



# MONOPOLY

Supervoimilla varustettu kiinteistökauppapeli

SPIDER-MAN™

Hämähäkkimies ja kaikki siihen liittyvät hahmot: TM & © 2007 Marvel Characters, Inc.  
Hämähäkkimies-elokuvaelementit: © 2002-2007 Columbia Pictures Industries, Inc.  
Kaikki oikeudet pidätetään. Tuotteen oikeudet omistaa Spider-Man Merchandising L.P.

© 2007 Hasbro. Kaikki oikeudet pidätetään.  
Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40,  
DK-2600 Glostrup, Denmark.

[www.hasbro.fi](http://www.hasbro.fi)



040753985109 00

8+ 2-6  
PELAAJAA

## Hei hämisfanit! On aika pistää töpinäksi!

*Valitse pelihahmoksi Hämähäkkimies tai joku hänen perivihollisistaan.*

*Kierrä sitten pelilaudalla myyden, ostaen ja vuokraten kiinteistöjä, jotka ovat sinulle tuttuja suosituimmista Hämähäkkimies-elokuvista. Voit rakentaa asuntoja ja pystyttää pilvenpiirtäjiä. Joskus kortit tuovat onnea, ja joskus ne saattavat tulla kalliiksi.*

*Jos pelin päättyessä hallussasi on eniten omaisuutta, voitat pelin ja kaupunki on sinun!*

*Jos et ole koskaan pelannut perinteistä MONOPOLY-peliä, lue sivulta 4 alkavat ohjeet. Katso sitten sivulta 3 lisätietoja tämän peliversioiden erikoisominaisuuksista ja alkuperäisen pelin ja tämän version eroista.*



### MITÄ SAMAA PELEISSÄ ON?

Pelin tavoite ja pelisäännöt.

### MITÄ ERILAISTA PELEISSÄ ON?

- Pelilaudan ruudut ja vastaavat Lainhuudatustodistukset sisältävät kolmessa Hämähäkkimies-elokuvassa esiintyneitä paikkoja. Kaikki todistusten arvot ovat samoja kuin perinteisessä MONOPOLY-versiossa.
- Action-ruudut (Tohtori Mustekalan lonkerot, Uuden Menninkäisen lentolaite, Vihreän Menninkäisen kiituri ja Hämähäkkimiehen seittisingot) korvaavat perinteiset rautatieruudut.
- Kaksi laitosta (sähkö- ja vesilaitos) on korvattu Oscorp- ja Daily Bugle -yrityksillä.
- Mustat Hämähäkkimies-kortit korvaavat perinteiset Yhteismaa-kortit.
- Hämähäkkimies-kortit korvaavat perinteiset Sattuma-kortit.
- Negatiivinen lehtijuttu -kortti korvaa Tulovero-kortin, ja Menetät naamiosi -kortti korvaa Yleisyysvero-kortin.
- Talojen ja hotellien sijaan pelissä käytetään asuntoja ja pilvenpiirtäjiä.
- Peliraha näyttää erilaiselta, mutta sen arvo säilyy samana.
- Voit valita pelinappulasi kuudesta erilaisesta Hämähäkkimies-teemanappulasta.

### VALINNAISET SÄÄNNÖT

Jos heität "tuplat", sinun täytyy liikuttaa pelinappulaasi. Sen jälkeen voit joko heittää noppaa uudelleen tai käyttää valinnaista sääntöä.

- Tuplaykköset:** Seittiheilautus - Voit siirtyä mihin tahansa ruutuun.  
**Tuplakakkoset:** Saat \$200 pankista.  
**Tuplakolmoset:** Saat \$50 joka pelaajalta.  
**Tuplaneloset:** Nosta Hämähäkkimies-kortti.  
**Tuplavitoset:** Nosta Musta Hämähäkkimies -kortti.  
**Tuplakuutoset:** Hyökkää ja ota haltuusi toisen pelaajan tontti.  
 Hyökkääjä heittää punaisen nopan.

Puolustaja heittää sinisen nopan. Molemmat pelaajat heittävät noppaa. Korkeamman lukeman saanut pelaaja voittaa (tai pitää hallussaan) tontin. Jos voitat tontin, joudut maksamaan aikaisemmalle omistajalle pelilaudalla mainitun tontin arvon. Jos nopanheitto päättyy tasatilanteeseen, molemmat pelaajat heittävät noppaa uudelleen.

