

- Si en una o más veces, tira los tres dados que forman la oración "GO TO JAIL" (ir a prisión), su turno termina y usted no obtiene puntos en ese turno.
- Cada vez que tira los dados puede tomar cualquiera de los otros dados tirados y colocarlos en el lugar correspondiente del tablero para ir acumulando pareja.

El número de dados necesarios para formar las correspondencias es el siguiente:

2 dados	Violeta oscuro, Azul oscuro, Servicios
4 dados	Trenes
3 dados	Todos los demás

- ¡Siga tirando los dados tantas veces como se atreva! Si lo desea, puede volver a tirar todos los dados una y otra vez, para ver si logra enriquecerse.
- Una vez que haya colocado un dado en el tablero, no lo podrá quitar de allí en ese turno.
- Puede usar un dado WILD cada vez que lo desee. Añadiéndolo a un color, servicio o tren, puede hacer una pareja. También puede colocarlo en un espacio vacío, esperando tirar un dado correspondiente a ese espacio o puede usar dos dados WILD para componer una correspondencia de dos dados.
- Puede dar por terminado su turno en cualquier momento, siempre que lo haga antes de ir a prisión.

PUNTAJE

En cada turno, cuente las correspondencias que ha logrado formar. El puntaje de estas varía desde 600 puntos para el violeta oscuro a 3.500 puntos para el azul oscuro. Pero, si tira los tres dados que forman la oración "GO TO JAIL", se le contarán 0 puntos para ese turno.

Si decide dar por terminado su turno antes de haber formado ni siquiera una correspondencia, su puntaje para ese turno será la suma total obtenida en una propiedad. En este caso los dados WILD no tendrán valor.

COMO SE GANA EL JUEGO

El primer jugador en alcanzar el puntaje establecido será el que probablemente gane el juego. Sin embargo, recuerde quién fue el primero en jugar, ya que todos los jugadores deben tener la misma cantidad de turnos. ¡Tal vez, alguno de ellos puede superarlo y robarle la victoria!

Tendremos sumo agrado en responder a sus preguntas o comentarios sobre este juego. Escriba a: Consumer Relations Department, Parker Brothers, P.O. Box 1012, Beverly, MA, 01915.

PARKER BROTHERS



For 2 or more players / Ages 8 to adult
 Rules © 1991 Parker Brothers, Division of Tonka Corporation, Beverly, MA 01915. Printed in U.S.A.

OBJECT

Just like in our famous MONOPOLY® game, you are trying to accumulate matching "properties." Here, you want to be the first player to reach a pre-determined point score by rolling the dice and making the most matches — without rolling GO - TO - JAIL.

EQUIPMENT

- DON'T GO TO JAIL™ board • 10 Dice • Score pad • Dice cup
 • Consumer-applied label

SETUP

- Apply the adhesive label to the outside of the dice cup.
- Pick a player to keep score throughout the game, and one to go first.
- Decide how many points you'll play to. We suggest 15,000 for a four-player game. Set up your score pad with the players' names across the top.
- Put the game board in the middle of the table with enough room around it so players can roll the dice on the table. The board is used to score points on each player's turn.

GAMEPLAY

On each turn, you will roll the different-valued dice as many times as you want as you try to form as many matches and earn as many points as possible. A match consists of two, three or four dice (see box inside) with the same color or picture (the four locomotive Railroads), or both Utilities (the light bulb + water faucet). BUT... if you roll all three dice that spell out "GO TO JAIL," your turn ends — and you lose all the points you rolled so far that turn! So how far will you push your luck?

On your turn:

- Place all 10 dice in the cup, shake, and roll.
- If you rolled a GO, a TO, or a JAIL, put it (them) immediately in Jail with Rich Uncle Pennybags at the top of the game board. If, in one or more rolls, you roll all three dice that add up to "GO TO JAIL," your turn ends and you score nothing for that turn!
- Each time you roll, you may take any of the other rolled dice and place them on their matching spaces on the playing board as you try to accumulate matches.

DON'T GO TO JAIL
 Proof of Purchase