

## HACER TRAMPA

¡Las cartas de Trampa son tu invitación para hacer trampa!

Cara

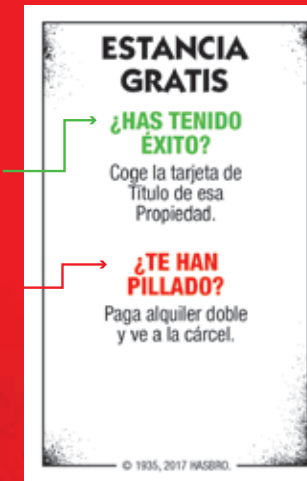
Nombre de la Trampa  
Completa esta acción para hacer trampa



Dorso

Consigue esta recompensa si tienes éxito

Recibe esta penalización si te pillan



### ¿Cómo puedo hacer trampa?

A lo largo de la partida, permanece atento a las cartas de Trampa sobre el tablero para poder planear cuál usar y para poder vigilar si otros jugadores están intentando hacer trampa. Para ser un tramposo con éxito, necesitarás distraer a los demás jugadores, disimular o hacer prestidigitación. Algunas trampas son más difíciles de lograr que otras, pero con un poco de práctica, ¡lo conseguirás!

Puedes hacer trampa en tu turno o en el turno de otro jugador.

### Cuando estés preparado para hacer trampa:

1. Haz en secreto lo que indica la carta de Trampa. Entonces debes esperar hasta que el siguiente jugador tire los dados. Si nadie te pilla antes, ¡has hecho trampa con éxito!
2. Después de que el siguiente jugador tire los dados, haz saber a todo el mundo que has hecho trampa y cómo.
3. Recibe la recompensa descrita al dorso de la carta.
4. Devuelve la carta a la parte inferior del montón de Trampa, y coloca una nueva carta boca arriba sobre el tablero.

### ¿Cómo puedo pillar a un tramposo?

Cuando creas que alguien ha hecho una trampa, grita "TRAMPOSO" y di cómo ha hecho trampa antes de que el siguiente jugador tire los dados. Si el acusado es culpable, debe recibir la penalización indicada al dorso de la carta de Trampa. Luego devuelve la carta a la parte inferior del montón de Trampa, y coloca una nueva carta boca arriba sobre el tablero.

### ¿Acusado falsamente?

Si alguien te acusa de hacer trampa y eres inocente, intenta demostrar que no has hecho trampa. Si lo demuestras, el acusador debe pagarte **€100**. Si no puedes demostrar que eres inocente, los demás jugadores pueden decidir si eres un tramposo y quién se merece la penalización.

## HOTELES



### Comprar hoteles

Una vez tengas un grupo de color completo, puedes empezar a comprar hoteles. No tienes que esperar a tu turno.

Paga el precio del hotel mostrado en la tarjeta de Título de Propiedad, y coloca el hotel sobre la propiedad.

Solo puedes tener un hotel por propiedad.

Algunas cartas de Trampa, Suerte y Caja de Comunidad te permitirán comprar, mover o colocar hoteles en propiedades que no forman parte de un grupo completo.

Si una carta de Trampa, Suerte o Caja de Comunidad te indica que devuelvas una propiedad a la banca y tiene un hotel, el hotel permanece donde está. Cuando alguien compre esa propiedad a la banca, pagará el valor nominal de la propiedad ¡y recibirá el hotel gratis!

No puedes vender hoteles a la banca o a otros jugadores.

### ¿Escasez de hoteles?

Si varios jugadores quieren comprar el último hotel, debe ser subastado. Las pujas empieza con **€10**, y cualquiera puede incrementarla en un mínimo de **€10**. No hace falta seguir el orden de turno. El pago se entrega a la banca.



## TRATOS E INTERCAMBIOS

Puedes comprar, vender o intercambiar propiedades con otros jugadores en cualquier momento. Las propiedades pueden cambiarse por dinero, por otras propiedades y/o por cartas de *Quedas libre de la cárcel*. La cantidad se decide entre los jugadores que hacen el trato.

### ¿Qué pasa si me quedo sin dinero?

¿Debes dinero por algo pero no tienes suficiente para pagar? Intenta conseguir dinero vendiendo propiedades.

Vende propiedades de nuevo a la banca por su valor nominal o a otro jugador por un precio acordado.

