

USB MONOPOLY

RESUMEN DEL JUEGO

Se trata de una variante simplificada y adaptada al campus de la USB del tradicional juego de mesa. MONOPOLY es el juego de comprar, alquilar o vender Propiedades, para obtener grandes beneficios, de forma que uno de los jugadores llegue a ser el más rico y, por consiguiente, el ganador. Partiendo de la casilla de "SALIDA", se mueve tu peón alrededor del tablero según la puntuación que obtengas en los dados. Cuando caigas sobre una Propiedad que nadie posea todavía, puedes comprársela a la Banca.

Los jugadores que tienen Propiedades cobran un alquiler a los demás jugadores que caen en ellas.

Debes seguir siempre las instrucciones que te den las cartas de Caja de Comunidad y de Suerte. A veces te mandarán a la cárcel.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el jugador más rico o el que tiene el mayor número de monopolios al momento de finalizar la partida

CONTENIDO

- 1 tablero de juego con 40 casillas
- 28 Tarjetas de Título de Propiedad
- 16 Cartas de Suerte
- 16 Cartas de Caja de Comunidad
- 2 dados

PREPARACIÓN

En el juego participan sólo dos jugadores: El Usuario y La Máquina

La unidad monetaria utilizada en el juego es Tks: "tiques del comedor"

El programa administra la Banca. Inicialmente le da a cada jugador 1.500 Tks

La Banca también paga salarios y bonificaciones y recoge todos los impuestos, multas.

La cantidad de dinero en el juego es ilimitada y está en custodia de la Banca.

El Usuario fija al inicio de la partida un número máximo de vueltas al tablero para acotar la finalización del juego. Asimismo, fija un número de monopolios con los que un jugador se declararía ganador sin tener que arruinar al otro ni esperar el número de vueltas máximo.

Inicialmente el peón de El Usuario y el peón de La Máquina están en la casilla "SALIDA".

El primer turno de juego le corresponde a El Usuario.

EL JUEGO

Cuando sea tu turno, tira los dos dados y tu peón avanza alrededor del tablero en sentido horario, tantas casillas como indique la suma de los dados. La casilla sobre la que caigas determinará lo que debes hacer. Puedes hacer una de las siguientes cosas dependiendo de la casilla sobre la que hayas caído.

- Comprar la Propiedad
- Pagar alquileres por haber caído en la Propiedad de otro jugador
- Pagar impuestos
- Coger una Carta de Suerte o Caja de Comunidad
- Ir a la Cárcel
- Aparcar gratuitamente
- Cobrar 200Tks
- Estar en la cárcel de visita

Dobles

Si sacas dobles con los dados, mueve tu peón el número de casillas correspondiente, como siempre, y haz lo que determine la casilla sobre la que has caído. Vuelve a tirar los dados y juega otra vez. Si sacas dobles tres veces seguidas, vas de inmediato a la Cárcel.

Casilla de SALIDA

Cada vez que caigas o pases por delante de la casilla de "SALIDA", siempre siguiendo la dirección de las agujas del reloj, la Banca te pagará 200Tks.

Compra de Propiedades

Si caes sobre una Propiedad que nadie posee, puedes decidir comprarla. Hay 3 tipos de Propiedades diferentes: Edificios o Monumentos, Servicios Públicos y Rutas de Transporte. Si decides comprar una Propiedad, debes pagar a la Banca la cantidad que aparece impresa en esa casilla. A cambio recibirás la tarjeta de Título de esa Propiedad, que te acredita como dueño.

Las propiedades conforman grupos. En el caso de Edificios o Monumentos, estos grupos pueden ser de 2 ó 3 propiedades, están determinados por la cercanía de éstas y se identifican por un color, por ejemplo, los edificios "MYS", "CB1" y "CB2" conforman el grupo de color verde. Los Servicios Públicos son 2 "Biblioteca" y "Comedores", ellos conforman un grupo. Las Rutas de Transporte son 4 "Baruta", "Bellas Artes", "Chacaíto" y "La Paz", éstas conforman un grupo. El resto de los grupos de propiedades y su ubicación en el tablero irrelevante para entender las reglas del juego, por lo que no se encuentran en este documento.

Tener Propiedades

Tener Propiedades te genera ingresos, pues si un contrincante cae esa casilla debe pagarte un alquiler. Es muy ventajoso poseer todas las propiedades del mismo grupo – en otras palabras, tener un monopolio.

Si caes en las Propiedades

Si caes en una Propiedad que ya ha sido comprada por otro jugador, debes pagar el alquiler por haberte parado allí. La cantidad a pagar se muestra en la tarjeta de Título de Propiedad. Cuando todas las Propiedades de un mismo color pertenecen a un solo jugador, se dobla el alquiler a pagar.

