



EL JUEGO DE LAS OPERACIONES INMOBILIARIAS

RESUMEN DEL JUEGO

MONOPOLY es el juego de comprar, alquilar o vender Propiedades, para obtener grandes beneficios, de forma que uno de los jugadores llegue a ser el más rico y, por consiguiente, el ganador. Partiendo de la casilla de “SALIDA”, mueve tu peón alrededor del tablero según la puntuación que obtengas en los dados. Cuando caigas sobre una Propiedad que nadie posea todavía, puedes comprársela a la Banca.

Si decides no comprarla, la Banca la vende en subasta al mejor postor. Los jugadores que tienen Propiedades cobran un alquiler a los demás jugadores que caen en ellas. Edificar Casas y Hoteles aumenta considerablemente el alquiler que debe pagarse, por lo que es muy conveniente construir sobre el mayor número de Solares.

Si necesitas ganar más dinero, la Banca puede darte una hipoteca sobre tus Propiedades. Debes seguir siempre las instrucciones que te den las cartas de Arca Comunal y de Casualidad. A veces te mandarán a la cárcel.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el único jugador que quede en la partida que no esté en bancarrota.

CONTENIDO

1 tablero de juego

10 Peones (incluye 2 de repuesto)

28 Tarjetas de Título de Propiedad

16 Cartas de Casualidad

16 Cartas de Arca Comunal

1 Paquete de billetes de la Banca MONOPOLY

32 Casas

12 Hoteles

2 dados

PREPARACIÓN

1. Coloca las Casas, Hoteles, Títulos de Propiedad y el dinero (ordenado según su valor) en los espacios separados en la bandeja del juego.

2. Separa las cartas de Arca Comunal y de Casualidad, barájalas y ponlas boca abajo sobre el correspondiente lugar del tablero.

3. Cada jugador elige un peón para jugar y lo sitúa en la casilla de “SALIDA”.

4. El Banquero y la Banca

Se elige a un jugador para que sea Banquero. Si existen más de cinco jugadores, el Banquero puede decidir dedicarse sólo a llevar la Banca. El Banquero da a cada jugador 1.500 E repartidos de la siguiente manera:

2 billetes de 500 S/. 4 billetes de 100 S/. 1 billete de 50 S/.

1 billete de 20 S/. 2 billetes de 10 S/. 1 billete de 5 S/.

5 billetes de 1 S/.

Además de guardar el dinero, la Banca también guarda las tarjetas de Título de Propiedad, las Casas y Hoteles hasta que los jugadores los compren. La Banca también paga salarios y bonificaciones, presta dinero cuando se piden las hipotecas y recoge todos los impuestos, multas, préstamos e intereses. En caso de subastas, el Banquero es también el Subastador.

La Banca nunca se queda en bancarrota y puede disponer de todo el dinero que necesite mediante PAGARÉS escritos sobre un trozo de papel cualquiera.

5. Los jugadores tiran los dos dados. El jugador con la puntuación más alta es el primero y el turno pasa al de la izquierda.

EL JUEGO

Cuando sea tu turno, tira los dos dados y avanza alrededor del tablero en la dirección de la flecha. La casilla sobre la que caigas determinará lo que debes hacer. Más de un peón puede estar a la vez sobre la misma casilla. Puedes hacer una de las siguientes cosas dependiendo de la casilla sobre la que hayas caído.

• Comprar Solares u otras Propiedades

• Pagar alquileres por haber caído en la Propiedad de otro jugador

• Pagar impuestos

• Coger una Carta de Casualidad o Arca Comunal

• Ir a la Cárcel

• Aparcar gratuitamente

• Cobrar S/. 200

• Estar en la cárcel de visita

Dobles

Si sacas dobles con los dados, mueve tu peón el número de casillas correspondiente, como siempre, y haz lo que determine la casilla sobre la que has caído. Vuelve a tirar los dados y juega otra vez. Si sacas dobles tres veces seguidas, debes ir inmediatamente a la Cárcel.

