

B\$Gopoly

Ausführliche Spielanleitung



Inhalt

1. Spielidee und Spielziel
2. Spielmaterial
3. Spielvorbereitung
4. Die Bank
5. Grundablauf eines Spielzugs
6. Felder des Spielplans
7. Kaufen, Versteigern und Miete
8. Farbgruppen, Häuser und Hotels
9. Schicksalskarten und UPS!-Karten
10. Bahnhöfe und Versorgungswerke
11. Steuern, Start und Frei Parken
12. Gefängnisregeln
13. Handeln, Verkaufen und Hypotheken
14. Zahlungsunfähigkeit und Bankrott
15. Spielende und Varianten
16. Kurzübersichten und Beispiele

1. Spielidee und Spielziel

B\$Gopoly ist ein Spiel um Besitz, Risiko, Glück und Verhandlungsgeschick. Die Spieler bewegen ihre Figuren über einen Rundkurs. Auf vielen Feldern können Grundstücke oder besondere Besitzfelder gekauft werden. Wer auf fremdem Besitz landet, zahlt Miete. Je wertvoller der Besitz ausgebaut ist, desto höher ist die Miete.

Ziel des Spiels ist es, als letzter Spieler nicht bankrott zu sein. Alternativ kann vor Spielbeginn eine kürzere Variante mit Zeitlimit oder Vermögenswertung vereinbart werden.

2. Spielmaterial

Material	Anzahl	Funktion
Spielbrett	1	Rundkurs mit Grundstücken, Sonderfeldern und Kartenfeldern
Spielfiguren	je nach Ausgabe	Markieren die Position der Spieler
Würfel	2	Bestimmen die Zugweite
Besitzrechtskarten	28	Zeigen Kaufpreis, Mieten, Baukosten und Hypothekenwert
Schicksalskarten	17	Ereignisse, Bewegungen, Zahlungen und Sonderregeln
UPS!-Karten	16	Gemeinschaftliche Überraschungen, Zahlungen und kleine Wendungen
Häuser	30	Erhöhen die Miete auf Grundstücken
Hotels	20	Höchste Ausbaustufe eines Grundstücks
Spielgeld	ausreichend	Zahlungen zwischen Spielern und Bank

3. Spielvorbereitung

- Legt das Spielbrett in die Mitte.
- Mischt die Schicksalskarten und legt sie verdeckt in die Schachtel.
- Mischt die UPS!-Karten und legt sie verdeckt in die Schachtel.
- Jeder Spieler wählt eine Figur und stellt sie auf Start.
- Bestimmt einen Bankhalter. Der Bankhalter darf selbst mitspielen, muss sein eigenes Geld aber klar vom Bankgeld trennen.
- Jeder Spieler erhält Startgeld im Gesamtwert von 30.000 B\$G-Dollar. Z.B. nach folgender Verteilung:

Scheine	Anzahl pro Spieler	Zwischensumme
10000	2	20.000
2000	2	4.000
1000	3	3.000
500	5	2500
100	2	200
50	4	200
20	5	100
Gesamt		30.000

Wer beginnt, kann frei vereinbart werden. Klassisch würfelt jeder Spieler einmal; die höchste Augenzahl beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

4. Die Bank

Die Bank ist keine Spielfigur, sondern die Verwaltung des Spiels. Sie nimmt Geld ein, zahlt Geld aus, verkauft Besitz, führt Versteigerungen durch und verwaltet Häuser, Hotels und Hypotheken.

- Die Bank verkauft freie Besitzfelder zum angegebenen Preis.
- Die Bank versteigert freie Besitzfelder, wenn ein Spieler sie nicht direkt kauft.
- Die Bank zahlt 4000 B\$G-Dollar, wenn ein Spieler Start überquert oder darauf landet.
- Die Bank verkauft Häuser und Hotels.
- Die Bank zahlt Hypothekenbeträge aus und nimmt Rückzahlungen inklusive Zinsen entgegen.
- Die Bank geht nie bankrott. Fehlt Spielgeld, kann Ersatzgeld notiert werden.

5. Grundablauf eines Spielzugs

Schritt	Was passiert?
1. Würfeln	Der Spieler würfelt mit zwei Würfeln.
2. Ziehen	Die Figur wird im Uhrzeigersinn genau so viele Felder weitergezogen.
3. Feld ausführen	Je nach Feld wird gekauft, Miete gezahlt, eine Karte gezogen, Steuer gezahlt usw.
4. Bauen und Handeln	Vor oder nach dem eigenen Zug können erlaubte Geschäfte, Verkäufe, Hypotheken und Bauaktionen durchgeführt werden.
5. Weitergeben	Der nächste Spieler ist an der Reihe, außer der Spieler hat einen Pasch gewürfelt.

