



REGISTRO DE PARTIDAS DE MONOPOLY EN FAMILIA

Fecha ___/___/___ Ganador _____ Total de dinero ₧ _____

Fecha ___/___/___ Ganador _____ Total de dinero ₧ _____

Fecha ___/___/___ Ganador _____ Total de dinero ₧ _____

Fecha ___/___/___ Ganador _____ Total de dinero ₧ _____

Fecha ___/___/___ Ganador _____ Total de dinero ₧ _____

Fecha ___/___/___ Ganador _____ Total de dinero ₧ _____

Fecha ___/___/___ Ganador _____ Total de dinero ₧ _____

Fecha ___/___/___ Ganador _____ Total de dinero ₧ _____

Fecha ___/___/___ Ganador _____ Total de dinero ₧ _____

Fecha ___/___/___ Ganador _____ Total de dinero ₧ _____

Fecha ___/___/___ Ganador _____ Total de dinero ₧ _____

Los nombres y logotipos de HASBRO y MONOPOLY, el diseño distintivo del tablero, las cuatro casillas de las esquinas, el nombre y el personaje de MR. MONOPOLY, así como cada uno de los elementos distintivos del tablero y las piezas de juego, son marcas registradas de Hasbro, Inc. para su juego de las operaciones inmobiliarias y su equipo del juego. © 1935, 2025 Hasbro.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. euproductcompliance@hasbro.com Representado por: Hasbro_De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1, Bloque 3, Planta 5.ª, Apdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. TEL: +34 (900) 180377. consumidor@hasbro.es



0724G0009 105

PADRES:
www.monopoly.com



Emocionante Juego de las Propiedades Inmobiliarias

MONOPOLY

BRAND

8+ | G0009 | 2-6

¡TU JUEGO, NUESTRAS REGLAS!

¡LAS REGLAS CASERAS PUEDEN ALARGAR DEMASIADO LA PARTIDA!



Nunca coloques dinero en el centro del tablero; ¡no recibes bonificación por caer en la casilla de Parking gratuito!



Celebra una subasta siempre que alguien no quiera comprar la propiedad sobre la que ha caído.










Nunca prestes dinero a otros jugadores ni hagas tratos de no cobrarse mutuamente un alquiler.

CONTENIDO	16 Cartas de Suerte	2 Dados
Tablero	16 Cartas de Caja de Comunidad	Bandeja de almacenamiento
8 Peones	32 Casas	Paquete de dinero
28 Tarjetas de Título de Propiedad	12 Hoteles	



¡PREPARACIÓN!

- Elegid a alguien para que sea el banquero. El banquero se encarga de:
 - El dinero de la banca
 - Las casas
 - Los hoteles
 - Las tarjetas de Título de Propiedad
 - Las subastas
- El banquero entrega a cada jugador:

 x 5	 x 3
 x 5	 x 2
 x 4	 x 2
 x 4	Total: ₧1,500

Recuerda, ¡ser el banquero no te da derecho a robar!



- Baraja las cartas de Caja de Comunidad y colócalas boca abajo aquí.
- Baraja las cartas de Suerte y colócalas boca abajo aquí.
- Cada jugador elige un peón y lo coloca en la casilla de SALIDA.
- Coloca los dados junto al tablero.



¡JUEGA!

Cómo ganar

Recorre el tablero comprando tantas propiedades como puedas. Cuantas más tengas, más alquiler podrás cobrar de otros jugadores. El último jugador que quede con dinero cuando los demás estén en bancarrota, gana la partida.

¿Quién empieza?

Cada jugador tira los dos dados. Quien saque el número más alto empieza y la partida continúa hacia la izquierda.

En tu turno

- Tira los dos dados.
- Avanza tu peón ese mismo número de casillas en la dirección de la flecha.
- ¿Dónde has caído? Sigue las instrucciones de esa casilla del tablero. Lee la sección LAS CASILLAS DEL TABLERO.

¿Has sacado dobles?
Vuelve a tirar los dados y juega otra vez.
¡Cuidado! Si sacas dobles 3 veces seguidas, ¡debes ir de inmediato a la cárcel!
No completes tu tercer turno.



¡Empieza a jugar!
Esto es todo lo que necesitas saber para empezar a jugar. Fíjate en las casillas donde caigas.



LAS CASILLAS DEL TABLERO

Propiedades

Hay tres tipos de propiedades: las calles, que se presentan en grupos de color, las estaciones y los servicios públicos.

PROPIEDADES SIN DUEÑO

Cuando caigas sobre una calle, estación o servicio público que no tenga dueño, debes comprarlo o subastarlo.

¿Quieres comprarlo?

