

## 1. El Objetivo

El objetivo del juego es la dominación financiera. Para ganar, debes convertirte en el único jugador con solvencia económica. La partida concluye en el instante en que todos los demás participantes se quedan sin saldo, dejando a un único jugador en pie, el ganador.

## 2. Preparación y Configuración Inicial

Antes de comenzar, cada jugador recibe un capital inicial de €1,500, que deberá administrar con prudencia para adquirir sus primeras propiedades. Todos los participantes sitúan su ficha en la casilla de Salida y se establece un orden de juego de forma aleatoria.

## 3. Dinámica y Mecánica del Turno

El flujo del juego se rige por el lanzamiento de dos dados de seis caras. Al mover tu ficha el número de casillas indicado, interactuarás con el tablero de diversas formas. Un elemento clave es el paso por la Salida, que otorga automáticamente €200 al jugador.

Además, al lanzar el dado, si sale Dobles, tiras otra vez. Pero si sacas tres Dobles seguidos, irás directamente a la cárcel, sin pasar por la casilla de la salida y sin cobrar los 200€.

## 4. Acciones y Encuentros en las Casillas

Existen diferentes tipos de casillas: casillas de propiedad, casillas de impuestos y casillas especiales.

Al aterrizar en una casilla de propiedad, pueden ocurrir varias cosas:

Si la casilla es una Propiedad Libre, tienes la opción de adquirirla por su precio indicado en el tablero. Si no la compras, no sucede nada y sigue en el mercado.

En caso de que caigas en una propiedad con dueño, estarás obligado a pagar el alquiler correspondiente al propietario.

Si la propiedad se encuentra hipotecada, el paso es gratuito.

En las casillas de Impuestos, deberás abonar la suma indicada directamente a la banca; y en las casillas especiales podrás Ir a la Cárcel o sacar una tarjeta de Caja de Comunidad o Suerte, según lo indique la casilla correspondiente. La casilla de Parking Gratuito NO HACE NADA.

## 5. Casilla de la Cárcel

Al entrar en la cárcel, no puedes moverte por el tablero. Sin embargo, en tu turno podrás usar la tarjeta “Quedas libre de la Cárcel”, podrás pagar una fianza de 50€ o podrás tirar los dados y si sacas dobles quedas libre y te desplazas el número de casillas indicado por la tirada (no se repite la tirada aunque sea doble). A los tres turnos en la cárcel, estás obligado a pagar la fianza y juegas ese turno de manera normal.

## 6. Gestión de Activos: Construcción e Hipotecas

Para comenzar a edificar, es obligatorio poseer el monopolio completo de un grupo (todas las propiedades del mismo color). El coste de compra de cada edificio, así como la renta que cobrarás a los demás jugadores, aparecen detallados en la tarjeta de propiedad correspondiente.

Además, las construcciones deben seguir una progresión uniforme. Esto significa que no puedes añadir un segundo edificio a una propiedad hasta que todas las demás propiedades del mismo color tengan al menos uno; esta regla se aplica sucesivamente para cada nivel de edificación.

Si necesitas liquidez en cualquier momento del juego, puedes hipotecar una propiedad para recibir de la banca el 50% de su valor original. Mientras una propiedad esté hipotecada, los jugadores que caigan en ella no estarán obligados a pagar renta.

Para recuperar la propiedad, deberás pagar el valor de deshipoteca especificado en la tarjeta. Es importante recordar que una propiedad solo puede hipotecarse si no tiene edificios; por lo tanto, cualquier construcción previa deberá venderse a la banca antes de proceder con la hipoteca.

## 7. Quiebra

Cuando un jugador debe a otro más dinero del que tiene, cae en Quiebra ( pierde todo su saldo), automáticamente queda eliminado de la partida y su capital y propiedades pasan al jugador acreedor.