



Kurze Spielübersicht

In EROPOLY geht es darum, Eigentum zu erwerben und es möglichst gewinnträchtig zu vermieten, um der reichste Spieler zu werden. Soweit die Theorie. In der Praxis laufen die Dinge jedoch etwas anders ab. Auf dem Planet Liebe dreht sich alles schließlich nur um eines: SEX. Jeder will ihn, die Mitspieler von EROPOLY bekommen ihn!

Neben dem Erwerb von Eigentum geht es vor allem um den Verderb des Partners oder der Partnerin und so erweisen sich die Anweisungen der Herzblätter, der Karten im Spiel, als eine Führung durch ein erotisches Erlebnis. Natürlich ist aber nicht alles ein Zuckerschlecken, manchmal aber selbst das. Das Leben auf den vier Meilen von EROPOLY kann auch hart sein, wie so mancher, der sich an den Bahnhöfen aufgehalten hat, bestätigen kann. Prostitution, eine schlimme Sache, kann im Spiel jedoch zu interessanten und vor allem tabubrechenden Situationen führen.

Die Spieler starten auf dem LOS-Feld und würfeln ihre Spielfiguren im Uhrzeigersinn rund um den Spielplan. Landet eine Spielfigur auf einem Grundstück, das noch niemandem gehört, so kann es der Spieler von der Stadt kaufen. Es besteht jedoch keine Pflicht einen Kauf zu tätigen. Da die Stadt ihr Rotlichtmilieu besonders stark unterstützt, was nicht zuletzt an hochrangigen Stammgästen zweifelhafter Etablissements liegt, erhält jeder Spieler Auflagen, was denn auf seinem Grundstück vorzugehen hat. Da sich manche Viertel in der Nähe von Wohngebieten befinden und man die dort ansässigen Wähler nicht belästigen will, hat die Stadt entschieden, den Grad der Erotik erst im letzten Viertel der Stadt, an seine Grenzen zu treiben, der weltbekannten Reeperbahn. Hier kann man für Geld wirklich alles bekommen. Wirklich alles und am längsten, denn in allen Bezirken gibt es gewisse Vorschriften über die Dauer einer jedweden Beschäftigung. Trotzdem sind die anderen Stadtteile aber nicht uninteressant. Im Schlemmerland (Schlemmen und Vergnügen) findet der Suchende alles was das kulinarische Herz begehrt. Zwar muss er dort weitestgehend auf Besteck und Teller verzichten, aber die Klientel hat sich bisher noch nie



beschwert. Die bekannte Massage-Meile verwöhnt jeden Gast mit jeglicher Form der körperlichen Entspannung. Die Heile Welt heißt zwar so, gibt es aber nicht. Schlendert man durch ihre Gassen und lässt den Blick schweifen, so ist über Küssen, Fummeln und Anmachen wirklich alles vertreten.

Spieler, die Grundstücke besitzen, müssen ihren Auflagen gerecht werden und Dienstleistungen der besonderen Art anbieten. Dies tun sie, für Geld, das ein jeder zu zahlen hat, der sich in den Territorien eines anderen verirrt. Trotz des schmerzlichen Verlustes an Zahlungsmitteln, kann sich der Besucher aber wenigstens gewiss sein, dass er auch etwas für sein teuer verdientes Geld bekommt - die Welt von EROPOLY ist zwar verrückt, aber dennoch steht man hier zu seinem Wort.

Tritt man fehl, so findet man sich, noch ehe man sich versieht, schnell im Gefängnis wieder und muss sich den Fesseln des Gesetzes beugen; im wahrsten Sinne. Die Wachen sind zudem alles andere als zimperlich und es gibt Gerüchte, dass man sich hinter den hohen Mauern an Gefangenem vergangen hat.

Da ist es doch besser, den Wagen abzustellen und eine Runde frei zu parken. So können die Gesetzeshüter nichts wegen dem etwaig zu hoch geratenen Promille-Wert sagen. Mit ein bisschen Glück verirrt sich ja der eine oder die andere auf den leeren Parkplatz und lässt sich, nett gebeten, für die eine oder andere kleine Schweinerei begeistern.

