

JUEGOS DE TODO EL MUNDO: EL MONOPOLY



Autor

Gonzalo Serrano Colodrón

Año 2011



ÍNDICE

1 ORIGEN E HISTORIA DEL MONOPOLY

2 DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

- 2.1 tablero de juego. 10 Peones (incluye 2 de repuesto). 28 Tarjetas de Título de Propiedad. 16 Cartas de Suerte. 16 Cartas de Caja de Comunidad. 1 Paquete de billetes de la Banca MONOPOLY. 32 Casas. 12 Hoteles. 2 dados.

3 REGLAS DEL MONOPOLY

- 3.1 Comprar Solares u otras Propiedades. 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 200€. Estar en la cárcel de visita.

4 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 4.1 Índice de ilustraciones
- 4.2 Índice bibliográfico



1 ORIGEN E HISTORIA DEL MONOPOLY

Monopoly es un juego de mesa de bienes raíces, hoy en día producido por la empresa estadounidense de accionistas Hasbro de Rhode Island. Monopoly es uno de los juegos de mesa comerciales más vendidos del mundo.



1: Logo



2: Landlod 's Game

Como el nombre sugiere, el objetivo del juego es hacer un monopolio de oferta, poseyendo todas las propiedades inmuebles que aparecen en el juego. Los jugadores mueven sus respectivas fichas por turnos en sentido horario alrededor de un tablero, basándose en la puntuación de los dados, y caen en propiedades que pueden comprar de un banco imaginario, o dejar que el banco las subaste en caso de no ser compradas. Si las propiedades en las que caen ya tienen dueños, los dueños pueden cobrar alquileres o quien caiga podrá comprárselas.

El juego tiene su origen en un juego creado por Elizabeth Magie en 1903 y patentado en 1904, llamado The Landlord's Game. El juego se hizo popular en varias ciudades de los Estados Unidos en los años siguientes, editándose en varias formas y versiones sin el control de su autora original.



En 1935, Charles Darrow, un vendedor de calefactores domésticos desempleado del sureste de Pensilvania durante la Gran Depresión de los años treinta patentó la versión de Atlantic City de ese juego con el nombre de Monopoly. Tras un primer intento fallido de venderlo a la empresa juguetera Parker Brothers, inició una producción a pequeña escala del juego que resultó exitosa. Parker volvió a llamar entonces a su puerta para hacerse con el juego.



3: Charles Darrow.



4: Monopoly 1904.

La compañía Parker Brothers, ahora dentro de la multinacional Hasbro, ha mantenido que el autor del juego es únicamente Charles Darrow (en 1935) por motivos de marketing. Pero la autoría original de Elizabeth Maggie (en 1903) y el origen del Monopoly como evolución de juegos anteriores (todos ellos derivados de The Landlord's Game), ha sido incluso reconocida por los tribunales estadounidenses en el caso de Parker vs. Ralph Anspach, durante el largo proceso judicial ocurrido entre 1975 y 1986 a raíz de la publicación de un juego de mesa titulado Anti-Monopoly.

La palabra Monopoly viene dada por la adquisición de propiedades



hasta tener nuestro propio "monopolio", como el nombre lo dice.

El nombre de una de las propiedades, Marvin Gardens (Jardines Marvin), es, en realidad, derivado de Marven Gardens, con "e" en vez de "i", el nombre de un barrio al oeste de Atlantic City que está entre los pueblos de Margate City y Ventnor City. Darrow hacía inicialmente sus juegos de Monopoly a mano, con la ayuda de su primer hijo, William Darrow, y de su esposa, quienes coloreaban los espacios diseñados con pluma por Charles Darrow sobre trozos circulares de hule y recortaban y marcaban las tarjetas de cartulina. Luego, cuando la demanda por comprar el juego aumentó, Darrow mandó hacer los juegos a una imprenta de Filadelfia, con tableros cuadrados de cartón. Posteriormente en 1935, Darrow vendió los derechos de producción de Monopoly a la empresa Parker Brothers de Massachusetts.



5: Tablero L. J. Magie

Según la empresa Hasbro, que adquirió Parker Brothers en 1991, desde que Charles Darrow vendió los derechos de producción de Monopoly a Parker Brothers en 1935, más de 500 millones de personas han jugado el juego.





