



## REGLAS DEL JUEGO



## BREVE IDEA DEL JUEGO

La idea base del juego es la de comprar propiedades, obtener la mayor cantidad de dinero y procurar llevar a la bancarrota a los demás jugadores.

Comenzando desde la salida, la ficha del jugador cae en un cuadro o dibujo de acuerdo a los tantos obtenidos por los dados en cada turno. Cuando la ficha de un jugador cae en una propiedad libre, puede comprarla al Banco, y si no la quiere se subasta pasando a ser propiedad del que mejor la pague: el objeto de ser propietario de terrenos es obtener renta de los demás jugadores que utilizan dichos terrenos; las rentas son mucho mayores cuando hay sobre los terrenos casas u hoteles, de modo que es conveniente edificar en cuanto sea posible. Cuando se precisa dinero y no se tiene, se pueden hipotecar las propiedades en el Banco.

En las tarjetas de Suerte y Sorpresa están escritas las instrucciones a seguir.

## COMPONENTES DEL JUEGO

- . 1 Tablero de juego
- . 6 Fichas de colores (una por jugador)
- . 2 Dados
- . 32 Casitas
- . 12 Hoteles
- . 16 Cartas Suerte
- . 16 Cartas Sorpresa
- . 28 Títulos de Propiedad
- . Billetes de diferentes valores por un total de 13.000.000 Dólar Trust.

## PREPARACIÓN

Colocado el tablero sobre la mesa, cada jugador elige un color de ficha. Se colocan las cartas de Suerte y Sorpresa en el sitio indicado en el tablero. Uno de los jugadores hará de banquero, debiendo tener separado su dinero y el de la Banca. Es conveniente, en caso de jugar más de cinco personas, que el banquero no sea jugador: tener en cuenta que éste paga, cobra y –en definitiva– dirige el juego.

## REPARTO DEL DINERO

- . 1 Billeto de 500.000 Dólar Trust
- . 5 Billetes de 100.000 Dólar Trust
- . 7 Billetes de 50.000 Dólar Trust
- . 12 Billetes de 10.000 Dólar Trust
- . 6 Billetes de 5.000 Dólar Trust
- . 5 Billetes de 1.000 Dólar Trust
- . Total por jugador: 1.505.000 Dólar Trust

## COMIENZO

Se arrojan los dados para ver quién comienza: el que saque el número más alto empieza desde la Salida. Tira los dados y coloca su ficha en el cuadro correspondiente al avance obtenido y luego lo hará el jugador de la izquierda y así sucesivamente. En un mismo cuadro puede haber más de una ficha y según el cuadro donde caiga la ficha podrá el jugador al que corresponda comprar propiedad, pagar renta al que la tenga, pagar derechos, cobrar primas, sacar cartas Suerte o Sorpresa e ir a la Cárcel. Durante el juego se pueden dar varias vueltas al tablero, siempre en dirección izquierda.

