



MONOPOLY

REGISTRADO EN EL REGISTRO OFICIAL DE PATENTES DE LOS ESTADOS UNIDOS
MARCA REGISTRADA

MARCA REGISTRADA DE LA PARKER BROTHERS

PARA SUS EQUIPOS DE JUEGOS DE TRANSACCIONES INMOBILIARIAS

COPYRIGHT © 1935, 1936, 1951, 1952, 1954 POR PARKER BROTHERS INC.

UNA BREVE IDEA DE ESTE JUEGO

LA IDEA DE ESTE JUEGO es la de lograr tanto lucro — COMPRANDO y ALQUI- LANDO o VENDIENDO propiedades — que se haga uno el jugador más rico y si es posible el GANADOR. Partiendo de "GO" (Salida) se mueven de lugar las fichas alrededor del tablero según los puntos que se saquen al echar los dados. Cuando la ficha de un jugador viene a dar en un espacio que todavía NO tiene propietario, el jugador puede comprarle dicho espacio al BANCO. Si no lo hace, este espacio se vende en subasta al mejor postor. El OBJETIVO de poseer las fincas es el cobrar alquileres a los adversarios cuyas fichas se detengan en las mismas. Como los alquileres se aumentan mucho mediante la construcción de casas y hoteles, es una medida sabia por parte del jugador el construirlos sobre algunos de sus solares. Para lograr más dinero, pueden hipotecarse los solares al Banco. Si la ficha va a parar a los espacios de arca comunal o azar, ello da derecho a robar una carta cuyas instrucciones tienen que seguirse. Hay veces en que esto obliga al jugador a ir a la cárcel. En suma se trata de un animado y emocionante juego mercantil lleno de astucia y diversión.

En hoja aparte van los reglamentos para los NUEVOS juegos cortos.

REGLAMENTO

EL EQUIPO se compone de un **TABLERO** que tiene espacios indicadores de Avenidas, Ferrocarriles, Servicios Públicos, Premios y Castigos, sobre los cuales se mueven las piezas de los jugadores. Hay dos **DADOS**, **FICHAS** de diversos diseños que sirven de piezas para el juego, treinta y dos **CASAS**, doce **HOTELES** y dos barajas de cartas para los espacios de **AZAR** y **CAJA COMUNAL**. Hay una tarjeta de **Escritura de Propiedad** para cada una de las fincas, y vales que representan **DINERO**.

PREPARACION — Se pone el tablero sobre una mesa colocando las cartas de Azar y de Arca Comunal con la cara hacia abajo, en los espacios destinados para las mismas en el tablero. A cada jugador se le entrega una **FICHA** que representa a dicho jugador en sus viajes alrededor del tablero. A cada jugador se le dan también \$1500. El resto del equipo lo recibe el **BANCO**. Se nombra a uno de los jugadores para que haga de **BANQUERO**. (Véase **BANCO** y **BANQUERO**).

DINERO — Cada jugador recibe \$1500 divididos de la manera siguiente: Dos vales de \$500 — Dos más de \$100 — Dos de \$50 — Seis de \$20 — Cinco de \$10 — Cinco de \$5 y Cinco de \$1.00. El resto del dinero lo recibe el Banco.

PARA INICIAR EL JUEGO — Empezando por el Banquero, cada jugador echa los dados por turno. El jugador que logra el total mayor inicia el juego. Después de colocar su ficha en el ángulo mareado con la palabra "GO" (Salida), echa los dos dados y hace adelantar su **FICHA** en la dirección de la **FLECHA** el número de espacios que indican los Dados. Cuando ha terminado la jugada le pasa el turno al jugador de su izquierda. Las **FICHAS** quedan en los espacios que han ocupado y siguen adelantando a partir de dicho punto cuando le toca el turno de nuevo a cada jugador. Pueden quedar a la vez dos o más fichas en el mismo espacio.

SEGUN SEA EL ESPACIO a que va a parar su Ficha, el Jugador tendrá derecho a comprar Terrenos u otras propiedades, — o vendrá obligado a pagar Alquiler (si otro jugador posee la propiedad), a pagar Contribuciones, a robar una tarjeta de Azar o de Arca Comunal, "Ir a la Carcel," etc.

