



## TUNNETUIN KIINTEISTÖPELI OHJEET

### PELIN IDEA

MONOPOLY on kiinteistöpelii, jossa raha ratkaisee. Pelissä ostetaan, vuokrataan ja myydään omaisuutta. Varakkain pelaaja on voittaja. Pelaajat lähtevät liikkeelle "LÄHTÖ"-ruudusta, heittävät noppia ja siirtävät pelinappulaansa silmäluvun mukaisesti nuolen osoittamaan suuntaan. Mikäli pelaaja tulee kadulle, joka ei ole kenenkään omistama, hän saa ostaa sen pankilta. Ellei hän halua ostaa kyseistä katu, katu huutokaupataan. Korkeimman huudon tehnyt saa kadun itselleen. Kun pelaaja tulee jonkun toisen omistamalle kadulle, hän maksaa vuokraa. Vuokrat ovat korkeammat, mikäli kadulla on taloja tai hotelleja. Rakentaminen on siis kannattavaa. Mikäli rahat ovat loppussa, pankilta saa lainaa lainhuudatustodistusta vastaan. Pelaajien pitää noudattaa Sattuma- ja Yhteismaa-kortissa annettuja ohjeita. Toisinaan pelaaja voi joutua vankiaan. MONOPOLY on terävien liikemiesten ja -naisten hauska ja jännittävä kiinteistöpelii

### PELIN PÄÄMÄÄRÄ

Olla ainoa pelaaja, joka ei joudu konkurssiin.

### SISÄLTÖ

- 1 pelilautta
- 10 pelinappulaa
- 98 lainhuudatustodistusta
- 16 Sattuma-korttia
- 16 Yhteismaa-korttia
- 32 taloa
- 12 hotellia
- 2 noppaa
- MONOPOLY-rahaa

### PELIN VALMISTELUT

1. Järjestä talot, hotellit, lainhuudatustodistukset ja rahat (arvojärjestyksessä) omille paikoilleen.



© 1996 Tonka Corporation. All rights reserved.  
Distributed in the Nordic region by Hasbro Scandinavia A.S.,  
Ejby Industrivej 40, 2800 Glostrup, Denmark.

14535SF0796

2. Erottele Sattuma- ja Yhteismaa-kortit. Selkoita ne ja aseta ne pelilaudalle merkityihin kohtiin selkäpuoli ylöspäin.

3. Pelaajat valitsevat itsellensä pelinappulan ja asettavat sen "LÄHTÖ"-ruutuun.

#### 4. Pankkiiri ja Pankki

Pelaajat valitsevat keskuudestaan hyvämaineisen pankkiirin. Jos pelaajia on enemmän kuin yksi, pankkiiri voi erikoistua vain pankkiirina toimimiseen.

Pankkiiri jakaa jokaiselle pelaajalle 30.000:n arvosta pelirahaa seuraavasti:

2 x 10.000	2 x 200
4 x 2.000	1 x 100
1 x 1.000	5 x 20
1 x 400	

Rahojen lisäksi pankki hallitsee lainhuudatusstodistuskortteja, taloja ja hotelleja, ennen kuin se myy ja luovuttaa niitä pelaajien käyttöön. Pankki maksaa ja kerää palkkiot pelaajilta. Pankki myy ja huutokauppaa omaisuutta, luovuttaa lainhuudatusstodistuskortit, myy talot ja hotelleit sekä lainaa rahaa vakuuksia vastaan. Pankki kerää kaikki verot, saksot, lainat, ja korot sekä maksut suoraan tai huutokaupalla myymästään omaisuudesta. Huutokaupassa pankkiiri toimii mekkinä. Pankki ei voi mennä varakkoon. Jos pankilla loppuvat rahat, se kirjoittaa velkakirjan. Paperille kirjoitetaan "velkakirja" ja rahasumma. Pelaaja voi vaihtaa velkakirjansa käteiseksi heti, kun pankilla on rahaa

