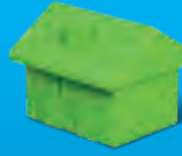


CONSTRUCCIONES



Construir casas

Tan pronto como consigas un grupo de color completo, puedes empezar a construir casas (no tienes que esperar a tu turno). Paga al banco el precio de la casa mostrado en la tarjeta de Título de Propiedad y coloca la casa en la avenida correspondiente. Debes construir de manera uniforme. No puedes construir una segunda casa en una avenida hasta que hayas construido una casa en cada avenida del grupo de color. Puedes tener un máximo de 4 casas en una avenida.

Construir hoteles

Cuando tengas 4 casas en todas las avenidas de un grupo de color, puedes pagar para mejorar con un hotel. Paga al banco el precio del hotel mostrado en la tarjeta de Título de Propiedad, devuelve las 4 casas al banco y coloca un hotel en la avenida correspondiente. Solo puedes tener 1 hotel por avenida. No puedes añadir más casas. No puedes construir en una avenida si otra avenida del mismo grupo de color está hipotecada.

¿Hay escasez de construcciones?

Si varios jugadores quieren comprar la última casa u hotel, el banquero debe subastarlo. Las ofertas empiezan con \$10 y cualquiera puede aumentar la oferta con tan solo \$1. No hace falta seguir el orden de turno. El pago se entrega al banco.

¿Ya no quedan construcciones?

No puedes comprar ninguna hasta que algún jugador venda las suyas.

TRATOS E INTERCAMBIOS

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

Debes vender todas las construcciones de un grupo de color al banco antes de vender o intercambiar una avenida. No puedes vender o intercambiar construcciones con otro jugador.

Las propiedades pueden intercambiarse por dinero, por otras propiedades o por tarjetas de *Sal de la cárcel gratis*. 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 al banco el precio de la deshipoteca).

O mantener la hipoteca. (pagando al banco solo el 10 % del valor de la hipoteca).

¡AYUDA! ¡NO PUEDO PAGAR!

1 Intenta conseguir dinero.

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

Venta de construcciones

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

Vende casas al banco 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 al banco todas las construcciones de ese grupo de color por la mitad de su precio.

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

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

No se puede cobrar la renta de propiedades hipotecadas. Sin embargo, el aumento de la renta puede ser cobrado en las avenidas no hipotecadas del grupo de color.

El aumento de la renta sobre los ferrocarriles 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 propiedades hipotecadas y tus tarjetas de *Sal de la cárcel gratis*.

El nuevo dueño debe inmediatamente:
Levantar la hipoteca (pagando al banco el precio de la deshipoteca).
O mantener la hipoteca (pagando al banco solo el 10 % del valor de la hipoteca).

¿Le debes al banco?

Devuelve todas tus propiedades al banco. Toda hipoteca queda cancelada.

Todas tus propiedades deben ser subastadas inmediatamente.

Devuelve tus tarjetas de *Sal de la cárcel gratis* a la parte inferior del mazo.

Los demás jugadores siguen jugando hasta que solo quede uno en la partida.

¡Ese jugador es el ganador!



CONSEJOS

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

Celebra una subasta siempre que alguien no quiera comprar la propiedad en la que ha caído. Nunca prestes dinero a otros jugadores ni hagas tratos de no cobrarse mutuamente una renta. Nunca coloques dinero en el centro del tablero; ¡no recibes bonificación por caer en Parada libre!

El emocionante juego de negociar propiedades



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, Inc. para su juego de las operaciones inmobiliarias y equipo del juego. © 1935, 2021 Hasbro.

Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Importado por: HASBRO DE MÉXICO, S. DE R.L. DE C.V. Boulevard Manuel Ávila Camacho #32, piso 3, Colonia Lomas de Chapultepec I Sección, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11000, Ciudad de México, México. Centro de Servicio para México: TEL. 5876-2998 y para el interior de la República TEL. 01-800-7-12-62-25.

PADRES:
www.monopoly.com

4150A0671277000



El emocionante juego de negociar propiedades



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

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA – Piezas pequeñas. No conveniente para niños menores de 3 años.

8+
2-6

C1009

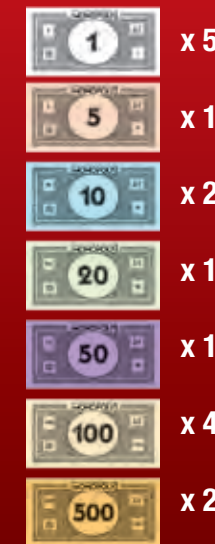
¡PREPARACIÓN!

1 Elijan a alguien para que sea el banquero. El banquero se encarga de:

- El dinero del banco
- Las casas
- Los hoteles
- Las tarjetas de Título de Propiedad
- Las subastas

El banquero también puede jugar, pero debe mantener su dinero separado del dinero del banco.

2 El banquero entrega a cada jugador:



(Total = ₡1500)



3 Baraja las tarjetas de Arca Comunal y colócalas boca abajo aquí.

4 Baraja las tarjetas de Fortuna y colócalas boca abajo aquí.

5 Cada jugador elige un token y lo coloca en la casilla de SALIDA.

6 Coloca los dados junto al tablero.

¡JUEGA!

Cómo ganar

Recorre el tablero comprando tantas propiedades como puedas. Cuantas más tengas, más renta podrás cobrar de otros jugadores. El último jugador que quede con dinero cuando los demás estén en bancarota, gana la partida.

¿Quién empieza?

