

SÄILYTYS



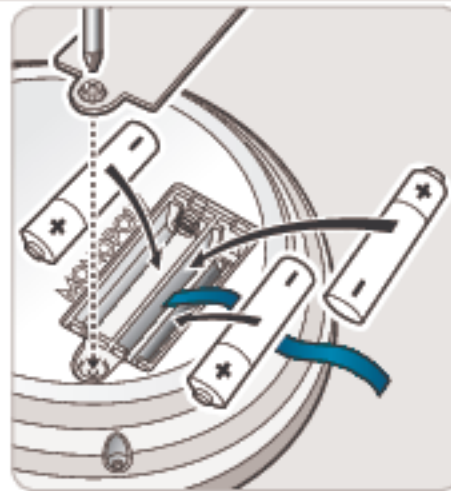
1. Pane kuusi pelinappulaa pankkiirin telineessä niitä varten oleviin lokeroihin, jotta ne eivät näemuunnu.
2. Odota, että pelityökalu sammuu itsestään (se sammuu 90 sekunnissa, jos sitä ei käytetä), ja pane se pankkiirin telineen suureen lokeroon.
3. Pane kaikki muut osat takaisin telineeseen, valmiiksi seuraavaa peliä varten.


TÄRKEÄÄ TIETOA PARISTOISTA!

Säilytä nämä ohjeet mahdollista myöhempää tarvetta varten. Alkuisen tulee vaihtaa laitteen paristot.

VAROITUS:

1. Älä jätä paristoja pienten lasten ulottuville. Jos lapsi nälähtää vahingossa pariston, ota välittömästi yhteyttä lääkäriin.
2. Noudata aina ohjeita huolellisesti. Käytä vain mainittuja paristoja ja aseta paristot paristokoteloon niin, että niiden navat (+) ja (-) ovat oikeinpäin.
3. Älä sekoita vanhoja ja uusia paristoja tai tavallisia (hiili-sinkki) ja alkali-paristoja keskenään.
4. Poista tyhjt ja loppuun käytetyt paristot tuotteesta.
5. Poista paristot tuotteesta, jos se on käyttämättömänä pitkään aikaa.
6. Pöytä ei saa yhdistää oikosulkuväaran vuoksi.
7. Jos tuote aiheuttaa sähköiskettä tai muut laitteet aiheuttavat siihen sähköiskettä, silmä se kauemmas muista sähkölaitteista. Käynnistä laite tarvittaessa uudestaan (sammuta ja käynnistä tai poista paristot ja aseta ne takaisin paikalleen).
8. **LADATTAVAT PARISTOT:** Älä sekoita näitä paristoja muuntyyppisten paristojen kanssa. Poista aina paristot tuotteesta ennen niiden lataamista. Paristot on ladattava alkuisen valvonassa. **ÄLÄ YRITÄ LADATA MITÄÄN MUITA PARISTOJA KUIN LADATTAVIA PARISTOJA.**



 Tätä tuotetta ja sen paristoja ei saa hävittää normaalin talousjätteen mukana, vaan ne on toimitettava ongelmajätteen keräyspisteeseen hävettäväksi.

MONOPOLY-nimi ja -logo, pelilaudan ominainen malli sekä MR. MONOPOLYN nimi ja hahmo sekä laudan kaikki ominaispiirteet ja pelin osat ovat Hasbron kiinteistökauppapelin ja siihen kuuluvien välineiden tavaramerkkejä.

© 1935, 2009 Hasbro. Kaikki oikeudet pidätetään.

Jakelija Pohjoismaissa: Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.

www.hasbro.fi

041017146109 



IKÄ
8+ |  PELÄMÄ

MONOPOLY

REVOLUTION



SISÄLTÖ:

1 pelikute, 1 pelityökalu, 6 MONOPOLY-pankkikorttia, 6 pelinappulaa, 30 keinhuudetusdistusta, 32 taloa, 12 hotellia ja 2 noppaa.

PELIN TAVOITE



Selviytyä ainoaksi jäljelle jääväksi pelaajaksi, kun kaikki muut ovat joutuneet konkurssiin.

Peliäikää voi lyhentää pelaamalla siihen asti, kunnes yksi pelaajista joutuu konkurssiin. Sen jälkeen kaikki muut pelaajat laskevat omaisuutensa (käteisen rahan ja kiinteistöjen) arvon. Rikkain pelaaja voittaa pelin.

