

MONOPOLY[®]

Parker Brothers' Real Estate Trading Game

MONOPOLY[®], el diseño distintivo del tablero de juego, las cuatro esquinas cuadradas, al igual que cada uno de los elementos distintivos del tablero y las piezas de juego son marcas registradas de Tonka Corporation para su juego de intercambio de inmobiliaria y equipo de juego.

© 1935, 1946, 1961, 1985, 1994 Parker Brothers, Division de Tonka Corporation, Beverly, MA 01915. Fabricado en U.S.A.

En 1934, Charles B. Darrow de Germantown, Pensilvania, presentó 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 él mismo el juego.

Con la ayuda de un amigo impresor, Darrow vendió 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, éste 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 26 idiomas distintos.

OBJETIVO... El objetivo del juego es convertirse en el jugador más rico a través de la compra, alquiler y venta de propiedades.

EL EQUIPO... El equipo se compone de un tablero, dos dados, fichas, 32 casas y 12 hoteles. Hay barajas de cartas para los espacios de **CASUALIDAD** y **ARCA COMUNAL**. Hay una tarjeta de Escritura de Propiedad para cada una de las fincas, y vales que representan dinero.

PREPARACION... Se pone el tablero sobre una mesa colocando las cartas de Casualidad y de Arca Comunal con la cara hacia abajo, en los espacios destinados para las mismas en el tablero. A cada jugador se le entrega una ficha que representa a dicho jugador en sus viajes alrededor del tablero. A cada jugador se le dan también \$1500 divididos de la manera siguiente: Dos vales de \$500, dos de \$100 y dos de \$50; seis de \$20, cinco de \$10, cinco de \$5 y cinco de \$1. El resto del dinero lo recibe el Banco.

EL BANQUERO... Se elegirá como Banquero un jugador que sea capaz de ser también un buen subastador. Si el banquero participa también en el juego, está obligado 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 y remata propiedades a los jugadores y les entrega las cartas de Escritura de Propiedad de las mismas; les vende casas y hoteles a los jugadores y les presta, cuando esto es necesario, dinero sobre hipotecas de las propiedades.

Se le paga al Banco todas las contribuciones, multas, préstamos e intereses y el precio de todas las propiedades que venda y remate.

El Banco no "se arruina" nunca. Si se queda sin dinero puede emitir toda la moneda propia que necesite, con sólo escribirla sobre cualquier papel corriente.

EL JUEGO... Empezando por el Banquero, cada jugador echa los dados por turno. El jugador que logra el total mayor inicia el juego. Después de colocar su ficha en el ángulo marcado por la palabra "GO" (Adelante), echa los dados y hace adelantar su ficha en la dirección de la flecha el número de espacios que indican los dados. Cuando ha terminado la jugada le pasa el turno al jugador a su izquierda. Las fichas quedan en los espacios que han ocupado y siguen adelantando a partir de dicho punto cuando le toca el turno de nuevo a cada jugador. Pueden quedar a la vez dos o más fichas en el mismo espacio.

Según sea el espacio a que va a parar su ficha, el jugador tendrá derecho a comprar terrenos u otras propiedades, estará obligado apagar alquiler, contribuciones, robar una tarjeta de Casualidad o de Arca Comunal, "Vayase a la Cárcel", etc.

Si el jugador saca dobles, adelantará su ficha normalmente o seatantos espacios como puntos haya sacado, y quedará sujeto a los derechos o castigos que correspondan al espacio al que haya llegado. Después de esto volverá a echar los dados y adelantará su ficha del mismo modo. Si un jugador saca tres dobles seguidos, en vez de adelantar la ficha lo pondrá inmediatamente en el espacio marcado "En la (Cárcel)" (véase LA CÁRCEL).

“GO”(Adelante)... Cada vez que la ficha de un jugador va a parar o pasa sobre el espacio “GO” (SALIDA), sin tener en cuenta si ha llegado a dicho espacio o pasado por el mismo como resultado de echar los dados o de robar una carta, el banquero le paga un “sueldo” de \$200.

Sin embargo, los \$200 se pagan una sola vez por cada vuelta al tablero en la que se llegue al espacio “GO” o se pase por el mismo. Si un jugador que pasa sobre “GO” la primera vez que echa los dados va a parar al “Arca Comunal” dos espacios más allá, o a “Azar” siete espacios más allá, si logra robar la carta “Ávance hasta GO”, recibe \$200 por pasar “GO” la primera vez y otros \$200 por ir a “GO” la segunda vez siguiendo las instrucciones de la carta.

COMPRA DE UNA PROPIEDAD... Cuando la ficha de un jugador va a parar a una propiedad sin dueño, este jugador tiene la opción de comprar dicha propiedad al Banco por el precio que va impreso en la misma. El jugador recibe una carta de Escritura de Propiedad que lo acredita como dueño y que debe colocar boca arriba delante de sí mismo.