Wer sich dieser Kette unvermeidbarer Vorkommnisse aber nicht beugen will und z.B. nichts trinken möchte, der lässt sich beim Besuch eines nicht eigenen Lokals einfach einstellen. »Nein, guter Herr. Vielen Dank schöne Frau. Das ist ein reizendes Angebot, aber ich würde viel lieber für Sie arbeiten. Haben sie da was für mich?«. Lautet die Antwort auf diese Frage Ja, dreht man einfach den Spieß um und tritt selber ins jeweilige Gewerbe ein. Jetzt bekommt man sogar Geld vom Besitzer, muss seine Fähigkeiten jedoch zunächst bei ihm, oder bei ihr unter Beweis stellen.



Ja, alles ist möglich in EROPOLY, selbst die Entwicklung vollkommen neuer Geschäftsideen, denn die Stadt hat eigens zur Entwicklung der sexuellen Zufriedenheit seiner Bewohner, Raum für verrückte und frische Firmen-Modelle geschaffen, um genau zu sagen zwei Grundstücke, auf denen der findige Jung-Unternehmer zeigen kann was in ihm steckt, oder in was er gerade steckt.

Dabei muss er aber natürlich aufpassen, denn irgendwann geht jedem einmal die Luft aus. Wer hat die größeren Reserven? Wer hält länger durch? Wer kann seinen Standpunkt vertreten und lässt sich nicht von den Verzückungen der Liebe verleiten alles Geld vorschnell zu verprassen? Die Stadt kennt die Antwort: EROPOLY.



Ziel des Spiels

Gemeinsam Spaß haben und erleben. Das Spiel hat eigentlich kein Ende und kann so lange weitergespielt werden, bis es beide Mitspieler nicht mehr aushalten und übereinander herfallen.



Spielausstattung

1 Spielplan, 28 Eigentum- & Auflagenkarten, 44 Bekleidet-Karten (+ unbeschriebene Karten zur individuellen Erweiterung) und 56 Entblößt-Karten (+ unbeschriebene Karten zur individuellen Erweiterung).

Folgende Spielausstattung ist darüber hinaus notwendig

2 Spielfiguren

2 Würfel

1 Satz Monopoly-Spielgeld

12 Monopoly-Hotels

Folgende Gegenstände werden im Laufe des Spiels noch benötigt

- Sekt, Wein, oder andere Spirituosen sowie Wasser
- Schminke (Lippenstift, Eyeliner, Lidschatten, etc.), oder Farben zum Bodypainting
- Etwas um die Augen des Partners zu verbinden (wenn möglich 2x)
- Etwas um die Hände des Partners zu fesseln (wenn möglich 2x)
- Etwas um den Partner zu knebeln
- Massage-Öl oder Creme
- Frisches Obst, saftige Früchte
- Einen Foto-Apparat (am besten Digital)
- Eine Video-Kamera (zur Not Digi-Cam, oder Handy, etc.)
- Leckere Süßigkeiten (z.B. Nutella, Honig, Sahne, etc.)
- Einen Besen
- Eventuell einen Mantel
- Wenn vorhanden: Sex-Spielzeuge
- Eis oder Eiskwürfel
- Einen oder mehrere Pornofilme
- Feder oder weiches Fell, etc.
- Bleistift o.ä.
- Notizblock o.ä.



Vorbereitung des Spiels

1. Zieht Euch so sexy wie möglich an! Takelt Euch auf! Putzt Euch raus!
2. Sortiert die Hotels (Rotlicht-Etablissements), Eigentum- & Auflagenkarten und das Geld (nach Werten).
3. Die Bekleidet- und Entblößt-Karten werden getrennt. Jeder Stapel wird einzeln gemischt und mit der Rückseite nach oben auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt.
4. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf LOS.
5. Der Bankhalter und die Bank
Ihr wählt einen Bankhalter. Der Bankhalter teilt an jeden Spieler 5.500 Euro Spielgeld in folgender Sortierung aus:

1 x 2.000 Euro

2 x 1.000 Euro

2 x 500 Euro

3 x 100 Euro

2 x 50 Euro

5 x 20 Euro

Der Bankhalter hat neben der Verwaltung des Geldes weitere Aufgaben. Er verwaltet Eigentum- & Auflagenkarten sowie die Rotlicht-Etablissements, bis diese gekauft werden. Er zahlt zudem alle Erotik-Pauschalen und Boni aus und nimmt Zahlungen der Spieler entgegen.