HAKEMISTO

UUTTA PELISSÄ	3
VALMISTELUT	4 - 5
NÄIN PELIÄ PELATAAN	6 - 7
PELITYÖKALU	8
TONTTIEN OSTAMINEN	10
KAUPAT JA TONTTIEN MYYMINEN	10
RAKENNUKSET	11
HUUTOKAUPAT	12
LAITOKSET	12
ASEMAT	12
PAKKOKAUPAT	13
VUOKRA	13
KONKURSSI	13
KIINNITYKSET	14
VANKILA	15
ILMAINEN PYSÄKÖINTI	15
LÄHTÖRUUDUN OHITTAMINEN KAHDESTI	15
SÄILYTYS	16
TIETOA PARISTOISTA	16

UUTTA PELISSÄ



Pelaa MONOPOLYÄ kuten ennenkin – nyt pelissä on kuitenkin kolme uutta käännettä!

1. ÄÄNET JA MUSIIKKI

Tuuleta musiikin tahtiin, kun ohitat lähtöruudun, ja kuuntele, mitä kohtalosi kuulostaa, kun päädyt vyöhykeruutuun tai kohdalle osuu Sattuma!



2. KULKUNEUVOVYÖHYKKEET

Pelilauta on jaettu neljään vyöhykkeeseen: kävelyvyöhyke, pyöräilyvyöhyke, autovyöhyke ja rakettivyöhyke.



Lähtöruutu, ilmainen pysäköinti-, Mene vankilaan- ja Vankila-ruudut eivät kuulu näihin vyöhykkeisiin.

Kun päädyt vyöhykeruutuun, on päätöksen aika! Voit joko valita vyöhykkeen ja suoda kaikille sen alueella oleville pelaajille Sattuman tai siirtyä seuraavalle vapaalle tontille ja huutokaupata sen. Toimiko se sinun etusi mukaan vai menevätkö suunnitelmasi myttyyn? On aika ottaa siitä selvää!

Jos yhtään tonttia ei ole vapaana, voit tehdä pakkokaupat ja vaihtaa yhden oman tonttisi toisen pelaajan tonttiin.

3. PELILAUTA

Pelilauta on aivan samanlainen kuin neljänmuotoinen MONOPOLY-lauta, mutta se on pyöreä! Radalla liikutaan myötäpäivään.

Huomaat myös, että laitoksia on neljä kahden sijan. Mikä sen parempaa rahan käärimiseksi!

LUE EDEMPÄÄ LISÄÄ PELIN KULUSTA.
SIVUILLA 4–7 KERROTAAN TÄRKEIMMÄT SÄÄNNÖT.
SIVUILLA 8–12 ON TARKEMPIA TIETOJA.

VALMISTELUT



Valitkaa yksi pelaaja pankkiiriksi. Pankkiiri vastaa

- lainhuudatustodistuksista
- huutokaupoista
- taloista ja hotelleista.

