

## CÓMO GANAR

EDAD  
8+



**SER EL PRIMER JUGADOR EN CONSEGUIR 3 GRUPOS COMPLETOS DE PROPIEDADES DE DIFERENTE COLOR.**

## EN QUÉ CONSISTE EL JUEGO

¡Monopoly Deal consiste en recoger propiedades y quitárselas a tus adversarios! Usa las cartas de Acción para cobrar alquileres, intercambiar cartas, exigir dinero de cumpleaños y mucho más. Asegúrate de ingresar mucho dinero en tu banca personal... ¡y recuerda que los demás jugadores podrían quitártelo!

## PREPARACIÓN

1. Quita las 4 cartas de Reglas Rápidas del paquete y repártelas como referencia.
2. Baraja el resto de cartas y reparte 5, boca abajo, a cada jugador.
3. Todos los jugadores miran sus cartas, ¡pero las mantienen en secreto!
4. Coloca las cartas restantes boca abajo en el centro para crear el **montón de reparto**.
5. El jugador más joven empieza. La partida continúa en el sentido de las agujas del reloj.

## EN TU TURNO

### 1. COGE 2 CARTAS

del montón de reparto y añádelas a las que tienes en la mano. Más adelante en la partida, si no te quedan cartas, coge 5 en lugar de dos.

### 2. JUEGA HASTA 3 CARTAS

de tu mano y colócalas sobre la mesa frente a ti. No tienes que jugar cartas si no quieres. Juega tus 3 cartas en cualquiera de las combinaciones siguientes: **A**, **B** y/o **C**, en cualquier orden (mira abajo *El aspecto del juego*).

#### **A** PON CARTAS DE DINERO/ACCIÓN EN TU PROPIA BANCA

Los jugadores pueden cobrar alquileres, cumpleaños, etc. Forma un montón de 'Banca' frente a ti, usando cartas de Dinero y/o cartas de Acción.

- ◆ Si pones una carta de Acción en tu Banca, pierde su condición de carta de Acción para el resto de la partida. Si la usas para pagar a otro jugador, debe ir directamente a su banca y ya no puede usarse para su Acción.

y/o

#### **B** COLOCA PROPIEDADES EN TU PROPIA COLECCIÓN

¡RECUERDA QUE 3 GRUPOS DE PROPIEDADES DE DIFERENTE COLOR GANAN EL JUEGO!

- ◆ Extiende cartas de Propiedad frente a ti para formar tus grupos de Propiedades.
- ◆ Cada carta muestra cuántas propiedades hay para recoger en ese grupo de color.
- ◆ Puedes recoger tantos grupos de propiedades como quieras, pero necesitas **3 grupos completos** (de diferente color) para ganar el juego.
- ◆ Sólo puedes reorganizar tu colección de propiedades en tu turno. Si te das cuenta de que has ganado durante el turno de otro jugador, ¡debes esperar a que sea tu turno para decirlo!

y/o



## C JUEGA CARTAS DE ACCIÓN EN EL CENTRO ¡SIGUE LAS INSTRUCCIONES DE LAS CARTAS DE ACCIÓN!

- ◆ Las cartas de Acción te permiten hacer cosas como cobrar alquileres a otros jugadores, quitarles sus cartas y exigir dinero por tu cumpleaños!
- ◆ Si coges una carta de Acción en tu turno, puedes jugarla inmediatamente como una de tus tres cartas o usarla en un turno posterior.
- ◆ Las cartas de Acción también pueden usarse como dinero. El valor se muestra en la esquina, dentro de un círculo rojo.

(Mira 'Las cartas en detalle' para más información.)