Die Bank geht niemals Bankrott. Der Bankhalter kann zusätzliches Geld herstellen, indem er die Werte auf kleine Zettel schreibt.

6. Beginnend mit dem Bankhalter wird jetzt mit beiden Würfeln gewürfelt. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt das Spiel, der andere Spieler folgt im Uhrzeigersinn.



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 Figuren gleichzeitig auf einem Feld stehen. Je nachdem auf welchem Feld die Spielfigur landet, kann der Spieler folgende Aktionen durchführen:

- Das Grundstück (Straßen oder andere Besitztümer) kaufen
- Für eine Dienstleistung bezahlen, falls ein anderer Spieler das Grundstück besitzt
- Sich für eine Dienstleistung einstellen lassen und diese dann ausführen, falls ein anderer Spieler das Grundstück besitzt und dieser der Einstellung zustimmt
- Eine Bekleidet- oder Entblößt-Herzblatt-Karte ziehen
- Ins Gefängnis gehen
- Auf dem Frei Parken-Feld ausruhen und sich beim Mitspieler etwas wünschen. Dieser kann dann frei entscheiden ob er den Wunsch erfüllt oder nicht.
- Seine Erotik-Pauschale - 4.000 Euro - einziehen
- Im Gefängnis Nur zu Besuch sein
- Überfallen werden und entweder bezahlen, oder die vom Räuber gewünschte Sex-Aktion ausführen



Die Viertel von EROPOLY

Die Welt von EROPOLY teilt sich in vier Viertel auf. Jedes Viertel hat seine Spezialitäten und ist dafür bekannt. Unabhängig jedoch davon was in einem Viertel geschieht, spielt die Zeit eine entscheidende Rolle, denn je nachdem in welchem Viertel man sich befindet, müssen Dienstleistungen/Aktionen länger bzw. kürzer ausgeführt werden.

Folgende Zeitregelungen sind für die Viertel vorgesehen:

- Heile Welt:
Alle Aktionen/Dienstleistungen dauern 1 Minute
- Massage-Meile:
Alle Aktionen/Dienstleistungen dauern 2 Minuten
- Schlemmen- und Vergnügen:
Alle Aktionen/Dienstleistungen dauern 3 Minuten
- Reeperbahn:
Alle Aktionen/Dienstleistungen dauern 5 Minuten

Ausnahmen für die getroffene Zeitregelung gelten für Grundstücke wie z.B. dem Wettbüro, dem Fotostudio oder vergleichbaren Auflagen. Hier muss man nicht hetzen.

Ebenfalls bestehen Ausnahmen, wenn auf einem Grundstück ein Rotlicht-Etablissement errichtet wurde. In diesem Fall, verdoppelt sich die Zeit, die normaler Weise im jeweiligen Viertel erlaubt wäre.



Pasch

Bei einem Pasch (beide Würfel gleich) 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 ein Pasch, so darf er den dritten Zug nicht mehr ausführen, sondern muss sich mit seiner Spielfigur direkt ins Gefängnis begeben.

Über LOS gehen

Jedes Mal wenn ein Spieler in Pfeilrichtung mit seiner Figur das Feld LOS erreicht oder passiert, zahlt ihm der Bankhalter eine Erotik-Pauschale von 4.000 Euro. Das Passieren von LOS beendet einen Runde, bzw. eine Nacht in EROPOLY und läutet gleichzeitig die nächste ein. Jeder Spieler der über LOS geht, muss sich, wenn er noch etwas an hat, von einem Kleidungsstück trennen.

Grundstücke kaufen

Landet ein Spieler mit seiner Figur auf einem unverkauften Grundstück (kein anderer Spieler hält die Eigentums- & Auflagenkarte), so hat er die erste Chance das Grundstück zu kaufen. Will der Spieler kaufen, so zahlt er den auf der Karte aufgedruckten Preis an die Bank. Dafür erhält er die Eigentums- & Auflagenkarte, die er offen vor sich ablegen muss.