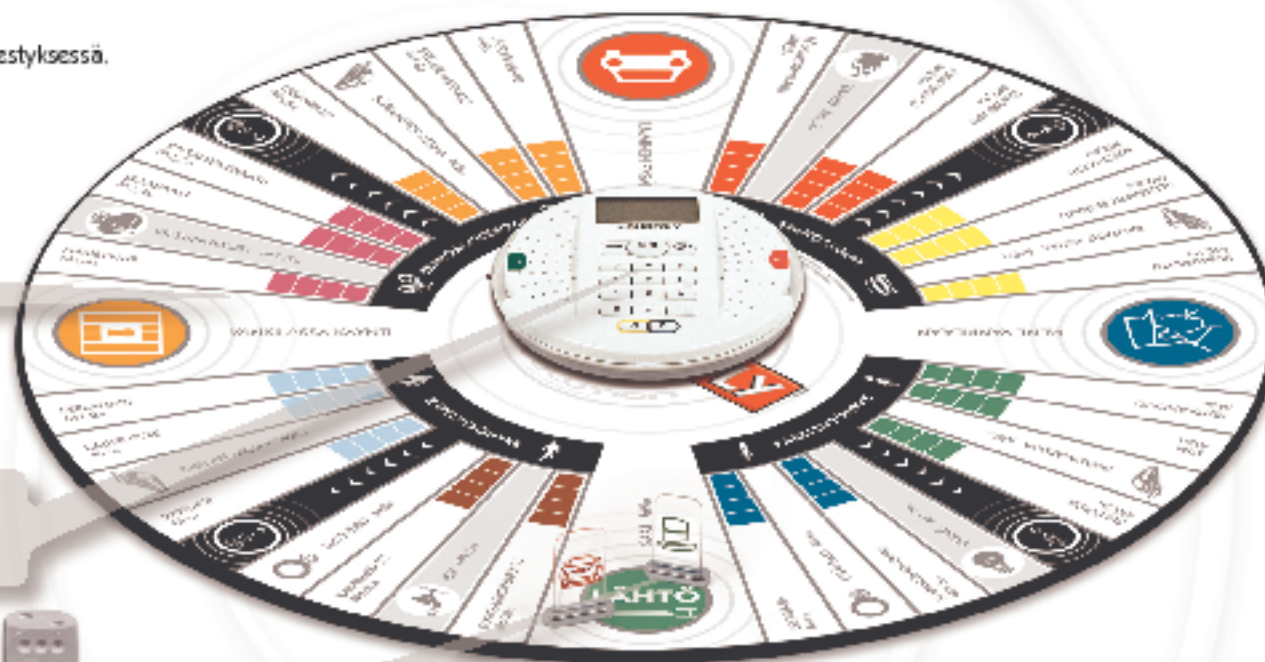
Tee pelivalmistelut annetussa järjestyksessä.

1. Pane **pelliauta** tasaiselle alustalle.

2. Pane paristot **pelityökaluun** (katso ohjeita takakannesta) ja pane se pellaudan keskelle.

3. Ota **pellinappulat ja nopat** muovipussista. Jokainen pelaaja valitsee pellinappulansa ja panee sen **lähtöruutuun**.

4. Ota **pankkikortit** muovipussista ja anna jokaiselle pelaajalle yksi kortti. Pelin alussa jokaisella kortilla on **€15M**.



4

5. Pane **talot ja hotellit** pankkiirin telneeseen.

6. Järjestä **lainhuudatuskortit** väryhmiin ja pane ne **pankkiirin telneen** lokeroihin.



5

Olette valmiita pelaamaan MONOPOLY Revolutionia!

NÄIN PELIÄ PELATAAN!



Kaikki heittävät molempia noppia. Suurimman silmäluvun heittänyt pelaaja aloittaa. Pelivuoro siirtyy myötäpäivään.

OMALLA VUOROLLA



Satuitko Sattumaan?
Seuraa näytöllä olevia ohjeita!

PYSÄHDYSPAIKKANI ON



Peli jatkuu, kunnes pelissä on jäljellä enää yksi pelaaja. Kyseinen pelaaja voittaa!

PELITYÖKALU



KÄYNNISTÄ PELITYÖKALU PAINAMALLA MITÄ TAHANSA PAINIKETTA.

Poista edellisten pelien saldot
painamalla C-painiketta pitkään.



LÄHTÖRUUTU

Kun ohitat tai pysähdyt lähtöruutuun, pane pankkikorttisi pelityökalun vihreään aukkoon ja paina tätä painiketta, niin saat M2m:n palkkasi! (Summaa ei tarvitse syöttää erikseen.)



VYÖHYKE

Kun pysähdyt vyöhykeruutuun, voit joko

- valita pelilaudalta vyöhykkeen ja antaa kaikille sillä oleville pelaajille Sattuman! (Halutessasi voit valita sen vyöhykkeen, jolla itse olet.) Paina vyöhykepainiketta. Kun näytössä näkyy oikean vyöhykkeen kuva, paina painiketta uudestaan. Kuulet vyöhykemusiikin, ja Sattuma-ohjeet kulkevat näytön poikki.

TAI

- siirtyä pelilaudan seuraavalle vapaalle tontille ja huutokaupata sen. (Katso sivu 12.) Jos yhtään tonttia ei ole vapaana, on aika tehdä pakkokaupat! (Katso sivu 13.)

M ja K

Aina kun maksat tai saat rahaa, näppäile summa ja sitten M (miljoonaa) tai K (tuhatta).

