

TABLEROS DE ESTILO LIBRE



¡Rompe las reglas y crea a tu manera!

Tablero Inicial (página 4)

1. Sustituye las baldosas de distrito dobles que se muestran en la imagen de la preparación por distritos de diferentes colores. NO uses las baldosas dobles de Permiso de Obras/azul oscuro.
2. Debes utilizar el mismo diseño, pero puedes cambiar las baldosas sencillas (casillas de SALIDA, Ve a la cárcel, etc.) que estén alrededor. Coloca los 2 puentes con espacio entre ellos uniformemente por del tablero.

Tablero Clásico (página 16)

1. Debes utilizar las baldosas que se muestran en el dibujo, pero puedes cambiar sus posiciones.
2. Asegúrate de que hay 2 baldosas dobles entre cada baldosa sencilla (casilla de SALIDA, Ve a la cárcel, etc.). Incluidas las baldosas dobles de Permiso de Obras/azul oscuro.
3. Coloca los 2 puentes con espacio entre ellos uniformemente por el tablero (como se muestra en el dibujo).

Tablero Profesional (página 18)

1. Utiliza todas las baldosas, pero reorganiza las baldosas dobles de distrito como quieras. Asegúrate de que hay 3 baldosas dobles entre cada una de las sencillas (casilla de SALIDA, Ve a la cárcel, etc.).
2. Coloca los 4 puentes con espacio entre ellos uniformemente por el tablero.

¡Utiliza las dos baldosas de estación para unir el tablero!

He aquí cómo jugar:

1. Elige el tablero con el que quieres jugar: Inicial, Clásico o Profesional, o una de las opciones de arriba.
2. Organízalos en el orden que se muestra, pero en cualquier forma. No puedes "romper" el tablero por cualquier sitio. Por ejemplo, después de la casilla de SALIDA, junto a la Cárcel o entre las baldosas de propiedad.
3. Encaja una estación en el extremo del tablero.
4. Juega de la manera habitual. Cuando llegues a una estación, salta directamente al otro extremo del tablero para continuar tu movimiento. (No cuentes utilizando las estaciones como un movimiento.)



El nombre y el logotipo MONOPOLY, el diseño distintivo del tablero, el nombre y el personaje de MR. MONOPOLY, así como cada uno de los elementos distintivos del tablero y piezas de juego son marcas registradas de Hasbro para su juego de las operaciones inmobiliarias y equipo del juego.

© 1935, 2009 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

031018361105 00



CONTIENE
12 baldos
de estació
de Suerte,
Monopoly

EDAD
8+ JUC

031018361105 00 MONOPOLY U-BUILD IN

¡VISITA
[www.monopoly.com](http://www.monopoly.com/u-build)
/u-build
PARA EMPEZAR A JUGAR
INMEDIATAMENTE!



MONOPOLY

El Emocionante Juego de las Propiedades Inmobiliarias

¡ELIGE
la duración de
la partida!

¡CONSTRUYE
tu tablero
para jugar!



CONTENIDO

12 baldosas dobles de distrito, 4 puentes, 4 baldosas sencillas, 2 baldosas de estación de tren, 6 peones, 91 edificios, 22 cartas de Distrito, 17 cartas de Suerte, 4 cartas de Recordatorio, 2 dados, 1 paquete de dinero Monopoly y lámina para la preparación de los tableros.



EDAD
8+

2-6
JUGADORES



EL JUEGO

¡Lee el manual de instrucciones completamente antes de empezar a jugar porque hay algunas diferencias importantes respecto al MONOPOLY tradicional! Juega una partida de prueba para familiarizarte con el juego y para empezar utiliza el tablero INICIAL.

¡Juega con
de la par

Muévete
Monopol
de un dis
opción m
de graves
Elige tu ta

ÍNDICE

	PÁGINA
¿QUÉ ES NUEVO?	3
CONSTRUYE TU TABLERO	3
TABLERO INICIAL	4 – 5
CÓMO SE JUEGA	6 – 7
EDIFICIOS (RESIDENCIALES E INDUSTRIALES)	8
ESTADIO, RASCACIELOS Y TORRE MONOPOLY	9
PERMISO DE OBRAS, EDIFICIOS EXTRA Y EDIFICACIONES PELIGROSAS	10 – 11
¿CÓMO COBRO ALQUILER?	12
TRATOS	13
SUBASTAS	13
HIPOTECAS	13
CÁRCEL	14
CARTAS DE SUERTE	14
PASAR DOS VECES EN EL MISMO TURNO POR LA CASILLA DE SALIDA	14
BANCARROTA	15
FINAL DEL JUEGO	15
TABLERO CLÁSICO	16 – 17
TABLERO PROFESIONAL	18 – 19
TABLEROS DE ESTILO LIBRE	20

1. Elige tu
hazlo c
2. Mira el

¿QUÉ ES NUEVO?

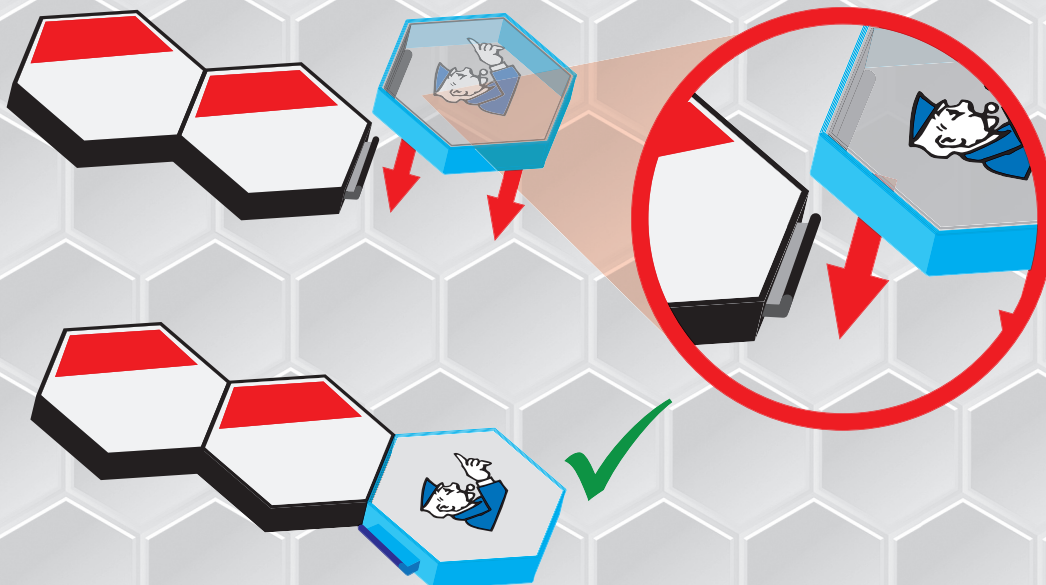
¡Juega como quieras con tu u-build! MONOPOLY u-build te permite controlar la duración de la partida. ¡Elige un tablero a tu medida!