### ¡IMPORTANTE! CÓMO PAGAR A OTROS JUGADORES

- ◆ Las cartas **NUNCA** pueden volver a la mano de un jugador.
- ◆ **NUNCA** pagues con cartas de tu mano, sólo con cartas situadas frente a ti.
- ◆ Puedes pagar con cartas de tu banca, con propiedades o una combinación de ambas. Tú eliges cómo quieres pagar... ¡no al jugador a quien pagas!
- ◆ ¡No se da cambio! Por ejemplo, si un jugador te cobra  $\text{M}2\text{M}$  de alquiler y tú sólo tienes una carta de  $\text{M}3\text{M}$  en tu banca, no recibes el cambio. ¡Mala suerte!
- ◆ Si pagas con cartas de propiedad, deben ir a la colección de propiedades del otro jugador.
- ◆ Si no tienes cartas frente a ti con las que pagar, ¡no tienes que pagar nada!

## 3. FINALIZA TU TURNO

Si tienes más de 7 cartas **en tu mano** al **final** de tu turno (sin incluir las cartas de la mesa), descártate de las extra colocándolas en la parte inferior del montón de reparto, de forma que sólo tengas 7. Si te has quedado sin cartas, coge 5 al comienzo de tu próximo turno.

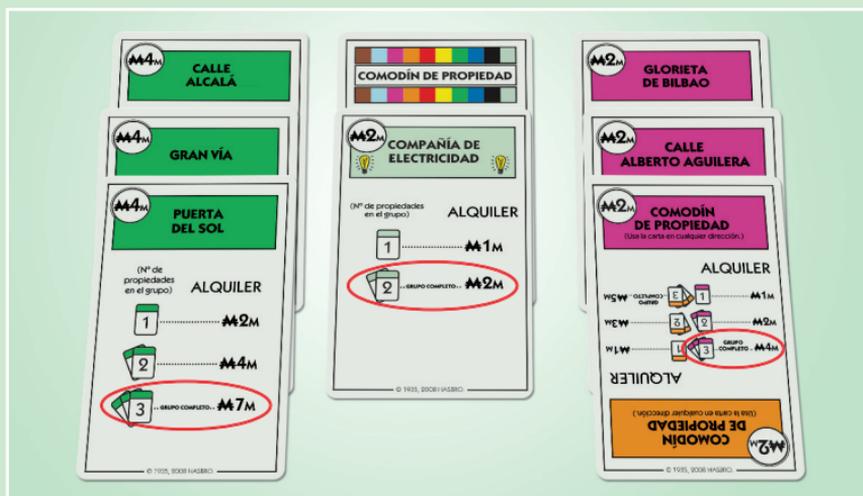
## ¡EMPIEZA A JUGAR Y LO VERÁS TODO MUCHO MÁS CLARO!

## EL ASPECTO DEL JUEGO



# EL GANADOR

PARA GANAR, SÉ EL PRIMER JUGADOR QUE CONSIGA 3 GRUPOS COMPLETOS DE PROPIEDADES DE DIFERENTE COLOR.



## LAS CARTAS EN DETALLE



### Negocio Furtivo:

Quítale una propiedad a cualquier otro jugador y añádela a tu colección de propiedades. No puedes quitar una carta de un **grupo completo** de propiedades. También puedes depositarla en tu banca como dinero.



### Trato Forzoso:

Intercambia la carta de propiedad de otro jugador con una de tu colección de propiedades. También puedes depositarla en tu banca como dinero.



### Roba-Negocios:

Quítale un grupo completo de propiedades a otro jugador y añádelo a tu colección de propiedades. ¡Brutal! También puedes depositarla en tu banca como dinero.



### Di que No:

Usa esta carta en **cualquier momento** para cancelar el efecto cuando otro jugador juegue una carta de Acción contra ti. Si ese jugador tiene otra carta de Di que No, **puedes** usarla para cancelar la tuya... ¡lo sentimos! También puedes depositarla en tu banca como dinero.



### Cobrador de Deudas:

¡Usa esta carta para exigir M5M a otro jugador! También puedes depositarla en tu banca como dinero.



### Es mi Cumpleaños:

Todos los jugadores te pagan M2M. ¡Feliz cumpleaños! (Amigos ricos... ¡qué afortunado eres!) También puedes depositarla en tu banca como dinero.



