

FINAL DEL JUEGO

La unidad de Comercio os avisará cuando termine el juego, después de una hora. Ahora calcula tu valor siguiendo estos pasos:

1. Cuenta tu dinero en metálico.
2. Calcula el valor de alquiler de todos los distritos de tu propiedad y súmalos. El
3. Suma el total de tu dinero y el total de tus distritos. He aquí la cantidad final.
4. ¡El jugador más rico gana!

valor de alquiler es la cantidad que otro jugador pagaría si cayera en esa casilla. (Mira la página 13.)

INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

IMPORTANTE: INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante. Se recomienda el cambio de las pilas por parte de un adulto.

ADVERTENCIA:

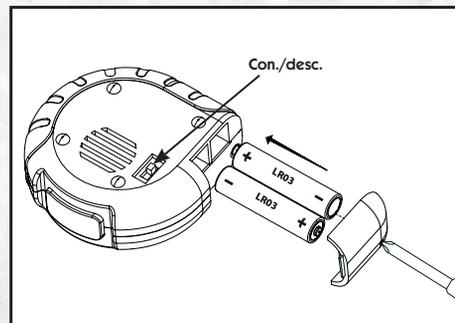
1. Seguir siempre las instrucciones. Utilizar únicamente las pilas especificadas y comprobar que están bien colocadas haciendo corresponder las señales de polaridad + y.
2. No mezclar pilas viejas y nuevas, o estándar (carbono/zinc) con alcalinas.
3. Retirar las pilas agotadas del producto.
4. Retirar las pilas si el producto no se va a utilizar durante un período largo de tiempo.
5. Evitar que los terminales del compartimento de las pilas produzcan un cortocircuito.
6. Si este producto causara, o se viera afectado por interferencias eléctricas locales, apartarlo de otros equipos eléctricos. Reinicie el aparato (apagándolo y volviéndolo a encender o retirando las pilas y volviéndolas a colocar) si es necesario.
7. PILAS RECARGABLES: No mezclar éstas con otro tipo de pilas. Retirarlas del producto siempre antes de

recargarlas. Recargar las pilas bajo la supervisión de un adulto. NO RECARGAR NINGÚN OTRO TIPO DE PILAS.

8. Al igual que en el caso de objetos pequeños, las pilas deben mantenerse fuera del alcance de los niños. En caso de ingesta, es necesaria atención médica inmediata.



Las pilas han de devolverse al centro de reciclaje más cercano a su domicilio para su correcta eliminación. No las tire a la basura.



© 1935, 2008 HASBRO. Todos los derechos reservados.

Distribuido en España por 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

www.hasbro.es



040901790105 00

EDAD
8+

JUC

040901790105 00

MONOPOLY City

Inst

MONOPOLY

CITY

BRAND

¿DE QUÉ SE TRATA?
página 3

¿QUÉ HAY EN EL JUEGO? PREPARACION
página 4-5

¿CÓMO SE JUEGA?
página 6

CONTENIDO

Tablero, 6 peones, edificios, 22 cartas de Distrito, 25 cartas de Suerte, 6 cartas de Recordatorio, 1 carta de Alquiler Gratis, 2 dados, dinero de juguete y 1 unidad de Comercio.

EDAD **8+**
JUGADORES 2-6



040901790105 00

¿ES LA PRIMERA VEZ QUE JUEGAS?

¡Lee todo el manual de instrucciones antes de empezar porque hay algunas diferencias importantes respecto al Monopoly tradicional! Juega una partida de prueba para familiarizarte con el juego.

Las páginas marcadas de color explican todo lo que necesitas para continuar y en el resto de páginas encontrarás la información detallada.

ÍNDICE

	PÁGINA
¿DE QUÉ SE TRATA?.....	3
CÓMO GANAR.....	3
¿QUÉ HAY EN EL JUEGO?.....	4
PREPARACIÓN.....	5
UNIDAD DE COMERCIO.....	5
¿CÓMO SE JUEGA?.....	6
¿DÓNDE HAS CAÍDO?.....	7
CÓMO SE SUBASTA.....	8
CÓMO CONSTRUIR.....	8
EDIFICIOS.....	9
Casas, Edificios industriales, Estaciones.....	9
Estadios, Rascacielos, Torre Monopoly.....	10
PERMISO DE OBRAS.....	11
EDIFICIOS EXTRA Y EDIFICACIONES PELIGROSAS.....	12
¿CÓMO COBRO ALQUILER?.....	13
TRATOS, HIPOTECAS Y BANCARROTA.....	14
PARKING GRATUITO Y CÁRCEL.....	15
FINAL DEL JUEGO E INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS.....	16

¿DE QUÉ SE TRATA? (LO ESENCIAL)

Recorre el tablero comprando distritos y construyendo una metrópolis Monopoly. Cada distrito de la parte central del tablero se corresponde con un grupo de casillas; si caes en un distrito sin propietario, cómpralo o subástalo – ¡depende de ti!

