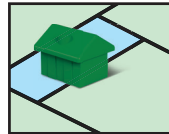


EDIFICIOS

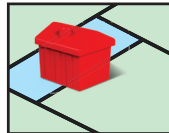


Construir Casas

Tan pronto como consigas un grupo de color completo, puedes empezar a construir casas (no tienes que esperar a tu turno).

Paga a la banca el precio de la casa mostrado en la tarjeta de Título de Propiedad y coloca la casa en la calle correspondiente.

Construye de manera uniforme. No puedes construir una segunda casa en una calle hasta que hayas construido una casa en cada calle del grupo. Puedes tener un máximo de 4 casas en una calle.



Construir Hoteles

Una vez tengas 4 casas en una calle, puedes pagar para mejorar con un hotel.

Paga el precio del hotel mostrado en la tarjeta de Título de Propiedad, devuelve las 4 casas a la banca, y coloca el hotel sobre la calle correspondiente.

Solo puedes tener 1 hotel por calle. No puedes añadir casas adicionales.

No puedes construir en una calle si cualquier calle del mismo grupo de color está hipotecada.

¿Escasez de edificios?

Si varios jugadores quieren la última casa o el último hotel, el banquero debe subastarlos. Las pujas empiezan con ₧10.

¿Ya no quedan edificios?

No puedes comprar hasta que algún jugador venda los suyos.

Subastas

Si caes sobre una propiedad sin dueño (calle, estación o servicio público) y no quieres comprarla, el banquero debe subastarla.

1. El banquero empieza la subasta ofreciendo la casilla a todos los jugadores por ₧10.
2. Cualquiera puede incrementar la puja en un mínimo de ₧1 (incluso el banquero y el jugador que cayó originalmente en la casilla).
3. El mejor postor gana la subasta, paga a la banca, y coge la correspondiente tarjeta de Título de Propiedad.

¿Y si nadie la quiere?

No pasa nada. Nadie paga.

Tratos e intercambios

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

Debes vender todos los edificios de un grupo de color a la banca antes de vender o intercambiar una calle del mismo. No puedes vender (o intercambiar) edificios a otro jugador.

Las propiedades pueden cambiarse por dinero, por otras propiedades y/o por tarjetas de *Quedas libre de la cárcel*. La cantidad se decide entre los jugadores que hacen el trato.

Las propiedades hipotecadas pueden intercambiarse a cualquier precio acordado. El nuevo dueño debe inmediatamente:

Levantar la hipoteca (pagando a la banca el precio de la deshipoteca).

O mantener la hipoteca (paga ahora a la banca solo el 10% del valor de la hipoteca).

¡AYUDA! ¡NO PUEDO PAGAR!

1 Intenta conseguir dinero.

Si debes dinero y no puedes pagar, intenta conseguir dinero vendiendo edificios y/o hipotecando propiedades.

Venta de edificios

Vende hoteles a la banca por la mitad de su precio y recibe a cambio inmediatamente 4 casas.

Vende casas a la banca por la mitad de su precio. Las casas deben venderse de manera uniforme en un grupo de color.

Hipoteca de propiedades

Para hipotecar una propiedad, primero debes vender a la banca todos los edificios de ese grupo de color por la mitad de su precio.

Para hipotecar, vuelve hacia abajo su tarjeta de Título de Propiedad y recibe de la banca el valor de la hipoteca mostrado en la parte posterior de la tarjeta.

Para levantar una hipoteca, paga el precio de la deshipoteca a la banca (valor de la hipoteca +10%), y luego vuelve hacia arriba la tarjeta de Título de Propiedad.

No se puede cobrar alquiler sobre propiedades hipotecadas. Sin embargo, el nivel de alquiler incrementado puede cobrarse sobre las calles no hipotecadas de un grupo de color.

El alquiler incrementado sobre estaciones y servicios públicos no hipotecados puede cobrarse de la misma manera.

2 Si sigues teniendo deudas, ¡estás en bancarrota y quedas eliminado de la partida!

¿Debes a otro jugador?

Entrégale todas tus cartas de *Quedas libre de la cárcel* y tus propiedades hipotecadas.

El nuevo dueño debe inmediatamente:
Levantar la hipoteca (pagar a la banca el precio de la deshipoteca).
O mantener la hipoteca (paga ahora a la banca solo el 10% del valor de la hipoteca).

¿Debes a la banca?

Devuelve a la banca todas tus propiedades. Todas las hipotecas quedan canceladas.

Todas tus propiedades deben sacarse inmediatamente a subasta.

Devuelve tus cartas de *Quedas libre de la cárcel* a la parte inferior del montón.

El resto de jugadores sigue jugando hasta que solo quede uno en la partida. ¡Ese jugador es el ganador!

¡JUEGO AVANZADO!



Para un juego más veloz, usa el Dado Rápido y sigue estos pasos...