Si el jugador opta por no comprar, la propiedad es puesta inmediatamente a la venta en subasta por el Banquero y es vendida al mejor postor. El comprador pagará al Banco la cantidad estipulada en la licitación y recibirá la carta correspondiente de Escritura de Propiedad. Todos los jugadores pueden licitar, incluso el jugador que no aceptó la opción de compra al precio impreso en la propiedad. Cualquier precio puede servir de base para comenzar la licitación.

LLEGADA A UNA PROPIEDAD CON DUEÑO... Si la ficha de un jugador llega a una propiedad que tiene dueño, el dueño de dicha finca le cobra el alquiler estipulado en la lista impresa en la tarjeta de Escritura de Propiedad correspondiente a la misma.

Si el solar está hipotecado no puede cobrarse alquiler. La hipoteca de la propiedad se indica volviendo boca abajo frente al dueño la tarjeta de Escritura de Propiedad que la representa.

Nota: Si en el solar hay una o varias casas el alquiler es mayor del que corresponde a un solar sin construcción.

Es sumamente ventajoso poseer las Escrituras de Propiedad de todas las fincas de un grupo completo de determinado color (por ejemplo: de Paseo Tablado y Plaza del Parque; o de las Avenidas Connecticut, Vermont y Oriental) 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.

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

LLEGADA A LOS ESPACIOS DE “CASUALIDAD” O “ARCA COMUNAL”... 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 cara abajo debajo de dicha baraja.

La carta “Salir libre de la Cárcel” se conserva hasta que se utilice y una vez utilizada se la vuelve a poner debajo de la baraja. Si el jugador que la posee no desea utilizarla, la puede vender en cualquier momento a otro jugador al precio que convenga.

IMPUESTO... Cuando el jugador llega al espacio de contribuciones tiene dos opciones: estimar su impuesto en la cantidad de \$200 y pagarlo al Banco o pagar el 10% de su patrimonio total al Banco. El patrimonio total se calcula sumando el dinero en efectivo, el precio impuesto a las propiedades (hipotecadas o no) y el precio de costo de todos los edificios que posea.

El jugador debe decidir qué hacer antes de empezar a sumar el valor de sus bienes.

LA CARCEL... El jugador va a la cárcel cuando: (1) su pieza va a parar al espacio marcado “Vayase a la Cárcel”; (2) roba una carta marcada “Vayase a la Cárcel”; (3) al echar los dados saca dobles tres veces seguidas.

Cuando se envía a la Cárcel a un jugador no puede cobrar el sueldo de \$200 en dicho movimiento porque sin importar el lugar en donde se halle situada su pieza en el recorrido del tablero, tiene que trasladarla directamente a la cárcel. Siempre que se le envía a la cárcel termina el turno de un jugador.

Si en el curso de una jugada normal la ficha de un jugador llega al espacio “De Visita No Mas”, el jugador no sufre ningún castigo, y sigue adelante de la manera normal cuando le toca de nuevo el turno.

El jugador puede salir de la Cárcel de alguna de las siguientes maneras: (1) sacando dobles en alguno de los tres turnos siguientes al de entrada a la cárcel. (Si consigue hacerlo, avanza inmediatamente la ficha por el número de espacios indicados al sacar los dobles. En este caso, a pesar

de haber sacado dobles *no* usará el otro turno); (2) usando la carta “Salir libre la Cárcel Gratis”, si la posee; (3) comprando la carta “Salir libre de la Cárcel Gratis” a otro jugador y usándola; (4) pagando una multa de \$50 antes de echar los dados en cualquiera de sus dos turnos siguientes.

Si al llegar el tercer turno el jugador no ha sacado dobles, deberá pagar la multa de \$50. Entonces sale de la cárcel y deberá mover su ficha la cantidad de espacios que indique su echada de dados.

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

PARADA LIBRE... El jugador cuya ficha va a parar a este espacio no reciben ningún dinero, propiedad ni premios de ninguna clase. Se trata simplemente de un lugar de descanso “gratis”.

LAS CASAS... Cuando un jugador posee todas las propiedades de un grupo del mismo color puede comprar casas al Banco y levantarlas en dichas propiedades.

Si compra una sola casa, la situará en cualquiera de las propiedades del grupo. La segunda casa que compre y levante tendrá que situarse en uno de los solares no ocupados de este grupo completo de un solo color o de algún otro de dichos grupos de su propiedad.

En la Escritura 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 cuya ficha 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 *en partes iguales* (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. Por ejemplo, no podrá construir tres casas en un solo solar mientras exista tan sólo una casa en otro solar del mismo grupo).