- 1) Si al tirar los dados un jugador sale "doble", es decir que saca el mismo número en los dos dados, avanza al cuadro correspondiente y tira nuevamente los dados. Si vuelve a sacar "doble" se repite el avance, pero si en la tercera oportunidad saca "doble" va a la Cárcel.
- 2) Cada vez que un jugador pasa por la Salida cobra del Banco 200.000 Dólar Trust salvo en los casos concretos que señalan las cartas.
- 3) Cuando un jugador cae en una propiedad libre puede adquirirla pagando al Banco la cantidad señalada y recibiendo a cambio el Título de Propiedad correspondiente. Si no le interesa la propiedad en la que ha caído, la pone a subasta partiendo de una cantidad menor a la señalada: pasará a pertenecer al que mejor la pague.
- 4) Cuando un jugador cae en una propiedad con dueño tiene que pagarle a éste la renta señalada en el Título de Propiedad respectivo. Si en esta propiedad hay construidas casas u hoteles, la renta es mayor; si la propiedad está hipotecada no hay que pagar renta. Una propiedad está hipotecada cuando el Título de Propiedad correspondiente está colocado del lado que así lo indica de manera que se observa el sello "Hipotecada". Si el propietario no exige el pago de la renta antes de que el jugador siguiente tire los dados, pierde su derecho.
- 5) Cuando un jugador logra tener todos los terrenos con "zona" de igual color (Ej.: Villa Devoto, Caballito, Villa del Parque) cobra doble renta al jugador que cae en alguno de estos terrenos. Para poder construir casas es preciso poseer todos los terrenos pertenecientes a una zona. Ejemplo: para poder colocar una casa en Avda. Santa Fe hay que tener también Av. Córdoba y Av. Las Heras.
- 6) Cuando un jugador cae en los casilleros Suerte o Sorpresa levantará una carta del mazo correspondiente y cumplirá lo que allí esté escrito. Una vez leída la carta la devolverá a la base del mazo. La carta para salir libre de la Cárcel será guardada por el jugador que la obtenga hasta que haga uso de ella y después se devolverá a la base del mazo. Esta carta puede ser vendida al que la necesite. Cuando se cae en casilleros donde haya que pagar multas, éstas se pagan a la Banca.
- 7) La Banca paga a los jugadores –además de los 200.000 Dólar Trust cada vez que pasan por la Salida– los beneficios que señalan las cartas. Suministra a los jugadores las casas y hoteles que necesitan mediante el pago correspondiente, paga a los que hipotecan y cobra el importe de las propiedades, multas y tasas que pagan los jugadores. También recibe el dinero cuando se deshipotecan las propiedades.
- 8) Un jugador va a la Cárcel cuando cae en el casillero "Marche al Calabozo", cuando saca la carta de Suerte o Sorpresa que así lo indica o por tirar tres veces seguidas un "doble" en los dados.
- 9) Cuando en las sucesivas vueltas al tablero cae un jugador directamente en la Cárcel, se considera simplemente como visita y sigue adelante en la próxima tirada.
- 10) Un jugador sale de la Cárcel cuando:
  - a) Saca un "doble" en los dados en la primera o segunda vuelta luego de haber caído preso.
  - b) Por tener o comprar la carta que lo libera.
  - c) Si paga 100.000 Dólar Trust a la Banca: en este caso sale en la jugada posterior.
  - d) En la tercera ronda sale obligatoriamente de la Cárcel aunque no hubiera conseguido lo solicitado anteriormente.
  - e) Durante el tiempo que un jugador está en la Cárcel, continúa en la posesión de todos sus derechos, o sea, cobra rentas, edifica o hipoteca si le hace falta el dinero.
- 11) Para poder edificar casas es preciso tener completa la zona como se indica en el punto 5); luego hay que colocar una casa en cada propiedad, posteriormente 2, y así hasta 4 casas en cada propiedad. Cuando el jugador necesita dinero, puede vender las casas a la Banca a la mitad del precio que las compró y lo hará a la inversa de lo anteriormente descripto: deberá sacar una casa por vez de cada propiedad; no puede sacar 2 de una y ninguna de las otras.

12) Cuando hay edificadas 4 casas en cada uno de los terrenos del mismo color, se paga al Banco el precio de una 5ta. casa y se obtiene un hotel devolviendo al Banco las 4 casas que había en el solar. Si por falta de dinero hay que vender el hotel, el Banco pagará la mitad del precio del hotel más la mitad del precio de las 4 casas.

13) Cuando la Banca no tenga más casas u hoteles, el jugador que necesite edificaciones tendrá que esperar a que la Banca las recupere. Una vez que la Banca disponga de casas u hoteles, si son varios los jugadores que necesitan edificaciones, se las disputarán mediante subasta.

14) Los terrenos sin edificar, los viñedos, etc., pueden ser vendidos en transacciones privadas al que mejor los pague; pero cuando se trata de terrenos edificados, es preciso primeramente vender las casas u hoteles al Banco.

15) Los terrenos pueden hipotecarse. El precio de la hipoteca consta en el correspondiente Título de Propiedad. Cuando el jugador vuelve a hacerse de dinero puede deshipotecar las propiedades devolviendo al Banco el dinero que le dio aumentado en un 10%. Cuando los terrenos están edificados, primero hay que vender al Banco las edificaciones.

16) Cuando un jugador compra una propiedad hipotecada puede deshipotecarla en el acto de compra al precio de la hipoteca más el 10%, pero si lo hace más adelante tiene que pagar el 20%.

17) Cuando un jugador tiene que pagar más dinero del que posee puede vender al Banco las construcciones e hipotecar las propiedades. Si a pesar de esto no reúne el dinero necesario para saldar la cuenta al acreedor, puede pagarle con las propiedades: en estos casos el valor mínimo de la propiedad es el que marca el cartón del juego. Si aún con el valor de las propiedades el jugador no llega a cubrir la deuda, declarará la quiebra, dejando de jugar y retirando su ficha del tablero, y entregando al acreedor cuanto dinero y propiedades tenga.

## TRUST ABREVIADO

Como este juego dura aproximadamente 2 horas existe un modo más breve de jugarlo. Para ello se barajan los Títulos de Propiedad y sin verlos se les dan dos a cada jugador. Una vez que los jugadores han pagado a la Banca el precio de las propiedades que les han tocado en suerte, comienza el juego según el reglamento. Si se dispone de un tiempo determinado, se fija una hora de finalización y ganará el jugador que en ese momento tenga más dinero, sumado el valor de los billetes y de las propiedades en la tasación que figura en el tablero de juego.

