

INSTRUCCIONES.

- Colocar el tablero sobre una mesa. Las cartas de Banco y Sorpresa boca abajo en sus espacios asignados en el tablero.
- Cada jugador, elige una ficha para representarlo mientras viaja por el tablero.
- A cada jugador se le dan 1.500 Castis, divididos de la siguiente manera:
 - o 2 x 500 Castis
 - o 2 x 100 Castis
 - o 2 x 50 Castis
 - o 6 x 20 Castis
 - o 5 x 10 Castis
 - o 5 x 5 Castis
 - o 5 x 1 Castis

BANCO.

Seleccionar a un jugador como banquero. Si esta persona también juega, entonces debe mantener sus fondos personales separados del banco.

El banco cobra todos los impuestos, multas, préstamos e intereses y el precio de todas las propiedades que vende o subasta.

El banco no puede quebrar, si el banco se queda sin dinero, el banquero puede emitir tanto como sea necesario escribiéndolo en cualquier papel ordinario.

REGLAS.

Cada jugador lanza los dados. El que obtenga mayor puntuación, comienza.

Cada jugador coloca su ficha en la casilla de SALIDA, lanza los dados y mueve el número de espacios indicados por los dados. Si lanzas dobles, mueves tu ficha y estás sujeto a cualquier privilegio o penalización relacionada con la casilla en la que llegues. Luego, puedes lanzar de nuevo y mover tu ficha como antes.

COMPRA DE PROPIEDADES.

Cuando estás en una propiedad que está libre, puedes comprar esa propiedad del Banco a su precio impreso. Recibes la tarjeta de Título de Propiedad.

Si no deseas comprar la propiedad, el Banco la vende en una subasta al mejor postor; cualquier jugador, incluyendo el que la rechazó, puede pujar y las pujas pueden comenzar a cualquier precio.

PAGAR EL ALQUILER.

Cuando caes en una propiedad que es de otro jugador, el propietario le cobra el alquiler de acuerdo con la lista impresa en su tarjeta.

Si la propiedad está hipotecada, su tarjeta de título de propiedad se coloca boca abajo delante del propietario y éste no puede cobrar el alquiler.

Es una ventaja tener todas las tarjetas de Título de propiedad en un grupo de color, porque el propietario puede entonces cobrar el doble de alquiler en ese grupo de color. Esta regla se aplica a las propiedades no hipotecadas.

TARJETAS BANCO Y SORPRESA.

Cuando se llega a una de estas casillas, coge la carta de arriba del mazo indicado y sigue las instrucciones de la carta.

Vuelve a colocar la tarjeta en la parte inferior de la baraja.

La carta “quedas libre de la cárcel” se mantiene hasta que se usa y, luego, se devuelve al fondo de la baraja. Si el jugador no desea usarla, puede venderla a otro jugador a un precio aceptado por los dos.

CÁRCEL.

Cuando eres enviado a la cárcel, debes ir de inmediato, y no podrás cobrar un salario de 200 Castis si pasas por la casilla de SALIDA, y finaliza tu turno. Si no eres enviado a la cárcel, pero en el curso ordinario de la partida aterrizas en esa casilla, estás SOLO VISITANDO y avanzas de manera habitual en tu siguiente turno.

- Un jugador sale de la cárcel:

- Pagando 50 Castis.
- Esperando 3 turnos.
- Utilizando la tarjeta salir gratis de la cárcel.

*Aunque estés en la cárcel, puedes comprar y vender propiedades, casas y hoteles y cobrar alquileres.

APARCAMIENTO GRATUITO.

Esta casilla es sólo un lugar de descanso gratuito, por lo que el jugador que aterriza en él, no recibe dinero, propiedad, recompensa o penalización de ningún tipo.

CASAS Y HOTELES.

Cuando un jugador posee todas las propiedades de un grupo de color, puede comprar casas del Banco. Puedes comprar un máximo de tres casas, siempre y cuando tu situación financiera te lo permita. Pero no podrás construir más de una casa en cualquier propiedad sin edificaciones, para ello, siempre tiene que haber una.

El precio que debes pagar por edificar se muestra en la tarjeta de propiedad. El propietario puede cobrar el doble de renta de un oponente que aterriza en sus propiedades tanto si están construidas o no, siempre y cuando posea el grupo del mismo color.

Cuando un jugador tiene 3 casas en una propiedad y el resto al menos una, puede comprar un hotel. Sólo puede construir un hotel en cada propiedad.

MONUMENTOS.

Puedes comprar todas las tarjetas de los monumentos, siempre y cuando caigas en esas casillas. Está prohibido la construcción en esas casillas; pero si se puede cobrar el alquiler del resto de jugadores que caigan en esa casilla.

HIPOTECAS.

Las propiedades no mejoradas pueden ser hipotecadas a través del banco, siempre a su saldo de Terreno o Construcción que está impreso en la tarjeta de propiedad.

No se puede cobrar el alquiler de propiedades o servicios hipotecados.

Para cancelar la hipoteca, el propietario debe pagar al banco el importe que aparece como TERRENO en la tarjeta de propiedad.

El jugador puede vender sus propiedades hipotecadas a cualquier jugador por un precio acordado, y para cancelarla este nuevo jugador, debe abonar la cantidad que refleja TERRENO más un 10%.

BANCARROTA.

Te declaras en bancarrota si debes más de lo que puedes pagar a otro jugador o al banco.

Si tu deuda es con otro jugador, debes entregárselo a él. Si eres dueño de casas u hoteles, debes

devolverlos al Banco a cambio de dinero, hasta conseguir la mitad de la deuda y devolvérsela.
En el caso de ser propiedades hipotecadas, debes entregar todos tus activos al banco. Para solventar la deuda.

FIN DEL JUEGO.

Los jugadores en bancarrota deben retirarse del juego y el último jugador que quede es el ganador; también gana el jugador que compre todas las propiedades del tablero.