

IMPORTANTE: ACERCA DE LAS BATERÍAS

x2 REQUIERE BATERÍAS ALCALINAS Para su instalación requiere un desarmador de cruz (no incluido).
1.5V AAA
NO INCLUIDAS

Conserve esta información para futuras referencias.
Las baterías deben ser reemplazadas por un adulto.

! PRECAUCIÓN:

1. Al igual que con las baterías pequeñas, las baterías que utiliza el juguete deben mantenerse fuera del alcance de los niños. Si fueran ingeridas, consulte a su médico inmediatamente.
2. PARA EVITAR QUE LAS BATERÍAS SE DERRAMEN:
 - a. Siga cuidadosamente las instrucciones. Utilice sólo las baterías recomendadas y colóquelas respetando la polaridad + y - inscrita en el juguete.
 - b. No mezcle baterías gastadas con baterías nuevas, ni baterías alcalinas con baterías estándar (carbón/zinc).
 - c. Retire las baterías débiles o gastadas del juguete.
 - d. Retire las baterías del juguete en caso de que éste quede inactivo por un largo período.
 - e. No origine cortocircuitos en los bordes del compartimiento de las baterías.
 - f. BATERÍAS RECARGABLES: No las combine con otro tipo de baterías. Retírelas siempre del juguete antes de recargarlas bajo la supervisión de un adulto.
3. Si el juguete provoca interferencias o es afectado por ellas, debe alejarlo de aparatos eléctricos, y si fuera necesario, reiniciarlo encendiéndolo y apagándolo, o bien sacando y reinsertando sus baterías.

The HASBRO GAMING and MONOPOLY names and logos, the distinctive design of the gameboard, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and playing pieces are trademarks of Hasbro for its property trading game and game equipment. © 1935, 2013 Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. All Rights Reserved. TM & ® denote U.S. Trademarks.

Edad: 8 años en adelante.

Centro de Servicio para México: Tel. 5876-2998 y para el interior de la República 01-800-7-12-62-25.

Conserve esta información para futuras referencias. centrodeserviciomexico@hasbro.com

El producto y los colores pueden variar.

HECHO EN E.U.A. CON UNIDAD ELECTRÓNICA (BANCO ELECTRÓNICO),

TARJETAS DE BANCO Y DADOS HECHOS EN CHINA.

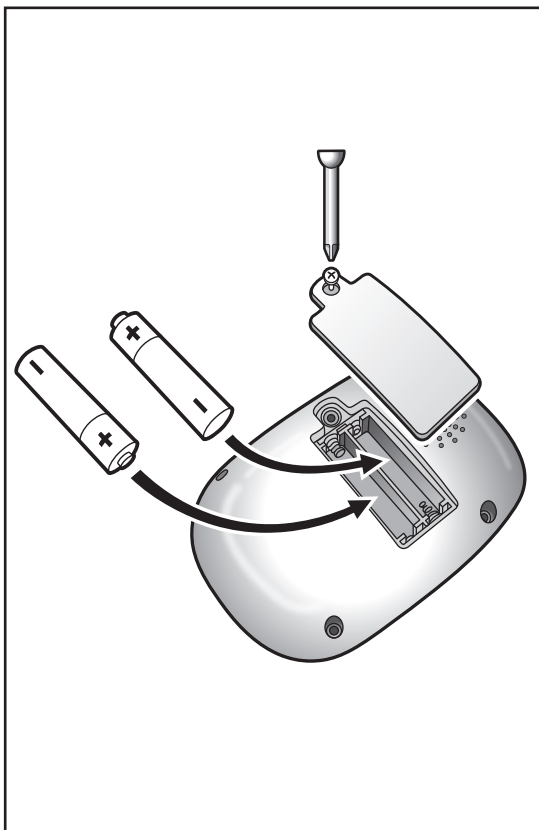
www.hasbro.com

A7444

767MA744400



hasbrojuegos.com



INSTRUCTIVO

LEE ESTE INSTRUCTIVO ANTES DE JUGAR.

