

¿Cómo se juega?

Componentes necesarios en el juego: incluido en el pdf con el juego.

- Un tablero
- Dos dados
- Figuras para cada jugador
- 24 componentes y 10 computadoras
- 16 cartas de chance y 16 Cartas de Cofre Comunitario
- 20 tarjetas de título de pieza para cada una
- 20 tarjetas de información de pieza para cada una
- Dinero: 30 billetes de cada tipo: 1, 5, 10, 20, 50, 100, 500

Colocar el tablero sobre una mesa. Las cartas del Cofre de chance y del Cofre de la Comunidad boca abajo en sus espacios asignados en el tablero.

Cada jugador elige una figura para representarlos mientras viaja por el tablero. A cada jugador se le dan 1500 divididos de la siguiente manera: 2 x 500, 2 x 100, 2 x 50, 6 x 20, 5 x 10, 5 x 5, y 5 x 1.

Banco

Deben seleccionar a alguien como banquero. Si esta persona también juega, entonces debe mantener sus fondos personales separados de los del banco.

El Banco tiene que hacer una serie de trabajos:

- El Banco paga sueldos y bonus. El Banco cobra todos los impuestos, multas, préstamos e intereses y el precio de todas las piezas que vende y subasta.
- El Banco no puede quebrar, si el Banco se queda sin dinero, el Banquero puede emitir tanto como sea necesario escribiendo en cualquier papel ordinario.

Reglas de Monopoly

- Comenzando con la Banca, cada jugador lanza los dados. El jugador con el total más alto comienza el juego.
- Luego cada jugador coloca su ficha en la esquina marcada “Salida”, lanza los dados y mueve el número de espacios indicados por los dados.
- Las figuras permanecen en los espacios ocupados y proceden desde ese punto en el siguiente turno del jugador.
- Dos o más figuras pueden estar en el mismo espacio al mismo tiempo.
- Si uno o ambos dados tiran del tablero, o caen o se apoyan en un mazo de cartas, la tirada es inválida. Se lanzan de nuevo.
- Dependiendo del espacio al que llegue la figura, usted puede comprar la pieza, o estar obligado a pagar el alquiler, pagar impuestos, dibujar una tarjeta de Chance o Cofre de comunidad, Ir a la Cárcel, o etc...
- Si usted lanza doble, mueve su figura y está sujeto a cualquier privilegio o penalización relacionada con el espacio en el que aterrice. Luego puede lanzar de nuevo y mover su figura como antes.
- Pero cuidado, si alguna vez lanza dobles tres veces seguidas, tiene que ir inmediatamente a la cárcel.

Casilla de salida

Cada vez que la figura de un jugador aterriza o pasa por encima de la salida, ya sea tirando los dados o robando una carta, el banquero le paga a ese jugador un salario de 200.

Compra de propiedades

Cuando aterriza en una pieza que no tiene propietario, puede comprar esa pieza del Banco a su precio impreso. Usted recibe la tarjeta de Título de pieza que muestra los valores de renta de la pieza y también la tarjeta de Información de la pieza para conocer sobre la pieza.

Si no desea comprar la pieza, el Banco la vende en una subasta al mejor postor. El comprador paga al Banco el monto de la oferta en efectivo y recibe la tarjeta de Título de pieza e Información de la pieza.

Cualquier jugador, incluyendo el que rechazó la opción de comprarla al precio impreso, puede pujar y las pujas pueden comenzar a cualquier precio.

Pagar la renta

Cuando aterriza en una pieza que es de otro jugador, el propietario le cobra el alquiler de acuerdo con la lista impresa en su tarjeta.

Si la pieza está hipotecada, la tarjeta de título de pieza se coloca boca abajo delante del propietario y éste no puede cobrar el alquiler.

Es una ventaja tener todas las tarjetas de Título de pieza en un grupo de color porque el propietario puede entonces cobrar el doble de alquiler por piezas no mejoradas en ese grupo de color. Esta regla se aplica a las piezas no hipotecadas incluso si una pieza en ese grupo de color está hipotecada.

Es más ventajoso tener componentes o computadoras en las piezas porque entonces los alquileres son mucho más altos.

Nota: El propietario no puede cobrar el alquiler si no pide el alquiler antes de que el siguiente jugador tire sus dados.

Chance y cofre de la comunidad

Cuando aterrice en cualquiera de estos espacios, agarra la carta de arriba del mazo indicado y sigue las instrucciones de la carta. En el caso de las cartas de chance se tiene que responder una pregunta. Si la respuesta es correcta, se gana la recompensa indicada en la carta o si no recibe el castigo indicado por la carta. Es importante leer primero las respuestas de las preguntas de las tarjetas de chance al principio del juego, con el propósito de tener un conocimiento previo. Las cartas de color naranja son las cartas de chance y las que son de color azul son las cartas del cofre de la comunidad.

Luego, vuelve a colocar la carta boca abajo en la parte inferior de la baraja.

La carta “quedas libre de la cárcel” se mantiene hasta que se usa y luego se devuelve al fondo de la baraja. Si el jugador que lo roba no desea usarlo, puede venderlo a otro jugador a un precio aceptable para ambos.

