

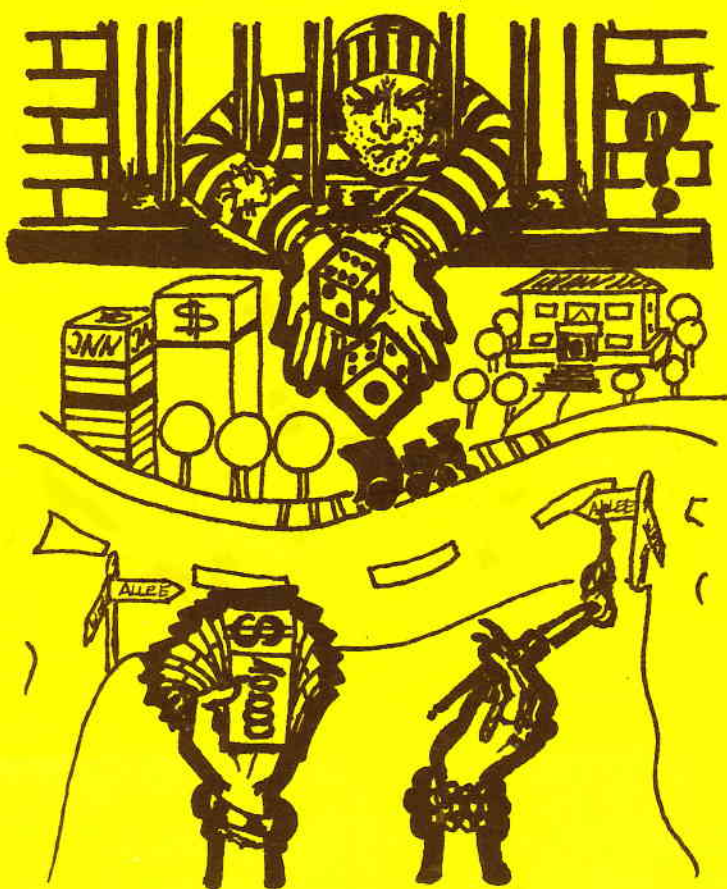
# STEFAN OSSOWSKI'S

## Schatztruhe präsentiert

### AMopoly

deutsch

175



---

## AMIGA

empf. Verkaufspreis DM 39,00

# AMopoly

*Wir möchten Sie zum Kauf dieses Programms beglückwünschen und hoffen, daß Sie noch eine Menge Spaß damit haben werden.*

**Programmautor:**  
**Peter Gober**  
**Grafik und Sound**  
**Axel Burgemeister**

**Copyright © 1990**                      **R-H-S**  
**R. Hobbold**  
**Westerhuesweg 21**  
**4285 Raesfeld**  
**Tel. 02865 / 63 43**

*Alle Rechte an der Software und der Dokumentation, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung bleiben vorbehalten.*

*Kein Teil des Programms oder der Bedienungsanleitung darf ohne schriftliche Genehmigung auf irgendeine Weise vervielfältigt oder weiterverarbeitet werden.*

*Zu widerhandlung werden von uns in jedem Fall rechtlich verfolgt.*

*Jede Diskette ist mit einer individuell registrierten Seriennummer ausgestattet.*

*Aufgrund der registrierten Seriennummer werden Sie bei Programmupdates von uns automatisch benachrichtigt.*

**Sinn des Spiels:** Der Sinn des Spiels ist, Besitztümer so günstig zu kaufen, zu vermieten und zu verkaufen, daß man am Ende des Spiels der reichste Spieler wird. Ausgehend von LOS werden die Spielfiguren im Uhrzeigersinn um das Spielfeld geführt. Kommt ein Spieler auf ein Feld, das noch kein anderer gekauft hat, hat er die Möglichkeit dieses zu tun. Zweck des Grundbesitzes ist es, Mieten von seinen Mitspielern einzuziehen. Die Mieten sind umso höher, je mehr Häuser/Hotels man auf diesem Grundstück baut. Ist ein Spieler in Geldnot kann er seinen Grundbesitz auch hypothekarisch belasten. Während des Spiels kann ein Spieler auf Ereignisfelder gelangen. Es wird dann eine Karte gezogen, die entweder positive oder negative Auswirkungen haben kann. Dadurch wird mehr Spannung in das Spiel gebracht. Das Spiel endet nach einer vor Beginn festgelegten Zeit. Gewonnen hat der Spieler mit dem meisten Besitz.