**HUOMAA:** Et voi tehdä haastetta toisen pelaajan tontista, jos pelaaja omistaa kaikki kyseisen ryhmän tontit tai jos sinulla ei ole varaa maksaa tontin pelilaudan mukaista hintaa.



**PELIVÄLINEET**

- Pelilauta
- Lainhuudatustodistukset
- Pelirahat ja Pankkiirin kassalokero
- 16 Hämähäkkimies-korttia
- 16 Musta Hämähäkkimies -korttia
- 6 Hämähäkkimies-pelinappulaa
- 32 asuntoa
- 12 pilvenpiirtäjää
- 2 noppaa

**HUOMAA -**

Pelihakmot on tehty metallista, ja ne saattavat taipua. Jos ne taipuvat, taivuta nevarovasti takaisin muotoonsa.

**MONOPOLY-PELIN SÄÄNNÖT****TAVOITE**

Pelin tavoitteena on tulla rikkaimmaksi pelaajaksi ostamalla, vuokraamalla ja myymällä kiinteistöjä.

**ESIVALMISTELU**

Aseta pelilauta pöydälle ja laita Hämähäkkimies- ja Musta Hämähäkkimies -kortit kuvapuoli alaspäin vastaaville paikoille pelilaudan keskelle. Jokainen pelaaja valitsee yhden pelinappulan, joka toimii pelaajan hahmona hänen liikkua pelilaudalla.

Jokainen pelaaja saa **\$1 500** jaettuna seuraavasti:

Kaksi \$500 seteliä	Neljä \$100 seteliä	Yksi \$50 seteli	Yksi \$20 seteli
Kaksi \$10 seteliä	Yksi \$5 seteli	Viisi \$1 seteliä	

Kaikki loput rahat ja muut pelivälineet siirretään Pankkiin. Pinoa jäljelle jääneet rahat Pankkiirin muovisen kassalokeron lokerikkoihin.

**PANKKIIRI...** Valitse Pankkiiriksi pelaaja, joka on myös hyvä Huutokauppaaja. Pankkiirina toimivan pelaajan on pidettävä omat pelirahansa erossa pankin rahoista. Jos pelaajia on yli viisi, Pankkiiri voi toimia pelkästään Pankkiirina ja Huutokauppaajana.

**PANKKI...** Rahojen lisäksi pankki säilyttää Lainhuudatustodistuksia sekä asuntoja ja pilvenpiirtäjiä, ennen kuin pelaajat ovat ostaneet ja käyttäneet niitä. Pankki maksaa myös palkat ja bonukset. Se myy ja huutokauppaa tontteja ja jakaa niiden Lainhuudatustodistukset, myy asuntoja ja pilvenpiirtäjiä pelaajille sekä lainaa rahaa pelaajille kiinnityksiä varten.

Pankki kerää kaikki sakot, lainat ja korot ja kiinteistöjen myynneistä tai huutokaupoista saamansa tulot. Pankista **ei koskaan lopu raha**. Jos Pankista loppuu raha, Pankkiiri voi antaa lisää rahaa niin paljon kuin tarve vaatii kirjoittamalla rahan arvon paperille.

**PELAAMINEN...** Jokainen pelaaja heittää vuorollaan noppaa alkaen Pankkiirista. Pelaaja, jonka noppien silmäluku on suurin, aloittaa pelin. Aseta pelinappulasi pelilaudan kulman Lähtöruutuun, heitä noppia ja siirrä pelinappulaasi nuolen osoittamaan suuntaan noppien silmäluvun osoittaman ruutujen määrän verran. Kun olet siirtänyt pelinappulasi, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Pelinappulat pysyvät ruuduissa vuorojen aikana, ja pelaaja jatkaa seuraavalla vuorollaan siitä ruudusta, jossa nappula sijaitsee.

Samassa ruudussa voi olla samaan aikaan useita pelinappuloita.

Pelinappulasi ruudun mukaan sinulla saattaa olla mahdollisuus ostaa tontti tai olet veloitettu maksamaan vuokraa, sakkoja, nostamaan **Hämähäkkimies-** tai **Musta Hämähäkkimies** -kortin, menemään vankilaan jne.

