

MONOPOLY[®]



Property Trading Game from Parker Brothers[®]

The *Disney* Theme Park Edition

INSTRUCTIONS



Instructions in English

For 2 to 8 Players
Ages 8 to Adult



Instrucciones en Español



Instructions en Français

**PARKER
BROTHERS**

© Disney



MONOPOLY®

Juego de Comercialización de Propiedades de Parker Brothers®

Edición Parques Temáticos de Disney

Las instrucciones incluidas en esta Edición especial Parques Temáticos son las reglas clásicas del Monopoly con un toque del Maravilloso Mundo de Disney.

¿CUÁL ES LA DIFERENCIA?

- Podrás ganar Wishes (Deseos) en vez del dinero común del Monopoly.
- Las casas han sido reemplazadas por Edificios (a los que se hace referencia como buildings) y los hoteles han sido reemplazados por Castillos (castles).
- Las tarjetas de la Magic Lamp (Lámpara Mágica) y las tarjetas del Wishing Well (Pozo de los deseos) reemplazan a las clásicas tarjetas del Community Chest y Chance.
- Los espacios en el tablero de juegos y los Títulos de propiedad correspondientes contienen las Atracciones del Parque Temático de Disney que está comprando. Todos los valores son los mismos que los títulos correspondientes en el juego estándar.
- Puede elegir entre ocho fichas con motivos coleccionables del Parque Temático de Disney.
- El Villain's Tax (impuesto de villanos) ha reemplazado los Impuestos a las Ganancias y al Lujo que venían en forma estándar.
- En lugar de los ferrocarriles tradicionales, esta edición presenta cuatro modos de transporte de los parques Disney: un monoriel en *Disneyland® Resort*, un bote en *Disneyland® Tokyo*, un bus en *Walt Disney World® Resort*, y un tren en *Disneyland® Paris*.
- Las dos empresas de servicios son ahora buques cruceros de *Disney Cruise Line®*: El buque *Disney Magic®* y el buque *Disney Wonder®*.

MATERIAL

Tablero • Cartas de Título de propiedad • Wishes (deseos) • Bandeja del banco • 2 dados • 8 fichas coleccionables de Atracciones de parques temáticos Disney • 16 cartas de la Magic Lamp (Lámpara mágica) • 16 cartas del Wishing Well (Pozo de los deseos) • 32 edificios de calles principales de EE.UU. • 12 Castillos

NOTA

Las fichas de las Atracciones de parques temáticos Disney de este juego están hechas de metal y pueden doblarse. Si eso ocurre, enderécelas con cuidado para que adopten su forma original.

REGLAS DEL JUEGO DE MONOPOLY®

OBJETIVO. El objetivo del juego es convertirse en el jugador más rico mediante la compra, alquiler y venta de Atracciones.

PREPARACIÓN. Coloque el tablero en la mesa y ubique las cartas del Wishing Well y la Magic Lamp boca abajo en sus respectivos espacios designados. Cada jugador elige una ficha que lo representará mientras se desplaza por el tablero. Cada jugador recibe 1,500 Wishes, divididos de la

siguiente manera: dos de 500, de 100 y de 50; seis de 20; cinco de 10, de 5 y de 1. El resto de los Wishes y de los accesorios quedan en el Banco. Apile de costado los Wishes del Banco en los compartimientos de la bandeja plástica del Banquero.

BANQUERO. Seleccione como Banquero a un jugador que también sea un buen rematador. El jugador que tiene el papel de Banquero debe mantener sus Wishes separados de los del Banco. Cuando juegan más de cinco personas, el Banquero puede optar por actuar sólo como Banquero y Rematador.

EL BANCO. Además de los Wishes, el Banco tiene las cartas de Título de propiedad así como los Edificios y los Castillos, que luego podrán ser comprados y utilizados por los jugadores. El Banco paga salarios y honos; vende y remata Atracciones y distribuye sus correspondientes cartas de Título de propiedad; vende a los jugadores los Edificios y los Castillos y presta Wishes cuando así lo exigen las hipotecas. El Banco recauda todos los impuestos, multas, préstamos e intereses y el valor de todas las Atracciones que vende y remata. El Banco nunca se queda sin Wishes. Si el Banco se queda sin Wishes, el Banquero

puede emitir tantos Wishes como sea necesario escribiéndolos simplemente en cualquier papel.