Muévete alrededor del tablero comprando distritos y construyendo una metrópolis Monopoly. Si caes en un distrito sin dueño, cómpralo o subástalo. Cuando seas dueño de un distrito, ¡puedes construir en él! ¡Elige construir edificios residenciales como la opción más barata, o edificios industriales para mantener el valor de tus alquileres alejado de graves peligros!

Elige tu tablero, encaja tus baldosas en el sitio y ¡ya estás preparado para empezar!

¡CONSTRUYE TU TABLERO!

1. Elige tu tablero: Inicial, Clásico, Profesional o Estilo Libre. La primera vez que juegues, hazlo con el tablero INICIAL.
2. Mira el dibujo para construir tu tablero. Encaja las baldosas como se muestra.



TABLERO 1: INICIAL

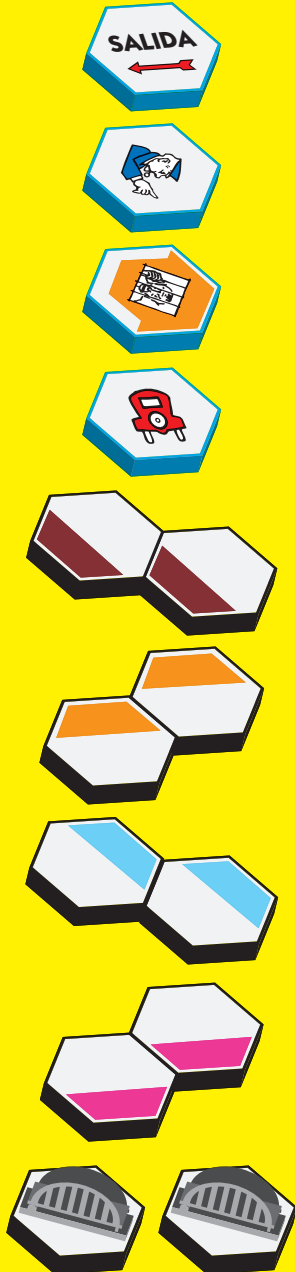


2-4
JUGADORES

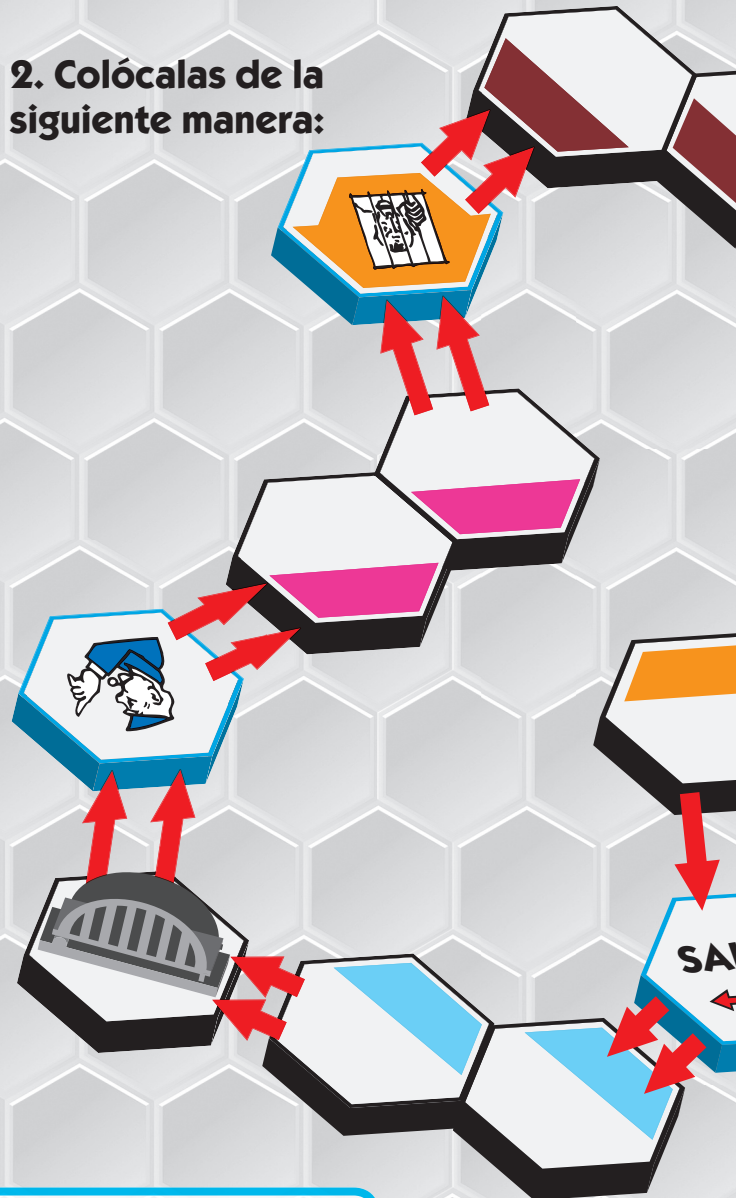


30 MIN.
APROXIMADAMENTE.

1. Coge las siguientes baldosas:



2. Colócalas de la siguiente manera:



¿Dominas el tablero Inicial?
¡Échale un vistazo al tablero
Clásico en la página 16!



¡CONSEJO!
 Es importante encajar las baldosas **exactamente** como se muestra en los dibujos de los tableros. Utiliza los colores y los dibujos para colocarlas de manera adecuada.
 Encuentra los extremos correctos de las baldosas y alinéalas de manera que coincidan con los dibujos, LUEGO encájalas en su sitio.
 ¿Quieres volverte loco con la forma de tu tablero? ¡Añade estaciones! Mira la página 20.