Casilla de SALIDA



Cada vez que caigas o pases por delante de la casilla de “SALIDA”, siempre siguiendo la dirección de la flecha, la Banca te pagará 200 S/.. Es posible obtener 200 S/. Dos veces en el mismo turno si, por ejemplo, caes en la casilla que corresponde a una carta de Arca Comunal inmediatamente después de la casilla de “SALIDA”, y ésta te dice:

“Colócate en la casilla de SALIDA”.

Compra de Propiedades

Si caes sobre una Propiedad que nadie posee (es decir sobre un Solar del que ningún jugador tiene Título de Propiedad), tienes prioridad para comprarla. Hay 3 tipos de Propiedades diferentes: Solares, Servicios Públicos y Estaciones. Si decides comprar una Propiedad, debes pagar a la Banca la cantidad que aparece impresa en esa casilla. A cambio recibirás la tarjeta de Título de esa Propiedad, que te acredita como dueño y que debes colocar boca arriba delante de ti. Si decides no comprar, el Banquero pone inmediatamente esa Propiedad en subasta pública, y la vende al mejor postor, comenzando con el precio que cualquier jugador quiera ofrecer. Incluso aunque hayas decidido no comprar la Propiedad al precio original, puedes participar en la subasta.

Tener Propiedades

Tener Propiedades te autoriza a cobrar un alquiler a cualquier “inquilino” que caiga en esa casilla. Es muy ventajoso poseer todos los Solares del mismo color – en otras palabras, tener un monopolio. Puedes construir en cualquier Solar siempre que poseas todos los de ese color.

Si caes en los Solares

Si caes en un Solar que ya ha sido comprado por otro jugador, el propietario puede pedirte que le pagues el alquiler por haberte parado allí. El propietario de ese Solar debe pedirte que le pagues el alquiler antes de que el jugador que tiene el turno después de ti haya tirado los dados. La cantidad a pagar se muestra en la tarjeta de Título de Propiedad de ese Solar y variará dependiendo del número de edificaciones que tenga. Cuando todos los Solares de un mismo color son propiedad de un sólo jugador, se dobla el alquiler a pagar, si no existen edificaciones sobre ese Solar. Sin embargo, el propietario de un grupo entero del mismo color no puede doblar el alquiler si tiene alguno de esos solares hipotecados. En los Solares donde se hayan construido Casas y Hoteles, el alquiler será más alto, y la cantidad a pagar será la que figura en la tarjeta de Título de Propiedad. No se puede cobrar alquiler sobre Propiedades hipotecadas.

Si caes en las casillas de Servicios Públicos



Al caer en una de estas casillas, tienes la posibilidad de comprarlas, si nadie más lo ha hecho antes. De la misma forma que con las otras Propiedades, paga a la Banca la cantidad que aparece sobre la casilla. Si la Propiedad ya tiene dueño, te pedirán que pagues el alquiler, de acuerdo con el número que sacaste en los dados al caer allí. Si el propietario tiene sólo uno de los Servicios Públicos, tienes que pagar un alquiler que corresponda a 4 veces el número que sacaste con los dados. Sin embargo, si los dos Servicios Públicos son propiedad del mismo jugador, debes pagar 10 veces el número que sacaste con los dados. Si llegaste a esa casilla como resultado de una Carta de Arca Comunal o de Casualidad, debes tirar los dados para poder determinar qué cantidad tienes que pagar.

Si decides no comprar, el Banquero pone inmediatamente ese Servicio Público en subasta, y lo vende al mejor postor. Puedes participar en la subasta incluso aunque hayas decidido no comprar al precio original.



Si caes en las Estaciones

Si eres el primer jugador en caer aquí, tienes la oportunidad de comprar la Estación. Si no la compras, la Banca la subasta; incluso aunque no hayas querido comprarla al precio original, puedes participar en la subasta. Si la Estación ya tenía dueño cuando llegaste, debes pagar la cantidad que figura en la tarjeta de Título de Propiedad. La cantidad variará de acuerdo con el número de Estaciones que tenga el propietario de aquella sobre la que estás.