1 Entrega a cada jugador ₧1000 extra para empezar.

2 Tras pasar por la casilla de SALIDA por primera vez, tira el Dado Rápido junto con los dos dados blancos en cada turno.

3 Si sacas:

1, 2 ó 3
Súmalo al resultado de los dos dados blancos y muévete.

Autobús
Puedes elegir moverte usando el valor de uno o ambos dados blancos. Así, si sacaste un 1 y un 5, puedes moverte 1 espacio, 5 espacios o 6 espacios.

MR. MONOPOLY
Muévete usando los dados blancos de forma normal. Luego, al final de tu turno, avanza hasta la siguiente propiedad sin dueño y

cómprala o haz que se subaste. Si todas tienen dueño, avanza hasta la siguiente propiedad con dueño (no tuya) y págale el alquiler debido.

¿Qué más es diferente?

El Dado Rápido no cuenta para los dobles.

Si sacas 3 números iguales (los tres dados muestran el mismo número), puedes mover tu peón a cualquier casilla del tablero.

Si te envían a la cárcel durante tu movimiento, ignora el Dado Rápido. Tu turno termina.

No uses el Dado Rápido cuando intentes salir de la cárcel.

Lanza los 3 dados para determinar el alquiler de un servicio público (el Autobús y MR. MONOPOLY no cuentan).

CONSEJOS

Para que la partida sea corta y buena, ¡no uses reglas 'caseras'!

Celebra una subasta siempre que alguien no quiera comprar la propiedad sobre la que ha caído.

Nunca prestes dinero a otros jugadores, ni hagas tratos de no cobrar un alquiler.

Nunca pongas dinero en el centro del tablero; ¡no recibes bonificación por caer en Parking Gratuito!

Los nombres y logotipos de HASBRO GAMING y MONOPOLY, el diseño distintivo del tablero, las cuatro casillas de las esquinas, el nombre y el personaje de MR. MONOPOLY, así como cada uno de los elementos distintivos del tablero y piezas de juego, son marcas registradas de Hasbro para su juego de las operaciones inmobiliarias y equipo del juego.

© 1935, 2013 Hasbro. Todos los derechos reservados.
Fabricado por : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Representado por: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET.
Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5ª, Aptdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. Tel: +34 (900) 180377. Email: consumidor@hasbro.es

Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante. Los colores y el contenido pueden diferir de los mostrados.

www.hasbro.es



071500009E78 01

◆ Emocionante Juego de las Propiedades Inmobiliarias ◆



CONTENIDO

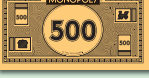
Tablero
8 peones
28 tarjetas de Título de Propiedad
16 cartas de Suerte
16 cartas de Caja de Comunidad
32 casas
12 hoteles
2 dados
Paquete de dinero MONOPOLY
Dado Rápido

EDAD
8+
2-6
JUGADORES

¡PREPÁRALO!

1 Se elige a alguien para que lea las instrucciones en voz alta a todos los jugadores.

2 Entrega a cada jugador:

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

(Total=£1500)
Guarda el resto de dinero en la caja como la banca.

3 Baraja las cartas de Suerte y colócalas boca abajo aquí.

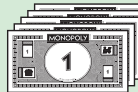
4 Baraja las cartas de Caja de Comunidad y colócalas boca abajo aquí.

5 Se elige a alguien para que sea el banquero. El banquero se encarga de:

El dinero de la banca

Casas 

Hoteles 

Tarjetas de Título de Propiedad 

Subastas 

El banquero también puede jugar, pero debe mantener su dinero separado del de la banca.

¡JUEGA!

Cómo ganar
Muévete alrededor del tablero comprando tantas propiedades (Calles, Estaciones y Servicios Públicos) como puedas. Cuantas más poseas, más alquiler recibirás. Si eres el último jugador con dinero cuando el resto de jugadores estén en bancarrota, ¡ganas el juego!

¿Quién empieza?
Todos los jugadores tiran los dos dados blancos. Quien saque la puntuación más alta empieza.

En tu turno

- 1 Tira los dos dados blancos.
- 2 Avanza ese mismo número de casillas.
- 3 ¿Dónde has caído?
Mira la sección LAS CASILLAS DEL TABLERO.
- 4 Si sacas dobles, vuelve a tirar los dados y juega otra vez.

¡Pero cuidado! Si sacas dobles 3 veces en el mismo turno, ¡debes ir a la cárcel!

5 Tu turno ha finalizado. Le toca al jugador situado a tu izquierda.

¡Empieza a jugar!
Esto es todo lo que necesitas saber, así que ya puedes empezar a jugar. Fíjate en las casillas en las que caigas.

LAS CASILLAS DEL TABLERO

Calles
Calles sin dueño
Cuando caigas sobre una calle que no tenga dueño, puedes comprarla o subastarla.

¿Quieres comprarla?
Paga el precio mostrado en esa casilla del tablero y coge su tarjeta de Título de Propiedad.

