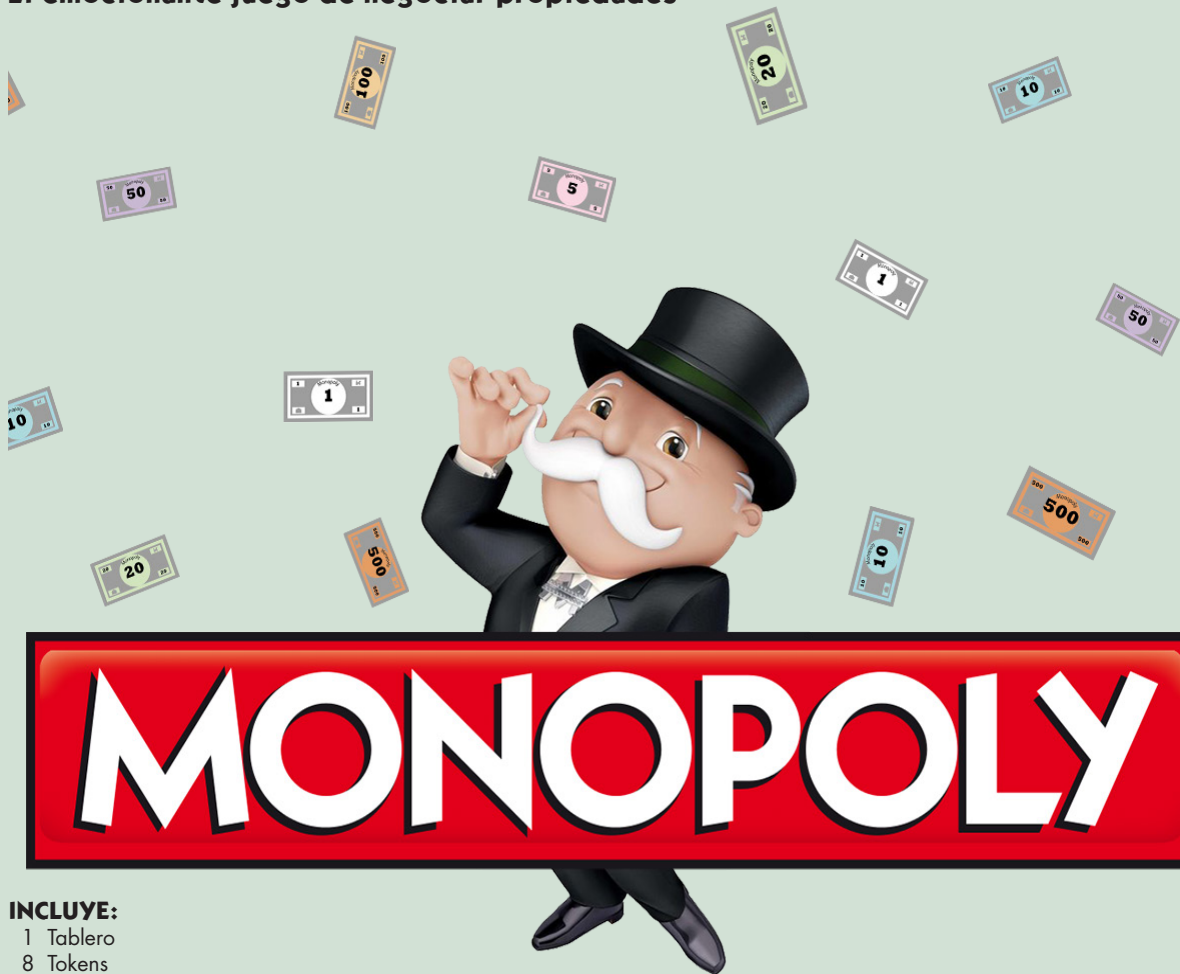


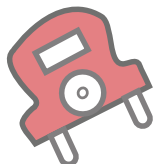
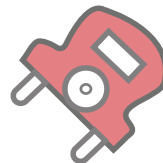
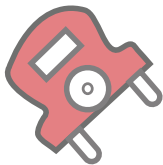
El emocionante juego de negociar propiedades



INCLUYE:

- 1 Tablero
- 8 Tokens
- 28 Tarjetas de Título Propiedad
- 6 Tarjeta de Fortuna
- 16 Tarjetas de Arca Comunal
- 1 Paquete de Dinero MONOPOLY
- 32 Casas Verdes
- 12 Hoteles Rojos
- 2 Dados Blanco
- 1 Dado Veloz

**EDAD 8 +
2-6 JUGADORES**



Introducción

HISTORIA DEL MONOPOLY

En 1934, Charles B. Darrow de Germantown, Pensilvania, Presento a los ejecutivos de Parker Brothers un juego llamado MONOPOLY. Al igual que muchos otros norteamericanos, el Sr. Darrow estaba sin empleo y jugaba frecuentemente este juego para divertirse y pasar el tiempo. La promesa de fama y fortuna que alentaba el juego alentó a Darrow a producir el mismo juego.