DESIMAALIEROTIN / ÄÄNENVOIMAKKUUDEN SÄÄTÖ

Säädä äänenvoimakkuutta painamalla tätä painiketta, kunnes äänenvoimakkuus on haluamallasi tasolla. Aseta laite vain piippaamaan (ei musiikkia tai muita äänitehosteita) valitsemalla hiljaisin ääniasetus.

C (poista)

Voit poistaa virheet C-painikkeen avulla. Poista edellisten pelien saldot painamalla C-painiketta pitkään.



PELITYÖKALUN KÄYTTÄMINEN

RAHAN SAAMINEN PANKILTA

Rahojen saaminen:

1. Pane pankkikorttisi vihreään aukkoon.
2. Näppäile summa. Jos saat, esim. #260€, paina 2, 6, 0, K.
3. Odota, että korttisi saldo kasvaa. Ota kortti laitteesta.

MAKSAMINEN PANKILLE

Rahojen maksaminen:

1. Pane pankkikorttisi punaiseen aukkoon.
2. Näppäile summa, jonka maksat. Jos maksat esim. #1,5M, paina 1, 5, M.
3. Odota, että korttisi saldo pienenee. Ota kortti laitteesta.

MAKSAMINEN TOISELLE PELAAJALLE

Kun olet velkaa toiselle pelaajalle:

1. Pane korttisi punaiseen aukkoon ja toisen pelaajan kortti vihreään aukkoon.
2. Näppäile summa, jonka maksat. Korttisi saldo pienenee.
3. Odota, että toisen pelaajan kortin saldo kasvaa. Ota molemmat kortit laitteesta.

HUUTOKAUPAT

Kun pankkiiri huutokaupaa tontin, hänen täytyy

1. käynnistää kello painamalla kaupantekopainiketta.
2. Piippaus kertoo, milloin aika on loppumassa.

(Jos huutokauppa päättyy ennen kuin aika loppuu, pysäytä kello painamalla kaupantekopainiketta.)

SATTUMAT

Sattumat kulkevat näytön poikki

- kun pelaaja pysähtyy mustaan vyöhykeruutuun ja valitsee Sattuman

JA

- satunnaisesti pelin aikana. Tarkkaile Sattuman äänimerkkiä ja pidä silmällä ruutuun ilmestyvää ? symbol -symbolia. Sattuma osuu pelaajalle, joka on juuri ottanut korttinsa pois pelityökalusta.

Jos Sattuma osuu kohdalle kesken siirtoa tai kauppvoja, noudata heti näytössä näkyviä ohjeita. Jos sattuma ehtii mennä ohi, harmin paikka!
Jos Sattuma lähettää useamman kuin yhden pelaajan vapaalle tontille, huutokaupatkaa tontti.

OSTAMINEN JA MYYPMINEN



Sivu 10

RAKENNUKSET



Sivu 11

HUUTOKAUPAT



Sivu 12

LAITOKSET JA ASEMAT



Sivu 12

VUOKRA



Sivu 13

KONKURSSI



Sivu 13

KIINNITYKSET



Sivu 14

VANKILA



Sivu 15

TONTTIEN OSTAMINEN



OSTOKOhteet:



Jos päädyt vapaalle tontille ja haluat ostaa sen:

1. Maksa ruudussa ilmoitettu hinta. (Katso sivu 9.)
2. Ota kyseinen lainhuudatustodistus pankkiirilta. Pidä se edessäsi tietopuoli ylöspäin.

Jos et halua tonttia, pankkiirin täytyy huutokaupata se (katso **Huutokaupat** sivulta 12).

Kun pelaaja omistaa tontin, hän voi periä vuokraa muilta pelaajilta, jotka pysähtyvät kyseiseen ruutuun. Kun omistat kaikki saman väriryhmän tontit (eli sinulle on monopoli), voit rakentaa ryhmän tonteille taloja ja hotelleja, niin saat entistä enemmän vuokraa!

KAUPAT JA TONTTIEN MYYMINEN



Voit myydä tontteja, joille ei ole rakennettu, asemia ja laitoksia toisille pelaajille omalla vuorollasi tai muiden pelaajien vuorojen välissä.

