



Monopoly

Spielanleitung – kurz erklärt

2–8

SPIELER

Monopoly ist ein Brettspiel rund um Grundstücke, Miete und Kapital für 2 bis 8 Personen. Ihr zieht mit euren Figuren im Uhrzeigersinn über das Spielbrett, kauft Straßen, bebaut sie mit Häusern und Hotels und kassiert von den anderen Miete. Wer am Ende das größte Vermögen besitzt, gewinnt.

Spielziel

Ihr sammelt Grundstücke, baut darauf und lasst die Mitspieler für jeden Besuch zahlen. Wer das größte Vermögen anhäuft, gewinnt.

Vorbereitung

Jeder wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld. Alle bekommen das gleiche Startkapital aus der Bank. Ereignis- und Gemeinschaftskarten liegen bereit, die Würfel kommen in die Mitte.

So spielt ihr

- 1 Ihr würfelt reihum im Uhrzeigersinn und zieht eure Figur entsprechend viele Felder vor.
- 2 Landet ihr auf einer freien Straße, könnt ihr sie zum aufgedruckten Preis kaufen. Verzichtet ihr, versteigert die Bank das Grundstück.
- 3 Gehört die Straße jemand anderem, zahlt ihr die Miete. Bebaute Straßen kosten mehr.
- 4 Auf Aktionsfeldern zieht ihr eine Karte oder führt die angegebene Aktion aus, etwa Steuern zahlen oder ins Gefängnis gehen.
- 5 Besitzt ihr alle Straßen einer Farbe, dürft ihr Häuser bauen und später Hotels errichten.
- 6 Beim Überqueren des Startfelds erhaltet ihr Geld von der Bank.

So gewinnt ihr

Sobald das Privatvermögen eines Spielers auf Null gesunken ist, endet die Partie. Es gewinnt, wer in diesem Moment am meisten besitzt.

Spielziel

Ihr wollt möglichst viele Grundstücke in eure Hand bekommen und sie mit Häusern und Hotels aufwerten. Jede Figur, die auf eurem Besitz landet, spült euch Miete in die Kasse. Gleichzeitig geht es darum, die Mitspieler finanziell auszubluten. Am Ende zählt nicht nur Reichtum, sondern auch, wer die anderen in den Ruin getrieben hat.

Spielmaterial

1 Spielbrett

Spielfiguren

Ereignis- und Gemeinschaftskarten

1 Satz Spielgeld

Würfel

Spielaufbau

- Legt das Spielbrett in die Tischmitte.
- Jede Person sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld.
- Alle erhalten das gleiche Startkapital. Wie hoch es ausfällt, hängt von der jeweiligen Ausgabe ab.
- Sortiert die Ereignis- und Gemeinschaftskarten und legt sie verdeckt auf ihre Felder.
- Das restliche Spielgeld bleibt bei der Bank.
- Legt die Würfel bereit.
- Klärt vor dem ersten Wurf, welche Zusatzregeln ihr verwenden wollt.

Spielbeginn

Alle Figuren stehen zu Beginn auf dem Startfeld. Danach wird reihum gewürfelt, die Züge laufen im Uhrzeigersinn. Die Quelle nennt kein Verfahren, wie der Startspieler bestimmt wird.

Spielablauf

Bewegung auf dem Brett

Ihr würfelt, wenn ihr an der Reihe seid, und zieht eure Figur um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn weiter. Die Runde läuft im Kreis, ihr kommt also immer wieder am Startfeld vorbei. Für das Überqueren des Startfelds zahlt euch die Bank Geld aus, und eine neue Runde beginnt.

Straßen kaufen

Jedes Straßenfeld trägt einen Namen und hat feste Mietpreise. Diese Werte stehen auf der zugehörigen Karte und dürfen jederzeit von allen nachgelesen werden. Je zwei oder drei Straßen bilden eine Farbgruppe, die ein Stadtviertel mit einem bestimmten Preisniveau darstellt.

- 1 Landet ihr auf einer Straße, die noch niemandem gehört, dürft ihr sie zum Kaufpreis auf der Karte erwerben.
- 2 Wollt ihr nicht kaufen, kommt das Grundstück bei der Bank unter den Hammer und wird versteigert.
- 3 Gehört die Straße bereits einem Mitspieler, zahlt ihr die aufgedruckte Miete.

Bauen

Sobald ihr alle Straßen einer Farbe besitzt, verdoppelt sich die Miete für die unbebauten Grundstücke dieser Gruppe. Ab diesem Moment dürft ihr dort auch Häuser errichten. Der Preis pro Haus steht auf der jeweiligen Straßenkarte. Stehen auf einer Straße bereits 4 Häuser, wird beim Kauf des fünften Hauses ein Hotel daraus. Wichtig: Innerhalb einer Farbgruppe muss gleichmäßig gebaut werden.

Aktionsfelder und Karten

Neben den Straßen gibt es Felder, die eine Aktion auslösen. Dort zieht ihr eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte. Diese Karten bringen mal Vorteile, mal Nachteile. Weitere Felder verlangen Steuern, bringen Einnahmen oder schicken euch ins Gefängnis.

Gefängnis

Ins Gefängnis kommt ihr über das Feld "Gehe direkt in das Gefängnis" oder durch eine entsprechende Karte. Dort müsst ihr eine Runde aussetzen und dürft eure Figur nicht bewegen. Alle anderen Geschäfte laufen weiter: Ihr könnt Häuser bauen, Grundstücke kaufen und verkaufen und Miete kassieren.

Handeln

Während der Partie wird mit Spielgeld investiert und gehandelt. Ein negatives Vermögen gibt es dabei nicht.

