



¡Prepárate a ser dueño de TODO DISNEYLAND! INSTRUCCIONES

OBJETIVO DEL JUEGO: El objetivo es lograr ser el participante más rico del juego o ser el único jugador que no quede en quiebra. El jugador más rico será aquel que sumando el valor de sus propiedades y dinero, tenga más capital acumulado.

ANTES DEL JUEGO: Antes de comenzar, los jugadores ponen el límite del juego. Los límites pueden ser dos, a) **Juego largo:** el juego termina hasta que todos los jugadores, menos uno, queden en quiebra (el jugador que no quebró, será el ganador), o b) **Poner un tiempo de juego** (Por ejemplo, dos horas), y al final de este tiempo, el jugador con más capital acumulado será el ganador.

Cada jugador elige una ficha de avance y la pone en la **SALIDA**. Se toman todas las cartitas marcadas como **GENIE** y las marcadas como **PASAPORTE MÁGICO** y se colocan boca abajo en el lugar que se especifica en el tablero.

Cada jugador recibe **\$134,500** repartido como sigue:

- 1 billete de \$500**
- 2 billetes de \$1000**
- 1 billetes de \$2000**
- 2 billetes de \$5000**
- 2 billetes de \$10000**
- 2 billetes de \$50000**

Se elige a una persona para que sea el banco. El jugador que reciba el banco, deberá cuidar de no revolver sus pertenencias (títulos, dinero, casas, Etc.) con las del banco (**Para conocer las obligaciones y facultades del banco, consultar 1. BANCO**).

FORMA DE JUEGO: Cada jugador tirará un dado. El participante que obtenga el número más alto será el que inicie el juego. Cada participante en su turno, tirará los dos dados y avanzará el número de casillas que marquen. Cuando termine, el turno pasará al jugador de la izquierda. Las fichas irán avanzando por las casillas de las distintas atracciones, siempre a favor de las manecillas del reloj (**De la salida se avanzará al sentido donde están las casillas de Glorieta Main Street, Café, Main Street, Etc.**).

Si en un mismo turno, el jugador tira los dados y los dos caen en el mismo número (DOBLES), el jugador avanzará normalmente, pero tendrá otro turno extra. Si en este turno extra vuelve a obtener DOBLES, tendrá nuevamente otro turno extra, pero si por tercera vez vuelve a obtener DOBLES el jugador irá directamente a la casilla de **DEPORTADO** por haber abusado de las leyes internacionales de la suerte (Para saber que pasa cuando alguien es enviado a esta casilla, consultar 5. **DEPORTADO**). En cada turno, el jugador podrá caer en: Una atracción del parque. Si el jugador cae en ahí, podrá comprarla si no

tiene dueño. Pero si tiene dueño deberá pagar el alquiler dependiendo de la situación en la que se encuentre la propiedad (Para saber más sobre el pago de alquiler, consultar 9. **ALQUILER**). Si el jugador cayera en una atracción del parque sin dueño y no quisiera comprarla, el banco se verá en la necesidad de subastarla (**Para saber más sobre como subastar, consultar 4. SUBASTA**).
NOTA: Si el banco es el dueño de la propiedad, no se le paga alquiler.

GENIE Y PASAPORTE MÁGICO: Si el jugador cae en una casilla marcada **GENIE** o como **PASAPORTE MÁGICO**, deberá tomar del tablero una carta **GENIE** o un **PASAPORTE MÁGICO** según sea el caso, y tendrá que seguir las instrucciones que le marque (Para mayor información, leer 11. **GENIE** y **PASAPORTE MÁGICO**).