EDAD 8+
2-4 JUGADORES

◆ El emocionante juego de negociar propiedades ◆

MONOPOLY

BANCO ELECTRÓNICO

© BRAND

INCLUYE:

- 1 Tablero
- 28 Tarjetas de Título de Propiedad
- 16 Tarjetas de Fortuna
- 16 Tarjetas de Arca Comunal
- 32 Casas
- 12 Hoteles
- 4 Tokens
- 2 Dados
- 1 Banco Electrónico
- 4 Tarjetas de Débito



EL JUEGO

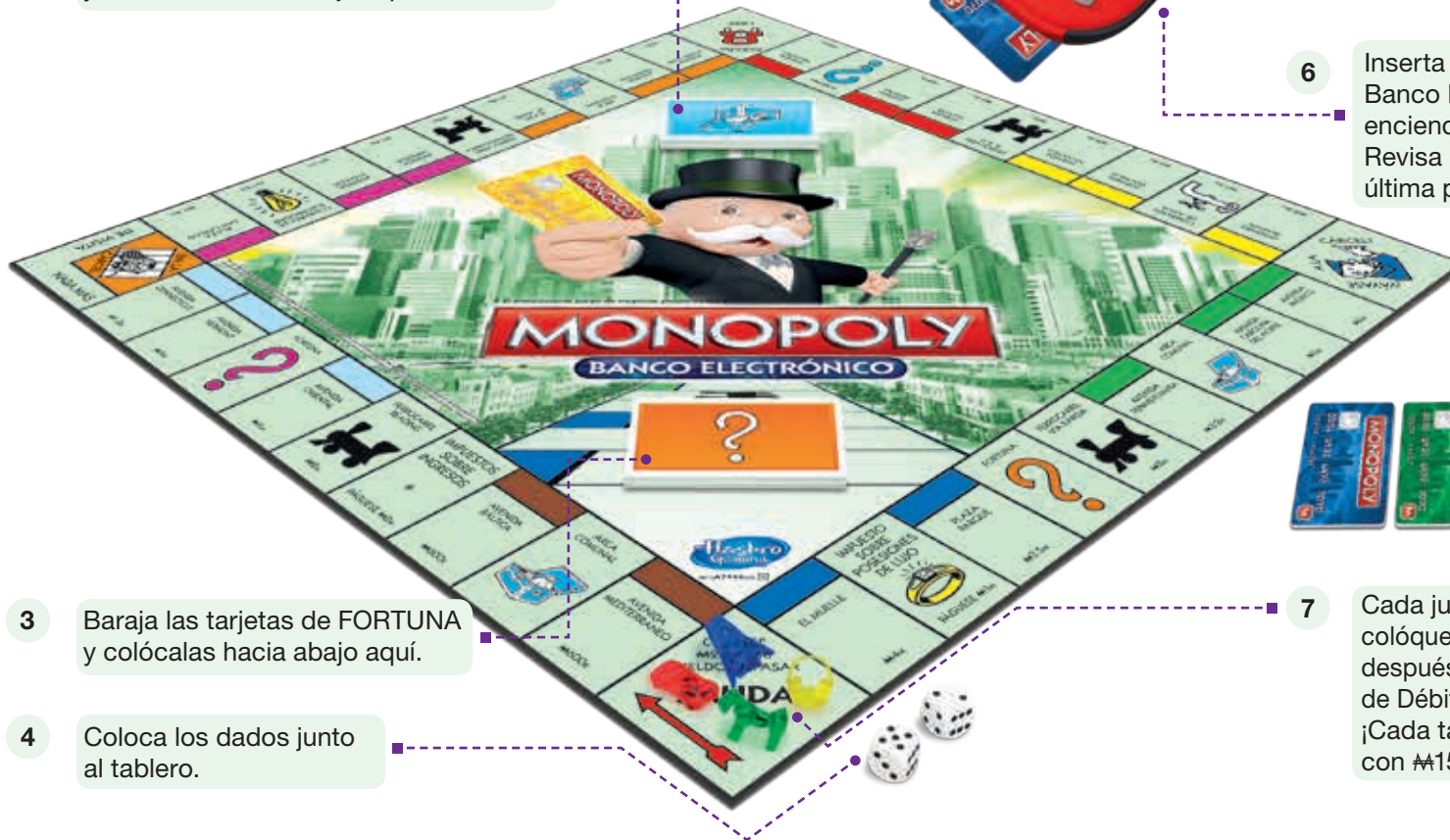
- 1 Elijan a alguien que lea estas reglas en voz alta a todos los jugadores.
- 2 Baraja las tarjetas de ARCA COMUNAL y colócalas hacia abajo aquí.