6: Monopoly versión 1970



7: Patente de C. Barrow

El Libro Guinness de los récords da un número próximo a 500 millones de jugadores de Monopoly hasta 1999, convirtiéndolo así en el juego de mesa más jugado del mundo. Actualmente, Hasbro organiza regularmente campeonatos estadounidenses y mundiales de Monopoly. Hasbro también auspicia campeonatos locales en Estados Unidos, organizados por aficionados del juego. El vigente campeón del mundo es el español Antonio Zafra, ganador del último campeonato en Japón. El siguiente será en el año 2008.

Una particularidad del juego es que muchos jugadores crean sus propias reglas caseras, o aprenden reglas caseras de otros jugadores. Sin embargo, Monopoly tiene su propio reglamento explícitamente escrito. La esencia de este reglamento escrito ha cambiado poco desde que se patentó Monopoly en 1935. Sólo algunos pocos detalles han evolucionado, como el detalle acerca del valor de impuestos sobre jugadores que caigan en los dos espacios de impuestos que tiene el tablero. Las reglas han sido reformuladas un poco por aclaración, pero la esencia no ha cambiado.



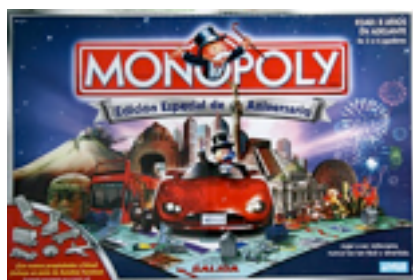


8: Antonio Zafra.

Hasbro produce distintas ediciones de Monopoly. Algunas ediciones están disponibles constantemente, como por ejemplo Monopoly Standard o Monopoly Deluxe. Se hacen también ediciones especiales para promover productos de otras empresas, como de la película animada Shrek 2, de personajes de Disney, de series de televisión Los Simpson o en conmemoración de fechas especiales, como el septuagésimo aniversario de Monopoly en 2005 o el Monopoly Star Wars para celebrar el vigésimo aniversario de La guerra de las galaxias. El Monopoly más nuevo es el Monopoly City, en el cual tu puedes crear tu propia ciudad con 80 edificios diferentes.

Hasbro también licencia la producción de Monopoly a otras empresas dentro y fuera de Estados Unidos. Por ejemplo, la empresa USAopoly de California hace ediciones adaptadas a distintas ciudades de Estados Unidos o adaptadas a productos y servicios de otras empresas estadounidenses, a manera de publicidad, como Coca-Cola Company, la NFL, o la asociación de carreras de autos NASCAR.





9: Monopoly 70 aniversario.



10: Monopoly Disney

En Estados Unidos, además de la versión en inglés, Hasbro produce una edición estadounidense de Monopoly, con lugares de Atlantic City, traducida al español. La actual traducción de las reglas estadounidenses del inglés al español es bastante fiel.

Las divisiones de Hasbro fuera de Estados Unidos producen ediciones de Monopoly con lugares locales, como por ejemplo Hasbro Iberia, que produce ediciones de Monopoly con lugares de la Unión Europea o ciudades como Madrid, Barcelona, Sevilla, Zaragoza, Valencia, Málaga, Bilbao, Valladolid, Vigo, Palma de Mallorca y Murcia.

En España, entre los años treinta y sesenta, el juego se vendió con el nombre de El Palé, con calles de Madrid. Aparentemente, El Palé fue patentado por el malagueño Francisco Leyva Vances, y su nombre deriva de las letras iniciales de Paco Leyva. También se vendieron variantes del juego como La ruta del tesoro publicado por Cefa en los ochenta, siendo uno de sus mayores atractivos el uso de monedas, y Petrópolis basado en el comercio de petróleo.





11: El Palé



12: Deuda Eterna

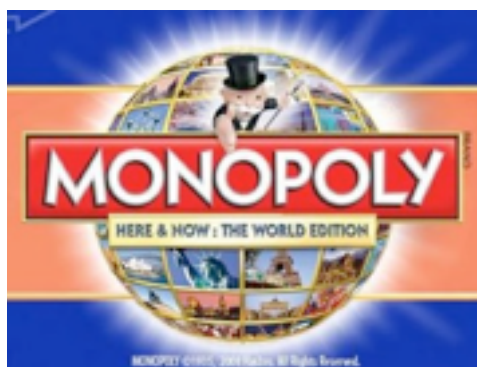
En Cuba existe un juego similar llamado Deuda eterna en el que, en vez de negociantes, los participantes juegan el papel de gobiernos, y el objetivo es derrotar al Fondo Monetario Internacional (que cumple la función que tiene la banca en el Monopoly). Deuda eterna ha sido posteriormente adaptado y comercializado en Argentina.