Pasch

Zeigen beide Würfel die gleiche Augenzahl, ist das ein Pasch. Der Spieler führt den Zug vollständig aus und darf danach noch einmal würfeln. Wer dreimal hintereinander in einem Zug einen Pasch würfelt, kommt sofort ins Direktorat. Die Figur wird direkt auf das Direktorat gesetzt; das Zielfeld des dritten Paschs wird nicht mehr ausgeführt.

6. Felder des Spielplans

Feldart	Aktion
Erste Stunde	Beim Überqueren oder Erreichen erhält der Spieler 4000 B\$G-Dollar.
Freies Grundstück	Kann gekauft werden. Wird es nicht gekauft, folgt sofort eine Versteigerung.
Fremdes Grundstück	Miete zahlen, wenn das Grundstück nicht hypothekarisch belastet ist.
Eigenes Grundstück	Keine Zahlung.
Schicksalsfeld	Eine Schicksalskarte ziehen und ausführen.
UPS!-Feld	Eine UPS!-Karte ziehen und ausführen.
Heftepaket/Kopiergeld	Den angegebenen Betrag an die Bank zahlen.
Bahnhof (schwarz)	Kaufen oder Miete nach Anzahl der Bahnhöfe zahlen.
Hausmeister/ Waldwasser	Kaufen oder Miete abhängig vom Würfelerggebnis zahlen.
Freistunde	Keine Pflichtaktion.
Gehe ins Direktorat	Direkt ins Direktorat gehen. Erste Stunde wird dabei nicht bezahlt.
Direktorat / Nur zu Besuch	Je nach Situation Direktorat oder harmloses Besuchsfeld.

7. Kaufen, Versteigern und Miete

Freie Besitzfelder kaufen

Landet ein Spieler auf einem freien Besitzfeld, darf er es zum auf der Besitzkarte angegebenen Preis kaufen. Er bezahlt den Kaufpreis an die Bank und erhält die passende Besitzrechtskarte. Ab diesem Moment gehört ihm das Feld.

Versteigerung

Will oder kann der Spieler das freie Feld nicht kaufen, wird es sofort versteigert. Alle Spieler dürfen mitbieten, auch der Spieler, der auf dem Feld gelandet ist. Es gibt keinen festen Mindestpreis, sofern ihr vor Spielbeginn nichts anderes vereinbart habt. Das höchste Gebot gewinnt; der Gewinner zahlt an die Bank und erhält die Besitzrechtskarte.

Miete zahlen

Landet ein Spieler auf einem Besitzfeld eines anderen Spielers, muss er grundsätzlich Miete zahlen. Die genaue Höhe steht auf der Besitzrechtskarte. Miete wird nur verlangt, wenn das Feld nicht hypothekarisch belastet ist.

- Die Miete muss bezahlt werden, sobald der Besitzer sie verlangt.
- Vergisst der Besitzer die Miete und der nächste Spieler würfelt bereits, ist die Forderung verfallen.
- Bei vollständiger Farbgruppe wird die unbebaute Grundmiete verdoppelt.
- Häuser und Hotels erhöhen die Miete, siehe Besitzkarte.

8. Farbgruppen, Häuser und Hotels

Farbgruppen

Grundstücke sind in Farbgruppen zusammengefasst. Besitzt ein Spieler alle Grundstücke einer Farbgruppe, kontrolliert er diese Gruppe vollständig. Erst dann darf er dort Häuser bauen. Bei unbebauten Grundstücken einer vollständigen Farbgruppe wird die doppelte Grundmiete verlangt, solange kein Grundstück der Gruppe hypothekarisch belastet ist.

Häuser bauen

- Ein Spieler darf nur bauen, wenn er alle Grundstücke der Farbgruppe besitzt.
- Auf keinem Grundstück dieser Farbgruppe darf eine Hypothek liegen.
- Der auf dem Spielfeld angegebene Hauspreis (1000, 2000, 3000 oder 4000 B\$G) wird an die Bank gezahlt.
- Häuser müssen gleichmäßig verteilt werden. Ein Grundstück darf also erst ein weiteres Haus bekommen, wenn jedes Grundstück der Gruppe gleich viele Häuser hat.
- Maximal vier Häuser stehen auf einem Grundstück.

