

MATCO-OPOLY

RULES OF PLAY/REGLAS DE JUEGO

Object:

The object of the game is to become the wealthiest player through buying, renting and selling property.

Equipment:

The equipment consists of a board, 2 dice, tokens, 32 garages and 12 service centers. There are Don't Take a Chance and Community Tool Chest cards, a tool deed card for each tool property, play money, and banker's tray.

Preparation:

Place the board on a table and put the Don't Take a Chance and Community Tool Chest cards face down on their allotted spaces on the board. Each player chooses one token to represent him/her while traveling around the board. Each player is given \$1500 divided as follows: 2 each of \$500's, \$100's and \$50's; 6 \$20's; 5 each of \$10's, \$5's and \$1's. All remaining money and other equipment go to the Bank.

Banker:

Select as Banker a player who will also make a good Auctioneer. A Banker who plays in the game must keep his/her personal funds separate from those of the Bank. When more than five people play, the Banker may elect to act only as Banker and Auctioneer.

The Bank:

Besides the Bank's money, the Bank holds the Tool Deed cards and garages and service centers prior to purchase and use by the players. The Bank pays salaries and bonuses. It sells and auctions tool properties and hands out their proper Tool Deed cards; it sells garages and service centers to the players and loans money when required on mortgages. The Bank collects all taxes, fines, loans and interest, and the price of all properties which it sells and auctions. The Bank never "goes broke." If the Bank runs out of money, the Banker may issue as much more as may be needed by writing on any ordinary paper.

The Play.

Starting with the Banker, each player in turn throws the dice. The player with the highest total starts the play: Place your token on the corner marked Matco Headquarters "HQ"; throw the dice and move your token in the direction of the arrow the number of spaces indicated by the dice. After you have completed your play, the turn passes to the left. The tokens remain on the spaces occupied and proceed from that point on the player's next turn. Two or more tokens may rest on the same space at the same time.

According to the space your token reaches, you may be entitled to buy tools or other properties — or obliged to pay rent, pay taxes, draw a Don't Take a Chance or Community Tool Chest card, "Truck Repair," etc.

If you throw doubles, you move your token as usual, the sum of the two dice, and are subject to any privileges or penalties pertaining to the space on which you land. Retaining the dice, throw again and move your token as before. If you throw doubles three times in succession, move your token immediately to the space marked "Truck Repair" (see TRUCK REPAIR).

Matco Headquarters "HQ"

Each time a player's token lands on or passes over Matco Headquarters "HQ", whether by throwing the dice or drawing a card, the Banker pays him/her a \$200 salary. The \$200 is paid only once each time around the board. However, if a player passing Matco Headquarters "HQ" on the throw of the dice lands 2 spaces beyond it on Community Tool Chest, or 7 spaces beyond it on Don't Take a Chance, and draws the Advance to Matco Headquarters "HQ" card, he/she collects \$200 for passing Matco Headquarters "HQ" the first time and another \$200 for reaching it the second time by instructions on the card.

Buying Tool Property.

Whenever you land on an unowned tool property you may buy that property from the Bank at its printed price. You receive the Tool Deed card showing ownership; place it face up in front of you. If you do not wish to buy the property, the Banker sells it at auction to the highest bidder. The buyer pays the Bank the amount of the bid in cash and receives the Tool Deed card for that tool property. Any player, including the one who declined the option to buy it at the printed price, may bid. Bidding may start at any price.

Paying Rent.

When you land on tool property owned by another player, the owner collects rent from you in accordance with the list printed on its Tool Deed card. If the property is mortgaged, no rent can be collected. When a property is mortgaged, its Tool Deed card is placed face down in front of the owner. It is an advantage to hold all the Tool Deed cards in a color-group (e.g., Jamestown Road and 2s 4s 6s Street; or Ratchet Road, Screwdriver Lane and Wrench Boulevard) because the owner may then charge double rent for unimproved properties in that color-group. This rule applies to unmortgaged properties even if another property in that color-group is mortgaged. It is even more advantageous to have garages or service centers on properties because rents are much higher than for unimproved properties. The owner may not collect the rent if he/she fails to ask for it before the second player following throws the dice.