Lo básico

- ◆ Puedes construir en cada turno.
- ◆ Compra casas y/o edificios industriales para incrementar el valor del alquiler de tus distritos.
- ◆ Las casas son más baratas, ¡pero ten cuidado! Si alguien construye una edificación peligrosa en tu distrito (una depuradora de aguas residuales o un vertedero, por ejemplo), ¡los **bloques de casas** no valdrán nada! Los bloques industriales cuestan más pero son una inversión más segura.

- ◆ Protege tus edificios construyendo escuelas, depósitos de agua y otros edificios extra.

Los extras

- ◆ Compra dos distritos del mismo color y construye un estadio para aumentar tus ganancias.
- ◆ Compra todos los distritos de un grupo de color y podrás construir un rascacielos y así doblar inmediatamente el valor del alquiler de esos distritos.
- ◆ Compra todos los distritos de **dos** grupos de color y ¡la Torre Monopoly – que dobla el valor del alquiler de **todos tus distritos** – podrá ser tuya!

¡ENTRA EN EL EMOCIONANTE MUNDO DE MONOPOLY CITY!

EL GANADOR

Sé el jugador más rico al final del juego comprando distritos, construyendo en ellos y cobrando alquileres.

Mira la página 16 para saber cómo valorar tus propiedades al final del juego.

¿QUÉ HAY EN EL JUEGO?

Unid

Botó
El Bar
crono
jugad
prop
el pre



Interruptor
ENCENDIDO

Casas



1 bloque 2 bloques 3 bloques

Edificios industriales



1 bloque 2 bloques 3 bloques



ESTACIONES



ESTADIOS



RASCACIELOS



LA TORRE MONOPOLY

DINERO

Reparte a cada jugador:

6 x



6 x



2 x



2 x



Unidad de Comercio

Botón Subasta

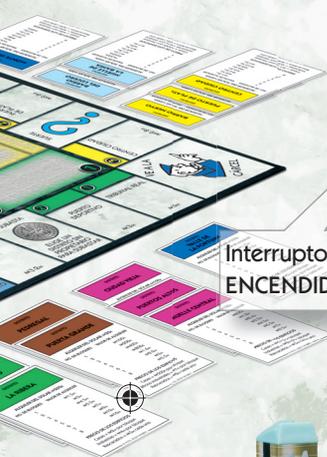
El Banquero pulsa este botón para cronometrar una subasta cuando un jugador cae en una propiedad sin propietario y no quiere comprarla por el precio establecido. Mira la página 8.



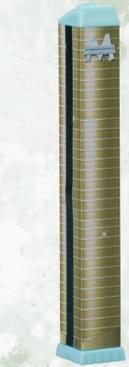
Interruptor de ENCENDIDO/APAGADO

Botón Construir

Pulsa el botón cuando quieras comprar edificios y saber si puedes comprar 1, 2 ó 3 bloques o construir una estación. Mira la página 8.



RASCACIELOS



LA TORRE MONOPOLY



EDIFICIOS EXTRA Y EDIFICACIONES PELIGROSAS

PREPARACIÓN

No pongas NADA en el centro del tablero – ¡es ahí donde construirás tu ciudad!

1. Coloca el tablero en el centro de la zona de juego, sobre una superficie plana.
2. Separa la carta de Alquiler Gratis de las cartas de Suerte y colócala junto a la casilla de Parking Gratuito.
3. Reparte una carta de Recordatorio a cada jugador.
4. Baraja las cartas de Suerte y colócalas en un montón, boca abajo, junto al tablero.
5. Todos eligen un peón y lo colocan en la casilla de **SALIDA**.
6. Decidid quién será el Banquero.

EL BANQUERO:

Estás a cargo del dinero, las cartas de Distrito, los edificios y las subastas durante el juego.

Antes de empezar a jugar:

- ◆ Separa las cartas de Distrito por grupos de color y colócalas en los huecos de la bandeja de plástico.
- ◆ Separa los edificios por grupos de color y colócalos junto al tablero.

