

# METROPOL

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### AMSTRAD CPC CASSETTE

En los modelos CPC 664 y CPC 6128, teclear | TAPE y pulsar (ENTER).

Pulsar simultáneamente las teclas CONTROL y ENTER pequeña o teclear RUN"".

### AMSTRAD CPC DISCO

Teclea RUN "DISC" y pulsa (ENTER).

### SPECTRUM 48/128K +2 CASSETTE

En los modelos de 128K, elegir la opción 48 BASIC.

Teclear LOAD "" y pulsar (ENTER).

### SPECTRUM +3 DISCO

Encender el ordenador, insertar el disco y pulsar (ENTER).

## OBJETIVO DEL JUEGO

El propósito de este juego es obtener grandes beneficios mediante la compra, venta o alquiler de propiedades, de forma que uno de los jugadores llegue a ser el más rico y, por consiguiente, el GANADOR.

El número de jugadores que pueden participar es de 2 a 4.

## BREVE DESCRIPCION DEL JUEGO

Los jugadores parten inicialmente de la casilla de SALIDA, y mueven sus fichas de acuerdo con la puntuación obtenida por los dados. Cuando un jugador llega a una casilla que NO tiene propietario, puede comprarla a la BANCA (papel que desempeña el ordenador). Si no lo hace, la propiedad quedará en reserva hasta que otro o el mismo jugador llegue hasta ella y la adquiera. El objetivo de poseer propiedades es cobrar alquileres a los adversarios que se detengan en las mismas. Los alquileres aumentan considerablemente con la edificación de casas y hoteles, por lo que es muy conveniente la construcción sobre la propiedades. Si un jugador llega a una casilla de SUERTE o CAJA DE COMUNIDAD, una carta le dará unas instrucciones que seguirá obligatoriamente.

## REGLAS DEL JUEGO

Después de haber elegido el número de jugadores, comienza el primer jugador. De acuerdo a la tirada de los dados, la ficha del jugador avanzará tantas casillas como indiquen los dados. Cuando finaliza su jugada, pasa el turno al siguiente jugador. Las fichas permanecen en las casillas que han ocupado y seguirán adelantando a partir de dicho punto en el próximo turno de cada jugador. Pueden permanecer en la misma casilla más de dos fichas a la vez.

De acuerdo a la casilla a la que llega un jugador, éste tendrá derecho a comprar terrenos u otras propiedades, o se verá obligado a pagar alquileres (si otro jugador posee la propiedad). Contribuciones, coger tarjetas de Suerte o Caja de Comunidad, ir a la Cárcel, etc.

Si en la tirada de dados sale doble, adelantará su ficha normalmente a la casilla correspondiente, quedando sujeto a los derechos o penalidades de dicha casilla, pero conserva su turno y procede nuevamente a jugar. Sin embargo, si saca tres dobles seguidos, en vez de avanzar, su ficha irá directamente a la casilla CARCEL.

### **Casilla de salida**

En el transcurso del juego, los jugadores darán varias vueltas al tablero. Cada vez que una ficha llegue a la casilla de Salida o pase por ella, la Banca pagará al jugador la suma de 20.000 ptas., sin tener en cuenta la forma en que ha llegado hasta ella. La suma de 20.000 ptas. se pagará una sola vez por vuelta dada al tablero; no obstante, si un jugador pasa por la casilla de salida y llega a una de Suerte o Caja de Comunidad y le corresponde la tarjeta "Adelante hasta la casilla de Salida", recibe 20.000 ptas. por pasar por la salida y otras 20.000 ptas. por volver a ella siguiendo las instrucciones de la tarjeta.

### **Llegada a una propiedad no perteneciente a nadie**

Cuando la ficha de un jugador llega a una propiedad sin dueño, tiene la opción de compra de dicha propiedad pagando a la Banca la cantidad que aparece en pantalla.

### **Llegada a una propiedad perteneciente a otro jugador**

Si la ficha de un jugador llega a una propiedad que tiene dueño, deberá pagar un ALQUILER. Si en la finca hay una o varias casas el alquiler es mayor. Si el solar está hipotecado no puede cobrarse alquiler.

### **Ventajas para los dueños**

Es de suma importancia poseer todas las propiedades de un grupo completo de determinado color, porque ésto autoriza al dueño a cobrar doble alquiler por los solares sin construir de dicha propiedad (siempre que no estén hipotecados) y, lo más importante, a edificar casas y hoteles.

### **La Banca**

Este es el papel que desempeña el ordenador, el cual vende las propiedades, casas y hoteles a los jugadores que los adquieran, presta dinero sobre las hipotecas de las propiedades (pagando por ello la mitad del precio de compra) y compra las casas y hoteles cuando le sea solicitado, pagando por ello dicho precio medio.

Se le paga a la Banca todas las propiedades que se adquieren. También se le pagan todas las contribuciones, multas, transacciones, préstamos e intereses.

Como en este caso el papel de la Banca es desinteresado todo el dinero obtenido por multas o contribuciones se deposita en la casilla de PARQUE GRATUITO, siendo entregado al primer jugador que caiga en dicha casilla.

### **La Cárcel**

Un jugador va a la cárcel en estos casos:

1. Si su ficha va a parar a la casilla "Vaya a la Cárcel".
2. Si le sale una carta marcada "Vaya a la Cárcel".
3. Si en la tirada de dados saca tres dobles seguidos.

