

MONOPOLY®

El juego de finanzas más famoso del mundo

Breve descripción del juego

LA IDEA DE ESTE JUEGO es obtener grandes beneficios —COMPRANDO, ALQUILANDO o VENDIENDO propiedades— de forma que uno de los jugadores llegue a ser el más rico y por consiguiente el GANADOR. Partiendo de la SALIDA se mueven los peones alrededor del tablero de acuerdo con la puntuación sacada de los dados. Cuando el peón de un jugador llega a un espacio que NO tiene propietario, éste puede comprarlo a la BANCA. Si no le interesa, la BANCA procede a venderlo en subasta al mejor postor. El OBJETIVO de poseer propiedades, es cobrar alquileres a los adversarios que se detengan en las mismas. Los alquileres aumentan considerablemente con la construcción de casas y hoteles. Es pues muy conveniente la construcción sobre las propiedades. Si un peón llega a un espacio "Suerte" o "Caja de Comunidad", el jugador debe coger una carta y deberá seguir sus instrucciones, obligatoriamente, aunque le perjudique o le envíe a la cárcel.

En suma, se trata de un animado y emocionante juego de finanzas lleno de astucia y diversión.

INSTRUCCIONES

Ref. 001100, 001101
001112, 001113
2 a 6 jugadores

Ref. 001114, 001115
2 a 8 jugadores

EL JUEGO se compone de un TABLERO dividido en espacios que representan los Terrenos, Ferrocarriles, Servicios Públicos, Recompensas y Penalidades sobre las cuales se mueven los peones de los jugadores. Hay dos DADOS, PEONES, treinta y dos CASAS, doce HOTELES, dos barajas de cartas "SUERTE" y "CAJA DE COMUNIDAD", una colección "TITULO DE PROPIEDAD" uno para cada propiedad del tablero y billetes del Banco MONOPOLY de diferentes valores.

PREPARACION.—Se pone el tablero sobre una mesa colocando las cartas Suerte y Caja de Comunidad en los espacios indicados en el mismo. Cada jugador recibe un peón que le representará en el recorrido por el tablero. También recibirá 150.000. El resto de los billetes los guardará la Banca al igual que los Títulos de Propiedad. Se nombrará a un jugador para que haga las funciones de Banquero. (Véase los apartados BANCO y BANQUERO).

DINERO

Cada jugador recibe 150.000 dividido como sigue:

2 Billetes de 50.000
2 Billetes de 10.000
2 Billetes de 5.000
6 Billetes de 2.000

5 Billetes de 1.000
5 Billetes de 500
5 Billetes de 100

Para iniciar el juego

Empezando por el Banquero (si no participan más de cuatro jugadores) cada participante echa los dados por turno. El que obtenga mejor puntuación inicia el juego. Después de colocar el peón en la casilla de SALIDA, echa los dados y adelanta el peón en la dirección que marca la flecha tantos espacios como puntos indiquen los mismos. Cuando finalizada la jugada pasa el turno al jugador de la izquierda. Los peones permanecerán en las casillas que han ocupado y seguirán adelantando a partir de dicho punto en el próximo turno de cada jugador. Pueden permanecer en la misma casilla más de dos peones a la vez.

DE ACUERDO CON LA CASILLA a la que llega un peón, el jugador tendrá derecho a comprar Terrenos u otras propiedades, o se verá obligado a pagar alquileres (si otro jugador posee la propiedad), a pagar Contribuciones, a coger una tarjeta "Suerte" o "Caja de Comunidad", "Ir a la Cárcel", etc.

Si el jugador saca doble, adelantará su peón normalmente, o sea, tantos espacios como puntos marquen los dados, y la casilla a la que llegue será efectiva (es decir que el jugador quedará sujeto a los derechos o penalidades que correspondan a dicho espacio). Después volverá a echar los dados y adelantará su ficha hasta un nuevo espacio el cual será asimismo efectivo. Sin embargo, si saca tres dobles seguidos, en vez de adelantar su peón lo pondrá inmediatamente en el espacio "Cárcel". (Véase el apartado Cárcel).

Casilla de salida

En el transcurso del juego, los jugadores darán varias vueltas al tablero. Cada vez que un peón llega a la casilla de Salida o pasa por ella, el Banquero paga al jugador la suma de 20.000, sin tener en cuenta si ha llegado a dicho departamento o pasado por él como resultado de una tirada normal de dados o por medio de una tarjeta de "Suerte" o "Caja de Comunidad". La suma de 20.000 se pagará una sola vez por vuelta dada al tablero. No obstante si un jugador pasa por la casilla de salida y llega a una de "Suerte" o "Caja de Comunidad" y coge la tarjeta "Adelante hasta la casilla de Salida", recibe 20.000 por pasar por la Salida y otros 20.000 por volver a ella siguiendo las instrucciones de la tarjeta.