Para este juego necesitas:

-  40 x Bloques residenciales
-  1 x Cualquier edificación peligrosa
-  1 x Cualquier edificio extra
-  2 x Rascacielos



Coloca las cartas de Suerte junto al tablero.



DA A CADA JUGADOR:

- X 2 
- X 2 
- X 1 
- X 1 
- X 1 
- X 1 
- X 5 

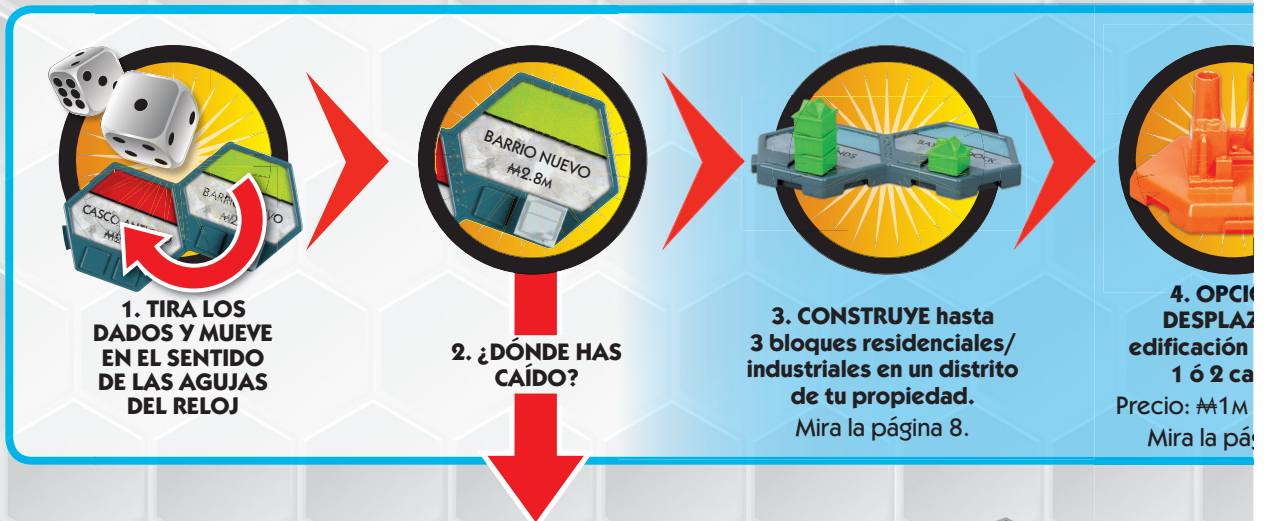
Página 6 

¡HE AQUÍ CÓMO JUGAR!

1. Todos eligen un peón y lo colocan en la casilla de SALIDA.
2. Decidid quién será el Banquero. El Banquero está a cargo del dinero, las cartas de Distrito y los edificios.
3. Todos tiran los dos dados, o solo uno en el juego Inicial. Empieza el jugador que puntúe más alto y el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.

Sé el jugador de los distritos, el Banquero. El juego finaliza cuando un jugador se declara en banca rota. Mira la página 11.

EN TU TURNO



¿DÓNDE HAS CAÍDO?

EN UN DISTRITO SIN DUEÑO:

Cómpralo a la banca O subástalo.

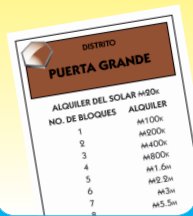
(Mira la página 13.)



EN UN DISTRITO PROPIEDAD DE OTRO JUGADOR:

Paga el alquiler.

(Mira la página 12.)



EN UN DISTRITO DE TU PROPIEDAD:

No hagas nada. (Puedes construir, si quieres.)



PERMISO DE OBRAS

Construye una edificación peligrosa O un edificio extra, O desplaza una edificación peligrosa una casilla.

(Mira la página 10.)



PARKING GRATUITO

No hagas nada. Puedes cobrar al jugador que se detiene aquí.

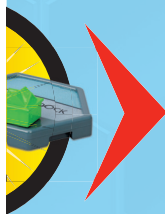
- Construir un edificio de parking.
- Cobrar al jugador que se detiene aquí.



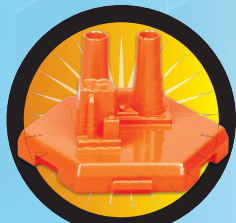
CÓMO GANAR

Sé el jugador más rico al final de la partida comprando distritos, construyendo en ellos y cobrando alquiler. El juego finaliza cuando uno de los jugadores cae en bancarrota.

Mira la página 15: Final del juego.



hasta
casillas/
distrito
lado.
a 8.



**4. OPCIONAL
DESPLAZA** una
edificación peligrosa
1 ó 2 casillas.

Precio: ₱1M por casilla.
Mira la página 11.



**5. TU TURNO HA
FINALIZADO**



**PERMISO DE
OBRAS**

construye una
edificación peligrosa
edificio extra,
desplaza una
edificación peligrosa
a casilla.
(Mira la página 10.)



**PARKING
GRATUITO**

No hagas
nada. Puedes:

- Construir
- Cobrar alquiler



PUENTE

Si está **ABIERTO**, paga
₱1M, ciérralo y coge
una carta de Suerte.

Si está **CERRADO**,
ábrelo y coge una
carta de Suerte.

(Mira la página 14.)



VE A LA CÁRCEL

Ve directamente
a la cárcel. No
cobres si pasas por
la casilla de SALIDA.
(Mira la página 14.)



¡LÉEME!

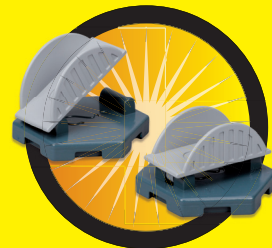
OTRAS COSAS QUE HACER EN TU TURNO

Utiliza esta lista para ver
las cosas que pueden ocurrir
en cada turno (también tu
movimiento básico).

EN TU TURNO:

¿HAS CRUZADO UN PUENTE?

Si está **ABIERTO**, paga ₱1M al banquero y
ciérralo cuando pases. Si está **CERRADO**,
crúzalo gratis. (Si **caes** en un puente, ¡mira
abajo a la izquierda!)