EL JUEGO. Comenzando con el Banquero, cada jugador tira los dados a su debido turno. El jugador que tenga el total más alto comienza el juego. Coloque su ficha en la esquina identificada con la palabra "GO" (Salida), tire los dados y mueva la ficha en la dirección que señala la flecha la cantidad de espacios que indican los dados. Una vez que termina su jugada, el turno pasa a la persona a su izquierda. Cada ficha permanece en la casilla ocupada y, en el próximo turno, cada jugador la mueve desde ese lugar. En una misma casilla puede haber simultáneamente dos o más fichas. De acuerdo con la casilla a la que llegue su ficha, podrá comprar Atracciones u otras propiedades o estar obligado a pagar alquiler, pagar impuestos, extraer una carta del Wishing Well o la Magic Lamp, ir a prisión, etc. Si tira dobles, mueva su ficha como de costumbre la cantidad de casillas que indique la suma de ambos dados y, según la casilla en la que deba detenerse, podrá hacer uso de privilegios o deberá someterse a penalidades. Con los dados aún en su poder, vuelve a tirar y a mover la ficha como antes. Si tira dobles tres veces consecutivas, inmediatamente deberá mover su ficha a la sección "In Jail" (En prisión) de la casilla esquinera "IN JAIL - JUST VISITING" (En prisión - de visita) (vea JAIL).

"GO" (SALIDA). Cada vez que la ficha de un jugador se detiene en la casilla "GO" o pasa por ésta, ya sea por tirar los dados o por extraer una carta, el Banco le paga 200 Wishes. Los 200 Wishes se pagan sólo una vez por cada vuelta dada en el tablero. Sin embargo, si pasa por la casilla "GO" al tirar los dados y se detiene en 2 casillas posteriores a ésta en la Magic Lamp o en 7 casillas posteriores en el Wishing Well y extrae la carta "Advance to GO" (Avanzar a la casilla SALIDA), usted recibe 200 Wishes por pasar por "GO" la primera vez y otros 200 Wishes por pasar por "GO" por segunda vez según lo indican las instrucciones de la carta.

COMPRA DE ATRACCIONES. Cada vez que se detiene en una Atracción sin dueño, puede comprarle al Banco esa Atracción al precio inscrito. Cuando recibe la carta de Título de propiedad, colóquela boca arriba frente a usted. Si no desea comprar la Atracción, el Banco la remata al mejor postor. El comprador paga al Banco el monto de la oferta en Wishes y recibe la carta de Título de propiedad de esa Atracción. Todos los jugadores, incluido el que declinó la opción de comprar la propiedad al precio indicado, pueden hacer una oferta. Las ofertas comienzan a cualquier precio.

PAGO DE ALQUILER. Cuando se detiene en una Atracción cuyo dueño es otro jugador, debe pagarle a éste un alquiler de acuerdo con el monto indicado en la carta de Título de propiedad. Si la Atracción está hipotecada, no se puede

cobrar ningún alquiler. Cuando una Atracción está hipotecada, su Título de propiedad se coloca boca abajo frente al propietario. Resulta ventajoso poseer todas las cartas de Título de propiedad de un mismo color (es decir, Matterhorn y "it's a small world;" o Pirates of the Caribbean, Space Mountain y Orbitron), ya que el dueño puede cobrar doble alquiler por las Atracciones de ese grupo de color en las cuales no se hayan erigido construcciones. Esta regla se aplica a las Atracciones sin hipotecar, incluso si otra Atracción de ese grupo de color está hipotecada. Es aún más ventajoso tener Edificios o Castillos en las Atracciones porque los alquileres son mucho más altos que los de las Atracciones en que no se han hecho construcciones. El dueño no puede cobrar el alquiler si olvida solicitarlo antes de que el jugador siguiente tire los dados.

