



Kurze Spielübersicht

In DORFOPOLY geht es darum, Geschäfte zu erwerben und Angestellte einzustellen, um der reichste Spieler zu werden. Die Spieler starten auf dem LOS-Feld und würfeln ihre Spielfiguren im Uhrzeigersinn rund um den Spielplan. Landet eine Spielfigur auf einem Geschäft, das noch niemandem gehört, so kann es der Spieler von der Bank kaufen. Will es der Spieler nicht kaufen, so ist der nächste Spieler am Zug. Spieler, die Geschäfte besitzen, erhalten Geld von allen anderen, die darauf landen und somit im Geschäft einkaufen. Da das Einstellen von Personal den Preis der verkauften Waren erhöht, sollten möglichst viele Angestellte angeworben werden. Bei Geldmangel kann man Angestellte wieder entlassen und dafür Geld von der Bank erhalten. Die Anweisungen der Ereigniskarten müssen immer befolgt werden. Manchmal wandern die Spieler auch ins Parkhaus.

Spielausstattung

- 1 Spielplan
- 6 Spielfiguren
- 20 Eigentumsurkunden
- 16 Ereigniskarten
- 12 Fragekarten
- 1 Satz DORFOPOLY Spielgeld
- 45 Personalfiguren
- 2 Würfel



Ziel des Spieles

Als einziger Spieler dem Bankrott zu entgehen und DORFOPOLY als reichster Spieler zu beenden.

Vorbereitung des Spiels

1. Sortiert die Spielfiguren, Personalfiguren, Eigentumsurkunden und das Geld (nach Werten) in die dafür vorgesehenen Fächer des Schachteinsatzes.
2. Die Ereignis- und Fragekarten werden getrennt. Die Ereigniskarten werden gemischt, die Fragekarten nach der Nummer (kleinste Zahl zu oberst) sortiert. Beide Stapel werden mit der Rückseite nach oben auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt.
3. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das „LOS“-Feld.
4. Wählt in der Gruppe einen Mitspieler aus, der zusätzlich die Funktion des Bankhalters übernimmt. Der Bankhalter teilt an jeden Spieler 2'000 Fr. Spielgeld in folgender Sortierung aus:
2x 500 Fr. 4x 100 Fr. 1x 50 Fr. 1x 20 Fr. 1x 5 Fr. 5x 1 Fr.
Der Bankhalter hat neben der Verwaltung des Geldes weitere Aufgaben. Er verwaltet Eigentumsurkunden und Personalfiguren, bis sie von Spielern gekauft werden. Er zahlt Gehälter und Boni aus und nimmt alle entlassenen Spieler wieder entgegen. Die Bank geht niemals Bankrott!
5. Beginnend mit dem Bankhalter würfelt jeder Spieler mit beiden Würfeln. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt das Spiel, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn – linksherum.

Der Spielablauf

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln und bewegt seine Spielfigur in Pfeilrichtung weiter – um die Summe beider Würfel. Das Feld, auf dem seine Spielfigur landet, bestimmt, was weiter geschieht. Es können zwei und mehr Figuren auf einem Feld stehen. Je nachdem, auf welchem Feld die Spielfigur landet, kann der Spieler folgende Aktionen durchführen:

- Das Geschäft oder die Wohnung kaufen
- Die Rechnung bezahlen, falls ein anderer Spieler das Geschäft besitzt
- Eine Ereignis- oder Fragekarte ziehen
- Ins Parkhaus gehen
- Auf dem Gratisparkplatz ausruhen
- Seinen Lohn (300 Fr.) einziehen

Pasch

Bei einem Pasch (beide Würfel zeigen die gleiche Augenzahl) führt der Spieler seinen Zug in gewohnter Weise aus. Danach muss er noch einmal würfeln. Ist dies wiederum ein Pasch, muss er ein drittes Mal würfeln. Wirft der Spieler dreimal hintereinander einen pasch, so darf er den dritten Zug nicht mehr ausführen, sondern muss sich mit seiner Spielfigur direkt ins Parkhaus begeben.

Über „LOS“ gehen

Jedes Mal, wenn ein Spieler in Pfeilrichtung mit seiner Figur das Feld „LOS“ passiert, zahlt im der Bankhalter ein Gehalt von 300 Fr. aus. Landet er direkt auf dem Feld, erhält er den doppelten Lohn (600 Fr.).

Geschäfte kaufen

Landet ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem unverkauften Geschäft, so hat er die Chance, dieses zu kaufen. Will der Spieler kaufen, so zahlt er den

auf der Karte aufgedruckten Preis an die Bank. Dafür erhält er die Besitzer-echtkarte, die er offen vor sich ablegen muss. Wenn der Spieler das Grundstück nicht kauft, bleibt die Karte beim Bankhalter und kann zu einem späteren Zeitpunkt gekauft werden.

Geschäfte besitzen

Der Besitz eines Geschäfts ermöglicht es dem Eigentümer, von allen „Kunden“, die auf diesem Feld landen, Geld zu kassieren. Es ist von Vorteil, wenn ein Spieler beide Grundstücke einer Farbe besitzt. Erstens ist dann die Rechnung höher und zweitens hat er dann die Möglichkeit, Personal einzustellen und die Preise dadurch zu erhöhen.