Beispiel für gleichmäßiges Bauen	Erlaubt?	Warum?
1-1-1 Häuser in einer Dreiergruppe	Ja	Alle Grundstücke sind gleich ausgebaut.
1-1-2 Häuser	Ja	Der Unterschied beträgt nur ein Haus.
3-1-1 Häuser	Nein	Ein Grundstück ist zu weit voraus.
4-4-3 Häuser	Ja	Der Ausbau bleibt gleichmäßig.

Hotels bauen

Hat ein Grundstück vier Häuser, kann es zu einem Hotel ausgebaut werden. Dazu gibt der Spieler die vier Häuser an die Bank zurück und zahlt den Preis für ein weiteres Haus. Danach steht auf dem Grundstück nur noch ein Hotel (das BSG). Ein Grundstück kann nicht mehr als ein Hotel besitzen.

Gebäudemangel

Sind keine Häuser oder Hotels mehr in der Bank verfügbar, können sie nicht einfach ersetzt werden. Spieler müssen warten, bis Gebäude verkauft werden.

9. Schicksalskarten und UPS!-Karten

Schicksalskarten und UPS!-Karten

Schicksalskarten und UPS!-Karten bringen überraschende Wendungen: Bewegungen über das Brett, Geldzahlungen, Gebühren, Belohnungen oder besondere Anweisungen.

- Wer auf einem Kartenfeld landet, zieht die oberste Karte des passenden Stapels.
- Die Karte wird laut vorgelesen.
- Die Anweisung wird sofort ausgeführt.
- Danach kommt die Karte unter den Stapel zurück, sofern auf der Karte nichts anderes steht.
- Freikarten für das Direktorat werden behalten, bis sie genutzt oder verkauft werden.

10. Bahnhöfe und Versorgungswerke

Bahnhöfe (schwarze Farbe)

Bahnhöfe können wie Grundstücke gekauft werden. Sie werden nicht mit Häusern oder Hotels bebaut. Ihre Stärke liegt darin, dass die Miete mit der Anzahl der Bahnhöfe steigt, die derselbe Spieler besitzt. Siehe Besitzkarten!

Versorgungswerke (Hausmeister + Waldwasser)

Versorgungswerke können gekauft werden, werden aber ebenfalls nicht bebaut. Die Miete richtet sich nach dem Würfelergebnis des Spielers, der auf dem Feld landet.

Besitzlage	Miete
Besitzer hat ein Versorgungswerk	80 × gewürfelte Augenzahl
Besitzer hat beide Versorgungswerke	200 × gewürfelte Augenzahl

11. Kopiergeld, Heftepaket, erste Stunde und Freistunde

Erste Stunde

Wer die erste Stunde überquert oder genau darauf landet, erhält 4000 B\$G-Dollar von der Bank. Wird ein Spieler durch eine Karte auf oder über die erste Stunde geschickt, erhält er ebenfalls 4000 B\$G-Dollar, sofern die Karte nichts anderes sagt.

Kopiergeld und Heftepaket

Wer auf einem darauf landet, zahlt den auf dem Feld angegebenen Betrag an die Bank

Freistunde

Frei Parken ist ein neutrales Feld. Es passiert nichts

Beliebte Hausregel
Viele Gruppen legen Steuern und Gebühren in die Mitte und zahlen sie bei Frei Parken aus. Das ist eine Hausregel. Sie macht das Spiel glückslastiger und meist länger.

12. Direktorsregeln

Das Direktorat ist in B\$Gopoly kein Spielende, sondern eine Sonderposition. Manchmal ist es sogar taktisch günstig, im Direktorat zu bleiben, wenn viele fremde Grundstücke bebaut sind.

So kommt man ins Direktorat

- Man landet auf dem Feld „Gehe ins Direktorat“.
- Eine Schicksalskarte oder UPS!-Karte schickt einen ins Direktorat.
- Man würfelt im selben Zug dreimal hintereinander einen Pasch.

Folgen

- Die Figur wird direkt auf das Direktorsfeld gesetzt.
- Die erste Stunde wird auf dem Weg ins Direktorat nicht bezahlt.
- Der Zug endet sofort.
- Besitz bleibt erhalten.
- Mieten von eigenen Grundstücken dürfen weiterhin kassiert werden.