Jos heität "tuplat", siirrä pelinappulaasi noppien silmälukujen osoittaman ruutujen määrän verran. Sinulla on samanlainen mahdollisuus esimerkiksi ostaa tontti tai velvollisuus maksaa sakkoja sen ruudun mukaan, johon pelinappulasi siirretään. Kun vuorosi tulee uudelleen, heitä taas noppia ja siirrä pelinappulaasi. Jos heität "tuplat" kolme kertaa peräkkäin, siirrä pelinappulasi välittömästi pelilaudan nurkassa olevaan nurkkatilaa Vankilassa-osaan.

**LÄHTÖRUUTU...** Joka kerta, kun pelaajan pelinappula pysähtyy tai ohittaa Lähtöruudun, kun pelaaja on vierittänyt noppia tai nostanut kortin, Pankkiiri maksaa pelaajalle palkkaa \$200. \$200 maksetaan vain kerran jokaisesta laudan ympäri tehdystä kierroksesta. Jos pelaaja kuitenkin ohittaa Lähtöruudun heittämillä noppia ja pysähtyy 2 ruutua sen ohi Hämähäkkimies-ruutuun tai 7 ruutua sen ohi Musta Hämähäkkimies -ruutuun, ja nostaa Mene lähtöruutuun -kortin, hän saa \$200 ensimmäisestä Lähtöruudun ohituksesta ja toiset \$200 seuraavasta kerrasta kortin ohjeiden mukaan.

**KIINTEISTÖJEN OSTAMINEN...** Aina kun pelinappulasi pysähtyy vapaalle tontille, voit ostaa sen Pankilta sille määrättyyn hintaan. Saat ostoksestasi Lainhuudatustodistuksen, josta näkyy, että olet tontin omistaja. Aseta kortti eteesi kuvapuoli ylöspäin.





Jos et halua ostaa tonttia, Pankkiiri myy sen huutokaupassa suurimman tarjouksen tehneelle pelaajalle. Ostaja maksaa myyntihinnan Pankkiin käteisenä ja saa vastikkeeksi tontin Lainhuudatustodistuksen. Kuka tahansa pelaaja, mukaan lukien se pelaaja, joka jätti hyödyntämättä mahdollisuuden ostaa tontin sille merkittyyn hintaan, voi osallistua huutokauppaan. Huutokauppa voi alkaa mistä tahansa hinnasta.

**VUOKRAN MAKSAMINEN...** Kun saavut toisen pelaajan omistamalle kiinteistölle, sen omistaja kerää sinulta kiinteistön Lainhuudatustodistuksen luettelon mukaisen vuokran.

Jos tontti on kiinnitetty, vuokraa ei voida kerätä. Kun tontti on kiinnitetty, sen Lainhuudatustodistus asetetaan omistajan eteen kuvapuoli alaspäin (katso KIINNITYKSET).

Pelaaja, joka omistaa kaikki tietyn väriryhmän (esim. tummansinisen tai punaisen ryhmän) Lainhuudatustodistukset, voi veloittaa kaksinkertaista vuokraa kyseisen väriryhmän rakentamattomista kiinteistöistä. Sääntö koskee kiinnittämättömiä kiinteistöjä huolimatta siitä, että jokin toinen saman väriryhmän kiinteistö on kiinnitetty.

Pelaajalle on vielä hyödyllisempää, jos hänen tonteillansa on asuntoja ja pilvenpiirtäjiä, koska niiden vuokrat ovat paljon suurempia kuin rakentamattomissa kiinteistöissä.

Kiinteistön omistavan pelaajan täytyy vaatia vuokraa, ennen kuin seuraavana vuorossa oleva pelaaja heittää noppaa.

#### **HÄMÄHÄKKIMIES- ja MUSTA HÄMÄHÄKKIMIES -KORTIT...**

Kun saavut jommallekummalle näistä ruuduista, nosta kyseisen ruudun osoittaman pakan päällimmäinen kortti, noudata sen ohjeita ja aseta kortti takaisin pakan pohjalle kuvapuoli alaspäin.

**Päaset ilmaiseksi vankilasta** -kortteja voidaan pitää hallussa, kunnes niitä on käytetty. Sen jälkeen ne tulee asettaa takaisin pakan pohjalle kuvapuoli alaspäin. Jos pelaaja, joka nostaa kyseisen kortin, ei halua käyttää sitä, hän voi milloin tahansa myydä kortin toiselle pelaajalle sovittuun hintaan.



