

PELIN NOPEUTTAMINEN

Jos tunnet Monopoly-pelin hyvin ja haluat nopeuttaa peliä:

1. Aluksi pankkiiri sekoittaa omistusoikeuskortit ja jakaa kullekin pelaajalle kaksi korttia. Pelaajat maksavat pankkiirille saamiensa kiinteistöjen hinnat välittömästi. Peli jatkuu sitten normaalisti.
2. Väriryhmän kullekin tontille täytyy rakentaa vain kolme taloa (neljän sijaan) ennen hotellin ostamista. Hotellin myyntihinta on puolet sen ostohinnasta.
3. Peli päättyy heti, kun joku pelaajista menee konkurssiin. Kukin pelaaja laskee yhteen
 - pelaajien rahat
 - omistetut tontit, järvet ja nähtävyydet lautaan painetuin hinnoin
 - kiinnitetyt kiinteistöt puoleen hintaan verrattuna lautaan painettuun hintaan
 - talot ostohinnan mukaan
 - hotellit ostohinnan mukaan ja lisäksi kolmen talon yhteenlasketun hinnan.

Varakkain pelaaja voittaa!

PIKA-MONOPOLY

Pelaajat voivat vaihtoehtoisesti sopia tarkan ajan, jolloin peli päättyy. Varakkain pelaaja voittaa!

© 2008 Hasbro. Kaikki oikeudet pidätetään.
Jakelu Pohjoismaiden alueella: Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.
www.hasbro.fi



030801603109 00

8+ 2-6
PELAAJAA

MONOPOLY

SUOMI

PELIN TAVOITE
Tavoitteena on jäädä pelin viimeiseksi pelaajaksi, kun kaikki muut ovat menneet konkurssiin.

SISÄLLYS
1 pelilautaa, 6 pelinappulaa, 28 omistusoikeuskorttia, 16 sattumakorttia, 16 yhteismaakorttia, 1 pkt Monopoly-rahaa, 32 vihreää taloa, 12 punaista hotellia ja 2 noppaa.





Yhteismaakortin nostaminen
Katso sivu 9.

Vuokran maksaminen muiden pelaajien omistamista kiinteistöistä
Katso sivu 6.

Kiinteistön kiinnittäminen
Katso sivu 9.

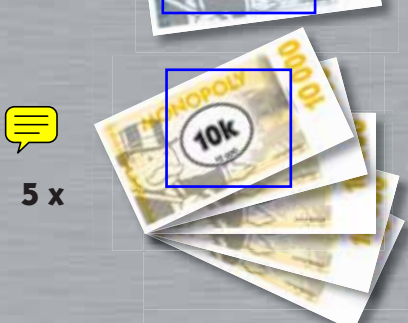
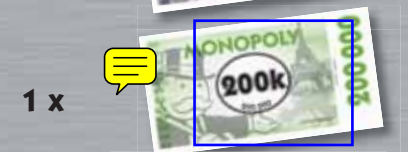
Tonteille rakentaminen
Katso sivu 7.

Sattumakortin nostaminen
Katso sivu 9.

Nosta pankista 2 000 000 €, kun kuljet LÄHTÖRUUDUN kautta
Katso sivut 6 ja 10.

Mene vankilaan
Katso sivu 10.

Kukin pelaaja saa pelin alussa nämä:



HAKEMISTO

PANKKIIRI	5
PELAAMINEN	5

TARKEPIA TIETOJA

KIINTEISTÖN OSTAMINEN	6
HUUTOKAUPAT	6
VUOKRAN MAKSAMINEN	6
JÄRVET	7
NÄHTÄVYYDET	7
TALOJEN RAKENTAMINEN	7
HOTELLIEN RAKENTAMINEN	7
RAKENNUSTEN LOPPUESSA	8
RAHAN LOPPUESSA	8
KIINTEISTÖN MYYMINEN	8
KIINNITTÄMINEN	8
KONKURSSI	9
SATTUMA JA YHTEISMAA	9
ILMAINEN PYSÄKÖINTI	10
LÄHTÖRUUDUN OHITTAMINEN KAHDESTI YHDELLÄ VUOROLLA	10
VANKILA	10
PELIN NOPEUTTAMINEN	12
PIKA-MONOPOLY	12

PANKKIIRI

Yksi pelaajista valitaan pankkiiriksi. Jos pelaajia on yli viisi, pankkiirin ei tarvitse pelata itse lainkaan vaan hän voi toimia vain pankkiirina. Pankkiirin vastuulla ovat:



PELAAMINEN

1. Pelaajat heittävät kumpaakin noppaa. Korkeimman silmäluvun saanut pelaaja aloittaa. Pelivuoro etenee myötöpäivään.
2. Heitä noppaa omalla vuorollasi ja liiku silmäluvun verran myötöpäivään pelilaudan ruuduissa. Pelilaudan ruuduissa saa olla samaan aikaan kaksi pelinappulaa tai useampia pelinappuloita. Noudata seuraavia toimintaohjeita, kun saavut pelilaudan ruutuun:
 - Osta kiinteistö tai tontti (jos kukaan ei vielä omista sitä). **Katso sivu 6.**
 - Pyydä pankkiiria huutokauppaamaan kiinteistö tai tontti (ellet halua ostaa sitä itse suoraan). **Katso sivu 6.**
 - Maksa vuokraa (jos kiinteistö on toisen pelaajan omistuksessa). **Katso sivu 6.**
 - Maksa veroa.
 - Nosta sattuma- tai yhteismaakortti. **Katso sivu 9.**
 - Mene vankilaan. **Katso sivu 10.**
3. Kun omistat tietyn väriyhmän kokonaan, voit rakentaa tonteille taloja tai hotelleja.
4. Jos rahasi loppuvat, voit kiinnittää tai myydä kiinteistöjäsi ja saada näin rahaa velkojen maksuun. Jos et saa kokoon riittävästi rahaa erääntyneen vuokran, veron tai laskun maksuun, olet konkurssissa ja peli on osaltasi ohi.
5. Pelaajat eivät voi lainata rahaa toisiltaan. Pelaajalla on kuitenkin oikeus kuitata velka kiinteistön luovuttamista vastaan.
6. Jos saat kummallakin nopalla saman silmäluvun, pelaa vuorosi normaalisti ja heitä sitten uudelleen. Jos saat kummallakin nopalla saman silmäluvun kolmasti saman vuoron aikana, joudut vankilaan!
7. Peli jatkuu, kunnes jäljellä on enää yksi pelaaja. Tämä pelaaja on siis voittaja!

TARKEPIA TIETOJA

KIINTEISTÖN OSTAMINEN

Kiinteistöjä on kolme eri tyyppiä:



1. Tontit

2. Nähtävyydet

3. Järvet

Jos päädyt vapaan kiinteistön kohdalle, sinulla on etuosto-oikeus. Jos päätät ostaa kiinteistön, maksa pankkiirille pelilaudassa ilmoitettu hinta. Saat kiinteistön omistusoikeuskortin. Pidä se edessäsi tekstipuoli ylöspäin. Jos et osta kiinteistöä, järjestetään huutokauppa (katso kohta **Huutokaupat**).

Kiinteistön omistajalla on oikeus periä vuokraa niiltä pelaajilta, jotka päätyvät pelilaudalla kiinteistön kohdalle. Kun omistat väriryhmän kaikki tontit (eli sinulla on monopoli), voit rakentaa ryhmän tonteille taloja ja hotelleja, jolloin saat enemmän vuokratuottoa!

HUUTOKAUPAT

Jos et osta kiinteistöä, pankkiiri järjestää heti huutokaupan. Kiinteistö myydään korkeimman tarjouksen tehneelle pelaajalle. Lähtöhintaa ei ole määrätty. Myös etuosto-oikeuden hyödyntämättä jättänyt pelaaja saa osallistua huutokauppaan.



VUOKRAN MAKSAMINEN

Jos päädyt pelilaudalla toisen pelaajan omistaman kiinteistön kohdalle, sinun on maksettava vuokraa. Jos kiinteistö on kiinnitetty, vuokraa ei kuitenkaan makseta. Tontin tai kiinteistön omistajan on muistettava pyytää sinulta vuokraa ennen kuin seuraava pelaaja heittää noppia. Vuokrasumma on ilmoitettu omistusoikeuskortissa. Vuokrasumma vaihtelee tontin rakennusmäärän mukaan.

Jos omistat koko väriryhmän, rakentamattomien tonttien vuokra on kaksinkertainen. Voit pyytää kaksinkertaisen vuokran tonteista, joita ei ole kiinnitetty.

6

JÄRVET

Järvet ostetaan ja huutokaupataan samalla tavalla kuin kiinteistöt.