In einem Geschäft mit Besitzer landen

Erreicht ein Spieler mit seiner Spielfigur ein Geschäft, das bereits verkauft ist, muss er dem Eigentümer die Rechnung bezahlen. Während seines Aufenthaltes kauft er nämlich im Geschäft ein. Die Höhe des Preises ist auf jeder Karte aufgedruckt. Sie hängt davon ab, ob und wie viele Angestellte im Geschäft arbeiten.

Landen auf Wohnungen

Wer als erster auf einem Wohnungsfeld landet, hat die Chance, diese zu kaufen. Gehört die Wohnung aber bereits einem anderen Spieler, so muss derjenige, dessen Spielfigur darauf gelandet ist, Eintritt bezahlen. Die Höhe des Eintrittspreises ist auf der Karte aufgedruckt. Er hängt davon ab, wie viele Wohnungen der Eigentümer besitzt.



Landen auf einem Ereignisfeld

Landet man mit seiner Spielfigur auf einem dieser Felder, zieht man die oberste Karte vom entsprechenden Stapel. Diese Karten können verlangen, dass du:

- deine Spielfigur bewegst
- Geld bezahlen musst – z.B. Bussen
- Geld erhältst
- ins Parkhaus gehen musst
- aus dem Parkhaus freikommt

Du musst der angegebenen Anweisung folgen. Dann wird die Karte mit dem Text nach unten wieder unter den Stapel geschoben.

Der Spieler, der die Karte „Du kommst ohne Bezahlen aus dem Parkhaus frei“ zieht, behält diese zurück, um sie bei Bedarf einzusetzen. Er kann sie auch an irgendeinen Spieler zu einem frei vereinbarten Preis verkaufen.

Landen auf einem Fragefeld

Landet man mit seiner Spielfigur auf einem dieser Felder, zieht man die oberste Karte vom entsprechenden Stapel. Auf jeder Karte steht eine Frage. Die dazugehörige Antwort wird von den Mitspielern auf dem Antwortblatt korrigiert. Wenn du die Frage richtig beantworten kannst, geht der Spielablauf wie gewohnt weiter. Beantwortest du sie falsch, musst du als Strafe 100 Fr. an die Bank bezahlen. Erst dann kann der nächste Spieler würfeln. Die beantwortete Fragekarte wird zur Seite gelegt. Sind alle Karten aufgebraucht, bilden die Fragefelder neue Gratisparkplätze.

Gratisparkplatz

Dieses ist ein Ausruhefeld. Hier passiert gar nichts.

Das Parkhaus

Man landet im Gefängnis, wenn man:

- auf das Feld „Geh ins Parkhaus!“ kommt *oder*
- eine Ereigniskarte „Geh auf direktem Weg ins Parkhaus“ zieht *oder*
- dreimal hintereinander einen Pasch würfelt

Wenn der Spieler auf dem direkten Weg ins Gefängnis über „LOS“ kommt, erhält er keinen Lohn. Sein Zug ist damit beendet und auch ein Pasch erlaubt kein nochmaliges Würfeln.

Man kommt aus dem Gefängnis frei, wenn man im nächsten oder übernächsten Zug:

- eine Geldbusse von 500 Fr. bezahlt, bevor man würfelt *oder*
- einen Pasch würfelt. Man zieht sofort um die Summe der Würfelaugen weiter. Noch einmal würfeln darf man dann allerdings nicht *oder*
- die Karte „du kommst ohne Bezahlen aus dem Parkhaus frei“ benutzt *oder*
- die Karte „du kommst ohne Bezahlen aus dem Parkhaus frei“ von einem anderen Spieler kauft und benutzt.

Hat der Spieler nach dem dritten Wurf noch keinen Pasch, muss er 500 Fr. Geldbusse zahlen und zieht dann sofort mit der Summe der Augen seines dritten Wurfes weiter.

Ein Spieler, der im Parkhaus fest sitzt, hat keinen Handyempfang. Somit kann er weder Rechnungen empfangen noch Personal anstellen/entlassen.

Personal einstellen

Ein Spieler kann nur dann Personal einstellen, wenn er beide Geschäfte dieser Farbgruppe besitzt. Angestellte erhöhen die Preise, die der Eigentümer verlangen kann, erheblich. Der Preis pro Mitarbeiter steht auf der Eigentumsurkunde des Geschäfts. Personal kann nur während des eigenen Zuges eingestellt werden.

Verkauf von Eigentum

Geschäfte ohne Personal und Wohnungen können jederzeit unter den Spielern zu einem frei vereinbarten Preis gehandelt werden.

Personal kann jederzeit an die Bank zurückgegeben werden. Die Bank bezahlt dabei nur den halben Preis, der beim Einstellen bezahlt wurde.

Bankrott

Ein Spieler, der die Zahlungen einstellt, d.h. einer, der mehr schuldet als bezahlen kann, muss dem Gläubiger alles, was er an Werten hat, übergeben und darf nicht mehr weiterspielen. Wenn noch Personal vorhanden ist, geht dieses ebenfalls an den Gläubiger über.

Wenn ein Spieler nicht genügend Geld aufbringt, um Strafen der Ereigniskarten zu bezahlen, übernimmt die Bank sein Hab und Gut und versteigert alles an den Meistbietenden.

Ende des Spieles

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist. Er gewinnt das Spiel als reichster Spieler.