"WISHING WELL" (POZO DE LOS DESEOS) y "MAGIC LAMP" (LÁMPARA MÁGICA). Cuando se detenga en alguna de estas casillas, tome la carta superior del mazo, siga las instrucciones y vuelva a colocar la carta boca abajo en la base del mazo. Quédese con la carta "Get Out of Jail Free" (Salir de prisión sin pagar) hasta el momento de utilizarla y luego colóquela en la base del mazo. Si el jugador que la extrae no desea utilizarla, puede venderla en cualquier momento a otro jugador a un precio que se establece de común acuerdo.

"VILLAIN'S TAX" (IMPUESTO DE VILLANOS). Si se detiene en esta casilla, tiene dos opciones: puede calcular el impuesto en 200 Wishes y pagarlo al Banco o puede pagar el 10% de todos sus bienes al Banco. Sus bienes están conformados por todos los Wishes que posee, los precios impresos de las Atracciones hipotecadas y no hipotecadas, y el precio de costo de todos los Edificios que posee. Debe decidir qué opción elegirá antes de sumar el valor de todos sus bienes.

"JAIL" (PRISIÓN). Debe ir a prisión cuando (1) su ficha se detiene en la casilla "Go to Jail" (Ir a prisión), (2) extrae una carta con el texto "Go to Jail," o (3) tira dobles tres veces consecutivas. Cuando es enviado a prisión, no puede recaudar su salario de 200 Wishes correspondiente a ese movimiento. No importa en cual casilla del tablero se encuentre su ficha, debe moverla directamente a prisión. Su turno concluye cuando es enviado a prisión. Si no es "enviado" a prisión, pero en el curso normal del juego debe detenerse en esa casilla, está simplemente "de visita," por lo cual no será objeto de ninguna sanción y avanzará normalmente en su próximo turno. Sale de prisión (1) tirando dobles en cualquiera de sus tres próximos turnos (si lo hace, avanza inmediatamente la cantidad de espacios que indica el tiro y, aunque haya tirado dobles, no tiene derecho a otro turno); (2) utilizando la carta "Get Out of Jail Free" (Salir de prisión sin pagar) si la tiene en su poder; (3) comprando dicha carta a otro

jugador y usándola en el juego; o (4) pagando una multa de 50 *Wishes* antes de tirar los dados en cualquiera de sus dos próximos turnos. Si no tira dobles en su tercer turno, debe pagar la multa de 50 *Wishes*. Entonces sale de prisión e inmediatamente avanza la cantidad de espacios que indica el tiro. A pesar de estar en prisión, puede comprar o vender Atracciones, comprar o vender Edificios o Castillos y cobrar alquileres.

"FREE PARKING" (ESTACIONAMIENTO GRATUITO).

El jugador que se detenga en esta casilla no recibe *Wishes*, Atracciones ni recompensas de ningún tipo. Éste es simplemente un lugar de descanso "gratuito."

EDIFICIOS DE CALLES PRINCIPALES DE EE.UU.

Cuando adquiere todas las Atracciones del mismo grupo de color, puede comprar al Banco los Edificios y levantarlos en esas Atracciones. Si compra un Edificio, puede colocarlo en cualquiera de esas Atracciones. En cambio, el próximo Edificio que compre deberá colocarse en alguna de las Atracciones sin construcciones de este grupo de color o de cualquier otro grupo de color completo que tenga. El precio que debe pagar al Banco por cada Edificio figura en la carta de Título de propiedad de la Atracción en la que desea colocar el Edificio. El dueño sigue cobrando doble alquiler al jugador que se detenga en las Atracciones sin construcciones de su grupo de color completo. Siguiendo las reglas anteriores, puede comprar y colocar en cualquier momento tantos Edificios como lo indique su criterio y lo permita su situación financiera. Pero debe levantar los Edificios de manera uniforme, es decir, no puede colocar varios Edificios en una Atracción sin haber antes colocado un Edificio en cada una de las Atracciones de ese grupo de color. Luego puede comenzar la segunda fila de Edificios y así sucesivamente hasta un límite de cuatro Edificios por Atracción. Por ejemplo, no puede levantar tres Edificios en una Atracción si tiene solamente un Edificio en otra Atracción de ese grupo. Como está obligado a levantar Edificios de manera uniforme, también está obligado a deshacerse de éstos de manera uniforme si decide revenderlos al Banco (vea VENTA DE ATRACCIONES).

