

NIVEL 2

Recomendado para jugadores a partir de 6 años

Se centra en la lectura y matemáticas básicas. En este nivel, puedes caer en bancarrota, ¡así que gasta tu dinero inteligentemente!

NECESITARÁS:

Tablero del lado Nivel 2 • Cartas de Suerte verdes Nivel 2 • Títulos de Propiedad • Peones • Fichas de "vendido", lado verde • Billetes de ₡1 y billetes de ₡5 • Dado

CÓMO GANAR

Recorre el tablero comprando tantas propiedades como puedas. Cuantas más tengas, más alquiler podrás cobrar de otros jugadores.

La partida finaliza cuando un jugador cae en bancarrota. ¡El jugador que tenga más dinero es el ganador!

- ¡Preparación!**
- Elegid a alguien para que sea el Banquero. El Banquero se encarga del dinero de la Banca y de los Títulos de Propiedad. El Banquero entrega a cada jugador:
 - Baraja el mazo de cartas de Suerte NIVEL 2. ¡Las cartas son verdes! Coloca el mazo boca abajo aquí.
 - Cada jugador elige un peón y lo coloca en la casilla de SALIDA.
 - Cada jugador coge las 12 fichas de «vendido» que coinciden con su peón.
 - Coloca el dado y los Títulos de Propiedad junto al tablero.

¿Quién empieza?

Empieza el jugador más joven y la partida continúa hacia la izquierda.

En tu turno

- Tira el dado.
- 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!
- Tu turno finaliza. ¡Le toca al jugador de tu izquierda!



LAS CASILLAS DEL TABLERO

PROPIEDADES

Las propiedades son lugares de Ciudad MONOPOLY que puedes comprar. Vienen en grupos de color.

- Propiedades sin dueño**
- Cuando caigas sobre una propiedad que no tenga dueño, ¡debes comprarla!
- Paga a la Banca la cantidad mostrada en la casilla.
 - ¡Coloca una de tus fichas de «vendido» en esa casilla!
 - Coge la tarjeta de Título de Propiedad de esa casilla.

Propiedades con dueño

Si caes sobre una propiedad que pertenece a otro jugador, paga a ese jugador el precio mostrado en la casilla. Si caes en una propiedad tuya, no hagas nada.

¡Gana más dinero con los grupos de color!

Si eres dueño de las dos propiedades del mismo color, cobra el doble de alquiler cuando un jugador caiga sobre una de esas propiedades. Para más información, consulta el Título de Propiedad.



SUERTE

?

Suerte

Cuando caigas en una casilla de Suerte, coge la carta de arriba del mazo de Suerte. Léela en voz alta y sigue las instrucciones. Colócala en la parte inferior del mazo cuando hayas terminado.

SALIDA

COBRA ₡2 CADA VEZ QUE PASES POR AQUÍ

SALIDA

Cuando caigas o pases por la casilla de SALIDA, cobra ₡2 de la Banca.

PARKING GRATUITO

PARKING

Parking Gratuito

Aquí no pasa nada. ¡Solo espera!

RINCÓN DE PENSAR

SOLO VISITAS

Solo Visitas

No te preocupes. Si caes aquí, no estás en el Rincón de Pensar. ¡Solo estás de visita!

VE AL RINCÓN DE PENSAR

DE PENSAR

Ve al Rincón de Pensar

¡Mueve tu peón inmediatamente a la casilla de Rincón de Pensar! No cobres ₡2 al pasar por SALIDA. Tu turno finaliza.

¿Cómo salgo del Rincón de Pensar?

Al inicio de tu siguiente turno, puedes:

- utilizar una carta de Quedas libre del Rincón de Pensar, si tienes una
- o pagar ₡1.

Luego tira el dado y juega tu turno.

¿DEBES DINERO, PERO NO PUEDES PAGAR?

Si no tienes suficiente dinero para comprar una propiedad, pagar el alquiler, pagar los gastos de una carta de Suerte o salir del Rincón de Pensar, ¡estás en bancarrota! Entonces, ¡la partida termina!

EL FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando un jugador cae en bancarrota. Luego, todos los jugadores cuentan su dinero. ¡El jugador con más dinero es el ganador! ¡Si hay un empate, el jugador que tenga más propiedades es el ganador!



Emocionante Juego de las Propiedades Inmobiliarias

MONOPOLY

BRAND

JUNIOR

¡PADRES!
En estas instrucciones se describe cómo jugar a los dos niveles del juego: Nivel 1 y Nivel 2.

¡Elige qué nivel es el adecuado para tu familia!

NIVEL 1

Recomendado para jugadores de 4 y 5 años

El Nivel 1 se centra en contar y asociar.

En el Nivel 1, los jugadores no caen en bancarrota. La partida termina cuando se haya comprado la última propiedad.

NIVEL 2

Recomendado para jugadores a partir de 6 años

El Nivel 2 se centra en la lectura y en las matemáticas básicas. En el Nivel 2, se usan los Títulos de Propiedad y los jugadores deben prestar más atención a cómo gastan su dinero. El jugador que se quede sin dinero ¡cae en bancarrota!

¡EL JUEGO DE LAS PEQUEÑAS FORTUNAS QUE CRECE CONTIGO!