Si el jugador Saca Dobles, adelantará su ficha normalmente o sea tantos espacios como puntos haya sacado, y el espacio a que llegue será

efectivo (es decir que el jugador quedará sujeto a los derechos o castigos que correspondan a dicho espacio). Después de esto volverá a echar los dados y a adelantar su ficha y el nuevo espacio a que llegue también será efectivo. Sin embargo, si saca **tres dobles** seguidos, en vez de adelantar la Ficha la pondrá inmediatamente en el espacio marcado "EN la Carcel" (Véase Carcel).

SUELDO (EL ESPACIO DE "SALIDA") ("GO") — En el transcurso de este juego, los Jugadores darán varias vueltas al tablero. Cada vez que la Ficha de un jugador va a parar o pasa sobre el espacio "GO" (SALIDA) el banquero le paga un "sueldo" de \$200, sin tener en cuenta si ha llegado a dicho espacio o pasado por el mismo como resultado de echar los dados o de robar una carta. Los \$200 se pagan una sola vez por cada vuelta al tablero en la que se llegue al espacio "GO" o se pase sobre el mismo. El jugador no recibe otros \$200 si su ficha estaba en "GO" y la adelantó en la próxima jugada. Nunca recibe \$400. Por excepción si un jugador que pasa sobre "GO" la primera vez que echa los dados va a parar al "Arca Comunal" dos espacios más allá, o a "Azar" siete espacios más allá, si logra robar la carta "Avance hasta Go," recibe \$200 por pasar por "GO" la primera vez y otros \$200 por ir a "GO" la segunda vez siguiendo las instrucciones de la carta.

LLEGADA A UNA PROPIEDAD SIN DUENO — Cuando la ficha de un Jugador va a parar a una propiedad sin dueño (es decir a un espacio de Terreno sobre el cual ningún otro jugador tiene una escritura de propiedad) ya sea como resultado de echar los dados o de un avance forzado al robar una carta de Azar o del Arca Comunal, este jugador tiene la **Opción de Comprarle** dicha propiedad al Banco por el precio que va impreso en la misma. Si el Jugador decide Comprar, le paga al Banco dicho precio y **recibe una carta de Escritura de Propiedad** que le acredita como dueño, cuya carta coloca boca arriba delante de si mismo. Si el Jugador no acepta la opción, el **Banquero** pone inmediatamente a la venta esta propiedad en **PUBLICA SUBASTA**, vendiéndola al mejor postor, aceptando dinero en pago y entregándole al comprador la carta correspondiente de Escritura de Propiedad, que lo acredita como tal. Todos los jugadores pueden licitar, incluso el jugador que no aceptó la opción de compra al precio impreso en la propiedad. Cualquier precio puede servir de base para comenzar la licitación.

LLEGADA A UNA PROPIEDAD CON DUENO — Si la ficha de un jugador (ya sea como resultado de echar los Dados o de un movimiento obligatorio que ordene alguna carta de Azar o del Arca Comunal) llega a una propiedad que tiene dueño, el dueño de dicha finca le cobra un **ALQUILER** de acuerdo con la lista impresa en la tarjeta de Escritura de Propiedad correspondiente a la misma. Nota: Si en el solar hay una o varias casas el alquiler es mayor del que corresponde a un solar sin construcción. Si el solar está hipotecado **no puede cobrarse alquiler**. La hipoteca de la propiedad se indica volviendo boca abajo la tarjeta Escritura de Propiedad que la representa.

Nota: Si el propietario deja de exigir el pago del alquiler antes de que el segundo jugador que siga en turno eche los dados, no podrá cobrar dicho alquiler.

VENTAJAS PARA LOS DUENOS — Es de suma ventaja poseer las Escrituras de Propiedad de **TODAS** las fincas de un **grupo completo de determinado color** (por ejemplo: de Boardwalk y Park Place, — o de las Avenidas Connecticut, Vermont y Oriental) porque esto autoriza al dueño a **cobrar doble alquiler** por los solares sin construir de dicha propiedad. (Esta regla se aplica a los solares no hipotecados, aun en el caso de que algún otro solar del mismo grupo esté hipotecado).

