



Zynga, CityVille y sus respectivos logotipos son marcas registradas de Zynga Inc. Todos los derechos reservados.

Los nombres y logotipos HASBRO y MONOPOLY, el diseño distintivo del tablero, las cuatro casillas de las esquinas, así como cada uno de los elementos distintivos del tablero y las piezas de juego son marcas registradas de Hasbro para su juego de las operaciones inmobiliarias y equipo del juego.

©1935, 2012 Hasbro. Todos los derechos reservados.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Representado por: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ. UK.

Atención al Cliente: Hasbro Iberia, S.L., Avda. dels Gremis, Parcela 28, Sector 13, 46394 Ribarroja del Turia, Valencia. NIF B-96897251.

Tel: (900) 180377. E-mail: consumidor@hasbro.es.

Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante.

www.hasbro.es



www.monopoly.com



1119A2052105 00



CityVille™

EDAD
8+



JUGADORES

MONOPOLY

BRAND

El Emocionante Juego de las Propiedades Inmobiliarias



Contenido:

- Tablero de juego • 4 peones • 66 edificios
- 16 tejados de rascacielos • Dinero CityVille
- Tarjetas de Permiso Urbanístico
- Cartas de Regalo Misterioso • Cartas de Oficina de Turismo • 2 dados

¿CÓMO GANO?

¡Sé el primer jugador en tener cuatro rascacielos!

¿CÓMO PREPARO EL JUEGO?

Cada jugador coge tres billetes de cada color.



¡Decidid quién empieza y prepárate para construir la ciudad de tus sueños!

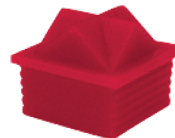
¡Elige un peón y colócalo en la casilla de SALIDA!



¿QUÉ TIPO DE EDIFICIOS PUEDO CONSTRUIR?

Hay tres tipos de edificios pequeños en el juego: casas, negocios y edificios comunitarios. Todos cuestan lo mismo, cobran el mismo alquiler y se pueden construir indistintamente. La única diferencia es que algunas cartas de Oficina de Turismo afectan a los edificios comunitarios y a los negocios. Tanto los beneficios como las multas pueden ser elevados para los negocios y los edificios comunitarios.

Los rascacielos sólo se pueden construir encima de tres edificios pequeños y cuestan mucho más que estos. Recuerda que ganas cuando eres dueño de cuatro rascacielos.



Casas



Negocios



Edificios comunitarios



Rascacielos

¿DÓNDE CONSTRUYO EDIFICIOS?

Los edificios se construyen en el centro del tablero. Solo tienes que seguir las flechas desde la propiedad hasta el lugar donde tienes que construir.



**LOS EDIFICIOS CRECEN,
CON EL RASCACIELOS
SOBRE ELLOS.**

¿QUÉ PUEDO HACER ANTES DE TIRAR?

¡No tengas tanta prisa en tirar los dados! Hay muchas otras cosas que puedes hacer al comienzo de tu turno. Puedes elegir hacer alguna o todas las cosas de abajo.

¿PUEDO COMPRAR EDIFICIOS SI NO POSEO TODAS LAS PROPIEDADES DE UN GRUPO DE COLOR?

Sí, pero sólo puedes construir un edificio sobre la propiedad. Paga a la banca y pon tu edificio sobre esa propiedad. Será parte de esa propiedad para el resto de la partida. Para saber más sobre los diferentes tipos de edificios, mira la página 2.

Nota: Si posees el Puente o la Presa, cada edificio cuesta \$25 menos.

Nota: El coste de los edificios y rascacielos se puede encontrar en la tarjeta de permiso urbanístico de cada propiedad.

¿QUÉ PASA SI POSEO TODAS LAS PROPIEDADES DE UN GRUPO DE COLOR?

Adelante, puedes construir. Puedes mezclar tipos de edificios y apilarlos como prefieras. Puedes incluso construir de manera no uniforme, con algunas propiedades de un grupo de color con más edificios que otras.



