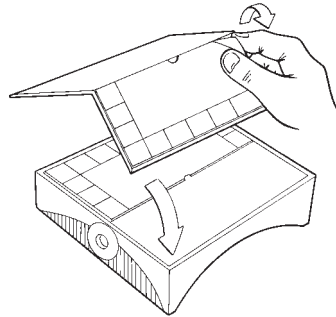


Bild 1
Figur 1
Figur 1
Kuva 1



090500219179



www.hasbro.se
www.hasbro.dk

www.hasbro.no
www.hasbro.fi

© 2005 Hasbro. All rights reserved.
Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40,
DK-2600 Glostrup, Denmark.



*Det bärbara spelet för fastighetshandel
Det bærbare spil, hvor der handles ejendomme
Spillet om eiendom og rikdom - der du vil
Tuttu kiinteistöpelä kulkee nyt mukana*





Innehåll: 1 självhäftande spelplan, 1 spelbräde, 1 kartongark med lagfartskorten och listor för chans och allmänningar, 6 spelpjäser i plast, 6 plastnycklar, Monopoly-pengar, 3 tärningar, 32 hus och 12 hotell.

I den här versionen av Monopol är gatorna från Atlantic City i USA. Det var de gatorna som spelets upphovsman Charles B. Darrow använde när hans spel började säljas på ett varuhus i Philadelphia 1934. Efterfrågan blev så stor att han inte hann med alla beställningar utan sålde rättigheterna till spelföretaget Parker Games. Resten är historia. Idag har över 200 miljoner spel sålts över hela världen, vilket gör Monopol till det mest köpta spelet genom alla tider.

SPELET I KORTHET

Monopoly går ut på att bli så rik som möjligt genom att köpa, hyra ut och sälja egendomar – den mest förmögna spelaren vinner! Börja på rutan G0 (GÅ), kasta tärningarna och flytta din spelpjäs runt spelplanen. Om du hamnar på en tomt som inte redan ägs av någon annan spelare kan du köpa den från banken.

Om du bestämmer dig för att inte köpa egendomen bjuds den ut till försäljning på auktion. Spelare som äger egendomar inkasserar hyra från motspelare som hamnar på dessa tomter. Hyrorna för egendomarna stiger rejält i och med uppförandet av hus och hotell. Därför är det klokt att bebygga så många tomter som möjligt. Om du behöver mer pengar kan du in-teckna dina egendomar hos banken.

Du måste alltid följa anvisningarna när du hamnar på rutor för Community Chest (allmänningar) och Chance (chans). Ibland händer det att du får gå i fängelse.

FÖRBEREDELSE

Avlägsna skyddspapperet från båda delarna av den självhäftande spelplanen och klistra fast spelplanen på plastbrädet så att Monopoly-logotypen hamnar i mitten. (Se bild 1). Ta loss lagfartskorten och listorna för chans och allmänningar från kartongarket. Ta loss spelpjäserna från deras fästen (använd en sax om det behövs). Ställ spelpjäserna på rutan G0 (GÅ). Lägg nycklarna, husen, hotellen och tärningarna bredvid spelplanen. Sortera pengarna och lägg valörerna i olika högar intill spelplanen. Varje spelare väljer en spelpjäs.

BANKEN

En spelare utses att, förutom att spela själv, ansvara för banken. Varje spelare erhåller \$1 500 uppdelat i följande valörer:

Två x \$500	Fyra x \$100	En x \$50	En x \$20
Två x \$10	En x \$5	Fem x \$1	

Resten av pengarna förvaras i banken. Banken kan aldrig gå i konkurs. Banken kan vid behov låna ut obegränsade belopp i form av skuldbrev, som skrivs på vanligt papper.

SÅ HÄR SPELAR DU

Spelarna kastar i tur och ordning två tärningar. Den spelare som slår högst börjar.

FLYTTA RUNT SPELPLANEN

Den första spelaren slår två tärningar och flyttar sin spelpjäs medsols i pilens riktning. En spelare kan göra något av följande beroende på vilken ruta som han eller hon hamnar på:

- köpa egendomar eller tomter och bygga hus eller hotell
- tvingas att betala hyra om egendomen redan ägs av en annan spelare
- betala skatt
- slå tärningarna för en chans- eller allmänningssuppgift
- gå i fängelse
- stanna på rutan Free Parking (fri parkering)
- inkassera \$200 i lön
- vara på besök i fängelse.



DUBBELSLAG

Om du slår lika har du rätt att först flytta spelpjäsen som vanligt och sedan slå tärningarna och flytta en gång till. Om du slår lika tre gånger i rad måste du emellertid gå i fängelse. Turen går vidare till nästa spelare.

PASSERA G0 (GÅ)

Varje gång du hamnar på eller passerar rutan G0 (GÅ) får du \$200 från banken.

HAMNA PÅ EN LEDIG EGENDOM

Om du hamnar på en egendom som inte redan ägs av en annan spelare kan du köpa den från banken för det belopp som anges på spelplanen. Om du bestämmer dig för att köpa egendomen betalar du beloppet till banken och erhåller i utbyte ett ägarbevis i form av ett lagfartskort för egendomen. Om du bestämmer dig för att inte köpa egendomen måste banken genast bjuda ut den på auktion. Den spelare som bjuder högst betalar köpesumman till banken och erhåller lagfartskortet som ägarbevis.

HAMNA PÅ EN ÄGD EGENDOM

När du hamnar på en egendom som ägs av en annan spelare tvingas du att betala hyra till spelaren i enlighet med vad som står på lagfartskortet. Det är en klar fördel att äga samtliga tomter i en färggrupp. I så fall har ägaren rätt att ta ut dubbel hyra för obebbyggda tomter inom gruppen (d.v.s. tomter utan varken hus eller hotell).

En spelare som äger en hel färggrupp kan ta ut dubbel hyra om någon av tomterna är in-tecknad.

HAMNA PÅ STATLIGA VERK

Om du hamnar på någon av dessa rutor kan du köpa det statliga verket om det inte redan ägs av någon annan spelare. Precis som med övriga egendomar betalar du det pris som anges på spelplanen till banken.

Om det statliga verket redan ägs av en annan spelare måste du betala hyra till ägaren. Hyran beräknas utifrån värdet på de slagna tärningarna. Om spelaren bara äger ett av de statliga verken blir hyran fyra gånger värdet på de slagna tärningarna.

Om spelaren äger båda de statliga verken måste du betala tio gånger värdet på de slagna tärningarna.

Om du bestämmer dig för att inte köpa det statliga verket bjuds det ut till försäljning på auktion.

Du kan också delta i budgivningen.

HAMNA PÅ TÅGSTATIONER

Om du hamnar på en tågstation som inte redan ägs av en annan spelare kan du köpa den. Annars auktioneras den ut av banken. Du kan också delta i budgivningen.