Vende propiedades con hotel de nuevo a la banca por el precio del alquiler con un hotel o a otro jugador por un precio acordado. Tanto si vendes a la banca o a otro jugador, el hotel permanece donde está. Se puede dividir un grupo de propiedades.

### ¿Sigues teniendo deudas?

¡Ahora estás en bancarrota y quedas eliminado de la partida!

### ¿Debes a otro jugador?

Entrégale todas tus propiedades y tus cartas de Suerte y Caja de Comunidad.

### ¿Debes a la banca?

Todas tus propiedades deben sacarse inmediatamente a subasta, y el pago se entrega a la banca. Devuelve cualquier carta de Suerte y Caja de Comunidad que tengas a la parte inferior del montón correspondiente.

## FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando todas las propiedades han sido compradas y todos los jugadores han regresado a la casilla de SALIDA.

Cuando llegues a la SALIDA después de que todas las propiedades hayan sido compradas, detente allí aunque te queden movimientos. Cobra **€200**.

Una vez que todos los jugadores lleguen a la SALIDA, por orden de turno, los jugadores cobran alquiler de la banca por cada una de sus propiedades. ¡Honestidad!

Para propiedades de un grupo de color, cobra alquiler doble. Para propiedades con un hotel, cobra el alquiler con hotel.

¡El jugador con más dinero gana!



## MODO TRAMPOSO SUPREMO

¿Sientes que puedes escapar con mucho más dinero? ¡Entonces juega como un auténtico tramposo!

En este modo, ¡puedes probarlo todo! Las cartas de Trampa, Suerte y Caja de Comunidad te darán ventajas específicas, recompensas y penalizaciones, pero por lo demás ¡puedes hacer trampa todo lo que quieras! ¡Roba dinero de la banca! ¡Ignora totalmente los dados! Si puedes conseguirlo, ¡hazlo!

Este modo requiere suma atención al juego - puede que incluso un poco de paranoia - y necesitarás idear algunas reglas caseras para tratar con tramposos realmente salvajes. Pueden suceder cosas que estas instrucciones no contemplan. ¡Juega bajo tu cuenta y riesgo!

Los nombres y logotipos de HASBRO GAMING 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 piezas de juego, son marcas registradas de Hasbro para su juego de las operaciones inmobiliarias y equipo del juego.  
© 1935, 2017 Hasbro. Todos los derechos reservados.  
Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.  
Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.  
Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante.  
Los colores y el contenido pueden diferir de los mostrados.  
Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1, Bloque 3, Planta 5ª, Aptdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251.  
Tel.: +34 (900) 180377. Email: consumidor@hasbro.es

www.hasbro.es www.monopoly.com

0719E1871105



Emocionante Juego de las Propiedades Inmobiliarias

# MONOPOLY

## TRAMPOSO

### INSTRUCCIONES

### OBJETIVO DEL JUEGO

Haz trampas para avanzar rápido – e intenta pillar a otros jugadores tramposos – mientras compras propiedades, cobras alquiler ¡y acumulas dinero! El juego termina cuando todas las propiedades han sido compradas y todos los jugadores han regresado a la SALIDA. Entonces, ¡el jugador con más dinero gana!

¡Pero ESPERA! Esto tiene su precio. Las cartas de Trampa y las cartas engañosas de Suerte y de Caja de Comunidad te dirán cuándo y cómo hacer trampa. ¡Todas las demás trampas están prohibidas! Para aquellos de vosotros que realmente queráis saber con qué podéis escapar, una vez os familiaricéis con el juego básico, probad el MODO TRAMPOSO SUPREMO descrito al final de estas instrucciones.

### CONTENIDO

Tablero, esposas de plástico, 6 peones, 22 tarjetas de Título de Propiedad, 15 cartas de Trampa, 16 cartas de Suerte, 16 cartas de Caja de Comunidad, 16 hoteles, 2 dados, paquete de dinero de juguete, bandeja de la banca.

EDAD 8+

JUGADORES 2-6

## ¿QUÉ ES DIFERENTE EN MONOPOLY TRAMPOSO?



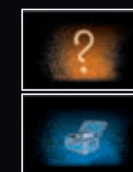
### Cartas de Trampa

¡Estas son tu invitación para hacer trampa! Se colocarán en el tablero para que todos las vean, y en cualquier momento, un jugador puede intentar completar una trampa escrita en una de las cartas. Si puedes llevar a cabo una sin que te pillen, serás recompensado. Si te pillan, ¡serás penalizado, por supuesto!