Wenn der Spieler das Grundstück nicht kauft, so hat der Mitspieler die Möglichkeit das Grundstück zum selben Preis zu kaufen. Da sich der Spieler zu diesem Zeitpunkt noch auf dem entsprechenden Grundstück befindet, muss, im Falle des Kaufes durch den Mitspieler, die an das Grundstück gebundene Dienstleistung sofort ausgeführt werden, oder der Spieler lässt sich beim Besitzer des Grundstückes einstellen.



Grundstücke besitzen

Der Besitz eines Grundstückes ermöglicht es dem Eigentümer, allen Nachschwärmern die auf diesem Grundstück landen, seine Dienste anzubieten.

Es ist von Vorteil, wenn ein Spieler alle Grundstücke einer Farbe besitzt. Der Besitzer kann auf Grundstücken ein Rotlicht-Etablissement einrichten, wenn er alle Straßen dieser Farbgruppe besitzt, was deutlich höhere Qualität (doppelte Zeit für die Ausführung der Dienstleistung, oder verdoppelte Pflicht) und höhere Preise zur Folge hat.



Landen auf einem Grundstück mit Besitzer

Erreicht ein Spieler mit seiner Spielfigur ein Grundstücksfeld, das bereits verkauft ist, muss er an den Eigentümer ein Entgelt für dessen Dienste bezahlen. Der Preis ist abhängig davon, ob der Besitzer bereits ein Rotlicht-Etablissement errichtet hat und ob ein Spieler alle Straßen einer Farbgruppe besitzt. Im letzteren Fall verdoppelt sich der auf der Eigentums- & Auflagenkarte aufgedruckte Betrag.

Will oder kann der Spieler nicht zahlen so hat er die Möglichkeit, sich beim Eigentümer des Grundstückes und des entsprechenden Etablissements einstellen zu lassen. Der Eigentümer kann frei entscheiden, ob der das Angebot annimmt oder ablehnt.

Nimmt er an, so muss er 50% des Preises der Dienstleistung an den eingestellten Spieler zahlen, welcher daraufhin die Dienstleistung am Eigentümer vornehmen muss, um zu beweisen, dass er die Einstellung wert war. Handelt es sich nicht um eine Dienstleistung zwischen zwei Personen, sondern um eine Pflicht, wie z.B. etwas trinken, so muss immer derjenige die Pflicht erfüllen, der gezahlt hat.

In beiden Fällen gilt: Wenn ein Rotlicht-Etablissement errichtet wurde, verdoppelt sich die Zeit für die jeweilige Dienstleistung (abhängig vom Viertel) oder die Pflicht wird verdoppelt.



Folgende Dienstleistungen/Pflichten gibt es:
(Geordnet nach Vierteln/Straßennamen):

Heile Welt

Freudengasse

»Szene-Treff«: Für Geld bekommt man hier ein Glas zu trinken.

Straße der Liebe

»Telefonsex«: Stöhne Deinem Partner lauthals den Geschlechtsakt vor.

Romantik-Platz

»Second Hand Shop«: Ziehe ein Kleidungsstück Deines Partners an und behalte es an. Dein Partner muss, wenn er noch nichts ausgezogen haben sollte, gegebenenfalls etwas ausziehen.

Reiz Straße

»Wettbüro«: Wettet auf ein beliebiges Thema. Der Verlierer muss zahlen und ein Kleidungsstück ausziehen. Wenn er schon nackt ist, muss er ein Kleidungsstück anziehen.

Fummelweg

»Sicherheitsdienst«: Taste Deinen Partner überall ab, wo dieser etwas versteckt haben könnte.



Massage-Meile

Libido Allee

»Schönheitssalon«: Verwende Schminke um das Gesicht Deines Partners so richtig hübsch zu machen.

Straße des Körperkults

»Fuß-Pflege-Salon«: Verabreiche Deinem Partner eine entspannende Fuß-Massage.

Spanneraue

»Kunst-Atelier«: Verwende Bodypaint oder Schminke um Deinen Partner nach Belieben der Kunst zu verzieren (Wo auch immer).