2 x



2 x



1 x



5 x



Coloca el resto del dinero en los huecos que hay en la base de la caja.

¿CÓMO SE JUEGA?

1. DECIDID CUÁNTO TIEMPO JUGAR:

- ◆ hasta que todos los jugadores excepto uno caigan en bancarrota (alrededor de 2 horas, dependiendo del número de jugadores).
 -
 - ◆ durante un tiempo determinado (por ejemplo, una o dos horas). La unidad de Comercio te dirá cuándo ha pasado una hora.
2. Enciende la unidad de Comercio utilizando el interruptor que tiene debajo.
 3. Todos tiran los dados. Empieza el que saque la puntuación más alta y el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj. **¡CONSEJO!** ¡Tira los dados en la tapa de la caja para no golpear ningún edificio!
 4. Sigue los 3 pasos siguientes en **CADA** turno:

A. TIRA LOS DADOS

y avanza ese número de casillas alrededor del tablero.

B. MIRA DÓNDE HAS CAÍDO

C. CONSTRUYE PROPIEDADES SI LO DESEAS

Puedes construir en **cualquiera** de tus distritos durante tu turno. (Mira la página 8.)

5. Si sacas dobles, tienes otro turno, vuelve a tirar los dados y repite los pasos B y C (puedes construir en cada tirada). Tu turno ha finalizado. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.

FINAL DEL JUEGO

- ◆ Cuando hayáis jugado durante casi una hora, la unidad de Comercio pitará con más frecuencia. Para continuar jugando, apaga la unidad y vuelve a encenderla para que empiece a contar otra hora.
- ◆ Sumad todo vuestro dinero y el valor de propiedad (mira la página 16). ¡El jugador más rico gana!

Un distrito

- ◆ có
- la
- ca
-
- ◆ su
- DE

Un distrito

Págale el a
cantidad
distrito (m

Un distrito

No haces
en él. Si es
inmediata
el que hay
subastarlo
alquiler (s

Una casilla

Saca cual
subasta (r

¿DÓNDE HAS CAÍDO?

Un distrito sin propietario:

- ◆ cómpralo por la cantidad que indica la casilla. Paga al banquero y coge la carta de distrito correspondiente,
- subástalo. (Si no deseas comprarlo, DEBES subastarlo.)

Un distrito propiedad de otro jugador:

Págale el alquiler dependiendo de la cantidad de edificios que haya en ese distrito (mira la página 13).

Un distrito de tu propiedad:

No haces nada, excepto si hay una estación en él. Si es así, puedes desplazarte inmediatamente a cualquier otro distrito en el que haya una estación y comprarlo o subastarlo (si no tiene propietario) o pagar el alquiler (si pertenece a otro jugador).

Una casilla de SUBASTA:

Saca cualquier distrito sin propietario a subasta (mira la página 8.)

Una casilla de PERMISO DE OBRAS:

Construye una edificación peligrosa ○ un edificio extra (mira la página 11).

PARKING GRATUITO:

Coge la carta de Alquiler Gratis para utilizarla más tarde (mira la página 15).

Una casilla ?

Coge una carta de Suerte y sigue las instrucciones en ella.

VE A LA CÁRCEL:

Ve a la cárcel y no cobres dinero si pasas por la casilla de SALIDA (mira la página 15).

CÓMO SE SUBASTA

- ◆ El Banquero pulsa el botón Subasta en la unidad de Comercio para activar el cronómetro. Cada subasta dura hasta 50 segundos.
- ◆ El jugador que decidió subastar empieza la puja con cualquier cantidad desde \$10k dólares Monopoly o superior.
- ◆ Cualquier jugador puede hacer una oferta en cualquier momento, incluido el jugador que decidió subastar el distrito.
- ◆ Cuando oigáis un sonido y la luz roja parpadee más deprisa, ¡tenéis 5 segundos para cerrar la subasta!
- ◆ Aquel que haya hecho la puja más alta cuando la luz roja se apague gana el distrito y paga ese precio al Banquero.



Botón SUBASTA

CÓMO CONSTRUIR

- ◆ Pulsa el botón Construir en la unidad de Comercio.
- ◆ ¿Cuál es el número que muestra cuando se para? Ése es el número máximo de bloques que puedes construir en este turno, por ejemplo, 3 significa que puedes construir **hasta** 3 bloques. Si la unidad se para en **4** puedes construir una estación (mira la página 9) pero ninguna propiedad.
- ◆ Construye casas, edificios industriales o una combinación (mira la página 9). Cómpralos a la banca al precio que se indica en tu/s carta/s de Distrito.
- ◆ **Construye propiedades en CUALQUIERA de los distritos que poseas. Puedes construir en más de un distrito en el mismo turno.**
- ◆ Puedes pulsar el botón Construir **una vez** por turno.