Jos haluat myydä:

1. Myy tontilla olevat rakennukset pankkiirille (katso viereinen sivu). Et voi myydä tonttia, jos jollakin sen väriryhmän tontilla on rakennuksia.
2. Sovi hinnasta toisen pelaajan kanssa ja ota rahat vastaan (katso sivu 9).
3. Kun pelaaja on maksanut sinulle, anna lainhuudatuskortti hänelle.

RAKENNUKSET



TALOT

Kun omistat kaikki väriryhmän tontit, voit ostaa taloja ryhmän tonteille. Talon hinta ilmoitetaan lainhuudatustodistuksessa.



HOTELLIT

Sinulla on oltava neljä taloa valmiin väriryhmän jokaisella tontilla, ennen kuin voit ostaa hotellin. Vaihda neljä taloa hotelliin ja maksa pankkiirille lainhuudatustodistuksessa ilmoitettu hotellin ostohinta. Yhdelle tontille voi rakentaa vain yhden hotellin.



RAKENTAMISTA KOSKEVAT SÄÄNNÖT

- Taloja tai hotelleja voi ostaa omalla pelivuorolla tai muiden pelaajien vuorojen välissä.
- Rakenna tasaisesti: et voi rakentaa tontille toista taloa, ennen kuin olet rakentanut yhden talon jokaiselle kyseisen väriryhmän tontille.
- Voit ostaa niin monta rakennusta kuin haluat, kunhan sinulla vain on niihin varaa!
- Jos jokin väriryhmän tonteista on kiinnitetty, et voi rakentaa millekään kyseisen väriryhmän tontille.

RAKENNUSTEN MYYMINEN

Talot ja hotellit myydään takaisin pankkiirille puoleen hintaan niiden alkuperäisestä ostohinnasta (hinta löytyy lainhuudatustodistuksesta). Voit myydä omalla vuorollasi tai muiden pelaajien vuorojen välissä.

TALOJEN MYYMINEN

Myy talot tasaisesti, samaan tapaan kuin ostit ne.

HOTELLIEN MYYMINEN

Hotellit myydään takaisin pankkiirille puoleen hintaan niiden alkuperäisestä ostohinnasta ja puoleen hintaan taloista, jotka vaihdettiin hotelliiksi.

Hotellit voi myös muuttaa takaisin taloiksi rahan keräämiseksi. Tällöin hotelli myydään puoleen hintaan ja vaihdossa saa neljä taloa.

JOS RAKENNUKSET LOPPUVAT

Jos taloja ei ole enää jäljellä, sinun on odotettava, että muut pelaajat palauttavat talonsa pankille, ennen kuin voit ostaa niitä.

Jos taloja tai hotelleja on jäljellä rajoitettu määrä ja ainakin kaksi pelaajaa haluaa ostaa enemmän taloja kuin mitä pankilla on tarjota, pankkiiri huutokaupaa rakennukset yksitellen korkeimman tarjouksen tehneelle alkaen alimmasta hinnasta, joka on merkitty asianmukaiseen lainhuudatustodistukseen.

OSTAMINEN JA MYYMINEN



Sivu 10

RAKENNUKSET



Sivu 11

HUUTOKAUPAT



Sivu 12

LAITOKSET JA ASEMAT



Sivu 12

VUOKRA



Sivu 13

KONKURSSI



Sivu 13

KIINNITYKSET



Sivu 14

VANKILA



Sivu 15

HUUTOKAUPAT



Jos et halua ostaa tonttia, jolle olet pysähtynyt, tai siirtyä seuraavalle vapaalle tontille pysähdettyäsi vyöhykeruutuun, pankkiirin on huutokaupattava tontti heti ja myytävä se eniten tarjoavalle. Aloitushinta on #10k. Myös sinä voit osallistua huutokauppaan.

PANKKIIRI:

1. Aloita huutokauppa painamalla kaupantekopainiketta.
2. Kuka tahansa pelaaja voi tehdä tarjouksen milloin tahansa huutokaupan aikana (mukaan lukien pelaaja, joka ei halunnut ostaa sitä).
3. Varoitusääni kertoo, milloin aika on loppumassa.
4. Pelaaja, joka tekee korkeimman tarjouksen ennen ajan loppumista, saa tontin ja maksaa tarjoamansa hinnan.