Cada jugador tira los dos dados. Quien saque el número más alto empieza y la partida continúa hacia la izquierda.

En tu turno

1. Tira los dos dados.
2. Avanza tu token ese mismo número de casillas en la dirección de la flecha.
3. ¿Dónde caíste? Sigue las instrucciones de esa casilla del tablero. Lee la sección LAS CASILLAS DEL TABLERO.

¿Sacaste dobles?

Entonces vuelve a tirar los dados y juega otra vez.

¡Cuidado! Si sacas dobles 3 veces seguidas, ¡debes ir de inmediato a la cárcel! No completes tu tercer turno.

4. Tu turno ha terminado. Pasa los dados al jugador de tu izquierda.

¡Empieza a jugar!

Esto es todo lo que necesitas saber para empezar a jugar. Fíjate en las casillas donde caigas.

LAS CASILLAS DEL TABLERO

PROPIEDADES

Hay tres tipos de propiedades: las avenidas, que se presentan en grupos de color, los ferrocarriles y los servicios públicos.

Propiedades sin dueño

Cuando caigas sobre una avenida, ferrocarril o servicio público que no tenga dueño, debes comprarlo o subastarlo.

¿Quieres comprarlo?

Paga el precio indicado en la casilla del tablero y toma su tarjeta de Título de Propiedad del banco.

¿No quieres comprarlo?

Entonces el banquero debe subastarlo. Las ofertas empiezan con ₡10 y cualquiera puede aumentar la oferta con tan solo ₡1. No hace falta seguir el orden de turno. El banquero da por finalizada la subasta cuando ningún jugador quiera aumentar la oferta. El mejor postor gana la subasta y paga al banco. Si nadie quiere participar en la subasta, no pasa nada. Nadie paga y el Título de Propiedad se queda en el banco.

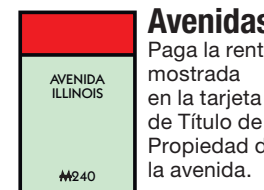
¡Consigue grupos de color!

Cuando poseas todas las avenidas de un grupo de color:

- ¡Puedes duplicar la renta de esas avenidas!
- ¡Puedes construir casas y hoteles y cobrar una renta mayor! Mira CONSTRUCCIONES.

Propiedades con dueño

Cuando caigas en una propiedad de otro jugador, este debe pedirte que le pagues la renta. Si lo hace, debes pagarle. Si no te pide que le pagues antes de que el siguiente jugador haya tirado los dados, ¡no tienes que pagarle!



Avenidas

Paga la renta mostrada en la tarjeta de Título de Propiedad de la avenida.



Ferrocarriles
Paga la renta según el número de ferrocarriles que tenga el propietario de aquél sobre el que estás.



Servicios públicos

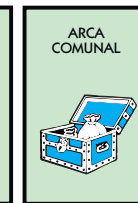
Tira los dados para determinar la renta. Si el dueño posee 1 servicio público, la renta es 4 veces la cantidad mostrada en los dados. Si el dueño posee 2 servicios públicos, la renta es 10 veces la cantidad mostrada en los dados.

CASILLAS DE ACCIÓN



SALIDA

Cuando caigas o pases por la casilla de SALIDA, cobra ₡200 del banco.



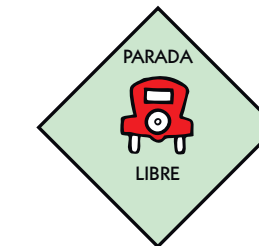
Fortuna y Arca Comunal

Toma la tarjeta superior del mazo correspondiente y haz lo que dice inmediatamente. Luego devuelve la tarjeta a la parte inferior del mazo.



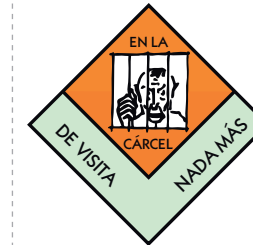
Impuesto sobre ingresos e Impuesto sobre posesiones de lujo

Paga al banco la cantidad mostrada en la casilla.



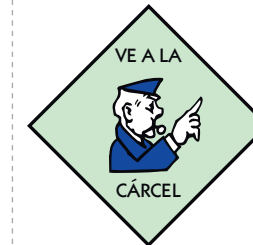
Parada libre

¡Relájate! No pasa nada.



De visita nada más

No te preocupes. Si caes aquí, coloca tu token en la sección De visita nada más.



Ve a la Cárcel

¡Mueve tu token a la casilla de cárcel de inmediato! Si pasas por la casilla de SALIDA, no cobres los ₡200. Tu turno finaliza. Mientras estés en la cárcel, sí que puedes cobrar rentas, participar en subastas, comprar casas y hoteles, hipotecar y hacer tratos.

¿Cómo salgo de la cárcel?

Tienes 3 opciones:

1. **Pagar ₡50** al inicio de tu siguiente turno. Luego tirar los dados y mover como siempre.
2. **Usar una tarjeta de Sal de la cárcel gratis** al inicio de tu siguiente turno si tienes una (o comprar una a otro jugador). Colocar la tarjeta en la parte inferior del mazo correspondiente. Luego, tirar los dados y mover como siempre.
3. **Saca dobles** en tu siguiente turno. Si lo haces, ¡eres libre! Usa el número obtenido para moverte, y aquí finaliza tu turno. Puedes intentar sacar dobles durante 3 turnos. Si después de haber intentado durante 3 turnos, no has conseguido sacar dobles, paga ₡50 y mueve tu token de acuerdo con tu última tirada.