



INSTRUCTIVO TURISTA MUNDIAL APPS

OBJETIVO DEL JUEGO: Mediante la compra y construcción turística de propiedades, acrecentar tu capital y quebrar a tus oponentes o ser el que logre la mayor cantidad de capital en propiedades y efectivo en un determinado límite de tiempo para ganar.

PREPARACIÓN DEL JUEGO: Se reparten a cada jugador 3,500 en dinero de la siguiente forma: seis billetes de 500, tres de 100, cuatro de 50 y el resto del dinero se quedará en poder del "Banco".

Las cartas de mensajes E-mail y SMS se separan y se colocan en el Tablero, los Títulos de Propiedad y el dinero restante al igual que los Hoteles y Restaurantes quedan en poder del "Banco". Se elige a una persona que maneje el Banco pudiendo tomar parte del juego o no. Posteriormente se sortea el inicio y avión a escoger, mediante el tiro mayor de un dado, los demás turnos serán de derecha a izquierda del ganador.

INICIO DEL JUEGO: Se colocan los aviones de los jugadores en la casilla de Salida, por turno, se tira con dos dados y se avanza hacia la izquierda tantas casillas como puntos marquen los dados.

LAS PROPIEDADES: Si se llega a una casilla con el nombre de un país o una línea aérea, puede comprarla con el valor que marca la casilla y pagarla al Banco, pero si no la compra, el Banco puede subastarla al mejor postor tomando como base su precio. Cuando una propiedad es comprada recibirá por parte del Banco el Título de Propiedad correspondiente. El jugador tratará de obtener las tres propiedades de un mismo lote o color ya que sólo así podrá empezar a fincar Hoteles y Restaurantes.

LAS RENTAS: Si un jugador cae en una casilla de propiedad y esta fue comprada por otro jugador, entonces pagará la renta que marca el Título de Propiedad, si este fuera dueño del lote completo, pagará el doble de renta marcado y si ya hubiese fincado la propiedad con Restaurantes u Hotel deberá de pagar lo que marca el título según lo fincado en la propiedad.

RESTAURANTES Y HOTELES: Sólo el Banco puede vender y comprar Hoteles y Restaurantes. Cuando un jugador tenga las tres propiedades de un mismo color (lote), puede empezar a fincar. En cada propiedad se pueden fincar máximo 4 Restaurantes siendo el siguiente paso la colocación de un Hotel y devolviendo los Restaurantes de dicha propiedad al Banco.

El valor de compra de los Restaurantes viene marcado en el título de propiedad respectivo y el costo del Hotel se pagará como el equivalente a la compra de 5 Restaurantes.

LÍNEAS AÉREAS: Son propiedades de servicios, con la diferencia de que estas no se fincan, pero tienen marcado en el Título de Propiedad la renta que se deberá cobrar, según el número de títulos que se posean de ellas.

E-MAIL Y SMS: Si se llega a una casilla marcada con E-Mail o SMS se toma la tarjeta respectiva de encima del tablero y se ejecuta la orden que ellas señalan (cobrar, pagar, etc.) Posteriormente, se devuelve la tarjeta colocándola abajo del montón. LA VISA Y

LA ADUANA: Si un jugador cae en Visa pagará 100 al Banco por dicho concepto y si cae en la Aduana debe tirar los dados, si lo marcado le da la luz verde del semáforo fiscal no paga nada, pero si lo marcado por los dados le da luz roja paga lo que indica la casilla.

PASO POR LA SALIDA: En el juego los jugadores pasarán varias veces por la casilla de Salida, cada vez que un jugador llegue o pase por ella, ya sea tirando los dados o por mandato de un E-mail o SMS, el Banco pagará la cantidad de 100 por concepto de viáticos.