¿HAS PASADO POR LA CASILLA DE SALIDA?

Cobra ₱2M de la banca.



¿HAS SACADO DOBLES?

Tira otra vez. (Si sacas dobles 3 veces
seguidas, ¡ve a la cárcel!)



EDIFICIOS



Cuando seas propietario de un distrito, ¡puedes construir en él!

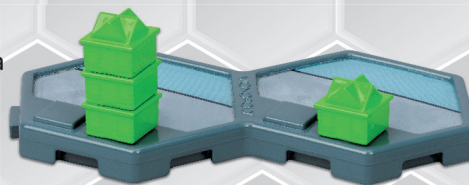
No necesitas ser propietario de un grupo para poder construir.

- Construye hasta 8 bloques en cada distrito para aumentar su alquiler.
- En cada turno, puedes comprar hasta 3 bloques para construir en un distrito de tu propiedad.

Tablero Inicial: solo puedes construir bloques residenciales.

Tableros Clásico y Profesional: puedes construir bloques residenciales, edificios industriales o una combinación de ambos.

- Apila bloques del mismo tipo uno sobre otro.
- No puedes volver a vender edificios a la banca o cambiarlos de distrito.



DISTRITO	
MUELLE CENTRAL	
ALQUILER DEL SOLAR M120k	
NO. DE BLOQUES	ALQUILER
1	M600k
2	M1.2k
3	M2.4k
4	M3.5k
5	M4.5k
6	M7k
7	M7.5k
8	M9.5k
PRECIO DE LOS EDIFICIOS	
Residencial	= M1k por bloque
Industrial	= M2k por bloque
Rascacielos	= M3k cada uno

Los precios de los edificios se muestran en las cartas de Distrito.

¡CONSEJO!

Protege los bloques de tus distritos construyendo edificios extra junto a ellos. ¡Nadie puede construir una edificación peligrosa junto a un distrito que ya tiene un edificio extra pegado a él! Mira la página 10.

EDIFICIOS RESIDENCIALES (VERDE)

- Los edificios residenciales son más baratos que los edificios industriales.
- Si otro jugador construye una edificación peligrosa junto a tu distrito, los bloques residenciales pierden su valor y ya no suman su valor del alquiler. Mira "Edificaciones peligrosas", página 11.



EDIFICIOS INDUSTRIALES (GRIS)

- Los edificios industriales son más caros que los edificios residenciales.
- Los edificios industriales están **a salvo** de las edificaciones peligrosas. Si otro jugador construye una edificación peligrosa junto a tu distrito, todos los edificios industriales de ese distrito cuentan para el valor del alquiler.

SOLO TABLEROS CLÁSICO Y PROFESIONAL



¿ERES F...
¡Co...

R...

Construye grupo de

- Una vez puedes construir
- Puedes
- Un rascacielos grupo c
- Si const alquiler

Compra el juego,

- Una vez junto a o indust
- Cobra A si el dist
- El estac
- El estac

Una vez comprar grupos.

- ¡La Torr
- Si la Torr afecta a



**¿ERES PROPIETARIO DE MÁS DE 2 DISTRITOS DEL MISMO COLOR?
¡Construye un estadio, un rascacielos o la Torre Monopoly!**

RASCACIELOS – PRECIO: VER CARTA DE DISTRITO

Construye un rascacielos para doblar el alquiler de todos los distritos de un grupo de color del que seas propietario.

- **Una vez seas propietario de todos los distritos de un grupo de color**, puedes construir un rascacielos junto a cualquiera de ellos. (No puedes construir bloques residenciales o industriales en el mismo turno.)
- Puedes construir un rascacielos por grupo de color.
- **Un rascacielos dobla inmediatamente el alquiler de todos los distritos de su grupo de color.**
- Si construyes un rascacielos y toca el distrito de otro jugador aparte del tuyo, no afecta al alquiler del distrito del otro jugador. **Mira la página 12:** Cómo cobro alquiler.

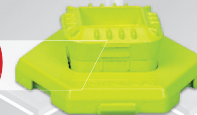


ESTADIO - PRECIO: ~~¥~~2M

Compra el estadio para aumentar tus ganancias. Solo hay uno en el juego, ¡date prisa!

- **Una vez eres propietario de 2 distritos del mismo color**, puedes construir el estadio junto a cualquiera de ellos durante tu turno. (No puedes construir bloques residenciales o industriales en el mismo turno.)
- Cobra ~~¥~~3M cada vez que pases por la casilla de SALIDA (en lugar de ~~¥~~2M), incluso si el distrito está hipotecado.
- El estadio **no** aumenta el alquiler de un distrito.
- El estadio **no** es un edificio extra y **no** protege tu distrito de las edificaciones peligrosas.

SOLO
TABLEROS
CLÁSICO Y
PROFESIONAL



LA TORRE MONOPOLY - PRECIO: ~~¥~~7M

Una vez seas propietario de los distritos de DOS grupos de color, puedes comprar la Torre Monopoly y construirla junto a cualquier distrito de esos grupos.

- ¡La Torre Monopoly dobla el alquiler de todos los distritos que poseas!
- Si la Torre Monopoly toca el distrito de otro jugador aparte del tuyo, no afecta al alquiler del distrito del otro jugador.

SOLO
TABLEROS
CLÁSICO Y
PROFESIONAL



PERMISO DE OBRAS, EDIFICIOS EXTRA Y EDIFICACIONES PELIGROSAS

Cuando caigas en una casilla de PERMISO DE OBRAS o cojas una carta de Suerte que te lo permita, puedes:

- construir un edificio extra verde junto a cualquier distrito
- construir una edificación peligrosa naranja junto al distrito de otro jugador (para hacer que sus edificios residenciales pierdan su valor)
- desplazar una edificación peligrosa una casilla.

En el tablero Inicial, solo puedes construir edificaciones peligrosas y edificios extra si coges una carta de Suerte que te lo permita.



- NO P... JUNTO... EDIFICIO
- NO P... EDIFICIO... QUE

Por ejemplo, distrito central

¡NO EXTRA

EDIFICIOS EXTRA

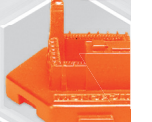
- Coloca edificios extra junto a tus distritos para impedir que otros jugadores construyan edificaciones peligrosas en ellos.
- Un edificio extra protege el alquiler de todos los distritos que toca.

