

RECOMPENSAS DE LAS TARJETAS BANCARIAS

Cada tarjeta ofrece recompensas exclusivas, que los jugadores pueden cobrar durante el juego. Algunas recompensas se transfieren automáticamente a tu cuenta, y otras se añaden cuando efectúas una acción en la unidad bancaria. A continuación, se describe el programa de recompensas de cada tarjeta bancaria vinculada con un token.



Trotamundos

Cada vez que saques un 6, ¡recibes un bonus de 50!

Fijate que la tarjeta de Referencia del Trotamundos tiene un código de barras. Toca la unidad con ese código de barras para cobrar el bonus. Para todas las demás transacciones, utiliza tu tarjeta bancaria. Cuando saques un 6, cobra el bonus de la siguiente manera:

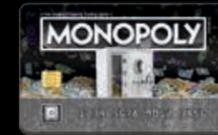
1. Toca la unidad con tu tarjeta de Referencia.
2. Presiona . Se añadirán 50 a tu cuenta.



Viajero frecuente

Cuando caigas en una casilla de Vuelo, ¡puedes tomar un vuelo gratis! Si decides tomar un vuelo, sigue las instrucciones de la casilla de Vuelo.

1. Presiona hasta que aparezca en la pantalla.
2. Toca la unidad con tu tarjeta bancaria.



Súper ahorrador

Cuando caigas en una casilla de Fortuna, recibirás automáticamente un bonus de 50 una vez hayas tocado la unidad con tu tarjeta bancaria.

Para cobrar el bonus:

1. Toma la tarjeta de arriba del montón de Fortuna, léela en voz alta y haz lo que la misma indica.
2. Toca la unidad con la tarjeta de Fortuna.
3. Toca la unidad con tu tarjeta bancaria para cobrar el bonus de 50.



Gran gastador

Cada vez que compres una propiedad en un nuevo grupo de color, recibes un bonus de 50. Por ejemplo: la primera vez que compres una propiedad azul oscuro, recibes un bonus. Luego, si compras la otra propiedad azul oscuro, no recibes el bonus.

Para cobrar el bonus, simplemente paga por la propiedad. Se añadirán 50 a tu cuenta.

¿QUÉ PASA SI ME QUEDO SIN DINERO?

Si intentas comprar una propiedad o ganar una subasta y no puedes permitirte, la unidad emitirá un sonido de error para informarte que no tienes suficiente dinero. La acción será anulada.

Cuando necesites pagar una renta o los gastos de una tarjeta de Fortuna, la unidad bancaria debitará el dinero que hay en tu cuenta para pagar tus deudas. Después, mostrará cuánto debes aún. Si tienes propiedades, debes vender una o varias al banco por el precio mostrado en las correspondientes casillas del tablero para saldar el resto de la deuda. La unidad mostrará cuánto dinero debes aún hasta que pagues la deuda por completo. El dinero que sobre después de la venta de tus propiedades permanecerá en tu cuenta.

Para vender una propiedad al banco:

1. Toca la unidad bancaria con ese Título de Propiedad.
2. Devuelve ese Título de Propiedad al banco.

Si después de haber usado tu dinero y vendido todas tus propiedades, todavía debes dinero, no hagas nada. Ya tienes bastantes problemas. ¡Aguanta un poco más!

EL FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando todas las propiedades hayan sido compradas. La unidad finaliza inmediatamente la partida y paga a cada jugador la renta de cada propiedad que posea. Después, suma el dinero de cada uno y ¡anuncia el ganador! Se mostrará el saldo de cada jugador en la pantalla.

¿Quieren terminar el juego antes y saber quién es el ganador?

Para finalizar la partida, mantén presionado y durante cinco segundos en cualquier momento. La unidad sumará el dinero de cada jugador y ¡anunciará el ganador! Se mostrará el saldo de cada uno en la pantalla.

MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA UNIDAD BANCARIA



• Recuerda, durante la partida, cuando toques la unidad bancaria con una tarjeta, aquella emitirá un sonido de confirmación específico de la acción. Si no lo hace, tócala nuevamente.

• En algunas ocasiones, deberás tocar la unidad con más de una tarjeta para completar una acción. Por ejemplo, cuando compras una propiedad, debes tocar la unidad con el Título de Propiedad y después con tu tarjeta bancaria. Si tardas mucho en tocar la unidad con tu tarjeta bancaria, la unidad emitirá un pitido para informarte que la compra no fue completada. Sonará de esa manera cuando no haya completado una acción o cuando se haya realizado incorrectamente.

• La unidad entrará en modo de reposo después cinco minutos de inactividad. Para reactivarla y continuar jugando, presiona cualquier botón. Mantén presionado durante cinco segundos para apagar la unidad y reiniciar la partida.

• Para ajustar el volumen, mantén presionado y al mismo tiempo hasta que el control del volumen aparezca en la parte superior de la pantalla. Luego presiona para desplazarte hacia arriba o para desplazarte hacia abajo por los cinco niveles de volumen. Presiona para confirmar tu elección y salir de la pantalla de volumen.

x3 1,5V AAA
REQUIERE 3 BATERÍAS ALCALINAS
NO INCLUIDAS

INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE LAS BATERÍAS

⚠️ PRECAUCIÓN:

1. Al igual que con las baterías pequeñas, las baterías incluidas en este producto deben mantenerse fuera del alcance de los niños. Si fueran ingeridas, consulte a un médico inmediatamente.
2. PARA EVITAR QUE LAS BATERÍAS SE DERRAMEN
 - a. Siga cuidadosamente las instrucciones. Utilice sólo las baterías recomendadas y colóquelas respetando la polaridad + y - inscrita en el producto.
 - b. No mezcle baterías gastadas con baterías nuevas, ni baterías alcalinas con baterías estándar (carbón/zinc).
 - c. Retire las baterías débiles o gastadas del producto.
 - d. Retire las baterías del producto en caso de que éste quede inactivo por un largo período.
 - e. No origine cortocircuitos en los bornes del compartimiento de las baterías.
 - f. BATERÍAS RECARGABLES: No las combine con otros tipos de baterías. Retírelas siempre del producto antes de recargarlas bajo la supervisión de un adulto. NO RECARGUE OTROS TIPOS DE BATERÍAS.
3. Si el producto provoca interferencias o es afectado por ellas, debe alejarlo de aparatos eléctricos y, si fuera necesario, reinicializarlo encendiéndolo y apagándolo, o bien sacando y reinsertando sus baterías.

Los nombres y logotipos de HASBRO GAMING y MONOPOLY, el diseño distintivo del tablero, los cuatro cuadrados de esquinas, el nombre y personaje MR. MONOPOLY, así como cada uno de los elementos distintivos del tablero y las piezas de juego son marcas de comercio de Hasbro para su juego de negociación de propiedades y sus accesorios.
© 1935, 2020 Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. TM & © denote U.S. Trademarks.

Conservar esta información para futuras referencias. Centro de Servicio para México:
TEL. 5876-2998 y para el interior de la República TEL. 01-800-7-12-62-25.
centrodeserviciomexico@hasbro.com



PARA COLOCAR LAS BATERÍAS
Requiere un destornillador
en cruz (no incluido).

◆ El emocionante juego de negociar propiedades ◆

MONOPOLY

SÚPER BANCO ELECTRÓNICO



Instrucciones

E8978

INCLUYE

Tablero
Unidad bancaria
4 tokens de plástico
4 tarjetas bancarias
16 tarjetas de Títulos de Propiedad
20 tarjetas de Fortuna
4 tarjetas de Referencia
1 dado

Objetivo del juego

Viaja alrededor del tablero comprando propiedades y cobrando rentas, ¡y obtiene recompensas por ello! La partida finaliza cuando todas las propiedades hayan sido compradas. Luego, ¡el jugador que tenga más dinero gana!