Botón CONSTRUIR

CONSTRUIR AUMENTAR

Pueden ser...
Para comprar...

- ◆ 1 bloque...
- ◆ Las cartas que lo...
- ◆ Si otro jugador peligra el distrito cuenta "Edificios"

EDIFICIOS

- ◆ 1 bloque...
- ◆ Los edificios que las...
- ◆ Los edificios de las cartas de jugador en tu distrito industrial cuenta...

¡Consejo!
Si un distrito de 3 bloques...

EDIFICIOS

CONSTRUYE HASTA 8 BLOQUES EN CADA DISTRITO PARA AUMENTAR SU VALOR DE ALQUILER.

Pueden ser **casas**, **edificios industriales** o una combinación de los dos.

Para construir, pulsa el botón Construir en la unidad de Comercio para saber si puedes comprar 1, 2 ó 3 bloques, o construir una estación.

CASAS (GRIS)



1 bloque



2 bloques



3 bloques

- ◆ Las casas son más baratas de construir que los edificios industriales.
- ◆ Si otro jugador construye una edificación peligrosa en tu distrito, las casas de ese distrito pierden todo su valor y no cuentan para el valor de alquiler (mira "Edificaciones peligrosas").

EDIFICIOS INDUSTRIALES (AZUL CLARO)



1 bloque



2 bloques



3 bloques

- ◆ Los edificios industriales son más caros que las casas.
- ◆ Los edificios industriales están **a salvo** de las edificaciones peligrosas. Si otro jugador construye un edificio peligroso en tu distrito, todos los edificios industriales en ese distrito todavía cuentan para el valor de alquiler.

ESTACIONES



En tu turno, si este icono parpadea cuando pulsas el botón Construir, ¡construye gratis una estación en cualquier distrito!

Coloca las estaciones en el **borde de las casillas**, no en el centro del tablero.

¡Utiliza las estaciones para pasar por la casilla de SALIDA y recoger ganancias, para ir a una parte del tablero donde deseas comprar y para evitar molestas áreas de alquiler elevado!

- ◆ Cuando caes en un distrito que tiene una estación, en el mismo turno puedes saltar a **cualquier otro distrito** que tenga una estación.
- ◆ Debes caer en una estación durante tu turno para poder utilizarla. Si empiezas tu turno en un distrito con estación, tira los dados y avanza como siempre.
- ◆ Si utilizas una estación en un distrito propiedad de otro jugador, ¡debes pagar el alquiler antes de abandonar la estación!

¡Consejo!

Si un distrito está demasiado lleno, cambia los edificios de 1 y 2 bloques por torres de 3 bloques para ganar espacio.

ESTADIOS

Los estadios no cuentan en el límite de 8 bloques de edificios por distrito.

Estadios



COSTE: ₡2M

Compra un estadio para incrementar tus ganancias; sólo hay 2 en el juego, ¡así que tendrás que ser rápido!

- ◆ Una vez que poseas 2 distritos del **mismo color**, podrás construir un estadio en cualquiera de los dos durante tu turno.
- ◆ ¡Recoge ₡1M dólares Monopoly por cada estadio que poseas cada vez que pases por la casilla de SALIDA (además de tus ganancias)!
- ◆ Sólo puedes construir un estadio en cada grupo de color.
- ◆ Los estadios no aumentan tu valor de alquiler.

RASCACIELOS Y LA TORRE MONOPOLY

Los rascacielos y la Torre Monopoly no cuentan en el límite de 8 bloques de edificios por distrito.

Rascacielos

Construye un rascacielos para doblar el valor de alquiler de todos los distritos de un grupo de color. El coste de un rascacielos se muestra al final de cada carta de Distrito.



- ◆ Una vez que poseas todos los distritos de un grupo de color, puedes construir un rascacielos en cualquiera de ellos. Así doblarás el valor de alquiler de todos los distritos de ese color.
- ◆ Puedes construir un rascacielos por grupo de color.
- ◆ Un rascacielos dobla inmediatamente el valor de alquiler de todos los distritos de su grupo de color.

Mira la página 13: Cómo cobrar el alquiler.

La Torre Monopoly

COSTES: ₡7M

Una vez que poseas todos los distritos de dos grupos de color, podrás comprar la Torre Monopoly y construirla en cualquier distrito de esos grupos de color.