#### **VANKILA...** Joudut vankilaan, kun...

- pelinappulasi pysähtyy Mene vankilaan -ruutuun
- nostat kortin, jossa lukee Mene vankilaan
- heität "tuplat" kolme kertaa peräkkäin.

Kun joudut vankilaan, et voi nostaa \$200 palkkaasi sillä vuorolla, koska huolimatta siitä, missä pelinappulasi sijaitsee pelilaudalla, sinun täytyy siirtää se suoraan Vankilaan. Vuorosi päättyy, kun joudut Vankilaan.

Jos et joudu menemään Vankilaan, mutta pelin aikana pelinappulasi pysähtyy sen ruutuun, olet vain vierailulla vankilassa eikä sinua rangaista siitä. Voit jatkaa peliä normaalisti seuraavalla vuorollasi.

#### **Päaset vankilasta, kun...**

Heität "tuplat" jollakin kolmesta seuraavasta vuorostasi. Jos onnistut heittämään "tuplat", voit siirtää pelinappulaasi välittömästi noppien silmälukujen osoittaman ruutujen määrän verran.

Vaikka heität "tuplat", et saa jatkaa vuoroasi. Päaset vankilasta myös seuraavilla tavoilla:

- Käyttämällä Päaset vankilasta ilmaiseksi -korttia, jos sinulla on sellainen.
- Ostamalla Päaset vankilasta ilmaiseksi -kortin toiselta pelaajalta ja käyttämällä sen.
- Maksamalla \$50 sakon, ennen kuin heität noppaa jommallakummalla seuraavasta kahdesta vuorostasi.

Kun olet odottanut kolme vuoroa, sinun täytyy siirtyä pois Vankilasta ja maksaa \$50, ennen kuin siirrät pelinappulaasi noppien silmälukujen osoittaman ruutujen määrän verran.

Vaikka olet Vankilassa, voit silti ostaa kiinteistöjä tai myydä niitä muille pelaajille sekä ostaa ja myydä asuntoja ja pilvenpiirtäjiä ja periä vuokraa.

**ILMAINEN PYSÄKÖINTI...** Kun pelaaja pysähtyy tähän ruutuun, hän ei saa rahaa, kiinteistöjä tai minkäänlaisia palkkoita. Tämä ruutu on ainoastaan "ilmainen" levähdyspaikka.

**ASUNNOT...** Kun omistat kaikki väriryhmän tontit, voit halutessasi ostaa asuntoja Pankilta ja sijoittaa ne kyseisille tonteille.

Jos ostat yhden asunnon, voit sijoittaa sen mille tahansa väriryhmän tonteista. Seuraava asunto, jonka ostat, täytyy sijoittaa yhdelle rakentamattomista tonteista samassa tai jossain toisessa väriryhmässä, jonka kaikki tontit omistat.

Jokaisesta tontille sijoitettavasta asunnosta Pankille maksettava hinta näkyy Lainhuudatustodistuksessasi.



Omistaja kerää yhä kaksinkertaisen vuokran vastustajalta, joka pysähtyy hänen kokonaan omistaman väriyhmän tontille.

Seuraamalla edellä olevia ohjeita voit milloin tahansa ostaa ja sijoittaa niin monta asuntoa kuin haluat ja taloudellinen tilanteesi sallii. Mutta sinun täytyy sijoitella asunnot tasaisesti, eli et voi sijoittaa useampaa kuin yhtä asuntoa jollekin yhdelle minkä tahansa väriyhmän tontille, ennen kuin olet sijoittanut yhden asunnon jokaiselle saman väriyhmän tontille. Voit aloittaa sitten toisen asuntorivin aina neljään asuntoon saakka tonttia kohden.

Et voi esimerkiksi sijoittaa kolmea asuntoa yhdelle tontille, jos sinulla on vain yksi asunto saman ryhmän toisella tontilla.

Samalla tavoin kuin rakennat tasaisesti, sinun täytyy myös purkaa omistuksesi tasaisesti myydessäsi asuntoja takaisin pankille (katso TONTTIEN MYMINEN).

**PILVENPIIRTÄJÄT...** Kun pelaaja omistaa neljä asuntoa jokaisella kokonaan omistamansa väriyhmän tontilla, hän voi ostaa pilvenpiirtäjän Pankilta ja sijoittaa sen mille tahansa väriyhmän tontille. Pelaajan täytyy palauttaa kyseisellä tontilla sijaitsevat neljä asuntoa Pankille ja maksaa Lainhuudatustodistuksessa ilmoitettu pilvenpiirtäjän myyntihinta. Yhdelle tontille voi sijoittaa vain yhden pilvenpiirtäjän.