“Don’t Take a Chance” and “Community Tool Chest”.

When you land on either of these spaces, take the top card from the deck indicated, follow the instructions and return the card face down to the bottom of the deck. The “Get Out of Truck Repair Free” card is held until used and then returned to the bottom of the deck. If the player who draws it does not wish to use it, he/she may sell it, at any time, to another player at a price agreeable to both.

“Distributor Tax”.

If you land here you have two options: You may estimate your tax at \$200 and pay the Bank, or you may pay 10% of your total worth to the Bank. Your total worth is all your cash on hand, printed prices of mortgaged and unmortgaged tool properties and cost price of all buildings you own. You must decide which option you will take before you add up your total worth.

“Truck Repair”.

You land in Truck Repair when... (1) your token lands on the space marked “Go to Truck Repair”; (2) you draw a card marked “Go to Truck Repair”; or (3) you throw doubles three times in succession. When you are sent to Truck Repair you cannot collect your \$200 salary in that move since, regardless of where your token is on the board, you must move it directly into Truck Repair. Your turn ends when you are sent to Truck Repair. If you are not “sent” to Truck Repair but in the ordinary course of play land on that space, you are “Passing Through,” you incur no penalty, and you move ahead in the usual manner on your next turn. You get out of Truck Repair by... (1) throwing doubles on any of your next three turns; if you succeed in doing this you immediately move forward the number of spaces shown by your doubles throw; even though you had thrown doubles, you do not take another turn; (2) using the “Get Out of Truck Repair Free” card if you have it; (3) purchasing the “Get Out of Truck Repair Free” card from another player and playing it; (4) paying a fine of \$50 before you roll the dice on either of your next two turns. If you do not throw doubles by your third turn, you must pay the \$50 fine. You then get out of Truck Repair and immediately move forward the number of spaces shown by your throw. Even though you are in Truck Repair, you may buy and sell tool property, buy and sell garages and service centers and collect rents.

“Free Parking”.

A player landing on this place does not receive any money, property or reward of any kind. This is just a “free” resting place.

Garages.

When you own all the tool properties in a color-group you may buy garages from the Bank and erect them on those tool properties. If you buy one garage, you may put it on any one of those tool properties. The next garage you buy must be erected on one of the unimproved tool properties of this or any other complete color-group you may own. The price you must pay the Bank for each house is shown on your Tool Deed card for the tool property on which you erect the garage. The owner still collects double rent from an opponent who lands on the unimproved tool properties of his/her complete color-group. Following the above rules, you may buy and erect at any time as many garages as your judgement and financial standing will allow. But you must build evenly, i.e., you cannot erect more than one garage on any one tool property of any color-group until you have built one garage on every tool property of that group. You may then begin on the second row of garages, and so on, up to a limit of four garages to a tool property. For example, you cannot build three garages on one tool property if you have only one garage on another tool property of that group. As you build evenly, you must also break down evenly if you sell garages back to the Bank (see SELLING TOOL PROPERTY).

Service Centers.

When a player has four garages on each tool property of a complete color-group, he/she may buy a service center from the Bank and erect it on any tool property of the color-group. He/she returns the four garages from that tool property to the Bank and pays the price for the service center as shown on the Tool Deed card. Only one service center may be erected on any one tool property.

Building Shortages.

When the Bank has no garages to sell, players wishing to build must wait for some player to return or sell his/her garages to the Bank before building. If there are a limited number of garages and service centers available and two or more players wish to buy more than the Bank has, the garages and service centers must be sold at auction to the highest bidder.

Selling Tool Properties.

Unimproved tool properties, routes and utilities (but not buildings) may be sold to any player as a private transaction for any amount the owner can get; however, no tool property can be sold to another player if buildings are standing on any tool properties of that color-group. Any buildings so located must be sold back to the Bank before the owner can sell any tool property of that color-group. Garages and service centers may be sold back to the Bank at any time for one-half the price paid for them. All garages on one color-group must be sold one by one, evenly, in reverse of the manner in which they were erected. All service centers on one color-group may be sold at once, or they may be sold one garage at a time (one service center equals five garages), evenly, in reverse of the manner in which they were erected.