¡Así doblarás el valor de alquiler de todos los distritos que poseas!

10

PERMISO DE OBRAS

Las edificaciones peligrosas y los edificios extra son gratis y no cuentan en el máximo de 8 bloques de edificios por distrito.



Cuando caes en una casilla de **PERMISO DE OBRAS**, debes:

- ◆ construir un edificio **extra** en un distrito de tu propiedad
-
- ◆ construir una edificación peligrosa en el distrito de otro jugador (para anular el valor de sus casas)
-
- ◆ construir un edificio extra o una edificación peligrosa en un distrito sin propietario (si estás planeando comprarlo o ¡quieres estropear los planes de otro jugador!).

IMPORTANTE: ¡LOS EDIFICIOS EXTRA IMPIDEN QUE SE CONSTRUYAN EDIFICACIONES PELIGROSAS EN UN DISTRITO, Y LAS EDIFICACIONES PELIGROSAS IMPIDEN QUE SE CONSTRUYAN EDIFICIOS EXTRA!

Por ejemplo, si has construido una escuela en tu distrito, otro jugador no podrá construir después una central eléctrica allí, y viceversa.



EDIFICIOS EXTRA

Protege tus distritos

Coloca edificios extra en tus distritos para impedir que otros jugadores construyan edificaciones peligrosas en ellos.



ESCUELA



PARQUE EÓLICO



DEPÓSITO DE AGUA



PARQUE

EDIFICACIONES PELIGROSAS



Central eléctrica
(3 bloques)



Depuradora de
aguas residuales
(3 bloques)



Prisión
(4 bloques)



Vertedero
(2 bloques)

- ◆ Si otro jugador construye una edificación peligrosa en uno de tus distritos, **todas** las casas de ese distrito pierden su valor y no se cuentan en el valor del alquiler de ese distrito. Déjalas en el tablero.
- ◆ Puedes quitar las edificaciones peligrosas de tus distritos pagando $\$500k$ dólares Monopoly **por bloque** a la banca durante tu turno.

Ejemplo:

Para quitar una prisión (4 bloques) de tu distrito, paga $\$2M$ dólares Monopoly (4 x $\$500k$) a la Banca y devuelve la prisión al Banquero. Ahora podrás volver a cobrar alquiler por las casas de ese distrito.

Cuando o
te debe:

DISTRITO VALLERÍA LA FORNIA	
ALQUILER DEL	
NO. DE BLOQUES	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
PRECIOS	
Casa	
Industria	
Rascacielos	

¿Hay edifi
sólo los b

¿Hay un r
ese grupo
Monopol
propiedad

Ejemplo o

Eres el pro
Muelle Ce

Hay:

2 bloques
peligrosa

4 bloques

1 rascacielo
así que se

VALOR DE

¿CÓMO COBRO ALQUILER?

Quando otro jugador cae en uno de tus distritos, haz lo siguiente para calcular cuánto te debe:

DISTRITO VALLE DE LA FORTUNA	
ALQUILER DEL SOLAR M350k	
NO. DE BLOQUES	VALOR DE ALQUILER
1	M1.75M
2	M4.5M
3	M5.5M
4	M7M
5	M9M
6	M11M
7	M16M
8	M18M

PRECIO DE LOS EDIFICIOS
Casas = M2M por bloque
Industrias = M4M por bloque
Rascacielos = M5M cada uno

© 1985, 2009 HASBRO

¿No hay edificios?
Cobra sólo el "Alquiler del Solar".

¿Hay casas y/o edificios industriales?
Cuenta cuántos bloques (no edificios) hay y cobra el valor de alquiler correspondiente que indica la carta de distrito.

DISTRITO MONTE DIAMANTE	
ALQUILER DEL SOLAR M500k	
NO. DE BLOQUES	VALOR DE ALQUILER
1	M3M
2	M5M
3	M8M
4	M10M
5	M12M
6	M15M
7	M18M
8	M20M

PRECIO DE LOS EDIFICIOS
Casas = M2M por bloque
Industrias = M4M por bloque
Rascacielos = M5M cada uno

© 1985, 2009 HASBRO

¿Hay edificaciones peligrosas? Cuenta sólo los bloques industriales.

¿Hay un rascacielos en algún distrito de ese grupo de color O está la Torre Monopoly en algún distrito de tu propiedad?

¡Dobla el alquiler! (Si tienes un rascacielos y la Torre Monopoly, **no puedes** doblar el alquiler dos veces.)