En 2004, en conmemoración del centésimo quincuagésimo aniversario de la fundación de Atlantic City, el periódico Courier-Post del sur de Nueva Jersey, perteneciente a la empresa Gannett de Virginia, publicó una serie de artículos en línea acerca de los lugares de Atlantic City nombrados en Monopoly. En ellos se describió cómo eran las calles y alrededores de Atlantic City en la época de Charles Darrow en los años treinta, y cómo han ido cambiando. El hijo mayor de Darrow, William, quien ayudó a su padre a hacer a mano los juegos de Monopoly, y quien ha sido un agricultor en Pensilvania, fue uno de los entrevistados para esta serie de artículos. También fue entrevistado Phil Orbanes, un antiguo empleado de Parker Brothers, que trabajaba en la división de diseño de Monopoly y quien publicó un libro acerca de la historia y estrategia del juego.



Desde el año 1989, Industrias Ronda, de Colombia, bajo licencia de Parker Brothers publica una edición local llamada Monopoly Edición Colombia, la cual reemplaza los lugares clásicos del juego, por lugares comunes y representativos de las ocho principales ciudades colombianas, Bogotá, Medellín, San Andrés, Cartagena, Cali, Manizales, Cúcuta y Popayán, además las acciones de estaciones de tren son reemplazadas por terminales de transporte de Cali, Pereira, Medellín y Bogotá. Usa como moneda el peso. La más reciente versión, de 2006, es la sexta edición de este juego.

En las Navidades de 2006 se lanzó el Monopoly con lugares de Zaragoza y también las versiones Nostalgia, con caja de madera, y la electrónica, que sustituye el dinero de los jugadores por tarjetas de crédito.



13: Monopoly Mundial.



14: Monopoly Electrónico

También existe el juego "Monopoly Edición Mundial" en el que, con tarjetas de crédito, se pueden comprar las principales ciudades del mundo como Barcelona, Vancouver, Atenas, Jerusalén...

En 2009, por primera vez desde su invención en 1935, Monopoly cambia su sistema de juego en la nueva edición Monopoly City. Ahora



los jugadores podrán levantar una ciudad desde la primera tirada de dados, eliminando la necesidad de conseguir un grupo de propiedades completo para poder construir edificios en sus propiedades. Además, igual que en la vida real, el valor de las propiedades y los ingresos de los jugadores por alquileres pueden subir o bajar al cambiar el paisaje de la ciudad. Los jugadores pueden construir edificios que aumenten el valor de sus propiedades, como escuelas o parques eólicos respetuosos con el medio ambiente, o pueden sabotear a sus oponentes construyendo depuradoras de aguas residuales o prisiones en las propiedades de éstos.



15: Monopoly City.



2 DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

- 1 tablero de juego.
- 10 Peones (incluye 2 de repuesto).
- 28 Tarjetas de Título de Propiedad.
- 16 Cartas de Suerte
- 16 Cartas de Caja de Comunidad
- 1 Paquete de billetes de la Banca MONOPOLY
- 32 Casas
- 12 Hoteles
- 2 dados.



16: Tablero con fichas.



3 REGLAS DEL MONOPOLY

Cuando sea tu turno, tira los dos dados y avanza alrededor del tablero en la dirección de la flecha. La casilla sobre la que caigas determinará lo que debes hacer. Más de un peón puede estar a la vez sobre la misma casilla. Puedes hacer una de las siguientes cosas dependiendo de la casilla sobre la que hayas caído.

- Comprar Solares u otras Propiedades
- 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 200€.
- Estar en la cárcel de visita.



17: Billetes Monopoly



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, debes ir inmediatamente a la Cárcel.

Casilla de salida:

Cada vez que caigas o pases por delante de la casilla de "SALIDA", la Banca te pagará 200€. Es posible obtener 200€ dos veces en el mismo turno si, por ejemplo, caes en la casilla que corresponde a una carta de Caja de Comunidad inmediatamente después de la casilla de "SALIDA", y ésta te dice: "Colócate en la casilla de SALIDA".