Mortgages.

Unimproved tool properties can be mortgaged through the Bank at any time. Before an improved tool property can be mortgaged, all the buildings on all the tool properties of its color-group must be sold back to the Bank at half price. The mortgage value is printed on each Tool Deed card. No rent can be collected on mortgaged tool properties or utilities, but rent can be collected on unmortgaged tool properties in the same group. In order to lift the mortgage, the owner must pay the Bank the amount of the mortgage plus 10% interest. When all the tool properties of a color-group are no longer mortgaged, the owner may begin to buy back garages at full price. The player who mortgages tool property retains possession of it and no other player may secure it by lifting the mortgage from the Bank. However, the owner may sell this mortgaged tool property to another player at any agreed price. If you are the new owner, you may lift the mortgage at once if you wish by paying off the mortgage plus 10% interest to the Bank. If the mortgage is not lifted at once, you must pay the Bank 10% interest when you buy the tool property and if you lift the mortgage later you must pay the Bank an additional 10% interest as well as the amount of the mortgage.

Bankruptcy.

You are declared bankrupt if you owe more than you can pay either to another player or to the Bank. If your debt is to another player, you must turn over to that player all that you have of value and retire from the game. In making this settlement, if you own garages or service center, you must return these to the Bank in exchange for money to the extent of one-half the amount paid for them; this cash is given to the creditor. If you have mortgaged tool property you also turn this tool property over to your creditor but the new owner must at once pay the Bank the amount of interest on the loan, which is 10% of the value of the tool property. The new owner who does this may then, at his/her option, pay the principal or hold the tool property until some later turn, then lift the mortgage. If he/she holds tool property in this way until a later turn, he/she must pay the interest again upon lifting the mortgage. Should you owe the Bank, instead of another player, more than you can pay (because of taxes or penalties) even by selling off buildings and mortgaging tool property, you must turn over all assets to the Bank. In this case, the Bank immediately sells by auction all tool property so taken, except buildings. A bankrupt player must immediately retire from the game. The last player left in the game wins.

Miscellaneous.

Money can be loaned to a player only by the Bank and then only by mortgaging tool property. No player may borrow from or lend money to another player.

Rules for a Short Game (60 to 90 minutes). There are five changed rules for this first Short Game.

1. During PREPARATION, the Banker shuffles then deals three Tool Deed cards to each player. These are free— no payment to the Bank is required.
2. You need only three garages (instead of four) on each lot of a complete color-group before you may buy a service center. Garage rent remains the same. The turn-in value is still one-half the purchase price, which in this game is one garage less than in the regular game.
3. If you land in Truck Repair you must exit on your next turn by 1) using a "Get Out of Truck Repair Free" card if you have (or can buy) one; or 2) rolling doubles; or 3) paying \$50. Unlike the standard rules, you may try to roll doubles and, failing to do so, pay the \$50 on the same turn.
4. The penalty for landing on "Distributor Tax" is a flat \$200.
5. END OF GAME: The game ends when one player goes bankrupt. The remaining players value their tool property: (1) cash on hand; (2) lots, utilities and routes owned, at the price printed on the board; (3) any mortgaged tool property owned, at one-half the price printed on the board; (4) garages, valued at purchase price; (5) service centers, valued at purchase price including the value of the three garages turned in. The richest player wins!

Another Good Short Game - Time Limit Game.

Before starting, agree upon a definite hour of termination, when the richest player will be declared the winner. Before starting, the Banker shuffles and cuts the Tool Deed cards and deals two to each player. Players immediately pay the Bank the price of the tool properties dealt to them.

Objeto:

El objetivo del juego es convertirse en el jugador más rico comprando, alquilando y vendiendo propiedades.

Equipo:

El equipamiento consta de un tablero, 2 dados, fichas, 32 garajes y 12 centros de servicio. Hay tarjetas Don't Take a Chance y Community Tool Chest, una tarjeta de propiedad de herramientas para cada propiedad de herramientas, dinero ficticio y bandeja del banquero.