- 5 Elijan a un jugador para que sea el Banquero.
(El Banquero puede jugar también.)
**El Banquero es el encargado de:
El Banco Electrónico**

Casas
Hoteles
Tarjetas de Título de Propiedad
Subastas



- 6 Inserta las baterías en el Banco Electrónico, con esto enciende automáticamente. Revisa como hacerlo en la última página.



- 3 Baraja las tarjetas de FORTUNA y colócalas hacia abajo aquí.
- 4 Coloca los dados junto al tablero.



- 7 Cada jugador elige un token, colóquenlo en "SALIDA", después tomen una Tarjeta de Débito del mismo color. ¡Cada tarjeta viene cargada con \$15M!

2

¡ASÍ SE JUEGA!

¿Cómo Gano?

Avanza alrededor del tablero comprando la mayor cantidad de propiedades (Lugares, Ferrocarriles y Servicios) que puedas. Mientras te adueñes de más propiedades, mayor cantidad de rentas recibirás. Deposita tus ganancias en el ¡Banco Electrónico! Si eres el último jugador con dinero después de que todos hayan quedado en bancarrota, ¡Ganas!

¿Quién juega primero?

Tiren los dados, el tiro más alto comienza. El juego continúa en el sentido de las manecillas del reloj.

En tu turno:

- 1 Tira los dados.
- 2 Mueve ese número de casillas alrededor del tablero.
- 3 ¿Dónde caíste?
Revisa la sección de LOS PUNTOS CLAVE. Pág. 6
- 4 ¿Necesitas pagar o recibir dinero?
Revisa la sección de EL BANCO ELECTRÓNICO. Pág. 4
- 5 Si tiras dobles con los dados, toma tu turno como de costumbre y vuelve a tirar los dados.
¡Cuidado! Si tiras dobles tres veces seguidas en el mismo turno ¡te vas directo a la Cárcel!
- 6 Tu turno se acabó.
El jugador a tu izquierda es el siguiente en jugar.

3

EL BANCO ELECTRÓNICO

El Banco Electrónico solamente puede mostrar números de 5 dígitos en su pantalla; por ejemplo, muestra 100,000 como 100k y 1,000,000 como 1m. Debido a esto, tienes que introducir las cantidades exactamente igual a como se muestran en el TÍTULO DE PROPIEDAD y en las TARJETAS DE FORTUNA y de ARCA COMUNAL.

Presiona cualquier tecla o inserta una tarjeta para iniciar un juego. El saldo inicial de cada jugador es de ₡15m. Cuando una tarjeta se inserta en el Banco, su número (1, 2, 3 o 4) se muestra en la pantalla y en seguida se muestra su saldo.

Millón

Presiona **M** después de cualquier cantidad para registrarla (ej. 1.1m).

Pasar por "SALIDA"

Inserta tu tarjeta y presiona **→**. Automáticamente se agregarán ₡2m en tu cuenta cada vez que pases por "SALIDA".

Miles

Presiona **K** después de cualquier cantidad para registrarla (ej. 100k).

Punto Decimal / Ajuste de Volumen

Para ajustar el volumen, retira todas las tarjetas del Banco y después mantén presionada la tecla **◀▶**. Esto te llevará a las opciones de volumen. Suelta la tecla cuando encuentres el volumen que desees.

Pagarle a otro jugador

Utiliza este botón cuando un jugador (o varios) necesitan pagarle a otro. Si le debes renta a un jugador, por ejemplo, inserta tu tarjeta y teclea la cantidad (seguido por **K** o **M**), presiona **↔** y retira tu tarjeta. Cuando todos los jugadores involucrados han pagado, inserta la tarjeta del jugador a quien le deben y presiona **+** para que la cantidad total se le ¡deposite automáticamente a su tarjeta!

Cancelar / Limpiar

Si tecleas una cantidad errónea, presiona una vez **C** mientras la tarjeta está en el Banco, después teclea la cantidad correcta.

Recibir Dinero

Teclea la cantidad y presiona **+** para recibir el dinero específico en tu tarjeta.

Pagarle al Banco

Teclea la cantidad y presiona **-** para pagarle al Banco.



4

Consejos para el Banquero

- 1 Siempre sigue las flechas en las tarjetas para insertarlas en el Banco.
- 2 Si el Banco no emite un pitido cuando insertes una tarjeta, verifica si está en la posición correcta. A menos que hayas bajado todo el volumen, ¡el Banco no hará ningún sonido en absoluto!
- 3 El Banco se apaga automáticamente después de 30 segundos de inactividad. Inserta cualquier tarjeta o presiona cualquier tecla para reactivarlo.
- 4 La cantidad máxima que puede teclearse en una sola vez es de ₡20m, y la mínima es de ₡10k.
- 5 Recuerda, si no presionas **K** o **M**, el Banco no dará crédito o débito a la tarjeta.
- 6 Si tecleaste una cantidad errónea y has sacado la tarjeta del Banco, tienes que reinsertar la tarjeta, y hacer los cálculos manualmente para obtener el saldo correcto de nuevo.
- 7 Para comenzar, retira todas las tarjetas del banco y presiona **C** hasta que emita un pitido. Todos los saldos se restablecerán para comenzar en ₡15m.
- 8 Para más detalles de como usar el Banco Electrónico ve a la página 10.

Recuerda, si te quedas sin dinero, te declaras en bancarrota y ¡quedas fuera del juego!

Comienza a jugar

Esto es todo lo que necesitas saber, así que ¡a jugar!
Revisa la sección de LOS PUNTOS CLAVE cuando caigas en ellos.

5

LOS PUNTOS CLAVE

Propiedades

Propiedades en Venta

Si caes en una Propiedad, Ferrocarril o Servicio en venta, puedes comprar o subastar.

¿Deseas comprar?

Paga al Banquero el precio que se muestra en esa casilla y toma tu tarjeta de Título de Propiedad.

¿No deseas comprar?

El Banquero debe llamar inmediatamente a una subasta. La oferta inicia en ₡100k. Todos los jugadores pueden hacer una oferta.

Propiedades de otro jugador

Si caes en la Propiedad de otro jugador debes pagar la renta que se muestra en su tarjeta de Título de Propiedad.

Junta grupos de propiedades del mismo color ¡Para Construir!

No puedes construir Casas hasta que tengas un ¡grupo de color!

- La renta aumenta en cada Propiedad, en cuanto tengas el grupo completo.
- Si compras Casas, la renta aumenta ¡aún más!
- Después ¡puedes ascender a Hoteles! (ver HOTELES en página 8)



GRUPO DE PROPIEDADES AVENIDA KENTUCKY	GRUPO DE PROPIEDADES AVENIDA ILLINOIS	GRUPO DE PROPIEDADES AVENIDA ILLINOIS
Renta ₡100	Renta ₡100	Renta ₡100
Renta Grupo de Color ₡300	Renta Grupo de Color ₡300	Renta Grupo de Color ₡400
Renta con ₡100	Renta con ₡100	Renta con ₡100
Renta con ₡100	Renta con ₡100	Renta con ₡100
Renta con ₡100	Renta con ₡100	Renta con ₡100
Renta con ₡100	Renta con ₡100	Renta con ₡100
Renta con ₡100	Renta con ₡100	Renta con ₡100
Costo de las Casas ₡150	Costo de las Casas ₡150	Costo de las Casas ₡150
Costo de los Hoteles ₡150	Costo de los Hoteles ₡150	Costo de los Hoteles ₡150