Compra de propiedades:

Si caes sobre una Propiedad que nadie posee (es decir sobre un Solar del que ningún jugador tiene Título de Propiedad), tienes prioridad para comprarla. Hay 3 tipos de Propiedades diferentes: Solares, Servicios Públicos y Estaciones. 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 y que debes colocar boca arriba delante de ti. Si decides no comprar, el Banquero pone inmediatamente esa Propiedad en subasta pública, y la vende al mejor postor, comenzando con el precio que cualquier jugador quiera ofrecer. Incluso aunque hayas decidido no comprar la Propiedad al precio



original, puedes participar en la subasta.



18: Propiedades

Tener Propiedades:

Tener Propiedades te autoriza a cobrar un alquiler a cualquier "inquilino" que caiga en esa casilla. Es muy ventajoso poseer todos los Solares del mismo color – en otras palabras, tener un monopolio. Puedes construir en cualquier Solar siempre que poseas todos los de ese color.

Si caes en los solares:

Si caes en un Solar que ya ha sido comprado por otro jugador, el propietario puede pedirte que le pagues el alquiler por haberte parado allí. El propietario de ese Solar debe pedirte que le pagues el alquiler antes de que el jugador que tiene el turno después de ti haya tirado los dados. La cantidad a pagar se muestra en la tarjeta de Título de Propiedad de ese Solar y variará dependiendo del número de edificaciones que tenga. Cuando todos los Solares de un mismo color son propiedad de un sólo jugador, se dobla el alquiler a pagar, si no existen edificaciones sobre ese Solar. Sin embargo, el propietario de un grupo entero del mismo color no puede doblar el



alquilar si tiene alguno de esos solares hipotecados. En los Solares donde se hayan construido Casas y Hoteles, el alquiler será más alto, y la cantidad a pagar será la que figura en la tarjeta de Título de Propiedad. No se puede cobrar alquiler sobre Propiedades hipotecadas.

Si caes en las casillas de servicios públicos:

Al caer en una de estas casillas, tienes la posibilidad de comprarlas, 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 llegaste a esa casilla como resultado de una Carta de Caja de Comunidad o de Suerte, debes tirar los dados para poder determinar qué cantidad tienes que pagar.

Si decides no comprar, el Banquero pone inmediatamente ese Servicio Público en subasta, y lo vende al mejor postor. Puedes participar en la subasta incluso aunque hayas decidido no comprar al precio original.

Si caes en las estaciones:

Si eres el primer jugador en caer aquí, tienes la oportunidad de



comprar la Estación. Si no la compras, la Banca la subasta; incluso aunque no hayas querido comprarla al precio original, puedes participar en la subasta. Si la Estación 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 Estaciones que tenga el propietario de aquella sobre la que estás.

Casillas de suerte y caja de comunidad:

Si caes en alguna de estas casillas significa que debes coger la carta correspondiente de la parte de arriba del montón. Estas cartas pueden pedirte que:

- Muevas tu peón.
- Pagues dinero (por ejemplo, impuestos).
- Cobres dinero (por ejemplo, premios).
- Vayas a la Cárcel.
- Quedes libre de la Cárcel.

Debes seguir las instrucciones de la carta y actuar inmediatamente antes de devolver la carta a la parte de abajo del montón. Si coges una carta de "Quedas Libre de la Cárcel", puedes guardártela hasta que necesites usarla o vendérsela a otro jugador a un precio acordado entre los dos.

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

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.

Parking gratuito

Si caes en esta casilla, sencillamente te quedas ahí hasta que sea tu próximo turno. No existe ninguna penalización por caer en esta casilla: puedes seguir realizando transacciones como siempre (por ejemplo, cobrar los alquileres, construir en tus Solares, etc.).



19: Parking gratuito



20: Ve a la cárcel

Cárcel:

Te mandarán a la Cárcel si:

- Caes en la casilla "VE A LA CÁRCEL".



- Coges una Carta de Suerte o de Caja de Comunidad que te dice "VE DIRECTAMENTE A LA CÁRCEL".
- 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 recoger los 200€, independientemente de dónde te encuentres en el tablero.

Para salir de la Cárcel puedes:

- Pagar una multa de 50€ y continuar en el próximo turno.
- Comprar una carta de "Quedas Libre de la Cárcel" a otro jugador al precio acordado entre los dos, y usarla para salir.
- Usar una carta de "Quedas Libre de la Cárcel" si tienes una.
- 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 50€ antes de poder mover tu peón de acuerdo con los dados que hayas sacado.