Llegada a una propiedad no perteneciente a nadie

Cuando el peón de un jugador llega a una propiedad que no pertenece a nadie (es decir un Terreno del cual ningún jugador tiene el Título de Propiedad) ya sea por medio de los dados o una carta "Suerte" o "Caja de Comunidad", el jugador tiene la opción de compra de dicha propiedad pagando al Banco la cantidad impresa en la misma.

Si el jugador decide Comprar, le paga al Banco dicho precio y recibe el Título de Propiedad que le acredita como dueño y que debe colocar boca arriba delante de sí mismo. Si el jugador no acepta la opción, el Banquero pone inmediatamente a la venta esta propiedad en PUBLICA SUBASTA, vendiéndola al mejor postor, aceptando dinero en pago y entregando al comprador la tarjeta correspondiente del Título de Propiedad, que lo acredita como tal. Todos los jugadores intervienen en la subasta, incluso el jugador que no aceptó la opción de precio impreso en la propiedad. Cualquier precio puede servir de base para empezar dicha subasta.

Llegada a una propiedad perteneciente a otro jugador

Si el peón de un jugador (ya sea como resultado de echar los dados o de un movimiento obligatorio que ordene alguna carta de Suerte o de Comunidad) llega

a una propiedad que tiene dueño, el dueño de dicha finca le cobra un ALQUILER de acuerdo con la lista impresa en el Título de Propiedad correspondiente a la misma. Nota: si en el solar hay una o varias casas el alquiler es mayor del que corresponde a un solar sin construcción. Si el solar está hipotecado no puede cobrarse alquiler. La hipoteca de la propiedad se indica volviendo boca abajo el Título de Propiedad que representa.

Nota: Si el propietario deja de exigir el pago del alquiler antes de que el siguiente jugador que siga en turno eche los dados, no podrá cobrar dicho alquiler.

Ventajas para los dueños

Es de suma ventaja poseer los Títulos de Propiedad de TODAS las fincas de un grupo completo de determinado color (por ejemplo, de los Títulos de Propiedad n.º 27 y 28 ó 19, 20 y 22) porque esto autoriza al dueño a cobrar doble alquiler por los solares sin construir de dicha propiedad. (Esta regla se aplica a los solares no hipotecados, aún en el caso de que algún otro solar del mismo grupo esté hipotecado).

Es mucho más ventajoso ser dueño de casas y hoteles que de solares sin construir porque los alquileres de los primeros son mucho más altos que los de los solares sin construir, rindiendo pingües ganancias a los dueños.

Llegada a los espacios de "Suerte" o "Caja de Comunidad"

Cuando ello ocurre el jugador roba la carta de encima de la baraja que se indique, y luego de seguir las instrucciones impresas en la misma, la vuelve a poner debajo de dicha baraja. Con el dorso hacia arriba. No obstante la carta "Salga de la Cárcel Gratis" se conserva hasta que se utilice. Después de utilizarla se vuelve a poner debajo de la baraja. Esta carta puede venderla el jugador a otro jugador al precio que convengan.

Cuando la ficha llega al espacio de contribuciones, hay que efectuar pagos al banco. El IMPUESTO SOBRE LOS INGRESOS es el 10% de todo el patrimonio del jugador. Se calcula sobre el DINERO EN EFECTIVO, el PRECIO impreso de las propiedades (ya estén o no hipotecadas) y el precio de costo de todos los edificios que posea. El jugador tiene la opción de estimar el impuesto en la cantidad de 20.000 y pagarlo al banco inmediatamente. Puede también pagar el impuesto resultante del cálculo antedicho de su patrimonio, pero tiene que elegir una u otra cosa antes de empezar a sumar el valor de sus bienes.

El banquero

Se elegirá como banquero a un jugador que sea capaz de ser también un buen subastador. Si como es costumbre, el banquero participa también en el juego, está obligado, por supuesto, a mantener sus fondos personales aparte de los fondos del banco. Cuando juegan más de cinco jugadores, el banquero prefiere a veces limitarse a actuar tan sólo de banquero y subastador.

El banco

El banco guarda, además del dinero del banco, las cartas de escritura de propiedad y las casas y hoteles antes de que los adquieran y utilicen los jugadores. El banco paga los sueldos y gratificaciones, vende propiedades a los jugadores y les entrega las cartas de Títulos de Propiedad de las mismas; subasta los solares; les vende casas y hoteles a los jugadores y les presta, cuando esto es necesario, dinero sobre hipotecas de las propiedades cuyo valor para los efectos de la hipoteca es la mitad del precio impreso en el tablero.

El banco, puede en cualquier momento recuperar las casas y hoteles situados en los solares, pagando a cambio dicho precio medio.