La casilla de DEPORTADO. En caso de tirar los dados y caer en la casilla de **DEPORTADO** el jugador únicamente estará de visita y seguirá su turno normalmente (Para saber cuando se incurre en algún castigo y se declara formalmente deportado, favor de leer 5. **DEPORTADO**)

Una línea de Monorriel o un Ferrocarril. Si el jugador cae en una línea de **Monorriel y Ferrocarril**. Podrá comprar la propiedad si no tiene dueño. Pero si tiene dueño deberá pagar el alquiler dependiendo de la situación en la que se encuentre la propiedad (Para saber más sobre el pago del alquiler de las líneas de Monorriel o un Ferrocarril, consultar 9. **ALQUILER**). Si el jugador cayera en alguna de estas propiedades sin dueño y no quisiera comprarla, el banco se verá en la necesidad de subastarla (Para saber más sobre como subastar, consultar 4. **SUBASTA**).

Pase a DEPORTADO. Si algún jugador cae en esta casilla, automáticamente será enviado a la casilla de **DEPORTADO** y quedará formalmente **DEPORTADO** por su pésima conducta como turista (Para saber que pasa cuando usted queda deportado, consultar 5. **DEPORTADO**).

Los jugadores podrán comprar propiedades desde la primera vuelta. En el transcurso del juego, los jugadores darán varias vueltas al tablero y así se irá desarrollando el juego.

Los jugadores sólo podrán pedir dinero prestado al banco, hipotecando sus propiedades. El banco NO puede prestar dinero a un jugador sin excepción alguna.

1.- BANCO. El banco tiene las siguientes facultades y obligaciones: Guarda antes de que se utilicen en el juego el dinero restante, los títulos de propiedad, las casas y los castillos. Paga los sueldos y gratificaciones. Vende las propiedades, las casas y los castillos a los jugadores. Les hipoteca propiedades a los participantes que así lo pidan, prestándoles la cantidad marcada en el título de propiedad como **HIPOTECA**. El banco cobra además de propiedades, casas y castillos, todas las multas, contribuciones, préstamos, intereses, Etc. El banco **NUNCA** queda en quiebra. Si se queda sin dinero, podrá emitir todo el dinero que requiera, únicamente tendrá que escribir en un papel la cantidad de dinero acreditada a cualquier jugador. El banco se encargará de **SUBASTAR** la propiedad que no sea adquirida por la persona que cayó en ella.

2.- SUELDO. Cada vez que un jugador pase o caiga en la casilla de **SALIDA**, cobrará un sueldo de \$20,000 al banco. **Si el jugador en turno llega o pasa por la SALIDA y no cobra su sueldo antes que inicie su turno el siguiente jugador, NO recibirá sueldo en esa vuelta.**
Cuando un jugador sea DEPORTADO, NO podrá cobrar su sueldo.

3.- COMPRA DE PROPIEDADES.

Los jugadores irán avanzando en cada jugada y podrán adquirir la propiedad en la que caigan si no tienen dueño (Comprándola al banco). Si el jugador decide comprar la propiedad, le dará al banco el importe marcado bajo la propiedad y recibirá del banco el **TÍTULO DE PROPIEDAD**. El nuevo dueño de la propiedad tomará el **TÍTULO** y lo colocará boca arriba junto a él y sus demás títulos (si los tuviera). Si prefiere no comprar la propiedad, el banco inmediatamente la subastará (Véase a continuación **SUBASTA**).

Reiteramos, el jugador que caiga en una atracción, línea Monorriel o en un Ferrocarril, que no tenga dueño, podrá comprarla. Simplemente pagará el importe marcado en la parte inferior de la casilla al banco. El banco dará al jugador el **TÍTULO DE PROPIEDAD**. Es bueno ser dueño, ya que por el sólo hecho de ser dueños, cobrarán alquiler a cualquier persona que caiga en ellos.

El dueño no podrá cobrar alquiler de las propiedades hipotecadas. Las atracciones están divididas en **BLOQUES de colores**. Por ejemplo, un bloque es formado por el color morado del texto y es formado por **Mansión embrujada, Piratas del Caribe y Cohetes y Templo prohibido**. A los jugadores les conviene ser dueños de bloques completos de juegos, porque podrán cobrar un alquiler más alto a cualquier jugador que caiga en ellos, **además de que podrán comprar casas y castillos.**

Si algún jugador cae en una casilla donde el dueño, posee el BLOQUE completo, y no tiene ni casas ni castillos en la casilla, el visitante deberá pagar al dueño, el doble del alquiler que se presenta en la tarjeta de propiedad.