Si en el curso de una jugada normal la ficha de un jugador llega a la casilla Cárcel sin haber sido enviada el jugador está "de visita" sin sufrir ningún castigo y sigue adelante de manera normal cuando le corresponda un nuevo turno.

Un jugador sale de la cárcel de alguna de estas maneras.

1. Al sacar doble en alguno de los tres siguientes turnos a su entrada.
2. Si posee una tarjeta marcada "Queda libre de la Cárcel".
3. Mediante el pago de una multa de 5.000 ptas. ANTES de la tirada de dados en cualquiera de los tres turnos siguientes.

Un jugador no puede permanecer mas de tres turnos en la cárcel, por lo que después de echar los dados en su tercer turno deberá pagar una multa de 5.000 ptas. salvo que saque dobles.

Aunque esté en la cárcel, el jugador puede comprar y edificar casas y hoteles, vender o comprar propiedades y cobrar alquileres.

### **Estacionamiento gratis**

Los jugadores cuyas fichas vayan a parar a la casilla Parque Gratuito obtendrán el dinero acumulado por las multas y contribuciones de los jugadores.

### **Las casas y hoteles**

Sólo se permite edificar casas en los solares de los que el propietario posea el GRUPO COMPLETO. La edificación de cinco casas en el mismo solar equivale a un hotel. Es aconsejable la construcción de hoteles a causa de los altos alquileres que se pueden cobrar. En cada solar no puede construirse más de un hotel.

### **Venta de propiedades**

Todo jugador, que posea solares sin edificar, ferrocarriles y servicios públicos podrá venderlos a otro jugador en una operación privada y por la cantidad que convengan ambos.

### **Hipotecas**

Las propiedades pueden hipotecarse tan sólo por mediación de la Banca. El valor hipotecario de cada propiedad es igual a la mitad del precio de compra. Antes de hipotecar un solar, el jugador tiene que volver a venderle a la Banca todos los edificios construidos en dicho solar; la Banca le devuelve la mitad del precio que pago por dichos edificios. El jugador que hipoteca una propiedad retiene la posesión de la misma, de modo que ningún otro jugador podrá obtenerla levantando para ello la hipoteca que tiene la Banca. No obstante, dicho propietario puede vender su propiedad hipotecada a otro jugador a cualquier precio que convengan.

Para levantar una hipoteca el propietario tiene que pagarle a la Banca la cantidad de la hipoteca más un 10 % de interés.

### **Quiebra**

Un jugador entra en quiebra cuando debe más a otro jugador o a la Banca de lo que puede pagar. Si es deudor de otro jugador tiene que entregarle a dicho jugador todos sus bienes (incluidas propiedades hipotecadas) y retirarse del juego. Si el deudor es el Banca, todas sus propiedades quedarán como si ningún jugador las hubiese comprado todavía, y se pondrán a la venta cuando un jugador llegue a una de esas propiedades. El jugador en quiebra deberá retirarse inmediatamente del juego.

El ULTIMO jugador que quede es el GANADOR de la partida.

## **OPCIONES DEL JUEGO**

En cada momento del juego, se visualiza en pantalla el jugador que posee el turno en ese momento, con su situación económica (dinero efectivo, valor de la propiedades y suma total de bienes).

Durante su turno, cada jugador dispone de una serie de opciones para realizar todas sus posibles operaciones.

a) Listar. Esta opción lista todas las propiedades que posee el jugador, incluyendo el estado en que se encuentra cada una de ellas (hipoteca, casas edificadas u hotel).

- b) Hipotecar. Cuando durante el transcurso del juego, algún jugador no dispone de suficientes fondos para pagar un alquiler, multa, etc., tiene la posibilidad de hipotecar alguna de las propiedades de que dispone. Con la hipoteca percibe el 50% del precio de costo. Es obligatorio vender todas las edificaciones que se posee antes de hipotecar ningún solar. La venta de casas y hoteles se realiza con esta opción.
- c) Recobrar. Es la opción contraria a la hipoteca. Sólo sirve para recobrar el control de una propiedad hipotecada.
- d) Comprar. Sirve para comprar propiedades a otro jugador, teniendo en cuenta que esto siempre se hace por un precio convenido previamente por los dos jugadores interesados.
- e) Vender. Se realiza en los mismos términos que la compra de propiedades.
- f) Edificación de casas. Sirve para cobrar más tasas al paso del resto de los jugadores por ellas. Hay que tener en cuenta que no se podrán poner casas mientras no se tenga un grupo completo, representado por las propiedades de un mismo color.
- g) Quitar. Si un jugador quiere retirarse en medio de una partida debe elegir esta opción. Las propiedades que posee quedan inicializadas y en poder de la Banca, pudiéndose comprar cuando se caiga en su casilla.
- h) Visualizar (sólo versión Spectrum). Si se comete algún error y desaparece el juego de la pantalla, proceder de la siguiente forma: teclear CLS: GOTO D (ENTER) y a continuación elegir esta opción pulsando "X", volviendo el juego al punto en el se había interrumpido.

**Impreso por OFFSET LA RIVA, S.A., Alonso Núñez, 18, 28039 Madrid (España)**