EDAD 8+

2–4 JUGADORES

◈ Emocionante Juego de las Propiedades Inmobiliarias ◈

MONOPOLY

BRAND

STAR WARS™

INSTRUCCIONES

Objetivo del juego:

¡Juega en equipo para construir Bases alrededor de la galaxia y usa las cartas de Fuerza para inclinar la batalla a tu favor! ¡Pero recuerda que solo puede haber un último ganador!

¡Que la Fuerza te acompañe!

CONTENIDO: 1 tablero, 4 peones de personaje, 48 Bases (todas de doble cara), 36 cartas de Fuerza, 4 cartas de símbolo, 2 dados y un paquete de dinero de juguete

¡LEE PRIMERO ESTAS PÁGINAS!

¡MONOPOLY *Star Wars*™ es un juego muy diferente! ¿Qué es nuevo?

OBJETIVO DEL JUEGO

- Viaja alrededor de la galaxia comprando planetas para construir Bases en ellos.
- Cuando todos los planetas tengan dueño, ¡la batalla termina! Cuenta las Bases.
- ¡El jugador que tenga más Bases en el bando vencedor es el ganador final!
- Que la Fuerza te acompañe…

ELIGE TU BANDO

Elige jugar como Rebelde (azul) o Imperio (rojo) en esta batalla galáctica por el poder supremo. Forma equipo para enfrentarte a tu enemigo, ¡pero recuerda que solo puede haber un ganador!

BASES Y SÍMBOLOS

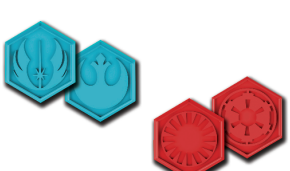
Una vez hayas elegido tu peón de personaje, coge una carta de símbolo del mismo color.

Jugadores **Rebeldes**, elegid o

Jugadores del **Imperio**, elegid o

Observa atentamente…

- Coge una Base del color correspondiente.
- Encontrarás el símbolo que has elegido en una de las caras.
- ¡Coloca la Base con tu símbolo hacia arriba durante la partida para mostrar que posees una casilla de planeta!



0615B0324105 00 MONOPOLY Sta
Originator: Col Approval: Final ROD: 00.00

¡USA LAS CARTAS DE FUERZA!
¡Cae sobre casillas de Rebelde o Imperio para coger cartas de Fuerza!

Si caes sobre una casilla de Rebelde

… o una casilla de Imperio

… coge una carta que se corresponda y **mírala atentamente…**

… ¿qué acción coincide con tu color?

Si es la de la mitad superior, ¡es una **carta de Fuerza**!

Conserva y juega tantas de estas cartas poderosas como quieras, **en cualquier momento**, ¡para inclinar la batalla a tu favor!

(Si juegas una carta de Fuerza al comienzo de tu turno, recuerda tirar los dados después.)

Pero si es la de la mitad inferior, ¡debes probar **Suerte**!

Lee y juega la acción inmediatamente.

CASILLAS DE PLANETA
Viaja alrededor de la galaxia, comprando planetas para construir Bases en ellos.

¡Cobra alquiler cada vez que los otros jugadores caigan en tu casilla!

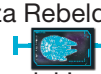
¡Poseer un planeta completo (un grupo de color) significa alquiler doble!

¿TE HAS QUEDADO SIN DINERO?
Nadie se queda en bancarrota en MONOPOLY *Star Wars*, pero si no puedes pagar un alquiler, ¡perderás tu Base más valiosa!

¡PREPÁRALO!

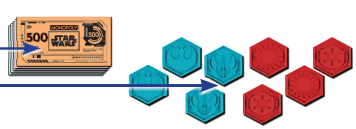
1. Los jugadores tienen que elegir en qué bando quieren jugar: Rebelde (azul) o Imperio (rojo).