De la misma forma que hay que construir en partes iguales, también hay que deshacerse en partes iguales de las casas al volverlas a vender al Banco. (Ver VENTA DE PROPIEDADES).

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 del 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 del hotel que indique la Escritura de Propiedad. 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 construir 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 desean comprar un número superior al que tiene el Banco, las casas y 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 pueden volver a vender las casas y hoteles al Banco en cualquier momento y *a la mitad* del precio que pagaron por los mismos.

Todas las casas de un grupo de color deben venderse una a una, parejamente y a la inversa de la forma en que se construyeron.

Todos los hoteles de un grupo de color pueden venderse al mismo tiempo y enteros o de una *casa* por vez (un hotel equivale a cinco casas). Deben venderse parejamente y a la inversa de la forma en que se construyeron.

HIPOTECAS... Las propiedades sin construcción pueden afectarse en cualquier momento y sólo a través del Banco. Antes de poder hipotecar un solar con construcción, todos los edificios construidos en dicho solar y en todos los demás solares pertenecientes al mismo grupo de color deben ser vendidos al Banco a mitad de precio. El valor hipotecario de cada finca va impreso en la carta de Escritura de Propiedad de la misma.

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 levantar la hipoteca, el propietario tiene que pagarle al Banco la

cantidad de la hipoteca *más* un 10% de interés. Cuando todas las propiedades de un grupo de color dejen de estar hipotecadas, el propietario podrá volver a comprar la casa al Banco por el precio total.

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, levantar inmediatamente la hipoteca, pero para esto tendrá que pagarle al Banco el capital de la hipoteca más el 10% de interés. Si no desea levantar 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 correspondiente a la hipoteca *más otro* 10% de interés.

QUIEBRA... Un jugador entra en quiebra cuando debe más a otro jugador o al Banco que 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 casa su 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 el dinero al 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 correspondiente al capital y terminar la hipoteca o retener la propiedad y tomar la decisión de levantar la hipoteca más adelante. Si retiene de esta forma la hipoteca hasta un turno subsiguiente, cuando levante la hipoteca deberá pagar de nuevo intereses.

Si el jugador es deudor del Banco, en vez de serlo de otro jugador, (debido a que no puede pagar contribuciones o multas aún después de vender las construcciones y propiedades hipotecadas) 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.

MISCELANEA... 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.

REGLAS para un JUEGO CORTO (60 a 90 minutos)

Hay tres diferencias en las reglas para este "Juego Corto":

1. Durante la **PREPARACION** el Banquero mezcla el mazo de tarjetas de Escritura de Propiedad. El mazo es entonces cortado por el jugador a la izquierda y el Banquero da las tarjetas de Escritura de Propiedad, dos a la vez, a cada jugador (incluyéndose a sí mismo, si es a la vez jugador y Banquero). Los jugadores que reciben las tarjetas deben pagar inmediatamente al Banco el precio impreso de las dos propiedades así adquiridas. Se empieza a jugar entonces, de la misma manera que en el juego común.
2. En este juego corto sólo es necesario tener tres casas (en vez de cuatro) en cada solar de un grupo completo de color para poder comprar un hotel.

El alquiler recibido por un hotel es igual que en el juego común.

El valor de devolución de un hotel es siempre la mitad del precio de compra que, en este juego, es de una casa menos que en el juego común.

3. **FIN DEL JUEGO.** El primer jugador en declararse en quiebra se retira del juego, al igual que en el juego común. Sin embargo, al producirse la segunda quiebra el juego se termina y el jugador en quiebra entrega a su acreedor todo lo de valor que posea, incluyendo edificios y otras propiedades, ya sea que el acreedor sea un jugador rival o el Banco.

Cada uno de los restantes jugadores calcula el valor de sus propiedades (1) dinero en efectivo, (2) solares, servicios públicos y ferrocarriles de su propiedad, al valor impreso en el tablero; (3) toda propiedad que tenga hipotecada a la mitad del precio impreso en el tablero; (4) casas, al precio de compra; (5) hoteles, al precio de compra, incluyendo el valor de las tres casas entregadas en pago.

¡EL JUGADOR MAS RICO GANA!

OTRO BUEN JUEGO CORTO

EL JUEGO CON LIMITE DE TIEMPO... Antes de empezar, establézcase una hora de terminación, llegada la cual el jugador más rico en ese entonces ganará. Antes de comenzar el juego se mezcla y corta el mazo de escrituras de propiedad y el Banquero da dos escrituras a cada jugador. Los jugadores pagan inmediatamente al Banco el precio de las propiedades obtenidas.

Aclaremos con sumo agrado cualquier duda referente a este juego. Sírvase enviar sus preguntas a Consumer Relations Department, Parker Brothers, P.O. Box 1012, Beverly, MA 01915.