**RAKENNUSTEN LOPPUMINEN...** Kun Pankilla ei ole enää hallussaan myytäviä asuntoja tai pilvenpiirtäjiä, pelaajien, jotka haluavat rakentaa, täytyy odottaa siihen saakka, kunnes joku pelaajista palauttaa tai myy rakennuksensa Pankille. Jos asuntoja ja pilvenpiirtäjiä on saatavilla vain tietty määrä ja vähintään kaksi pelaajaa haluaa ostaa enemmän kuin Pankilla on hallussa, asunnot ja pilvenpiirtäjät myydään huutokaupassa suurimman tarjouksen tehneelle pelaajalle.

**TONTTIEN MYMINEN...** Rakentamattomat kiinteistöt, Action Gear, Daily Bugle ja Oscorp (mutta ei asuntoja tai pilvenpiirtäjiä) voidaan myydä kelle tahansa pelaajalle yksityiskauppana mihin tahansa hintaan. Kiinteistöä ei kuitenkaan voi myydä toiselle pelaajalle, jos asunnot tai pilvenpiirtäjät sijaitsevat kyseisen väriyhmän tonteilla. Kaikki asunnot tai pilvenpiirtäjät, jotka sijaitsevat kyseisellä tontilla, täytyy myydä Pankille, ennen kuin omistaja voi myydä kyseisen väriyhmän tontteja.

Asunnot ja pilvenpiirtäjät voidaan myydä Pankille milloin tahansa puoleen hintaan niiden ostohinnasta.

Kaikki yhden väriyhmän asunnot täytyy myydä tasaisesti yksi kerrallaan, käänteisessä järjestyksessä niiden rakennusjärjestykseen nähden.

Kaikki saman väriyhmän pilvenpiirtäjät voidaan myydä kerralla tai ne voidaan myydä asunto kerrallaan (yksi pilvenpiirtäjä vastaa neljää asuntoa) tasaisesti käänteisessä järjestyksessä niiden rakennusjärjestykseen nähden.

**KIINNITYKSET...** Rakentamattomat tontit voidaan kiinnittää Pankin kautta milloin tahansa. Ennen kuin rakennettu tontti voidaan kiinnittää, kaikki kyseisen väriyhmän kaikilla tonteilla sijaitsevat asunnot ja pilvenpiirtäjät täytyy myydä takaisin Pankille puoleen hintaan. Kiinnityshinta on ilmoitettu vastaavassa Lainhuudatustodistuksessa.

Vuokraa ei voi periä kiinnitetyistä tonteista, Daily Buglesta tai Oscorpista, mutta saman ryhmän kiinnittämättömistä tonteista voidaan periä vuokraa.

Jos tontin omistaja haluaa nostaa kiinnityksen, hänen täytyy maksaa Pankille kiinnityksen arvo sekä 10 % korkoa. Kun yksikään tietyn väriyhmän tonteista ei ole enää kiinnitetty, omistaja voi alkaa ostaa asuntoja takaisin täydellä hinnalla.

Pelaaja, joka kiinnittää tontin, säilyttää sen omistajuuden, eikä kukaan toinen voi hankkia sen omistajuutta nostamalla sen kiinnityksen Pankista. Omistaja voi kuitenkin halutessaan myydä kiinnitetyn tontin toiselle pelaajalle sovittuun hintaan. Jos olet tontin uusi omistaja, voit halutessasi nostaa kiinnityksen kerralla maksamalla kiinnityksen arvon sekä 10 % koron.

Pankille. Jos kiinnitystä ei nosteta kerralla, sinun täytyy maksaa Pankille 10 % korkoa, kun ostat tontin. Jos nostat kiinnityksen myöhemmin, sinun täytyy maksaa pankille ylimääräinen 10 %:n korko sekä kiinnityksen arvo.