SE LE PAGA AL BANCO todas las propiedades que se adquieren del mismo más todas las contribuciones, multas, transacciones en metálico, préstamos e intereses.

EL BANCO no "se arruina" nunca. Si se queda sin dinero puede emitir toda la moneda propia que necesite, con solo escribirla sobre cualquier papel corriente. LA CARCEL — EL JUGADOR VA A LA CARCEL EN ESTOS CASOS: (1) si su peón va a parar al espacio marcado "VAYA A LA CARCEL". (2) si roba una carta marcada "VAYA A LA CARCEL." (3) si al echar los dados saca dobles tres veces seguidas.

Nota.— Cuando se envía a la cárcel a un jugador no puede cobrar el sueldo de 20.000 en dichos movimientos porque no importa donde se halle situada su pieza con el recorrido del tablero, tiene que trasladarla INMEDIATAMENTE a la cárcel. Siempre que se le envía a la cárcel termina el turno de un jugador.

Visitas a la cárcel

Si en el curso de una jugada normal la ficha de un jugador llega al espacio cárcel sin haber sido "enviada a la cárcel" el jugador está "sólo de visita" sin sufrir ningún castigo y sigue adelante de la manera normal cuando le toca de nuevo el turno.

El jugador sale de la cárcel de alguna de estas maneras: (1) Al sacar doble en alguno de sus tres turnos siguientes a su entrada en la cárcel. Si consigue hacerlo, avanza inmediatamente la ficha por el número de espacios indicados al sacar los dobles. (2) Mediante compra de una carta "SALGA DE LA CARCEL GRATIS" de otro jugador al precio que convengan ambos jugadores (salvo que ya posea una de dichas cartas, por haberla robado de la baraja de "Suerte" o de la baraja "Caja de Comunidad", en un turno anterior). (3) Mediante el pago de una multa de 5.000 ANTES de echar los dados en cualquiera de sus tres turnos siguientes a su entrada en la cárcel. El jugador NO PUEDE permanecer en la cárcel después de su tercer turno, (es decir que su estancia se limitará a tres turnos después de enviárselo a la cárcel). Inmediatamente DESPUES de echar los dados en su tercer turno tiene que pagar una multa de 5.000 salvo que saque dobles. Entonces sale de la cárcel llevando inmediatamente su ficha desde la cárcel por el número de espacios que indique su echada de dados.

Aunque esté en la cárcel el jugador puede comprar y edificar casas y hoteles, vender o comprar propiedades, y cobrar alquileres.

Estacionamiento gratis

Los jugadores cuyas fichas van a parar a este espacio no perciben ningún dinero, propiedades ni premios de ninguna clase. Se trata simplemente de un lugar de descanso "gratis".

Las casas

Pueden comprarse únicamente al Banco y se permite edificarlas únicamente en solares que formen parte de un GRUPO DE DETERMINADO COLOR propiedad del jugador. (por ejemplo: Si un jugador logra ser dueño de los Títulos de Propiedad n.º 19, 20 y 22, es decir de un grupo completo de un solo color, puede en cualquier momento que sea dueño de la misma, comprar del Banco una o varias casas para levantarlas en las mismas. Si compra una sola casa, la situará en cualquiera de los tres mencionados solares. La segunda casa que compre y

levante tendrá que situarse en uno de los lugares no ocupados de este grupo completo de un solo color o de algún otro de dichos grupos, de su propiedad. En el Título de Propiedad del solar se indica el precio que debe pagarle al banco por cada casa. Aún sobre los solares sin construir pertenecientes a un grupo completo de un solo color de su propiedad puede cobrar doble alquiler a algún adversario cuyo peón llegue a los mismos.)

El jugador podrá comprar y construir, de conformidad con las reglas que anteceden y en **cualquier momento**, todas las casas que juzgue conveniente y le permita su situación económica, pero debe construir UNIFORMEMENTE (es decir, que no podrá construir más de una casa en un solar de un grupo de un determinado color hasta haber construido una casa en cada solar de dicho grupo. Cuando lo haya hecho podrá entonces empezar a construir la segunda fila de casas y así sucesivamente hasta llegar al límite de cuatro casas por cada solar. Así por ejemplo no podrá construir tres casas en un solo solar mientras exista tan solo una casa en otro solar del mismo grupo).

De la misma forma que hay que construir uniformemente también hay que deshacerse uniformemente de las casas al volverlas a vender al banco.

Los hoteles

Antes de poder comprar un edificio de hotel, el jugador ha de tener cuatro casas en cada solar de un grupo completo de un solo color. Cuando lo logre, podrá comprar al banco un hotel para levantarlo en cualquier solar de dicho grupo de un solo color, entregándole al banco a cambio del mismo las cuatro casas allí existentes y el precio en metálico que indique la escritura de propiedad. (Es muy aconsejable la construcción de hoteles a causa de los altos alquileres que se pueden cobrar. En cada solar no puede construirse más de un hotel).