Om stationen redan ägs av en annan spelare måste du betala ägaren det belopp som anges på lagfartskortet. Beloppet varierar beroende på hur många andra stationer som spelaren äger.

HAMNA PÅ CHANCE (CHANS) ELLER COMMUNITY CHEST (ALLMÄNNING)

När du hamnar på någon av dessa rutor kastar du tre tärningar.

Om du exempelvis slår 12 läser du motsvarande chans eller allmänning på uppdragskorten. Du måste utföra angiven åtgärd direkt, såvida du inte får en "Du slipper ut ur fängelse"-nyckel. I så fall tar du en nyckel och sparar den tills du behöver den.

Om du uppmanas att betala böter betalar du angivet belopp till banken.

FREE PARKING (FRI PARKERING)

Om du hamnar på den här rutan stannar du tills det är din tur igen. Du behöver inte betala något om du hamnar här och du kan fortsätta att göra affärer som vanligt.

FÄNGELSE

Du måste gå i fängelse om:

- du hamnar på rutan med texten IN JAIL (I FÄNGELSE) *eller*
- du har hamnat på en ruta för chans eller allmänning och slår ett tärningstal motsvarande uppmaningen gå i fängelse *eller*
- du slår lika tre gånger i rad.





Turen går vidare till nästa spelare när du skickas i fängelse. Du har inte rätt att inkassera \$200 i lön, oavsett var du befinner dig på spelplanen. När du sitter i fängelse kan du inkräva hyra på egendomar under förutsättning att de inte är intecknade. För att släppas ut ur fängelset måste du göra något av följande:

- slå lika någon av följande tre gånger som det är din tur *eller*
- använda en "Du slipper ut ur fängelse"-nyckel om du har en sådan *eller*
- betala böter på \$50 *eller*
- köpa en "Du slipper ut ur fängelse"-nyckel från en annan spelare till överenskommet pris.

När du har slagit tärningarna tre gånger måste du betala böter på \$50 till banken, såvida du inte slår lika. Därefter slipper du ut och kan genast flytta framåt från fängelset så många steg som tärningarna visar.

Om du inte uttryckligen skickas i fängelse utan bara hamnar på fängelserutan är du bara "på besök", vilket inte medför några skyldigheter eller plikter. Gå vidare som vanligt nästa gång det är din tur.

HUS

Du måste äga en hel färggrupp innan du kan köpa hus från banken.

Om du köper ett hus kan du bygga det på valfri tomt i gruppen. Nästa hus som du köper måste byggas på någon av de obebyggda tomterna i samma eller i en annan komplett färggrupp som du äger. På lagfartskortet ser du hur mycket varje hus kostar.

När det är din tur kan du köpa och bygga så många hus du vill och/eller som din ekonomi tillåter, upp till högst fyra per tomt. Tänk dock på att du måste bygga jämnt.

Du kan inte bygga ett andra hus på en tomt förrän du har byggt ett hus på var och en av de andra tomterna i gruppen. Därefter kan du börja bygga ett andra hus, följt av ett tredje och fjärde. Även husförsäljningen måste vara jämn. Du kan inte bygga hus om någon av tomterna i samma färggrupp är intecknad.

HOTELL

Du måste ha fyra hus på varje tomt i en komplett färggrupp innan du kan köpa ett hotell.

Du köper hotell på samma sätt som hus. Hotellen kostar fyra hus, som lämnas tillbaka till banken, plus det pris som anges på lagfartskortet.

Obs! Du kan bara bygga ett hotell per tomt.

SÄLJA EGENDOM

Obebyggda tomter, tågstationer och statliga verk kan säljas till en annan spelare i en privat uppgörelse till ett överenskommet pris. Det är emellertid förbjudet att sälja en tomt om det finns byggnader på någon av tomterna i färggruppen. Om en ägare vill sälja en tomt i en färggrupp måste samtliga byggnader på tomterna lämnas tillbaka till banken.

Intecknad egendom kan inte säljas till banken, utan bara till andra spelare.

En spelare kan när som helst sälja tillbaka hus och hotell till banken. Banken betalar hälften av det pris som spelaren betalade för husen.

För hotell betalar banken hälften av hotellpriset plus halva priset för de fyra hus som lämnades in i samband med hotellköpet.

INTECKNINGAR

Spelarna kan inteckna sina egendomar via banken om de behöver mer pengar. Inteckningsvärdet för respektive egendom anges på baksidan av lagfartskortet. Räntan för inteckningar är 10 %. Denna måste betalas tillbaka, jämte hela lånebeloppet, vid återbetalningen.

Om en intecknad egendom säljs kan den nya ägaren välja att betala tillbaka hela lånet på en gång genom att betala värdet som anges på kortet plus 10 % ränta. Om köparen väljer att behålla inteckningen måste han eller hon ändå betala räntan.

Om ägaren betalar tillbaka lånet senare erläggs en extra ränta på 10 % utöver värdet som visas på kortet.

För att markera att en egendom är intecknad vänder spelaren lagfartskortet så att baksidan (röd) hamnar uppåt.

Innan en spelare kan inteckna en tomt måste han eller hon lämna tillbaka alla byggnader på den och andra tomter i samma färggrupp till banken.



KONKURS

Om du är skyldig banken eller en annan spelare mer pengar än vad dina tillgångar är värda blir du försatt i konkurs, vilket betyder att spelet är slut för din del.

Om skulden är till banken, går alla dina kontanter och lagfartsbevis till banken. Banken auktionerar sedan ut dina egendomar till högstbjudande.

Du måste lämna tillbaka alla "Du slipper ut ur fängelse"-nycklar om du har några.

Om du försätts i konkurs av en annan spelare säljs dina hus och hotell till banken till halva ursprungspriset och spelaren i fråga övertar alla dina kontanter, lagfarter och "Du slipper ut ur fängelse"-nycklar. Om du äger intecknad egendom måste du även lämna över den till spelaren, som genast måste betala 10 % och sedan välja att behålla inteckningen eller betala tillbaka hela lånet direkt.

SÅ HÄR VINNER DU

Den spelare som är sist kvar vinner.

ANMÄRKNINGAR

Du måste vara uppmärksam på när andra spelare hamnar på dina egendomar för att inkassera hyra.

Om du inte har tillräckligt med kontanter för att betala dina hyresskulder kan du betala en del i kontanter och en del i egendom.

Pengar kan bara lånas ut till en spelare av banken och endast genom inteckning av egendom.



Indhold: 1 selvklæbende spillebræt, 1 fod til spillebræt, 1 kortark med skødekort og lister med Chance- og Kommunekasse-opgaver, 6 spillebrikker i plast, 6 nøgler i plast, Monopoly-penge, 3 terninger, 32 huse og 12 hoteller.