### No hay banquero

En lugar de elegir un jugador para que se encargue de la banca, iréis pasando la bandeja de la banca de forma que cada jugador la tenga delante durante su turno. ¡Ojo a las manos largas!



### Cartas engañosas de Suerte y Caja de Comunidad

Estas cartas están diseñadas para ayudarte a avanzar o a retrasar a otro jugador, al estilo tramposo. Soborna a los jueces en un concurso de belleza, envía a otro jugador a la cárcel sin motivo, o fuerza a otro jugador a cobrar un alquiler reducido en su propiedad.



### Un tablero tramposo

No hay servicios públicos ni impuestos, las estaciones no están a la venta, y puedes notar que se han hecho cambios en los valores de algunas propiedades. A medida que lees estas instrucciones, también observarás que no hay hipotecas y que solo hay hoteles, no casas, porque a los tramposos les gusta empezar por todo lo alto.



### Unas esposas

Te pueden enviar a la cárcel por las mismas razones que en el MONOPOLY estándar, pero también si te pillan haciendo trampas. Cuando estés en la cárcel, ¡tienes que llevar las esposas!

## ¡PREPÁRALO!

1 No hay banquero, pero intenta ser honesto al comienzo. Cada jugador recibe:



(Total = €1.500)

Mantén tu dinero separado frente a ti y no en un montón. Guarda el resto de dinero en la bandeja de la banca. Pasarás la bandeja para que cada jugador la tenga delante en su turno.

3 Coloca un hotel en la Calle Bravo Murillo. ¡Es gratis para quien compre la propiedad!

4 Baraja las cartas de Caja de Comunidad y colócalas boca abajo aquí.

5 Baraja las cartas de Suerte y colócalas boca abajo aquí.

6 Baraja las cartas de Trampa y colócalas en la bandeja de la banca. Coge 5 cartas y colócalas aquí, boca arriba y mostrando la trampa, una en cada sitio.

7 Coloca las tarjetas de Título de Propiedad junto a sus correspondientes casillas del tablero.

2 Coloca los hoteles en la bandeja de la banca.



8 Cada jugador elige un peón y lo coloca en la casilla de SALIDA.

9 Coloca los dados y las esposas junto al tablero.

## ¡JUEGA!

### Cómo ganar

Muévete alrededor del tablero comprando tantas propiedades como puedas. Cuantas más poseas, más alquiler podrás recibir, igual que en el MONOPOLY estándar. Haz trampas para avanzar, e intenta pillar a otros jugadores haciendo trampa. Si eres el jugador con más dinero al terminar el juego, ¡ganas!

### ¿Quién empieza?

Todos los jugadores tiran los dos dados.

Quien saque la puntuación más alta empieza, y la partida continúa hacia la izquierda.

### En tu turno

1. Empieza examinando las cartas de Trampa que hay sobre el tablero. Haz un plan para completar una o más en tu turno o durante el turno de otro jugador.
2. Tira los dos dados.
3. Avanza tu peón ese mismo número de casillas en la dirección de la flecha.
4. ¿Dónde has caído? Sigue las instrucciones de esa casilla del tablero.

¿Has sacado dobles? Entonces vuelve a tirar los dados y juega otra vez.

¡Cuidado! Si sacas dobles 3 veces seguidas, ¡debes ir a la cárcel inmediatamente y ponerte las esposas! No completes tu tercer turno.

5. Pasa los dados y la bandeja de la banca al jugador de tu izquierda. Tan pronto como el siguiente jugador tire los dados, tu turno termina oficialmente.

Para cualquiera que haya hecho trampa, ¡este es el momento de anunciarlo! Mira HACER TRAMPA.

## LAS CASILLAS DEL TABLERO

### PROPIEDADES

#### Propiedades sin dueño

Cuando caigas sobre una propiedad que no tenga dueño, debes comprarla o subastarla. (¡¿Te has dado cuenta que la Gran Vía es gratis?!) ¡Quieres comprarla?

#### ¿Quieres comprarla?

Paga el precio mostrado en esa casilla del tablero y coge su tarjeta de Título de Propiedad.