4+ | G1856 | 2-4 | 20'

INCLUYE: Tablero de doble caras • 4 Peones Junior • 4 Cartas de Personaje • 16 tarjetas de Título de Propiedad • 16 cartas de Suerte Nivel 1 • 16 cartas de Suerte Nivel 2 • 48 fichas de "vendido" (12 por cada peón) • 1 dado • Paquete de dinero (60 billetes de 1 y 60 billetes de 5)

SE NECESITA EL MONTAJE POR PARTE DE UN ADULTO.

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA – Piezas pequeñas. No conveniente para niños menores de 3 años.

NIVEL 1

Recomendado para jugadores de 4 y 5 años

Se centra en contar y asociar

NECESITARÁS:

Tablero del lado Nivel 1 • Cartas de Suerte moradas Nivel 1 • Peones • Fichas de "vendido", lado morado • Billetes de ₡1 • Dado

CÓMO GANAR

Recorre el tablero comprando tantas propiedades como puedas. Cuantas más tengas, más alquiler podrás cobrar de otros jugadores.

La partida termina cuando se haya comprado la última propiedad. ¡El jugador que tenga más propiedades es el ganador!

- ¡Preparación!**
- Elegid a alguien para que sea el Banquero. El Banquero se encarga del dinero de la Banca. El Banquero entrega a cada jugador:
 - Baraja el mazo de cartas de Suerte NIVEL 1. ¡Las cartas son moradas! Coloca el mazo boca abajo aquí.
 - Cada jugador elige un peón y lo coloca en la casilla de SALIDA.
 - Cada jugador coge las 12 fichas de «vendido» que coinciden con su peón.
 - Coloca el dado junto al tablero.

¿Quién empieza?

Empieza el jugador más joven y la partida continúa hacia la izquierda.

En tu turno

- Tira el dado.
- 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!
- Tu turno finaliza. ¡Le toca al jugador de tu izquierda!



LAS CASILLAS DEL TABLERO

PROPIEDADES

Las propiedades son lugares de Ciudad MONOPOLY que puedes comprar. Vienen en grupos de color.

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Propiedades sin dueño

Cuando caigas sobre una propiedad que no tenga dueño, ¡debes comprarla!

- Paga a la Banca la cantidad mostrada en la casilla.
- ¡Coloca una de tus fichas de "vendido" en esa casilla!

Propiedades con dueño

Si caes en una propiedad que pertenece a otro jugador, paga a ese jugador el precio mostrado en la casilla.

Si no tienes suficiente dinero para pagar, no importa, pero ¡di algo bueno sobre ese jugador!

Si caes sobre una propiedad tuya, no hagas nada.

¡Gana más dinero con los grupos de color!

Si eres dueño de las dos propiedades del mismo color, cobra el doble de alquiler cuando un jugador caiga sobre una de esas propiedades. ¡Son ₡2!



SUERTE



SALIDA

PARKING GRATUITO



Suerte

Coge la carta de arriba del mazo de Suerte y sigue las instrucciones. Colócala en la parte inferior del mazo cuando hayas terminado. Muchas cartas de Suerte te dicen que muevas tu peón. Si una carta de Suerte te envía a:

- una propiedad sin dueño, ¡cómprala!
- una propiedad con dueño, ¡paga el alquiler!
- cualquier otra casilla del tablero, ¡sigue las instrucciones de esa casilla!

SALIDA

Cuando caigas o pases por la casilla de SALIDA, cobra ₡2 de la Banca.

Parking gratuito

Aquí no pasa nada. ¡Solo espera!

RINCÓN DE PENSAR

SOLO VISITAS

VE AL RINCÓN DE PENSAR

Solo Visitas

No te preocupes. Si caes aquí, no estás en el Rincón de Pensar. ¡Solo estás de visita!

Ve al Rincón de Pensar

¡Mueve tu peón inmediatamente a la casilla de Rincón de Pensar! No cobres ₡2 al pasar por SALIDA. Tu turno finaliza.

¿Cómo salgo del Rincón de Pensar?

Al inicio de tu siguiente turno, puedes:

- utilizar una carta de Quedas libre del Rincón de Pensar, si tienes una
- o pagar ₡1.

Luego tira el dado y juega tu turno.

Si no puedes pagar y no tienes una carta de Quedas libre del Rincón de Pensar, ¡canta tu canción favorita a los demás! Luego, quedas libre del Rincón de Pensar y juegas tu turno.

EL FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando se haya comprado la última propiedad.

¡El jugador que tenga más propiedades es el ganador!

¡Si hay un empate, el jugador que tenga más dinero es el ganador!

NIVEL 2

¡PADRES!

Algunos consejos para que tus hijos aprendan jugando:

- ¡Probad a jugar en equipos!
- Contad en voz alta al mover los peones o al contar el dinero.
- Turnaos para ser el Banquero.
- Pronunciad las palabras o pedid a un hermano mayor que las lea.
- ¡Sed creativos y curiosos! Haced preguntas como:
 - "¿Qué dibujo tiene esta carta?" o
 - "¿Este color es rojo o azul?"
- ¡Preparad y recoged el juego juntos!

¿Preparados para el NIVEL 2?

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, 2026 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. TEL: +34 (900) 180377. consumidor@hasbro.es

0425G1856105

Hasbro GAMES

www.monopoly.com