

# METROPOLY<sup>®</sup>

## Américas

### Objetivo:

El jugador que se convierta en el más rico comprando, vendiendo o alquilando sus propiedades será el ganador del juego.

### Contenido:

El juego contiene un tablero, dos dados, 6 fichas, 34 casas, 14 hoteles, tarjetas de SUERTE / REVES, tarjetas de Título de propiedad de cada una de las ciudades y billetes.

### Preparación del juego:

Se pone el tablero sobre la mesa, colocando las tarjetas SUERTE / REVES con la cara hacia abajo, en el espacio destinado para las mismas en el tablero. A cada jugador se le entrega una ficha que lo representara en sus viajes alrededor del tablero. Además le corresponden \$1500 divididos de la siguiente manera: 2 billetes de \$500, 2 billetes de \$100, 2 billetes de \$50, 6 billetes de \$20, 5 billetes de \$10, 5 billetes de \$5 y 5 billetes 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 del juego, estará 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 de su dinero, las tarjetas de Título de Propiedad, las casas y los hoteles antes de que los adquieran y utilicen los jugadores. Les entrega las tarjetas de Título de Propiedad de las ciudades les vende casas y hoteles, y les presta, cuando 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". 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 saque el total mayor inicia el juego. Después de colocar su ficha en el ángulo de Salida 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 de la 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 ciudades u otras propiedades, estará obligado a pagar alquiler, contribuciones, robar una tarjeta de SUERTE / REVES, "Vaya a la Cárcel sin pasar por la Salida", etc.

Si el jugador saca dobles, adelantará su ficha normalmente o sea tantos espacios como puntos ha sacado, y quedará sujeto a los derechos o castigos que correspondan al espacio al que ha llegado.

Después de esto volverá a lanzar los dados y adelantará su ficha del mismo modo. Si un jugador saca tres dobles seguidos, en vez de adelantar su ficha lo colocará inmediatamente en el espacio marcado "Cárcel".

### Salida:

Cada vez que la ficha de un jugador va a parar o pasa sobre el espacio "Salida", sin tener en cuenta si ha llegado a dicho espacio o pasado por el mismo como resultado de lanzar los dados o de robar una carta, el banquero le paga un sueldo de \$200.

Los \$200 se pagan una sola vez por cada vuelta al tablero en la que se llegue al espacio "Salida" o se pase por el mismo. Si un jugador que pasa sobre "Salida" la primera vez que lanza los dados va a parar a SUERTE / REVES siete espacios, si logra robar la Tarjeta "Avance hasta la Salida", recibe \$200 por pasar la "Salida" la primera vez y otros \$200 por ir a "Salida" la segunda vez siguiendo las instrucciones de la tarjeta.

### Compra de una Ciudad en un grupo:

Cuando la ficha de un jugador llega a una ciudad en un grupo sin dueño, éste tiene la opción de comprar dicha ciudad al Banco por el precio que va impreso en la misma en el tablero. El jugador recibe una tarjeta de Título de Propiedad que lo acredita como dueño y que debe colocar en la mesa delante de si mismo. Si el jugador opta por no comprar, la ciudad es puesta inmediatamente en subasta por el Banquero y es vendida al mejor postor. El comprador pagará al Banco la cantidad estipulada en la

subasta y recibirá la tarjeta correspondiente de Título de Propiedad. Todos los jugadores pueden ofertar, incluso el jugador que no aceptó la opción de compra al precio de la ciudad. Cualquier precio puede servir de base para comenzar la subasta.

#### Llegada a una Ciudad con Dueño:

Si la ficha de un jugador llega a una ciudad que tiene dueño, el dueño le cobra el alquiler estipulado en la lista impresa en la tarjeta Título de Propiedad de la misma.

Si la ciudad está hipotecada el dueño no puede cobrar alquiler. La hipoteca de la ciudad se indica poniendo boca abajo frente al dueño la tarjeta Título de Propiedad que la representa.