Direktorat verlassen

Möglichkeit	Regel
Pasch würfeln	Vor dem normalen Ziehen wird versucht, einen Pasch zu würfeln. Gelingt er, zieht der Spieler mit dieser Augenzahl weiter.
Freikarte nutzen	Eine passende Freikarte aus Schicksalskarten oder UPS!-Karten kann eingesetzt werden.
Kaution zahlen	Der Spieler zahlt 1000 B\$G-Dollar und würfelt anschließend normal.
Nach drei Fehlversuchen	Spätestens nach dem dritten erfolglosen Versuch muss die Kaution gezahlt werden. Dann wird mit dem dritten Wurf gezogen.

Nur zu Besuch

Wer durch normales Würfeln auf das Direktorsfeld kommt, ist nur zu Besuch. Es gibt keine Einschränkung.

13. Handeln, Verkaufen und Hypotheken

Handeln zwischen Spielern

Spieler dürfen Besitz und Geld miteinander tauschen oder verkaufen. Verhandlungen sind ein wichtiger Teil von B\$Gopoly. Erlaubt sind Geld, unbebaute Grundstücke, Bahnhöfe, Versorgungswerke und Freikarten.

- Häuser und Hotels dürfen nicht direkt an andere Spieler verkauft werden.
- Vor dem Verkauf eines bebauten Grundstücks müssen Gebäude an die Bank verkauft werden.
- Ein Handel ist erst abgeschlossen, wenn alle Beteiligten klar zugestimmt haben.
- Absprachen über zukünftiges Verhalten sind erlaubt, aber schwer durchsetzbar. Entscheidet vor Spielbeginn, ob solche Versprechen bindend sein sollen.

Gebäude verkaufen

Häuser und Hotels können jederzeit an die Bank zurückverkauft werden. Die Bank zahlt die Hälfte des Kaufpreises zurück. Auch beim Rückbau muss die Bebauung gleichmäßig bleiben.

Hypotheken aufnehmen

Ein Spieler kann ein unbebautes Besitzfeld mit einer Hypothek belasten. Er erhält den auf der Besitzrechtskarte angegebenen Hypothekenwert von der Bank. Die Karte wird sichtbar umgedreht oder markiert.

- Auf einem hypothekarisch belasteten Feld wird keine Miete gezahlt.
- Ein Grundstück mit Hypothek zählt weiterhin zum Besitz des Spielers.
- Auf einer Farbgruppe darf nicht gebaut werden, solange irgendein Grundstück dieser Gruppe belastet ist.
- Vor einer Hypothek müssen Gebäude der betroffenen Farbgruppe verkauft sein.

Hypothek aufheben

Um eine Hypothek aufzuheben, zahlt der Besitzer den Hypothekenwert plus 10 % Zinsen an die Bank. Danach ist das Feld wieder normal aktiv und kann Miete einbringen.

14. Zahlungsunfähigkeit und Bankrott

Zahlungsunfähigkeit bedeutet: Ein Spieler muss mehr zahlen, als er gerade als Bargeld besitzt. Er ist aber nicht automatisch bankrott. Zuerst muss er versuchen, Geld zu beschaffen.

Reihenfolge	Mögliche Maßnahme
1	Bargeld verwenden.
2	Häuser oder Hotels an die Bank verkaufen.
3	Hypotheken auf unbelastete Besitzfelder aufnehmen.
4	Mit anderen Spielern handeln oder Besitz verkaufen.
5	Wenn alles nicht reicht: Bankrott erklären.

Bankrott gegenüber einem Mitspieler

Kann ein Spieler eine Schuld gegenüber einem Mitspieler nicht begleichen, erhält der Gläubiger das verbleibende Vermögen des bankrotten Spielers. Dazu gehören Bargeld, Besitzkarten und Freikarten. Häuser und Hotels müssen zuvor verkauft werden. Hypotheken bleiben bestehen; der neue Besitzer muss die Hypothek später regulär ablösen.

Bankrott gegenüber der Bank

Kann ein Spieler eine Schuld gegenüber der Bank nicht begleichen, gehen seine Besitzfelder an die Bank zurück und werden in der Regel versteigert. Gebäude werden entfernt. Der Spieler scheidet aus.

15. Spielende und Varianten

Normales Spielende

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser Spieler gewinnt B\$Gopoly.

Kürzere Variante mit Zeitlimit

Für Schulstunden, Projekttag oder Spielecafés empfiehlt sich ein Zeitlimit. Nach Ablauf der Zeit wird der Gesamtwert jedes Spielers berechnet.