Gaderne i denne udgave af Monopoly er opkaldt efter gaderne i Atlantic City, USA. Disse gadenavne blev brugt i spillet af dets opfinder, Charles B. Darrow, da han begyndte at sælge spillet i et supermarked i Philadelphia i 1934. Efterspørgslen var for stor, og han kunne ikke følge med ordrestrommen, så han solgte rettighederne til Parker Games, og resten er historie. I dag er spillet blevet solgt i flere end 200 millioner eksemplarer verden over, hvilket gør Monopoly til verdens mest solgte spil.

SPILLET I KORTE TRÆK

Monopoly er et spil om køb, udlejning og salg af ejendomme med så stor gevinst, at spillerne forøger deres rigdom – den rigeste vinder i sidste ende spillet. Begynd på feltet GO (START), og flyt din brik rundt på spillebrættet i overensstemmelse med det antal øjne, terningerne viser. Hvis din brik lander på en ejendom, der ikke allerede ejes af en anden spiller, kan du købe ejendommen af banken.

Hvis du vælger ikke at købe ejendommen, sælges den på auktion til den højestbydende. Spillere, der ejer ejendomme, opkræver leje fra modspillere, der lander på ejendommene. Hvis du bygger huse og hoteller, stiger lejen, du kan opkræve, væsentligt, så det er klogt at bygge så mange grunde som muligt. Hvis du har brug for flere penge, kan banken give dig lån mod at få pant i dine ejendomme.

Du skal altid følge instruktionerne, når du lander på felterne Community Chest (Kommunekasse) og Chance. Nogle gange bliver du sendt i fængsel.

FORBEREDELSE

Fjern beskyttelsespapiret fra bagsiden af de to halvdele af det selvklæbende spillebræt, og klæb halvdelene på plasticfoden til spillebrættet. Sørg for, at Monopoly-logoet kommer til at passe rigtigt sammen i midten. (Se figur 1). Fjern skødekortene og listerne over Chance- og Kommunekasse-opgaver fra kortarket. Frigør spillebrikkerne og nøglerne fra rammerne (brug om nødvendigt en saks). Placer derefter spillebrikkerne på feltet 'GO' (START). Læg nøglerne, husene, hotellerne og terningerne ved siden af spillebrættet. Sorter pengene, og læg hver værdi i en bunke ved spilbrættet. Hver spiller vælger derefter en brik.





BANKEN

En spiller vælges som bankør i tillæg til vedkommendes normale rolle i spillet. Bankøren giver hver spiller \$1.500 fordelt på følgende værdier:

To x \$500	Fire x \$100	En x \$50	En x \$20
To x \$10	En x \$5	Fem x \$1	

Alle resterende penge opbevares i banken.

Banken kan aldrig "gå fallit", men kan udstede så mange penge som nødvendigt i form af gældsbreve skrevet på almindeligt papir.

SÅDAN SPILLES SPILLET

Hver spiller slår efter tur med to terninger. Spilleren med den højeste samlede værdi lægger ud.

TRÆK

Den første spiller slår med to terninger og flytter sin spillebrik rundt på brættet i urets retning som angivet ved pilen. En spiller kan gøre et af følgende afhængigt af det fald, vedkommende lander på:

- købe byggegrunde eller andre ejendomme
- betale leje ved at lande på en ejendom, som ejes af en anden spiller
- betale skat
- slå for at få en Chance- eller Kommunekasse-opgave
- gå i fængsel
- slippe af på feltet Free Parking (Gratis parkering)
- hæve \$200 i løn
- være "på besøg" i fængslet.

TO ENS

Hvis du slår to ens med terningerne, må du flytte som normalt og derefter slå og flytte igen. Hvis du imidlertid slår to ens tre gange i træk, skal du med det samme gå i fængsel. Dette afslutter din tur.

PASSÉR GO (START)

Hver gang din brik enten lander på eller passerer GO (START), betaler bankøren dig \$200.

HVIS EN SPILLER LANDER PÅ EN EJENDOM, DER IKKE EJES AF NOGEN

Hvis du lander på en ejendom, der ikke ejes af nogen, har du mulighed for at købe ejendommen af banken til den pris, der fremgår af spillebrættet. Hvis du vælger at købe, skal du betale banken for ejendommen, og til gengæld modtager du skødekortet på ejendommen som bevis for, at du ejer den. Hvis du vælger ikke at købe den, skal bankøren med det samme udbyde ejendommen til salg ved auktion. Den højstbydende skal betale bankøren med penge og modtager det tilhørende skødekort som bevis på ejerskab.

HVIS EN SPILLER LANDER PÅ EN EJENDOM, DER EJES AF EN ANDEN SPILLER

Hvis du lander på en ejendom, der ejes af en anden spiller, kan ejeren kræve leje af dig i henhold til de oplysninger, der fremgår af skødekortet. Det er en fordel at eje samtlige grunde i en hel farvegruppe. Ejeren må i så fald kræve dobbelt leje for ubebyggede grunde i ejendommen (dvs. grunde uden huse eller hoteller). En ejer, som har en komplet farvegruppe, må kræve dobbelt leje, hvis en vilkårlig af grundene er belånt.

HVIS EN SPILLER LANDER PÅ FORSYNINGSSKABER

Hvis du lander på et af disse, må du købe forsyningsselskabet, medmindre det allerede ejes af en anden spiller. Som ved de andre ejendomsfelter skal du betale banken den pris, der fremgår af det tilsvarende felt.

Hvis Forsyningsselskabet allerede ejes af en anden spiller, kan du blive bedt om at betale leje til ejeren i overensstemmelse med den terningeværdi, du slog får at nå frem til feltet. Hvis ejeren kun har et af forsyningsselskaberne, vil lejen være fire gange det, terningerne viser.

Hvis begge forsyningsselskaber ejes af den samme spiller, skal du betale ti gange det beløb, terningerne viser.

Hvis du beslutter ikke at købe, skal bankøren udbyde forsyningsselskabet til salg til højstbydende.

Du har også lov til at afgive bud.

HVIS EN SPILLER LANDER PÅ STATIONER

Hvis du lander på en station som den første, har du mulighed for at købe den. I modsat fald auktioneres den bort af banken. Du har også lov til at afgive bud.

Hvis stationen allerede ejes af en anden spiller, når du lander på den, skal du betale det beløb, der fremgår af skødekortet.

Det skyldige beløb varierer i henhold til det antal stationer, spilleren ejer.

HVIS EN SPILLER LANDER PÅ CHANCE ELLER COMMUNITY CHEST (KOMMUNEKASSEN)

Hvis du lander på et af disse felter, skal du slå med tre terninger.

Hvis du f.eks. slår 12, skal du udføre Chance- eller Kommunekasse-opgaven med tallet 12. Du skal udføre den krævede handling med det samme, medmindre du får en 'kom ud af fængslet gratis'-nøgle. Hvis det er tilfældet, må du tage en nøgle og beholde den, indtil du har brug for den.