¿CÓMO CONSTRUYO RASCACIELOS?

Debes poseer todo un grupo de color y la propiedad ya debe tener tres edificios sobre ella.

Nota: Si posees el Puente Y la Presa, cada rascacielos cuesta \$100 menos.



¡AYUDA! ¡ESTOY EN LA CÁRCEL Y QUIERO ASEGURARME DE SALIR!

Si empiezas tu turno en la cárcel, puedes pagar \$50 a la banca para moverte a Sólo Visitas. Mira el recuadro *Visitar la Banca* para saber qué pasa cuando pagas una tasa/multa a la banca.

¿CÓMO CONSIGO DINERO?

Si necesitas dinero, mira el recuadro *Conseguir Dinero*.

¿CÓMO INTERCAMBIO PROPIEDADES CON MI(S) VECINO(S)?

Para construir rascacielos, necesitarás poseer todas las propiedades de un grupo de color. La mayoría de las veces, necesitarás hacer intercambios con otros jugadores para que esto ocurra. Puedes (y deberías) negociar intercambios con otros jugadores en cualquier momento, pero sólo puedes hacer un intercambio al principio de tu turno. Si hay varios jugadores involucrados en un intercambio, entonces uno de ellos debe ser la persona que esté a punto de tener el turno.

Puedes intercambiar propiedades, dinero o alguna combinación con otros jugadores. Cualquier edificio y decoración que sea parte de una propiedad permanece en esa propiedad cuando se intercambia. Mira el recuadro *¿Qué son las Decoraciones?*

VISITAR LA BANCA:

¿QUÉ PASA CUANDO PAGO A LA BANCA UNA MULTA/TASA/IMPUESTO?

Si alguna vez tienes que pagar a la banca a causa de una casilla del tablero, una carta de Oficina de Turismo o para salir de la cárcel, también puedes comprar cualquier propiedad que la banca posea por su valor nominal. Esto es una adición a la multa/tasa/impuesto que tienes que pagar. De esta manera, ¡puedes completar grupos de color más fácilmente y empezar a construir rascacielos!

CONSEGUIR DINERO:

¡AYUDA! ¡NECESITO DINERO PARA COMPRAR ALGO O PAGAR A ALGUIEN!

Puedes vender hasta dos propiedades que poseas a la banca por \$50 menos de su precio de venta mostrado en el tablero, independientemente de si tiene edificios o decoraciones. Cualquier edificio o regalo que haya sobre la propiedad, permanece en la propiedad. El siguiente jugador que compre la propiedad también se quedará con los regalos y los edificios. Puedes vender únicamente dos propiedades durante tu turno, así que si vendes alguna antes de tirar y después necesitas más dinero, ¡mala suerte!

EN TU TURNO: TIRA Y MUEVE

ESTOY EN LA CÁRCEL. NO QUISE PAGAR PARA SALIR. ¿AHORA, QUÉ?

Tira los dados. Si sacas dobles, avanza el número que saques. Si no sacas dobles y es tu primer o segundo intento para salir de la cárcel, entonces tu turno finaliza. Si no sacas dobles y es tu tercer intento, debes pagar \$50 a la banca y avanzar el número de casillas que saques en los dados. Mira *Visitar la Banca* para saber qué pasa cuando pagas a la banca una tasa/multa.

¡NO ESTOY EN LA CÁRCEL Y ESTOY PREPARADO PARA MOVER!

Tira los dados. Avanza ese número de casillas alrededor del tablero en el sentido de las agujas del reloj y lleva a cabo las acciones en función de dónde caigas. Si sacas dobles, mueve, realiza las acciones y tira otra vez. Si sacas dobles tres veces seguidas, ve directamente a la cárcel en lugar de mover.

HE PASADO POR/CAÍDO EN LA CASILLA DE SALIDA. ¿PASA ALGO?