Casillas de Casualidad y Arca Comunal

Si caes en alguna de estas casillas significa que debes coger la carta correspondiente de la parte de arriba del montón. Estas cartas pueden pedirte que:

• muevas tu peón

• pagues dinero – por ejemplo, impuestos

• recibas dinero

• vayas a la Cárcel

• quedes libre de la Cárcel

Debes seguir las instrucciones de la carta y actuar inmediatamente antes de devolver la carta a la parte de abajo del montón. Si coges una carta de “Quedas Libre de la Cárcel”, puedes guardártela hasta que necesites usarla o vendérsela a otro jugador a un precio acordado entre los dos.

Nota: Puede que una carta te indique que muevas tu peón a otra casilla. Si haciendo esto, pasas por la casilla de “SALIDA”, coge 200 S/.

No puedes pasar por la “SALIDA”, ni cobrar el dinero, cuando te han mandado a la Cárcel, o cuando te indiquen que retrocedas por el tablero hasta otra casilla.

Casillas de Impuestos

Cuando caigas en estas casillas, simplemente paga a la Banca la cantidad que la misma casilla indica.

Parking gratuito

Si caes en esta casilla, sencillamente te quedas ahí hasta que sea tu próximo turno. No existe ninguna penalización por caer en esta casilla: puedes seguir realizando transacciones como siempre (por ejemplo, cobrar los alquileres, construir en tus Solares, etc.).

Cárcel

Te mandarán a la Cárcel si:

- Caes en la casilla “VE A LA CÁRCEL”, *o si*
- Coges una Carta de Casualidad o de Arca Comunal que te dice “VE DIRECTAMENTE A LA CÁRCEL”, *o si*
- Sacas dobles tres veces seguidas en el mismo turno.

Cuando te mandan a la Cárcel se te acaba el turno. Si te han enviado a la Cárcel, no puedes recoger los 200S/., independientemente de dónde te encuentres en el tablero.

Para salir de la Cárcel puedes:

- Pagar una multa de 50S/. y continuar en el próximo turno, *o*
- Comprar una carta de “Quedas Libre de la Cárcel” a otro jugador al precio acordado entre los dos, y usarla para salir, *o*
- Usar una carta de “Quedas Libre de la Cárcel” si tienes una, *o*
- Esperar allí durante tres turnos, tirando los dados en cada turno para intentar conseguir dobles. Si sacas dobles en cualquiera de esos tres turnos, sal de la Cárcel usando esos dobles.

Después de haber esperado durante tres turnos, debes salir de la Cárcel y pagar 50S/. antes de poder mover tu peón de acuerdo con los dados que hayas sacado.

Mientras estés en la Cárcel, puedes cobrar alquileres de tus Propiedades, siempre que no estén hipotecadas. Si no te han “mandado” a la Cárcel, pero durante la partida caes en la casilla de la Cárcel, estás “sólo de visita” y no tienes penalizaciones. En tu próximo turno sigue moviendo como de costumbre.

Casas

Cuando seas el propietario de todos los Solares de un mismo color, puedes comprar Casas para colocarlas en cualquiera de

esas casillas. Esto aumenta el alquiler que puedes cobrar a los inquilinos que caigan en ellas. El precio de cada Casa se indica en la tarjeta de Título de Propiedad. Puedes comprar Casas en tu turno o entre los turnos de otros jugadores, pero debes construir de forma uniforme: no puedes construir una segunda Casa en un Solar hasta que no tengas una primera Casa en **todos** los Solares de un mismo grupo de color, y así hasta un máximo de cuatro Casas por Solar. La venta de las Casas también debe hacerse de forma uniforme. Puedes comprar o vender en cualquier momento, y puedes construir tantos edificios como tu juicio y tu situación económica te permita. No se pueden construir Casas si **cualquier** Solar de un mismo grupo de color se halla hipotecado. Si eres propietario de todo un grupo del mismo color y sólo uno o dos de ellos ha sido edificado, puedes seguir cobrando alquiler doble siempre que otro jugador caiga en el Solar sobre el que todavía no hayas edificado.