Jungfernstieg

»Dunkelkammer«: Verbinde die Augen Deines Partners und lasse ihn erraten, mit welchem Gegenstand Du ihn berührst/verwöhnst.

Fesselgasse

»Intim-Salon«: Verabreiche Deinem Partner hier eine ausgiebige Intim-Bereichs-Massage.



Schlemmen und Vergnügen

Lippenstieg

»Akt-Workshop«: Stelle eine beliebige Pose dar und verharre in diesem Zustand. Es empfiehlt sich natürlich, sich besonders »sexy« darzustellen. Dein Partner darf Dich dabei berühren.

Dammweg

»Foto-Studio«: Werfe Deinen Partner in Pose und sage ihm wie er sich zu geben hat. Schieße, wenn Du zufrieden bist, das ultimative Foto von Deinem Schatz.

Schluck-Allee

»Cocktail-Bar«: Träufle Deinem Partner Sekt o.ä. z.B. in dessen Bauchnabel, oder was Dir sonst noch einfällt und schlürfe das kostbare Nass sogleich wieder auf.

Casanova Palais

»Schlecker-Filliale«: Schlecke Deinen Partner von oben bis unten ab.

Oral Ufer

»Candy-Shop«: Verwöhne Deinen Partner mit Süßem, wie z.B. Honig, Schokolade oder Sahne. Verteile die Leckerein auf dem Körper Deines Partners und lecke diesen dann wieder sauber.

Sack Gasse

»Frucht-Shop«: Verwöhne Deinen Partner mit frischem Obst und spiele mit dem Früchten, die Dir zur Verfügung stehen.



Reeperbahn

Allee der Reiter

»Geheimdienst«: Wahrheit oder Pflicht. Stelle Deinen Partner vor die Wahl und befrage ihn entweder nach intimen Geheimnissen, oder denke Dir erotische Pflichten für ihn aus.

Straße der Ergüsse

»Strip-Club«: Lege einen heißen Strip hin und entledige Dich dabei eines Kleidungsstücks. Gerne kannst Du das »Publikum« miteinbeziehen. Solltest Du nichts mehr anhaben, so umspiele Deinen Partner mit Deiner Nacktheit.

Koitus Platz

»Bondage-Palast«: Lasse Dich fesseln und überall, wo es Dein Gebieter wünscht, befummeln. Spiele eine Runde lang so weiter und sehe Dich immer wieder den Annäherungen Deines Partners ausgesetzt. Du bist in dieser Runde davor geschützt im Gefängnis eingesperrt zu werden. Ist bereits ein Spieler in seiner »Fessel-Runde« unterwegs, so wird gewartet, bis dieser seine Runde beendet hat. Danach wird der Spieler gefesselt, der als nächster auf das Feld kam.

Lümmelgasse

»Peep-Show«: Befriedige Dich vor den Augen Deines Partners selbst und sei dabei nicht zimperlich. Fasse Dich an, masturbiere, mache Dich heiß, stöhne - alles ist erlaubt (auch »Hilfsmittel«).

Scheideweg

»Bordell«: Erfülle Deinem Partner einen beliebigen Sex-Wunsch, denn Du arbeitest im Edel-Bordell schlechthin. Die Top-Adresse von EROPOLY ist bekannt für ihre Qualität - Verhalte Dich entsprechend.



Landen auf einem New Economy-Feld

Wer auf einem dieser Felder landet, kann es kaufen, sofern es noch frei ist und der entsprechende Spieler nicht bereits ein New Economy-Feld besitzt. Diese Grundstücke sind von der Stadt dafür vorgesehen worden, jungen Unternehmen Raum für ihre neuen Geschäftsideen zu bieten.

Seid also kreativ und erfindet eine Dienstleistung bzw. Auflage, die mit diesem Feld verknüpft sein soll. Der Einfachheit halber, schreibt Euren Businessplan auf einen kleinen Zettel und legt ihn neben das entsprechende Feld. Den Preis für die Aktion legt Ihr ebenfalls fest, beachtet aber, dass der geforderte Preis nicht höher sein darf als der Kaufpreis (€3.000). Ebenso wie auf den anderen Feldern, kann man sich auch für die Hälfte des Leistungs-Preises einstellen lassen.