- Cuando co... todos los...
- Todos los inmediatos... ese distrito

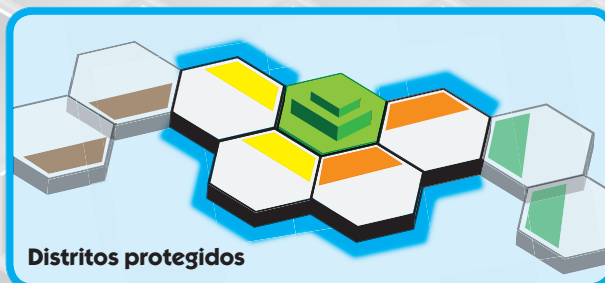
PARQUE EÓLICO



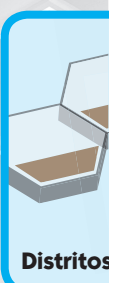
ESCUELA



PARQUE



Distritos protegidos



Distritos

¡IMPORTANTE!

- NO PUEDES CONSTRUIR UN EDIFICIO EXTRA JUNTO A UN DISTRITO QUE TIENE UNA EDIFICACIÓN PELIGROSA TOCÁNDOLE.
- NO PUEDES CONSTRUIR NI DESPLAZAR UNA EDIFICACIÓN PELIGROSA JUNTO A UN DISTRITO QUE TIENE UN EDIFICIO EXTRA TOCÁNDOLE.

Por ejemplo, si hay una escuela tocando tu distrito, otro jugador no puede construir una central eléctrica junto a él y viceversa.

¡NO PUEDES CAER SOBRE EDIFICIOS EXTRA O EDIFICACIONES PELIGROSAS!

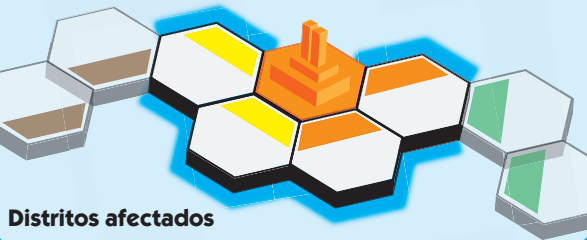
EDIFICACIONES PELIGROSAS

- Cuando construyes una edificación peligrosa, afecta a todos los distritos que toca.
- Todos los edificios residenciales de esos distritos pierden inmediatamente su valor y no cuentan para el alquiler de ese distrito. (Déjalos en el tablero.)
 - A los bloques industriales no les afecta.

CENTRAL ELÉCTRICA

CÁRCEL

VERTEDERO

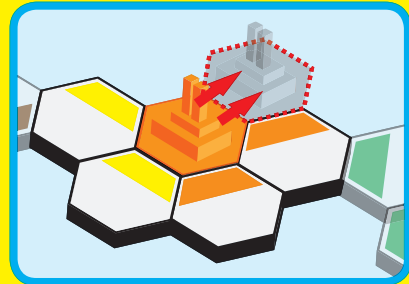


Distritos afectados

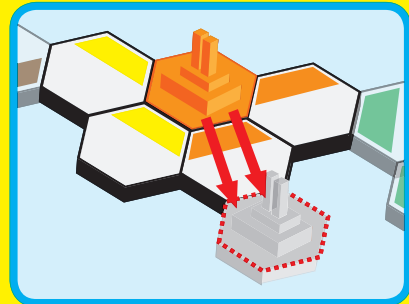
DESPLAZAR LAS EDIFICACIONES PELIGROSAS

- Puedes desplazar las edificaciones peligrosas de tus distritos pagando **¥1M por movimiento** a la banca.
- Puedes desplazar una edificación peligrosa hasta **2 veces** por turno.
- Está permitido mover una edificación peligrosa de manera que toque una baldosa que no pertenezca a un distrito, por ejemplo: Ve a la cárcel o Parking gratuito.

Un movimiento es de la siguiente manera:



O:



También puedes mover una edificación peligrosa sin pagar (solo hasta 2 movimientos) cuando caes en una baldosa de Permiso de Obras, en lugar de construir una nueva edificación peligrosa o un edificio extra.

¿CÓMO COBRO ALQUILER?

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

¿No hay edificios? Cobra solo el "alquiler del solar".

¿Hay edificios residenciales y/o edificios industriales?

Cuenta cuántos bloques hay y cobra el alquiler que se muestra en la carta de distrito que corresponda.

¿Hay edificaciones peligrosas? Cuenta solo los bloques industriales.

¿Eres propietario de un rascacielos (en un distrito de ese grupo de color) O de la Torre Monopoly? ¡Dobla el alquiler! (Si tienes un rascacielos Y la Torre Monopoly, no puedes doblar el alquiler dos veces.)

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

DISTRITO PUERTA GRANDE	
ALQUILER DEL SOLAR = 90k	
NO. DE BLOQUES	ALQUILER
1	M100k
2	M900k
3	M400k
4	M1.6M
5	M2.9M
6	M3M
7	M5.5M
8	M5.5M

PRECIO DE LOS EDIFICIOS	
Residencial	= M500k por bloque
Industrial	= M1M por bloque
Rascacielos	= M2M cada uno

EJEMPLO DE ALQUILER:

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

Hay:

2 bloques residenciales, que no cuentan porque la edificación peligrosa (central eléctrica) anula su valor. **Valor = ₡0**

4 bloques industriales. **Valor = ₡3.5M**

Hay un rascacielos en Puertos Altos, que está en el mismo grupo de color, así que dobla el alquiler.