Når du får besked på at betale en bøde som følge af et terningenslag til en Chance- eller Kommunekasse-opgave, skal pengene betales til banken.

FREE PARKING (GRATIS PARKERING)

Hvis du lander på dette felt, kan du slippe af her, indtil det er din tur igen. Der er ingen straf forbundet med at lande på dette felt, og du kan stadig gennemføre transaktioner som normalt.

FÆNGSEL

Du skal gå i fængsel, hvis:

- du lander på feltet IN JAIL (I FÆNGSEL), *eller*
- du slår Chance-/Kommunekasse-opgaven gå i fængsel, *eller*
- du slår to ens tre gange i træk.

Din tur slutter, når du sendes i fængsel. Du får ikke \$200 i løn, uanset hvor på brættet du befinder dig. Når du er i fængsel, kan du opkræve leje af dine ejendomme, såfremt de ikke er belånt.

Hvis du vil på fri fod igen, skal du gøre et af følgende:

- slå to ens i en af dine næste tre ture, *eller*
- bruge en 'kom ud af fængslet gratis'-nøgle, hvis du har en, *eller*
- betale en bøde på \$50, *eller*

- købe en 'kom ud af fængslet gratis'-nøgle af en anden spiller til en i fællesskab aftalt pris.

Umiddelbart efter at have slået med terningerne for tredje gang skal du betale en bøde på \$50 til banken, medmindre du slår to ens. Du sættes herefter fri og kan med det samme flytte det antal felter videre fra fængslet, der svarer til dit terningekast.

Hvis du ikke 'sendes i fængsel', men i løbet af spillet lander på fængselsfeltet, er du bare 'på besøg' og pådrager dig ingen straf. Næste gang det er din tur, flytter du fremad som normalt.

HUSE

Du skal eje en komplet farvegruppe, før du kan købe huse af banken.

Hvis du køber et hus, må du sætte det på en hvilken som helst grund i gruppen. Det næste hus, du køber, skal placeres på en ubebygget grund i den samme eller en anden komplet farvegruppe, du ejer. Prisen på hvert enkelt hus fremgår af skødekortet.

Du må når som helst, mens det er din tur, købe og opføre så mange huse, din dømmekraft og finansielle situation tillader, dog maks. fire huse på hver grund. Byggeriet skal imidlertid fordeles ensartet.

Du må ikke bygge mere end et enkelt hus på en grund i en farvegruppe, før du har bygget et hus på alle de andre grunde i gruppen. Du kan derefter begynde at bygge et andet hus og derefter et tredje og et fjerde. Salg af huse skal også udføres jævnt. Der må ikke bygges huse, hvis *nogen* ejendom i samme farvegruppe er belånt.





HOTELLER

Du skal have fire huse på hver grund i en komplet farvegruppe, før du kan købe et hotel. Hoteller kjøbes på samme måde som huse og koster fire huse (husene returneres til banken) plus den pris, der fremgår af skødekortet.

Bemærk: Der må kun opføres ét hotel på hver grund.

SALG AF EJENDOMME

Ubebyggede ejendomme, jernbanestationer og forsyningselskaber kan sælges til en hvilken som helst spiller ved en privat transaktion for en sum, som ejeren er villig til at acceptere. Ingen grund må imidlertid sælges til en anden spiller, hvis der er bygninger på nogen af grundene i farvegruppen. Hvis ejeren ønsker at sælge en grund i en farvegruppe, skal vedkommende returnere alle opførte bygninger fra de tilhørende grunde til banken. Belånte ejendomme må ikke sælges til banken, men kun til andre spillere.

Spillere kan når som helst sælge huse og hoteller tilbage til banken. Banken betaler halvdelen af prisen, der oprindeligt blev betalt for husene.

For hoteller betaler banken halvdelen af kontantprisen for selve hotellet og halvdelen af prisen for de fire huse, der blev overdraget til banken ved købet af hotellet.

BELÅNING

Spillerne kan belåne deres ejendomme i banken for at skaffe kapital. Ejendommenes belåningsværdi er trykt på bagsiden af skødekortene. Renten ved belåning er 10 %. Renten skal betales sammen med hele det lånte beløb, når gælden bliver indfriet.

Hvis en belånt ejendom sælges, kan den nye ejer vælge at indfri gælden med det samme ved at betale værdien, der fremgår af kortet, og 10% i rente. Hvis vedkommende ikke indfrier gælden, skal renten alligevel betales. Hvis gælden indfries på et senere tidspunkt, skal der betales yderligere 10 % i rente sammen med værdien, der fremgår af kortet.

For at vise at en ejendom er belånt, vendes skødekortet om, så dets bagside (den røde side) vender opad. For en grund belånes, skal spilleren returnere alle bygninger på selve grunden og på alle andre grunde i farvegruppen til banken.

FALLIT

Hvis du skylder banken eller en anden spiller flere penge, end du kan skaffe fra dine aktiver, erklæres du fallit og går ud af spillet.

Hvis du skylder banken penge, får banken alle dine penge og skøder. Bankøren bortauktionerer herefter hver enkelt ejendom til højestbydende.

Du skal aflevere eventuelle 'kom ud af fængslet gratis'-nøgler og lægge dem ved siden af spillebrættet.

Hvis du erklæres fallit af en anden spiller, sælges dine huse og hoteller til banken til det halve af deres oprindelige pris, og den pågældende spiller får eventuelle penge, skøder og 'kom ud af fængslet gratis'-nøgler, du måtte eje. Hvis du ejer belånt ejendom, skal denne også overdrages til den pågældende spiller. Vedkommende skal betale 10 % i rente med det samme og derefter vælge, om belåningen skal opretholdes eller indfries.

SEJR

Den sidste spiller, der er tilbage i spillet, vinder.

BEMÆRKNINGER TIL SPILLET

Du skal selv holde øje med, om du er berettiget til at opkræve leje på dine egne ejendomme.

Hvis du skylder mere i leje, end du kan betale med kontanter, kan du betale din kreditor delvist med kontanter og delvist med ejendom.

Penge kan kun udlånes til en spiller af banken og kun ved belåning af ejendom.



Innhold: 1 selvklebende spillebrett, 1 spillebrettbase, 1 ark med skjøtekort og lister over sjanse- og prøv lykken-oppgaver, 6 spillebrikker av plast, 6 plastnøkler, Monopoly-penger, 3 terninger, 32 hus og 12 hoteller.

Gatene i denne utgaven av Monopol er fra Atlantic City i USA. Dette er de gatene skaperen av spillet, Charles P. Darrow, hadde med da han begynte å selge det i en butikk i Philadelphia i 1934. Ettespørselen var så stor at han ikke kunne dekke den, og han solgte rettighetene til Parker Games. Resten er historie. Frem til i dag er mer enn 200 millioner spill solgt over hele verden, og Monopoly er bestselgeren blant spillene gjennom alle tider.