La escasez de edificios

Cuando el banco no tenga casas para vender, los jugadores que deseen construirlas tendrán que esperar para hacerlo a que algún otro jugador devuelva o venda al banco sus casas. Si se dispone de una pequeña cantidad de casas y hoteles y dos o más jugadores deseen comprar un número mayor de los mismos que el que tiene el banco, las casas u hoteles tienen que venderse en pública subasta al mejor postor.

Venta de propiedades

Todo jugador que sea dueño de solares sin edificar, ferrocarriles y servicios públicos (pero no de edificios) podrá venderlos a cualquier otro jugador en una operación privada y por la cantidad que convengan ambos. No obstante, no podrá venderse ningún solar que pertenezca a un grupo de color en el que haya algún otro solar que contenga edificios. Antes de que el dueño pueda vender un solar de dicho grupo de color, tendrá que vender al banco dichos edificios.

Los jugadores sólo pueden volver a vender las casas y hoteles al banco, pero pueden hacerlo en **cualquier momento** y el banco les pagará la mitad del precio que pagaron por los mismos. El costo de los hoteles es el precio de cinco casas. Todos los hoteles de un grupo de color determinado pueden o venderse enteros de una sola vez al banco a la mitad del precio o derribarse a razón de una casa cada vez, de manera uniforme, a la inversa de la forma en que se construyeron (Véase en los párrafos que anteceden casas y hoteles.)

Hipotecas

Las propiedades pueden hipotecarse tan sólo por mediación del banco. El valor hipotecario de cada finca va impreso en la carta de Título de Propiedad de la

misma. Está prohibido el hipotecar las casas y los hoteles. Sólo pueden hipotecarse los solares. Antes de poder hipotecar un solar, el jugador tiene que volverle a vender al banco todos los edificios construidos en dicho solar y en todos los demás solares pertenecientes al mismo grupo de color. El banco le devuelve la mitad del precio que se pagó por dichos edificios.

Sobre los solares o servicios públicos hipotecados no puede cobrarse alquiler, pero sin embargo puede cobrarse sobre las propiedades no hipotecadas pertenecientes al mismo grupo. Para poder volver a construir una casa en una propiedad hipotecada el propietario tiene que pagarle al banco la cantidad de la hipoteca más un 10 por ciento de interés y volverle a comprar la casa al banco por TODO EL PRECIO.

El jugador que hipoteca su propiedad retiene la posesión de la misma, de modo que ningún otro jugador podrá obtenerla levantando para ello la hipoteca que tiene el banco. No obstante dicho propietario puede vender su propiedad hipotecada a otro jugador a cualquier precio que convengan. El nuevo propietario podrá, si lo desea, alzar inmediatamente la hipoteca pero para esto tendrá que pagarle al banco el capital de la hipoteca más el 10 por ciento de intereses. Aunque no levante inmediatamente la hipoteca tendrá que pagarle al banco el 10% de interés en el momento que compre la propiedad del otro jugador y si más tarde decide levantar la hipoteca tendrá que pagarle al banco la cantidad principal más otro 10 por ciento de intereses.

Quiebra

Un jugador entra en quiebra cuando debe más a otro jugador o al banco de lo que puede pagar. Si es deudor de otro jugador tiene que entregarle a dicho jugador todos sus bienes y retirarse del juego. Al efectuar dicha liquidación si posee casas u hoteles tiene que devolverlos al banco a cambio de dinero, por una cantidad igual a la mitad del precio que pagó por ellos y entregarle dicho dinero a su acreedor. Si posee propiedades hipotecadas también le entregará dichas propiedades a su acreedor pero en este caso el nuevo propietario tiene que pagarle al banco inmediatamente los intereses del préstamo que son el 10% del valor de la propiedad. Luego de hacerlo, el nuevo propietario podrá, a su elección, pagar la cantidad principal y terminar la hipoteca o retener la propiedad hasta el turno siguiente en que decida levantar la hipoteca. Si retiene de esta forma la hipoteca hasta un turno siguiente, cuando levante la hipoteca deberá pagar de nuevo otro 10% de intereses.

Si el jugador es deudor del Banco, en vez de serlo de otro jugador, y le debe más de los que puede pagar (a causa de las contribuciones o de castigos) aún vendiendo su negocio e hipotecando sus propiedades le entregará todos sus bienes al banco. En dicho caso el banco venderá inmediatamente en pública subasta todos los bienes así adquiridos con excepción de los edificios. El jugador quebrado tiene que retirarse inmediatamente del juego. El último jugador que queda gana el juego.

Miscelaneo

Los jugadores sólo pueden tomar prestado dinero del banco mediante la hipoteca de sus propiedades. Ningún jugador puede pedir prestado o prestarle dinero a otro jugador.