Paga el precio indicado en la casilla del tablero y coge la tarjeta correspondiente de Título de Propiedad de la banca. Una vez que tengas una propiedad, puedes hipotecarla en cualquier momento para ganar dinero y comprar casas, hoteles u otras propiedades.



¿No quieres comprarla? ¡Subástala!

El banquero debe subastarla. Todos los jugadores pueden participar en la subasta, incluso el jugador que cayó en esa casilla. Las pujas empiezan con M\$10 y cualquiera puede aumentar la puja con tan solo M\$1. No hace falta seguir el orden de turno y el banquero dará por finalizada la subasta cuando ningún jugador quiera aumentar la puja.

El mejor postor gana la subasta y paga a la banca. Si nadie quiere participar en la subasta, no pasa nada. Nadie paga y el Título de Propiedad se queda en la banca.

¡Consigue grupos de color!



Cuando poseas todas las calles de un grupo de color:

- ¡Puedes duplicar el alquiler de esas calles!

- ¡Puedes construir casas y hoteles y cobrar un alquiler mayor! Lee la sección EDIFICIOS.



PROPIEDADES CON DUEÑO

Cuando caigas en una propiedad de otro jugador, este debe pedirte que le pagues el alquiler. Si lo hace, debes pagarle.

Nadie está exento de pagar el alquiler, pero si el dueño no te pide que lo hagas antes de que el próximo jugador tire los dados, no tienes que pagarle nada.

Calles

Paga el alquiler mostrado en la tarjeta de Título de Propiedad de la calle.



Estaciones

Paga el alquiler según el número de estaciones que tenga el propietario de aquella sobre la que estás.

- 1: M\$25
- 2: M\$50
- 3: M\$100
- 4: M\$200



Servicios Públicos

Tira los dados para determinar el alquiler. Si el dueño posee 1 servicio público, el alquiler es 4 veces la cantidad mostrada en los dados. Si el dueño posee 2 servicios públicos, el alquiler es 10 veces la cantidad mostrada en los dados.



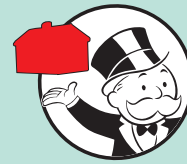
EDIFICIOS



Construir casas

Tan pronto como consigas un grupo de color completo, puedes empezar a construir casas (no tienes que esperar a tu turno). Paga a la banca el precio de la casa mostrado en la tarjeta de Título de Propiedad y coloca la casa en la calle correspondiente.

Debes construir de manera uniforme. No puedes construir una segunda casa en una calle hasta que hayas construido una casa en cada calle del grupo de color. Puedes tener un máximo de 4 casas en una calle.



Construir hoteles

Cuando tengas 4 casas en todas las calles de un grupo de color, puedes pagar para subir de categoría con un hotel.

Paga a la banca el precio del hotel mostrado en la tarjeta de Título de Propiedad, devuelve las 4 casas a la banca y coloca un hotel en la calle correspondiente.

Solo puedes tener 1 hotel por calle. No puedes añadir más casas.

No puedes construir en una calle si otra calle del mismo grupo de color está hipotecada.

¿Hay escasez de edificios?

Si varios jugadores quieren comprar la última casa u hotel, el banquero debe subastarlo. Las pujas empiezan con M\$10 y cualquiera puede aumentarla con tan solo M\$1. No hace falta seguir el orden de turno. El pago se entrega a la banca.

¿Ya no quedan edificios?

No puedes comprar ninguno hasta que algún jugador venda uno de los suyos. No puedes intercambiar edificios con otros jugadores ni vendérselos.



¡AYUDA! ¡NO PUEDO PAGAR!



1. Intenta conseguir dinero.

Si debes dinero y no puedes pagar, intenta conseguir dinero vendiendo edificios a la banca o hipotecando propiedades.

Venta de edificios

Vende hoteles a la banca por la mitad de su precio y recibe a cambio inmediatamente 4 casas.

Vende casas a la banca por la mitad de su precio. Las casas deben venderse de manera uniforme en un grupo de color.

Hipoteca propiedades

Para hipotecar una propiedad, primero debes vender a la banca todos los edificios de ese grupo de color por la mitad de su precio. A continuación, da la vuelta a la tarjeta de Título de Propiedad y recibe de la banca el valor de la hipoteca mostrado en la parte posterior de la tarjeta.

Para cancelar una hipoteca, paga a la banca el precio de la deshipoteca mostrado en la tarjeta de Título de Propiedad y, a continuación, coloca la tarjeta boca arriba.

No se puede cobrar el alquiler de propiedades hipotecadas. Sin embargo, el alquiler incrementado puede ser cobrado en las calles no hipotecadas del grupo de color.

El alquiler incrementado sobre estaciones y servicios públicos no hipotecados puede cobrarse de la misma manera.



2. Si sigues teniendo deudas, ¡estás en bancarrota y se te elimina de la partida!

¿Debes a otro jugador?

