Descripción

El objetivo del juego es convertiste en el jugador más rico a través de la compra, alquiler y venta de propiedades.

El juego se compone en un tablero, dos dados, una ficha por jugador, 32 casas y 12 hoteles. Hay dos tipos barajas destino y suerte.

Roles

Banquero este es un jugador máquina que se encarga de administrar las propiedades y el dinero del banco.

Jugador este es un usuario que estará previamente registrado el cual inicia sin propiedades y monto de dinero predeterminado.

Tipos de casillero

Propiedad es un casillero el cual puede ser comprado, vendido, hipotecado y se puede edificar en él.

Destino es un casillero en el cual el jugador deberá robar una carta las cuales perjudican al jugador.

Suerte es un casillero en el cual el jugador deberá robar una carta las cuales benefician al jugador.

Inicio es el punto de partida de todos los jugadores y recompensa a cada jugador que pase por ella.

Empresa paga una multa 500 por caer en ella y puede ser comprada por jugadores.

Cárcel paga una multa 200 y no puede salir hasta que saque un número par en los dados.

Parada Libre es un casillero en el que no se paga multa pero tampoco es comprable.

Vaya a la cárcel es un casillero que envía al jugador a la cárcel.

Reglas

Todos los jugadores empiezan con $1500.

Se elige aleatoriamente quien ira primero.

En caso de caer en un casillero de propiedad o empresa sin dueño podrá comprarse dicho casillero por el monto especificado en el mismo.

En caso de caer en un casillero de propiedad o empresa con dueño deberá pagar al dueño el monto especificado en el mismo.

En caso de querer edificar se debe tener todas las propiedades del mismo color donde quiere edificarse. En caso de que otro jugador caiga ahí deberá pagar una multa más elevado a que si fuera una propiedad vacía.

En caso de caer o pasar en inicio se le dará $200 al jugador.

En caso de caer en un casillero tipo destino o suerte deberá pedir una carta de dicho tipo y cumplir con la descripción.

En caso de caer en un casillero de tipo vaya a la cárcel o sacar la carta de ‘vaya a la cárcel’ el jugador ira a susodicha y podrá verse librado de ella de dos formas, la primera será pagando una multa y sacando dos dados con número par o la segunda utilizando un carta ’salir de la cárcel’ ambos luego de perder un turno en el casillero cárcel.

Hipotecar si tienes que pagar una multa que supere el dinero disponible puede hipotecar sus propiedades en caso que no poder pagarla el jugador pierde el juego. Las hipotecas son un préstamo del 50% del valor de la propiedad será pago por el banco y deberá pagar para la levantar la hipotecarla el mismo monto más $500.