SPILLET I KORTE TREKK

Monopoly er spillet der dere kjøper, leier ut og selger eiendommer på en så lønnsom måte at spillerne øker sin rikdom. Den rikeste blir den endelige vinneren. Du starter fra GO-feltet (START) og flytter rundt brettet i samsvar med terningkastene. Når brikken din lander på en eiendom som ingen har kjøpt, kan du kjøpe den fra banken. Hvis du velger ikke å kjøpe den, blir den auksjonert bort til den som byr høyst. Spillere som har eiendommer, krever inn leie fra motstandere som lander der. Når du har bygd hus og hoteller, blir leien spillerne betaler på eiendommer mye høyere, så det er lurt å bygge på så mange tomter som mulig. Hvis du trenger å skaffe mer penger, kan du pantsette eiendommer i banken.

Du må alltid følge instruksjonene du får når du lander på feltene Community Chest (Prøv lykken) og Chance (Sjans). Av og til blir du sendt i fengsel.

FORBEREDELSE

Fjern beskyttelsen fra begge halvdelene av det selvklebende spillebrettet, og fest kartongstykkene på plastbasen. Pass på at Monopoly-logoen i midten blir riktig (se figur 1). Ta skjøtekortene og listene over sjanse- og prøv lykken-oppgaver ut av kartongarket. Løsne spillebrikkene og nøklene fra rammene (bruk en butt saks om nødvendig). Plasser så spillebrikkene på feltet GO (START). La nøklene, husene, hotellene og terningene ligge ved siden av spillebrettet. Ta pengene fra hverandre, og legg sedler i bunker etter verdi ved siden av spillebrettet. Hver spiller velger så en spillebrikke.

BANKEN

En av spillerne blir valgt til banksjef i tillegg til å være spiller. Banksjefen gir hver spiller \$ 1500 delt opp på denne måten:

2 x \$ 500 4 x \$ 100 1 x \$ 50 1 x \$ 20 2 x \$ 10 1 x \$ 5 5 x \$ 1

Resten av pengene oppbevares i banken.

Banken går aldri "konkurs". Den kan utstede så mange penger som nødvendig i form av tilgodelapper skrevet på vanlig papir.

SLIK SPILLER DERE

Spillerne kaster to terninger etter tur. Spilleren med høyest sum begynner.

FLYTT

Den første spilleren kaster to terninger og flytter spillebrikken med klokken rundt på brettet i pilens retning. Spilleren må gjøre ett av følgende avhengig av hvilket felt hun eller han lander på:

- Kjøpe tomter eller andre eiendommer
- Betale leie hvis man lander på en eiendom som noen har kjøpt
- Betale skatt
- Kaste for å få en sjanse- eller prøv lykken-oppgave
- Gå i fengsel
- Slappe av på feltet Free Parking (Gratis parkering)
- Motta lønn på \$ 200
- Være "bare på besøk" i fengselet.





TO LIKE

Når du får to like på terningene, kan du flytte som vanlig og deretter kaste og flytte igjen. Hvis du imidlertid får to like tre ganger etter hverandre, må du straks gå i fengsel. Turen din er da over.

PASSERE START

Hver gang brikken din enten lander på eller passerer GO (START), betaler banksjefen deg \$ 200.

LANDE PÅ EIENDOM INGEN HAR KJØPT

Når du lander på en eiendom ingen har kjøpt, har du muligheten til å kjøpe den fra banken til den prisen som står på spillebrettet. Hvis du velger å kjøpe, betaler du banken for eiendommen og får til gjengjeld skjøtekortet for denne eiendommen som et bevis på at du eier den. Hvis du velger ikke å kjøpe, må banksjefen straks legge denne eiendommen ut for salg på auksjon. Den som byr høyest, må betale med kontanter til banken, og får skjøtekortet som bevis på eierskapet.

NÅR DU LANDER PÅ EN EIENDOM NOEN EIER

Når du lander på en eiendom en annen spiller eier, krever denne spilleren inn leie fra deg i samsvar med det som står på skjøtekortet. Det er en fordel å eie alle tomtene i en fullstendig fargegruppe. Eierne kan da kreve dobbel leie for ikke utbygde eiendommer (tomter som ikke har hus eller hotell).

En spiller som eier en hel fargegruppe, kan kreve dobbel leie hvis en hvilken som helst av tomtene er pantsatt.

NÅR DU LANDER PÅ SELSKAPER

Når du lander på et av disse, kan du kjøpe selskapet hvis ingen har gjort det allerede. Som for andre eiendomsfelter betaler du banken den prisen som står på dette feltet.

Hvis noen allerede eier selskapet, kan du bli bedt om å betale leie i samsvar med terningkastet som førte deg dit. Hvis eieren har bare ett av selskapene, blir leien 4 ganger det terningene viser.

Hvis den samme spilleren eier begge selskapene, må du betale 10 ganger det terningene viser.

Hvis du bestemmer deg for ikke å kjøpe, auksjonerer banksjefen bort eiendommen til den som byr høyest.

Du kan også være med på å by.

NÅR DU LANDER PÅ STASJONER

Hvis du er den første som lander der, kan du kjøpe stasjonen. Ellers blir den auksjonert bort av banken. Du kan også være med på å by.

Hvis stasjonen allerede er kjøpt av noen når du ankommer, må du betale det beløpet som står på skjøtekortet. Beløpet du må betale, avhenger av antall stasjoner denne spilleren eier.

NÅR DU LANDER PÅ CHANCE (SJANSE) ELLER COMMUNITY CHEST (PRØV LYKKEN)

Når du lander på disse feltene, kaster du tre terninger.

Hvis du for eksempel får 12, matcher du tallet 12 med den tilsvarende sjanse- eller prøv lykken-oppgaven på oppgavekortene. Du må straks gjøre det som kreves, med mindre du får et "slippe ut av fengsel gratis"-kort. Hvis du får det, kan du ta en nøkkel og ta vare på den til du trenger den.

Når du blir bedt om å betale en bot som et resultat av et sjanse- eller prøv lykken-terningkast, må du betale disse pengene til banken.

FREE PARKING (GRATIS PARKERING)

Hvis du lander på dette feltet, slapper du av her til det er din tur igjen. Det er ingen straff for å lande her, og du kan gjennomføre transaksjoner som vanlig.

FENGSEL

Du må gå i fengsel hvis

- du lander på feltet IN JAIL (I FENGSEL), *eller*
- terningkastet gir deg sjanse-/prøv lykken-oppgaven Gå i fengsel, *eller*
- du får to like på tre terningkast etter hverandre.

Din tur avsluttes når du blir sendt i fengsel. Du kan ikke heve lønn med \$ 200 uansett hvor du er på brettet.