Ferrocarriles de otro jugador

Si caes en los Ferrocarriles de otro jugador, debes pagarle renta. La renta dependerá de cuántos Ferrocarriles tenga el dueño en su poder.

Central	1	2	3	4
Renta	₡250k	₡500k	₡1M	₡2M

Servicios de otro jugador

Si caes en el Servicio de otro jugador, debes pagarle renta. Tira los dados otra vez para decidir la renta. Si el dueño tiene un Servicio, la renta es 4 veces el número de los dados multiplicado por 10, 000. Si el dueño tiene los dos Servicios, la renta es 10 veces el número de los dados multiplicado por 10,000.

Casillas con Acción



SALIDA

Si tu turno te lleva a la casilla de SALIDA o pasas por ella, inserta tu tarjeta en el Banco Electrónico y presiona para cobrar ₡2M.



Fortuna / Arca Comunal

Toma la primera tarjeta del montón correspondiente e inmediatamente sigue la instrucción. Al terminar, regrásala al final del montón.



Impuesto sobre Ingresos / Impuesto sobre Posesiones de Lujo

Inserta tu tarjeta, teclea la cantidad que se muestra en la casilla y presiona .



Parada libre

¡Calma! No pasa nada malo (ni bueno).



Cárcel... de visita, nada más

No te preocupes. Si caes en esta casilla, pon tu token en la sección “DE VISITA”.



¡Váyase a la Cárcel!

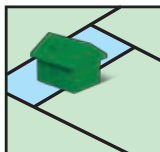
Mueve tu token a la casilla de la Cárcel ¡de inmediato!
Aunque pases por SALIDA no cobras tus ₡2M. Tu turno termina cuando eres enviado a la Cárcel. Mientras estas en la Cárcel puedes seguir cobrando las rentas, subastar, comprar Casas y Hoteles, hipotecar y negociar.

¿Cómo salir de la Cárcel?

Tienes 3 opciones:

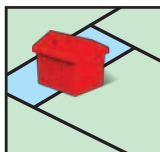
- Paga una multa de ₡500k** al iniciar tu siguiente turno, después continúa tu juego normalmente.
- Usa una tarjeta de SALGA DE LA CÁRCEL GRATIS** al iniciar tu siguiente turno en caso de que tengas una (o compra una a otro jugador). Coloca la tarjeta al final del montón, después tira los dados y avanza.
- Tira dobles con los dados** en tu siguiente turno. Si es tu tercer turno de estar en la cárcel y no has tirado dobles, págale al Banquero ₡500k antes de mover el número de casillas que indique tu tercer tiro.

CONSTRUIR



Casas

Una vez que seas propietario de un grupo de color, puedes comprar casas para colocarlas en cualquiera de esas casillas. El precio de cada casa se muestra en la tarjeta de Título de Propiedad. Puedes comprar casas (u hoteles) cuando sea tu turno o mientras otro jugador toma su turno, pero debes construir parejo: no puedes poner dos casas en una propiedad hasta que hayas construido una casa en cada una de las demás propiedades del mismo grupo de color. Puedes comprar las que tú quieras siempre y cuando puedas pagarlas. No puedes construir casas en una casilla si cualquiera de las propiedades de ese grupo de color se encuentra hipotecada. Coloca tus casas y hoteles encima del tablero sobre la propiedad que estés construyendo.