Con la ayuda de un amigo impresor, darrow vendio 5.000 de juegos MONOPOLY a un negocio de Filadelfia. Cuando la demanda por el juego empezó a crecer.

Darrow descubrió que no podía satisfacer todos los pedidos y acordó el traspaso del juego a Parker Brothers. Desde 1935.cuando Parker Brothers adquirió todos los derechos sobre el juego, este se ha transformado en el juego de propiedades líder en los Estados Unidos y el resto del mundo occidental. El juego ha sido producido bajo licencia en 43 países y en 23 idiomas distintos.

Monopoly

Índice

Introducción 1

Índice 2

Preparación 3

Juega 5

Espacios en Tablero 7

Dado Veloz 12

Preparación

1. Elijan a un jugador que lea las instrucciones en voz alta.

2. Cada jugador comienza el juego con:



(Total= \$1500)

Guarden el resto en la caja de dinero para que el Banco lo utilice.

3. Baraja las tarjetas de FORTUNA y colócalas hacia abajo en el tablero.



4. Baraja las tarjetas de ARCA COMUNAL y colóccalas hacia abajo en el tablero.



5. Elijan a alguien para ser el BANCO.

El Banco está a cargo de :

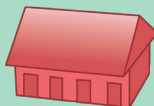
Dinero del Banco



Casas



Hoteles



Tarjetas de Título de Propiedad

San Carlos	
Barra	\$20
Barra con grupo de color	\$40
Barra (1)	\$100
Barra (2)	\$150
Barra (3)	\$200
Barra (4)	\$250
Barra (5)	\$300
Barra (6)	\$350
Casa	\$10
Hotel	\$400

Subastas

El banco puede jugar también, pero mantener su dinero aparte el dinero del Banco.

6. Coloquen los 2 dados blancos a lado del tablero. Si desean utilizar el dado veloz vean Dado Veloz

7. Cada jugador elige un token y lo coloca en la casilla de SALIDA

JUEGA

¿Cómo ganar?

Muévane alrededor del tablero comprando la mayor cantidad de propiedades posibles (Avenida, Ferrocarriles y Servicios). Entre más poseas, más rentas te pagarán. Si eres el ultimo jugar con dinero cuando los demás jugadores estén en bancarrota, ¡GANAS!

En tu turno

1. Tira ambos dados.
2. Mueve hacia adelante el número de espacios que el dado indique.
3. ¿En dónde caíste? Revisa la sección Espacios en el Tablero del instructivo.
4. Si tiraste dobles, tira los dados de nuevo y toma otro turno.

¡Cuidado! Si tiras dobles tres veces en el mismo turno, debes ir a la casilla de Váyase a la Cárcel.

5. Tu turno ha acabado. El jugador de la izquierda es el siguiente.

Empieza a jugar

Esto es todo lo que necesitas saber para empezar. Revisa las instrucciones de cada espacio mientras vas cayendo con ellos

ESPACIOS EN EL TABLERO

Propiedades

Propiedades sin dueño

Cuando caigas en una propiedad sin dueño, cómprala o subástala.

¿Quieres comprarla?

Paga el precio que se indica en el tablero y toma la tarjeta de propiedad.

¿No quieres comprarla?

Entonces el banco debe subastarla. Las ofertas empiezan en \$10. Todos los jugadores pueden participar en la subasta.

San Carlos	
Renta	\$20
Renta con grupo de color	\$40
Renta 	\$100
Renta 	\$300
Renta 	\$700
Renta 	\$925
Renta 	\$11000
Casa	\$150
hotel	\$400

Propiedades con dueño:

Cuando caigas en una propiedad co dueño paga al dueño la renta indicada en el Título de Propiedad .

¡Obtén todas las propiedades del mismo grupo de color!

Puedes construir casas hasta que seas dueño de todas las propiedades del mismo color

● La renta aumenta en cada propiedad en cuanto tengas todo el grupo de color.

● ¡Si compras casas, la renta sube aún más!

● Después ¡Puedes cambiar tus cosas por hoteles! (Ve CONSTRUCCIONES para más información).