5. Pelaajat heittävät noppia aloitusvuorosta. Korkeimman silmäluvun saanut aloittaa. Vuorot vaihtuvat myötäpäivään.

#### PELIN KULKU

Vuorollasi heitä noppia ja siirrä pelinappulaasi silmäluvun verran nuolen osoittamaan suuntaan. Pelaajan toiminta riippuu ruudusta, johon hän joutuu. Samassa ruudussa saa olla useampia nappuloita. Ruudussa pelaaja voi:

-  ostaa tontteja tai muuta omaisuutta
-  joutua maksamaan vuokraa (jos joku toinen omistaa tontin)
-  joutua maksamaan veroja
-  nostaa Sattuma- tai Yhteismaa-kortin
-  joutua vankeilaan
-  pysäköidä ilmaiseksi
-  saada 4.000 mk palkkaa

#### Tuplat

Jos heittit kummallakin nopalla saman silmäluvun, siirrä nappulaasi ja toimi saavuttamasi ruudun mukaisesti. Tämän jälkeen saat uuden vuoron eli heitä noppia uudelleen. Jos heität tuplat vielä kolmannellakin kerralla, sinun pitää siirtyä suoraan vankeilaan ja vuoro päättyy tähän.

#### Lähtöruudun ohittaminen

Aina, kun tulet lähtöruutuun tai ohitat sen, saat pankilta pelirahaa 4.000 markkaa. Saman vuoron aikana on mahdollista saada tämä raha kaksi kertaa, jos esim. ohitat lähtöruudun ja menet Sattuma-ruutuun. Seuraavaksi nostat kortin, jossa käsketään menemään suoraan lähtöruutuun.

#### Vapaat tontit

Kun tulet vapaalle tontille (lainhuudatusstodistus ei ole kenenkään hallussa), saat ostaa sen pankilta pelilaudassa ilmoitetulla hinnalla. Jos päätät ostaa tontin, maksa pankille kyseinen summa ja saat lainhuudatusstodistuksen osoituksena omistusoikeudestasi. Aseta lainhuudatusstodistus eteesi. Jos et halua ostaa tonttia, pankkiiri pitää välittömästi huutokaupan. Korkeimman tarjouksen tehnyt maksaa tarjoamansa summan pankille ja saa lainhuudatusstodistuksen. Kaikki pelaajat saavat osallistua huutokauppaan, myös sinä. Tarjoukset saavat aikaa mistä summasta tahansa.

#### Omaisuu den omistaminen

Tonttien omistaminen antaa oikeuden periä vuokraa muilta ruutuun pysähtyviltä pelaajilta. Vuokra on merkitty lainhuudatusstodistukseen. Pelaajan on omistettava saman väiryhmän kaikki tontit, ennen kuin hän voi rakentaa tontille. Kannattaa siis omistaa monopoli.

#### Omistettut tontit

Kun pelaaja joutuu toisen omistamalle tontille, hänen on maksettava vuokra omistajalle. Vuokra on merkitty lainhuudatusstodistukseen. Jos omistaa unohtaa pyytää vuokraa ennen kuin seuraava pelaaja on heittänyt, kyseisen kleroksen vuokra ei tarvitse maksaa. Rakennetuilla tontilla vuokra on korkeampi kuin rakentamattomalla. Saman väriset tontit muodostavat tonttiryhmän. Mikäli pelaaja omistaa tonttiryhmän, hän saa periä vuokran kaksinkertaisena. Yksikään tonteista ei kuitenkaan saa olla kiinnitetty. Jos tontilla on taloja tai hotelleja, vuokra on korkeampi ja se on merkitty lainhuudatusstodistukseen. Jos tontti on kiinnitetty, vuokraa ei tarvitse maksaa.