Preparación:

Coloque el tablero sobre una mesa y coloque las cartas Don't Take a Chance y Community Tool Chest boca abajo en los espacios asignados en el tablero. Cada jugador elige una ficha para representarlo mientras viaja por el tablero. Cada jugador recibe \$1500 divididos de la siguiente manera: 2 de cada uno de \$500, \$100 y \$50; 6 \$20; 5 de cada uno de \$10, \$5 y \$1. Todo el dinero restante y otros equipos van al Banco.

Banquero/Banquera:

Seleccione como banquero a un jugador que también sea un buen subastador. Un banquero que participa en el juego debe mantener sus fondos personales separados de los del Banco. Cuando jueguen más de cinco personas, la Banca podrá optar por actuar únicamente como Banca y Subastador.

El Banco:

Además del dinero del Banco, el Banco posee las tarjetas Tool Deed y los garajes y centros de servicio antes de la compra y el uso por parte de los jugadores. El Banco paga salarios y bonos. Vende y subasta propiedades de herramientas y entrega sus correspondientes tarjetas Tool Deed; vende garajes y centros de servicio a los jugadores y presta dinero cuando se requiere en hipotecas. El Banco recauda todos los impuestos, multas, préstamos e intereses, y el precio de todas las propiedades que vende y subasta. El Banco nunca "va a la quiebra". Si el Banco se queda sin dinero, el Banquero puede emitir tanto más como sea necesario por escrito en cualquier papel ordinario.

El juego.

Empezando por el banquero, cada jugador por turno tira los dados. El jugador con el total más alto comienza el juego: coloque su ficha en la esquina marcada como Matco Headquarters "HQ", tire los dados y mueva su ficha en la dirección de la flecha el número de espacios indicados por los dados. Después de que hayas completado tu jugada, el turno pasa a la izquierda. Las fichas permanecen en los espacios ocupados y proceden desde ese punto en el próximo turno del jugador. Dos o más fichas pueden descansar en el mismo espacio al mismo tiempo.

Según el espacio que alcance su token, puede tener derecho a comprar herramientas u otras propiedades, o estar obligado a pagar el alquiler, pagar impuestos, sacar una tarjeta Don't Take a Chance o Community Tool Chest, "Reparación de camiones", etc.

Si lanzas dobles, mueves tu ficha como de costumbre, la suma de los dos dados, y estás sujeto a los privilegios o penalizaciones correspondientes al espacio en el que caes. Manteniendo los dados, tira de nuevo y mueve tu ficha como antes. Si lanzas dobles tres veces seguidas, mueve tu ficha inmediatamente al espacio marcado como "Reparación de camiones" (ver REPARACIÓN DE CAMIONES).

Sede de Matco "HQ".

Cada vez que la ficha de un jugador cae o pasa sobre la sede central de Matco "HQ", ya sea tirando los dados o sacando una carta, el banquero le paga un salario de \$200. Los \$200 se pagan solo una vez cada vez que se da la vuelta al tablero. Sin embargo, si un jugador que pasa por la sede de Matco "HQ" en el lanzamiento de los dados cae 2 espacios más allá en Community Tool Chest, o 7 espacios más allá en Don't Take a Chance, y roba la tarjeta Advance to Matco Headquarters "HQ", él / ella cobra \$ 200 por pasar la sede central de Matco "HQ" la primera vez y otros \$ 200 por llegar a ella la segunda vez siguiendo las instrucciones de la tarjeta.

Compra de propiedad de herramientas.

Cada vez que aterrice en una propiedad de herramientas sin dueño, puede comprar esa propiedad del Banco a su precio impreso. Recibe la tarjeta Tool Deed que muestra la propiedad; colócala boca arriba frente a ti. Si no desea comprar la propiedad, el banquero la vende en subasta al mejor postor. El comprador paga al Banco el monto de la oferta en efectivo y recibe la tarjeta Tool Deed por la propiedad de esa herramienta. Cualquier jugador, incluido el que rechazó la opción de comprarlo al precio impreso, puede pujar. La puja puede comenzar a cualquier precio.

Pago de Renta.

