



⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD-Small parts.
Not for children under 3 years.

⚠ MISE EN GARDE:
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT: Petites pièces.
Déconseillé aux enfants de moins de 3 ans.

⚠ CUIDADO:
PELIGRO DE ASFIXIA. Piezas pequeñas.
No es para niños menores de 3 años.

For 2 to 4 players • Pour 2 à 4 joueurs • De 2 a 4 jugadores
AGE/EDAD: 5 - 8

C

OBJECT

Collect the most money by traveling around the board, setting up as many ticket booths as possible and collecting money from your friends each time they visit your attraction. The game ends when one player runs out of money. The remaining players then add up their money. The player with the most money wins!

EQUIPMENT

- Gameboard • Deck of 24 Chance ("?) Cards • 48 Ticket Booths (4 sets of 12) • Pack of Play Money • 4 Plastic Pawns • Die

SETUP

- Each player chooses a pawn, and places it on the "GO" space. Place any extra pawns back in the box.
- Each player then takes the 10 (or 12 in a 2-player game) ticket booths that match the colour of his/her pawn. Place the extra ticket booths back in the box.
- Shuffle the deck of Chance cards (with the "?" on the back) and place them facedown on the matching gameboard space.
- Choose a player to be the Banker. The Banker separates the money into different denominations and gives each player the following: five \$1s, four \$2s, three \$3s, one \$4 and one \$5. The Banker also plays the game – but always keeps the Bank's money separate from his/her own.
- Roll the die. The player rolling highest goes first.

GAMEPLAY

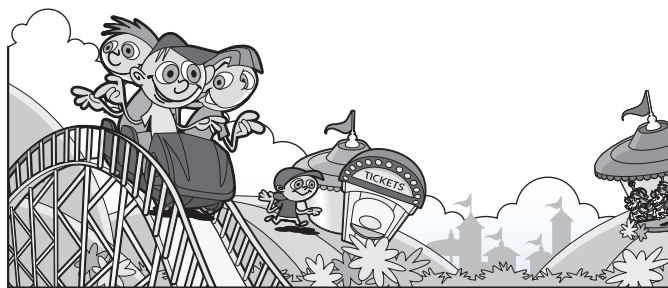
On your turn:

- Roll the die and move your pawn that many spaces, *then*
- Follow any instructions on the space you land on.

What have you landed on?

An Attraction without a Ticket Booth: You must pay the Banker the amount shown on the space, then place one of your ticket booths there. Now it's up to you to keep track of this ticket booth – make sure you collect the amount shown on the space from any player who lands here. NOTE: If you do not have the amount shown on the space, stay where you are. You can't put up a ticket booth here. Play passes to the next player.

An Attraction with a Ticket Booth: Time to pay! Pay the player who owns this ticket booth the amount shown on the space. If that person also has a ticket booth on another space of the same colour, you must pay double the amount shown on the space.



BUT DU JEU

Accumule le plus d'argent en te promenant autour de la planchette tout en installant le plus de billetteries possible et en collectant de l'argent à tes amis chaque fois qu'ils visitent ton attraction. Le jeu prend fin lorsqu'un joueur n'a plus d'argent. Les autres joueurs comptent leur argent et celui qui a le plus gros montant gagne la partie!

CONTENU

- Planchette de jeu • Paquet de 24 cartes Chance «?» • 48 billetteries en plastique (4 ensembles de 12) • Liasse de billets factices • 4 pions en plastique • Dé

PRÉPARATION

- Chaque joueur choisit un pion et le dépose sur la case «GO» de la planchette. Remets les pions en trop dans la boîte.
- Ensuite, chaque joueur prend les 10 billetteries (ou 12 pour une partie à 2 joueurs) de la couleur de son pion. Remets les billetteries en trop dans la boîte.
- Brasse le paquet de cartes Chance (avec le «?» à l'endos) et dépose-les face contre table sur la case appropriée.
- Désigne un joueur qui tiendra le rôle de banquier. Le banquier divise l'argent en différentes dénominations et le distribue à chaque joueur comme suit: cinq billets de 1 \$, quatre de 2 \$, trois de 3 \$, un de 4 \$ et un de 5 \$. Le banquier prend également part à la partie mais garde toujours séparément l'argent de la banque et le sien.
- Tous les joueurs lancent le dé. Celui qui obtient le plus haut chiffre entame la partie.