Es mucho más ventajoso ser dueño de **casas y hoteles** que de solares sin construir porque los alquileres de los primeros son mucho más altos que los de los solares sin construir, rindiendo pingües ganancias a sus dueños.

LLEGADA A LOS ESPACIOS DE "AZAR" o "ARCA Comunal" — Cuando ello ocurre, el jugador roba la carta de encima de la baraja que se indique, y **luego de seguir las instrucciones impresas en la misma, la vuelve a poner cara abajo** debajo de dicha baraja. No obstante la carta "Salga de la Carcel Gratis" se conserva hasta que se utilice. Después de utilizarla se vuelve a poner debajo de la baraja. Esta carta puede **venderla** el jugador a otro jugador al precio que convenga.

Cuando la ficha llega al espacio de contribuciones, hay que efectuar pagos al banco. **EL IMPUESTO SOBRE LOS INGRESOS** es el 10% de todo el patrimonio del jugador. Se calcula sobre el **DINERO EN EFECTIVO**, el **PRECIO** impreso de las propiedades (ya estén o no hipotecadas) y el precio de costo de todos los edificios que posea. El jugador tiene la opción de estimar su impuesto en la cantidad de \$200 y pagarlo al banco inmediatamente. Puede también pagar el impuesto resultante del cálculo antedicho de su patrimonio, pero tiene que elegir una u otra cosa antes de empezar a sumar el valor de sus bienes.

EL BANQUERO — Se elegirá como **BANQUERO** un jugador que sea capaz de ser también un buen subastador. Si, como es costumbre, el banquero participa también en el juego, está obligado, por supuesto, a mantener sus fondos personales aparte de los fondos del banco. Cuando juegan más de cinco jugadores, el banquero prefiere a veces limitarse a actuar tan sólo de banquero y subastador.

EL BANCO — El banco guarda, además del dinero del banco, las cartas de Escritura de Propiedad y las casas y hoteles antes de que los adquieran y utilicen los jugadores. El banco paga los sueldos y gratificaciones, vende propiedades a los jugadores y les entrega las cartas de escritura de propiedad de las mismas; remata los solares; les vende casas y hoteles a los jugadores y les presta, cuando esto es necesario, dinero sobre hipotecas de las propiedades cuyo valor para los efectos de la hipoteca es la mitad del precio impreso en el tablero. El banco puede en cualquier momento recuperar las casas y hoteles situados en los solares, pagando a cambio dicho medio precio.

SE LA PAGA AL BANCO todas las propiedades que se adquieren del mismo más todas las contribuciones, multas, transacciones en metálico, préstamos e intereses.

EL BANCO no "se arruina" nunca. Si se queda sin dinero puede emitir toda la moneda propia que necesite, con sólo escribirla sobre cualquier papel corriente.

LA CARCEL — EL JUGADOR VA A LA CARCEL EN ESTOS CASOS: (1) si su pieza va a parar al espacio marcado "VAYA A LA CARCEL." (2) Si roba una carta marcada "VAYA A LA CARCEL." (3) Si al echar los dados saca dobles tres veces seguidas.

NOTA: Cuando se envía a la carcel a un jugador no puede cobrar el sueldo de \$200 en dicho movimiento porque no importa donde se halle situada su pieza en el recorrido del tablero, tiene que trasladarla **INMEDIATAMENTE** a la carcel. Siempre que se le envía a la carcel **termina** el turno de un jugador.

VISITAS A LA CARCEL. Si en el curso de una jugada normal la ficha de un jugador llega al espacio carcel sin haber sido "enviada a la carcel," el jugador está "sólo de visita," sin sufrir ningún castigo, y sigue adelante de la manera normal cuando le toca de nuevo el turno.