2. Asegúrate de que hay igual número de jugadores en cada bando. Para una partida de tres jugadores, mira la página siguiente.
3. Elige tu peón de personaje y colócalo en la SALIDA. Coloca tu carta de símbolo frente a ti para que la vea todo el mundo.
4. Baraja las cartas de Fuerza Rebelde y colócalas boca abajo en este espacio para cartas:



5. Baraja las cartas de Fuerza del Imperio y colócalas boca abajo en este espacio para cartas:

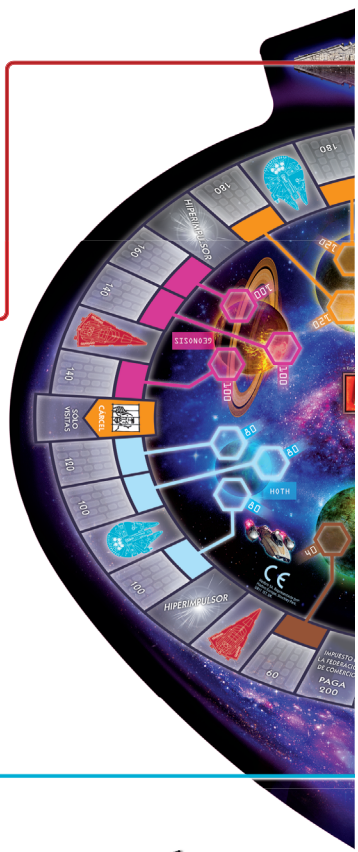
6. Cada uno de los jugadores Rebeldes coge **tres** cartas de Fuerza Rebelde, y cada uno de los jugadores del Imperio coge **tres** cartas de Fuerza del Imperio.
   - Ahora mira tus cartas, pero mantenlas en secreto.
   - Guarda tus cartas hasta que las necesites, y entonces úsalas en cualquier momento.
7. Se elige a un jugador para que sea el banquero. El banquero se encarga de:
   - el dinero de la banca
   - las Bases Rebeldes y del Imperio
   - subastas



   El banquero también puede jugar, pero debe mantener su dinero separado del de la banca.
8. Entrega a cada jugador 1.500 Créditos, así:

2x 4x 2x 3x 2x

   Guarda el resto del dinero en la bandeja de plástico, como la banca.
9. El jugador más joven empieza a jugar y la partida continúa hacia la izquierda.



0615B0324105 00 MONOPOLY Sta
Originator: Col Approval: Final ROD: 00.00

¡JUEGA!

Cómo ganar

- Una vez que todos los planetas del tablero tengan Bases construidas sobre ellos, el bando con más Bases gana, Rebelde o Imperio.
- ¡El jugador que tenga más Bases en el bando vencedor es el ganador final!
- En caso de empates, el equilibrio de poder se inclina hacia la Base situada en la casilla de mayor valor.

Cómo jugar

1. Tira los dos dados.
2. Mueve tu peón de personaje hacia delante ese mismo número de casillas.
3. ¿Dónde has caído? Mira la sección **Las casillas del tablero**.
4. Si sacas dobles, mueve, luego vuelve a tirar los dados y mueve otra vez.

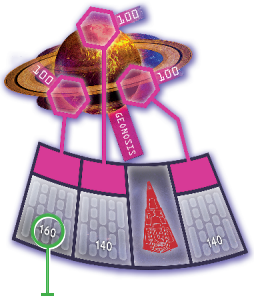
   ¡Cuidado! Si sacas dobles tres veces seguidas, ¡debes ir a la cárcel!
5. Tu turno finaliza. Le toca al jugador de tu izquierda.

¡Empieza a jugar!

Eso es todo lo que necesitas saber para empezar a jugar. Fíjate en las casillas sobre las que caigas.

Preparación del juego para tres jugadores
El jugador que juega solo siempre empieza y coge **seis** cartas de Fuerza Rebelde o del Imperio al comienzo del juego, dependiendo del bando que haya elegido.

LAS CASILLAS DEL TABLERO



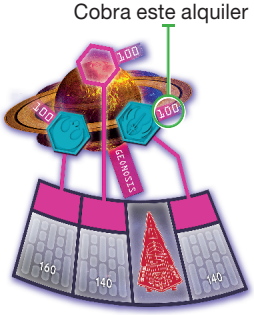
Paga esto para comprarla

Casillas de Planeta sin dueño

Debes comprar o subastar una casilla de planeta sin dueño.