¿No quieres comprarla?
Entonces el banquero debe subastarla. La puja empieza con £10. Todos los jugadores pueden participar en la subasta.

Calles con dueño
Cuando caigas sobre una calle propiedad de otro jugador, paga a ese jugador el alquiler mostrado en la tarjeta de Título de Propiedad de esa calle.

¡Consigue grupos de color para construir casas!
¡No puedes construir casas hasta tener un grupo de color!

GRUPO DE COLOR	GRUPO DE COLOR	GRUPO DE COLOR
GRUPO DE COLOR VERDE	GRUPO DE COLOR ROJO	GRUPO DE COLOR AZUL
Alquiler con grupo de color: £18	Alquiler con grupo de color: £26	Alquiler con grupo de color: £40
Alquiler con: £9	Alquiler con: £13	Alquiler con: £20
Alquiler con: £18	Alquiler con: £26	Alquiler con: £40
Alquiler con: £36	Alquiler con: £52	Alquiler con: £80
Alquiler con: £72	Alquiler con: £104	Alquiler con: £160
Cada Casa cuesta: £100	Cada Casa cuesta: £150	Cada Casa cuesta: £200
Cada Hotel cuesta: £200	Cada Hotel cuesta: £300	Cada Hotel cuesta: £400

- El alquiler de cada calle se incrementa tan pronto como tengas el grupo de color.
- Si compras casas, ¡el alquiler sube incluso más!
- ¡Más tarde puedes mejorar con hoteles! (Mira EDIFICIOS para más información.)

¡Cuidado! El propietario debe pedirte que le pagues el alquiler antes de que el siguiente jugador haya tirado los dados. Si no te lo pide, ¡no tienes que pagarlo!

Estaciones
Estaciones sin dueño
Cuando caigas sobre una estación que no tenga dueño, puedes comprarla o subastarla.

¿Quieres comprarla?
Paga el precio mostrado en esa casilla del tablero y coge su tarjeta de Título de Propiedad.

¿No quieres comprarla?
Entonces el banquero debe subastarla. La puja empieza con £10. Todos los jugadores pueden participar en la subasta.

Estaciones con dueño
Cuando caigas sobre una estación propiedad de otro jugador, págale el alquiler debido. El alquiler depende del número de estaciones que tenga el propietario de aquella sobre la que estás.

Estaciones	1	2	3	4
Alquiler	£25	£50	£100	£200

Servicios Públicos
Servicios públicos sin dueño
Cuando caigas sobre un servicio público que no tenga dueño, puedes comprarlo o subastarlo.

¿Quieres comprarlo?
Paga el precio mostrado en esa casilla del tablero y coge su tarjeta de Título de Propiedad.

¿No quieres comprarlo?
Entonces el banquero debe subastarlo. La puja empieza con £10. Todos los jugadores pueden participar en la subasta.

Servicios públicos con dueño
Cuando caigas sobre un servicio público propiedad de otro jugador, págale el alquiler debido.

Lanza los dados para determinar el alquiler. Si el propietario posee 1 servicio público, el alquiler es 4 veces la cantidad mostrada en los dados. Si el propietario posee los 2 servicios públicos, el alquiler es 10 veces la cantidad mostrada en los dados.

Casillas de Acción

SALIDA
Si tu movimiento hace que caigas o pases por la casilla de SALIDA, cobra £200 de la banca.

Suerte / Caja de Comunidad
Coge la carta de arriba del montón correspondiente y sigue las instrucciones de la misma inmediatamente. Luego devuelve la carta a la parte inferior del montón.

Impuesto sobre el Capital / Impuesto de Lujo
Paga a la banca la cantidad mostrada en la casilla.

Parking Gratuito
¡Relájate! No pasa nada.

Cárcel – Sólo Visitas
No te preocupes. Si caes aquí, simplemente coloca tu peón en la sección de Sólo Visitas.

Ve a la Cárcel
¡Mueve tu peón inmediatamente a la casilla de Cárcel! No puedes recoger los £200 por pasar por la SALIDA. Tu turno finaliza. Mientras estés en la cárcel, sí que puedes cobrar alquileres, participar en las subastas, comprar casas y hoteles, y hacer tratos.

¿Cómo puedo salir de la cárcel?
Tienes 3 opciones:

- 1 **Pagar £50** al comienzo de tu siguiente turno, luego tirar los dados y mover como siempre.
- 2 **Usar una carta de *Quedas libre de la cárcel*** al comienzo de tu siguiente turno, si tienes una (o comprar una a otro jugador). Coloca la carta en la parte inferior del montón, luego tira los dados y mueve como siempre.
- 3 **Sacar dobles** en tu siguiente turno. Si lo haces, ¡eres libre! Usa el número obtenido en los dados para moverte. Puedes intentar sacar dobles durante 3 turnos. Si después de haber esperado durante tres turnos no has conseguido sacar dobles, paga £50 y mueve tu peón de acuerdo con tu última tirada.