Der Spielzug

- 1 Würfeln und die eigene Figur um die Augenzahl im Uhrzeigersinn weiterziehen.
- 2 Die Aktion des erreichten Feldes ausführen, falls es sich um ein Aktionsfeld handelt.
- 3 Eine gezogene Karte umsetzen.
- 4 Grundstücke kaufen oder verkaufen.
- 5 Fällige Miete an den Besitzer zahlen.
- 6 Eigene Grundstücke mit Häusern oder Hotels aufwerten.
- 7 Steuern zahlen, Einnahmen kassieren und weitere Sonderaktionen abwickeln.

Sonderregeln

- Ein negatives Vermögen ist nicht möglich.
- Verzichtet ihr auf den Kauf eines freien Grundstücks, versteigert die Bank es.
- Die Miete für unbebaute Grundstücke verdoppelt sich, sobald eine Farbgruppe vollständig in einer Hand ist.
- Die Grundstücke einer Farbe müssen gleichmäßig bebaut werden.
- Aus 4 Häusern wird mit dem fünften Haus ein Hotel.
- Im Gefängnis setzt ihr eine Runde aus, könnt aber weiter bauen, handeln und Miete einnehmen.
- Alle Mietpreise stehen offen auf den Karten und dürfen jederzeit nachgelesen werden.

Spielende und Gewinn

Sobald das Privatvermögen eines Spielers auf Null gefallen ist, endet die Partie. Sieger ist, wer genau in diesem Augenblick über den größten Besitz verfügt. In diese Rechnung fließt zunächst das vorhandene Bargeld ein, dazu kommen sämtliche Häuser und Hotels sowie alle Grundstücke, die dabei nur mit der Hälfte ihres Kaufpreises angesetzt werden. Für den Fall eines Gleichstands enthält die Quelle keine Angabe.

Varianten

Die Quelle führt folgende Regeln ausdrücklich als nichtoffiziell auf:

- **Schnelleres Spiel:** Schon das dritte Haus auf einer Straße wird in ein Hotel umgewandelt.
- **Hypothek:** Ihr dreht die Straßenkarte um und erhaltet von der Bank die Hälfte des Wertes samt Bebauung. Solange Straße und Häuser belastet sind, dürft ihr dafür keine Miete verlangen.
- **Gefängnis strenger:** Wer im Gefängnis sitzt, kassiert von den Mitspielern keine Miete.
- **Hausverkauf:** Häuser und Hotels lassen sich zum halben oder zum vollen Kaufpreis an die Bank zurückgeben.

Die Quelle betont, dass die Zahl möglicher Hausregeln groß ist und dass ihr euch vor Spielbeginn auf eine Fassung einigen solltet.

Tipps

- Sammelt gezielt alle Straßen einer Farbgruppe. Erst dann verdoppelt sich die Miete und ihr dürft überhaupt bauen.
- Lest die Mietpreise auf den Karten nach, bevor ihr kauft. Die Werte sind offen einsehbar.
- Verzichtet nur bewusst auf einen Kauf. Das Grundstück wandert dann in die Versteigerung und kann bei einem Mitspieler landen.
- Behaltet Bargeld zurück, denn ein negatives Vermögen ist nicht erlaubt und der Fall auf Null beendet die Partie.
- Auch aus dem Gefängnis heraus könnt ihr bauen und handeln. Nutzt die ausgesetzten Runden für Geschäfte.

Häufige Fragen

Was passiert, wenn ich ein freies Grundstück nicht kaufen will?

Dann wird das Grundstück von der Bank versteigert. Es bleibt also nicht einfach unbesetzt liegen.

Wann darf ich Häuser bauen?

Erst wenn du alle Grundstücke einer Farbgruppe besitzt. Der Baupreis steht jeweils auf der Straßenkarte.

Wie entsteht ein Hotel?

Stehen auf einer Straße bereits 4 Häuser, wird mit dem Kauf des fünften Hauses ein Hotel daraus.

Darf ich alle Häuser auf eine Straße einer Farbgruppe setzen?

Nein. Die Grundstücke einer Farbe müssen gleichmäßig bebaut werden.

Was darf ich tun, während ich im Gefängnis sitze?

Du musst aussetzen und darfst deine Figur nicht bewegen. Häuser bauen, Grundstücke kaufen und verkaufen sowie Miete kassieren ist weiterhin erlaubt. Nach einer nichtoffiziellen Variante entfällt das Kassieren von Miete.

Wie wird das Vermögen am Spielende berechnet?

Es zählen das Bargeld sowie jedes Haus, jedes Hotel und jedes Grundstück. Grundstücke werden dabei mit dem halben Kaufpreis angesetzt.

Kann ich Schulden machen?

Nein, ein negatives Vermögen gibt es nicht. Fällt das Privatvermögen eines Spielers auf Null, endet die Partie.

Was bringt mir das Startfeld?

Wenn du über das Startfeld ziehst, zahlt dir die Bank Geld aus und eine neue Runde beginnt. Der genaue Betrag hängt von der Ausgabe ab.

Wie funktioniert eine Hypothek?

Nach der nichtoffiziellen Regel drehst du die Straßenkarte um und bekommst die Hälfte des Wertes inklusive Bebauung. Solange die Belastung besteht, darfst du dafür keine Miete verlangen.

Wo finde ich die Mietpreise?

Die Preise sind auf die Straßenkarten gedruckt und können jederzeit nachgelesen werden. Bebauung erhöht die Miete entsprechend.

Informationen zum Spiel

Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 03.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/monopoly/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/monopoly/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026