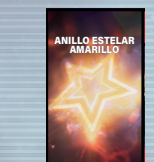
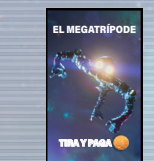
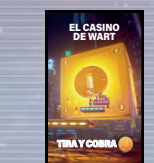


CASILLAS DE ACCIÓN



SALIDA

Cuando caigas o pases por la casilla de SALIDA, cobra 4 monedas de la Banca y coge un Destello. ¡No le des la vuelta hasta que finalice la partida!

La furia de Bowsy y Suerte

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

El casino de Wart

Tira el dado rojo y cobra ese mismo número de monedas de la Banca.

El Megatrípode

Tira el dado rojo y paga ese mismo número de monedas a la Banca.

Anillo estelar amarillo

Cuando caigas en un anillo estelar amarillo, puedes avanzar a cualquier lugar entre ese anillo estelar amarillo y el siguiente. Sigue las instrucciones de la casilla en la que caigas y después tu turno termina. Si no deseas avanzar, puedes quedarte donde estás y tu turno termina. Si pasas por SALIDA, cobra 4 monedas de la Banca y coge un Destello.

Parking gratuito

¡Relájate! No pasa nada. Si Bowsey cae en Parking gratuito, no tienes que combatir contra él.



Solo Visitas

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



Ve a la cárcel

¡Mueve tu peón a la casilla de la cárcel de inmediato! No cobres 4 monedas ni cojas un Destello al pasar por SALIDA. Tu turno termina. Mientras estés en la cárcel, puedes cobrar alquileres, participar en subastas y hacer tratos. ¡No puedes combatir contra Bowsey porque nunca estará en la cárcel!

¿Cómo salgo de la cárcel?

Tienes 3 opciones:

- 1 Paga 1 moneda** al inicio de tu siguiente turno. Luego, tira los dados y avanza como siempre.
- 2 Usa una carta de Quedas libre de la cárcel** al inicio de tu siguiente turno si tienes una (o cómprala una a otro jugador). Coloca la carta en la parte inferior del mazo correspondiente. Luego, tira los dados y avanza como siempre.
- 3 Saca dobles** en tu siguiente turno. Si lo haces, ¡quedas libre! Avanza primero a Bowsey el número de casillas que indica el dado NEGRO. Luego, avanza tu peón el número de casillas que indica el dado ROJO y tu turno termina. Puedes intentar sacar dobles durante 3 turnos, pero ten cuidado: si no lo logras, Bowsey de todas formas avanza el número de casillas que indica el dado NEGRO. Si no logras sacar dobles en tu tercer intento estando en la cárcel, paga 1 moneda y usa tu tirada para avanzar a Bowsey de acuerdo con el dado NEGRO. Luego, avanza tu peón de acuerdo con el dado ROJO.

TRATOS E INTERCAMBIOS



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

Los lugares pueden cambiarse por monedas, por otros lugares o por cartas de Quedas libre de la cárcel. La cantidad se decide entre los jugadores que hacen el trato.

¡AYUDA! ¡NO PUEDO PAGAR!

1 Intenta conseguir monedas.

Si debes monedas y no puedes pagar, intenta conseguir monedas vendiendo lugares a la Banca por el precio que indican sus casillas del tablero.

2 Si sigues teniendo deudas, ¡estás en bancarrota y quedas eliminado de la partida!

¿Le debes a otro jugador?

Entregale todos tus lugares, tus Destellos y tus cartas de Quedas libre de la cárcel.

¿Le debes a la Banca?

- Devuelve todos tus lugares a la Banca.
- Devuelve todos tus Destellos a la SALIDA. Ahora, otros jugadores pueden cogerlos cuando pasen o caigan en la SALIDA.
- Coloca tus cartas de Quedas libre de la cárcel en la parte inferior del mazo de Suerte.



EL FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza **cuando se hayan cogido todos los Destellos O BIEN cuando solo quede un jugador con monedas.**

Los jugadores que queden suman sus monedas de la siguiente manera:

- 1 Da la vuelta a todos tus Destellos y cobra el número de monedas que indica cada uno.**
- 2 Cobra a la Banca el alquiler por cada lugar que poseas.**
- 3 Suma todas tus monedas.**

¡Quien tenga más monedas gana la partida!

EJEMPLO



© Nintendo y Universal City Studios LLC. Todos los derechos reservados.

PADRES:
www.monopoly.com



0126G2638105

Emocionante Juego de las Propiedades Inmobiliarias

MONOPOLY



G2638



OBJETIVO DEL JUEGO

¡Let's-a go! ¡Recorramos las galaxias! Únete al mundo de *Super Mario Galaxy La Película* y compra lugares de toda la galaxia. Reúne Destellos por el camino, pero si Bowsey te alcanza, ¡tendrás que combatir contra él! La partida finaliza cuando se hayan cogido todos los Destellos o cuando solo quede un jugador con monedas. Si eso sucede, ¡quien tenga más monedas gana la partida!

¿QUÉ CAMBIA EN MONOPOLY: SUPER MARIO GALAXY LA PELÍCULA?

¡ENTRA EN EL MUNDO DE SUPER MARIO!

Las propiedades del tablero son lugares de *Super Mario Galaxy La Película* ¡y las estaciones son anillos estelares amarillos!

¡ENFRENTA A BOWSY!