4.- SUBASTA.

En caso de que algún jugador no quiera comprar la propiedad en la que acaba de caer, el **BANCO** se encargará de poner la propiedad en subasta pública.

La subasta iniciará con el precio que deseé el **BANCO** y cualquiera de los jugadores podrá entrar dentro de la subasta (incluso el jugador que acaba de rechazar la compra de la propiedad). **Al final de la subasta, la propiedad se venderá al mejor postor y se le entregará el TÍTULO DE PROPIEDAD.**

5.- DEPORTADO.

En caso de caer en la casilla de **DEPORTADO**, el jugador sólo quedará en ella como visita y no tendrá ningún castigo. Pero cuando un jugador es formalmente deportado, irá inmediatamente a la casilla de **DEPORTADO** y perderá su turno. Si el jugador es deportado, no importa donde esté, **NO podrá cobrar su sueldo** de \$20,000 porque irá directamente a la casilla y quedará formalmente deportado. **El jugador quedará deportado únicamente por tres razones:**

- Si cae en la casilla de **PASE A DEPORTADO**.
- Si es enviado a la casilla de deportado por un **GENIE** o un **PASAPORTE MÁGICO**.
- Como ya comentamos, si en un mismo turno, el jugador tira los dados y los dos caen en el número (DOBLES), el jugador avanzará normalmente, pero tendrá otro turno extra, si en este turno extra vuelve a obtener DOBLES, tendrá nuevamente otro turno extra, pero si por tercera vez vuelve a obtener DOBLES el jugador irá directamente a la casilla de **DEPORTADO** por haber abusado de las leyes internacionales de la probabilidad.

👉 Si un jugador fue enviado a la casilla de DEPORTADO podrá salir únicamente de la siguiente forma:

a) Sacando DOBLES en alguno de los siguientes tres turnos que le sigan. Si obtiene DOBLES en alguno de los turnos, automáticamente saldrá de la casilla y avanzará los números que le marquen los dados.

b) Si tiene una carta GENIE o un PASAPORTE MÁGICO con la frase "GUARDA ESTA CARTA Y ÚSALA SI TE DEPORTAN...". Pero si no tiene esta salida, y otro jugador tiene una tarjeta de estas, podrá comprársela al precio indicado en este mensaje.

c) La otra forma de salir es mediante el pago de una multa al banco de \$5,000.

El jugador no podrá permanecer DEPORTADO por más de tres turnos, entonces en su tercer turno como deportado tendrá que solucionar su situación. Aunque el jugador esté deportado, podrá comprar o vender propiedades, podrá cobrar alquileres, poner casas, hipotecar, Etc.

👉 6.- VENTA DE PROPIEDADES.

Cualquier jugador podrá vender sus propiedades a otro. Estas operaciones se podrán realizar **aunque no sea el turno de los jugadores implicados**. La venta se realiza como una transacción privada, cualquier propiedad podrá ser vendida en el precio que acuerden las dos partes. **Únicamente las casas y los castillos NO se pueden vender a otro jugador**. Si se quiere vender una propiedad que forma parte de un bloque con casas y/o castillos, **primero se tienen que vender al banco (a la mitad del precio en el que se compraron)** de todo ese bloque y después se podrá vender la propiedad.

👉 7.- COMPRA DE CASAS Y CASTILLOS.

