

La Clase de Leyre



<https://clasedeleyre.wordpress.com>

Juego de los Oficios. MONOPOLY



ARA SAAC





Los recursos que se ofrecen en la web **La Clase de Leyre**, al igual que los materiales que utilizamos para elaborarlos a partir de la web de **ARASAAC** (pictogramas, imágenes o vídeos), están publicados bajo **Licencia Creative Commons (BY-NC-SA). Autorizándose su uso para fines sin ánimo lucrativo y siempre que se cite la fuente, autor y se compartan bajo la misma licencia.**

Queda excluido de este permiso la edición o publicación de estos materiales dentro de publicaciones con fines comerciales.



Autora del material: Leyre Vázquez

Procedencia: <https://clasedeleyre.wordpress.com>

Licencia: CC (BY-NC-SA)



ARASAAC



Autor pictogramas: Sergio Palao

Procedencia: ARASAAC (<http://arasaac.org>)

Licencia: CC (BY-NC-SA)

Propiedad: Gobierno de Aragón



OBJETIVOS DEL JUEGO

- ☐ Trabajar de forma lúdica el vocabulario de las profesiones, materiales, herramientas...
- ☐ Flexión de género
- ☐ Realización de praxias
- ☐ Identificación de emociones
- ☐ Reforzar el conteo de los euros
- ☐ Estimular la atención y la memoria

DESCRIPCIÓN:

Al igual que en el Monopoly, es un juego de mesa clásico y fácil de jugar que puede ser disfrutado por 2-8 jugadores. Evita la bancarrota y conviértete en el jugador más rico.



COMPONENTES DEL JUEGO

- ☐ Tablero
- ☐ Dos dados y una ficha por jugador
- ☐ LOCALES o TIENDAS
- ☐ Tarjetas de la Suerte y Sorpresa
- ☐ Tarjetas de las Propiedades
- ☐ Lamina 1 y 2
- ☐ Dinero

Para comenzar el juego a cada jugador se le dará un total de 1500 € repartidos en cada uno de los billetes y monedas



BANCO

Seleccionar a alguien como banquero. Si esta persona también juega, entonces debe mantener sus fondos personales separados de los del banco.

El Banco tiene que hacer una serie de trabajos:

El Banco paga sueldos y bonus. El Banco cobra todos los impuestos, multas, préstamos e intereses y el precio de todas las propiedades que vende y subasta.

El Banco no puede quebrar, si el Banco se queda sin dinero, el Banquero puede emitir tanto como sea necesario escribiendo en cualquier papel ordinario.



REGLAS DEL JUEGO

Comenzando con la Banca, cada jugador lanza los dados. El jugador con el total más alto comienza el juego.

Luego cada jugador coloca su ficha en la esquina marcada «Casilla de Salida», lanza los dados y mueve el número de espacios indicados por los dados.

Las fichas permanecen en los espacios ocupados y proceden desde ese punto en el siguiente turno del jugador. Dos o más fichas pueden estar en el mismo espacio al mismo tiempo.

Si uno o ambos dados tiran del tablero, o caen o se apoyan en un mazo de cartas, la tirada es inválida. Lánzalas de nuevo.

Dependiendo del espacio al que llegue la ficha, usted puede comprar la propiedad, o estar obligado a pagar el alquiler, pagar impuestos, sacar una tarjeta SORPRESA o SUERTE, Ir a la Cárcel, o etc....

Si lanzas dobles, mueves tu ficha y estás sujeto a cualquier privilegio o penalización relacionada con el espacio en el que aterrices. Luego puedes lanzar de nuevo y mover tu ficha como antes.

Pero cuidado, si alguna vez lanzas dobles tres veces seguidas, tienes que ir inmediatamente a la cárcel.



CASILLA DE SALIDA

Cada vez que la ficha de un jugador aterriza o pasa por encima de la salida, ya sea tirando los dados o robando una carta, el banquero le paga a ese jugador un salario de **200€**.

COMPRA DE PROPIEDADES

Cuando aterrizas en una propiedad que no es tuya, puedes comprar esa propiedad del Banco a su precio impreso.

Recibe la tarjeta de Título de Propiedad que muestra la propiedad.

Si no deseas comprar la propiedad, el Banco la vende en una subasta al mejor postor. El comprador paga al Banco el precio de la oferta en efectivo y recibe la tarjeta de Título de Propiedad de esa propiedad.

Cualquier jugador, incluyendo el que rechazó la opción de comprarla al precio impreso, puede pujar y las pujas pueden comenzar a cualquier precio.



CASILLA DE SALIDA

Cada vez que la ficha de un jugador aterriza o pasa por encima de la salida, ya sea tirando los dados o robando una carta, el banquero le paga a ese jugador un salario de **200€**.

COMPRA DE PROPIEDADES

Cuando aterrizas en una propiedad que no es tuya, puedes comprar esa propiedad del Banco a su precio impreso. Recibe la tarjeta de Título de Propiedad que muestra la propiedad. Si no deseas comprar la propiedad, el Banco la vende en una subasta al mejor postor. El comprador paga al Banco el precio de la oferta en efectivo y recibe la tarjeta de Título de Propiedad de esa propiedad.

PAGAR EL ALQUILER

Cuando aterrizas en una propiedad que es de otro jugador, el propietario le cobra el alquiler de acuerdo con la lista impresa en su tarjeta. Es más ventajoso tener tiendas, locales o empresas en las propiedades porque entonces los alquileres son mucho más altos. Nota: El propietario no puede cobrar el alquiler si no pide el alquiler antes de que el siguiente jugador tire sus dados.



TARJETA SUERTE

Cuando aterrices en cualquiera de estos espacios, coge la carta de arriba del mazo indicado y sigue las instrucciones de la carta. Si las acierta el banco le dará 150 €.

Vuelve a colocar la carta boca abajo en la parte inferior de la baraja.

TARJETA SORPRESA

Cuando aterrices en cualquiera de estos espacios, coge la carta de arriba del mazo indicado y sigue las instrucciones de la carta. Si no las aciertas deberás pagar al banco 50€

Vuelve a colocar la carta boca abajo en la parte inferior de la baraja.

CÁRCEL

Aterrizas en la cárcel cuando:

Cuando eres enviado a la Cárcel, debes «mudarte» directamente allí y no puedes cobrar un salario de 200 si necesitas pasar a la salida. También tu turno termina cuando eres enviado a la cárcel.

Si no eres enviado a la cárcel pero en el curso ordinario del juego aterrizas en ese espacio, estás «Sólo Visitando» y avanzas de la manera habitual en tu siguiente turno.

Un jugador sale de la cárcel:

Aunque estés en la cárcel, puedes comprar y vender propiedades, TIENDAS, LOCALES, EMPRESAS y cobrar alquileres.

Pagando 50€

Esperando 3 turnos



APARCAMIENTO GRATUITO

Esto es sólo un lugar de descanso «gratuito», por lo que el jugador que aterriza en él no recibe dinero, propiedad, recompensa o penalización de ningún tipo.

Trata de evitar venir aquí al principio del juego, aunque más tarde puede ser un gran objetivo.

FIN DEL JUEGO

¡Los jugadores en bancarrota deben retirarse del juego y el último jugador que quede en el juego es el ganador!