#### Laitokset

Jos pysähtynyt laitosruutuun ja se ei ole vielä kenenkään toisen omistama, voit ostaa se pankilta. Maksa pankille laitoksen hinta. Jos laitoksen omistaa joku toinen, maksamasi vuokra riippuu juuri heittämisestä noppien silmäluvusta. Mikäli sama pelaaja omistaa vain toisen laitoksen, vuokra on 80 kertaa noppien silmäluksi. Jos sama pelaaja omistaa molemmat laitokset, sinun on maksettava noppien silmäluksi 200- kertaisena. Jos tuiit laitosruutuun Sattuma- tai Yhteismaa-kortin lähettämänä, heitä noppia maksun määrittämiseksi.

#### Asemat

Asemaruudussa voit ostaa aseman, jos sitä ei vielä kukaan omista. Pankki huutokauppaa aseman, jos et halua ostaa sitä.

Kaikki pelaajat saavat osallistua huutokauppaan. Jos asema on jonkun omistuksessa, sinun on maksettava lainhuudatusodistukseen merkitty summa. Maksettava summa riippuu kilpailijasi omistamien asemien määrästä.

### Sattuma- ja Yhteismaa-ruudut

Kun pelaaja pysähtyy näihin ruutuihin, hän ottaa päällimmäisen kortin kyseisestä pakasta.

Voit:

-  joutua siirtämään pelinappulaasi
-  joutua maksamaan rahaa – esim. veroja
-  saada rahaa
-  joutua vankeilaan
-  päästä ilmaiseksi vankeilasta

Kortin ohjeita ja määräyksiä on noudatettava välittömästi. Käytön jälkeen kortti pannaan pakan alimmäiseksi.

Pelaaja saa kuitenkin pitää "VAPAUDUT VANKILASTA"-korttia, kunnes sitä tarvitssee. Pelaaja saa myydä kortin kenelle tahansa sovitusta summasta. Käytön jälkeen kortti on pantava pakan alimmäiseksi.

Huomaa: Kortti voi määrätä siirtymään toiseen ruutuun. Jos ohjat lähtöruudun matkalla, osta 4.000 markkaa. Vankeilaan joutuessasi et ohita lähtöruutua.

### Veroruudut


Näissä ruuduissa maksa vaadittu summa pankille.

### Vapaa pysäköinti –ruutu

Kun pelaaja saapuu "Vapaa pysäköinti" –ruutuun, hän ei joudu maksamaan mitään maksuja. Se on todella "vapaa" leppopalkka. Voit kuitenkin rakentaa omistamillesi tontteille, perä vuokraa, jne.







### Vankeila

Joudut vankeilaan, jos

-  pysähdyt "mene vankeilaan"-ruutuun tai
-  nostat "mene vankeilaan"-kortin tai
-  heität tuplat kolme kertaa peräkkäin.

Vaiikka pelaaja kuljisi "LÄHTÖ"-ruudun kautta vankeilaan, hän ei saa pankilta 4.000 markkaa.

Vapaudut vankeilasta, jos:

-  makset 1.000 markan sakon ennen noppien heittämistä tai
-  ostat "vapaudut vankeilasta"-kortin toiselta pelaajalta
-  sovitulla summalla ja käytät sen tai
-  käytät "vapaudut vankeilasta"-kortin tai
-  odotat kolme vuoroa heittäen kuitenkin vuorollasi noppia.
-  Jos omistut saamaan tuplat vapaudut vankeilasta. Siinä nappulaasi heti silmälukujen mukaisesti.

Jos et vieä kolmannellekaan vankeiakierroksella saanut tuplaa, sinun pitää maksaa 1.000 markan sakko ja siirtää nappulaasi kolmannen heiton silmäluvun mukaisesti. Vankeilassakin pelaaja saa perä vuokria, ostaa ja myydä omaisuutta muiden pelaajien tavoin.

Jos pelaaja pysähtyy "vankeilassa käynti"-ruutuun, hän vieraillee vankeilassa ja jatkaa matkaansa seuraavalla vuorollaan.