JOUER LE JEU

À ton tour:

- Lance le dé et avance ton pion du nombre de cases indiqué par le dé, *puis*
- suis les consignes indiquées sur la case.

Où t'es-tu arrêté?

Sur une attraction sans billetterie: Tu dois payer au banquier le montant indiqué sur la case puis y installer l'une de tes billetteries. Maintenant, il t'appartient de bien surveiller ta billetterie afin de t'assurer de réclamer le montant indiqué sur cette case de tout joueur qui s'y arrête. NOTE: Si tu ne possèdes pas le montant indiqué sur cette case, reste sur cette case. Tu ne peux y installer aucune billetterie. C'est maintenant au tour du prochain joueur.

Sur une attraction avec une billetterie: Il faut payer! Remets au propriétaire de cette billetterie le montant indiqué sur cette case. Si ce joueur possède également une billetterie sur une autre case de la même couleur, tu dois payer le double du montant indiqué.

Go: À chaque fois que tu passes sur la case «GO», réclame de la banque 2 \$ d'allocation. Ne l'oublie surtout pas. Sinon tu n'obtiendras pas l'allocation de 2 \$.

Lance de nouveau: Lance le dé de nouveau, avance et suis la consigne indiquée sur la case où tu t'es arrêté.

Feux d'artifices et spectacle sur l'eau: Si tu t'arrêtes sur l'une de ces deux cases, remets 2 \$ à la banque.

OBJETIVO

Acumular la mayor cantidad de dinero viajando alrededor del tablero e instalando la mayor cantidad de taquillas posible y recoger dinero de tus amigos cada vez que se detienen en una de tus atracciones. El juego termina cuando a un jugador se le acaba el dinero. ¡El jugador con mayor cantidad de dinero gana!

CONTENIDO

- Tablero de juego • 24 tarjetas de Oportunidad ("?") • 1 paquete de dinero para jugar • 48 taquillas de plástico (4 conjuntos de 12) • 4 peones de plástico • Dado

PREPARACIÓN

- Cada jugador escoge un peón y lo coloca en el espacio de salida ("GO"). Guarda los peones extras en la caja.
- Cada jugador toma 10 taquillas (ó 12 en un juego para 2 jugadores) que combinen con el color de su peón. Coloca las taquillas extras en la caja.
- Mezcla las tarjetas de Oportunidad (con el "?" atrás) y colócalas boca abajo en el espacio designado en el tablero.
- Se escoge a un jugador que hará las veces de banquero. El banquero separa el dinero por denominación y reparte lo siguiente a cada jugador: cinco billetes de \$1, cuatro billetes de \$2, tres billetes de \$3, un billete de \$4 y un billete de \$5. El banquero que también juega mantiene el dinero del banco separado del suyo.
- Todos los jugadores lanzan el dado. El jugador que obtenga el número mayor juega primero.

CÓMO JUGAR

En tu turno:

- Lanza el dado y mueve tu peón la cantidad de espacios indicada por el dado, *luego*
- Sigue las instrucciones del espacio al que llegaste.

¿Dónde llegaste?

A una atracción sin taquilla: Debes pagar al banquero la cantidad indicada en el espacio, luego coloca ahí una de tus taquillas. Ahora depende de ti llevar la cuenta de esta taquilla, para poder reclamar a cualquier jugador que llegue ahí la cantidad mostrada en el espacio. NOTE: Si no tienes la cantidad mostrada en el espacio, quédate ahí. No puedes instalar la taquilla. El juego continúa con el próximo jugador.

A una atracción con taquilla: ¡Te toca pagar! Paga al propietario de esa taquilla la cantidad mostrada en el espacio. Si esa persona tiene otra taquilla en otro espacio del mismo color, debes pagar el doble de la cantidad que muestra el espacio.

Go: Cada vez que pasas por "GO", reclama al banco \$2 de pensión. Asegúrate de recordarlo o te quedarás sin los \$2.

Lanza de nuevo: Lanza el dado de nuevo y mueve. Sigue las instrucciones del espacio donde llegaste.

Fuegos artificiales y espectáculo acuático: Si llegas a uno de estos espacios, paga \$2 al banco.



C



Go: Every time you pass GO, collect \$2 in allowance from the bank. Make sure you remember — or you may miss out on your \$2!