EL JUGADOR SALE DE LA CARCEL DE ALGUNA DE ESTAS MANERAS: (1) Al sacar dobles en alguno de sus tres turnos que sigan a la entrada en la carcel. Si consigue hacerlo, avanza inmediatamente la ficha por el número de espacios indicados al sacar los dobles. (2) Mediante compra de una carta "SALGA DE LA CARCEL GRATIS" de otro jugador al precio que convengan ambos jugadores (salvo que ya posea una de dichas cartas, por haberla robado de la baraja de **azar** o de la baraja **arca comunal**, en un turno anterior). (3) **Mediante el pago de una multa de \$50 ANTES** de echar los dados o en su turno siguiente o en el que le siga. **El jugador NO PUEDE permanecer en la carcel** después de su tercer turno, (es decir que su estancia se limitará a tres turnos después de enviársele a la carcel). Inmediatamente **DESPUES** de echar los dados por su **tercer turno tiene que pagar** una multa de \$50 salvo que saque dobles. Entonces sale de la carcel llevando inmediatamente su ficha desde la carcel por el número de espacios que indique su echada de dados.

Aunque esté en la carcel el jugador puede comprar y levantar una casa, vender o comprar propiedades, y cobrar alquileres.

ESTACIONAMIENTO GRATIS — Los jugadores cuyas fichas van a parar a este espacio no reciben ningún dinero, propiedades ni premios de ninguna clase. Se trata simplemente de un lugar de descanso "gratis."

LAS CASAS — pueden comprarse únicamente del banco y se permite levantarlas únicamente en solares que formen parte de un **GRUPO COMPLETO DE DETERMINADO COLOR propiedad del jugador.** (Por ejemplo: Si un jugador logra ser dueño de las avenidas Connecticut, Vermont y Oriental, es decir de un grupo completo de un solo color, puede en cualquier momento que sea dueño de las mismas comprar del banco una o varias casas para levantarlas en las mismas. Si compra una sola casa, la situará en cualquiera de los tres mencionados solares. La segunda casa que compre y levante tendrá que situarse en uno de los solares no ocupados de este grupo completo de un solo color o de algún otro de dichos grupos, de su propiedad. En su escritura de propiedad del solar se indica el precio que debe pagarle al banco por cada casa. Aun sobre los solares **sin construir** pertenecientes a un grupo completo de un solo color de su propiedad puede cobrar doble alquiler a algún adversario cuya ficha llegue a los mismos.)

El jugador podrá comprar y construir, de conformidad con las reglas que anteceden y **en cualquier momento**, todas las casas que juzgue conveniente y le permita su situación económica, pero debe construir **IGUALDAMENTE** (es decir que no podrá construir más de una casa en un solar de un grupo de un determinado color hasta haber construido una casa en cada solar de dicho grupo. Cuando lo haya hecho podrá entonces empezar a construir la segunda fila de casas y así sucesivamente hasta llegar al límite de cuatro casas por cada solar. Así, por ejemplo, no podrá construir tres casas **en un solo solar** mientras exista tan sólo una casa en otro solar del mismo grupo).

De la misma forma que hay que construir **igualmente**, también hay que deshacerse igualmente de las casas al volverlas a vender al banco.

LOS HOTELES — Antes de poder comprar un edificio de hotel, el jugador ha de tener cuatro casas en cada solar de un grupo completo de un solo color. Cuando lo logre podrá comprar del banco un hotel para levantarlo en cualquier solar de dicho grupo de un solo color, entregándole al banco a cambio del mismo las cuatro casas allí existentes y el precio en metálico que indique la escritura de propiedad. (Es muy aconsejable la

construcción de hoteles a causa de los altos alquileres que se pueden cobrar. En cada solar no puede construirse más de un hotel).

LA ESCASEZ DE EDIFICIOS — Cuando el banco no tenga casas para vender, los jugadores que deseen construir las tendrán que esperar para hacerlo a que algún otro jugador devuelva o venda al banco sus casas. Si se dispone de una pequeña cantidad de casas y hoteles y dos o más jugadores desean comprar un número mayor de mismos que el que tiene el banco, las casas u hoteles **tienen** que venderse en pública subasta al mejor postor.

VENTA DE PROPIEDADES — Todo jugador que sea dueño de solares sin edificar, ferrocarriles y servicios públicos (pero no de edificios) podrá venderlos a cualquiera otro jugador en **una operación privada** y por la cantidad que convengan ambos. No obstante, no podrá venderse ningún solar que pertenezca a un grupo de color en el que haya **algún otro solar** que contenga edificios. **Antes** de que el dueño pueda vender un solar de dicho grupo de color, tendrá que vender al banco dichos edificios.