Cuando aterrizas en la propiedad de herramientas de otro jugador, el propietario te cobra el alquiler de acuerdo con la lista impresa en su tarjeta Tool Deed. Si la propiedad está hipotecada, no se pueden cobrar rentas. Cuando se hipoteca una propiedad, su tarjeta Tool Deed se coloca boca abajo frente al propietario. Es una ventaja tener todas las tarjetas Tool Deed en un grupo de color (por ejemplo, Jamestown Road y 2s 4s 6s Street; o Ratchet Road, Screwdriver Lane y Wrench Boulevard) porque el propietario puede cobrar el doble de alquiler por propiedades no mejoradas en ese grupo de colores. Esta regla se aplica a las propiedades no hipotecadas incluso si se hipoteca otra propiedad en ese grupo de color. Es aún más ventajoso tener garajes o centros de servicio en las propiedades porque los alquileres son mucho más altos que en las propiedades sin mejoras. El propietario no podrá cobrar la renta si no la pide antes de que el segundo jugador que le sigue tire los dados.

"No se arriesgue" y "Cofre de herramientas de la comunidad".

Cuando aterrices en cualquiera de estos espacios, toma la carta superior del mazo indicado, sigue las instrucciones y devuelve la carta boca abajo al fondo del mazo. La tarjeta "Salga de la reparación de camiones gratis" se guarda hasta que se usa y luego se devuelve a la parte inferior de la baraja. Si el jugador que lo roba no desea utilizarlo, puede venderlo, en cualquier momento, a otro jugador a un precio conveniente para ambos.

"Impuesto al Distribuidor".

Si aterriza aquí, tiene dos opciones: puede estimar su impuesto en \$ 200 y pagar al Banco, o puede pagar el 10% de su valor total al Banco. Su valor total es todo su efectivo disponible, los precios impresos de las propiedades de herramientas hipotecadas y no hipotecadas y el precio de costo de todos los edificios que posee. Debe decidir qué opción tomará antes de sumar su valor total.

"Reparación de camiones".

Aterrizas en Reparación de camiones cuando... (1) tu ficha cae en el espacio marcado como "Ir a Reparación de camiones"; (2) sacas una carta marcada como "Ir a reparación de camiones"; o (3) lanzas dobles tres veces seguidas. Cuando lo envían a Truck Repair, no puede cobrar su salario de \$ 200 en ese movimiento ya que, independientemente de dónde esté su ficha en el tablero, debe moverla directamente a Truck Repair. Tu turno termina cuando te envían a Truck Repair. Si no te "envían" a Truck Repair pero en el curso normal del juego aterrizas en ese espacio, estás "de paso"; no incurres en penalización y avanzas de la manera habitual en tu próximo turno. Saldrás de Reparación de Camiones al... (1) sacar dobles en cualquiera de tus próximos tres turnos; si tiene éxito en hacer esto, inmediatamente avanza el número de espacios que muestra su tirada de dobles; aunque hayas tirado dobles, no vuelves a jugar; (2) usando la tarjeta "Salga de la reparación del camión gratis" si la tiene; (3) comprar la tarjeta "Salga de la reparación de camiones gratis" de otro jugador y jugarla; (4) pagar una multa de \$50 antes de lanzar los dados en cualquiera de sus siguientes dos turnos. Si no tira dobles en su tercer turno, debe pagar la multa de \$50. Luego sale de Truck Repair e inmediatamente avanza la cantidad de espacios que muestra su lanzamiento. Aunque esté en Reparación de camiones, puede comprar y vender propiedad de herramientas, comprar y vender garajes y centros de servicio y cobrar alquileres.

"Estacionamiento gratis".

Un jugador que aterriza en este lugar no recibe dinero, propiedad o recompensa de ningún tipo. Este es solo un lugar de descanso "gratuito".

Garajes.