Entrégale todas tus propiedades hipotecadas y cartas de Quedas libre de la cárcel. El nuevo dueño puede levantar inmediatamente la hipoteca o hacerlo en un turno posterior.

¿Le debes algo a la banca?

- Devuelve todas tus propiedades a la banca. Toda hipoteca queda cancelada.
- Todas tus propiedades deben sacarse inmediatamente a subasta.
- Devuelve tus cartas de Quedas libre de la cárcel a la parte inferior del mazo correspondiente.

Los demás jugadores siguen jugando hasta que solo quede uno en la partida. ¡Ese jugador gana!

CASILLAS DE ACCIÓN



SALIDA

Cuando caigas o pases por la casilla de SALIDA, cobra M\$200 de la banca.



Parking gratuito

¡Relájate! No pasa nada. No recibes dinero por caer en Parking gratuito. ¡Esto hace que la partida sea más larga!



Ve a la cárcel

¡Mueve tu peón a la casilla de la cárcel de inmediato! Si pasas por la casilla de SALIDA, no cobres los M\$200. Tu turno finaliza. Mientras estés en la cárcel, si que puedes cobrar alquileres, participar en subastas, comprar casas y hoteles, hipotecar y hacer tratos.



Suerte y Caja de Comunidad

Coge la carta superior del mazo correspondiente y haz lo que dice de inmediato. Luego, coloca la carta en la parte inferior del mazo.



Solo Visitas

No te preocupes. Si caes aquí, coloca tu peón en la sección Solo Visitas.

¿Cómo salgo de la cárcel? Tienes 3 opciones:

1. **Pagar M\$50** al comienzo de tu siguiente turno, luego tirar los dados y avanzar como siempre.
2. **Usar una carta de Quedas libre de la cárcel** al inicio de tu siguiente turno, si tienes una (o si se la compras a otro jugador). Coloca la carta en la parte inferior del mazo correspondiente. Luego, tira los dados y avanza como siempre.
3. **Sacar dobles** en tu siguiente turno. Si lo haces, ¡quedas libre! Avanza las casillas que indiquen los dados y da por finalizado tu turno. Puedes intentar sacar dobles durante 3 turnos. Si no has conseguido sacar dobles después de haberlo intentado durante 3 turnos, paga M\$50 y mueve tu peón de acuerdo con lo que haya salido en tu última tirada.



Impuesto sobre el capital e Impuesto de lujo

Paga a la banca la cantidad mostrada en la casilla.



TRATOS E INTERCAMBIOS

Puedes comprar, vender o negociar propiedades y cartas de Quedas libre de la cárcel con otros jugadores en cualquier momento. Intercambia SIEMPRE para sacar beneficio, ¡nunca por lástima! Tampoco prestes dinero a otros jugadores. ¿Acaso no quieres ganar?

Debes vender todos los edificios de un grupo de color a la banca antes de vender o intercambiar una calle. No puedes vender o intercambiar edificios con otro jugador.

Las propiedades pueden intercambiarse por dinero, por otras propiedades o por cartas de Quedas libre de la cárcel. La cantidad se decide entre los jugadores que hacen el trato.

Las propiedades hipotecadas pueden intercambiarse a cualquier precio acordado. El nuevo dueño puede hacer lo siguiente: Pagar a la banca **de inmediato** el precio de la deshipoteca mostrado en la tarjeta de Título de Propiedad.



Esperar y pagar el precio de la deshipoteca durante un turno posterior.



MONOPOLY

Emocionante Juego de las Propiedades Inmobiliarias



Arriésgalo todo o quiebra en el intento.
 Hazte rico. Véngate. Arruínalos a todos.



El juego de mesa favorito de compra, venta y estrategia.

CONTENIDO

- Tablero
- 8 Peones
- 28 Tarjetas de Título de Propiedad
- 16 Cartas de Sort
- 16 Cartas de Caixa de Comunitat
- 32 Casas
- 12 Hoteles
- 2 Dados
- Bandeja de almacenamiento
- Paquete de dinero
- Instrucciones

Los nombres y logotipos de HASBRO y MONOPOLY, el diseño distintivo del tablero, las cuatro casillas de las esquinas, el nombre y el personaje de MR. MONOPOLY, así como cada uno de los elementos distintivos del tablero y las piezas de juego, son marcas registradas de Hasbro, Inc. para su juego de las operaciones inmobiliarias y su equipo del juego. © 1935, 2025 Hasbro.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boëchat 31, 2800 Delémont, CH. euproductcompliance@hasbro.com Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5.ª, Apdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. TEL: +34 (900) 180377. consumidor@hasbro.es

FABRICADO EN CHINA



0824G0009118