Hoteles

Debes tener cuatro Casas en **cada** Solar de un grupo de color completo antes de poder comprar un Hotel. Los Hoteles se compran de la misma forma que las Casas y cuestan cuatro Casas, las cuales se devuelven a la Banca, además del precio que se muestra en la tarjeta de Título de Propiedad. Sólo puede haber un Hotel construido en cada uno de los Solares.

Escasez de edificios

Si no quedan Casas en la Banca, debes esperar a que otros jugadores vendan las tuyas a la Banca. De la misma forma, cuando quieras vender los Hoteles, no puedes reemplazarlos por Casas si no queda ninguna en la Banca.

Si tan sólo queda en la Banca un número limitado de Casas y Hoteles y dos o más jugadores desean comprar más de lo que la Banca tiene, el Banquero los subasta y se los queda el mejor postor, empezando la subasta con el precio más bajo que aparezca en la(s) tarjeta(s) de Título de Propiedad correspondiente(s).

Venta de Propiedades

Puedes vender Solares que no hayan sido edificados, Estaciones de Ferrocarril y Servicios Públicos a cualquier jugador como una transacción privada al precio que ambos acordéis. Sin embargo, no puedes vender ningún Solar a otro jugador, si existe algún edificio en cualquiera de los Solares del mismo grupo de color. Si deseas vender un Solar de un grupo del mismo color, primero debes vender todos los edificios construidos sobre esos Solares a la Banca.

Las Casas deben venderse de manera uniforme, de la misma forma en que fueron compradas (**ver “Casas” arriba**).

Las Casas y los Hoteles no pueden venderse a otros jugadores. Deben venderse a la Banca a la **mitad del precio** que aparece en la correspondiente Tarjeta de Título de Propiedad. Pueden venderse en cualquier momento.

Para los Hoteles, la Banca pagará la mitad del precio del Hotel además de la mitad del precio de las cuatro casas que se dieron a la Banca para comprar el Hotel. Es posible vender todos los Hoteles de un mismo grupo de una vez.

Si es necesario obtener dinero en efectivo, los Hoteles pueden volver a cambiarse por las cuatro Casas. Para hacer esto, puedes venderle un Hotel a la Banca y recibir a cambio cuatro Casas junto con el dinero del Hotel (la mitad de su valor).

Las Propiedades hipotecadas no pueden venderse a la Banca, sólo al resto de los jugadores.

Hipotecas

Si ya no te queda dinero y tienes que pagar una deuda, puedes conseguir dinero hipotecando una Propiedad. Si hipotecas un Solar, primero vende todos los edificios que haya en ese Solar a la Banca. Para hipotecar una Propiedad, vuelve hacia abajo su tarjeta de Título de Propiedad y recibe de la Banca la cantidad que se muestra en la parte posterior de la tarjeta. Cuando desees levantar tu hipoteca deberás pagar esta cantidad más un 10% de interés. Si hipotecas una Propiedad, sigues estando en posesión de ella. Ningún otro jugador puede apropiársela pagando la hipoteca a la Banca. No se puede cobrar alquiler sobre las Propiedades hipotecadas aunque sí se pueden cobrar alquileres de otras Propiedades del mismo grupo de color.

Puedes **vender** tus Propiedades hipotecadas a cualquier jugador a cualquier precio acordado. El comprador puede entonces decidir levantar la hipoteca inmediatamente pagando a la Banca el precio de la hipoteca más el 10% de interés. Por otra parte, puede pagar el 10% de interés pero retener la Propiedad con la hipoteca. En este caso, cuando finalmente retire la hipoteca, deberá pagar un 10% adicional. Cuando todos los Solares de un mismo grupo de color ya no tengan hipotecas, el propietario puede empezar a comprar Casas al precio completo.

