



### Contenido

1 tablero, 2 dados, 6 peones, 34 casas, 14 hoteles, 62 tarjetas suerte/revés, 30 tarjetas de título de propiedad de calle o compañía, billetes.

### Cantidad de jugadores

2 a 6 jugadores

### Objetivo

Convertirse en el jugador más rico.

### Preparación

Se posiciona el tablero sobre la mesa, colocando las tarjetas suerte/revés con la cara hacia abajo, en el espacio destinado para las mismas.

A cada jugador se le entrega un peón que lo representará en su viaje alrededor del tablero.

También, se le dará a cada jugador \$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 a un jugador que también sea capaz de ser un buen subastador. Si el Banquero participa en el juego, estará obligado a mantener sus fondos personales además de los fondos del Banco. De todas formas, el Banquero no necesariamente tiene que ser uno de los participantes, sino que puede ser otra persona.

**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. También se encarga de entregar las tarjetas de título de propiedad de los vecindarios; de vender casas y hoteles; y de prestar, cuando es necesario, dinero sobre hipotecas de las propiedades. Por otra parte, recibe el pago de todas las contribuciones, multas, préstamos e intereses y el precio de todas las propiedades que venda y remate.

El Banco nunca entra en bancarrota. Si en algún momento se queda sin dinero puede emitir toda la moneda propia que necesite, con solo escribir sobre cualquier papel corriente.





**¡A Jugar!**

**> El Juego**

Empezando por el Banquero, en el caso de que este participe en el juego, cada jugador lanza los dados por turno y el jugador que saque el total mayor inicia el juego. Después de colocar su peón en el ángulo de salida, lanza los dados y hace adelantar su peón en la dirección de la flecha, considerando el número de casillas que indican los dados. Cuando termina la jugada le pasa el turno al jugador de la izquierda. Los peones quedan en los casilleros que han ocupado y siguen adelantando a partir de dicho punto cuando le toca el turno nuevamente a cada jugador. Pueden quedar dos o más peones en el mismo casillero.

Según sea el casillero al que va a parar su peón, el jugador tendrá derecho a comprar calles o compañías, o robar una tarjeta en caso de caer en el casillero de suerte/revés. Por ejemplo, una de estas tarjetas dice: "Vaya a la Cárcel sin pasar por la Salida".

Si el jugador al lanzar los dados saca dobles (o sea el mismo número en ambos dados), no sólo adelanta su peón normalmente y queda sujeto, a los derechos o castigos que correspondan al casillero al que ha llegado; también tiene un turno nuevamente, en el que vuelve a lanzar los dados y adelanta su peón del mismo modo. En el caso de que un jugador saque tres dobles seguidos, en vez de adelantar su peón, obtendrá un castigo que será trasladar la misma hacia el casillero "Cárcel".

**> Salida**

Cada vez que el peón 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 al casillero suerte/revés y logra robar la tarjeta "Avance hasta la salida", recibe \$200 por pasar por la "Salida" la primera vez y otros \$200 por ir a "Salida" la segunda vez, siguiendo las instrucciones de la tarjeta.





#### > **Compra de una calle**

Cuando un jugador llega a una calle sin dueño, tiene la opción de comprar dicha calle al Banco por el precio que está impreso en el tablero.

Si la compra, recibe una tarjeta de título de propiedad que lo acredita como dueño y que debe colocar en la mesa delante de sí mismo.

Si el jugador opta por no comprar, la calle es puesta inmediatamente en subasta por el Banquero y es vendida al mejor postor. El comprador paga al Banco la cantidad estipulada en la subasta que parte del precio impreso en el tablero y recibe la tarjeta correspondiente de título de propiedad.

Todos los jugadores pueden ofertar, incluso el jugador que no aceptó la compra de la misma en su turno.

#### > **Llegada a una calle con dueño**

Si el peón de un jugador llega a una calle que tiene dueño, el dueño le cobra el alquiler estipulado en la tarjeta de Título de Propiedad de la misma. En el caso en que la calle esté hipotecada, el dueño no puede cobrar alquiler.

La hipoteca de la propiedad se indica poniendo la misma boca abajo, frente al dueño.

