

## **KOMMUNOPOLY**

Während Monopoly ein kapitalistisches Spiel ist, das den Immobilienhandel und den Wohlstand betont, spiegelt Kommunopoly als Satirisches Spiel die Zeit der kommunistischen Sowjetunion zur Zeit Stalins wider und thematisiert die sozialistische Ideologie. Es gelten die Regeln von Monopoly. Zusätzlich gibt es noch ein paar Zusatzregeln. Das Spiel ist für zwei bis vier Personen und einen Spielleiter, Wenn ihr zu zweit seid, könnt ihr euch auch als Spielleiter abwechseln.

## **SPIELFIGUREN**

Jede Figur hat eine individuelle Eigenschaft für die letzte Runde. Die dazugehörigen Eigenschaftskarten werden gemischt und unter den Figuren verteilt.

## **START**

Jeder Spieler wählt eine Figur und deckt die zugehörige Eigenschaftskarte auf. Alle Spieler starten mit 1000 Rubel. Es wird gemeinsam entschieden, wer begiht, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter, Wenn man auf STOY (Stop) landet, bekommt man 200 Rubel, wer jedoch über STOY geht, aber nicht dort hält, zahlt 50 Rubel, um den Grenzbeamten zu schmieren. Hat man zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als 1000 Rubel, kommt man unverzüglich ins Gulag zur Befragung.

## **GULAG**

Wer pleite ist, kommt ins Gulag. Ebenso, wer insgesamt fünf mal einen Pasch würfelt. Während man im Gulag ist, werden alle Grundstücke beschlagnahmt. Deine Mieteinnahmen gehen an den Staat. Würfelt man einen Pasch oder zahlt 500 Rubel, kommt man wieder frei. Jede Runde im Gulag ohne Pasch zahlt man 50 Rubel. Wer im Gulag eine 1 auf einem der beiden Würfel würfelt, verschwindet.

## **VERSCHWINDEN**

Wer drei mal hintereinander einen Pasch würfelt, verschwindet. Wenn du verschwindest, werden alle Besitztümer vom Staat beschlagnahmt und man darf sich eine neue Figur aussuchen und startet erneut mit 1000 Rubel. Die alte Figur wird aus dem Spiel entfernt. Sobald keine übrigen Spielfiguren mehr da sind, wird ausgezählt. Beachte hierzu die Eigenschaftskarte deiner Figur.

## **GRUNDSTÜCKE**

Wenn jemand ein verfügbares Grundstück nicht kaufen möchte, kann es auch von einer Eigentümergemeinschaft gemeinschaftlich erworben oder meistbietend versteigert werden oder dem Staat übergeben werden. Es gibt desweiteren individuelle Regeln für die Blauen Felder, die Werke, die Bahnhöfe und Frei Parken. Sobald jemand auf einem dieser Felder landet, wird die entsprechende Regel verkündet.

## **SCHMUGGELN**

Wer auf einem Bahnhof oder "БЕСПЛАТНАЯ ПАРКОВКА" landet, kann Geld in den Westen schmuggeln. Dieses Geld bleibt auf dem Feld deponiert, bis man eine Runde vollendet hat. Landet zwischenzeitlich ein anderer Spieler auf dem Feld, darf dieser das Geld behalten und man verschwindet. Geld im Westen kann nicht vom Staat beschlagnahmt werden und verschwindet auch nicht. Man kann es mit anderen Mitspielern handeln, damit zahlen und es kann einen Einfluss auf deinen finalen Punktestand haben.

### **KGB HAUPTSITZ**

Das erste Mal, wenn du auf ЛУБЯНКА landest, wirst du zur Befragung angehalten und verpasst daher deinen nächsten Zug (eine Runde aussetzen).

Das zweite Mal, wenn du hier landest, wirst du ins Gulag geschickt.

Und das dritte Mal, wenn du hier landest, verschwindest du.

### **KREML**

Wenn du am КРЕМЛЬ landest, darfst du dem Spiel eine neue Regel hinzufügen oder eine von einem anderen Spieler eingeführte Regel rückgängig machen. Verkünde die Regel zu Beginn deiner nächsten Runde. Die Regel bleibt bestehen, bis du verschwindest.