- **Para comprarla**, paga el precio mostrado en la **casilla exterior del tablero**, luego coloca una de tus Bases en la **casilla hexagonal conectada** del mismo planeta. ¡Asegúrate de que la Base tiene tu símbolo boca arriba para mostrar que tú la posees!
- **Si no quieres comprarla**, el banquero debe subastarla. La puja empieza con 10 Créditos. Cualquier jugador puede incrementar la puja (incluso el jugador que originalmente cayó sobre esa casilla). El mejor postor paga la cantidad debida a la banca.
- Si nadie la quiere, no pasa nada. Deja la casilla de planeta vacía.

Cobra este alquiler

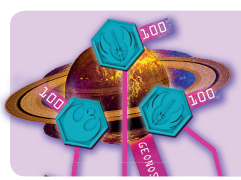


Casillas de Planeta con dueño

Debes pagar alquiler al dueño de la casilla. **El alquiler debido se muestra en el planeta mismo, junto a la casilla hexagonal con su Base**, pero la cantidad a pagar dependerá del bando en el que se encuentre el dueño de esa Base.

- Si el dueño es un **enemigo**, debes pagar el alquiler **completo**.
- Si el dueño es un **aliado**, ¡paga solo la **mitad** del alquiler!
- ¿No tienes dinero para pagar el alquiler? Mira la **página 9** para más detalles.

¡Cuidado! El dueño debe pedir que se le pague el alquiler antes de que el siguiente jugador tire los dados. Si no lo hace, ¡no hay que pagarle!



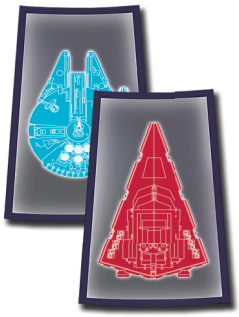
Grupo de color = ¡alquiler doble!

Si tú, de forma individual o como parte del bando Rebelde o del Imperio, posees todas las Bases de un planeta, ¡se dobla el alquiler a cobrar!

SALIDA

Cada vez que caigas o pases por la casilla de SALIDA, cobra 200 Créditos (excepto cuando estés en un movimiento Hiperimpulsor).

0615B0324105 00 MONOPOLY Sta
Originator: Col Approval: Final ROD: 00.00



Casillas de carta de Fuerza

¡Cae sobre casillas de Rebelde o Imperio para coger cartas de Fuerza!

Si caes sobre una casilla de Rebelde

… o una casilla de Imperio

… coge una carta que se corresponda y **mírala atentamente…**

… ¿qué acción coincide con tu color?

Si es la de la mitad superior, ¡es una **carta de Fuerza**!

Conserva y juega tantas de estas cartas poderosas como quieras, **en cualquier momento**, ¡para inclinar la batalla a tu favor!

(Si juegas una carta de Fuerza al comienzo de tu turno, recuerda tirar los dados después.)

Pero si es la de la mitad inferior, ¡debes probar **Suerte**!

Lee y juega la acción inmediatamente.

¡Recuerda!

¡No olvides las cartas que tienes en la mano desde el comienzo de la partida!

¡Las cartas **¡Di que no!** pueden jugarse en cualquier momento para cancelar la acción de otro jugador contra ti! Si ese jugador tiene otra carta **¡Di que no!**, puede usarla para cancelar la tuya; ¡lo sentimos!

Descarta colocando boca arriba las cartas usadas de Fuerza y Suerte. Si se acaban las cartas, baraja los montones de descarte para crear nuevos montones de Rebelde e Imperio.

Star Wars Instructions (ES 105)
File Name: B03241050_MonoStarWars_I.indd

Hiperimpulsor

Muévete a cualquier planeta sin dueño situado entre tú y la siguiente casilla de Hiperimpulsor.

Si todas las casillas de esa zona tienen dueño, puedes dar un gran salto a cualquier casilla sin dueño de la siguiente zona, y de la siguiente si es necesario.

Si pasas por la SALIDA en un movimiento Hiperimpulsor, **no** cobres 200 Créditos.

Cazarrecompensas

¡Aduéñate de cualquier casilla de planeta! Coge una de tus Bases de la banca y úsala para:

- ocupar una casilla de planeta sin dueño; o
- reemplazar cualquier Base que exista sobre el tablero, devolviendo esa Base de jugador a la banca.