Nota: si en el vecindario hay una o varias casas u hoteles, el alquiler es mayor del que corresponde a un vecindario sin construcción. Por otra parte, es sumamente ventajoso poseer los títulos de propiedad de todas las calles de un mismo vecindario (ejemplo: Av. 18 de Julio, calles Colonia y San José); porque esto autoriza al dueño a cobrar doble alquiler, sin la necesidad de construir en ese barrio. Esta regla se aplica a las calles no hipotecadas, sin importar si otra calle del mismo vecindario lo está.

Las calles del mismo vecindario son aquellas cuyo nombre tiene como fondo el mismo color.

Es mucho más ventajoso ser dueño de casas y hoteles que de calles sin construir, porque los alquileres de los primeros son mucho más altos que de los segundos.

Si el propietario no exige el pago del alquiler antes que el siguiente jugador lance los dados, no podrá cobrar dicho alquiler.





#### > Llegada a suerte/revés

Cuando ocurre, el jugador deberá robar la tarjeta superior de suerte/revés, y luego de seguir las instrucciones de la misma, la vuelve a colocar debajo del mazo boca abajo.

En el caso de obtener la carta que autoriza la salida 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 desee.

#### > La cárcel

El jugador va a la cárcel cuando:

1. Su peón va a parar al casillero "Directo a la cárcel".
2. Roba una tarjeta marcada "Vaya a la cárcel sin pasar por la salida".
3. Lanza los dados y salen dobles 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 esté ubicado su peón. Siempre que se le envía a la cárcel el jugador pierde el próximo turno.

Si en el curso de una jugada normal el peón de un jugador llega al casillero "De visita solamente", el jugador no sufre ningún castigo, y continúa el juego normalmente cuando le llegue el nuevo turno.

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

El jugador puede salir de la cárcel:

1. Sacando dobles en alguno de los tres turnos siguientes al de entrada a la cárcel. Si consigue hacerlo, avanza inmediatamente el peón por el número de casilleros indicados al obtener doble.
2. Utilizando la tarjeta que autoriza la salida de la cárcel, si la posee.
3. Comprando la carta que autoriza la salida de la cárcel a otro jugador.
4. Pagando una multa de \$50 antes de lanzar los dados en cualquiera de sus turnos siguientes.
5. Si al lanzar las tres veces el jugador no ha logrado sacar dobles, deberá pagar una multa de \$50, salir de la cárcel y mover su peón la cantidad de casilleros que indiquen los dados.





#### > Parada libre

Si el peón cae en “parada libre”, el jugador no recibe dinero, propiedades, ni premios, ni castigos de ninguna clase. Es simplemente un lugar de descanso “gratis”.

#### > Las casas

Cuando un jugador posee todas las calles de un vecindario, puede comprar casas al banco y colocarlas en dichas propiedades. Si compra una sola casa, la situará en cualquiera de las propiedades del vecindario. La segunda casa del vecindario tendrá que situarla en una de las propiedades no ocupadas.

En la tarjeta de título de propiedad de las calles están indicados los precios que se deberán pagar al Banco por cada casa.

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

El jugador podrá comprar y construir, en cualquier momento del juego y siguiendo las reglas, todas aquellas casas que desee y cuya situación económica le permita.

La condición es que deberá construir en partes iguales en el mismo vecindario, es decir, que no puede construir más de una casa en una propiedad de un determinado vecindario hasta haber construido una casa en cada propiedad de dicho vecindario.

Cuando lo logre, podrá comenzar a construir la segunda fila de casas y así hasta llegar al límite de cuatro casas por cada calle. Por ejemplo: no se podrá construir tres casas en una sola calle mientras exista tan solo una casa en otra calle del mismo vecindario.

En el caso de que 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 calle de un mismo vecindario. Por otra parte, en el momento de la compra del hotel deberá entregar las cuatro casas construidas en esa calle al banco y pagarle el precio del hotel que indique el título de propiedad de la misma.

En cada calle 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 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 substará las casas y hoteles al mejor postor.

#### > Venta de propiedades

Los jugadores que sean dueños de calles sin edificar y compañías podrán venderlas a cualquier otro jugador en una transacción privada y por la cantidad de dinero que deseen.

No podrán venderse las calles que pertenezcan a un vecindario en el que se haya edificado. Antes de que el dueño pueda vender una calle de dicho vecindario tendrá que vender al Banco las casas u hoteles que posee.