Bancarrota

Si le debes a la Banca o a otro jugador más dinero del que puedes obtener de tus posesiones, se te declara en bancarrota y estás eliminado de la partida. Si tu deuda es con la Banca, la Banca se queda con todo tu efectivo y con tus tarjetas de Título de Propiedad. Entonces el Banquero subasta cada Propiedad al mejor postor.

Debes devolver tus cartas de “Quedas Libre de la Cárcel” a la parte inferior del montón correspondiente. Si eres declarado en bancarrota por otro jugador, tus Casas y Hoteles se venden a la Banca a mitad de su precio original y ese jugador recibe el dinero en efectivo, las tarjetas de Título de Propiedad, y las cartas de “Quedas Libre de la Cárcel” que poseas. Si eres propietario de cualquier Propiedad hipotecada, también debes entregársela a ese jugador, el cuál debe inmediatamente pagar el 10% y luego decidir si quiere mantener la hipoteca o levantarla en ese momento.

Notas sobre el juego

Si debes más alquileres de los que puedes pagar en efectivo, puedes pagar a tu acreedor una parte en efectivo y otra con las Propiedades (Los Solares deberán estar sin edificar). En este caso, el acreedor puede elegir aceptar ciertas Propiedades (incluso si están hipotecadas) a cambio de mucho más de su valor impreso, con la intención de obtener Propiedades adicionales o para impedir que otro jugador se haga con el control de esa Propiedad. Los dueños de las Propiedades deben estar atentos para cobrar los alquileres de estas Propiedades. Sólo la Banca puede prestar dinero a los jugadores, mediante la hipoteca de sus Propiedades. Ningún jugador puede prestar o pedir préstamos a otro jugador.

El ganador

El último jugador que queda en la partida gana el juego.

FORMA RÁPIDA DE JUGAR

Hay tres diferencias en las reglas para jugar de forma rápida.

1. Durante la **PREPARACIÓN** del juego, el Banquero baraja todas las tarjetas de Título de Propiedad. El jugador a la izquierda del Banquero corta la baraja y el banquero reparte, uno por uno, dos tarjetas de Título de Propiedad a cada jugador (incluyéndose a él si juega como Banquero y como jugador). Los jugadores deben pagar inmediatamente a la Banca el precio de las dos Propiedades que acaban de adquirir. Entonces el juego comienza de la forma habitual.

2. En esta forma rápida de jugar, sólo necesitas construir tres Casas (en vez de cuatro) en cada Solar de un grupo de color completo antes de comprar un Hotel. El alquiler que se recibe por un Hotel es el mismo que en el juego original.

Cuando se venden los Hoteles, el valor sigue siendo la mitad del precio de compra, que en este juego es una Casa menos que en el juego original.

3. FINAL DEL JUEGO. El primer jugador que se quede en bancarrota se retira de la partida, como en el juego original. Sin embargo, tan pronto como un segundo jugador se quede también en bancarrota, el juego se termina. El jugador en bancarrota devuelve a su acreedor (sea la Banca u otro jugador) todo lo que tenga de valor, incluyendo edificios y cualquier otra propiedad.

Cada uno de los jugadores que hayan quedado valora sus propiedades:

1. Dinero en efectivo;
2. Solares, Servicios y Estaciones por valor del precio impreso en el tablero;
3. Cualquier propiedad hipotecada a mitad del precio impreso en el tablero;
4. Casas, valoradas con el precio de compra;
5. Hoteles, valorados al precio de compra incluyendo el valor de las tres Casas intercambiadas.

¡El jugador más rico gana!

JUEGO CONTRA-RELOJ

Hay otra forma de jugar rápido que puedes probar. Antes de empezar, decidid una hora concreta en la que el juego deberá terminar, siendo el jugador más rico en ese momento el que gane. Antes de empezar el juego, las tarjetas de Título de Propiedad se barajan y se corta, y el Banquero reparte dos a cada jugador. Los jugadores pagan inmediatamente a la Banca el precio de las Propiedades que les han repartido y la partida continúa como en el juego original.