Sólo visitas

Si caes aquí con tu tirada, no hagas nada. Coloca tu peón en la sección Sólo Visitas.

Parking gratuito

No hagas nada. Relájate y recarga tus acopladores de energía.

0615B0324105 00 MONOPOLY Sta
Originator: Col Approval: Final ROD: 00.00

Ve a la cárcel

Mueve tu peón directamente a la casilla de cárcel. No pases por la SALIDA ni cobres los 200 Créditos. Tu turno finaliza. No puedes cobrar alquiler ni participar en las subastas mientras estés en la cárcel.

¿Cómo puedes salir de la cárcel?

- **Paga 100 Créditos** a la banca al comienzo de tu siguiente turno, luego tira los dados y mueve como siempre.
- **Usa una carta de *Quedas libre de la cárcel*.**
- **Saca dobles** al comienzo de tu siguiente turno. Si lo haces, ¡eres libre! Usa el número sacado en los dados para moverte. Puedes intentar sacar dobles durante tres turnos. Si no lo consigues después de tres turnos en la cárcel, paga 100 Créditos y mueve tu peón de acuerdo con tu última tirada.

Impuesto de la Federación de Comercio

Paga 200 Créditos a la banca.

¿Te has quedado sin dinero?

- Si debes a la banca, conserva el dinero que tengas y quita tu Base de mayor valor del tablero.
- Si debes a otro jugador, conserva tu dinero y quita tu Base de mayor valor del tablero. ¡El jugador al que debes pone una de sus Bases en su lugar!
- Si no te queda dinero ni Bases, no hagas nada; ¡tu situación ya es bastante mala!

¡GANA!

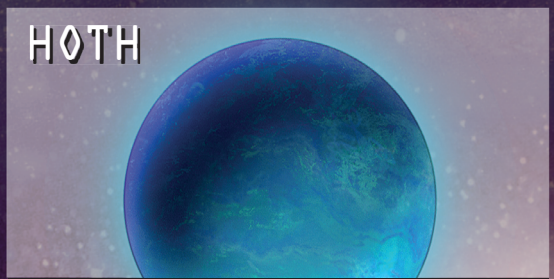
- Tan pronto como cada casilla de planeta tenga una Base, el juego termina. ¡El bando con más Bases sobre el tablero gana!
- ¡El jugador con más Bases en el bando vencedor es el ganador final!
- En caso de empate, el ganador es el jugador que tenga la Base en la casilla de mayor valor.

Star Wars Instructions (ES 105)
0 File Name: B03241050_MonoStarWars_I.indd

KASHYYYK

Kashyyyk es el planeta de los Wookiees, cubierto por un poblado bosque. Si bien los Wookiees construyen sus hogares en los árboles del planeta, no son una especie primitiva, y la arquitectura de Kashyyyk incorpora sofisticada tecnología. Una de las últimas batallas de las Guerras Clon se libró aquí, bajo el liderazgo de Yoda, con Wookiees y clones luchando contra el ejército droide Separatista – hasta que el Emperador dictó la Orden 66, ordenando a los clones eliminar a todos los Jedi.

HOTH



Hoth es el sexto planeta del sistema remoto del mismo nombre, y fue el emplazamiento de la Base Eco de la Alianza Rebelde. Es un mundo de nieve y hielo, rodeado de numerosas lunas y hogar de peligrosas criaturas como el wampa.

GEONOSIS

Un mundo rocoso a menos de un pársec de distancia de Tatooine, Geonosis es un planeta anillado más allá de las fronteras de la República Galáctica. Su superficie poco acogedora está formada por un desierto rocoso y árido. La forma de vida más avanzada son los geonosianos, especie insectoide que vive en torres espirales de colmenas. Los geonosianos mantenían grandes fábricas para la producción de droides y armas para la causa Separatista en las Guerras Clon.