GROENLANDIA: Un jugador ira a Groenlandia por las siguientes razones: por haber tirado tres veces números dobles, por mandato de una tarjeta de mensaje o por caer en la casilla de Deportado y ser mandado a ella. Para salir de Groenlandia lo podrá hacer de la siguiente manera: 1.-Pagar 50, 2.-Por poseer una tarjeta de mensaje obtenida con anterioridad que diga "Salida Groenlandia todo pagado", 3.-Perder tres turnos como castigo y después podrá salir. Es importante aclarar que si pasa por la casilla de Groenlandia por medio del tiro de los dados sólo se tomará como una casilla de paso.

RULETA: Si un jugador llega a esta casilla tendrá la oportunidad de apostar de 50 a 150 de su dinero y ganar de una a tres veces lo apostado, pero también tiene el riesgo de perder. Debes tirar los 2 dados y dependiendo de la suma que obtengas es la acción a realizar.

*4, 5 ó 6: Ganas la cantidad igual de tu apuesta y recuperas lo apostado.

Ejemplo: apostaste 50, los recuperas y te llevas otros 50.

*7 : Ganas el doble de tu apuesta y recuperas lo apostado.

*8 ó 9 : Ganas el triple de tu apuesta y recuperas lo apostado.

*12 : Pierdes la cantidad que apostaste.

*11: Pagas 100 al banco contando lo que apostaste.

Ejemplo: apostaste 50, pagas otros 50 al banco para que sumen 100.

*2 : Pagas 200 al banco contando lo que apostaste.

*10 : "Doble apuesta" Puedes cambiar el monto de tu apuesta hasta 300 o dejarla como estaba.

Ejemplo: apostaste 50 y obtienes 10 con la suma de los dados que lanzaste "dobla apuesta" entonces ahora juegas con el monto que hayas decidido. Posteriormente tiras los dados nuevamente y ganas o pierdes lo estipulado. En el caso de obtener nuevamente 10, se anula el "dobla apuesta" y se vuelven a lanzar los dados hasta que el número obtenido te indique si ganas o pierdes.

TRANSACCIONES: Cuando estén vendidos todos los títulos de propiedad, y no se tengan lotes completos para poder fincar, se pueden hacer transacciones de venta o intercambio entre los jugadores, en su turno podrán hacer estas negociaciones, y sólo el jugador en turno podrá negociar con el o los jugadores que le convengan. Los demás jugadores tendrán que esperar su turno para negociar con otros.

HIPOTECA: Cuando a un jugador se le acaba el dinero y tenga propiedades sin construir puede hipotecarlas exclusivamente al Banco por la cantidad que viene impresa al reverso del título y recibir el dinero correspondiente. Al hipotecar una propiedad el jugador volteará la carta para indicar que esta hipotecada y mientras no pague no cobrará ninguna renta por ella.

DEVOLUCIONES: Sólo se podrán vender los restaurantes y hoteles al Banco, el cual pagará la mitad del precio al que los vendió. Por los títulos de propiedad pagará el total del valor del mismo cuando no estén hipotecados, si lo están, sólo pagará la mitad de su precio.

QUIEBRA DE UN JUGADOR: Se declara en quiebra un jugador cuando se le acabe el dinero y el valor de sus propiedades no alcance a cubrir el adeudo a otro jugador, en dicho caso puede saldar su adeudo dando sus propiedades al acreedor. La quiebra o un retiro voluntario sacan del juego a un jugador, pero los restantes pueden continuar jugando.

*Nota: El Banco nunca quiebra, si se le termina el dinero basta con que escriba en un papel ordinario la cantidad que necesite y convertirlo en dinero.

CÓMO GANAR: Pueden fijar un límite de tiempo y ganará el jugador que haya logrado acumular la mayor riqueza en dinero y propiedades, o bien por haber logrado quebrar a todos sus oponentes.

¡JUGANDO CON LAS APLICACIONES MONTECARLO!!

¡Baja nuestras aplicaciones gratuitas para dispositivos móviles y disfruta nuestro juego de una manera más divertida!
Descubre muchísimas tarjetas más de E-mail y SMS diferentes a las del contenido del juego, donde podrás explorar más modalidades de castigos o premios.

Busca, descarga e instala “Ruleta Turista Mundial Apps”