LAITOKSET



MONOPOLY Revolution -pelissä on neljä laitosta. Niitä ostetaan ja huutokaupataan samalla tavalla kuin tonttejäkin.

Jos päädyt jonkun pelaajan omistamalle laitokselle, maksa omistajalle vuokraa sen mukaan, miten monta laitosta kyseinen pelaaja omistaa. Vuokra ilmoitetaan lainhuudatustodistuksessa.

ASEMAT



Asemia ostetaan ja huutokaupataan samalla tavalla kuin tonttejäkin.

Jos päädyt toisen pelaajan omistamalle asemalle, maksa omistajalle lainhuudatustodistuksessa ilmoitettu summa. Maksettava summa lukee lainhuudatustodistuksessa, ja se määrittyy pelaajan omistamien muiden asemien määrän mukaan.

12

PAKKOKAUPAT



Kun päädyt vyöhykeruutuun ja yhtään tonttia ei ole vapaana, voit tehdä pakkokaupat toisen pelaajan kanssa. (Tämä korvaa vaihtoehdon huutokaupata seuraava vapaa tontti.)

Pakkokaupoissa sinulla täytyy olla tontti, joka ei kuulu valmiiseen väriyhmään. Jos sinulla on vain valmiita väriyhmä, et voi tehdä pakkokauppoja.

Valitse toiselta pelaajalta tontti, joka ei kuulu valmiiseen väriyhmään, ja vaihda lainhuudatuskortteja hänen kanssaan. Toinen pelaaja ei voi kieltäytyä!

VUOKRA JA KONKURSSI



Jos päädyt toisen pelaajan omistamalle kiinnittämättömälle tontille, sinun täytyy maksaa vuokraa. Tontin omistajan täytyy vastata vuokraa, ennen kuin seuraavana vuorossa oleva pelaaja heittää noppiä. Maksa lainhuudatustodistuksessa ilmoitettu summa sen mukaan, miten monta rakennusta tontilla on.

Jos omistat koko väriyhmän, vuokra on kaksinkertainen ryhmän niillä tonteilla, joilla ei ole taloja eikä hotelleja. Vaikka olisit kiinnittänyt kyseisen väriyhmän tontin, voit edelleen kerätä kaksinkertaisen vuokran saman väriyhmän kiinnittämättömiltä tonteilta.

JOS RAHAT LOPPUVAT

- Jos rahasi käyvät vähiin, voit hankkia lisää rahaa
- myymällä rakennuksia
 - kiinnittämällä tontteja
 - myymällä tontteja, laitoksia tai asemia toiselle pelaajalle sopimallanne summalla (vaikka ne olisivat kiinnitetty).

KONKURSSI

Jos olet velkaa enemmän kuin saat kerättyä omaisuuttasi myymällä, joudut konkurssiin ja peli päättyy osaltasi.

VELKA PANKKIIRILLE

Jos olet velkaa pankille joutuessasi konkurssiin, palauta lainhuudatustodistuksesi pankkiirille, joka myy jokaisen tontin huutokaupassa korkeimman tarjouksen tehneelle.

VELKA TOISELLE PELAAJALLE

Myy kaikki omistamasi talot ja hotellit takaisin pankille puoleen hintaan lainhuudatuskorttiin merkitystä hinnasta. Anna pelaajalle, jolle olet velkaa, kaikki jäljellä olevat rahasi ja lainhuudatustodistuksesi.

13

OSTAMINEN JA
MYYMINEN



Sivu 10

RAKENNUKSET



Sivu 11

HUUTOKAUPAT



Sivu 12

LAITOKSET JA
ASEMAT



Sivu 12

VUOKRA



Sivu 13

KONKURSSI



Sivu 13

KIINNITYKSET



Sivu 14

VANKILA



Sivu 15

KIINNITYKSET



TONTTIEN KIINNITTÄMINEN

1. Myy tontilla olevat rakennukset.
2. Käännä lainhuudatusodistus tietopuoli alaspäin.
3. Pankkiiri antaa sinulle kortin takana ilmoitetun kiinnityssumman.

Kiinnitetystä tonteista ei voi periä vuokraa. Voit kuitenkin periä vuokraa muilta saman väriyhmän tonteilta.

