

## 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. Väriyhmän 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. Pankkiiri käyttää pankkiosaa ja laskee yhteen
  - pankkikortin saldon
  - omistetut tontit, mediakeskukset ja liikennekeskukset 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!

© 2006 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)



040600114109 00

**8+ 2-6**  
PELAAJAA

# MONOPOLY

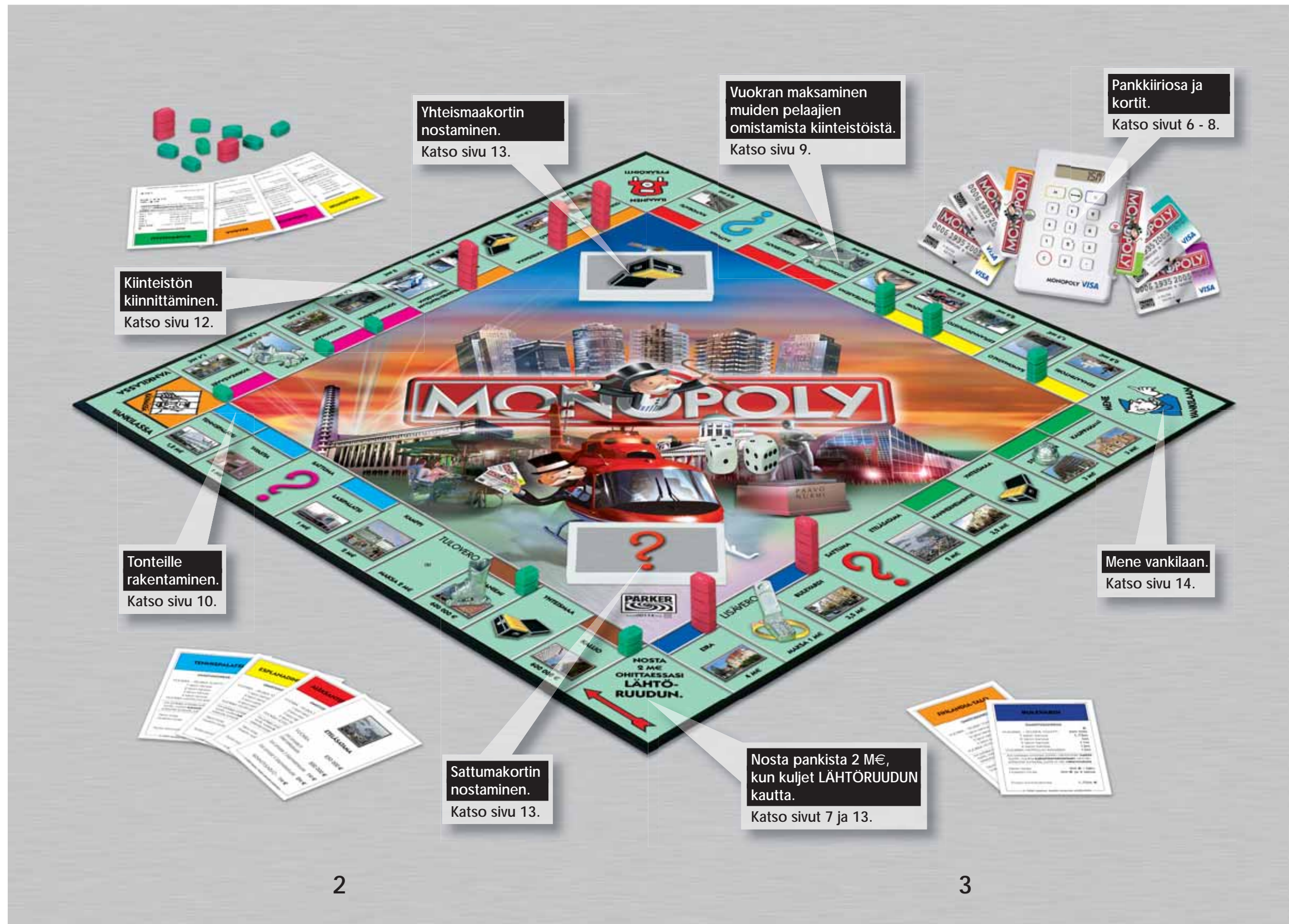
Tässä ja nyt -versio

### PELIN TAVOITE

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

### SISÄLLYS

1 pelilauta, 1 pankkiiriosa, 6 pelinappulaa, 28 omistusoikeuskorttia, 16 sattumakorttia, 16 yhteismaakorttia, 6 Monopoly-pankkikorttia, 32 vihreää taloa, 12 punaista hotellia ja 2 noppaa.



Yhteismaakortin nostaminen.  
Katso sivu 13.

Vuokran maksaminen muiden pelaajien omistamista kiinteistöistä.  
Katso sivu 9.

Pankkiiriosa ja kortit.  
Katso sivut 6 - 8.

Kiinteistön kiinnittäminen.  
Katso sivu 12.



Tonteille rakentaminen.  
Katso sivu 10.

Mene vankilaan.  
Katso sivu 14.



Sattumakortin nostaminen.  
Katso sivu 13.

Nosta pankista 2 M€, kun kuljet LÄHTÖRUUDUN kautta.  
Katso sivut 7 ja 13.



2

3

## HAKEMISTO

PANKKIIRI .....	5
PELAAMINEN .....	5
PANKKIIRIOSA .....	6

## TARKEMPIA TIETOJA

KIINTEISTÖN OSTAMINEN .....	9
HUUTOKAUPAT .....	9
VUOKRAN MAKSAMINEN .....	9
LAITOKSET .....	10
LIIKENNEKESKUKSET .....	10
TALOJEN RAKENTAMINEN .....	10
HOTELLIEN RAKENTAMINEN .....	10
RAKENNUSTEN LOPPUESSA .....	11
RAHAN LOPPUESSA .....	11
KIINTEISTÖN MYYMINEN .....	11
KIINNITTÄMINEN .....	11
KONKURSSI .....	12
SATTUMA JA YHTEISMAA .....	12
ILMAINEN PYSÄKÖINTI .....	13
LÄHTÖRUUDUN OHITTAMINEN KAHDESTI YHDELLÄ VUOROLLA .....	13
VANKILA .....	13
TIETOJA PARISTOISTA .....	14
PELIN NOPEUTTAMINEN .....	16
PIKA-MONOPOLY .....	16

4

### 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:



Pankkiiriosa

Omistusoikeuskortit

Talot ja hotellit

Huutokaupat.





### 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 pelinappula tai useampia pelinappuloita. Noudata seuraavia toimintaohjeita, kun saavut pelilaudan ruutuun:
  - Osta kiinteistö tai tontti (jos kukaan ei vielä omista sitä). **Katso sivu 9.**
  - Pyydä pankkiiria huutokauppaamaan kiinteistö tai tontti (ellet halua ostaa sitä itse suoraan). **Katso sivu 9.**
  - Maksa vuokraa (jos kiinteistö on toisen pelaajan omistuksessa). **Katso sivu 9.**
  - Maksa veroa.
  - Nosta sattuma- tai yhteismaakortti. **Katso sivu 13.**
  - Mene vankilaan. **Katso sivu 14.**
3. Kun omistat tietyn väriyhmän kokonaan, voit rakentaa tontille 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!

5

## PANKKIIRIOSA

PANKKIIRIOSAN NÄYTTÖÖN MAHTUU VAIN VIISI NUMEROA. TÄSTÄ SYYSTÄ 100 000 NÄKY YHDESSÄ 100K JA 1 000 000 MUODOSSA 1M. SYÖTETTÄESSÄ LUKUJA PANKKIIRIOSAAN ON KÄYTETTÄVÄ NÄITÄ MUOTOJA.

<b>M</b>	Miljoona
	<b>LÄHTÖRUUDUN ohittaminen:</b> Pankkiiri asettaa korttisi pankkiiriosan <b>vasempaan</b> aukkoon ja painaa  jolloin korttiin lisätään 2 miljoonaa euroa.
<b>K</b>	Tuhat
<b>C</b>	<b>Peruuta/tyhjennä:</b> Pidä tämä painike painettuna merkkiään kuulumiseen saakka, jos haluatte pelata uuden pelin. Kaikkien korttien saldot palaavat 15 miljoonan euron aloitussummaan.
.	Desimaalipiste / äänenvoimakkuuden säädin
	Rahan vastaanottaminen
	Rahan maksaminen

### Paristot

Paristojen asennus- ja poisto-ohjeet ovat sivulla 15.

### Aloittaminen

Paina mitä tahansa näppäintä tai aseta kortti. Pelaajien alkusaldo on 15 miljoonaa euroa. Kun kortti asetetaan pankkiiriosaan, näyttöön tulee ensin kortin numero ja sitten kyseisen pelaajan saldo.

6



## RAHAN VASTAANOTTAMINEN

### Rahan vastaanottaminen eri tilanteissa:

- LÄHTÖRUUDUN ohittamisen yhteydessä
- vuokrana
- sattuma- ja yhteismaakorttien kautta
- taloja ja hotelleja myymällä
- kiinnittämällä
- pelaajan ollessa konkurssissa

### Rahan vastaanottaminen pankkiirilta:

- sattuma- ja yhteismaakorttien kautta
- LÄHTÖRUUDUN ohittamisen yhteydessä
- talojen ja hotellien myynnin yhteydessä
- kiinnelainana

Pankkiiri asettaa korttisi pankkiiriosan **vasempaan** aukkoon. Kortin saldo näytetään. Tämän jälkeen pankkiiri näppäilee sinulle maksettavan summan. Kun saldo on noussut, kortti poistetaan.



## RAHAN MAKSAMINEN

### Rahan maksaminen eri tilanteissa:

- vuokrana
- kiinteistöä ostettaessa
- veroina
- sattuma- ja yhteismaakorttien kautta
- taloista ja hotelleista
- kiinnelainan maksun yhteydessä
- vankilasta vapautumiseksi
- velan maksaminen toiselle pelaajalle

### Rahan maksaminen pankkiirille:

- sattuma- ja yhteismaakorttien kautta
- kiinteistöjä, taloja ja hotelleja ostettaessa
- veroja maksettaessa
- kiinnelainan takaisinmaksun yhteydessä
- vankilasta vapautumiseksi

Pankkiiri asettaa korttisi pankkiiriosan **oikeaan** aukkoon. Tämän jälkeen pankkiiri näppäilee summan, jonka sinä maksat. Kun saldo on laskenut, kortti poistetaan.

7





#### Rahan maksaminen toiselle pelaajalle ja rahan saaminen toiselta pelaajalta:

- vuokrana
- pelaajan ollessa konkurssissa
- kiinteistöä myytäessä

Pankkiiri asettaa maksavan kortin pankkiiriosan **oikeaan** aukkoon ja rahat saavan kortin **vasempaan** aukkoon. Maksajan saldo näytetään. Tämän jälkeen pankkiiri näppäilee maksettavan summan. Maksajan saldo laskee. Kun rahat on siirretty, maksun saajan saldo nousee. Pankkiiri poistaa molemmat kortit.

#### Lopettaminen

Pankkiiriosa sammuu automaattisesti, jos sitä ei käytetä 1 minuuttiin. Voit käynnistää sen uudelleen painamalla mitä tahansa näppäintä. Kaikki saldot ovat edelleen tallennettuina pankkiiriosassa. On mahdollista pitää tauko pelissä ja jatkaa pelaamista myöhemmin. Saldotiedot säilyvät pankkiiriosassa muuttumattomina.

#### Pankkiirin vihjeet

1. Aseta kortit pankkiiriosaan aina nuolien osoittamassa suunnassa.
2. Jos kortista ei kuulu merkkiäntä pankkiiriosaan asettamisen yhteydessä, tarkista, että kortti on oikeinpäin.
3. Virheellisen summan voi korjata painamalla "C"-näppäintä ja näppäilemällä sitten oikean summan. Virheen voi korjata vain, jos kortti on edelleen pankkiiriosassa.
4. Suurin kertaus on 20 miljoonaa euroa, ja pienin kertaus on 10 000 euroa.
5. Voit säätää äänenvoimakkuutta poistamalla kaikki kortit ja painamalla sitten desimaalipisteen painiketta.

8

## TARKEPIA TIETOJA

#### KIINTEISTÖN OSTAMINEN

Kiinteistöjä on kolme eri tyyppiä:



1. Tontit
2. Liikennekeskukset
3. Mediakeskukset

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 väriyhmän 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 vuokra. 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 väriyhmän, rakentamattomien tonttien vuokra on kaksinkertainen. Voit pyytää kaksinkertaisen vuokran tonteista, joita ei ole kiinnitetty.

9

### MEDIAKESKUKSET

Mediakeskukset ostetaan ja huutokaupataan samalla tavalla kuin kiinteistöt.

Jos päädyt pelilaudalla toisen pelaajan omistaman laitoksen kohdalle, sinun on maksettava vuokra. 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.



### LIIKENNEKESKUKSET

Liikennekeskukset ostetaan ja huutokaupataan samalla tavalla kuin kiinteistöt.

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

### TALOJEN RAKENTAMINEN

Kun omistat tietyn väriyhmän 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 väriyhmän tontti on kiinnitettynä.

Voit rakentaa pilvenpiirtäjän pinoamalla taloja tontille.

### HOTELLIEN RAKENTAMINEN

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



10

### 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 hämöttää, voit kerätä rahaa kassaan:

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

### KIINTEISTÖN MYYMINEN

Voit myydä rakentamattomia tontteja, liikennekeskuksia ja laitoksia toiselle pelaajalle. Pelaajat sopivat hinnan keskenään. Tonttia ei voi myydä, jos sillä tai kyseisen väriyhmän 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 kiinteistöstä ei saa vuokraa, mutta saman väriyhmän muista kiinteistöistä vuokra peritään normaaliin tapaan.



11

### 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 toisille pelaajille sovittuun hintaan. Ostaja voi joko maksaa kiinnityssumman heti tai maksaa 10 %:n koron (pyöristetään lähimpään 10 000:een) ja pitää kiinteistön kiinnitettynä. Kiinnelaina voidaan sitten myöhemmin maksaa normaaliin tapaan.

Kun väriyhmän mikään tontti ei ole kiinnitettynä, 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 pankkikorttisi koko saldon, omistusoikeuskorttisi sekä sinulla olevat "Vapaudut vankilasta" kortit.

### SATTUMA JA YHTEISMAA

Jos tulet sattuman tai yhteismaan ruudun kohdalle, nosta kortti asianmukaisesta 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, kortillesi lisätään 2 miljoonaa euroa. Et kulje LÄHTÖRUUDUN kautta, jos kortti vie sinut vankilaan tai lähettää sinut taaksepäin (esimerkiksi Kallioon).



12



### ILMAINEN PYSÄKÖINTI

Tähän ruutuun päätymiseen 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 LÄHTÖRUUDUN. Pankkiirin on poistettava pankkikortti ja asetettava se sitten takaisin pankkiiriosaan ennen kuin ← → painetaan toisen kerran.



### 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 saa nostaa 2:ta miljoonaa euroa missään tapauksessa.

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

13

## 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

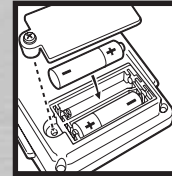
Jos sinua ei lähetetä erikseen vankilaan vaan päädyt vankilaruutuun, olet vain vierailulla vankilassa. Tähän ei liity mitään rangaistusta.


### TÄRKEÄÄ TIETOA PARISTOISTA!

Säilytä nämä ohjeet mahdollista myöhempiä tarvetta varten. Aikuisen tulee vaihtaa laitteen paristot.

### PARISTOJEN KÄYTTÖOHJEET

1. Noudata aina annettuja ohjeita. Käytä vain ilmoitettua paristomallia. Varmista, että paristot on asennettu oikeinpäin niiden napaisuus huomioiden (+ ja -).
2. Älä koskaan sekoita vanhoja ja uusia paristoja tai yleis - alkali - ja ladattavia paristoja keskenään.
3. Poista tuotteesta aina tyhjat ja käytetyt paristot.
4. Poista paristot, jos tuotetta ei käytetä säännöllisesti.
5. Päitä ei saa yhdistää oikosulkuvaaran vuoksi.
6. Mikäli ko. laitteessa tai lähellä olevissa muissa sähkölaitteissa ilmenee sähköhäiriöitä, siirrä laitteet kauemmaksi toisistaan. Palauta alkutilaan (katkaise virta ja kytke se uudelleen tai ota paristot pois ja laita ne takaisin) tarvittaessa.
7. ÄLÄ KÄYTÄ LADATTAVIA PARISTOJA. LATAA AINOASTAAN LADATTAVIA PARISTOJA.
8. Pieniä paristoja ei saa jättää lasten ulottuville. Jos lapsi nieläisee vahingossa pariston, ota välittömästi yhteyttä lääkäriin.



 Tätä tuotetta ei saa hävittää normaalien talousjätteiden mukana, vaan se on toimitettava ongelmajätteiden keräilypisteeseen hävitettäväksi.

Vuonna 2005 maailman tunnetuin lautapeli Monopoly täytti 70 vuotta. Sen juhlistamiseksi selvitettiin, minkälaisena suomalaiset näkevät nykyisen kaupunkikuvan mukaisen kiinteistöpelilaudan. Uudet ruudut valittiin julkisella nettäänestyksellä, ja katujen ja kaupunginosien lisäksi laudalle päätyi myös muita kaupunkia kuvaavia kohteita. Pelilaudalta löytyvät myös uudet asemaruudut ja perinteisten sähkö- ja vesilaitosruutujen tilalta viestintää kuvaavat laitokset.

Uusien peliruutuehdotusten valinnassa auttoivat kaupungin kiinteistöt ja niiden arvon tunteva Huoneistokeskus, kaupunkilaiset ja tapahtumat tunteva Kaupunkilehti Vartti sekä viestintätoimisto Hill & Knowlton Finland.

Huoneistokeskus

KAUPUNKILEHTI  
**Vartti**

Äänestyksen perusteella laudan kahdeksalle värialueelle valittiin seuraavat kohteet:

14

Ruskea

Kallio

Urbaanin rappioromantiikan kehto. Entistä työläisaluetta kansoittavat nyt opiskelijat ja taideväki.

Hakaniemi

Kallion sivistynyt sisar. Elämää kuhisevaa Hakaniemen toria reunustavat ammattiyhdistyspomojen valtakunnat.

Vaaleansininen

Lasipalatsi

Alkuperäiseen loistoonsa kunnostettu funkkispalatsi elää uutta elämäänsä ravintola- ja mediakeskuksena.

Tavastia

Maan legendaarisin keikkapaikka on jokaisen aloittelevan rockmuusikon unelma.

Tennispalatsi

Elokuvan ja kuvataiteen kohtaustaikka, joka rakennettiin 1930-luvulla nimensä mukaisesti urheilua varten.

Vaaleanpunainen

Korkeasaari

Repen ja muiden paviaanien sekä noin 200:n muun eläinlajin kotipaikka.

Linnanmäki

Kesä tuoksuu Lintsiltä. Puinen vuoristorata ja makea hattara ovat erottamaton yhdistelmä.

Suomenlinna

Historiallinen merilinnoitus tarjoaa nähtävää niin isolle kuin pienellekin eväsretkelläiselle.

Oranssi

Kiasma

Kiistelty nykytaiteen museo mahtui kuin mahtuikin Postitalon ja Mannerheim-patsaan väliin.

Finlandia-talo

Marmoriongelmistaan tunnetussa Finlandia-talossa järjestettiin menestyksekkäs ETYK-kokous kesällä 1975.

Olympiastadion

Töölönlahden maamerkki, vuonna 1938 valmistuneen stadionin torni, kohoaa 72 metrin korkeuteen.

Punainen

Kaivokatu

Rautatieasemalle saapuva matkaja voi aloittaa Helsinkiin tutustumisen Kaivokadulta.

Keskuskatu

Keskuskatu on nimensä mukainen: lyhyelle kadulle mahtuvat muun muassa sellaiset tunnetut rakennukset kuin Stockmann, World Trade Center ja Makkaratalo.

Aleksanterinkatu

Kolmen sepän patsaalta lähtevä liikekatu nimettiin keisari Aleksanteri I:n mukaan vuonna 1833.

Keltainen

Kauppatori

Oranssit kojut kutsuvat ostoksille torille, jossa kauppa on käyty jo 1700-luvulla.

Esplanadinpuisto

Senaatintori

Herrasväen näyttätymispaikasta on tullut koko kansan oleskelupuisto. Helsingin helmi, ainutlaatuinen uusklassinen kokonaisuus.

Vihreä - Green

Kauppahalli

Wanha Kauppahalli on tulvillaan herkkuja, asiantuntevaa palvelua ja ainutlaatuista ilmapiiriä.

Stockmann

Mannerheimintie

Suomen ensimmäinen mannermainen tavaratalo on toiminut jo yli 140 vuotta. Helsingin pääkatu on tunnettu aiemmin nimillä Heikinkatu ja Läntinen Viertotie.

Sininen

Bulevardi

Eira

Puistokatu Bulevardi on vienyt Erottajalta Hietalahdentorille jo vuodesta 1820. Omaleimainen huvilakaupunginosa valmistui viime vuosisadan alussa.

15