Cuando posee todas las propiedades de herramientas en un grupo de color, puede comprar garajes del Banco y erigirlos en esas propiedades de herramientas. Si compra un garaje, puede ponerlo en cualquiera de esas propiedades de herramientas. El próximo garaje que compre debe erigirse en una de las propiedades de herramientas no mejoradas de este o cualquier otro grupo de colores completo que pueda poseer. El precio que debe pagar al Banco por cada casa se muestra en su tarjeta Tool Deed para la propiedad de herramientas en la que construye el garaje. El propietario aún cobra el doble de alquiler de un oponente que cae en las propiedades de herramientas no mejoradas de su grupo de color completo. Siguiendo las reglas anteriores, usted puede comprar y construir en cualquier momento tantos garajes como su juicio y situación financiera le permitan. Pero debe construir uniformemente, es decir, no puede erigir más de un garaje en cualquier propiedad de herramientas de cualquier grupo de color hasta que haya construido un garaje en cada propiedad de herramientas de ese grupo. Luego puede comenzar en la segunda fila de garajes, y así sucesivamente, hasta un límite de cuatro garajes por propiedad de herramientas. Por ejemplo, no puede construir tres garajes en una propiedad de herramientas si solo tiene un garaje en otra propiedad de herramientas de ese grupo. A medida que construye de manera uniforme, también debe desglosar de manera uniforme si vende garajes nuevamente al Banco (consulte VENTA DE PROPIEDAD DE HERRAMIENTAS).

Centros de Servicio.

Cuando un jugador tiene cuatro garajes en cada propiedad de herramientas de un grupo de color completo, puede comprar un centro de servicio del Banco y erigirlo en cualquier propiedad de herramientas del grupo de color. Él/ella devuelve los cuatro garajes de esa propiedad de herramientas al Banco y paga el precio del centro de servicio como se muestra en la tarjeta Tool Deed. Solo se puede erigir un centro de servicio en cualquier propiedad de herramienta.

Escasez de edificios.

Cuando el Banco no tiene garajes para vender, los jugadores que deseen construir deben esperar a que algún jugador regrese o venda sus garajes al Banco antes de construir. Si hay un número limitado de talleres y centros de servicio disponibles y dos o más jugadores desean comprar más de lo que tiene el Banco, los talleres y centros de servicio deben venderse en subasta al mejor postor.

Venta de propiedades de herramientas.

Las propiedades, rutas y servicios de herramientas no mejorados (pero no los edificios) se pueden vender a cualquier jugador como una transacción privada por cualquier cantidad que el propietario pueda obtener; sin embargo, no se puede vender ninguna propiedad de herramienta a otro jugador si los edificios se encuentran en cualquier propiedad de herramienta de ese grupo de color. Cualquier edificio así ubicado debe venderse nuevamente al Banco antes de que el propietario pueda vender cualquier propiedad de herramientas de ese grupo de color. Los garajes y centros de servicio podrán ser revendidos al Banco en cualquier momento por la mitad del precio pagado por ellos. Todos los garajes de un grupo de color deben venderse uno por uno, de manera uniforme, en forma inversa a la forma en que fueron erigidos. Todos los centros de servicio de un grupo de color se pueden vender a la vez, o se pueden vender un garaje a la vez (un centro de servicio equivale a cinco garajes), de manera uniforme, al revés de la forma en que se construyeron.

Hipotecas.

Las propiedades de herramientas no mejoradas pueden ser hipotecadas a través del Banco en cualquier momento. Antes de que se pueda hipotecar una propiedad de herramientas mejorada, todos los edificios en todas las propiedades de herramientas de su grupo de color deben venderse al Banco a mitad de precio. El valor de la hipoteca está impreso en cada tarjeta Tool Deed. No se puede cobrar renta sobre propiedades de herramientas o servicios públicos hipotecados, pero se puede cobrar renta sobre propiedades de herramientas no hipotecadas en el mismo grupo. Para levantar la hipoteca, el propietario debe pagar al Banco el monto de la hipoteca más el 10% de interés. Cuando todas las propiedades de las herramientas de un grupo de color ya no están hipotecadas, el propietario puede comenzar a recomprar garajes al precio total. El jugador que hipoteca la propiedad de la herramienta retiene la posesión de la misma y ningún otro jugador puede asegurarla levantando la hipoteca del Banco. Sin embargo, el propietario puede vender esta propiedad de herramientas hipotecada a otro jugador a cualquier precio acordado. Si usted es el nuevo propietario, puede levantar la hipoteca de una vez si lo desea pagando la hipoteca más el 10% de interés al Banco. Si no se levanta la hipoteca de una vez, debe pagarle al Banco un 10% de interés cuando compra la propiedad de la herramienta y si luego levanta la hipoteca debe pagarle al Banco un 10% de interés adicional, así como el monto de la hipoteca.