Mens du er i fengsel, kan du kreve leie på eiendommer hvis de ikke er pantsatt.

For å komme ut av fengselet må du gjøre ett av følgende:

- få to like på terningkast på én av de neste tre turene dine, *eller*
- bruke en "slippe ut av fengsel gratis"-nøkkel hvis du har noen, *eller*
- betale en bot på \$ 50, *eller*
- kjøpe en "slippe ut av fengsel gratis"-nøkkel fra en annen spiller til en pris dere blir enige om.

Umiddelbart etter at du har kastet terningene for tredje gang, må du betale en bot på \$ 50 til banken hvis du ikke har fått to like. Så kan du straks komme ut og flytte fremover fra fengselet det antallet felter terningene viser.

Hvis du ikke "sendes i fengsel", men lander på feltet IN JAIL (I FENGSEL) mens du spiller, er du "bare på besøk" og blir ikke ikke straffet. På neste tur flytter du fremover som vanlig.

HUS

Du må eie en fullstendig fargegruppe før du kjøper hus fra banken.

Hvis du kjøper ett hus, kan du sette det på hvilken av tomtene du vil i gruppen. Det neste huset må settes på en ubebygd tomt i denne eller en annen fullstendig fargegruppe du eier. Prisen på hvert hus står på skjøtekortet.

Du kan når som helst under turen din kjøpe og sette opp så mange hus du synes er lurt, og som du har økonomi til – opptil maskmalt fire per tomt. Du må imidlertid bygge jevnt.

Du kan ikke bygge mer enn ett hus på noen tomt i en fargegruppe før du har bygd ett hus på alle tomtene i denne gruppen. Så kan du begynne å bygge hus nummer to, etterfulgt av et tredje og fjerde. Når du selger hus, må dette også gjøres jevnt. Du kan ikke bygge hus hvis *noen* tomt i den samme fargegruppen er pantsatt.

HOTELLER

Du må ha fire hus på hver enkelt tomt i en fullstendig fargegruppe før du kan kjøpe et hotell.

Hoteller kjøper du på samme måte som hus, og koster fire hus – som leveres tilbake til banken – pluss prisen som står på skjøtekortet.

Merk: Du kan bygge bare ett hotell på en tomt.

SELGE EIENDOM

Tomter som ikke er utbygd, og jernbanestasjoner og selskaper kan selges til hvilken som helst spiller for en sum som er akseptabel for eieren. Men ingen tomt kan selges til en annen spiller hvis det står noen bygning på noen tomt i denne fargegruppen. Hvis en eier ønsker å selge en tomt fra en fargegruppe, må hun eller han levere alle bygningene som er satt opp på disse tomtene, til banken.

Pantsatt eiendom kan ikke selges til banken, men bare til andre spillere.

Spillere kan selge hus og hoteller tilbake til banken når som helst. Banken betaler halvparten av den opprinnelige prisen som er betalt for hus.

For hoteller betaler banken halvparten av prisen for hotellet pluss halvparten av prisen for de fire husene som banken fikk da hotellet ble kjøpt.

PANTSETTING

Spillere kan pantsette eiendommene sine i banken for å skaffe flere penger. Pantsettsverdien på hver eiendom står bak på skjøtekortet. Renten på pantelån er 10 %. Denne må betales – sammen med hele beløpet som er lånt – når pantet blir hevet.

Hvis en pantsatt eiendom blir solgt, kan den nye eieren velge å heve pantet straks ved å betale det beløpet som står på kortet, og 10 % rente. Hvis spilleren ikke hever pantet, må hun eller han likevel betale renten.

Hvis spilleren hever pantet senere, må hun eller han betale ytterligere rente på 10 % i tillegg til beløpet som står på kortet.

For å vise at eiendommen er pantsatt, snur du skjøtekortet slik at baksiden (rød) vender opp.

For en tomt pantsattes, må spilleren levere alle bygninger som står på den og på alle andre tomter i fargegruppen, tilbake til banken.



KONKURS

Hvis du skylder banken eller en annen mer penger enn du kan skaffe med det du eier, blir du erklært konkurs og er ute av spillet.

Hvis du skylder banken penger, får banken alle kontantene dine og alle skjøtekortene. Banksjefen auksjonerer bort hver enkelt eiendom til den som byr høyest.

Du må legge tilbake eventuelle "slippe ut av fengsel gratis"-nøkler ved siden av spillebrettet.

Hvis du blir slått konkurs av en annen spiller, blir dine hus og hoteller solgt til banken for halve den opprinnelige prisen, og denne spilleren får alle kontanter, skjøtekort og "slippe ut av fengsel gratis"-nøkler du eier. Hvis du har eiendom som er pantsatt, må du også levere denne til spilleren. Hun eller han må straks betale 10 % og så velge om pantet skal beholde eller det skal betales i sin helhet nå.

VINNE SPILLET

Vinneren er den siste spilleren som er igjen i spillet.

MERKNADER TIL SPILLET

Du må selv passe på å kreve inn leie for dine egne eiendommer.

Hvis du skylder mer leie enn du kan betale i kontanter, kan du betale kreditoren din delvis i kontanter og delvis i eiendom.

Det er bare banken som kan låne ut penger til spillere, og da bare ved pantsetting av eiendom.



Sisältö: 1 itseliimautuva pelilauta, 1 pelilaudan alusta, 1 korttipakka, joka sisältää omistusoikeuskortit ja luettelot Sattuma- ja Yhteismaa-korteista, 6 muovista pelinappulaa, 6 muovista avainta, MONOPOLY-rahaa, 3 arpakuutiota, 32 taloa ja 12 hotellia

Tässä Monopoly-pelissä on käytetty yhdysvaltalaisen Atlantic Cityn katujen nimiä. Näitä katuja pelin keksijä Charles B. Darrow käytti Monopolyn alkuperäisessä versiossa, jota hän alkoi myydä eräässä philadelialaisessa tavaratalossa vuonna 1934. Kysyntä oli valtava, eikä Darrow lopulta pystynyt hoitamaan kaikkia tilauksia. Niinpä hän myi pelin tekijänoikeudet Parker Gamesille. Loppu onkin sitten historiaa. Tähän päivään mennessä tätä maailman eniten myytyä peliä on myyty yli 200 miljoonaa kappaletta eri puolilla maailmaa.

PELI LYHYESTI

Monopoly-pelissä on tarkoituksena vaurastua ostamalla, vuokraamalla ja myymällä kiinteistöjä menestyksekkäästi. Varakkain pelaaja voittaa lopulta pelin. Peli alkaa GO (Lähtö) -kohdasta. Siirrä pelinappulaa pelilaudalla arpakuution silmäluvun mukaan. Jos pelinappulasi päätyy tontille, jota kukaan ei vielä omista, voit ostaa kyseisen tontin pankilta.