Landen auf Bahnhöfen

Wer als erster auf einem Bahnhof landet, hat die Chance, ihn zu kaufen und entsprechend umzugestalten. Gehört der Bahnhof bereits einem anderen Spieler, so muss derjenige, dessen Spielfigur darauf gelandet ist, aussuchen was er für Geld haben will.

Da man beim Bahnhofstrich unter sich bleibt, besteht hier nicht die Möglichkeit sich einstellen zu lassen - man würde nicht akzeptiert werden. Andererseits kann man frei entscheiden wie viel man ausgeben möchte, in dem man die entsprechende Dienstleistung wählt. Der Besitzer des Bahnhofs/Strichs muss die gewünschte Dienstleistung nach Erhalt des Geldes dann ausführen.



Landen auf einem Bekleidet-/Entblößt-Herzblatt-Feld

Landet man mit der Spielfigur auf einem Herzblattfeld, so zieht man die oberste Karte von dem entsprechenden Stapel. Von welchem Stapel, entscheidet ganz einfach der Umstand, ob man noch irgendetwas an hat (Bekleidet), oder ob man mittlerweile schon nackt ist (Entblößt).

Ihr müsst den angegebenen Anweisungen folgen. Danach wird die Karte, mit dem Text nach unten wieder unter den Stapel geschoben.

Ausnahme dafür bildet z.B. die »Das Recht des Stärkeren«-Karte. Sie wird zurückbehalten bis das Spiel zu Ende ist und bestimmt, wer zum Schluss über den Höhepunkt entscheiden darf.

Ebenfalls einbehalten werden, darf die »Freiheit«-Karte, welche zum Entrinnen einer Gefängnisstrafe eingesetzt werden kann.

Landen auf einem Überfall-Feld

Der Spieler, der auf ein Überfall-Feld gerät, befindet sich jetzt in den Fängen eines fiesen Gangsters (der Mitspieler). Der Spieler hat nun nur zwei Möglichkeiten heil aus der Angelegenheit herauszukommen. Entweder er zahlt die geforderte Summe aus (siehe Spielbrett), oder er muss sich seine Freiheit durch eine vom Räuber bestimmte Sex-Aktion erkaufen. Die Dauer der Sex-Aktion wird dabei durch den Räuber bestimmt und nicht durch das Viertel.

Entscheidet sich der Spieler dafür zu bezahlen, so geht das Geld direkt an den Mitspieler (Räuber).



Frei Parken

Frei Parken ist einerseits ein Ausruh-, andererseits aber auch ein Wunsch-Feld. Der Spieler, der auf Frei parken zieht, darf den Mitspieler um etwas Beliebigen bitten. Lässt sich der Mitspieler darauf ein, kann also gemeinsam geparkt werden. Es steht dem Mitspieler aber auch frei, die Bitte bzw. den Wunsch des Spielers abzulehnen.

Das Gefängnis

Man landet im Gefängnis, wenn man:

- auf das Feld »Gehe in das Gefängnis« kommt, oder
- eine Herzblattkarte »Gehe in das Gefängnis« zieht, oder
- dreimal hintereinander einen Pasch würfelt.

Wenn der Spieler auf direkten Weg ins Gefängnis über LOS kommt, erhält er keine Erotik-Pauschale. Sein Zug ist damit beendet und auch ein Pasch erlaubt kein nochmaliges Würfeln.

Der Spieler der ins Gefängnis muss, wird an den Händen mit Handschellen oder einer Krawatte, etc. gefesselt. Hat der Spieler im Gefängnis zuvor die »Schwerverbrecher«-Herzblattkarte gezogen, so gelten für ihn verschärfte Haftbedingungen und er erhält zusätzlich eine Augenbinde und einen Knebel.

Bis man aus dem Gefängnis frei kommt, müssen Fesseln und gegebenenfalls Augenbinde und Knebel angelegt bleiben. Während man im Gefängnis ist, nimmt man kein Geld ein - Dienstleistungen die sich dadurch ergeben, dass der Mitspieler auf ein Feld zieht, das dem inhaftierten Spieler gehört, müssen auf Wunsch des Mitspielers kostenlos erfolgen. Für den Zeitraum seiner Haft, kann der Spieler im Gefängnis den Mitspieler auch nicht einstellen.