#### ¿No quieres comprarla?

¡La propiedad debe subastarse! Las pujas empieza con €10, y cualquiera puede incrementar la puja en un mínimo de €10. No hace falta seguir el orden de turno y la subasta finaliza cuando ningún jugador quiera aumentar la puja. El mejor postor gana la subasta y paga a la banca. Si nadie quiere pujar por la propiedad, no pasa nada. Nadie paga y el Título de Propiedad se queda donde está.

#### ¡Consigue grupos de color!



Cuando poseas todas las propiedades de un grupo de color:

- ¡el alquiler que puedes cobrar se incrementa!
- ¡puedes construir hoteles y cobrar incluso más alquiler! Mira HOTELES.



#### Propiedades con dueño

Cuando caigas sobre una propiedad de otro jugador, este debe pedirte que le pagues el alquiler. Si lo hace, debes pagarle el alquiler mostrado en la tarjeta de Título de Propiedad. Si no te pide que le pagues el alquiler antes de que el siguiente jugador haya tirado los dados, ¡no tienes que pagarle!

Estas instrucciones y algunas cartas hacen referencia al valor nominal de una propiedad. El valor nominal de una propiedad es el precio de su casilla del tablero. El valor nominal de una propiedad con un hotel es el precio del alquiler con un hotel.



### CASILLAS DE ACCIÓN



#### SALIDA

Cuando caigas o pases por la casilla de SALIDA, cobra €200 de la banca.



#### Suerte y Caja de Comunidad

Coge la carta de arriba del montón correspondiente.

Si la carta indica que se haga algo inmediatamente, léela en voz alta y haz lo que dice. Si no, puedes conservar la carta hasta estar preparado para usarla.

Solo puedes tener una carta de Suerte y de Caja de Comunidad a la vez. Por ejemplo, si tienes una carta de Suerte delante de ti y necesitas coger otra, hazlo. Entonces debes inmediatamente usar y/o descartar una devolviéndola a la parte de abajo del montón de Suerte.



#### Estaciones

¡No están a la venta! Cuando caigas aquí, muévete a la siguiente casilla de estación y termina tu turno.



#### Parking Gratuito

Hay oportunidades en todas partes... ¡incluso en el terreno de un parking vacío! ¡Coge una carta de Suerte o de Caja de Comunidad!



#### Sólo Visitas

Si caes aquí, coloca tu peón en la sección de Sólo Visitas y saluda a los tramposos que haya en la cárcel.



#### Ve a la Cárcel

¡Mueve tu peón inmediatamente a la casilla de Cárcel! No puedes cobrar los €200 por pasar por la SALIDA. Luego ponte las esposas y coloca su base debajo del tablero cerca de tu sitio.

Tu turno finaliza. Mientras estés en la cárcel, sí que puedes cobrar alquileres, participar en las subastas, comprar hoteles y hacer tratos. También puedes pillar tramposos y hacer trampas (mira HACER TRAMPA), pero no puedes jugar cartas de Suerte o Caja de Comunidad (excepto la carta de Quedas libre de la cárcel).



#### ¿Ya hay alguien en la cárcel?

¡Líberale y ocupa su lugar! El jugador que estaba en la cárcel te entrega las esposas y mueve su peón al espacio de Sólo Visitas.

#### ¿Cómo puedo salir de la cárcel?

Tienes 4 opciones:

1. **Pagar €50** al comienzo de tu siguiente turno, luego tirar los dados y mover como siempre.
2. **Usar una carta de Quedas libre de la cárcel** al comienzo de tu siguiente turno, si tienes una (o comprar una a otro jugador). Coloca la carta en la parte inferior del montón correspondiente, luego tira los dados y mueve como siempre.
3. **Sacar dobles** en tu siguiente turno. Si lo haces, ¡eres libre! Usa el número obtenido en los dados para moverte, y aquí finaliza tu turno. Puedes intentar sacar dobles durante 3 turnos. Si después de haber esperado durante tres turnos no has conseguido sacar dobles, paga €50 y mueve tu peón de acuerdo con tu última tirada.
4. **¡Haz una trampa!** Si la carta de Trampa de *Escapista* está boca arriba en el tablero, ¡puedes intentar mover secretamente tu peón fuera de la cárcel!