Jos et halua ostaa tonttia, se huutokaupataan korkeimman tarjouksen tehneelle pelaajalle. Pelaajat saavat periä omistamistaan kiinteistöistä vuokraa muilta pelaajilta, kun muut pelaajat tulevat kiinteistön kohdalle. Talojen ja hotellien rakentaminen nostaa kiinteistön vuokraa tuntuvasti. Viisas pelaaja rakentaa siis mahdollisimman monelle tontilleen. Jos tarvitset käteistä, voit ottaa pankista kiinnelainan kiinteistöä vastaan.

Jos osut Sattuman tai Yhteismaan kohdalle, sinun on aina noudatettava annettuja ohjeita.

Joskus voit joutua vankilaan.

VALMISTELU

Irrota taustapaperi itseliimautuvan pelilaudan kummastakin puoliskosta ja liimaa levyt muoviselle pohjalevyille. Varmista, että Monopoly-logo muodostuu oikein pelilaudan keskelle. (Katso kuva 1.) Poista korttipakasta omistusoikeuskortit ja Sattuma- ja Yhteismaa-luettelot. Irrota pelimerkit ja avaimet kehyksistä (käytä tarvittaessa saksia varovasti). Aseta pelimerkit seuraavaksi GO (Lähtö) -kohtaan. Jätä avaimet, talot, hotellit ja nopat pelilaudan viereen. Erottele rahat toisistaan. Kokoa eri setelilajeista erilliset niput pelilaudan viereen. Tämän jälkeen jokainen pelaaja valitsee haluamansa pelinappulan.



PANKKI

Yksi pelaajista toimii pankkiirina, vaikka hän osallistuuikin samalla peliin. Pankkiiri antaa aluksi jokaiselle pelaajalle 1 500 dollaria seuraavanlaisina seteloina:

kaksi 500 dollarin seteliä, neljä 100 dollarin seteliä ja yksi 50 dollarin seteli

yksi 20 dollarin seteliä ja kaksi 10 dollarin seteliä

yksi 5 dollarin seteli ja viisi 1 dollarin seteliä.

Loput rahoista ovat pankissa.

Pankki ei mene konkurssiin, vaikka hänen setelit loppuisivatkin. Pankki voi aina jakaa tarvittavan määrän rahaa tavalliselle paperille kirjoitetuilla velkakirjoilla.

PELAAMINEN

Jokainen pelaaja heittää kahta arpakuutiota vuorollaan. Suurimman yhteissilmäluvun saanut pelaaja aloittaa.

SIIRTYMINEN

Ensimmäinen pelaaja heittää kahta noppaa ja siirtää pelinappulaansa pelilaudalla myötöpäivään nuolen osoittamaan suuntaan. Pelaajan menettely sen mukaan, mihin kohtaan hän päätyy:

- tonttien tai muiden kiinteistöjen osto
- vuokranmaksu muun pelaajan omistamasta kiinteistöstä
- verojen maksu
- Sattuma- tai Yhteismaa-kortin nosto
- vankilaan meno
- jääminen ilmaiseen pysäköintitilaan
- 200 dollarin palkan nosto
- pelkkä käynti vankilassa.

TUPLASILMÄLUKU

Jos saat molemmilla arpakuutioilla saman silmäluvun, saat siirtyä normaaliin tapaan yhteissilmäluvun verran ja heittää arpakuutioita sitten uudelleen. Jos saat peräkkäin kolme tuplasilmälukua, sinun täytyy mennä heti vankilaan (JAIL). Vuorosi päättyy tähän.

GO (LÄHTÖ) -KOH DAN OHITTAMINEN

Aina kun pelinappulasi jää GO (Lähtö) -kohtaan tai ohittaa sen, pankkiiri maksaa sinulle 200 dollaria.

PELINAPPULA PÄÄTTY TONTILLE, JOTA EI OMISTA KUKAAN

Jos päädyt tontille, jota kukaan ei vielä omista, voit ostaa tontin pankilta pelilautaan merkittyyn hintaan. Jos päätät ostaa tontin, maksat hinnan pankille. Vastineeksi saat omistusoikeuskortin. Jos et halua ostaa tonttia, pankki tarjoaa sen huutokaupattavaksi. Korkeimman tarjouksen tehnyt pelaaja maksaa tarjoamansa hinnan pankille ja saa vastineeksi omistusoikeuskortin.

PELINAPPULA PÄÄTTY TONTILLE, JONKA TOINEN PELAAJA OMISTAA

Jos päädyt toisen pelaajan omistamalle tontille, tontin omistaja perii sinulta omistusoikeuskortin mukaisen vuokran. Pelaajan kannattaa pyrkiä hankkimaan tietyn väriyhmän kaikki tontit. Tällöin omistaja saa periä tontista kaksinkertaista vuokraa, kun tontille ei ole rakennettu mitään.

Koko väriyhmän omistaja saa periä kaksinkertaista vuokraa, jos jokin tonteista on kiinnitetty.

PELINAPPULA PÄÄTTY LAITOSTONTILLE

Jos kukaan ei vielä omista laitosta, voit ostaa sen. Maksa laitoksen osoitettu hinta pankille.

Jos joku muu pelaaja omistaa jo laitoksen, sinun on maksettava omistajalle vuokraa arpakuution silmäluvun mukaisesti. Jos omistajalla on vain yksi laitoksista, vuokra on silmäluku kerrottuna neljällä.

Jos omistajalla on molemmat laitoksista, vuokra on silmäluku kerrottuna kymmenellä.

Jos et halua ostaa laitosta, se huutokaupataan korkeimman tarjouksen tehneelle pelaajalle.

Saat myös itse osallistua huutokauppaan.





PELINAPPULA PÄÄTTY ASEMALLE

Jos tulet asemalle ensimmäisenä, saat ostaa sen. Muuten pankki huutokauppa aseman. Saat myös itse tehdä tarjouksen huutokaupassa.

Jos joku muu pelaaja omistaa jo aseman, sinun on maksettava omistusoikeuskortin mukainen vuokra.

Maksettava vuokra vaihtelee sen mukaan, kuinka monta asemaa kyseinen pelaaja omistaa.

PELINAPPULA PÄÄTTY SATTUMAAN TAI YHTEISMAAHAN

Kun päädyt Sattumaan tai Yhteismaahan, heitä kolmea noppaa.

Jos saat esimerkiksi silmäluvuksi 12, valitse tehtäväkorkeista numeron 12 mukainen Sattuma- tai Yhteismaa-tehtävä. Tee annettu tehtävä ellet saa "Vapaudut vankilasta" -avainta. Ota avain tässä tapauksessa itsellesi ja säilytä sitä tarvittava aika.

Jos Sattuma- tai Yhteismaa-tehtävässä käsketään maksamaan sakkoa, rahat maksetaan pankkiin.