CASTILLOS. Cuando tenga cuatro Edificios en cada Atracción de un grupo de color, puede comprarle al Banco un Castillo y levantarlo en cualquier Atracción del grupo de color. Devuelva al Banco los cuatro Edificios de esa Atracción y pague el precio del Castillo que figura en la carta de Título de propiedad. En cada Atracción puede levantar un solo Castillo.

ESCASEZ DE EDIFICIOS. Si el Banco no tiene más Edificios para vender, los jugadores que deseen levantar Edificios deben esperar que algún jugador los devuelva al Banco o los venda. Si hay una cantidad limitada de Edificios y Castillos, y dos o más jugadores desean comprar más de lo que el Banco tiene en su poder, los Edificios o los Castillos se deben renatar al mejor postor.

VENTA DE ATRACCIONES. Cualquier jugador puede comprar Atracciones sin construcciones, transportes y barcos (pero no Edificios) como una transacción privada al precio que el propietario disponga. Sin embargo, no se puede vender ninguna Atracción a otro jugador si hay Edificios en ese grupo de color. Los Edificios ubicados en una Atracción deben venderse nuevamente al Banco antes de que el dueño pueda vender cualquier Atracción de ese grupo de color. Los Edificios y los Castillos pueden venderse nuevamente al Banco en cualquier momento por la mitad del precio pagado. Los Edificios de un grupo de color deben venderse uno a uno, de manera uniforme, en el orden inverso en que fueron levantados. Todos los Castillos de un grupo de color pueden venderse de una vez, o se pueden vender un Edificio a la vez (un Castillo equivale a cinco Edificios), de manera uniforme y en orden inverso a la forma en que fueron levantados.

HIPOTECAS. Las Atracciones sin construcciones pueden hipotecarse a través del Banco en cualquier momento. Antes de poder hipotecar una Atracción con construcciones, todos los Edificios de todas las Atracciones de su grupo de color deben venderse nuevamente al Banco a mitad de precio. El valor de la hipoteca figura en cada carta de Título de propiedad. No se puede cobrar alquiler por Atracciones hipotecadas o barcos, pero se puede cobrar alquiler por las Atracciones no hipotecadas del mismo grupo. Para levantar la hipoteca, el dueño debe pagar al Banco el monto de la hipoteca más el 10% de interés. Cuando ya no hay Atracciones hipotecadas en un grupo de color, el dueño puede comenzar de nuevo a comprar Edificios a precio total. El jugador que hipoteca una Atracción conserva la posesión de la misma y ningún otro jugador puede tomar posesión de ella pagando la hipoteca del Banco. Sin embargo, el dueño puede vender esta Atracción hipotecada a otro jugador a cualquier precio convenido. Si usted es el nuevo dueño, puede pagar la hipoteca de inmediato, si desea, liquidando la hipoteca más el 10% de interés al Banco. Si la hipoteca no se levanta de inmediato, debe pagar al Banco el 10% de interés cuando compra la Atracción y, si liquida la hipoteca más adelante, debe pagar al Banco un 10% de interés adicional más el monto de la hipoteca.

