

— Cuando se consigue la propiedad de un “negocio”, se coloca en el mismo una **ficha de parchís del color del peón que lo ha conseguido**. Esta ficha no se puede mover, pero a todos los efectos se considera como si fuera un peón, por lo que además de esta ficha sólo podrá haber dos peones propios más en esa casilla, pues como se ha indicado, no puede haber más de tres peones en la misma casilla.

— Para comprar un negocio hay que **situar un peón en la casilla del mismo**, siempre que no sea de otro jugador. Una vez colocado el peón y antes de tirar los dados en un turno posterior, se abona al banco la cantidad señalada en el tablero como precio de compra, y se coloca una “ficha de parchís” en la casilla, para indicar que se posee. A continuación, si se desea, el peón puede abandonar dicha casilla moviendo normalmente. En una misma tirada se pueden comprar cuantos negocios se pueda.

— Para quitar un negocio a otro jugador el sistema es el siguiente:

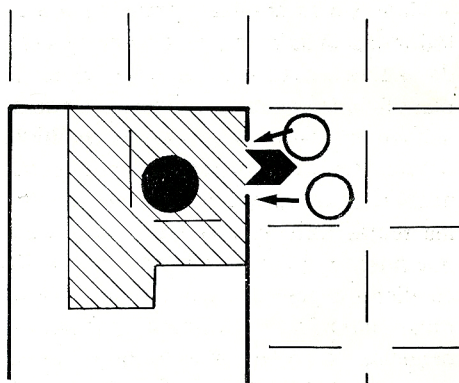
a) Se sitúa en la casilla adyacente al negocio y señalada con una flecha, hasta un máximo de tres peones, si existe puerta trasera, se pueden colocar también en ella hasta tres peones. A continuación tira los dos dados el atacante tantas veces como **peones atacan**, siendo la tirada válida la más alta. A continuación tira los dados el jugador atacado, tantas veces como **peones tiene defendiendo**, incluyendo la “ficha de posesión”, siendo también la tirada válida la más alta.

El jugador que haya obtenido la puntuación más alta gana el ataque, y elimina un peón del contrario de los participantes en el combate, siendo siempre la última en eliminarse la “ficha de parchís”. Si un jugador sólo posee la “ficha de posesión”, y pierde el combate, el negocio pasa a manos del jugador atacante,

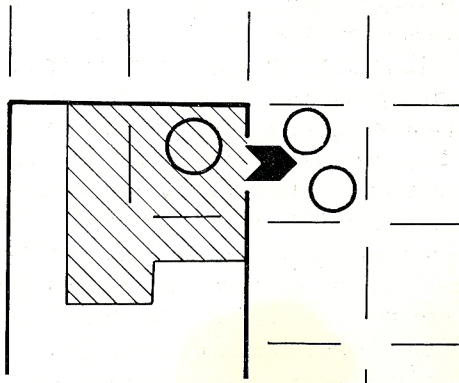
poniendo por lo tanto una “ficha de parchís” de las atacantes como posesión, y sacando del juego la ficha de marca del antiguo propietario. Cada peón sólo podrá luchar una vez por turno.

— En caso de empate en la tirada con los dados, no se elimina ninguna ficha.

— También se pueden hacer combates si se desean entre fichas que se encuentren en casillas adyacentes por la calle. El sistema es el mismo que el anterior. Esto puede ocurrir en momentos en los que la guerra de gangsters se extiende por todas partes.



Los peones claros atacan un “negocio” guarnecido por la ficha de propiedad.



El jugador de los peones blancos ha obtenido el “negocio”, y coloca en él una ficha suya de posesión.

Un peón que ha sido eliminado, puede volverse a comprar siguiendo el mismo sistema.

— Los “negocios” que se tenga, se pueden vender a la banca al precio marcado en el tablero, en el turno del jugador y antes de tirar los dados.

— Los jugadores pueden venderse e intercambiarse negocios, coches y peones a cualquier precio y en cualquier momento. Cuando un jugador por medio de trueque consiga un peón de otro jugador, deberá cambiarlo inmediatamente por un peón de su color, por lo que nunca podrá tener ningún jugador más de seis peones.

— Cada turno completo (movimiento de todos los jugadores), se avanza la ficha de marca de turnos un espacio, en la plantilla que hay en el tablero. Cuando se acaban los turnos con número múltiplo de tres (están marcados con un punto negro), la banca entrega a cada jugador las rentas obtenidas por los “negocios” que posea y que se encuentran marcados en dicho negocio con la letra “r”. Además, cuando se posean todos los negocios de un barrio se recibirá 5.000 \$ y por cada “monopolio” (posesión de todos los negocios de la misma clase) se recibirán 20.000 \$, suplementarios. La renta de cada barrio completo, viene indicada en el tablero.

— El jugador que tenga “local de apuestas”, podrá en su turno, si lo desea, y antes de tirar los dados, **organizar partidas**; para ello, indicará a los demás jugadores, que si quieren apostar; en cualquiera de las plantillas marcadas con “par o impar” podrán poner a una de las dos opciones, hasta un máximo de 5.000\$ por jugador; depositando el dinero encima de una plantilla. El jugador que la organiza, tirará los dos dados, y según que haya obtenido con los mismos un número “par o impar”, **ganará el dinero jugado por los que han apostado**

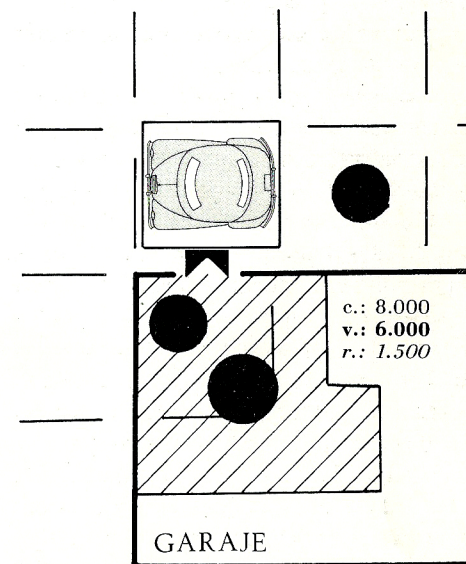
lo contrario. Tendrá que pagar, sin embargo, una cantidad igual a la jugada a los que han acertado.

— Si un jugador **pierde todos sus peones**, está obligado a vender a la banca en ese momento los negocios que posea hasta poder comprar por lo menos un peón, si no lo consigue queda eliminado de la partida.

EL COCHE

— Un jugador puede **comprar coches**, (siempre que posea un garaje), pagando 10.000 \$ a la banca en su turno, y lo recibe en la casilla de la puerta principal del garaje.

— En un coche se pueden colocar hasta un **máximo de tres peones**, con la característica de que todos estos peones se mueven a la vez, como si fuera uno solo



El propietario de un garaje ha comprado un coche, y lo sitúa en la puerta principal del mismo.