

## **Civitas. Reglas del juego**

Este material presenta el juego Civitas, una adaptación del juego de mesa Monopoly(c) de Hasbro, donde el objetivo es convertirse en el jugador más rico a través de la compra, alquiler y venta de propiedades.

En Civitas hay un tablero con 20 casillas de distintos tipos, un dado de 6 caras, casas, hoteles y tarjetas sorpresa y pueden jugar de 2 a 4 jugadores. Los jugadores tratarán de amasar una gran cantidad de dinero hasta que alguno caiga en bancarrota. En ese momento se nombra al ganador, que será el que tenga mayor capital.

### **Inicio del juego y paso de turno**

Todos los jugadores comienzan en la primera casilla (SALIDA) y tienen un saldo inicial de 7.500€. El primero en jugar se determina por sorteo (de forma aleatoria). En adelante, los jugadores irán recibiendo el turno consecutivamente. Cuando se llegue al último, retomará el turno el primero en jugar y así sucesivamente siempre en el mismo orden.

Cuando le toque el turno, el jugador tirará el dado y avanzará en el tablero tantas posiciones como indique el mismo. Según sea el tipo de la casilla a la que va a parar, tendrá derecho a comprar calles, estará obligado a pagar alquileres, o tendrá que descubrir una tarjeta sorpresa y cumplir con lo que le haya tocado en suerte.

### **Fin del juego y elección del ganador**

El juego acaba cuando algún jugador cae en bancarrota, lo que implica que ese jugador queda con un saldo negativo. Cuando esto ocurre, se calcula un ranking de los jugadores según su saldo, siendo el ganador el jugador con mayor saldo. No influyen por tanto las propiedades de las que dispone cada jugador para establecer si está o no en bancarrota o para determinar si es el ganador de la partida.

### **Casillas y calles**

Cada posición del tablero del juego corresponde a una casilla. Hay 4 tipos de casillas: SALIDA, CALLE, SORPRESA y PARKING. Sólo las de tipo CALLE pueden ser compradas por los jugadores, los cuales podrán edificar en ellas y cobrarles un alquiler a los otros jugadores cuando caigan en una calle de su propiedad.

Una casilla de tipo calle tiene información referente al precio de compra, el precio de edificación, precio base del alquiler, y por supuesto, el nombre de dicha calle. Durante el transcurso del juego tendrá también información sobre el número de casas y hoteles que tiene edificados dicha calle.

## Eventos que se producen al llegar a una casilla

### SALIDA

Hay una única casilla de este tipo y está al inicio del tablero. Es la casilla desde la que parten todos los jugadores al inicio de la partida.

Cada vez que un jugador pasa por la casilla de SALIDA se le abonan 1.000€. Es importante resaltar que el hecho que hace merecedores a los jugadores de la cantidad anteriormente indicada es que se le ha dado una vuelta completa al tablero y no el hecho de llegar a la salida en sí.

Hay que decir que no es necesario caer exactamente en la casilla de SALIDA para recibir el dinero, basta con haber pasado la línea que separa la casilla SALIDA de la casilla inmediatamente anterior a ésta. Es precisamente pasar esa frontera la que proporciona el dinero.

### CALLE

Hay 14 casillas de tipo calle en el juego. Cuando un jugador cae en una de estas casillas puede ocurrir:

- *Que la casilla calle no tenga dueño.* El jugador tendrá la opción de comprarla. Si lo hace, será su propietario.
- *Que otro jugador sea el dueño de la casilla calle.* El jugador tendrá que pagar el alquiler correspondiente al propietario de la casilla.

### SORPRESA

Hay 4 casillas de tipo SORPRESA. Cuando un jugador cae en una casilla sorpresa, levantará una carta del mazo de sorpresas y tendrá que hacer lo que esta indique. La carta se devolverá al mazo. Cada vez que se hayan sacado y devuelto todas las cartas del mazo éste se barajará para que en el siguiente ciclo salgan las cartas en un orden distinto.

### PARKING

En esta casilla no hay que hacer nada, se trata simplemente de un lugar de descanso. Hay una sola casilla de este tipo en el juego. En este sentido, teniendo en cuenta que en la casilla de SALIDA tampoco hay que hacer nada, esta casilla también se considera un lugar de descanso.

## Compra de calles

*Compra:* Se podrá hacer sólo cuando el jugador caiga en la casilla calle que quiere comprar y siempre que se cumplan estas dos condiciones: la casilla no debe tener ya dueño y el jugador debe tener un saldo superior o igual al precio de compra.

Las calles no se pueden vender.

## Edificación de casas y hoteles

Un jugador en su turno puede edificar en cualquier calle de su propiedad (aunque no esté posicionado sobre ella en ese momento). El número máximo tanto de casas como de hoteles que se pueden edificar en una misma casilla es 4. Como máximo habrá 8 edificios: 4 casas y 4 hoteles.

Para edificar una casa, deberá pagarse el precio de edificación que se especifica en la información de la calle. Los hoteles se edifican a cambio de 4 casas edificadas en la casilla más el coste de edificación que se indique en la calle. Es decir, se derruirán 4 casas y en su lugar se edificará un hotel. En cualquier caso, sólo se podrá edificar, ya sea casa u hotel cuando el saldo del jugador sea mayor o igual al precio de edificar.

## Pagar alquiler

Cuando un jugador cae en una casilla con dueño, debe pagar un alquiler. El alquiler se calcula teniendo en cuenta el precio del alquiler base y las edificaciones que tiene la calle. En concreto, el alquiler se calcula con la siguiente expresión.

$$\text{PrecioAlquiler} = \text{AlquilerBase} * (1 + \text{NúmeroCasas} + \text{NúmeroHoteles} * 4)$$

Si al pagar dicha cantidad se quedara el jugador con un saldo negativo, habría entrado en bancarrota y acabaría el juego. El alquiler lo recibirá el dueño de dicha calle.

## Cartas sorpresa

Cuando un jugador cae en una casilla de tipo SORPRESA debe coger una carta sorpresa y hacer lo que se indique en ella. En el mazo de cartas Sorpresa hay 10 cartas de 2 tipos diferentes como muestra la tabla siguiente. Dichas sorpresas implican que el jugador paga o recibe dinero por distintos motivos. Dicha cantidad figura en la carta y significará que paga dinero si la cantidad es negativa o que lo cobra si la cantidad es positiva.

Tipo de carta sorpresa	Qué debe hacer el jugador cuando le toca	Observaciones	Cuántas hay en el juego
PAGARCOBRAR	Pagar o cobrar la cantidad indicada en la carta	Paga o cobra según el signo de la cantidad	6 (tres positivas y tres negativas)
PORCASAHOTEL	Pagar o cobrar por cada casa y hotel de su propiedad la cantidad indicada en la carta.	Paga o cobra según el signo de la cantidad.	4 (dos positivas y dos negativas)

## Diferencias entre Civitas y Monopoly(c)

Existen numerosas diferencias entre Civitas y Monopoly(c). Las más relevantes son:

- En Civitas no hay banca. Al jugador se le incrementa o decrementa el saldo automáticamente sin que tenga que dar o pedir explícitamente el dinero a ningún otro jugador o entidad especial.
- En Civitas no hay grupos de casillas. En Monopoly(c) las casillas están agrupadas por colores y se pueden realizar acciones especiales según el grupo al que pertenezcan. En Civitas las casillas son independientes unas de otras.
- En Civitas no hay comercio de propiedades. Un jugador no puede hipotecar sus propiedades, ni venderlas. Ni a otro jugador, ni a ninguna otra entidad.
- En Civitas no hay cárcel.