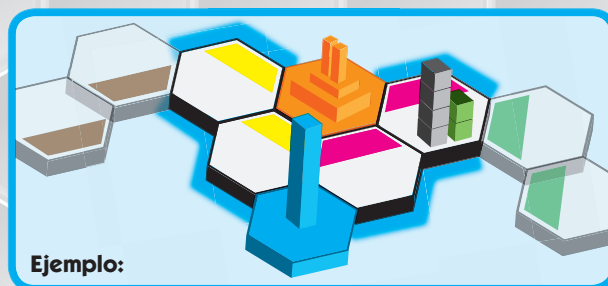
2 x ₡3.5M = ₡7M

VALOR DEL ALQUILER TOTAL: ₡7M

DISTRITO MUELLE CENTRAL	
ALQUILER DEL SOLAR = 100k	
NO. DE BLOQUES	ALQUILER
1	M100k
2	M900k
3	M400k
4	M1.6M
5	M2.9M
6	M3M
7	M5.5M
8	M5.5M

DISTRITO CIUDAD VIEJA	
ALQUILER DEL SOLAR = 100k	
NO. DE BLOQUES	ALQUILER
1	M100k
2	M900k
3	M400k
4	M1.6M
5	M2.9M
6	M3M
7	M5.5M
8	M5.5M

DISTRITO PUERTOS ALTOS	
ALQUILER DEL SOLAR = 100k	
NO. DE BLOQUES	ALQUILER
1	M100k
2	M900k
3	M400k
4	M1.6M
5	M2.9M
6	M3M
7	M5.5M
8	M5.5M



Ejemplo:

TRATOS

Haz tratos con otros jugadores en tu turno o entre los turnos de otros jugadores para reunir fondos o conseguir los distritos que necesites. Si cambias o vendes un distrito durante un trato, cualquier edificio que ya esté allí debe permanecer donde está.

Intercambiar distritos que tienen edificios especiales

- Si intercambias un distrito que tiene un estadio, ya no puedes cobrar $\text{€}3\text{M}$ cuando pases por la casilla de Salida, pero el nuevo propietario sí que puede.
- Si intercambias un distrito que tiene un rascacielos, todavía influye sobre todos los distritos de ese grupo de color (no al jugador que lo compró). Tanto tú y como el nuevo propietario, podéis cobrar alquiler doble en los distritos de vuestra propiedad de ese grupo de color.
- Si intercambias un distrito que tiene la Torre Monopoly junto a él, el nuevo propietario puede cobrar alquiler doble en todos los distritos que posee, ¡pero tú no!

SUBASTAS

- Si caes en un distrito y no quieres comprarlo, sácalo a subasta.
- El jugador que cayó allí debe comenzar la puja. La cantidad mínima es de $\text{€}10\text{k}$, ¡así que cualquier distrito puede ser una ganga!
- Todos los jugadores pueden pujar (incluso el jugador que no la compró por el precio inicial).
- No hay límite de tiempo. ¡Seguid diciendo cantidades hasta que nadie quiera pujar más alto!
- La persona que puge más alto gana el distrito y paga el precio que ha ofrecido a la banca.

HIPOTECAS

Para hipotecar un distrito

El valor de la hipoteca es el mismo que el valor actual del alquiler. Solo cuentan bloques residenciales e industriales, ni rascacielos ni la Torre Monopoly.

Cobra esa cantidad del banquero y coloca la carta de Distrito boca abajo delante de ti. Todos los edificios del distrito permanecen allí.

No puedes cobrar alquiler de los distritos hipotecados.

Para levantar una hipoteca

Dale la vuelta a la carta de Distrito y paga al banquero el valor actual del alquiler. Puedes empezar a cobrar alquiler en el distrito y construir sobre él inmediatamente.



CÁRCEL

Ir a la cárcel

Ve a la cárcel si:

- Coges una carta de Suerte que te dice “Ve a la cárcel”
- Caes en una baldosa de “Ve a la cárcel”
- Sacas dobles tres veces seguidas en tu turno.

Tu turno finaliza cuando vas a la cárcel.

Avanza hasta la baldosa de Cárcel y no cobras $\text{€}2\text{M}$ si pasas por la casilla de SALIDA.

Mientras estás en la cárcel puedes pujar en las subastas y cobrar alquiler de los distritos sin hipotecar, pero no puedes construir ni desplazar edificaciones peligrosas.

Cómo salir de la cárcel

Permanece en la cárcel durante 3 turnos, pero tira los dados cuando sea tu turno.

Hay dos maneras de salir de la cárcel más rápidamente:

1. Espera hasta tu **siguiente turno**, luego paga una multa de $\text{€}500\text{k}$ antes de tirar los dados. Luego tira y mueve de manera habitual.
2. Saca un doble en tu turno y avanza ese número de casillas. Si estás jugando con el tablero Inicial saldrás de la cárcel si sacas un 6.

Si no has sacado un doble (o un 6 en el juego Inicial) después de tres turnos, al principio de tu siguiente turno paga al banquero $\text{€}500\text{k}$, luego avanza de acuerdo con tu tirada.



CARTAS DE SUERTE

- Si caes sobre un puente, ábrelo (si está cerrado) o paga $\text{€}1\text{M}$ para cerrarlo (si está abierto) y coge una carta de Suerte.
- La mayoría de las cartas tienen dos frases de Suerte – una si el puente está ABIERTO y otra si el puente está CERRADO. Obedece a la frase de Suerte que corresponda con la **nueva** posición del puente.
- Si no puedes obedecer a la frase, por ejemplo, si es una carta de CONSTRUCCIÓN GRATUITA y no eres propietario de ningún distrito, coloca la carta al final del montón. ¡Mala suerte!



PASAR DOS VECES POR LA CASILLA DE SALIDA EN EL MISMO TURNO

Puedes cobrar $\text{€}2\text{M}$ dos veces en un turno. Por ejemplo, consigues una carta de Suerte inmediatamente después de pasar por la casilla de SALIDA que te dice “Avanza hasta la casilla de SALIDA”.





ESCASEZ DE DINERO

Si no tienes muchos fondos, puedes conseguir dinero:

- Hipotecando distritos
- Vendiendo distritos a otros jugadores



BANCARROTA

Si debes más dinero del que puedes conseguir vendiendo tus propiedades, se te declara en bancarrota y el juego ha finalizado. Mira abajo.



SI TU DEUDA ES CON EL BANQUERO

Si debes dinero a la banca cuando caes en bancarrota, devuelve tus cartas de Distrito al banquero.



SI TU DEUDA ES CON OTRO JUGADOR

Dale al otro jugador todo el dinero que te queda y todas las cartas de Distrito que no están hipotecadas. Pueden contar lo que les has dado en el total final.



FINAL DEL JUEGO

El juego termina tan pronto como el primer jugador cae en bancarrota. Cuando esto ocurre, los demás jugadores cuentan cuánto tienen siguiendo los siguientes pasos:

1. Cuenta tu dinero en efectivo.
2. Calcula el valor del alquiler de todos los distritos de tu propiedad y súmalos. El valor del alquiler es la cantidad que pagaría otro jugador si cayera en esa casilla. (Mira la página 12.) Los distritos hipotecados no cuentan para el total.
3. Suma tu dinero en efectivo al total de tus distritos. Ésta es tu cantidad final.