Mientras estés en la Cárcel, puedes cobrar alquileres de tus Propiedades, siempre que no estén hipotecadas. 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.

Casas:



Cuando seas el propietario de todos los Solares de un mismo color, puedes comprar Casas para colocarlas en cualquiera de esas casillas. Esto aumenta el alquiler que puedes cobrar a los inquilinos que caigan en ellas. El precio de cada Casa se indica en la tarjeta de Título de Propiedad. Puedes comprar Casas en tu turno o entre los turnos de otros jugadores, pero debes construir de forma uniforme: no puedes construir una segunda Casa en un Solar hasta que no tengas una primera Casa en todos los Solares de un mismo grupo de color, y así hasta un máximo de cuatro Casas por Solar. La venta de las Casas también debe hacerse de forma uniforme. Puedes comprar o vender en cualquier momento, y puedes construir tantos edificios como tu juicio y tu situación económica te permita. No se pueden construir Casas si cualquier Solar de un mismo grupo de color se halla hipotecado. Si eres propietario de todo un grupo del mismo color y sólo uno o dos de ellos ha sido edificado, puedes seguir cobrando alquiler doble siempre que otro jugador caiga en el Solar sobre el que todavía no hayas edificado.

TITLE DEED MARVIN GARDENS	
RENT \$24.	
With 1 House	\$ 120.
With 2 Houses	360.
With 3 Houses	850.
With 4 Houses	1025.
With HOTEL	\$1200.
Mortgage Value \$140.	
Houses cost \$150. each	
Hotels, \$150. plus 4 houses	
<small>If a player owns ALL the Lots of any Color-Group, the rent is Doubled on Unimproved Lots in that group. ©1935 Helms, Inc.</small>	

21: Alquiler



Hoteles:

Debes tener cuatro Casas en cada Solar de un grupo de color completo antes de poder comprar un Hotel. Los Hoteles se compran de la misma forma que las Casas y cuestan cuatro Casas, las cuales se devuelven a la Banca, además del precio que se muestra en la tarjeta de Título de Propiedad. Sólo puede haber un Hotel construido en cada uno de los Solares.

Escasez de edificios:

Si no quedan Casas en la Banca, debes esperar a que otros jugadores vendan las suyas a la Banca. De la misma forma, cuando quieras vender los Hoteles, no puedes reemplazarlos por Casas si no queda ninguna en la Banca.

Si tan sólo queda en la Banca un número limitado de Casas y Hoteles y dos o más jugadores desean comprar más de lo que la Banca tiene, el Banquero los subasta y se los queda el mejor postor, empezando la subasta con el precio más bajo que aparezca en la(s) tarjeta(s) de Título de Propiedad correspondiente(s).

Venta de Propiedades:

Puedes vender Solares que no hayan sido edificados, Estaciones de Ferrocarril y Servicios Públicos a cualquier jugador como una transacción privada al precio que ambos acordéis. Sin embargo, no puedes vender ningún Solar a otro jugador, si existe algún edificio en cualquiera de los Solares del mismo grupo de color. Si deseas vender un Solar de un grupo del mismo color, primero debes vender todos



los edificios construidos sobre esos Solares a la Banca.

Las Casas deben venderse de manera uniforme, de la misma forma en que fueron compradas (ver "Casas" arriba).

Las Casas y los Hoteles no pueden venderse a otros jugadores. Deben venderse a la Banca a la mitad del precio que aparece en la correspondiente Tarjeta de Título de Propiedad. Pueden venderse en cualquier momento.

Para los Hoteles, la Banca pagará la mitad del precio del Hotel además de la mitad del precio de las cuatro casas que se dieron a la Banca para comprar el Hotel. Es posible vender todos los Hoteles de un mismo grupo de una vez.

Si es necesario obtener dinero en efectivo, los Hoteles pueden volver a cambiarse por las cuatro Casas. Para hacer esto, puedes venderle un Hotel a la Banca y recibir a cambio cuatro Casas junto con el dinero del Hotel (la mitad de su valor).

Las Propiedades hipotecadas no pueden venderse a la Banca, sólo al resto de los jugadores.