**Nota:** si en la ciudad hay una o varias casas el alquiler es mayor del que corresponde a una ciudad sin construcciones. Es sumamente ventajoso poseer los Títulos de Propiedad de todas las ciudades de un mismo grupo (por ej.: Punta del Este, Montevideo y Buenos Aires) porque esto autoriza al dueño a cobrar doble alquiler por las propiedades sin construir de dicha Ciudad. Esta regla se aplica a las ciudades no hipotecadas, aún en el caso de que alguna otra ciudad del mismo grupo esté hipotecada.

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 de los segundos. Si el propietario deja de exigir el pago del alquiler antes que el siguiente jugador lance los dados, no podrá cobrar dicho alquiler.

#### Llegada a SUERTE / REVES:

Cuando ello ocurre, el jugador roba la tarjeta superior de SUERTE / REVES, luego de seguir las instrucciones de la misma la vuelve a colocar debajo del mazo boca abajo.

La carta que le autoriza salir de la cárcel se conserva hasta que se utilice y una vez usada se coloca debajo del mazo. Si el jugador que la posee no desea utilizarla, la puede vender en cualquier momento a otro jugador al precio que convenga.

#### La Cárcel:

El jugador va a la cárcel cuando:

1-su ficha va a parar a "Directo a la Cárcel".

2-roba una tarjeta marcada "Vaya a la Cárcel sin pasar por la Salida"

3-lanza los dados y salen doble tres veces seguidas. Cuando un jugador es enviado a la cárcel no puede cobrar el sueldo de \$200 al pasar por la salida, sin importar donde este ubicado su ficha.

Siempre que se le envía a la Cárcel termina el turno del jugador.

Si en el curso de una jugada normal la ficha de un jugador llega al espacio "De Visita Solamente", el jugador no sufre ningún castigo, y continúa el juego normalmente cuando le llegue el nuevo 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 de la Cárcel. (Si consigue hacerlo, avanza inmediatamente el peón por el número de espacios indicados al sacar doble.

En este caso de haber sacado doble no usará el otro turno).

2- usando la carta que autoriza salir de la cárcel, si la posee.

3- comprando la carta que autoriza salir de la cárcel a otro jugador.

4- pagando una multa de \$50 antes de lanzar los dados en cualquiera de sus turnos siguientes.

Si al lanzar las tres veces y el jugador no ha sacado dobles, deberá pagar la multa de \$50, sale de la cárcel, mueve su ficha la cantidad de espacios que indiquen los dados.

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

#### Parada Libre:

Si la ficha cae en "Parada Libre", el jugador no recibe dinero, propiedades ni premios de ninguna clase. Es simplemente un lugar de descanso "gratis".

#### Las Casas:

Cuando un jugador posee todas las ciudades de un grupo puede comprar casas al banco y colocarlas en dichas propiedades.

Si compra una sola casa, la situará en cualquiera de las ciudades del grupo. La segunda casa del grupo tendrá que situarla en una de las ciudades no ocupadas del mismo grupo.

En el Título de Propiedad de la ciudad están indicados los precios que se debe pagar al Banco por cada casa.

Sobre las ciudades sin construir que pertenecen a un mismo grupo, el dueño cobra doble alquiler.

El jugador podrá comprar y construir, siguiendo las reglas, en cualquier momento, todas las casas que desee y se lo permita su situación económica. Debe construir en partes iguales en el mismo grupo, es decir que no puede construir más de una casa en una ciudad de un determinado grupo hasta haber construido una casa en cada ciudad de dicho grupo.

Cuando lo logre podrá comenzar a construir la segunda fila de casas y así hasta llegar al límite de cuatro casas por cada ciudad.

Ejemplo: no se podrá construir tres casas en una sola ciudad mientras exista tan sólo una casa en otra ciudad del mismo grupo.

Para levantar la hipoteca el propietario debe pagarle al Banco la cantidad de la hipoteca más un 10% de interés. Cuando todas las ciudades de un mismo grupo dejen de estar hipotecadas el propietario podrá volver a comprar la casa por el precio total. Cuando el jugador hipoteca su propiedad retiene la posesión de la misma, de manera que ningún otro jugador podrá levantar la hipoteca que posee el Banco. Pero el propietario puede vender la propiedad hipotecada a otro jugador al precio que desee. Si el nuevo propietario desea levantar inmediatamente la hipoteca debe pagar al Banco el valor 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 le compre al propietario la propiedad, y cuando desee levantar la hipoteca deberá pagar el valor de la misma más otro 10% al Banco.