### Talot

Sinun pitää omistaa samman väriryhmän kaikki tontit, ennen kuin voit ostaa ja asettaa taloja tontteillesi. Talojen hinnat on ilmoitettu lainhuudatusodistuskortteissa. Saat suorittaa ostoja omalla vuorollasi tai toisten pelaajien vuorojen välissä.

Taloja pitää sijoittaa tontteille tasaisesti. Et saa asettaa toista taloa tontille ennen kuin kaikilla muilla tontteilla on yksi talo. Talojen myyminen pitää tapahtua myös tasaisesti.

Pelaajalle on oikeus ostaa ja myydä vuorollaan niin monta taloa kuin haluaa ja pystyy maksamaan. Pelaaja ei saa rakentaa tontille, mikäli yksikin tonttiryhmän tontteista on kiinnitetty.

Saat perä kaksi kertaista vuokraa tonttiryhmän rakentamattomista tontteista.

### Hotellit

Sinulla pitää olla rakennettuna tonttiryhmän jokaiselle tontille neljä taloa, ennen kuin voit ostaa hotellein. Hotelli maksaa lainhuudatus-odistukseen merkityn hinnan ja tontilla olevat neljä taloa. Saat asettaa hotellin jollekin ryhmän kaduista. Kyseisen kadun talot poistetaan ja annetaan pankille.

Kullekin tontille saa rakentaa vain yhden hotellin.

### Talojen loppuminen

Jos rakentaminen on kuumeista, talot saattavat loppua pankilta. Tällöin halukkaiden rakentajien pitää odottaa, kunnes pankilla on jälleen taloja. Sama sääntö koskee hotellien ostamista.

Jos halukkaita ostajia on enemmän kuin pankilla on mahdollisuus myydä, pankki myy talot huutokaupalla korkeimman tarjouksen tehneelle. Huutokaupan lähtöhinta on lainhuudatusodistukseen merkitty alin summa.

### Omaisuden myyminen

Rakentamattomat tontit, asemat sekä sähkö- ja vesijohtolaitos voidaan myydä sovitulla hinnalla milloin tahansa halukkaalle ostajalle. Pelaaja ei saa kuitenkaan myydä tonttia, jos jollakin ryhmän tontteista on rakennuksia. Rakennukset pitää myydä ensin pankille, ja vasta sitten tontin voi myydä. Hotelleja ja taloja ei saa myydä suoraan toiselle pelaajalle.

Jos pelaaja myy talojaan pois, hänen on purettava talot tasaisesti kaikilta tonteilla rakennusperiaatteen mukaisesti (katso kohta TALOT). Pelaajat saavat myydä taloja ja hotelleja pankille milloin tahansa. Pankki maksaa ostamistaan taloista ja hotelleista puolet niiden ostohinnasta. Yksi hotelli vastaa viittä taloa. Hotelleja myydessä pankki siis maksaa pelaajalle summan joka vastaa puolta viiden talon hinnasta. Ryhmän kaikki hotellit voidaan myydä samalla kerralla. Hotellin voi myös vaihtaa takaisin taloksi. Tallin pankki antaa takaisin viisi taloa yhtä hotelliä vastaan.

### **Kiinnelainat**

Rakentamattomia tontteja voi kiinnittää milloin tahansa. Ennen yhdenkin tontin kiinnelainan ottoa, pitää kaikki värttyhmän tontilla olevat rakennukset myydä. Tontin kiinnitysarvo näkyy lainhuudatusuudistuksen takapuolella. Kiinnitetty kortti käännetään väärin päin. Kun haluat purkaa kiinnityksen, maksa kiinnityssumma takaisin ja 10 % korko. Kiinnitystä omaisuudesta ei voi perä vuokraa, mutta samaan tonttiryhmään kuuluvasta kiinnittämättömästä tontista vuokran voi perä normaalisti. Saat halutessasi myydä kiinnitetyn tontin toiselle pelaajalle sopimastanne hinnasta. Jos kiinnitetty tontti myydyään, uusi omistaja voi maksaa lainan heti takaisin. Hän joutuu maksamaan myös 10 % koron. Vaikka uusi omistaja ei maksaisikaan lainaa heti takaisin, hänen on maksettava pankille välittömästi 10 % korko. Kun hän myöhemmin maksaa lainan takaisin, hän joutuu maksamaan uuden 10 % koron.