EDAD
8+

2-4
JUGADORES

PADRES:
www.monopoly.com



101ME897800

¿EN QUÉ SE DIFERENCIA MONOPOLY SÚPER BANCO ELECTRÓNICO?



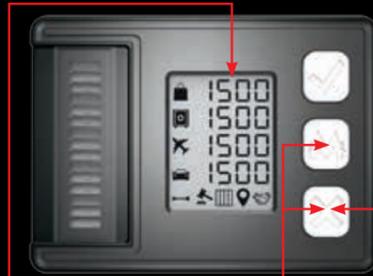
¡OBTÉN RECOMPENSAS EXCLUSIVAS! Cada token tiene su tarjeta bancaria correspondiente, que ofrece recompensas exclusivas en dinero. Dependiendo del token que elijas, cobrarás una recompensa cuando saques determinado número, caigas en determinada casilla o compres determinada propiedad.

LOS FERROCARRILES SON CASILLAS DE VUELO. En lugar de comprar ferrocarriles, paga $\text{€}100$ para coger un vuelo hacia cualquier propiedad en el tablero.

¡INTERCAMBIO FORZADO! Cuando caigas en una casilla de Intercambio Forzado, puedes elegir cualquiera de tus propiedades e inmediatamente cambiarla por cualquier propiedad de otro jugador.

LA UNIDAD BANCARIA

En este juego no hay dinero en efectivo: las tarjetas y la unidad bancaria llevan la cuenta de tu dinero. Durante la partida, toca la unidad con tu tarjeta bancaria, las tarjetas de Fortuna, los Títulos de Propiedad (y si eres un Trotamundos, la tarjeta de Referencia) para cobrar recompensas exclusivas. Debes tocar la unidad con el código de barras de las tarjetas hacia abajo y en posición horizontal, cubriendo la unidad como se muestra. Si lo haces correctamente, la unidad emitirá un sonido de confirmación correspondiente a la acción. Si no emite el sonido, inténtalo nuevamente.



PARA DESHACER la última acción, mantén presionado X y ON al mismo tiempo durante cinco segundos.

PARA APAGAR LA UNIDAD Y REINICIAR LA PARTIDA, mantén presionado X durante cinco segundos.

Se mostrará el saldo de cada jugador durante la partida, aquí.

¡PREPARACIÓN!

- Baraja las tarjetas de Fortuna y colócalas boca abajo aquí.
- Coloca las tarjetas de Título de Propiedad junto a sus correspondientes casillas del tablero.
- Cada jugador elige un token y toma la tarjeta bancaria y la tarjeta de Referencia que le corresponden. Coloca el token en la SALIDA y tu tarjeta bancaria y tarjeta de Referencia frente a ti.



- Coloca el dado junto al tablero.

- Prepara la unidad bancaria de la siguiente manera: La primera vez que juegues, introduce las baterías como se muestra al final de estas instrucciones. La unidad se encenderá automáticamente.

Si has jugado antes, presiona cualquier botón para reactivar la unidad. Luego mantén presionado X durante cinco segundos para apagar y reiniciar la unidad. A continuación, presiona cualquier botón para encenderla otra vez y comenzar una nueva partida.

Los jugadores se turnan para tocar la unidad con su tarjeta bancaria. Si la tocan de forma correcta la unidad emitirá el sonido distintivo de sus recompensas, y la imagen del token aparecerá en la pantalla.

Después que todos los jugadores hayan tocado la unidad con su tarjeta, presiona ON . En la pantalla se mostrará el saldo inicial de cada token: $\text{€}1500$.

Coloca la unidad en el medio del tablero.



¡JUEGA!

¿Cómo ganar?