¡El jugador más rico es el ganador!

TABLERO 2: CLÁSICO

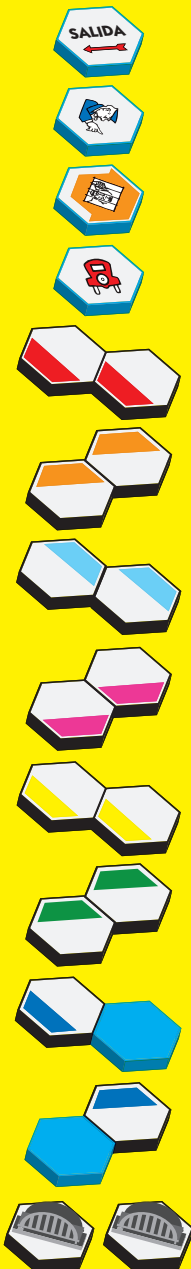


2-6
JUGADORES

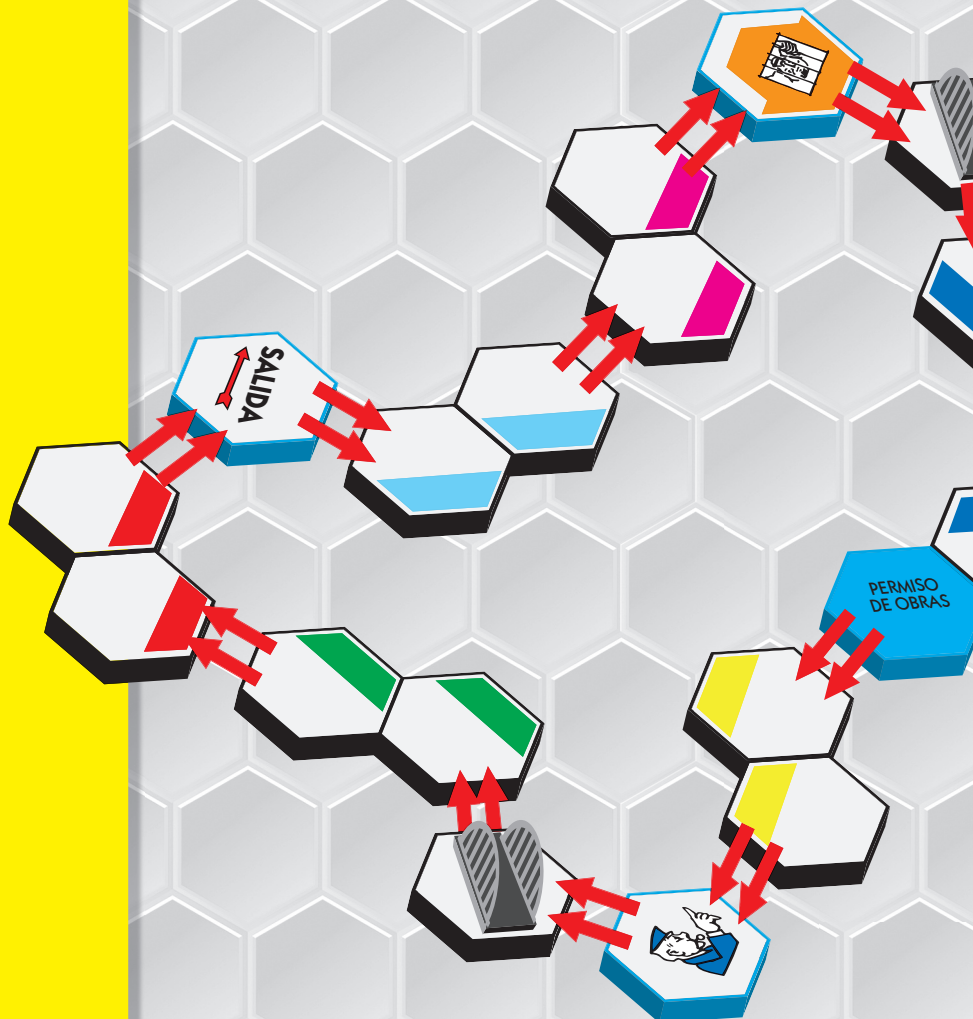


60 MIN.
APROXIMADAMENTE.

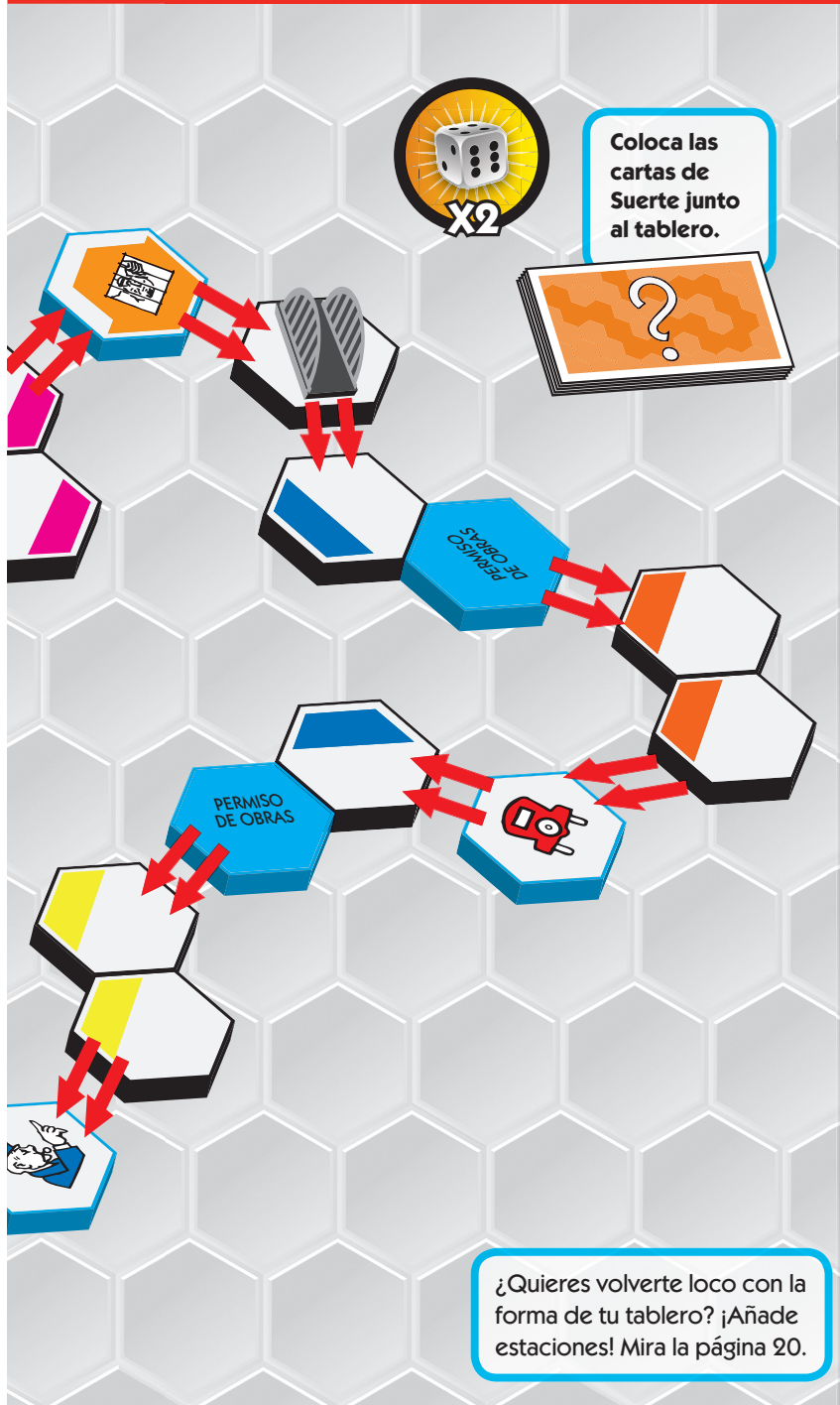
1. Coge estas baldosas:



2. Colócalas de la siguiente manera:



¿Dominas el tablero Clásico?
¡Échale un vistazo al tablero
Profesional en la página 18!



Para este juego necesitas:

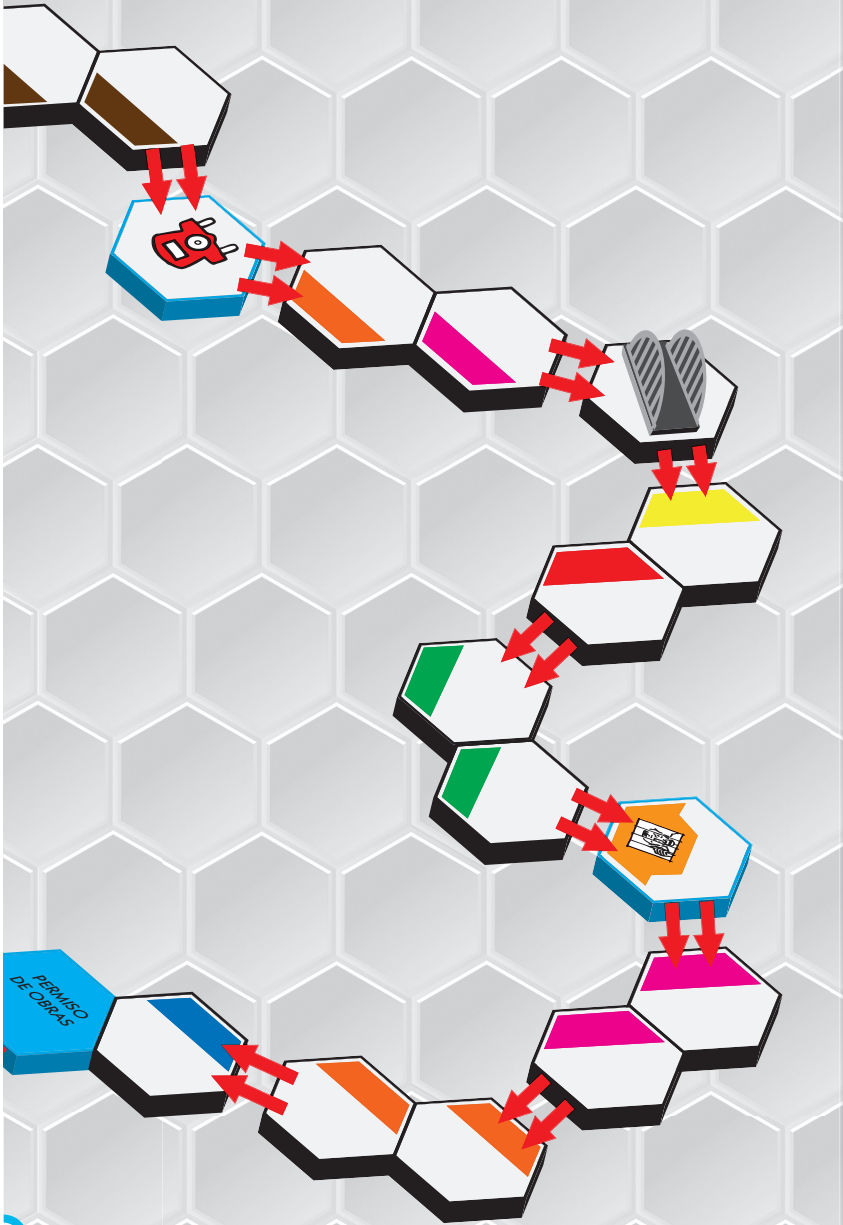
- 40 x Bloques residenciales
- 20 x Bloques industriales
- 1 x Escuela
- 1 x Parque
- 1 x Estación eléctrica
- 1 x Cárcel
- 2 x Rascacielos
- 1 x Torre Monopoly

DA A CADA JUGADOR:

- X 4
- X 4
- X 1
- X 1
- X 1
- X 1
- X 5



ENTE.



¿Quieres volverte loco con la forma de tu tablero? ¡Añade estaciones! Mira la página 20.

Utiliza TODOS los edificios para este juego.



Coloca las cartas de Suerte junto al tablero.



DA A CADA JUGADOR:

