

CONSTRUCCIONES

Construye Casas

Cuando eres dueño de todas las propiedades de un grupo de color, puedes comprarle al Banco casas y colocarlas en cualquiera de esas propiedades. (No tienes que esperar tu turno para comprar). El precio de lista de cada una de las casas se muestra claramente en el Título de Propiedad. Debes construir en orden. No puedes construir una segunda casa en una propiedad hasta que las demás propiedades de ese grupo de color tengan una casa. Puedes tener máximo 4 casas en cada propiedad.

Construye Hoteles

Cuando tengas 4 casas en una propiedad, puedes cambiarlas en el Banco por un hotel pagando el precio de lista que se muestra en el Título de Propiedad. Paga el precio de lista del hotel que se muestra en el Título de Propiedad, regresa las 4 casas al banco, y coloca un hotel en la Propiedad.

¿Hay escasez de construcciones?

Si hay un número limitado de construcciones y dos o más jugadores desean comprarlas, el Banco debe subastarlas al mejor postor. La subasta comienza en \$10.

¿Todavía no son suficientes?

Si el Banco se encuentra en esta situación, debes esperar a que otro de los jugadores venda las suyas al Banco para que tú las puedas comprar.

HAZ UN TRATO

Puedes comprar, vender o intercambiar propiedades con otros jugadores en cualquier momento.

Antes de hacer esto, debes venderle al Banco todas tus construcciones de ese grupo de color. No puedes vender (o negociar) construcciones con otro jugador. Las propiedades pueden ser negociadas por dinero, otras propiedades, y/o tarjetas de Salga de la Cárcel Gratis. La cantidad la deciden los jugadores que hacen la negociación. Las propiedades hipotecadas pueden ser negociadas a cualquier precio acordado. El nuevo dueño inmediatamente debe:

Liberar la hipoteca (Paga al Banco el costo de liberación de la hipoteca).

O conservar la hipoteca (Únicamente paga al Banco el 10% del valor marcado y conserva la tarjeta hacia abajo).

¡AYUDA! ¡NO PUEDO PAGAR!

1 Intenta recuperar dinero.

Si debes al Banco o a otro jugador más dinero del que tienes, trata de conseguir más vendiendo tus construcciones (casas y hoteles) y/o hipotecando tus propiedades.

Venta de construcciones

Vende Hoteles al Banco por la mitad de su costo e inmediatamente cámbialos por 4 Casas.
Vende Casas al Banco por la mitad de su costo. Las Casas deben venderse en forma pareja, de la misma forma en que las compraste.

Hipoteca de Propiedades

Para hipotecar una propiedad, debes venderle al Banco todas las construcciones de tu grupo de color a la mitad del valor antes de que puedas hipotecar cualquiera de esas propiedades.

Para hipotecar, voltear la tarjeta de Título de Propiedad hacia abajo y obtén del Banco el valor de la hipoteca que viene en el reverso.

Pago de hipotecas, paga el valor de liberación de la hipoteca al Banco (Valor de la Hipoteca + 10%). Después voltear la tarjeta hacia abajo.

La renta no puede ser cobrada en propiedades hipotecadas. Sin embargo, el aumento de la renta puede ser cobrado en una propiedad cuando tienes el grupo de color completo.

El aumento de Ferrocarriles y Servicios puede ser cobrado si tienes más de una propiedad de este tipo.

2 ¡Si aún debes, estás en bancarrota y fuera del juego!

¿Le debes a otro jugador?

Le entregas todas tus propiedades hipotecadas y cualquier tarjeta de Salga de la Cárcel Gratis.

El nuevo dueño debe inmediatamente:

Pagar la hipoteca (Pagar al Banco el costo de liberación de la hipoteca).

O conservar la hipoteca (Sólo paga al Banco el 10% del valor actual de la hipoteca).

¿Le debes al Banco?

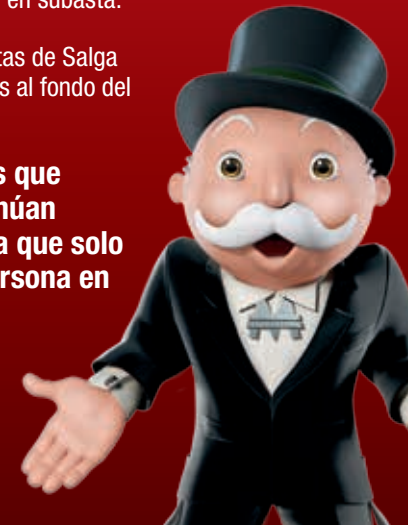
Regresa todas tus propiedades al Banco. Cualquier hipoteca queda cancelada.

Todas tus propiedades deben ponerse automáticamente en subasta.

Regresa las tarjetas de Salga de la Cárcel Gratis al fondo del montón.

Los jugadores que queden continúan jugando hasta que solo quede una persona en el juego...

¡El ganador!



MEJORES CONSEJOS

Para que tu juego sea corto y divertido, no sigas las reglas de la casa!, estos son algunos ejemplos:

Siempre oferta cuando alguien no quiere comprar la propiedad de la casilla que cayó.
Nunca prestes dinero a otros jugadores, o hagas tratos de no cobrarse renta.
Nunca coloquen el dinero en el centro del tablero, nadie debe obtener un premio por caer en la casilla de Parada Libre.



Las marcas y logos de HASBRO GAMING, MONOPOLY, el diseño distintivo del tablero, al igual que los cuatro cuadros de esquina y las piezas de juego y MR. MONOPOLY son marcas registradas de Hasbro para su juego de compra-venta de inmuebles y relativos accesorios. TM and/or ® are trademarks of Hasbro. © 1935, 2017 Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. TM & ® denote U.S. Trademarks. All Rights Reserved / Todos los derechos reservados.

Las piezas y los colores pueden diferir de aquellos ilustrados. Conserve esta información para futuras referencias. © 2017 Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. All Rights Reserved. TM & ® denote U.S. Trademarks. Centro de Servicio para México: TEL. 5876-2998 y para el interior de la República TEL. 01-800-7-12-62-25. centrodeserviciomexico@hasbro.com

www.monopoly.com 101MC1009A00



El emocionante juego de negociar propiedades

MONOPOLY

INCLUYE

- Tablero
- 8 Tokens
- 28 Tarjetas de Título de Propiedad
- 16 Tarjetas de Fortuna
- 16 Tarjetas de Arca Comunal
- 32 Casas
- 12 Hoteles
- 2 Dados
- Paquete de dinero MONOPOLY

EDAD 8+ | **JUGADORES 2-6**

C1009

PREPARACIÓN

1 Elijan a alguien para que sea el Banquero. El Banquero está a cargo de:

- El dinero del Banco
- Casas
- Hoteles
- Tarjetas de Título de Propiedad
- Subastas

El Banquero puede jugar también, pero debe mantener su dinero aparte del dinero del Banco.

2 El banquero le da a cada jugador:

-  x 5
-  x 1
-  x 2
-  x 1
-  x 1
-  x 4
-  x 2

(Total = \$1500)

Guarden el resto del dinero en la caja para que el banco lo utilice.



¡JUEGA!

¿Cómo ganar?

Muévanse alrededor del tablero comprando la mayor cantidad de propiedades posibles (Avenidas, Ferrocarriles y Servicios). Entre más poseas, más rentas te pagarán. Si eres el último jugador con dinero cuando los demás jugadores estén en bancarota ¡GANAS!

¿Quién va primero?

Cada jugador tira ambos dados. El que tire la cantidad más alta, va primero.

En tu turno

1. Tira ambos dados.
2. Mueve hacia adelante el número de espacios que los dados indiquen.
3. ¿En dónde caíste? Revisa la sección ESPACIOS EN EL TABLERO del instructivo.

¿Tiraste dobles?

tiras los dados de nuevo y toma otro turno.

¡Cuidado! Si tiras dobles tres veces en el mismo turno debes de ir a la Cárcel.

4. Tu turno ha terminado. El jugador de la izquierda es el siguiente.

¡Empieza a jugar!

Esto es todo lo que necesitas saber para empezar. Revisa las instrucciones de cada espacio mientras vas cayendo en ellos.

ESPACIOS EN EL TABLERO

Propiedades

Hay tres tipos de propiedades: Avenidas, que vienen en grupos de colores, Ferrocarriles, y Servicios.

Propiedades sin dueño

Cuando caigas en una propiedad sin dueño, cómprala o subástala.

¿Quieres comprarla?

Paga el precio que se indica en el tablero y toma la tarjeta de Título de Propiedad.

¿No quieres comprarla?

Entonces el Banco debe subastarla. Las ofertas empiezan en \$10. Todos los jugadores pueden participar en la subasta. No deberán de seguir el orden en el que juegan. El banquero deberá terminar la subasta cuando ya nadie esté dispuesto a ofertar más. El que haya hecho la oferta más alta, le paga al Banco. Si nadie quiere comprar esa propiedad, no pasa nada.

¡Obtén todas las propiedades del mismo grupo de color!

Cuando seas dueño de todas las propiedades del mismo grupo de color:

- ¡La renta de esas propiedades vale el doble!
- ¡Puedes construir CASAS y HOTELES lo cual también hace que el precio de la renta aumente! Revisa la sección de CONSTRUCCIONES.

Grupo de Color	Propiedades	Renta
Verde	Central Station, Reading Railroad	\$25
Amarillo	Reading Railroad, Electric Company	\$40
Naranja	Electric Company, Water Works	\$60
Rosado	Water Works, Reading Railroad	\$80
Azul	Reading Railroad, Electric Company	\$100
Naranja	Electric Company, Water Works	\$120
Verde	Water Works, Reading Railroad	\$160
Amarillo	Reading Railroad, Electric Company	\$200

Propiedades con Dueño

Cuando caigas en una propiedad con dueño, paga al dueño la renta indicada en el Título de Propiedad.

El dueño deberá pedirte la renta antes de que el siguiente jugador tire los dados. Si él no te pide la renta ¡no tienes que pagarle!



Avenidas
Paga la cantidad que se muestra en el Título de Propiedad.



Ferrocarriles
La renta depende de la cantidad de Ferrocarriles que tenga el dueño.



Servicios
Tira los dados para decidir la renta. Si el dueño tiene un servicio, la renta es 4 veces lo que salga en los dados. Si tiene 2, la renta es 10 veces lo que salga en los dados.

OTROS ESPACIOS



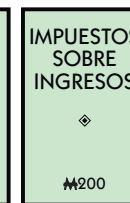
SALIDA

Si tu tiro te lleva a la casilla de SALIDA o pasas por ella, el Banco te paga \$200 de sueldo.



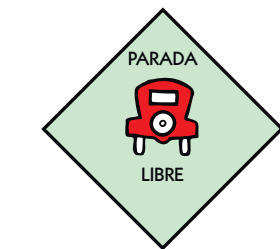
Fortuna y Arca Comunal

Roba la tarjeta que se encuentra hasta arriba del montón correspondiente, sigue las instrucciones e inmediatamente regresa la tarjeta viendo hacia abajo a la parte inferior del montón.



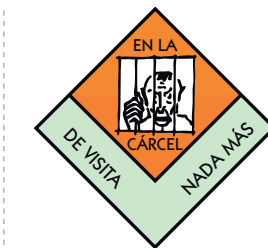
Impuesto Sobre Ingresos e Impuesto Sobre Posesiones de Lujo

Debes pagarle al Banco la cantidad que se muestra en la casilla.



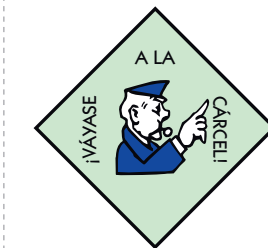
Parada Libre

¡Calma! No pasa nada malo (ni bueno).



De visita nada más

¡No te preocupes! Si caes en esta casilla coloca tu token en la sección que dice DE VISITA... NADA MÁS.



¡Váyase a la cárcel!

Si caes en esta casilla, debes mover tu token a la casilla de la Cárcel ¡de inmediato! Aunque pases por la SALIDA no cobres tus \$200. Puedes seguir cobrando rentas, hipotecas, comprar casas y hoteles, y participar en las subastas mientras estás en la Cárcel.

¿Cómo salgo de la Cárcel?

Tienes 3 opciones:

1. **Paga \$50** al empezar tu siguiente turno, luego tira los dados y mueve tu token normalmente.
1. En tu siguiente turno, **utiliza una tarjeta de Salga de la Cárcel Gratis** si tienes una en tu poder (o puedes comprársela a otro jugador). Regresa la tarjeta a la parte inferior del montón, tira los dados y mueve tu token.
2. **Tira dobles** en tu siguiente turno. Si lo logras ¡estás fuera! utiliza este tiro para mover tu token. Si ya es tu tercer turno y no has tirado dados dobles, le pagas \$50 al Banco y mueves tu token el número de casillas que indiquen los dados.