### Carta de Alquiler Multicolor:

Cobra alquiler a un jugador que elijas por **cualquiera** de tus propiedades. También puedes depositarla en tu banca como dinero.



### Alquiler:

Cobra alquiler a otros jugadores por tu/s propiedad/es **que coincida/n con el color de la carta de Alquiler**. También puedes depositarla en tu banca como dinero.



### Alquiler Doble:

Juega con una carta de Alquiler estándar para **doblar** la cantidad. También puedes depositarla en tu banca como dinero.



### Pasa por la Salida:

Coge 2 cartas extra del montón de reparto. Puedes jugar más de una carta de Pasa por la Salida por turno. También puedes depositarla en tu banca como dinero.



### Casa/Hotel:

Añade estas cartas a un grupo completo de propiedades para sumarla al valor del alquiler.

- ◆ Sólo puedes tener una casa y un hotel en cualquier grupo.
- ◆ Sólo puedes añadir un hotel a un grupo de propiedades después de haber añadido una casa.
- ◆ No puedes añadir casas u hoteles al grupo de Estaciones o Servicios Públicos.

También puedes depositarla en tu banca como dinero.



### Carta de Dinero:

Pon cartas de dinero en tu montón de banca y úsalas para pagar a otros jugadores.



### Comodines de Propiedad:

- ◆ Usa cartas Comodín de Propiedad como sustitutas de cartas de propiedad de uno de los colores mostrados en la carta.
- ◆ Puedes intercambiar estas entre los diferentes grupos en tu turno.
- ◆ Hay 2 Comodines de Propiedad multicolor que pueden usarse como propiedades de cualquier color. Estas no tienen valor monetario y no pueden usarse para pagar con ellas.

### Cartas de Propiedad:

Cada carta muestra cuántas propiedades necesitas de ese color para completar un GRUPO COMPLETO. Esto también se aplica a Estaciones y Servicios Públicos.

## 6 O MÁS JUGADORES

Para jugar con **6 o más jugadores**, ¡baraja juntos dos paquetes de cartas y juega de forma normal! Si más tarde necesitas separar los paquetes de cartas, usa esta lista para saber el contenido de un paquete:

### 110 cartas de juego, incluyendo:

- ◆ **4 carta de reglas rápidas** ◆ **28 cartas de Propiedad:** 2 Marrones, 3 Azules Claro, 3 Rosas, 3 Naranjas, 3 Rojas, 3 Amarillas, 3 Verdes, 2 Azules Oscuro, 4 Estaciones/Negro, 2 Servicios Públicos/Verde claro
- ◆ **11 Comodines de Propiedad:** 1 Azul Claro/Marrón, 1 Azul Claro/Estación, 2 Rosa/Naranja, 2 Rojo/Amarillo, 1 Azul Oscuro/Verde, 1 Verde/Estación, 1 Estación/Servicio Público, 2 Comodines de Propiedad multicolores
- ◆ **34 cartas de Acción:** 2 x Roba-Negocios, 3 x Trato Forzoso, 3 x Negocio Furtivo, 3 x Di que No, 3 x Cobrador de Deudas, 3 x Es mi Cumpleaños, 2 x Alquiler Doble, 3 x Casas, 2 x Hoteles, 10 x Pasa por la Salida
- ◆ **13 cartas de Alquiler:** 2 Azul Claro/Marrón, 2 Rosa/Naranja, 2 Rojo/Amarillo, 2 Azul Oscuro/Verde, 2 Estación/Servicio Público, 3 de Cualquier Alquiler. ◆ **20 cartas de Dinero:** 6 x  $\$1M$ , 5 x  $\$2M$ , 3 x  $\$3M$ , 3 x  $\$4M$ , 2 x  $\$5M$ , 1 x  $\$10M$ .

© 1935, 2008 Hasbro. Todos los derechos reservados.



090801723105 00