**Spielverlauf:** Zu Beginn erhält jeder Spieler 30.000,- DM. Es wird mit zwei Würfeln gewürfelt und die Spielfigur um die Summe beider Würfel weitergezogen. Wird ein Pasch gewürfelt (zwei gleiche Würfelwerte) darf im Anschluß an den Zug noch einmal gewürfelt werden. Würfelt ein Spieler hingegen drei Pässe hintereinander, muß er sich umgehend ins Gefängnis begeben. Er muß dann warten bis er wieder an der Reihe ist. Er kommt durch Zahlung von 1.000,- DM, durch die Benutzung einer Freikarte oder durch Würfeln eines Pasches wieder frei. Würfelt er drei Runden hintereinander keinen Pasch, wird er nach Zahlung von 1.000,- DM entlassen. Man kann außerdem noch ins Gefängnis kommen, indem man auf das Feld "Gehe ins Gefängnis!" (rechts oben) kommt bzw. die gleichlautende Karte zieht. Will man seine Einnahmen durch Mieten erhöhen, hat man die Möglichkeit, Häuser zu bauen. Dies ist allerdings nur dann möglich, wenn man alle Straßen einer Farbengruppe besitzt (und dann natürlich nur auf diesen Straßen).

## BEDIENUNG

1. Das Spiel wird gestartet, indem man nach dem Einschalten die Diskette in das interne Laufwerk einlegt. AMopoly wird dann automatisch geladen. Man kann das Programm allerdings von der Workbench aus starten. Es ist voll multitaskingfähig.
2. Das Spiel wird hauptsächlich mit der Maus gesteuert. Wird ein Spieler vor eine Entscheidung gestellt, muß er seine Antwort dem Computer mitteilen, indem er das entsprechende Gadget (Fenster) seiner Wahl anklickt, d. h. mit dem Mauszeiger über das Gadget fährt und dann die linke Maustaste drückt.
3. Um an spezielle Menüs zu gelangen, muß man die rechte Maustaste drücken, und den Mauszeiger zur Titelleiste fahren (siehe auch Menüerläuterungen).
4. Statt der Maus kann man auch einen Joystick (Port 2) oder beides für die Eingabe benutzen. Der Feuerknopf entspricht der linken Maustaste. Um an die Menüs zu gelangen, muß der Zeiger auf der Menüleiste stehen. Dann kommt man durch Drücken des Feuerknopfes zu den Menüs.
5. Treten Fragen auf, die WER ? oder WEM ? lauten, muß man das betreffende Spielerfenster anklicken. Wird WO ? gefragt, muß man ein Straßenfeld anklicken.

#### 4. HYPOTHEK

- aufnehmen:** Straßen können zur Hälfte des Preises mit einer Hypothek belegt werden. Es werden dann aber keine Mieten verlangt. Der Besitzpfahl wird dann punktiert.
- zurückzahlen:** Wenn eine Hypothek zurückgezahlt wird müssen 10 Prozent des Straßenwertes als Zinsen bezahlt werden.

#### 5. GEFÄNGNIS

- Freikaufen:** Wenn ein Spieler im Gefängnis sitzt, kann er sich - unmittelbar BEVOR er würfeln muß - für DM 1000,- freikaufen.
- Freikarte ,  
benutzen:** Besitzt er eine Freikarte kann er diese - ebenfalls VOR dem Würfeln - über diesen Menüpunkt benutzen.
- Freikarte  
verkaufen:** Freikarten können zu einem beliebigen Preis (abgerundet auf 20-DM-Schritte) unter den Spielern gehandelt werden.