**KONKURSSI...** Sinut todetaan konkurssikypsäksi, jos olet velkaa Pankille tai toiselle pelaajalle enemmän kuin sinulla on varoja. Jos velkasi on toiselle pelaajalle, sinun täytyy luovuttaa kyseiselle pelaajalle kaikki arvo-omaisuutesi ja luopua pelistä. Jos omistat tässä tilanteessa asuntoja tai pilvenpiirtäjiä, sinun täytyy palauttaa ne Pankille rahasummaa vastaan, joka on puolet niiden ostohinnasta. Rahausumma maksetaan pelaajalle, jolle olet velkaa. Jos olet kiinnittänyt tontteja, menetät myös kyseiset tontit velkojillesi, mutta uuden omistajan täytyy välittömästi maksaa Pankille lainan korko, joka on 10 % kiinnitysten arvosta. Uusi omistaja voi sitten halutessaan maksaa maksun tai pitää tonttia hallussaan ja nostaa kiinnityksen vasta myöhemmin. Jos pelaaja pitää tontin hallussaan tällä tavoin, hänen täytyy maksaa korko uudelleen nostaessaan kiinnityksen.

Jos olet velkaa Pankille enemmän kuin sinulla on varaa (sakkojen takia), vaikka olet myynyt rakennuksesi ja kiinnitetty tonttisi hankkiaksesi lisävaroja, sinun täytyy luovuttaa kaikki omaisuutesi Pankille. Tässä tapauksessa Pankki myy välittömästi kaiken haltuunsa saaman omaisuuden huutokaupassa, lukuun ottamatta rakennuksia. Konkurssiin ajautuneen pelaajan on luovuttava pelistä välittömästi.

Viimeinen jäljellä oleva pelaaja voittaa pelin.



**MUITA OHJEITA...** Ainoastaan Pankki voi lainata rahaa pelaajille, ja siinäkin tapauksessa ainoastaan kiinnityksiä vastaan. Pelaajat eivät voi lainata rahaa toisilta pelaajilta tai toisille pelaajille.

### PIKAPELIN SÄÄNNÖT (pelin kesto 60–90 minuuttia)

Ensimmäisessä pikapelissä on viisi sääntömuutosta.

1. ESIVALMISTELUIDEN aikana Pankkiiri sekoittaa kortit ja jakaa kolme Lainhuudatustodistusta jokaiselle pelaajalle. Nämä kortit ovat ILMAISIA. Niistä ei tarvitse maksaa Pankille.
2. Tarvitset vain kolme asuntoa (neljän sijaan) väriryhmän jokaisessa tontissa, ennen kuin voit ostaa pilvenpiirtäjän. Pilvenpiirtäjien vuokra on sama kuin tavallisessa pelissä.  
Palautushinta on puolet ostohinnasta, joka tässä pelissä on yhden asunnon verran vähemmän kuin tavallisessa pelissä.
3. Jos joudut Vankilaan, sinun täytyy poistua sieltä seuraavalla kierroksella
  - (1) käyttämällä **Päiset vankilasta ilmaiseksi** -korttia, jos sinulla on sellainen (tai voit ostaa sellaisen)
  - (2) heittämällä "tuplat"
  - (3) maksamalla \$50. Normaalisäännöistä poiketen voit kokeilla heittää "tuplat", mutta jos et onnistu, voit maksaa \$50 samalla pelivuorolla.
4. NEGATIIVINEN LEHTIJUTTU -ruudun sakko on \$200.
5. PELIN PÄÄTTYMINEN: Peli loppuu, kun yksi pelaajista ajautuu konkurssiin. Jäljelle jääneet pelaajat laskevat sitten yhteen
  - (1) käteisvaransa
  - (2) omistamansa tontit niiden pelilaudan arvojen mukaan
  - (3) kaikki omistamansa kiinnitetty tontit puolella niiden pelilaudassa ilmoitetusta hinnasta
  - (4) omistamansa asunnot niiden ostohintojen mukaan
  - (5) omistamansa pilvenpiirtäjät niiden ostohintojen mukaan, mukaan lukien kolmen Pankille palautetun asunnon arvot.

**Rikkain pelaaja voittaa!**

### TOINEN NÄPPÄRÄ PIKAPELIVAIHTOEHTO

**AIKARAJOITUSPELI...** Ennen pelin aloittamista pelaajat sopivat, mihin kellonaikaan peli päättyy, ja rikkain pelaaja voittaa pelin sen päättyessä. Ennen aloittamista Pankkiiri sekoittaa kortit ja jakaa jokaiselle pelaajalle kaksi Lainhuudatustodistusta. Pelaajat maksavat välittömästi Pankille heille jaettujen tonttien hinnan.