A los participantes les favorece tener castillos o casas en sus propiedades, ya que cualquier jugador que caiga en ellas, tendrá que pagarle al dueño un alquiler mucho más alto que el normal. Los participantes podrán comprar o vender casas y/o castillos aunque no sea su turno. El jugador podrá edificar casas y castillos en sus propiedades cumpliendo siempre con las reglas de construcción (Se mencionan las reglas más adelante). Para poder edificar casas y/o castillos en propiedades, el jugador deberá ser dueño del **BLOQUE completo** de juegos que tengan el texto del mismo color (Por ejemplo: Si quiere comprar una casa en Mansión Embrujada, deberá ser dueño también de Piratas del Caribe y Templo prohibido). Además para poder poner casas y/o castillos ninguna de las propiedades del BLOQUE deberá estar hipotecada.

El precio que debe pagar al BANCO el dueño del BLOQUE para edificar cada casa en la propiedad deseada, está marcado en la misma propiedad. El jugador podrá tener hasta cuatro casas en una propiedad. Antes de poder comprar un castillo, el jugador deberá tener cuatro casas en cada casilla del BLOQUE. Cualquier jugador que caiga en una propiedad que tenga castillos o casas, deberá pagar al dueño el alquiler marcado en la propiedad (de acuerdo a si tiene castillo o de acuerdo al número de casas que tenga).

👉 REGLAS DE CONSTRUCCION DE CASAS Y/O CASTILLOS.

El jugador que quiera construir en un bloque de su propiedad, deberá hacerlo uniformemente. Es decir, que no podrá construir más de una casa en una casilla de un bloque, hasta haber construido una casa en cada casilla de dicho bloque. Cuando ya tenga una casa en cada casilla del bloque, podrá entonces comenzar a construir la segunda fila de

casas y así sucesivamente hasta llegar a tener cuatro casas por casilla. Entonces queda claro que un jugador no podrá poner de golpe, por ejemplo tres casas en una casilla, si no pone también el mismo número en las demás casillas del bloque.

Lo mismo pasará con los castillos, se tendrán que construir en el bloque de forma uniforme (Por ejemplo: No se podrán tener un castillo en una casilla y una casa en las demás propiedades del bloque).

👉 ESCASEZ DE CASTILLOS Y/O CASAS.

Cuando el banco no tenga castillos y/o casas, los participantes que deseen comprarlas, deberán esperar a que algún otro jugador devuelva o venda al banco sus casas. Si el banco tiene pocos castillos y/o casas y dos o más jugadores quieren comprar en ese momento, el banco deberá subastarlas al mejor postor.

👉 8.- LÍNEAS DE MONORIEL Y FERROCARRILES.

Las líneas de Monoriel y los Ferrocarriles, son propiedades que se pueden adquirir normalmente.

En las líneas de Monoriel y los Ferrocarriles, NO se pueden poner casas ni castillos.

Para las líneas de Ferrocarriles, el dueño cobrará alquiler dependiendo del número propiedades de ferrocarril que posea (el alquiler correspondiente está marcado en el título de propiedad).

👉 9.- ALQUILER.

El jugador que al avanzar caiga en una casilla que tenga dueño, deberá pagar el alquiler correspondiente a esa casilla (El alquiler está marcado en la parte frontal del Título de Propiedad). El alquiler que deberá pagar el visitante dependerá básicamente de la situación en la que se encuentre la propiedad. Si no tiene casas ni castillos y al dueño no le pertenece el bloque completo, el visitante simplemente pagará el alquiler marcado hasta arriba de la propiedad. Si el dueño de la casilla, es además dueño del bloque de color (pero no tiene ni casas ni castillos en la propiedad), el visitante le tendrá que pagar el doble del alquiler marcado en el título de propiedad. Pero si tiene castillos o casas, el visitante deberá pagar al dueño la cantidad marcada en el título de propiedad, dependiendo el caso.

NOTA: Cualquier propiedad que esté hipotecada por el BANCO NO podrá cobrar alquiler. El dueño de un bloque podrá seguir cobrando doble alquiler en las casillas del mismo bloque que no estén hipotecadas. El alquiler que deberá cobrar el dueño en el caso de las líneas de Monoriel y Ferrocarriles, depende de la cantidad de estas propiedades que posea el dueño.