Impuesto

Al llegar a “Impuestos” simplemente paga lo que se indica.

Cárcel

Se aterriza a la cárcel cuando:

Cuando es enviado a la Cárcel, debe dirigirse directamente allí y no puede cobrar un salario de 200 si necesita pasar a la salida. También su turno termina cuando lo envían a la cárcel. También puede aterrizar a la Cárcel si aparece en la carta de Chance o de comunidad.

Si no lo envían a la cárcel, pero en el curso ordinario del juego aterriza en ese espacio, usted está “Sólo Visitando” y avanza de la manera habitual en el siguiente turno.

Aun estando en la cárcel se puede comprar y vender piezas, componentes y computadoras y cobrar alquileres.

Un jugador sale de la cárcel:

- Pagando 50

- Esperando 3 turnos
- Utilizando la carta salir gratis de la cárcel

Aparcamiento gratuito

Esto es sólo un lugar de descanso, por lo que el jugador que aterriza en él no recibe dinero, pieza, recompensa o penalización de ningún tipo. Trate de evitar venir aquí al principio del juego, aunque más tarde puede ser un gran objetivo.

Componentes y computadoras

Cuando un jugador posee todas las piezas de un grupo de color, puede comprar componentes del Banco.

Puede comprar tantos componentes como su intuición y situación financiera lo permita, pero no puede construir más de un componente en cualquier pieza de cualquier grupo de color hasta que haya construido un componente en cada una de las piezas de ese grupo.

El precio que debe pagar al Banco por cada componente se muestra en su tarjeta de título de pieza para la pieza en la que usted elige el componente.

El propietario todavía cobra el doble de la renta de un oponente que aterriza en las piezas no mejoradas de su grupo de color completo.

Cuando un jugador tiene cuatro componentes en cada pieza de un grupo de color completo, puede comprar una computadora del Banco y construirlo en cualquier pieza del grupo de color. Sólo se puede construir una computadora en una misma pieza.

Escasez de computadoras

Cuando el Banco no tiene componentes para vender, los jugadores que deseen construir deben esperar a que algún jugador regrese o venda sus componentes al Banco antes de construir.

Si hay un número limitado de componentes y computadoras disponibles y dos o más jugadores desean comprar más de lo que el Banco tiene, los componentes y computadoras se venderán en subasta al mejor postor.

Ventas de propiedades

Piezas no mejoradas pueden ser vendidas a cualquier jugador como una transacción privada por cualquier cantidad que el propietario pueda obtener.

Sin embargo, las piezas no pueden ser vendidas a otro jugador si las computadoras se encuentran sobre cualquier pieza de ese grupo de color.

Las computadoras deben ser vendidas al Banco antes de que el propietario pueda vender cualquier pieza de ese grupo de color.

Los componentes y las computadoras pueden ser vendidos al banco en cualquier momento por la mitad del precio pagado por ellos.

Hipotecas

Las piezas no mejoradas pueden ser hipotecadas a través del Banco en cualquier momento. El valor de la hipoteca está impreso en cada tarjeta de Título de pieza.

Cuando las piezas tienen computadoras, entonces estas deben ser vendidas de nuevo al Banco a mitad de precio primero.

No se puede cobrar el alquiler de piezas hipotecadas.

Para cancelar la hipoteca, el propietario debe pagar al Banco el importe de la hipoteca más un 10% de interés.

Cuando todas las piezas de un grupo de color ya no están hipotecadas, el propietario puede comenzar a comprar componentes o computadoras.

El jugador que hipoteca la pieza retiene la posesión de la misma y ningún otro jugador puede asegurarla levantando la hipoteca del Banco.

Stacy Chacón Argüello
Daniel Eduardo Lam He

Pero el propietario puede vender esta pieza hipotecada a otro jugador a cualquier precio acordado y el nuevo propietario puede cancelar la hipoteca pagando la hipoteca más un 10% de interés al Banco.

Cuando la hipoteca no se levanta a la vez, usted debe pagar al Banco el 10% de interés cuando compre la pieza y si levanta la hipoteca más tarde, debe pagar al Banco un 10% de interés adicional.

Bancarrota

- Se declara en bancarrota si debe más de lo que puede pagar a otro jugador o al Banco.
- Si su deuda es con otro jugador, debe entregar todo lo que tiene a ese jugador.
- Si es dueño de componentes o computadoras, debe devolverlos al Banco a cambio de dinero hasta la mitad de la cantidad pagada por ellos y este dinero se le entrega al acreedor.
- Si tiene una pieza hipotecada, también tiene que entregar esta pieza a su acreedor, pero el nuevo propietario debe pagar inmediatamente al Banco el monto de los intereses del préstamo, que es el 10% del valor de la pieza.
- Si le debe al Banco, en lugar de a otro jugador, más de lo que puede pagar, debe entregar todos los activos al Banco. En este caso, el Banco vende inmediatamente por subasta todos los bienes inmuebles, excepto las computadoras.
- El dinero puede ser prestado a un jugador sólo por el Banco (hipotecando la pieza) y ningún otro jugador puede pedir prestado o prestar dinero a otro jugador.

Fin del juego

¡Los jugadores en bancarrota deben retirarse del juego y el último jugador que quede en el juego es el ganador!