

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. Debes construir 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

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

¿Escasez de edificios?

Si varios jugadores quieren comprar la última casa o el último hotel, el Banquero debe subastarlo. Las pujas empiezan con 10, y cualquiera puede incrementar la puja en un mínimo de 1. No hace falta seguir el orden de turno. El pago se entrega a la Banca.

¿Ya no quedan edificios?

No puedes comprar ninguno hasta que algún jugador venda el suyo.

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. No puedes vender ni intercambiar edificios con otro jugador.

Las propiedades pueden intercambiarse por dinero, por otras propiedades o por cartas 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 conservar la hipoteca. (pagando 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 a la Banca 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 el alquiler de propiedades hipotecadas. Sin embargo, el aumento del alquiler puede ser cobrado en las calles no hipotecadas del 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 propiedades hipotecadas y cartas de *Quedas libre de la cárcel*.

El nuevo dueño debe hacer lo siguiente de inmediato:

- Levantar la hipoteca (pagando a la Banca el precio de la deshipoteca).
- O mantener la hipoteca (pagando 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.

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 sobre la que ha caído. Nunca prestes dinero a otros jugadores, ni hagas tratos de no cobrarse mutuamente el alquiler. Nunca coloques dinero en el centro del tablero; ¡no recibes bonificación por caer en Parking gratuito!

Emocionante Juego de las Propiedades Inmobiliarias



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.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5.ª, Apdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. TEL: +34 (900) 180377. consumidor@hasbro.es

PADRES:
www.monopoly.com

0722C1009533



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



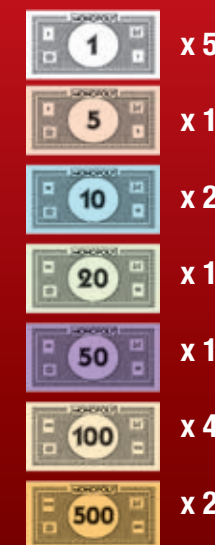
¡PREPARACIÓN!

1 Elegid a alguien para que sea el Banquero. El Banquero se encarga de:

- El dinero de la Banca
- Las casas
- Los hoteles
- Las tarjetas de Título de Propiedad
- Las subastas

El Banquero también puede jugar, pero debe mantener su dinero separado del de la Banca.

2 El Banquero entrega a cada jugador:



(Total = ₧1500)



¡JUEGA!

Cómo ganar

Recorre el tablero comprando tantas propiedades como puedas. Cuantas más tengas, más alquiler podrás cobrar de otros jugadores. Si eres el último jugador que queda con dinero cuando los demás jugadores estén en bancarrota, ¡ganas 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 peón ese mismo número de casillas en la dirección de la flecha.
3. ¿Dónde has caído? Haz lo que indique la casilla. Mira LAS CASILLAS DEL TABLERO.

¿Has sacado dobles?

Vuelve a tirar los dados y juega otra vez. ¡Cuidado! Si sacas dobles 3 veces seguidas, ¡debes ir inmediatamente a la cárcel! No completas tu tercer turno.

4. Tu turno finaliza. Pasa los dados al jugador de 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

PROPIEDADES

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

Propiedades sin dueño

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

¿Quieres comprarla?

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

¿No quieres comprarla?

Entonces el Banquero debe subastarlo. La puja empieza con ₧10, y cualquiera puede incrementar la puja en un mínimo de ₧1. No hace falta seguir el orden de turno y el Banquero da por finalizada la subasta cuando ningún jugador quiera aumentar la puja. El mejor postor gana la subasta y paga a la Banca. Si nadie quiere pujar por la propiedad, no pasa nada. Nadie paga y el Título de Propiedad se queda en la Banca.

¡Consigue grupos de color!

Cuando poseas todas las calles de un grupo de color:

- ¡Puedes doblar el alquiler de esas calles!
- ¡Puedes construir casas y hoteles y cobrar un alquiler mayor! Lee la sección EDIFICIOS.

Propiedades con dueño

Cuando caigas sobre una propiedad de otro jugador, este debe pedirte que le pagues el alquiler. 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!

Calles

Paga el alquiler mostrado en la tarjeta de Título de Propiedad de la calle.

Estaciones

Paga el alquiler según el número de estaciones que tenga el propietario de aquella sobre la que estás.

Servicios Públicos

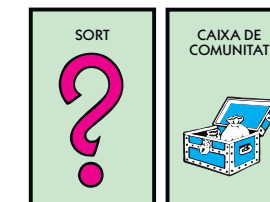
Tira los dados para determinar el alquiler. Si el dueño posee 1 servicio público, el alquiler es 4 veces la cantidad mostrada en los dados. Si el dueño posee 2 servicios, el alquiler es 10 veces la cantidad mostrada en los dados.

CASILLAS DE ACCIÓN



SORTIDA

Cuando caigas o pases por la casilla de SALIDA, cobra ₧200 de la Banca.



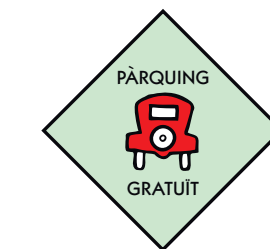
Sort y Caixa de Comunitat

Coge la carta de arriba del montón correspondiente y sigue las instrucciones inmediatamente. Luego devuelve la carta a la parte inferior del montón.



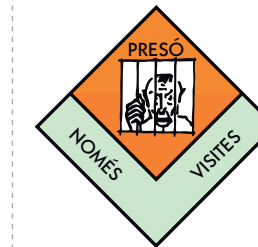
Impost sobre el Capital e Impost de Luxe

Paga a la Banca la cantidad mostrada en la casilla.



Pàrquing Gratuït

¡Relájate! No pasa nada.



Només Visites

No te preocupes. Si caes aquí, coloca tu peón en la sección Solo Visitas.



Ves a la Presó

¡Mueve tu peón 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, si que puedes cobrar alquileres, 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 carta de Quedas libre de la cárcel** al inicio de tu siguiente turno, si tienes una (o comprar una a otro jugador). Coloca la carta en la parte inferior del montón correspondiente, 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, y aquí finaliza tu turno. 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.