Viaja alrededor del tablero comprando tantas propiedades como puedas y cobrando rentas y recompensas por el camino. La partida termina cuando todas las propiedades hayan sido compradas. Luego, ¡el jugador que tenga más dinero gana!

¿Quién empieza?

El jugador más joven empieza, y la partida continúa hacia la izquierda.

En tu turno

- Tira el dado.
- Avanza tu token hacia la izquierda ese mismo número de casillas.
- ¿Dónde caíste? Haz lo que indique la casilla. Lee la sección LAS CASILLAS DEL TABLERO. Si has sido premiado con una recompensa, ¡no olvides cobrarla! Lee la sección RECOMPENSAS DE LAS TARJETAS BANCARIAS.
- Tu turno ha finalizado. Le toca al jugador situado a tu izquierda.

Antes de comenzar a jugar, lee la sección RECOMPENSAS DE LAS TARJETAS BANCARIAS para conocer las recompensas exclusivas que ofrece cada tarjeta. Después, ¡empieza a jugar! Fíjate en las casillas en las que caigas.

LAS CASILLAS DEL TABLERO PROPIEDADES

Propiedades sin dueño
Cuando caigas en una propiedad sin dueño, debes comprarla al precio mostrado en la casilla o subastarla.

¿Quieres comprarla?

- Toca la unidad con el Título de Propiedad.
- Toca la unidad con tu tarjeta bancaria. La unidad sustraerá el costo de la propiedad de tu cuenta.
- Coloca el Título de Propiedad delante de ti. ¡La propiedad es tuya! Se mostrará el saldo actualizado de tu cuenta en la pantalla.

¿No quieres comprarla?

¡Debe ser subastada! Todos los jugadores pueden participar en la subasta, y no hace falta seguir el orden de turno. Las ofertas empiezan en $\text{€}10$, y cuando un jugador haga una oferta, el precio aumenta $\text{€}10$. Después de cada oferta, la unidad esperará 10 segundos. Si nadie hace una oferta en esos 10 segundos, el último postor gana. Si nadie quiere comprar esa propiedad, no pasa nada.

Para subastar una propiedad:

- Presiona ON hasta que ON aparezca en la pantalla.
- Toca la unidad con el Título de Propiedad.
- Presiona ON y ¡comenzará la subasta!

Para hacer una oferta:

- Presiona ON . Se mostrará la oferta en la pantalla. Léela en voz alta para que todos los jugadores puedan oír. Si fuiste el último jugador en hacer una oferta antes de que se acabara el tiempo, debes comprar la propiedad por el precio mostrado en la pantalla. Toca la unidad con tu tarjeta bancaria para comprar la propiedad. Después, coloca el Título de Propiedad delante de ti.

Si ganas una subasta, pero no tienes suficiente dinero para pagar, la unidad emitirá un sonido de error y anulará la subasta. Si los demás jugadores quieren aún comprar la propiedad, empieza otra vez la subasta tocando la unidad con el Título de Propiedad y siguiendo los pasos de arriba.

¡Obtén todas las propiedades del mismo grupo de color!
Cuando poseas todas las propiedades de un grupo de color, ¡puedes doblar la renta de esas propiedades!

Propiedades con dueño
Cuando caigas en una propiedad de otro jugador, este debe pedirte que le pagues la renta. Si lo hace, debes pagarle la renta mostrada en el Título de Propiedad. Si no te pide que le pagues antes de que el siguiente jugador haya tirado el dado, ¡no tienes que pagarle!

Para pagar la renta:

- Toca la unidad con el Título de Propiedad de esa propiedad.
- Toca la unidad con tu tarjeta bancaria. Se transferirá la renta de tu cuenta a la del dueño de la propiedad.

CASILLAS DE ACCIÓN

SALIDA
Cuando caigas o pases por la casilla de SALIDA, cobra $\text{€}200$ del banco.

Para cobrar $\text{€}200$:

- Presiona ON hasta que ON aparezca en la pantalla.
- Toca la unidad con tu tarjeta bancaria.