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 vecindario deben venderse una a una, en forma pareja, es decir, no manteniendo diferencias mayores a 1 entre las casas que tengas en cada calle. Ejemplo: si tienes 3 casas en Calle Comercio, 3 en Avenida 8 de Octubre y 2 en Calle Larravide, tendrás que vender primero 1 de Calle Comercio o 1 de Avenida 8 de Octubre.

Los hoteles de un mismo vecindario pueden venderse al mismo tiempo y enteros o de a una casa por vez (un hotel vale cinco casas). También deberán venderse en forma pareja y a la inversa de la forma en que se construyeron.

#### > Hipotecas

Las propiedades sin construcción pueden hipotecarse en cualquier momento y únicamente a través del Banco.

Si se desea hipotecar una propiedad con construcciones, estas y las de las demás propiedades del mismo vecindario se deben vender al Banco por la mitad del valor de compra (el valor de la hipoteca de cada calle está impreso en la tarjeta de título de propiedad de la misma).





Cuando una calle o compañía está hipotecada no puede cobrarse alquiler, pero sí se puede cobrar por las calle de un mismo vecindario que no lo estén, o por las compañías que no lo estén.

Para levantar la hipoteca, el propietario debe pagarle al Banco la cantidad de la hipoteca más un 10% de interés. Cuando todas las propiedades de un mismo vecindario dejan de estar hipotecadas, el propietario podrá volver a comprar la misma 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. De todas maneras, el propietario puede vender la propiedad hipotecada a otro jugador al precio que desee.

En el caso de que el nuevo propietario desee 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.

#### > **Aclaraciones sobre hipotecas**

Si una o más propiedades de un mismo vecindario están hipotecadas, se puede seguir cobrando doble alquiler por los que no lo están. Si usted es propietario de todas las compañías e hipoteca una o más de ellas, podrá seguir cobrando alquiler por las que no lo están.

#### > **Quiebra**

Cuando un jugador debe más a otro jugador o al Banco de lo que puede pagar entra en quiebra.

El jugador que entre en quiebra deberá retirarse del juego.

Si el acreedor es otro jugador debe entregarle todos sus bienes y retirarse del juego.

Si posee casas u hoteles, 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 en que abona la misma o hacerlo más adelante. Si decide esperar, deberá pagar de nuevo el 10% de interés al levantarla.





En caso de 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 las casas y los hoteles.

#### > Miscelánea

Solo se puede pedir dinero prestado al Banco mediante la hipoteca de las propiedades. Ningún jugador puede pedir prestado dinero 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 al mismo tiempo). Los jugadores deben pagar inmediatamente al Banco el precio impreso en los títulos de propiedad.
2. Solo es necesario tener tres casas en cada calle de un mismo vecindario 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 el juego corto 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.

En este momento cada uno de los restantes jugadores calcula el valor de sus propiedades y dinero en efectivo. Toda propiedad hipotecada se calcula a la mitad del precio impreso en el tablero, las casas al precio de compra y los hoteles al precio de compra, incluido el valor de las tres casas entregadas en el momento del pago. El jugador más rico será quien gana.

#### Preguntas más comunes sobre el 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 casillero 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 calles de un mismo vecindario, ¿puedo poner tres casas en un solo vecindario?

No. Debe construir de forma pareja en todo momento. No se puede poner más de una casa en una sola calle de un vecindario hasta que en cada calle 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 u hoteles?

Sí, se puede.

7. ¿Son permitidos los tratos entre jugadores?

Sí. Las propiedades no construidas y las compañías (no las casas y los hoteles) pueden ser vendidas entre los jugadores al precio que deseen.

8. ¿Puedo pedir dinero prestado a otro jugador?

No, el dinero lo presta solamente el Banco.

9. ¿Por qué el juego contiene solamente 34 casas?

Para mantener el equilibrio del juego, si no sería difícil que los jugadores entren en quiebra.

10. ¿Puedo poner mis propias reglas?

Sí. A veces los jugadores ponen “reglas de la casa”. Un ejemplo es poner un impuesto en “parada libre”, etc.

11. ¿Qué sucede si el Banco se queda sin dinero?

El Banco nunca entra en quiebra. Para seguir el juego, se puede emitir la moneda propia que necesite escribiendo sobre cualquier papel.



¡Mucha suerte!