Los jugadores **sólo** pueden volver a vender las casas y hoteles al banco, pero pueden hacerlo **en cualquier momento** y el banco les pagará la mitad del precio que pagaron por los mismos. El costo de los hoteles es el precio de cinco casas. **Todos los hoteles** de un grupo de color determinado pueden o venderse enteros **de una sola vez** al banco a la mitad del precio o derribarse **a razón de una casa cada vez**, de manera igualada, a la inversa de la forma en que se contruyeron. (Véanse en los párrafos que anteceden casas y hoteles).

HIPOTECAS — Las propiedades pueden afectarse tan sólo por mediación del **banco**. El valor hipotecario de cada finca va impreso en la carta de Escritura de Propiedad de la misma. Está prohibido el **hipotecar las casas y los hoteles**. Sólo pueden hipotecarse los solares. Antes de poder hipotecar un solar, el jugador **tiene que volverle a vender al banco** todos los edificios construídos **en dicho solar** y en todos los demás solares pertenecientes al mismo grupo de color. El banco le devuelve la mitad del precio que se pagó por dichos edificios.

Sobre los solares o servicios públicos hipotecados no puede cobrarse alquiler, pero sin embargo puede cobrarse sobre las propiedades no hipotecadas pertenecientes al mismo grupo.

Para poder volver a construir una casa en una propiedad hipotecada, el propietario tiene que pagarle al banco la cantidad de la hipoteca más un 10 por ciento de intereses, y volverle a comprar la casa al banco por **TODO EL PRECIO**.

El jugador que hipoteca su propiedad retiene la posesión de la misma, de modo que ningún otro jugador podrá obtenerla levantando para ello la hipoteca que tiene el banco. No obstante, dicho propietario puede vender su propiedad hipotecada a otro jugador a cualquier precio que convengan. El nuevo propietario podrá, si lo desea, alzar **inmediatamente** la hipoteca, pero para esto tendrá que pagarle al banco el capital de la hipoteca más el 10 por ciento de intereses. Aunque no levante inmediatamente la hipoteca tendrá que pagarle al banco el 10 por ciento de intereses en el momento que compre la propiedad del otro jugador y si más tarde decide levantar la hipoteca tendrá que pagarle al banco la cantidad principal más **otro 10** por ciento de intereses.

QUIEBRA — Un jugador entra en quiebra cuando debe más a otro jugador o al banco que lo que puede pagar. **Si es deudor de otro jugador** tiene que entregarle a dicho jugador todos sus bienes y retirarse del juego. Al efectuar dicha liquidación si posee casas u hoteles tiene que devolverlos al banco a cambio de dinero, por una cantidad igual a la mitad del precio que pagó por ellos, y entregarle dicho dinero a su acreedor. Si posee propiedades hipotecadas también le entregará dichas propiedades a su acreedor, pero en este caso el nuevo propietario tiene que pagarle al banco inmediatamente los intereses del préstamo que son el 10% del valor de la propiedad. Luego de hacerlo, el nuevo propietario podrá, a su elección, pagar la cantidad principal y terminar la hipoteca o retener la propiedad hasta el turno siguiente en que decida levantar la hipoteca. Si retiene de esta forma la hipoteca hasta un turno subsiguiente, cuando levante la hipoteca deberá pagar de nuevo intereses.

Si el jugador es deudor del banco, en vez de serlo de otro jugador, y le debe más de lo que puede pagar (a causa de las contribuciones o de castigos) aun vendiendo su negocio e hipotecando sus propiedades, le entregará todos sus bienes al banco. En dicho caso el banco venderá inmediatamente en pública subasta todos los bienes así adquiridos **con excepción de los edificios**. El jugador quebrado tiene que retirarse inmediatamente del juego. El último jugador que queda gana el juego.

MISCELANEO — Los jugadores sólo pueden tomar prestado dinero del banco mediante la hipoteca de sus propiedades. Ningún jugador puede pedir prestado o prestarle dinero a otro jugador.

Aclaremos con sumo agrado cualquier duda referente a este juego si se adjunta el franqueo correspondiente.

PARKER BROTHERS, Inc.
Salem, Mass., New York, Chicago, San Francisco, Atlanta