Vermögensbestandteil	Wertung
Bargeld	voller Wert
Unbelastete Besitzfelder	aufgedruckter Kaufpreis
Hypothekarisch belastete Besitzfelder	halber Kaufpreis
Häuser und Hotels	halber Kaufpreis
Freikarten	Kein Wert

Strenge Turniervariante

- Keine Geldgeschenke und keine Kredite zwischen Spielern.
- Alle freien Felder, die nicht gekauft werden, werden zwingend versteigert.
- Miete muss vor dem Würfeln des nächsten Spielers verlangt werden.
- Keine Hausregel für Frei Parken.
- Absprachen über zukünftige Mietfreiheit sind nicht bindend.

16. Kurzübersichten und Beispiele

Kurzübersicht: Zugablauf

Phase	Merksatz
Würfeln	Zwei Würfel, Augenzahl addieren.
Ziehen	Figur im Uhrzeigersinn weiterbewegen.
Ausführen	Das Zielfeld bestimmt die Aktion.
Kassieren/Zahlen	Miete, Steuern, Karten oder Startgeld sofort abwickeln.
Planen	Bauen, verkaufen, handeln oder Hypotheken prüfen.
Pasch?	Bei Pasch noch einmal; beim dritten Pasch ins Gefängnis.

Beispiel 1: Grundstück kaufen

Lena landet auf einem freien Grundstück, dem Lesarium. Sie zahlt 4400 B\$G-Dollar an die Bank und erhält die Besitzrechtskarte. Ab jetzt müssen andere Spieler Miete zahlen, wenn sie dort landen.

Beispiel 2: Versteigerung

Tom landet auf einem freien Jahnplatz, möchte ihn aber nicht kaufen. Die Bank versteigert den Bahnhof sofort. Drei Spieler bieten mit. Mia gewinnt mit 3500 B\$G-Dollar, zahlt an die Bank und erhält den Bahnhof.

Beispiel 3: Hausbau

Ali besitzt alle drei Grundstücke einer Farbgruppe. Er kauft drei Häuser und setzt auf jedes Grundstück eines. Später kauft er ein viertes Haus und darf es auf eines der drei Grundstücke setzen. Er darf aber nicht sofort drei Häuser auf ein einziges Grundstück setzen.

Beispiel 4: Hypothek

Sarah braucht dringend Geld. Sie besitzt das Lehrerzimmer mit einem Hypothekenwert von 4000 B\$G. Sie nimmt eine Hypothek auf und erhält 4000 B\$G von der Bank. Solange die Hypothek besteht, bringt dieses Grundstück keine Miete ein. Wenn sie es auslösen möchte, muss sie 4400 B\$G an die Bank zahlen.

Beispiel 5: Bankrott

Jonas muss 9000 B\$G Miete zahlen, besitzt aber nur 1200 B\$G Bargeld. Er verkauft Gebäude, nimmt Hypotheken auf und versucht zu handeln. Reicht das Geld trotzdem nicht, ist er bankrott. Der Gläubiger erhält sein verbleibendes Vermögen.

Schnelle Regelfragen

Frage	Antwort
Bekomme ich 4000 B\$G, wenn ich ins Direktorat geschickt werde und dabei über erste Stunde komme?	Nein. Bei direktem Gang ins Direktorat gibt es kein Geld.
Darf ich im Direktorat Miete kassieren?	Ja. Besitz arbeitet weiter.
Darf ich Häuser zwischen Grundstücken verschieben?	Nein. Häuser werden gekauft oder verkauft, nicht verschoben.
Darf ich ein bebautes Grundstück verkaufen?	Nicht direkt. Gebäude müssen zuerst an die Bank verkauft werden.
Muss ich kaufen, wenn ich auf einem freien Feld lande?	Nein. Aber dann wird das Feld versteigert.
Was passiert mit gezahlten Gebühren?	Sie gehen an die Bank.
Zählen hypothekarische Grundstücke zu einer Farbgruppe?	Sie bleiben Besitz, blockieren aber Miete auf dem belasteten Feld und verhindern den Bau in der Gruppe.
Kann die Bank pleitegehen?	Nein. Notfalls wird Ersatzgeld notiert.

Viel Spaß beim Spielen!

Ihr Wahlkurs 3D-Druck am Benedikt Stattler Gymnasium 2026