El monto a cobrar dependerá de lo señalado en la propiedad correspondiente.

👉 10.- HIPOTECA.

Una vez que el jugador posee alguna propiedad, puede hipotecarla si necesita dinero o si así lo desea. Estas operaciones se podrán realizar aunque no sea el turno del jugador implicado. **Solamente el banco puede hipotecar una propiedad.**

El valor en el cual se puede hipotecar cada propiedad, está marcado en el reverso del título de la misma (Es exactamente la mitad del precio de la propiedad). Este dinero lo recibe del banco la persona que quiere hipotecar su propiedad. Una vez que recibe el dinero del banco, deberá voltear el título de propiedad al lado de la tarjeta donde dice: "HIPOTECADO POR...". Cuando se levante la hipoteca, se volteará el título nuevamente de frente.

No se pueden hipotecar las casas y castillos. Si se desea hipotecar una

propiedad que tiene castillos o casas, el propietario primero deberá vender el castillo o las casas a la mitad del precio de compra. Ya que vendió el castillo o las casas al banco, entonces podrá hipotecar.

Una propiedad hipotecada no podrá cobrar alquiler a ningún jugador que caiga en ella. Pero si se podrá cobrar alquiler de todas las otras propiedades que no estén hipotecadas.

Para poder cobrar alquiler, poner castillos o casas en una propiedad hipotecada, el dueño tendrá que pagar al banco la hipoteca más un 10% (De esta forma le quita la hipoteca a su propiedad).

Los nuevos castillos o casas que se paguen, tendrán que comprarse a precio normal.

Cualquier propietario que tenga hipotecada una propiedad, retiene la posesión de la misma, ningún otro jugador podrá adquirirla pagando al banco la hipoteca.

Pero el dueño de la propiedad hipotecada podrá venderla voluntariamente a otro jugador al precio que acuerden (La propiedad seguirá hipotecada hasta que el nuevo dueño pague al banco más el 10% y así quede la propiedad libre de deuda).

👉 11.- CARTA GENIE Y PASAPORTES MÁGICOS.

Cuando alguno de los jugadores cae en una casilla de Pasaporte Mágico o de GENIE, tomará, según sea el caso, una carta del tablero y tendrá que seguir al pie de la letra la instrucción que se le indique. Ya que cumplió la instrucción que se le dió, regresará la carta al fondo de donde la tomó a menos que se pueda quedar con la ella. Siendo este el caso no la regresará debajo de las demás.

👉 12.- JUGADOR EN QUIEBRA.

Un jugador queda en quiebra, cuando tiene que pagar a algún otro jugador o al banco una cantidad de dinero que no tiene. Es decir, cuando no puede juntar (ni hipotecando, ni vendiendo) con lo que tiene la cantidad de dinero a pagar.

Si queda en quiebra cuando le tiene que pagar a otro jugador, tendrá que darle TODOS sus bienes al jugador que le debe y se retirará del juego. Cuando haga esta liquidación, si tiene castillos o casas, tiene que devolvérselos al banco a cambio de dinero, por una cantidad igual a la mitad del precio que pagó por ellos y deberá entregarle el dinero al acreedor. Si el deudor tiene propiedades hipotecadas, se las dará al acreedor quien deberá pagar al banco inmediatamente intereses de préstamo de cada propiedad (10% del valor de la propiedad).

En ese mismo turno, el acreedor podrá pagar la hipoteca completa de las propiedades y con sólo hacer esto, quitará la hipoteca de estas propiedades. Pero si decide pagar la hipoteca en otro turno, tendrá que pagar nuevamente el 10%, además de pagar la hipoteca. Si el jugador queda en quiebra cuando le tiene que pagar al banco y no a otro jugador, le entregará TODOS sus bienes al banco. El banco en ese momento, venderá todos los bienes (menos castillos y casas) en subasta pública. El jugador que quedó en quiebra sale del juego.



Se recomienda la supervisión de un adulto. Los colores pueden variar a los mostrados.

©Disney