

# METROPOLY<sup>®</sup>

## Junior

### Contenido

1 tablero, 1 dado, 4 fichas, 48 boleterías, 25 tarjetas de chance, billetes

### Cantidad de jugadores

2 a 4 jugadores

### Objetivo

Ser el jugador que gane más dinero

### Preparación

- > Se posiciona el tablero sobre la mesa, colocando la tarjetas chance, con la cara hacia abajo, en el espacio destinado para las mismas.
- > Cada jugador toma una ficha (para hacer sus viajes alrededor del tablero) y 10 boleterías (del color de su ficha). El color que no participa del juego se deja fuera del mismo.
- > El Banquero: se elige a una persona como tal. Este se encargará de controlar el dinero y repartir, inicialmente \$31 a cada jugador, divididos de la siguiente manera: 5 billetes de \$1; 4 de \$2; 3 de \$3; 1 de \$4; y 1 de \$5.  
También podrá jugar, pero deberá tener cuidado en colocar el dinero del Banco, aparte del suyo propio.

### ¡A Jugar!

Se lanza el dado y quien saque el mayor número comienza el juego.  
En cada turno, los jugadores deben lanzar el dado y mover su ficha, tantas casillas como números hayan obtenido. Luego, deben seguir las instrucciones correspondientes a la casilla en la que se encuentran.

### Casillas

- > **Casilla de atracción sin una boletería de jugador:** paga al Banco el monto que indique la casilla y coloca una de tus boleterías en ese lugar. A partir de ese momento, cobrarás la entrada a cada jugador que caiga en esa casilla.



- > **Casilla de atracción con boletería de un jugador:** paga al dueño de la atracción el monto marcado en el tablero. Si esa persona es dueña de otra atracción del mismo color, debes pagar el doble del monto marcado en el tablero.
- > **Salida:** cada vez que pasas por la salida, recibes \$2 del Banco. Acuérdate de reclamarlos a tiempo o perderás tus \$2.
- > **Rueda gigante:** tira el dado nuevamente, mueve la ficha a la casilla correspondiente y sigue las instrucciones que marca la misma.
- > **Fuegos artificiales/ show acuático:** ¡Debes ver el show! Paga \$2 y coloca el dinero en la casilla "Dinero Suelto".
  - > **Dinero Suelto:** si caes en esta casilla cuando hay dinero... ¡es todo tuyo!
- > **Hacia la heladería:** si caes en esta casilla, coloca \$3 en la casilla "Dinero Suelto" y ve directamente a la heladería. Si pasas por la salida, no recibes los \$2. En tu próximo turno, juegas desde esta casilla.
  - > **Heladería:** si caes en esta casilla, permaneces allí hasta que sea tu turno nuevamente.
  - > **Chance:** debes tomar la tarjeta que está arriba del mazo, sobre el tablero.

### Tarjetas chance

- > **Ve hacia:** mueve tu ficha hasta la casilla indicada y sigue las instrucciones que correspondan a la misma.
  - > **Rueda gigante:** ve a la rueda más próxima a tu ficha y, como indica la casilla, lanza nuevamente el dado. No te olvides de reclamar tus \$2 si pasas por la salida.
    - > **Boletería gratis:** no muevas tu ficha. Mira el color en la tarjeta y busca en el tablero la casilla con la atracción correspondiente. Si hay una libre, coloca una de tus boleterías en esa casilla.
- Si ambas casillas están ocupadas, pero por boleterías de distintos colores, puedes quitar una de las dos a tu elección y reemplazarla por una de las tuyas.
- Si ambas casillas están ocupadas por boleterías de un mismo color, mala suerte, no puedes reemplazar ninguna. En este caso y solo en este caso, debes descartar la tarjeta de chance y tomar una nueva.



# METROPOLY<sup>®</sup>

## Junior

### Estrategia

Cuando tomes una tarjeta chance de “boletería gratis” y tengas que elegir una boletería de otro jugador para reemplazar por la tuya, elige al jugador que esté ganando para retrasarlo un poco. Recuerda que es una ventaja tener 2 de tus boleterías en atracciones de un mismo color, para que no puedan ser removidas por otro jugador con una tarjeta de “boletería gratis”.

Además, tener ambas atracciones significa que cada jugador que caiga en una de estas casillas, debe pagarte el doble del costo.

### Fin del juego y ganador

Hay dos maneras de terminar el juego:

1. Cuando un jugador se queda sin dinero, el juego termina. Los otros jugadores deben contar su dinero y el jugador con más dinero gana.
2. Cuando un jugador se queda sin dinero, solo este pierde y debe retirarse. Así, sucesivamente, hasta que quede un jugador, que será el que tenga más dinero y por lo tanto, el ganador.

### Juego solo con 2 jugadores

Se juega de la misma manera; pero, al momento de preparar el juego, cada jugador toma 12 boleterías.



¡Mucha suerte!