Jos päädyt pelilaudalla toisen pelaajan omistaman laitoksen kohdalle, sinun on maksettava vuokraa. Vuokra määräytyy noppien silmäluvun perusteella. Jos omistajalla on yksi laitos, vuokra on noppien silmäluku kerrottuna ensin neljällä ja sitten 10 000:lla. Jos omistajalla on kumpikin laitos, vuokra on noppien silmäluku kerrottuna ensin kymmenellä ja sitten 10 000:lla.



NÄHTÄVYYDET

Nähtävyydet ostetaan ja huutokaupataan samalla tavalla kuin kiinteistöt.

Jos päädyt toisen pelaajan omistamaan nähtävyyteen, maksa omistusoikeuskortissa ilmoitettu vuokra. Vuokrasumma on ilmoitettu omistusoikeuskortissa. Vuokrasumma vaihtelee pelaajan omistamien nähtävyyksien määrän mukaan.

TALOJEN RAKENTAMINEN

Kun omistat tietyn väriryhmän kaikki tontit, voit ostaa taloja ja pystyttää niitä näille tonteille. Talon hinta on ilmoitettu omistusoikeuskortissa.

Voit ostaa taloja ja hotelleja omalla vuorollasi tai muiden pelaajien vuorojen välissä. Rakentamisen on edettävä tasaisesti. Et voi rakentaa tontille toista taloa, ennen kuin ryhmän jokaiselle tontille on rakennettu yksi talo. Voit ostaa haluamasi määrän rakennuksia varojesi puitteissa. Taloja ei voi rakentaa, jos jokin saman väriryhmän tontti on kiinnitetty.

Voit rakentaa pilvenpiirtäjän pinoamalla taloja tontille.



HOTELLIEN RAKENTAMINEN

Voit ostaa hotellin vasta, kun väriryhmän jokaiselle tontilla on neljä taloa. Vaihda neljä taloa hotelliksi ja maksa pankkiirille omistusoikeuskortissa näkyvä summa. Yhdelle tontille voi rakentaa vain yhden hotellin.

7



RAKENNUSTEN LOPPUESSA

Jos pankkiirilla ei ole enempää taloja, sinun on odotettava, että muut pelaajat palauttavat niitä ennen kuin voit ostaa niitä.

Jos kaksi pelaajaa tai sitä useampi pelaaja haluaa ostaa enemmän taloja tai hotelleja kuin pankkiirilla on tarjota, pankkiiri huutokauppaa ne yksitellen. Lähtöhinta on aina omistusoikeuskortissa mainittu rakennuksen hinta.

RAHAN LOPPUESSA

Jos kassan pohja häämöttää, voit kerätä rahaa kassaan:

- myymällä rakennuksia
- kiinnittämällä kiinteistöjä
- myymällä kiinteistöjä, laitoksia tai nähtävyyksiä toiselle pelaajalle sovittuun summaan (vaikka kiinteistö olisi kiinnitetty).

KIINTEISTÖN MYYMINEN

Voit myydä rakentamattomia tontteja, nähtävyyksiä ja laitoksia toiselle pelaajalle. Pelaajat sopivat hinnan keskenään. Tonttia ei voi myydä, jos sillä tai kyseisen väriryhmän jollakin tontilla on rakennus tai rakennuksia. Tonttien rakennukset on ensin myytävä pankkiirille.

Pankkiiri maksaa taloista ja hotelleista puolet omistusoikeuskortissa mainitusta hinnasta. Voit myydä omalla vuorollasi tai toisten pelaajien vuorojen välissä.

Talojen myyminen

Talot on myytävä "tasaisesti" eli samalla tavalla kuin ne ostettiin.

Hotellien myyminen

Pankkiiri maksaa hotellin ostohinnasta puolet sekä puolet neljän talon hinnasta. Nämä talot annettiin vaihdossa, kun hotelli ostettiin.

Hotellit voi myös muuttaa takaisin taloiksi rahan saamiseksi. Voit tehdä tämän myymällä hotellin puolella sen ostohinnasta. Lisäksi saat vaihdossa neljä taloa.

KIINNITTÄMINEN

Kiinteistöjen kiinnittäminen

Myy ensin tontin mahdolliset rakennukset. Käännä omistusoikeuskortti sitten tekstipuoli alaspäin. Pankkiiri maksaa sinulle kortin takana mainitun kiinnityssumman.

Kiinnitetty kiinteistö on edelleen omaisuuttasi. Kukaan toinen pelaaja ei voi maksaa kiinnelainaa ja saada näin kiinteistöäsi haltuunsa. Kiinnitetystä kiinteöstä ei saa vuokraa, mutta saman väriryhmän muista kiinteistöistä vuokra peritään normaaliin tapaan.