Bancarrota.

Se le declara en bancarrota si debe más de lo que puede pagar a otro jugador o al Banco. Si su deuda es con otro jugador, debe entregar a ese jugador todo lo que tiene de valor y retirarse del juego. Al hacer esta liquidación, si usted posee garajes o centro de servicios, deberá devolverlos al Banco a cambio de dinero hasta la mitad del monto pagado por ellos; este efectivo se entrega al acreedor. Si ha hipotecado una propiedad de herramientas, también entrega esta propiedad de herramientas a su acreedor, pero el nuevo propietario debe pagar de inmediato al Banco el monto de los intereses del préstamo, que es el 10% del valor de la propiedad de herramientas. El nuevo propietario que haga esto puede entonces, a su elección, pagar el capital o conservar la propiedad de la herramienta hasta algún turno posterior, y luego levantar la hipoteca. Si mantiene la propiedad de herramientas de esta manera hasta un turno posterior, debe pagar los intereses nuevamente al levantar la hipoteca. Si le debe al Banco, en lugar de a otro jugador, más de lo que puede pagar (debido a impuestos o multas), incluso vendiendo edificios e hipotecando la propiedad de las herramientas, debe entregar todos los activos al Banco. En este caso, el Banco vende inmediatamente en subasta todos los bienes de herramientas así tomados, excepto los edificios. Un jugador en bancarrota debe retirarse inmediatamente del juego. El último jugador que queda en el juego gana.

Misceláneos.

El dinero puede ser prestado a un jugador solo por el Banco y luego solo hipotecando la propiedad de la herramienta. Ningún jugador puede pedir prestado o prestar dinero a otro jugador.

Reglas para un Juego Corto (60 a 90 minutos). Hay cinco reglas modificadas para este primer Juego Corto.

1. Durante la PREPARACIÓN, el banquero baraja y luego reparte tres cartas de Tool Deed a cada jugador. Estos son gratuitos, no se requiere ningún pago al Banco.
2. Solo necesita tres garajes (en lugar de cuatro) en cada lote de un grupo de color completo antes de poder comprar un centro de servicio. El alquiler del garaje sigue siendo el mismo. El valor de entrega sigue siendo la mitad del precio de compra, que en este juego es un garaje menos que en el juego normal.
3. Si aterriza en Reparación de camiones, debe salir en su próximo turno 1) usando una tarjeta "Salir de Reparación de camiones gratis" si tiene (o puede comprar) una; o 2) dobles rodantes; o 3) pagando \$50. A diferencia de las reglas estándar, puede intentar sacar dobles y, si no lo hace, pagar los \$50 en el mismo turno.
4. La multa por aterrizar en el "Impuesto al distribuidor" es de \$ 200 fijos.
5. FIN DEL JUEGO: El juego termina cuando un jugador se declara en bancarrota. Los jugadores restantes valoran su propiedad de herramientas: (1) efectivo disponible; (2) lotes, servicios públicos y rutas propias, al precio impreso en el tablero; (3) cualquier propiedad de herramienta hipotecada en propiedad, a la mitad del precio impreso en el tablero; (4) garajes, valorados al precio de compra; (5) centros de servicio, valorados al precio de compra, incluido el valor de los tres garajes entregados. ¡El jugador más rico gana!

Otro buen juego corto: juego con límite de tiempo.

Antes de comenzar, acuerde una hora definida de finalización, cuando el jugador más rico será declarado ganador. Antes de comenzar, el banquero baraja y corta las cartas de Tool Deed y reparte dos a cada jugador. Los jugadores pagan inmediatamente al Banco el precio de las propiedades de las herramientas que se les repartieron.