ILMAINEN PYSÄKÖINTI

Jos päädyt tähän tilaan, odota tässä seuraavaan vuoroosi asti. Tähän tilaan jäämiseen ei liity mitään rangaistusta. Saat silti toimia pelissä tavalliseen tapaan.

VANKILA

Joudut vankilaan, jos:

- päädyt tilaan, jossa lukee GO TO JAIL. (Mene vankilaan) *tai*
- Sattuma- tai Yhteismaa-tehtävänä on VANKILAA MENO *tai*
- heität kummallakin nopalla saman silmäluvun kolme kertaa peräkkäin.

Vuorosi päättyy, kun sinut lähetetään vankilaan. Jos joudut vankilaan, menetät aina 200 dollarin palkan. Voit periä vuokraa kiinteistöistäsi vankilastakin käsin, jos kiinteistöjä ei ole kiinnitetty.

Vankilasta voi vapautua seuraavasti:

- saat kahdella nopalla saman silmäluvun seuraavien kolmen kierroksen aikana *tai*
- käytät vankilasta vapautumisen avaimen *tai*
- maksat 50 dollarin sakon *tai*
- ostat toiselta pelaajalta vankilasta vapautumisen avaimen yhdessä sopimaanne hintaan.

Kun olet heittänyt arpakuutioita kolmannen kerran, sinun on maksettava pankkiin 50 dollarin sakko, ellet saa kummallakin nopalla samaa silmälukua. Tällöin vapaudut vankilasta väliittömästi ja voit liikkua vankilasta eteenpäin silmäluvun osoittaman määrän.

Jos sinua ei erikseen lähetetä vankilaan mutta osut pelin kuluessa vankilaruutuun, olet vain käymässä vankilassa eikä sinulle koidu mitään rangaistusta. Siirry seuraavalla vuorolla eteenpäin normaaliin tapaan.

TALOT

Sinun on omistettava kokonainen väriyhmä ennen kuin voit ostaa pankilta taloja.

Jos ostat talon, voit lisätä sen jollekin ryhmän tonteista. Seuraava ostamasi talo on lisättävä tämän tai muun kokonaisen väriyhmän tyhjälle tontille. Talon hinta on aina merkitty omistusoikeuskorttiin.

Voit milloin tahansa vuorosi aikana ostaa ja rakentaa niin monta taloa kuin haluat, jos rahasi riittävät. Yhdellä tontilla saa olla enintään neljä taloa. Sinun on kuitenkin rakennettava tasaisesti seuraavien ohjeiden mukaan.

Väriyhmän kaikille tonteille on rakennettava yksi talo ennen kuin saat rakentaa yhdelle tontille toisen talon. Sama periaate jatkuu kolmannen ja neljännen talon kohdalla. Talot on myös myytävä samalla periaatteella. Taloja ei voi rakentaa, jos *mikä tahansa* saman väriyhmän tontti on kiinnitetty.

HOTELLIT

Voit ostaa hotellin vasta, kun täyden väriyhmän jokaisella tontilla on neljä taloa.

Hotellit ostetaan samalla tavalla kuin talot. Hotelli maksaa neljä taloa ja omistusoikeuskortissa näkyvän hinnan. Talot palautuvat pankille.

Huomaa: Yhdelle tontille saa rakentaa vain yhden hotellin.

KIINTEISTÖJEN MYYMINEN

Pelaajat voivat myydä ja ostaa keskenään itse sopimillaan hinnoilla rakentamattomia tontteja, rautatieasemia ja laitoksia. Tonttia ei kuitenkaan voi myydä toiselle pelaajalle, jos kyseisen väriyhmän jollakin tontilla on rakennus. Jos haluat myydä tontin jostakin väriyhmästä, tonteilla olevat rakennukset on palautettava pankille.

Kiinnitettyjä kiinteistöjä ei voi myydä pankille vaan ainoastaan muille pelaajille.

Pelaajat voivat myydä taloja ja hotelleja takaisin pankille milloin tahansa. Pankki hyvittää taloista puolet niiden alkuperäisestä ostohinnasta.

Hotelleista pankki hyvittää puolet hotellin käteishinnasta ja puolet hotellin hankinnan yhteydessä luovutettujen talojen ostohinnasta.

KIINNELAINAT

Pelaajat voivat lainata pankista rahaa kiinnittämällä kiinteistöjä. Kunkin kiinteistön kiinnitysarvo on ilmoitettu omistusoikeuskortin taustapuolella. Kiinnelainojen korko on 10 %. Lainattu summa ja korko on maksettava kokonaisuudessaan, kun kiinnitys puretaan.

Jos kiinnitetty kiinteistö myydään, uusi omistaja voi halutessaan purkaa kiinnityksen kerralla maksamalla kortissa olevan kiinnelaina-arvon ja 10 %:n koron. Jos kiinnitystä ei pureta, korko on silti maksettava.

Jos kiinnitys puretaan myöhemmin, pelaajan on maksettava korkoa toiset 10 % ja kortissa oleva summa.

Kiinteistön kiinnitys osoitetaan kääntämällä omistusoikeuskortti nurinpäin (punainen puoli näkyviin).

Ennen tontin kiinnitystä pelaajan on myytävä koko väriyhmän kaikki rakennukset takaisin pankille.

KONKURSSI

Jos olet pankille tai toiselle pelaajalle velkaa enemmän kuin pystyt kokoamaan, olet konkurssissa ja häviät pelin.

Jos olet velkaa pankille, pankki saa kaikki käteisvarasi ja omistusoikeuskortit. Tämän jälkeen pankki huutokauppa kiinteistön korkeimman tarjouksen tekijälle.

Konkurssitapauksessa sinun on palautettava kaikki vankilasta vapautumisen avaimet pelilaudan sivuun.

Jos toinen pelaaja saa sinut konkurssiin, talosi ja hotellisi myydään pankille puolella niiden ostohinnasta. Toinen pelaaja saa kaikki rahasi, omistusoikeuskorttisi ja vankilasta vapautumisen avaimet. Jos omistat kiinnitetyn kiinteistön, se on annettava toiselle pelaajalle. Toisen pelaajan on maksettava 10 %:n korko heti ja päätettävä, pitääkö hän kiinnityksen voimassa vai maksaako sen kokonaan pois.

VOITTAMINEN

Voittaja on viimeiseksi mukaan peliin jäänyt pelaaja.

PELAAMISTA KOSKEVIA HUOMAUTUKSIA

Sinun on itse huolehdittava kiinteistöjesi vuokrien perinnästä.

Jos olet toiselle pelaajalle velkaa enemmän kuin sinulla on rahaa, voit maksaa osan summasta käteisellä ja osan kiinteistöillä.

Vain pankki voi lainata pelaajalle rahaa kiinnitystä vastaan.