Si caes en las casillas de Servicios Públicos

Al caer en una de estas casillas, tienes la posibilidad de comprarla, si nadie más lo ha hecho antes. De la misma forma que con las otras Propiedades, paga a la Banca la cantidad que aparece sobre la casilla. Si la Propiedad ya tiene dueño, te pedirán que pagues el alquiler, de acuerdo con el número que sacaste en los dados al caer allí. Si el propietario tiene sólo uno de los Servicios Públicos, tienes que pagar un alquiler que corresponda a 4 veces el número que sacaste con los dados. Sin embargo, si los dos Servicios Públicos son propiedad del mismo jugador, debes pagar 10 veces el número que sacaste con los dados.

Si caes en las Rutas de Transporte

Al caer en una de estas casillas, tienes la posibilidad de comprarla, si nadie más lo ha hecho antes. Si la Ruta de Transporte ya tenía dueño cuando llegaste, debes pagar la cantidad que figura en la tarjeta de Título de Propiedad. La cantidad variará de acuerdo con el número de Rutas de Transporte que tenga el propietario de aquélla sobre la que estás.

Casillas de Suerte y Caja de Comunidad

Si caes en alguna de estas casillas significa que debes tomar una carta al azar del del montón correspondiente. Estas cartas pueden pedirte que:

- muevas tu peón
- pagues dinero – por ejemplo, impuestos
- recibas dinero
- vayas a la Cárcel
- quedes libre de la Cárcel

Debes seguir las instrucciones de la carta y actuar inmediatamente. Si tomas una carta de “Quedas Libre de la Cárcel”, la guardas hasta que necesites usar. El resto de las cartas

se devuelven de inmediato al montón correspondiente.

Nota: Puede que una carta te indique que muevas tu peón a otra casilla. Si haciendo esto, pasas por la casilla de "SALIDA", cobra 200Tks.

No puedes pasar por la "SALIDA", ni cobrar el dinero, cuando te han mandado a la Cárcel, o cuando te indiquen que retrocedas por el tablero hasta otra casilla.

Casillas de Impuestos

Cuando caigas en estas casillas, simplemente paga a la Banca la cantidad que la misma casilla indica.

Paseo de los Bonsai

Si caes en esta casilla, sencillamente te quedas ahí hasta que sea tu próximo turno. No existe ninguna penalización por caer en esta casilla. Es un momento de ocio.

Cárcel

Te mandarán a la Cárcel si:

- caes en la casilla "VE A LA CÁRCEL", o *si*
- tomas una Carta de Suerte o de Caja de Comunidad que te dice "VE DIRECTAMENTE A LA CÁRCEL", o *si*
- sacas dobles tres veces seguidas en el mismo turno.

Cuando te mandan a la Cárcel se te acaba el turno. Si te han enviado a la Cárcel, no puedes cobrar los 200Tks por pasar sobre la casilla "SALIDA", independientemente de dónde te encuentres en el tablero.

Para salir de la Cárcel puedes:

- pagar una multa de 50Tks y continuar en el próximo turno, o
- usar una carta de "Quedas Libre de la Cárcel" si tienes una (la devuelves), o
- esperar allí durante tres turnos, tirando los dados en cada turno para intentar conseguir dobles. Si sacas dobles en cualquiera de esos tres turnos, sal de la Cárcel usando esos dobles.

Después de haber esperado durante tres turnos, debes salir de la Cárcel y pagar 50Tks antes de poder mover tu peón de acuerdo con los dados que hayas sacado.

Si no te han "mandado" a la Cárcel, pero durante la partida caes en la casilla de la Cárcel, estás "sólo de visita" y no tienes penalizaciones. En tu próximo turno sigue moviendo como de costumbre.

Pagos

En un turno puedes realizar pagos a la Banca por compras de propiedades, impuestos o multas. También es posible que debas realizar pagos a un contrincante por concepto de alquiler. Los pagos se te descuentan automáticamente de tu dinero. En caso que tu dinero

no te alcance, puedes entregar propiedades como parte del pago. Si el valor de la propiedad supera el monto a pagar, no se te dará vuelto. Si se trata de una compra la Banca sólo acepta pago con dinero.

Bancarrota

Si le debes a la Banca o a otro jugador una cantidad mayor a la suma de tu dinero y el valor de tus posesiones, se te declara en bancarrota y estás eliminado de la partida

FINAL DEL JUEGO.

Si un jugador cae en bancarrota, el juego se termina y el otro jugador es el ganador.

Cuando un jugador llega al número de monopolios establecido al inicio del juego , se termina el juego y este jugador declarado de inmediato como el ganador de la partida.

Tan pronto ambos jugadores hayan pasado por la casilla "SALIDA" , tantas veces como fue establecido al inicio del juego, el juego se termina. Para cada uno de los jugadores se valora su patrimonio como la suma de su dinero y el valor de sus posesiones

¡El jugador más rico gana!