Kun omistat koko väriyhmän, voit periä kaksinkertaista vuokraa ryhmän kiinnittämättömistä tonteista, vaikka ryhmän muut tontit olisivat kiinnitetty.



KIINNITETTYJEN TONTTIEN SAAMINEN MAKSUKSI VELASTA

Jos toinen pelaaja on sinulle velkaa ja joutuu konkurssiin, hänen täytyy luovuttaa kaikki omistamansa tontit sinulle. Kiinnitetyt tontit pysyvät kiinnitettynä, kunnes päätät maksaa kiinnityksen.

KIINNITYKSEN MAKSAMINEN TAKAISIN

Sinun täytyy maksaa alkuperäinen kiinnityshinta ja 10 prosentin korko (pyöristettynä ylös lähimpään kymmeneen tuhanteen). Kun olet maksanut kiinnityksen, käännä lainhuudatusodistus tietopuoli ylöspäin.

KIINNITETTYJEN TONTTIEN MYYMINEN

Voit myydä kiinnitetyn tontin toiselle pelaajalle sovittuun hintaan. Ostajan on tällöin maksettava heti kiinnitys tai 10 prosenttia korkoa (pyöristettynä lähimpään kymmeneen tuhanteen) ja pidettävä tontti kiinnitettynä.

Kiinnitetystä tontista voi alkaa periä vuokraa, kun kiinnityssumma on maksettu takaisin ja kortti käännetty tietopuoli ylöspäin.

Kun yksikään tietyn väriyhmän tonteista ei ole enää kiinnitetty, omistaja voi alkaa ostaa taloja ja hotelleja takaisin täydellä hinnalla.



VANKILA

VANKILAAN JOUTUMINEN

Joudut vankilaan seuraavissa tilanteissa:

- päädyt Mene vankilaan -ruutuun
- saat Sattuman, jossa sinun käsketään mennä suoraan vankilaan
- heität vuorollasi tuplat kolme kertaa peräkkäin.



Kun joudut vankilaan, vuorosi päättyy. Siirrä pelinappulasi Vankila-ruudun ympärään. Riippumatta siitä, missä päin lautaa olit, et saa $\text{€}2000$.

Kun olet vankilassa, voit osallistua huutokauppoihin ja periä vuokraa tonteista, kunhan niitä ei ole kiinnitetty.

MITEN PÄASEN POIS VANKILASTA?

Pysy vankilassa kolme pelivuoroa, mutta heitä kuitenkin noppia omella vuorollasi. Voit päästä vankilasta nopeasti kolmella tavalla:

1. Odota seuraavaa vuoroasi ja maksa sitten sakkoja $\text{€}500$ ennen kuin heität noppia. Siirry heittämasi silmäluvun verran.
2. Heitä omella vuorollasi tuplet ja siirrä pelinappulasi pelikudella silmäluvun verran.
3. Pelityökalu näyttää Sattuman, joka vapauttaa kaikki vankilasta.

Jos et ole heittänyt tuplia kolmen vuoron jälkeen, maksa pankkiirille $\text{€}500$ ennen kuin siirät pelinappulasi.

VANKILASSA KÄYNTI

Jos et ole vankilassa, mutta päädyt vankilaruutuun, olet vain käymässä vankilassa.

ILMAINEN PYSÄKÖINTI

Tämä ruutu on ainoastaan ilmainen levähdyspaikka. Päätymällä tähän ruutuun et voita rahaa, mutta et myöskään menetä sitä. Voit edelleen mm. periä vuokraa ja rakentaa tonteillesi.



LÄHTÖRUUDUN OHITTAMINEN KAHDESTI SAMALLA VUOROLLA

Voit saada $\text{€}2M$ palkan kahdesti samalla vuorolla. Näin voi tapahtua, jos esimerkiksi kohdallasi osuu Sattuma heti lähtöruudun ohittamisen jälkeen, ja sinua kehoitetaan menemään eteenpäin lähtöruutuun.



OSTAMINEN JA
MYYMINEN



Sivu 10

RAKENNUKSET



Sivu 11

HUUTOKAUPAT



Sivu 12

LAITOKSET JA
ASEMAT



Sivu 12

VUOKRA



Sivu 13

KONKURSSI



Sivu 13

KIINNITYKSET



Sivu 14

VANKILA



Sivu 15