Si el jugador que paga no puede pagar el alquiler, debe hipotecar un distrito o hacer un trato contigo para conseguir el dinero.

Ejemplo de alquiler:



Eres el propietario de Muelle Central, Ciudad Vieja y Puertos Altos. Otro jugador cae en Muelle Central.

Hay:

2 bloques de casas, que no se cuentan porque hay una edificación peligrosa (central eléctrica) que anula su valor.

4 bloques industriales.

1 rascacielos en Puertos Altos, que es del mismo grupo de color, así que se dobla el alquiler.

VALOR DE ALQUILER TOTAL:

$$\text{Valor} = \cancel{\text{M0}}$$

$$\text{Valor} = \cancel{\text{M}3.5\text{M}}$$

$$2 \times \cancel{\text{M}3.5\text{M}} = \cancel{\text{M}7\text{M}}$$

$$\text{M}7\text{M}$$

TRATOS

¡Haced tratos entre vosotros para reunir fondos o conseguir los distritos que necesitéis!

- ◆ Cuando queráis hacer un trato, pulsa el botón Subasta para activar el cronómetro. ¡Debéis llegar a un acuerdo antes de que termine el tiempo!
- ◆ Si intercambias/vendes un distrito durante un trato, todos los edificios que ya están en él se quedan.

HIPOTECAS

Si no puedes pagar el alquiler, puedes hipotecar uno o más distritos de tu propiedad para reunir algún dinero.

Para hipotecar un distrito

El valor de la hipoteca es el mismo que el valor de alquiler que tiene el distrito en ese momento. Coloca la carta de Distrito boca abajo frente a ti y recoge esa cantidad de mano del Banquero.

No podrás cobrar alquiler de los distritos hipotecados.

Para volver a comprar un distrito hipotecado más tarde

Dale la vuelta a la carta de Distrito y paga el valor de alquiler al Banquero, por ejemplo, la cantidad que recibiste cuando lo hipotecaste.

Ya puedes empezar a cobrar el alquiler por el distrito y los edificios en él de nuevo.

BANCARROTA

Si debes más dinero del que puedes reunir de tus activos, se te declara en bancarrota y quedas fuera del juego.

Deber al Banquero

Devuelve tus cartas de Distrito al Banquero, que venderá en subasta cada propiedad al mejor postor. Coloca todas tus cartas de “Quedas libre de la cárcel” al final del montón correspondiente.

Deber a otro jugador

El otro jugador recibe el dinero que te queda, tus cartas de Distrito y cualquier carta de “Quedas libre de la cárcel” que tengas.

PARKING GRATUITO

No hay ninguna penalización por caer aquí. Podrás seguir cobrando alquiler y construyendo mientras estés en la casilla de **PARKING GRATUITO**.



Carta de Alquiler Gratis

¡La carta de Alquiler Gratis te permite jugar un turno sin pagar alquiler!

- ◆ Cuando caigas en la casilla **PARKING GRATUITO**, coge la carta de Alquiler Gratis que está junto al tablero.
- ◆ Utiliza esta carta en un turno posterior en el que no quieras pagar alquiler.
- ◆ Una vez hayas utilizado la carta, vuévela a colocar junto a la casilla de **PARKING GRATUITO**.
- ◆ Si otro jugador cae en la casilla de **PARKING GRATUITO** antes de que tú hayas utilizado la carta, pierdes tu oportunidad de utilizarla y debes dársela al otro jugador. ¡Mala suerte!

CÁRCEL



Ve a la Cárcel si:

- ◆ Caes en la casilla "Ve a la Cárcel".
- ◆ Coges una carta de Suerte que diga "Ve directamente a la Cárcel".
- ◆ Sacas dobles tres veces seguidas en tu turno.

Tu turno termina cuando vas a la Cárcel. Avanza hasta la casilla de la Cárcel y no recojas dinero cuando pases por la casilla de **SALIDA**.

Mientras estás en la Cárcel puedes cobrar alquiler y construir propiedades en distritos, si estos no están hipotecados.

Sal de la cárcel:

- ◆ Pagando una multa de **¥500k** dólares Monopoly y continuar en el próximo turno.
- ◆ Usando una carta de "Quedas libre de la cárcel".
- ◆ Sacando dobles en los dados.

Si después de haber esperado durante tres turnos no has conseguido sacar dobles, paga **¥500k** dólares Monopoly al Banquero antes de mover tu peón de acuerdo con tu tercera tirada.