#### 6. OPTIONEN

Wie bei jedem Gesellschaftsspiel gibt es auch einige Varianten der eigentlichen Regeln, die Abwechslung und mehr Spannung in das Spiel bringen. Unter diesem Menüpunkt lassen sich einige dieser Varianten einstellen. Diejenigen, die gerade benutzt werden, sind mit einem Haken versehen. Voreingestellt ist VERSTÄRIGERN.

- versteigern:** Wenn ein Spieler auf eine Straße kommt, die keinem gehört, sie aber nicht kaufen möchte, wird sie unter allen Spielern versteigert. Computerspieler steigern auch mit.
- LOS 8000,- DM:** Wenn ein Spieler direkt auf das Feld LOS gelangt, bekommt er 8000,- DM.
- Frei-Parken-Extras:** Sämtliche Steuern, Gebühren und Strafen, die bezahlt werden müssen, gelangen in den Jackpot. Der aktuelle Jackpotstand ist stets in dem Feld FREI PARKEN abzulesen. Kommt ein Spieler auf dieses Feld und befindet sich Geld im Jackpot, so kann er wählen, ob er das Geld kassieren oder Mietfreiheit bis LOS haben möchte.
- Werke:  
mehr Miete:** Statt 80 bzw. 200 mal die gewürfelte Augenzahl beträgt die Miete für Elektrizitäts- und Wasserwerk 100 bzw. 1000 mal die Augenzahl.

**Gefängnis:****Besucher +  
500 DM:**

Gefängnisbesucher kassieren von jedem Inhaftierten 500,- DM.

**Gefängnis:****1 Straße zurück:**

Kommt jemand in das Gefängnis, so muß er eine seiner Straßen an die Bank zurückgeben. Der Preis wird dabei voll erstattet.

**Gefängnis:****keine Miete:**

Wer im Gefängnis sitzt, bekommt keine Miete.

**Vorkaufsrecht:**

Wer zwei von drei Straßen einer Farbe (oder die teurere von zwei Straßen) besitzt, hat ein Vorkaufsrecht auf die "fehlende" Straße. Er wird zuerst gefragt, ob er die Straße kaufen möchte, wenn ein anderer Mitspieler auf die Straße gelangt und sie kaufen könnte.

**Häuser auf****Einzelstraßen:**

Es können Häuser auch auf einzelnen Straßen gebaut werden, ohne das man alle Straßen einer Farbe besitzen muß.

**1 Haus bei****Betreten:**

Es kann nur auf den Straßen gebaut werden, auf denen man "steht" und zwar jeweils nur ein Haus.

**Kredit****100.000 DM:**

Hat ein Mitspieler kein Geld mehr, um z. B. Miete zu bezahlen, so kann er einmalig einen Kredit über 100.000,- DM aufnehmen. Dies wird durch ein rotes "K" in dem Informationsfeld des Spielers angezeigt: bei der "Statistik" bleibt er außer Wertung. Für den Kredit sind pro Runde beim Überschreiten von LOS 10 % Zinsen zu bezahlen. Zurückbezahlt wird er mit Kredit zurückzahlen.

Natürlich sind auch Kombinationen verschiedener Optionen zulässig. Probieren Sie z. B.: 1 Straße zurück, Häuser auf Einzelstraßen, 1 Haus bei Betreten.

VIEL SPASS !!!

# STEFAN OSSOWSKI'S

**Schatztruhe präsentiert**

## **AMopoly**

**deutsch**

.....  
*Programm-INFO*  
.....

*AMopoly*, daß bekannte Brettspiel für die ganze Familie in der R.H.S - Version. Der Computer kann wahlweise ein bis drei Gegenspieler steuern, so daß der volle Spielspaß auch dann garantiert ist, wenn keine menschlichen Mitspieler zur Verfügung stehen. Sehr gute Grafik und langanhaltende Motivation zeichnen diesen Spiele-Klassiker aus! Los gehts, und hüten Sie sich vor dem Gefängnis.

---

**Entwicklung und Vertrieb von Software**

**Computer-Versicherung**

**Stefan Ossowski**

D-4300 Essen 1, Veronikastraße 33

Telefon 02 01/ 78 87 78, BTX \*OSSOWSKI#

Telefax 02 01/ 79 84 47

---