#### Quiebra:

Cuando un jugador debe más a otro jugador o al Banco de lo que puede pagar entra en quiebra. Si el acreedor es otro jugador debe de entregarle todos sus bienes y retirarse del juego. Al hacer el traspaso si posee casas o edificios tiene que devolverlos al Banco a cambio de dinero, por la mitad del precio de compra y entregarle el dinero al acreedor. Si posee propiedades hipotecadas el nuevo propietario debe pagar al Banco el 10% del valor de la propiedad de interés en el momento del traspaso. Luego de hacerlo el nuevo propietario tiene la opción de levantar la hipoteca en el momento o hacerlo más adelante, si decide esperar deberá pagar de nuevo el 10% de intereses al levantarla.

En el caso que el jugador sea deudor del Banco (por no poder pagar impuestos, multas, etc.) le entregará todos sus bienes. El Banco debe vender inmediatamente en subasta pública todos los bienes con excepción de los edificios. El jugador quebrado debe retirarse del juego, el último jugador que queda gana el juego.

#### Miscelánea:

Solo se puede pedir dinero prestado al Banco mediante la hipoteca de las propiedades. Ningún jugador puede pedir prestado o prestar dinero a otro jugador.

#### Reglas de Juego Corto:

Solo hay tres diferencias entre el juego corto y el común.  
1- En la preparación el Banquero debe mezclar las tarjetas de Título de Propiedad. El mazo es cortado por el jugador de la izquierda y el Banquero reparte las tarjetas comenzando por su derecha de a dos a la vez (incluyéndose a sí mismo si es jugador y Banquero

En el caso que se desee deshacerse de las casas, debe venderlas también en partes iguales al Banco (ver Venta de Propiedades).

#### Los Hoteles:

Para poder comprar un hotel el jugador debe tener cuatro casas en cada ciudad de un mismo grupo, además debe entregar las cuatro casas existentes en la ciudad al Banco y pagarle precio del hotel que indique el Título de Propiedad de la ciudad.

En cada ciudad no puede construirse más de un hotel.

#### Escasez de Casas y Hoteles:

En el caso de que el Banco se quede sin casas u hoteles para vender, los jugadores que deseen construir tendrán que esperar que otro jugador devuelva o venda al Banco sus casas. En el caso de que el Banco disponga de una pequeña cantidad de casas y hoteles, y dos o más jugadores deseen comprar una cantidad superior a la existente el Banco subastará las casas y hoteles al mejor postor.

#### Venta de Propiedades:

Los jugadores que sean dueños de ciudades sin edificar y compañías (no edificios) podrán venderlos a cualquier otro jugador en una transacción privada y por la cantidad que deseen. No podrán venderse las ciudades que pertenezcan a un grupo en el que se haya edificado, antes de que el dueño pueda vender una ciudad de dicho grupo tendrá que vender al Banco las casas o hoteles.

Los jugadores pueden volver a vender las casas y hoteles al Banco en cualquier momento y a la mitad de precio que pagaron.

Las casas de un mismo barrio deben venderse una a una en forma pareja y a la inversa de la forma que se construyeron.

Los hoteles de un barrio pueden venderse al mismo tiempo y enteros o de a una casa por vez (un hotel vale cinco casas).

Deben venderse en forma pareja y a la inversa de la forma que se construyeron.

#### Hipotecas:

Las ciudades sin construcción pueden hipotecarse en cualquier momento y sólo a través del Banco. Si se desea hipotecar una ciudad con construcciones, éstas y las de las demás ciudades del mismo grupo se deben vender al Banco por la mitad del valor de compra, el valor de la hipoteca de cada ciudad está impreso en la tarjeta de Título de Propiedad de la misma.