Roll Again: Roll again, move, and follow the instructions on the space you land on.

Fireworks and Water Show: If you land on either of these spaces, pay \$2 to the bank.

Free Time: This is a free resting place. If you land here, do nothing. On your next turn, roll the die and move on from here.

Lunch: If you land here by rolling the die, you're "just waiting." Wait until your next turn to move again.

Go to Lunch: You must pay \$3 to the bank, then move your pawn immediately to Lunch. If you pass "GO," do NOT collect \$2. On your next turn, roll the die and move as usual.

Chance (?): Draw the top Chance card, follow its instructions, then return it to the bottom of the pile.

Your CHANCE card may say:

Go to ... or Pay...: Move your pawn immediately to the space indicated, then follow the instructions on the space. Don't forget to collect \$2 if you pass "GO" on the way.

Free Ticket Booths: Do NOT move your pawn. Look at the colour on the card and find the matching coloured spaces. Can you place one of your ticket booths there?

- If either space doesn't have a ticket booth, place one of your unused ticket booths onto the space (if both have no ticket booths, choose the space you want).
- If both spaces already have two different colour ticket booths on them, you may remove either one and replace it with one of your own.
- If both spaces have the same colour ticket booths already on them, you're out of luck — you cannot replace either of them. In this case only, you may discard the Chance card and draw a new one. Follow its instructions.

Strategy Hint: When you draw a "Free Ticket Booth" Chance card and get to replace a player's ticket booth, choose the player who is furthest ahead in the game. Also, it's to your advantage to have two of your ticket booths on spaces of the same colour so they cannot be taken away when another player draws a "Free Ticket Booth" card. Also, owning both means that you collect double the money when someone lands on either one.

WINNING THE GAME

As soon as one player runs out of money, the game ends, and all of the other players count up their money. The player with the most money wins!

OPTIONAL RULE FOR OLDER PLAYERS

If you would like to play a longer game that is more like standard MONOPOLY, continue playing until only one player is left. That player wins the game.

 **Not suitable for children under 3 years because of small parts — choking hazard.**

US and European addresses. US consumers please write to: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (toll free). European consumers please write to: Hasbro UK Ltd., Hasbro Consumer Affairs, P.O. BOX 43, Caswell Way, Newport, Wales, NP 19 4YD, or telephone our Helpline on 00 800 2242 7276.

The HASBRO and PARKER BROTHERS names and logos as well as the MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the gameboard, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, and each of the distinctive elements of the board and playing pieces are trademarks of Hasbro for its property trading game and game equipment. © 2005 Hasbro. All Rights Reserved. TM and ® denote U.S. Trademarks. Hasbro Canada, 2350 de la Province, Longueuil, QC, Canada J4G 1G2.

Imp. por: Servicios Mexicanos de Manufactura S. de R.L. de C.V. Cedros Business Park, Autopista Federal México-Querétaro, km 42,5 C.P.54600 Tepozotlán, Estado de México. R.F.C. SMM-990712-156. Centro de Servicio para México: Tel.: 5876-2998 y para el interior de la República 01-800-712-6225.

Temps libre: Cette case gratuite sert uniquement à te reposer. Si tu t'arrêtes ici, tu ne fais rien. À ton prochain tour, lance le dé et le jeu se poursuit.

Repas: Si tu t'arrêtes ici suite à un lancer du dé, tu n'es qu'en attente. Attends ton prochain tour.

Va au coin repas: Tu dois payer 3 \$ à la banque puis te rendre à la case REPAS. Si tu passes sur la case «GO», NE réclame PAS 2 \$. À ton prochain tour, lance le dé et poursuis comme d'habitude.

Chance (?): Pige la carte Chance sur le dessus du paquet, suis la consigne, puis remets-la sous la pile de cartes.

Ta carte CHANCE peut indiquer:

Va à ... ou Paie...: Déplace ton pion immédiatement à la case indiquée puis suis la consigne qui s'y trouve. N'oublie pas de réclamer 2 \$ si en chemin tu passes sur la case «GO».

Billettes gratuites: NE déplace PAS ton pion. Regarde la couleur sur la carte et trouve les cases de la même couleur. Peux-tu installer l'une de tes billetteries sur l'une de ces cases?