Fortuna
Cuando caigas aquí:

- Toma la tarjeta de arriba del montón de Fortuna, léela en voz alta y haz lo que la misma indica. Luego, toca la unidad con la tarjeta.
- Si la tarjeta de Fortuna dice que debes cobrar o pagar dinero, toca la unidad con tu tarjeta bancaria. Se añadirá o sustraerá el dinero de tu cuenta según lo que dice la tarjeta de Fortuna. Algunas tarjetas de Fortuna te permiten elegir a otro jugador para que cobren dinero juntos. En ese caso, ese jugador debe tocar la unidad con su tarjeta bancaria después de que hayas tocado la unidad con la tuya.
- Coloca la tarjeta de Fortuna en la parte inferior del montón.

Parada libre
¡Relájate! No pasa nada.

Vuelo
Cuando caigas aquí, puedes pagar $\text{€}100$ para moverte a cualquier propiedad del tablero. Si no quieres pagar ni moverte, no pasa nada.

Para coger un vuelo:

- Presiona ON hasta que ON aparezca en la pantalla.
- Toca la unidad con tu tarjeta bancaria. La unidad sustraerá $\text{€}100$ de tu cuenta.
- ¡Mueve tu token a la propiedad de tu elección! Si no tiene dueño, puedes comprársela al banco. Si tiene dueño, ¡paga la renta! No cobres los $\text{€}200$ si pasas por la casilla de SALIDA.

Intercambio Forzado
Cuando caigas aquí, elige una de tus propiedades, e inmediatamente cambiarla por cualquier propiedad de otro jugador. No puedes elegir una propiedad que forme parte de un grupo de color. Nota: En este juego, solo puedes intercambiar propiedades cuando caigas sobre la casilla de Intercambio Forzado.

Para intercambiar:

- Presiona ON hasta que ON aparezca en la pantalla.
- Toca la unidad con el Título de Propiedad del otro jugador que has elegido. Coloca el Título de Propiedad delante de ti. ¡La propiedad es tuya!
- Toca la unidad con el Título de Propiedad que estás dando. Ese jugador coloca el Título de Propiedad delante de sí. ¡La propiedad es suya!

De visita nada más
No te preocupes. Si caes en esta casilla, coloca tu token en la sección De visita nada más.

Vete a la cárcel

¡Mueve tu token inmediatamente a la casilla de Cárcel! No cobres los $\text{€}200$ al pasar por la SALIDA. Tu turno finaliza. Mientras estés en la cárcel, no puedes cobrar rentas o participar en subastas.

¿Cómo salgo de la cárcel?

- Tienes 3 opciones:
- Pagar $\text{€}100$** al comienzo de tu siguiente turno, luego tirar el dado y mover como siempre.
 - Para pagar:** Presiona ON hasta que ON aparezca en la pantalla. Después, toca la unidad con tu tarjeta bancaria. La unidad sustraerá $\text{€}100$ de tu cuenta.
 - Usar una tarjeta de Sal de la cárcel gratis** al comienzo de tu siguiente turno, tocando la unidad con ella. Coloca la tarjeta en la parte inferior del montón de Fortuna, después tira el dado y mueve como siempre.

Sacar un 6 en tu siguiente turno. Si lo haces, ¡eres libre! Usa el número obtenido en el dado para moverte, luego sigue las instrucciones de la casilla en la que caigas. Puedes intentar sacar un 6 durante 3 turnos. Si después de haber esperado durante 3 turnos, no has conseguido sacar un 6, paga $\text{€}100$ como se describe arriba, luego mueve tu token de acuerdo con tu última tirada. Sigue las instrucciones de la casilla en la que caigas.

Nota: Si eres un Trotamundos y sacaste un 6 para salir de la cárcel, toca la unidad con el código de barras de tu tarjeta de Referencia.