El peón de Bowsy empieza la partida en Parking gratuito. En tu turno, usa el dado negro para avanzar a Bowsy y el dado rojo para avanzar tu peón. Si pasas a Bowsy o si caes en su casilla, no pasa nada. ¡Si Bowsy te pasa, este se detiene en tu casilla y combate contra ti!

¡COGE DESTELLOS AL PASAR POR SALIDA!

Cada vez que pases por la SALIDA, coges un Destello. Cada Destello equivale a un número diferente de monedas al final de la partida. La partida finaliza cuando se hayan cogido todos los Destellos O BIEN cuando solo quede un jugador con monedas.

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGES

- 1 Separa el peón de Bowsy y colócalo en la base de plástico.
- 2 Separa las monedas y los Destellos.



¡PREPARACIÓN!

- 1 Elegid a alguien para que sea el Banquero. El Banquero se encarga de:
 - Las monedas de la Banca
 - Las cartas de Lugar
 - Las subastas
- 2 El Banquero entrega a cada jugador:

x5 
(valen 1 moneda cada una)

x5 
(valen 5 monedas cada una)
(Total = 30 monedas)

INCLUYE: Tablero • 6 peones de plástico • 1 peón de cartón de Bowsy con base de plástico • 16 cartas de Lugar • 16 cartas de Suerte • 16 cartas de La furia de Bowsy • 10 Destellos de cartón • 2 Dados (1 dado negro, 1 dado rojo) • 104 monedas de cartón

- 3 Coloca el peón de Bowsy en la casilla de Parking gratuito.

- 4 Baraja las cartas de Suerte y colócalas boca abajo aquí.

- 5 Baraja las cartas de La furia de Bowsy y colócalas boca abajo aquí.

- 6 Coloca los dados junto al tablero.

- 7 Coloca los Destellos aquí con sus valores boca abajo.

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

¡A JUGAR!

Cómo ganar

Recorre el tablero comprando tantos lugares como puedas. Cuantos más tengas, más alquiler podrás cobrar de otros jugadores. ¡El jugador con más monedas cuando se hayan cogido todos los Destellos O BIEN el único jugador al que le queden monedas gana la partida!

¿Quién empieza?

Todos los jugadores tiran el dado rojo. Quien saque el número más alto empieza y la partida continúa hacia la izquierda.

En tu turno

- 1 Tira el dado negro para avanzar a Bowsy. Si desde tu último turno algún jugador ha derrotado a Bowsy, ve directo al paso 3.
- 2 Avanza a Bowsy el mismo número de casillas que indica el dado negro en la dirección de la flecha.

¿Bowsy ha pasado o caído en la misma casilla que algún otro jugador (o jugadores)? ¡Debe detenerse en esa casilla DE INMEDIATO!

¡Ese jugador debe combatir contra Bowsy! Si varios jugadores están en la misma casilla que Bowsy, quien haya tirado el dado negro decide quién deberá enfrentarlo.

Para combatir, se tiran ambos dados.

Si el resultado del dado ROJO es igual o mayor que el resultado del dado NEGRO, ¡Bowsy es derrotado!

El ganador hace lo siguiente:

- Cobra 2 monedas de la Banca.
- Coloca a Bowsy en la SALIDA. Este permanece ahí hasta que todos los jugadores hayan completado su siguiente turno. ¡Eso significa que todos tiran solamente el dado ROJO!
- El jugador que hizo avanzar a Bowsy conserva el dado NEGRO y lo tira en su siguiente turno.
- Cuando todos hayan jugado un turno, ¡Bowsy se une nuevamente a la partida! El jugador que ha movido a Bowsy durante su última batalla tira ambos dados en su turno, y así sucesivamente.

Si el resultado del dado NEGRO es mayor que el resultado del dado ROJO, ¡Bowsy gana la batalla!

El perdedor hace lo siguiente:

- Va directamente a la cárcel.
- Bowsy se queda donde está a menos que se use una carta de La furia de Bowsy para hacerlo avanzar.

La partida continúa con el jugador que ha tirado el dado negro para avanzar a Bowsy.

- 3 Tira el dado rojo.

- 4 Avanza tu peón el número de casillas que indica el dado rojo en la dirección de la flecha.

- 5 ¿Dónde has caído? Sigue las instrucciones de esa casilla del tablero.

Lee la sección LAS CASILLAS DEL TABLERO.

- 6 Tu turno termina. Pasa los dados al jugador que está a tu izquierda.

¡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 un solo tipo de propiedad: Los lugares, que vienen en grupos de color.

Lugares sin dueño

Cuando caigas en un lugar que no tenga dueño, debes comprarlo o subastarlo.

¿Quieres comprarlo?

Paga el precio indicado en la casilla del tablero y coge su carta de Lugar de la Banca.

¿No quieres comprarlo? ¡Subástalo!

El Banquero debe subastarlo. Todos los jugadores pueden participar en la subasta, incluso el jugador que ha caído en esa casilla. Las ofertas empiezan en 1 moneda y cualquiera puede incrementar la oferta en un mínimo de 1 moneda.

No hace falta seguir el orden de turno y el Banquero da 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 la carta de Lugar se queda en la Banca.

¡Consigue grupos de color!



¡Si posees todos los lugares de un grupo de color, puedes cobrar el doble del alquiler por dichos lugares!

Lugares con dueño

Cuando caigas en un lugar de otro jugador, este debe pedirte que le pagues el alquiler. Si lo hace, debes pagarle el alquiler que indica la carta de Lugar.



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.