Obregon	
Renta	\$20
Renta con grupo de color	\$40
Renta 1	\$100
Renta 2	\$300
Renta 3	\$700
Renta 4	\$925
Renta 5	\$11000
Casa	\$150
hotel	\$400

San Carlos	
Renta	\$20
Renta con grupo de color	\$40
Renta 1	\$100
Renta 2	\$300
Renta 3	\$700
Renta 4	\$925
Renta 5	\$11000
Casa	\$150
hotel	\$400

Guaymas	
Renta	\$20
Renta con grupo de color	\$40
Renta 1	\$100
Renta 2	\$300
Renta 3	\$700
Renta 4	\$925
Renta 5	\$11000
Casa	\$150
hotel	\$400

Ferrocarriles

Ferrocarriles sin dueño

¿Quieres comprarla?

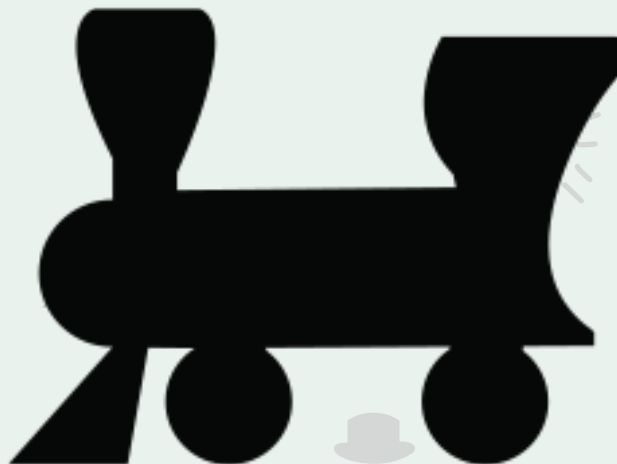
Paga el precio que se indica en el tablero y toma la tarjeta de propiedad.

¿No quieres comprarla?

Entonces el Banco debe subastarla. Las ofertas empiezan en \$10. Todos los jugadores pueden participar en la subasta.

Ferrocarriles con dueño

Cuando caigas en un ferrocarril con dueño, paga al dueño la renta. La renta depende de cuanto Ferrocarriles posea el dueño.

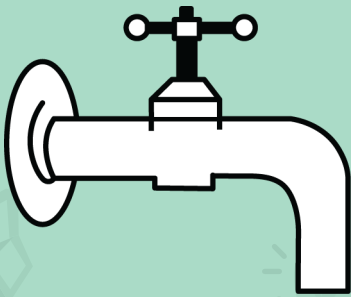


Ferrocarriles	1	2	3	4
Renta	25	50	100	200

Servicios

Servicios sin dueño

Cuando caigas en una estación de compañía de servicio sin dueño, cómprala o subástala.



¿Quieres comprarla?

Paga el precio que se indica en el tablero y toma la Tarjeta de Propiedad.

¿No quieres comprarla?

El Banco debe subastarla. Las ofertas empiezan en \$10. Todos los jugadores pueden participar.

Servicios con dueño

Cuando caigas en un servicio con dueño, paga al dueño la renta.

Tira los dados para decidir la renta. Si el dueño tiene un servicio, la renta es 4 veces lo que salga en los dados. Si tiene 2, la renta es 10 veces lo que salga en los dados.

Otros Espacios



Salida

Si tu tiro te lleva a la casilla de SALIDA o pasas por ella, el Banco te paga \$200 de sueldo por pasar por la salida.



Fortuna/ Arca Comunal

Roba la tarjeta que se encuentra hasta arriba del montón correspondiente, sigue las instrucciones e, inmediatamente regresa la tarjeta hacia abajo a la parte inferior del montón.



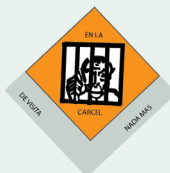
Impuesto Sobre Ingresos/ Impuestos Sobre Posesiones de lujo

Si caes en alguna de estas casillas, debes pagarle al banco la cantidad que muestra.



Parada Libre

¡Calma! No pasa nada malo (ni bueno)



Cárcel (De Visita... Nada Más)

¡No te preocupes! Si al terminar de mover tu token caes en la casilla de la cárcel, asegurate de colocarte en la casilla que dice DE VISTA.. NADA MÁS.



Váyanse a la Cárcel

Si caes en esta casilla, debes mover tu token a la casilla de la Cárcel de inmediato.

DADO VELOZ

Al comenzar el juego cada jugador recibe 1000 extras.

El dado veloz lo puede utilizar hasta la segunda vuelta, después de pasar por la SALIDA. Cuando utilices el Dado Veloz, tíralo junto con otros dos dados blancos cuando sea tu turno.

Dependiendo de lo que tires deberas hacer lo siguiente:

1, 2, ó 3:

Agrega este tiro al de los dos dado blancos.