### **ELEKTRIZITÄTSWERK TSCHERNOBYL**

Das Grundstück ЧЕРНОБЫЛЬСКАЯ АЭС kann dir zwangsweise zugeteilt werden, wenn du darauf landest. Wenn du in 3 Runden nicht auch das Wasserwerk besitzt, explodiert es durch Überhitzung. Alle deine Grundstücke werden für den Rest des Spiels zu verseuchtem Sperrgebiet und können nicht mehr gekauft werden. Verlierst du das Wasserwerk, startet der Countdown von Vorne.

### **WASSERWERK PRYPYAT**

Wer auf ПРИПЯТЬ ВОДА landet, kann es vom Staat erwerben, indem man alle seine Grundstücke an andere verteilt oder verkauft. Wer auf dem Wasserwerk landet, muss dir all seine Grundstücke geben, außer die Person hat keine Grundstücke, dann bekommt die Person das Wasserwerk von dir.

## **DER WESTEN**

Für die Spieler im Westen gelten die normalen Regeln von Monopoly. Zusätzlich gelten ein paar Zusatzregeln. Die Bahnhöfe Алматы-2 und Севастополь werden zu Grenzübergängen. Landet man hier, kann man zwischen Westen und Osten wechseln. Um vom Westen in den Osten zu gelangen, wirft man eine Münze. Bei Kopf darfst du gehen, bei Zahl musst du zahlen oder bleibst stehen. Für 50 Mark erhältst du einen zweiten Wurf, für 100 einen dritten usw. Um vom Osten in den Westen zu kommen, würfelt man einen Würfel. Bei einer 1 verschwindet man, bei einer 6 landet man im Gulag. bei jeder anderen Zahl darf man passieren.

## **GELD WECHSELN**

Beim Überqueren der Grenze in den Westen kann man beliebig viele Rubel 1:1 in Westmark umtauschen. Zusätzlich ist es immer möglich nach dem aktuellen Kurs in Rubel zu bezahlen.

## **SCHMUGGELN**

Wer Geld in den Westen schmuggeln möchte, deponiert es nun nicht mehr auf dem Spielfeld, sondern vertraut es einem Spieler im Westen an. Sobald man im Westen ist, muss der Spieler es nach dem aktuellen Wechselkurs zurückzahlen. Kann er es sich nicht leisten, landet er im Gefängnis.

## **GERICHTSHOF**

Jeder Spieler kann im Westen für Straftaten im Osten angeklagt werden. Hierzu gehört das Schmuggeln von Geld. Eine einfache demokratische Abstimmung entscheidet, ob dieser im Gefängnis landet. Ist ein Spieler im Osten betroffen, löst dies eine internationale Krise aus.

## **WECHSELKURS**

Zu Beginn ist der Wechselkurs 1:1. Bei folgenden Aktionen verdoppelt sich der Kurs:

- Wenn ein Spieler im Westen mit dem Osten handelt oder ein Haus/Hotel baut
- Wenn ein Spieler Geld umtauscht oder schmuggelt
- Wenn sich jemand Geld von der Bank leiht
- Wenn sich mindestens drei Runden hintereinander kein Spieler im Westen aufhält

Flüchtet ein Spieler in den Osten, halbiert sich der Wechselkurs wieder. Beispiel: Der Kurs beträgt 2:1 und ein Spieler baut ein Hotel. Nun beträgt der Wechselkurs 4:1. Zahlt man mit Rubel, ist alles im Westen nun 4x so teuer, man bekommt aber auch 4-fache Mieteinnahmen. Ebenso gibt es die 4-fache Summe, wenn man über „LOS“ geht oder bei Ereigniskarten. Ist die Bank pleite, kollabiert der Westen.

## **INTERNATIONALE KRISEN**

Kann ein Spieler im Westen einen im Osten nicht bezahlen oder umgekehrt, oder steht eine Spielregel aus dem Osten mit Spielern im Westen in Konflikt löst dies eine Internationale Krise aus. Es muss eine Krisenkarte gezogen werden. Krisen haben Einfluss auf den Wechselkurs. Wurden alle 10 Krisenkarten gezogen, kollabiert der Osten.