¡Sí! Cobra \$200 de la banca.

HE CAÍDO EN UNA PROPIEDAD DE LA BANCA.

¡Genial! Es tuya si quieres comprarla. Da a la banca el valor mostrado en el tablero y coge el permiso urbanístico. (Si necesitas conseguir dinero para comprar la propiedad, mira el recuadro *Conseguir Dinero*.)

¿QUÉ HAGO CUANDO CAIGO SOBRE UNA PROPIEDAD DE UN JUGADOR?

Si es tuya, no haces nada. Si el dueño es un vecino y se trata de un servicio público, no haces nada. Los servicios públicos no cobran alquiler. Para cualquier otra propiedad, paga a tu vecino la cantidad mostrada en la tarjeta. El valor cambia dependiendo de si hay decoraciones, edificios o un rascacielos. Si necesitas conseguir dinero, mira el recuadro *Conseguir Dinero*.

HE CAÍDO EN LA CASILLA DE PERMISO URBANÍSTICO O EN LA CASILLA DE MONEDA Y TIMBRE. DEBO DINERO. ¿VERDAD?

Sí, paga a la banca la cantidad mostrada en la casilla. Mira el recuadro *Visitar la Banca* para saber qué pasa cuando pagas a la banca una tasa/multa.



¿QUÉ PASA SI LA PROPIEDAD QUE VOY A COMPRAR TIENE EDIFICIOS Y/O REGALOS?

¡Tienes suerte! Otro jugador vendió esa propiedad a la banca. Si hay edificios y/o decoraciones que acompañaban a la propiedad, te los llevas gratis – solo tienes que pagar el valor mostrado en el tablero.

HE CAÍDO SOBRE LA CASILLA DE OFICINA DE TURISMO. ¿QUÉ HAGO?

Coge la primera carta del montón y sigue las instrucciones. Devuelve la carta a la parte de abajo del montón a menos que ponga que te la quedes. Si tienes que pagar dinero a la banca, mira *Visitar la Banca*.

HE CAÍDO SOBRE LA CASILLA DE REGALO MISTERIOSO. ¿QUÉ PASA?

Los Regalos Misteriosos son divertidos. Tienen decoraciones que aumentan el valor de las propiedades. Coge la primera carta del montón y dásela al jugador que elijas. Luego coge una para ti. Para aprender cómo usarlas, mira el recuadro *¿Qué son las decoraciones?*



¿QUÉ SON LAS DECORACIONES?

Las decoraciones son artículos que hay en las cartas de Regalo Misterioso, que incrementan el valor de una propiedad. Si obtienes una carta, elige qué decoración te gusta más y colócala bajo el permiso urbanístico de cualquiera de tus propiedades. Si obtienes una carta de Regalo Misterioso y no tienes una tarjeta de permiso urbanístico donde colocarla, simplemente quédatela hasta que tengas una. El alquiler que cobres por esa propiedad aumenta por la cantidad que se muestra en la decoración. La decoración se queda con la propiedad, incluso si la propiedad es intercambiada o vendida de vuelta a la banca. Las propiedades pueden tener más de una decoración.



TENGO QUE PAGAR MUCHO DINERO Y NO LO TENGO. ¿QUÉ PASA?

Mira el recuadro *Conseguir Dinero*. Si necesitas pagar más dinero del que tienes y no puedes conseguir suficiente (porque ya has conseguido dinero en este turno o porque conseguir dinero no te ayudará), entonces estás en bancarrota y quedas eliminado de la partida. Si debes dinero a un vecino, entrégale todo el dinero y las propiedades que tengas. Ahora ese jugador posee tus propiedades. En el extraño caso de que te hayas quedado en bancarrota por deber a la banca, entrega todo tu dinero y propiedades a la banca. Los jugadores pueden comprarlas a la banca como siempre, recibiendo también los regalos y/o edificios que