Autobús

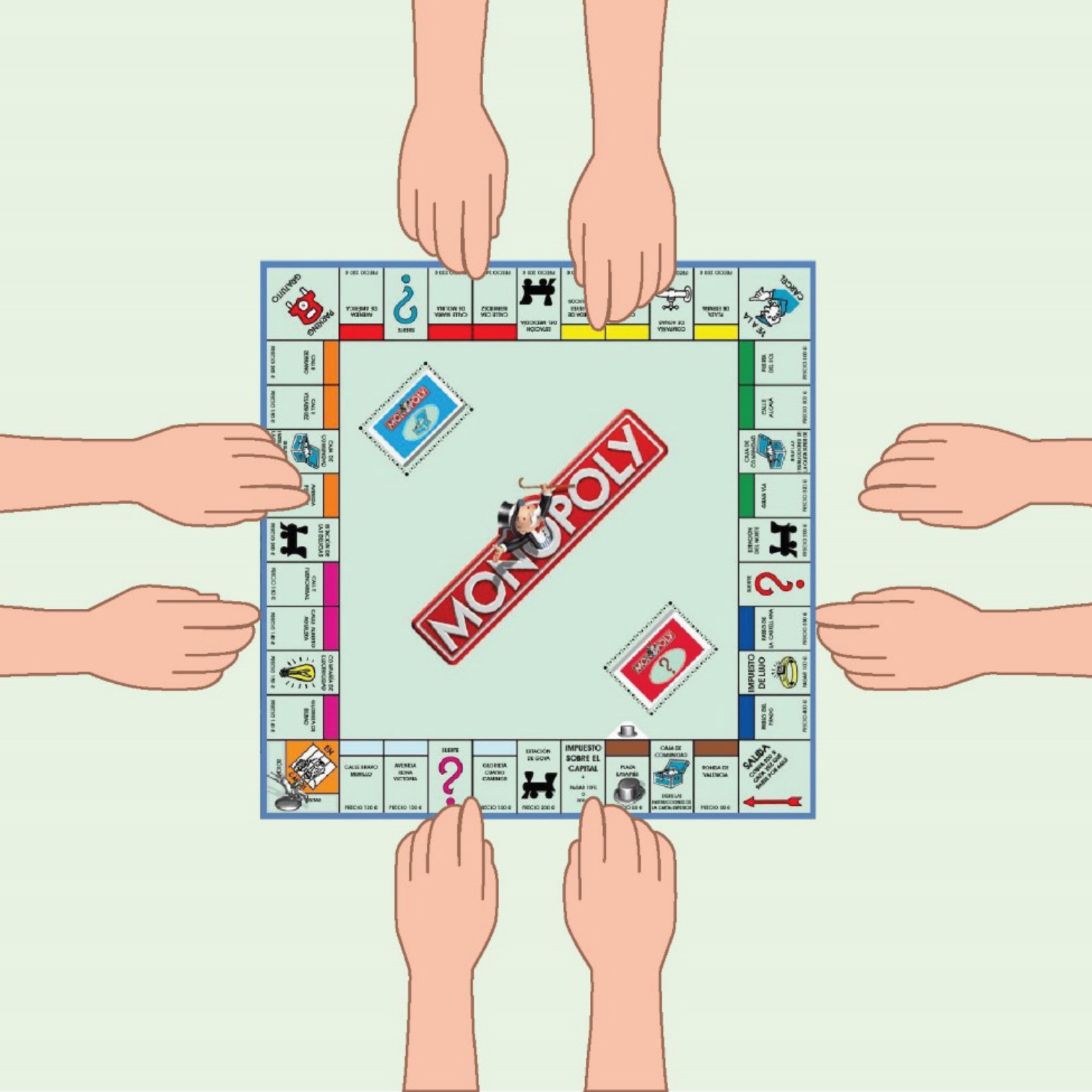
Puedes elegir ya sea mover la tirada de uno de los dados blancos o de los dos. Esto es, si tiraste un 1 y un 5, puedes mover 1 casilla, 5 casillas o las 6 casillas



Sr. Monopoly

como normalmente lo harías, mueve tu token el total de la suma de los dos dados blancos, llevas a cabo la acción correspondiente de la casilla en la que caigas (compras, pagas renta, tomas una tarjeta de fortuna, etc.). Luego avanzas a la siguiente propiedad que se encuentre en venta y tienes la opción de comprarla, o decirle al Banco que la ponga en subasta. Si ya no hubiera ninguna propiedad en venta, avanzas a la siguiente casilla y pagas renta.

Monopoly





MONOPOLY