Hoteles

Para comprar un hotel, primero debes tener en cada una de las propiedades de un grupo de color completo cuatro casas. Intercambia las cuatro casas por un hotel pagándole al Banquero el precio que se muestra en la tarjeta de Título de Propiedad. Únicamente puedes construir un hotel en cada una de tus propiedades de cada grupo de color.

¿No hay suficientes casas y hoteles?

Si dos o más jugadores quieren la última Casa u Hotel, el Banquero debe llamar a una subasta.

La oferta inicia en ₡100k.

Escases de casas y hoteles

Debes esperar a que otro de los jugadores regrese las suyas para poder comprarlas.

No puedes construir en una casilla si cualquiera de las propiedades de ese grupo de color se encuentra hipotecada.

Subastas

Si caes en una Propiedad, Ferrocarril o Servicio sin dueño y no la quieres comprar, el Banquero debe subastarla.

1. El Banquero empieza la subasta ofreciendo el espacio para todos los jugadores en ₡100k.
2. Todos los jugadores pueden subir la oferta desde ₡10k (incluso el Banquero y el jugador que cayó en la casilla).
3. El mejor postor gana la subasta, le paga al Banco y se lleva la Tarjeta de Título de Propiedad.

¿Qué pasa si nadie la quiere?

No pasa nada. Nadie paga nada.

Haz un trato

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

Debes venderle al Banco todas tus construcciones en un grupo de color antes de vender o intercambiar una propiedad. No puedes vender (o intercambiar) construcciones a otro jugador.

Las propiedades pueden ser negociadas por dinero, otra propiedad y/o tarjetas de *SALGA DE LA CÁRCEL GRATIS*. La cantidad la deciden los jugadores haciendo el trato.

Se pueden intercambiar propiedades hipotecadas llegando a un acuerdo en la cantidad.

Inmediatamente, el nuevo dueño debe:

Liberar la hipoteca (pagarle al Banco el costo de pagar la hipoteca).

O dejarla hipotecada (únicamente debe pagarle al banco 10% del valor de la hipoteca).

¡NO PUEDO PAGAR!

1 Para conseguir dinero.

Si debes dinero y no puedes pagar, trata de conseguir dinero vendiendo tus construcciones y/o hipotecando propiedades.

Vender Construcciones

Vende Hoteles al Banco por la mitad del precio que pague e intercámbialas por 4 Casas de inmediato.

Vende Casas al Banco por la mitad del precio que pague. Las Casas se deben vender en forma pareja en el grupo de color.

Hipotecar Propiedades

Para hipotecar propiedades primero debes vender todas las construcciones en un grupo de color al Banco por la mitad de su precio.

Para hipotecar, voltear la Tarjeta de Título de Propiedad hacia abajo y pídele al banquero que te entregue la cantidad que se muestra al reverso de tu tarjeta.

Pagar una hipoteca, debes pagarle al Banquero la cantidad de la hipoteca (valor de la hipoteca + 10%), después voltear la tarjeta hacia arriba.

No puedes cobrar renta en propiedades hipotecadas, pero si puedes cobrar la renta de las otras propiedades de ese mismo grupo de color que no se encuentren hipotecadas.

La renta en Ferrocarriles y Servicios sin hipoteca se cobra de la misma manera.

2 Si no tienes suficiente para pagar tu deuda, estás en bancarrota y ¡quedas fuera del juego!

¿Tu deuda es con otro jugador?

Entrégale todas tus tarjetas *SALGA DE LA CÁRCEL GRATIS* y todas tus propiedades hipotecadas.

Inmediatamente el nuevo dueño debe:

Liberar la hipoteca (pagarle al Banco el costo de deshipotecar).

O dejarla hipotecada (únicamente debe pagarle al banco 10% del valor de la hipoteca).

¿Tu deuda es con el Banco?

Regresa todas tus propiedades al Banco. Se cancelan todas las hipotecas.

Inmediatamente, todas tus propiedades se ponen en subasta.

Regresa todas las tarjetas de *SALGA DE LA CÁRCEL GRATIS* y colócalas al final del montón.