Hipotecas:

Si ya no te queda dinero y tienes que pagar una deuda, puedes conseguir dinero hipotecando una Propiedad. Si hipotecas un Solar, primero vende todos los edificios que haya en ese Solar a la Banca. Para hipotecar una Propiedad, vuelve hacia abajo su tarjeta de Título de Propiedad y recibe de la Banca la cantidad que se muestra en la



parte posterior de la tarjeta. Cuando desees levantar tu hipoteca deberás pagar esta cantidad más un 10% de interés. Si hipotecas una Propiedad, sigues estando en posesión de ella. Ningún otro jugador puede apropiársela pagando la hipoteca a la Banca. No se puede cobrar alquiler sobre las Propiedades hipotecadas aunque sí se pueden cobrar alquileres de otras Propiedades del mismo grupo de color.

Puedes vender tus Propiedades hipotecadas a cualquier jugador a cualquier precio acordado. El comprador puede entonces decidir levantar la hipoteca inmediatamente pagando a la Banca el precio de la hipoteca más el 10% de interés. Por otra parte, puede pagar el 10% de interés pero retener la Propiedad con la hipoteca. En este caso, cuando finalmente retire la hipoteca, deberá pagar un 10% adicional. Cuando todos los Solares de un mismo grupo de color ya no tengan hipotecas, el propietario puede empezar a comprar Casas al precio completo.

Bancarrota:

Si le debes a la Banca o a otro jugador más dinero del que puedes obtener de tus posesiones, se te declara en bancarrota y estás eliminado de la partida. Si tu deuda es con la Banca, la Banca se queda con todo tu efectivo y con tus tarjetas de Título de Propiedad. Entonces el Banquero subasta cada Propiedad al mejor postor.

Debes devolver tus cartas de "Quedas Libre de la Cárcel" a la parte inferior del montón correspondiente. Si eres declarado en bancarrota por otro jugador, tus Casas y Hoteles se venden a la Banca a mitad



de su precio original y ese jugador recibe el dinero en efectivo, las tarjetas de Título de Propiedad, y las cartas de "Quedas Libre de la Cárcel" que poseas. Si eres propietario de cualquier Propiedad hipotecada, también debes entregársela a ese jugador, el cuál debe inmediatamente pagar el 10% y luego decidir si quiere mantener la hipoteca o levantarla en ese momento.

Notas sobre el juego:

Si debes más alquileres de los que puedes pagar en efectivo, puedes pagar a tu acreedor una parte en efectivo y otra con las Propiedades (Los Solares deberán estar sin edificar). En este caso, el acreedor puede elegir aceptar ciertas Propiedades (incluso si están hipotecadas) a cambio de mucho más de su valor impreso, con la intención de obtener Propiedades adicionales o para impedir que otro jugador se haga con el control de esa Propiedad. Los dueños de las Propiedades deben estar atentos para cobrar los alquileres de estas Propiedades. Sólo la Banca puede prestar dinero a los jugadores, mediante la hipoteca de sus Propiedades. Ningún jugador puede prestar o pedir préstamos a otro jugador.

El ganador:

El último jugador que queda en la partida gana el juego.



4 BIBLIOGRAFÍA

4.1 ÍNDICE BIBLIOGRÁFICO

- www.wikipedia.com
- www.worldofmonopoly.com
- www.hasbro.com
- www.monopolygames.com
- www.gamesinfothepot.com

4.2 ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

- Foto 1: Logo. www.hasbro.com
- Foto 2: Landlord´s Game. www.worldofmonopoly.com
- Foto 3: Charles Darrow. www.worldofmonopoly.com
- Foto 4: Monopoly 1904. www.hasbro.com
- Foto 5: Tablero L. J. Magie. www.worldofmonopoly.com
- Foto 6: Monopoly edición 1970. www.hasbro.com
- Foto 7: Patente de C. Barrow. www.worldofmonopoly.com
- Foto 8: Antonio Zafra. www.20minutos.es
- Foto 9: Monopoly 70 aniversario. www.hasbro.com
- Foto 10: Monopoly Diney. www.hasbro.com
- Foto 11: El Palé. www.todocolección.net
- Foto 12: Deuda Eterna. www.jugamostodos.org
- Foto 13: Monopoly Mundial. www.hasbro.com
- Foto 14: Monopoly Electrónico. www.hasbro.com
- Foto 15: Monopoly City. www.hasbro.com
- Foto 16: Tablero con fichas. www.monopolygames.com
- Foto 17: Billetes Monopoly. www.monopolygames.com
- Foto 18: Propiedades. www.hasbro.com
- Foto 19: Parking gratuito. www.hasbro.com
- Foto 20: Ve a la cárcel. www.hasbro.com
- Foto 21: Alquiler. www.hasbro.com