BANCARROTA. Debe declararse en bancarota si debe más de lo que puede pagar a otro jugador o al Banco. Si la deuda es con otro jugador, debe cederle todos sus bienes y retirarse del juego. Al declararse en bancarota,

si tiene Edificios o Castillos, debe devolverlos al Banco a cambio de *Wishes* por la mitad del monto pagado. Los *Wishes* se entregan al acreedor. Si hipotecó una Atracción, también debe entregarla al acreedor. El nuevo dueño debe pagar inmediatamente al Banco el interés sobre el préstamo, es decir, el 10% del valor de la Atracción. El nuevo dueño puede, según lo que elija, pagar el capital o conservar la Atracción hasta un turno siguiente y luego levantar la hipoteca. Si conserva la Atracción hasta un próximo turno, debe pagar nuevamente el interés cuando liquide la hipoteca. Si usted debe al Banco, y no a otro jugador, más de lo que puede pagar (por impuestos o penalidades), incluso liquidando los Edificios e hipotecando las Atracciones, debe ceder todos sus bienes al Banco. En este caso, el Banco inmediatamente remata todas las Atracciones recién adquiridas, excepto los Edificios. Todo jugador en bancarota debe retirarse inmediatamente del juego. El último jugador que queda en el juego es el que gana.

VARIOS. Solo el Banco puede prestar *Wishes* a un jugador y sólo al hipotecar una Atracción. Ningún jugador puede pedir prestado *Wishes* a otro jugador ni prestárselos.

REGLAS para un JUEGO CORTO

(de 60 a 90 minutos)

En los juegos cortos cambian cinco reglas.

- Durante la PREPARACIÓN, el Banquero mezcla y da tres cartas de Título de propiedad a cada jugador. Estas cartas son gratuitas. No se requiere ningún pago a la Banco.
- Se necesitan solamente tres Edificios (en lugar de cuatro) en cada lote de un grupo de color completo antes de poder comprar un Castillo. El alquiler por los Castillos es el mismo. El valor de devolución sigue siendo la mitad del precio de compra, que en este juego es un Edificio menos que en el juego normal.
- Si va a prisión, debe salir en su próximo turno (1) utilizando una carta "Get Out of Jail Free" (Salir de prisión sin pagar) si la tiene (o bien puede comprarla), (2) tirando dobles, o (3) pagando 50 *Wishes*. A diferencia de las reglas normales, puede intentar tirar dobles y, si no lo logra, puede pagar los 50 *Wishes* en el mismo turno.
- La penalidad por detenerse en "Villain's Tax" (Impuesto de villanos) es de 200 *Wishes*.
- FIN DEL JUEGO: El juego termina cuando un jugador está en bancarota. Los jugadores restantes evalúan su propiedad sumando: (1) los *Wishes* que poseen; (2) las Atracciones, barcos y transportes de su propiedad, al precio inscrito en el tablero; (3) cualquier Atracción hipotecada que posean, a la mitad del precio inscrito en el tablero; (4) los Edificios valuados al precio de compra; (5) los Castillos valuados al precio de compra incluyendo el valor de los tres Edificios devueltos. Gana el jugador más rico.

OTRO JUEGO CORTO

JUEGO CON LÍMITE DE TIEMPO. Antes de comenzar, se deberá fijar una hora de terminación, en la que el jugador más rico será declarado ganador. Antes de comenzar, el Banquero mezcla y corta las cartas de Título de propiedad y entrega dos a cada jugador. Los jugadores inmediatamente pagan al Banco el precio de las Atracciones que les fueron distribuidas.

Nos complacerá recibir sus preguntas o comentarios sobre este juego. Escriba a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (gratuito).

© Disney

Todos los derechos reservados.

©Disney/Lucasfilm Ltd.

©Lucasfilm Ltd., & TM

Las marcas comerciales PARKER BROTHERS y HASBRO y sus logotipos, así como la marca comercial MONOPOLY y su logotipo, el diseño distintivo del tablero, cada uno de los elementos distintivos del tablero incluyendo las cuatro casillas esquineras, el nombre y personaje MR. MONOPOLY™ y las reglas del juego son marcas comerciales de Hasbro, Inc. para su juego de comercialización de propiedades y los accesorios del mismo.

© 1955, 2002 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos los derechos reservados. IMPRESO EN EE.UU.