### **Konkurssi**

Jos et pysty maksamaan pankille velkojasi, vaikka myisit rakennuksesi ja kiinnitititit omaisuutesi, teet konkurssin ja joudut poistumaan pelistä. Jos velkasi on pankille, pankki ottaa haltunsa kaikki rahat ja lainhuudatusuudistukset. Huutokaupalla pankki myy tontit yksittellen korkeimman tarjouksen tehneelle. "Vapaudut vankeudesta" –kortti palautetaan pakkaan. Pelaaja tekee konkurssin, kun hänen velkansa ylittävät omaisuuden arvon. Hänen on jätettävä koko omaisuutensa velkojilleen. Talot ja hotellit on myytävä puoleen hintaan pankille ja rahat annettava velkojille. Jos pelaaja antaa velkojalleen kiinnitettyä omaisuutta, velkojan on maksettava välittömästi 10 % korko kiinnityksen määristä. Halutessaan velkoja voi samalla maksaa kiinnelainan tai antaa tontin olla edelleen kiinnitettyinä.

### **Huomioitavaa**

Jos pelaaja ei pysty maksamaan vuokraa käteisellä, hän voi maksaa osan käteisellä ja osan omaisuudellaan. Velkoja saa määrätä myytävän omaisuuden arvon (saa olla kiinnitettyäkin). Näin velkoja voi lisätä omaisuuttaan tai estää muita pelaajia hankkimasta kyseistä tonttiryhmää.

Pelaajien pitää muistaa kerätä vuokrat.

Pankki lainaa rahaa vain kiinnitettyä omaisuutta vastaan.

Pelaajat eivät saa lainata rahaa tai omaisuutta toisilleen.

### **Voittaja**

Voittaja on pelaaja, joka on viimeisenä pelissä mukana.

### **SÄÄNNÖT LYHYEMPÄÄ PELIVERSIOTA VARTEN**

Seuraavassa kolme kohtaa pelaajan yhtentämiseksi:

1. ALUSSA pankkiiri sekoittaa lainhuudatusuudistukset ja jakaa jokaiselle 2 todistusta. Pelaajat maksavat kortteistaan käyvän hinnan. Peli jatkuu alun jälkeen normaalisti.

2. Tässä versiossa pelaaja tarvitsee tontilleen vain kolme taloa voidakseen ostaa hotellin. Vuokrat pysyvät ennallaan.

Hotellin myyntihinta pankille on edelleen puolet ostohinnasta, eli tässä tapauksessa yhtä taloa vähemmän kuin tavallisessa pelissä

3. PELIN LOPETTAMINEN. Ensimmäinen pelaaja tekee konkurssin normaalisti. Kun seuraava konkurssi tapahtuu, peli päättyy. Konkurssin tehnyt pelaaja antaa kaiken omaisuutensa velkojalleen. Näin tehdään, olipa velkojana toinen pelaaja tai pankki.

Pelissä mukana olevat pelaajat taskevat omaisuutensa:

1. käteiset rahansa;
2. tontit ja muun omaisuuden pelilautaan merkityin hinnoin;
3. kaikki kiinnitetty omaisuus puolesta arvostaan;
4. talot hankintahinnoin;
5. hotellit täysin hinnoin lisättyinä kolmen talon hinnalla.

Rikkain pelaaja on voittaja!

### **AIKARAJAPELI**

Peli pelataan ennalta sovittu peliaika. Ajan päätyttyä rikkain pelaaja on voittaja. Pelin aivusa pankkiiri sekoittaa lainhuudatusuudistukset ja jakaa kullekin pelaajalle kaksi todistusta. Pelaajat maksavat heti saamansa tontit. Peli jatkuu normaalisti.