- S'il n'y a pas de billetterie sur l'une de ces cases, installe l'une de tes billetteries sur cette case (si les deux cases sont libres, choisis celle que tu veux).
- Si les deux cases ont chacune une billetterie de couleurs différentes, tu peux en retirer une et la remplacer par l'une des tiennes.
- Si les deux cases sont occupées chacune par une billetterie de même couleur, pas de chance, tu ne peux remplacer aucune des billetteries. Dans ce cas uniquement, tu peux jeter la carte Chance et en piger une autre. Ensuite, suis la consigne.

Conseils stratégiques: Lorsque tu piges une carte Chance «Billetterie gratuite» et qu'il t'est possible de remplacer celle d'un joueur adverse, choisis toujours le joueur qui a le plus d'avance sur les autres. Il est aussi plus avantageux pour toi de posséder deux billetteries sur des cases de même couleur. Ces cases ne peuvent plus être confisquées par tes adversaires lorsqu'ils pigent une carte Chance «Billetterie gratuite». De plus, le fait de posséder une billetterie sur deux cases de même couleur te permet de réclamer le double du montant lorsqu'un joueur s'arrête sur l'une de ces cases.

GAGNER LA PARTIE

La partie prend fin dès qu'un joueur est à court d'argent. Tous les joueurs comptent alors leur argent. Celui qui en a amassé le plus est le gagnant.

RÈGLEMENT OPTIONEL POUR LES JOUEURS PLUS ÂGÉS

Si tu désires jouer une plus longue partie qui ressemble plus au vrai jeu de MONOPOLY, continue de jouer jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur. C'est ce dernier qui gagne la partie.

 **Les petites pièces présentent un risque d'étouffement. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.**

Tiempo libre: Este es un lugar de descanso gratis. Si llegas ahí, no hagas nada. En tu próximo turno, lanza el dado y muévete desde esta casilla.

Almuerzo: Si llegas aquí por conteo del dado, estás "en espera". Espera tu próximo turno para moverte otra vez.

Ve a almorzar: Debes pagar al banco \$3 y luego mover tu peón inmediatamente al espacio ALMUERZO. Si pasas por "GO", NO recojas \$2. En tu próximo turno, lanza el dado y muévete como de costumbre.

OPORTUNIDAD (?): Toma la primera tarjeta de Oportunidad del paquete, sigue las instrucciones y luego colócala debajo de la pila.

Tu tarjeta de OPORTUNIDAD puede indicar:

Ve a... o Paga...: Mueve tu peón inmediatamente al espacio señalado, luego sigue las instrucciones que ahí se indican. No te olvides de recoger \$2 si pasas por "GO".

Taquillas gratuitas: NO muevas tu peón. Observa el color de la tarjeta y busca los espacios de ese mismo color. ¿Puedes colocar una de tus taquillas ahí?

- Si alguno de los espacios no tiene taquilla, coloca una de tus taquillas (si ninguno tiene taquilla, escoge el espacio que desees).
- Si ambos espacios tienen taquillas de diferentes colores, puedes quitar una de las taquillas y reemplazarla por una de las tuyas.
- Si ambos espacios tienen taquillas del mismo color, ¡no tienes suerte!, no puedes reemplazar ninguna de ellas. En este caso únicamente, puedes descartar la tarjeta de Oportunidad y tomar una nueva.

Consejos estratégicos: Cuando tomas una tarjeta de Oportunidad con "Taquilla gratis" y puedes reemplazar una taquilla de otro jugador, elige al jugador que esté en la mejor posición en el juego. Es también más ventajoso para ti tener dos taquillas en espacios del mismo color, ya que los otros jugadores no te las pueden quitar cuando tomen la tarjeta "Taquilla gratis". Además, tener dos taquillas del mismo color significa que podrás reclamar doble cantidad de dinero cuando alguien llegue a cualquiera de estos espacios.

GANAR EL JUEGO

El juego termina desde el momento en que un jugador se quede sin dinero. Los demás jugadores cuentan su dinero. El jugador con más dinero gana.

REGLAS OPCIONALES PARA JUGADORES DE MAYOR EDAD

Si deseas un juego más largo que se parezca al tradicional juego de MONOPOLY, continúa jugando hasta que solo quede un jugador. Ese jugador es el ganador.

 **No es conveniente para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.**



PN*101C00441G0