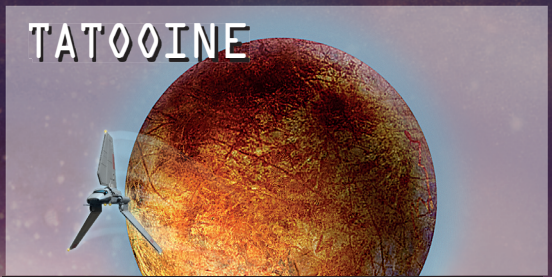
DAGOBAH

Hogar de Yoda durante sus últimos años, Dagobah es un planeta pantanoso – un mundo olvidado donde el anciano Maestro Jedi pudo escapar de las fuerzas Imperiales. Caracterizado por tierras pantanosas y campos fangosos, este mundo cenagoso sigue siendo primitivo, sin señales de tecnología. A pesar de la ausencia de civilización, el planeta está lleno de vida – desde los densos bosques hasta su variada población animal.

0615B0324105 00 MONOPOLY Sta

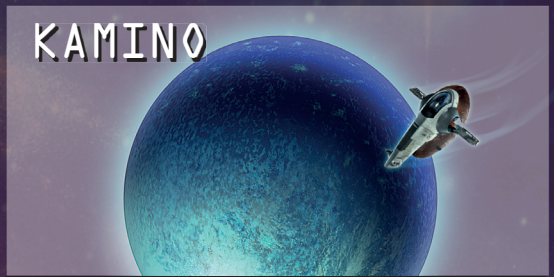
Originator: Col | Approval: Final | ROD: 00.00

TATOOINE



Un mundo desértico con dos soles en el Borde Exterior de la galaxia, Tatooine es gobernado por los bandidos Hutt. La mayoría de sus pobladores son granjeros de humedad, pero ciudades como Mos Espa y Mos Eisley atraen un gran número de criminales y granujas. Entre los muchos peligros de Tatooine se incluyen las repentinas tormentas de arena, los violentos bandidos Tusken y los voraces dragones krayt. Tatooine también es conocido por sus peligrosas carreras de vainas, negocios ilegales y la esclavitud legalizada.

KAMINO



Un mundo solitario más allá del Borde Exterior, pocos podrían haber previsto que Kamino se convertiría en parte clave de un cambio masivo en el poder político en los últimos días de la República. Kamino es un planeta de océanos y tormentas sin fin. Pocos rasgos marcan su superficie, excepto las masivas ciudades que se alzaban sobre pilares y donde residían los habitantes naturales del planeta, los kaminoanos. Desde Ciudad Tipoca, el Primer Ministro del planeta, Lama Su, controló de cerca las operaciones más preciadas de Kamino: las clonaciones.

ENDOR

Apartado en un remoto rincón de la galaxia, la luna del bosque de Endor habría sido fácilmente pasada por alto en la historia a no ser por la decisiva batalla que allí ocurrió. El frondoso hogar de la especie Ewok es la tumba de Darth Vader y del mismo Imperio. Fue aquí donde la Alianza Rebelde ganó su victoria más crucial contra el Imperio Galáctico.

CORUSCANT

Planeta cubierto por una gran área urbana, Coruscant es el animado corazón y capital de la galaxia, presentando una variada mezcla de ciudadanos y culturas. Muestra rascacielos masivos, un incesante tráfico aéreo y niveles internos que se extienden muy por debajo de la superficie del planeta. Coruscant fue emplazamiento del gobierno de la República Galáctica y del Imperio posterior, y escenario de numerosos eventos históricos durante las Guerras Clon.

Star Wars Instructions (ES 105)
0 File Name: B03241050_MonoStarWars_I.indd

© & ™ Lucasfilm Ltd.
Los nombres y logotipos de HASBRO GAMING y MONOPOLY, el diseño distintivo del tablero, las cuatro casillas de las esquinas, el nombre y el personaje de MR. MONOPOLY, así como cada uno de los elementos distintivos del tablero y piezas de juego, son marcas registradas de Hasbro para su juego de las operaciones inmobiliarias y equipo del juego.
© 1935, 2015 Hasbro. Todos los derechos reservados.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Representado por: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5ª, Aptdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. Tel: +34 (900) 180377. E-mail: consumidor@hasbro.es

Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante.
Los colores y el contenido pueden diferir de los mostrados.

www.hasbro.es www.monopoly.com
starwars.hasbro.com starwars.com/theforceawakens

0615B0324105 00

0615B0324105 00 MONOPOLY Sta
Originator: Col | Approval: Final | ROD: 00.00