Man kommt aus dem Gefängnis frei, wenn man im nächsten oder übernächsten Zug einen Pasch würfelt. Würfelt der Spieler jedoch keinen Pasch, so zählt dies als Ausbruchsversuch - was der Wärter (der Mitspieler) gar nicht gerne sieht. Jedes mal wenn ein Ausbruch misslingt, muss der Spieler den Mitspieler oral befriedigen.

Je nachdem wie oft ein Ausbruch erfolglos bleibt, desto länger und energischer darf diese Form der Bestrafung erfolgen. Hat der Spieler, der ins Gefängnis soll die »Freiheit«-Herzblattkarte, so kann er diese sofort einlösen und wird nicht eingesperrt. Er verbleibt dabei dort, wo er zuletzt auf dem Spielfeld gewesen war.

Die »Freiheit«-Herzblattkarte, wird danach wieder in den entsprechenden Stapel eingeordnet.

Kommt ein Spieler im normalen Verlauf auf das Gefängnisfeld, so ist er dort nur zu Besuch und hat keinerlei Nachteile (oder Vorteile - je nach Geschmack). Im nächsten Zug, kann er normal weiterspielen.



Rotlicht-Etablissements

(verwendet dazu die Hotels aus einem normalen Monopoly-Spiel)

Ein Spieler kann nur dann ein Rotlicht-Upgrade zum Bau eines Rotlicht-Etablissements vornehmen, wenn er alle Straßen der gleichen Farbgruppe besitzt.

Der Preis der dann für Dienstleistungen durch herumreisende Nachtschwärmer für das Grundstück, auf dem gebaut wurde, gezahlt werden muss, erhöht sich enorm, allerdings erhöht sich damit auch das zu zahlende Gehalt, für den Fall, das man jemanden einstellt.

Darüber hinaus verdoppelt sich aber auch die Zeit für das Ausführen einer Dienstleistung bzw. die mit dem Grundstück verbundene Pflicht (z.B. im Szene-Treff doppelt soviel trinken). Die Zeit bemisst sich dabei immer am jeweiligen Viertel. Ein Rotlicht-Etablissement auf einem Grundstück in Heile Welt sorgt also dafür, dass Dienstleistungen 2, statt nur eine Minute lang auszuführen sind.

Rotlicht-Etablissements können zu jeder Zeit gebaut werden. Allerdings immer nur, bevor der nächste Spieler gewürfelt hat.

Leidet der Spieler, welcher bereits Rotlicht-Upgrades vorgenommen hat, an Geldmangel, so kann er die errichteten Etablissements zur Hälfte des Upgrade-Preises wieder an die Bank verkaufen.

Mangel an Rotlicht-Etablissements

Wenn die Bank keine Gebäude mehr zu verkaufen hat, können keine weiteren Rotlicht-Etablissements errichtet werden.



Verkauf von Eigentum

Es ist jederzeit möglich, dass Spieler untereinander handeln. Dabei können Preise für Grundstücke mit oder ohne etwaiges Rotlicht-Upgrade frei bestimmt werden.

Bankrott

Ein Spieler, der die Zahlungen einstellt, d.h. einer, der mehr schuldet als er bezahlen kann, muss dafür sorgen wieder liquide zu werden.

Er darf dafür zwar Grundstücke verkaufen, jedoch sollte dies nicht als einziger Weg betrachtet werden. Auch wenn der Spieler selbst der Bankhalter ist, bekleidet nun der Mitspieler für kurze Zeit dieses Amt.

Der Mitspieler (die temporäre Bank) darf sich nun etwas vom zahlungsunfähigen Spieler wünschen, was dieser ausführen muss. Stellt der Spieler die Bank (den Mitspieler) zufrieden, so erhält der Spieler von der Bank einerseits soviel Geld, damit dieser seine Schulden begleichen kann, andererseits 4.000 Euro, um sein Spiel fortzusetzen.

Die Möglichkeit auf diese Weise Geld bei der Bank zu erhalten, besteht jedoch ausschließlich in dem Fall, das ein Spieler zahlungsunfähig geworden ist.