8



Kiinnelainan takaisinmaksu

Sinun on maksettava alkuperäinen kiinnityssumma ja 10 %:n korko (pyöristetään lähimpään 10 000:een). Kun kiinnelaina on maksettu takaisin, käännä omistusoikeuskortti tekstipuoli ylöspäin.

Kiinnitetyn kiinteistön myyminen

Voit myydä kiinnitetyn kiinteistön toiselle pelaajalle sovittuun hintaan. Ostaja voi joko maksaa kiinnityssumman heti tai maksaa 10 %:n koron (pyöristetään lähimpään 10 000:een) ja pitää kiinteistön kiinnitettyinä. Kiinnelaina voidaan sitten myöhemmin maksaa normaaliin tapaan.

Kun väriryhmän mikään tontti ei ole kiinnitettyinä, omistaja voi aloittaa talojen ja hotellien takaisinostamisen täyteen hintaan.

KONKURSSI

Jos velkasummasi ylittää omaisuudestasi kokoon kerättävissä olevan rahasumman, olet konkurssissa ja peli on osaltasi ohi.

Velka pankkiirille

Palauta omistusoikeuskortit pankkiirille, joka huutokauppaa kunkin kiinteistön korkeimman tarjouksen esittäjälle. Palauta "Vapaudut vankilasta" kortit pinon alle.

Velka toiselle pelaajalle

Pelaaja, jolle olet velkaa, saa jäljellä olevat rahasi, omistusoikeuskorttisi sekä sinulla olevat "Vapaudut vankilasta" -kortit.

SATTUMA JA YHTEISMAA

Jos tulet sattuman tai yhteismaan ruudun kohdalle, nosta kortti vastaavasta pinosta. Noudata kortin ohjeita ja palauta kortti sitten tekstipuoli alaspäin pinon alimmaisiksi. Jos saat "Vapaudut vankilasta" kortin, voit pitää sen itselläsi ja käyttää sen tarpeen vaatiessa. Voit myös myydä kortin toiselle pelaajalle yhdessä sopimastanne summasta.

Jos kortissa käsketään siirtymään muuhun ruutuun, siirry nuolen osoittamassa suunnassa.

Jos ohitat LÄHTÖRUUDUN, saat 2 miljoonaa euroa. Et kulje LÄHTÖRUUDUN kautta, jos kortti vie sinut vankilaan tai lähettää sinut taaksepäin (esimerkiksi Tampereelle).



9



ILMAINEN PYSÄKÖINTI

Tähän ruutuun päätyminen ei liity rangaistusta. Voit myös tehdä kauppatapahtumia tavalliseen tapaan (kerätä vuokraa, rakentaa omistamillesi tonteille ja niin edelleen).

LÄHTÖRUUDUN OHITTAMINEN KAHDESTI YHDELLÄ VUOROLLA

Voit nostaa 2 miljoonaa euroa kahdesti yhdellä vuorolla. Voit esimerkiksi päätyä heti LÄHTÖRUUDUN ohittamisen jälkeen sattuma- tai yhteismaaruutuun ja saada kortin, jossa käsketään menemään LÄHTÖRUUTUUN.



VANKILA

Vankilaan meneminen

Joudut vankilaan, jos:

- päädyt "Mene vankilaan" -ruutuun
- saat sattuma- tai yhteismaakortin, jossa käsketään menemään vankilaan
- saat kummallakin nopalla saman silmäluvun kolmasti saman vuoron aikana.

Vuorosi päättyy joutuessasi vankilaan. Siirry vankilaan.

Et missään tapauksessa saa 2:ta miljoonaa euroa.

Vankilassa ollessasikin saat vuokraa kiinteistöistäsi, jos niitä ei ole kiinnitetty.

Vankilasta vapautuminen

Vapaudut vankilasta:

- maksamalla 500 000 euron sakon. Pääset takaisin peliin seuraavalla vuorolla.
- käyttämällä "Vapaudut vankilasta" -kortin.
- saamalla kummallakin nopalla saman silmäluvun.

Jos et ole saanut kummallakin nopalla samaa silmälukua kolmella vuorolla, maksa pankkiirille 500 000 euron sakko ennen kuin liikut pelilaudalla kolmannen heiton silmäluvun mukaisesti.

Vankilassa vierailu

Jos sinua ei lähetetä erikseen vankilaan vaan päädyt vankilaruutuun, olet vain vierailulla vankilassa. Tähän ei liity mitään rangaistusta.