Cuando una ciudad o compañía está hipotecada no puede cobrarse alquiler, sí se puede cobrar por las propiedades no hipotecadas del mismo grupo (ciudad, compañías).

al mismo tiempo). Los jugadores deben pagar inmediatamente al Banco el precio impreso en los Títulos de Propiedad. Se continúa el juego de la manera común.

2- Sólo es necesario tener tres casas en cada ciudad de un barrio completo para comprar un hotel. El alquiler recibido por un hotel es igual que en el juego común y el valor de devolución es la mitad del precio de compra que en este juego es de una casa menos que en el común.

3- El juego termina cuando el segundo jugador en declararse en quiebra se retira del juego.

Cada uno de los restantes jugadores calcula el valor de sus propiedades, dinero en efectivo, ciudades y compañías al valor impreso en el tablero, toda propiedad hipotecada a la mitad del precio impreso en el tablero, casas al precio de compra, hoteles al precio de compra incluido el valor de las tres casas entregadas en pago. El jugador más rico es quien gana.

Otra opción de juego corto: Las reglas de juego son iguales a las del juego corto anterior, con la diferencia que antes de comenzar se establece una hora para finalizar el juego, cuando ésta llega gana el jugador más rico hasta ese momento.

### Preguntas que los participantes hacen acerca del juego.

1¿Tengo que dar toda una vuelta al tablero antes de poder comprar propiedades?

No. Se puede empezar a comprar propiedades en el primer espacio disponible donde caiga.

2 ¿Puedo cobrar alquiler estando en la Cárcel?

Sí. Se puede cobrar alquiler y hacer negocios.

3 ¿Recibo dinero por caer en "Parada Libre"?

No. Si cae en "Parada Libre" no recibirá dinero, propiedades, ni recompensa de ningún tipo.

4 Si soy dueño de todas las ciudades de un grupo, ¿puedo poner tres casas en un sólo solar?

No. Debe construir en forma pareja en todo momento. No se puede poner más de una propiedad en una ciudad de un grupo, hasta que en cada ciudad de dicho grupo, haya por lo menos una casa.

5 ¿Tengo que esperar mi turno para comprar casas y hoteles?

No. Usted puede realizar transacciones en cualquier momento tanto durante su turno como entre jugadas de los demás jugadores.

6 ¿Puedo hipotecar propiedades para comprar otras propiedades casas o hoteles?

Sí. Se puede.

7 Aclaraciones sobre hipotecas:

Si una o más ciudades de un grupo están hipotecadas, se puede seguir cobrando doble alquiler por las que no lo están.

Si usted es propietario de todas compañías e hipoteca una o más de ellas podrá seguir cobrando alquiler por las que no lo están.

8 No olvidar:

Toda vez que una tarjeta le indique avanzar hágalo hacia adelante, no hacia atrás.

Si usted pasa por la Salida después de haber sacado una tarjeta SUERTE / REVES, indicándole que tiene que ir a otro lugar, cobra los \$200, al menos que la tarjeta indique lo contrario.

Si pasa por la Salida, cae en SUERTE / REVES y es mandado a la Cárcel, cobra \$200 porque paso por la Salida antes de ir a la Cárcel.

9 ¿Son permitidos los tratos entre jugadores?

Sí. Las ciudades sin construcciones y las compañías (no las casas y los hoteles) pueden ser vendidos entre los jugadores al precio que deseen.

10 ¿Puedo pedir dinero prestado a otro jugador?

No. El dinero lo presta solamente el Banco.

11 ¿Porqué el juego contiene sólo 34 casas?

Es para mantener el equilibrio en el juego, si no sería difícil que los jugadores quebraran.

12 ¿Puedo poner mis propias reglas?

A veces los jugadores ponen "reglas de la casa", un ejemplo es poner un impuesto en Parada Libre, etc.

13 ¿Qué sucede si el Banco se queda sin dinero?

El Banco nunca quiebra. Para seguir el juego se anotan en una hoja las transacciones bancarias de cada jugador hasta que el Banco tenga fondos suficientes para seguir funcionando o se puede emitir la moneda propia que necesite escribiendo sobre cualquier papel.



El 100% de los materiales  
contenidos son reciclables