Todos los demás jugadores siguen jugando hasta que quede solamente un jugador activo, ¡el ganador!

Más de El Banco Electrónico



El Banquero debe realizar todas las transacciones para asegurar que se cometan la menor cantidad de errores posibles. La guía de la unidad de Banco Electrónico está en las páginas 4 y 5. Si te estancas, continúa leyendo...

Para recibir dinero del Banco

¿Cuándo? El banco te paga dinero si le vendes casas u hoteles, si pagas una hipoteca o si pasas por “SALIDA”. Algunas tarjetas de Fortuna y Arca Comunal también te pueden dar dinero del banco.

¿Cómo? El Banquero inserta tu tarjeta. El saldo de tu tarjeta se muestra en la pantalla. Entonces el Banquero teclea la cantidad que el banco te debe después presiona . El dinero va a tu saldo y el Banquero retira tu tarjeta.

Para recibir dinero de otro jugador

¿Cuándo? Los jugadores te pagan por rentas (si caen en tus propiedades) o por venderles tus propiedades.

¿Cómo? El Banquero inserta la tarjeta de otro jugador, teclea la cantidad que te debe y presiona . El dinero sale de su saldo y el banquero retira su tarjeta. Después, inserta la tuya y presiona la tecla . El dinero va directamente a tu saldo y entonces retira tu tarjeta.

Para recibir dinero de varios jugadores

¿Cuándo? Si varios jugadores te deben dinero, por ejemplo, por tu cumpleaños.

¿Cómo? El banquero inserta la tarjeta del primero de ellos, teclea la cantidad que te deba y después presiona la tecla , retira esa tarjeta e inserta la del segundo jugador. Esto se repite hasta que el banquero haya insertado las tarjetas de todos los jugadores. Al retirar la última tarjeta, inserta tu tarjeta y presiona . Todos esos pagos van directamente a tu saldo. Después, retira tu tarjeta.

Para pagar dinero en el Banco

¿Cuándo? Le pagas al banco para comprar propiedades, comprar casas y hoteles, pagar impuestos, pagar una hipoteca y salir de la cárcel. Algunas tarjetas de Arca Comunal y de Fortuna te indican que debes pagarle al banco.

¿Cómo? El Banquero inserta tu tarjeta, teclea la cantidad que debes y presiona . El dinero sale de tu saldo y entonces retira tu tarjeta.



Recibir dinero



Pagarle a otro jugador



Recibir dinero



Pagarle al Banco

JUEGO CORTO

Si conoces bien MONOPOLY y quieres jugar un juego más corto, haz lo siguiente:

- 1 Al empezar, el Banquero baraja las tarjetas de Título de Propiedad y le reparte dos a cada jugador. Los jugadores inmediatamente le pagan al Banquero el precio de las propiedades que reciben. El juego continúa normalmente.
- 2 Para construir en tus propiedades, necesitas únicamente tres casas (en vez de cuatro) en cada una de tus propiedades de un grupo de color antes de comprar un hotel. Cuando vendas un hotel, el valor será la mitad de lo que pagaste por él.
- 3 Tan pronto como un segundo jugador se declare en bancarrota, el juego termina. El Banquero utiliza el banco para hacer las sumas de cada jugador en cuanto a:
 - El dinero que tiene en su tarjeta bancaria
 - Las propiedades, servicios y transportes al precio que cada uno muestra en el tablero
 - Cualquier propiedad que esté hipotecada en la mitad del precio que muestra el tablero
 - Las casas al precio que pagaron por ellas
 - Los hoteles al precio que pagaron por ellos, incluyendo el valor equivalente a tres casas
- 4 El jugador que sea más rico ¡es el ganador!

MONOPOLY Rápido

Como alternativa, acuerden una hora específica para terminar el juego. Al llegar el momento, el jugador que sea más rico ¡es el Ganador!

MEJORES CONSEJOS

Para que tu juego sea corto y divertido, no sigas las reglas de la casa!

- **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.