MISIONES



Cogerás una carta de Misión cada vez que pases por la SALIDA. Mantenlas frente a ti. Si completas la misión de tu carta, dale la vuelta y cobra los créditos que indica la carta al final de la partida.

TRATOS E INTERCAMBIOS





Puedes comprar, vender o negociar lugares y cartas de Quedas libre de la cárcel con otros jugadores en cualquier momento. Los lugares pueden cambiarse por créditos, por otros lugares o por cartas de Quedas libre de la cárcel. La cantidad se decide entre los jugadores que hacen el trato.

¡AYUDA! ¡NO PUEDO PAGAR!

1. **Intenta conseguir créditos.**
   Si debes créditos y no puedes pagar, intenta conseguir créditos vendiendo lugares a la Banca por el precio que indican sus casillas del tablero. La Banca devolverá las respectivas cartas de Lugar al tablero.

2. **Si sigues teniendo deudas, ¡estás en bancarrota y se te elimina de la partida!**
   ¿Le debes a otro jugador?
   Entrégale tus cartas de Mando y Grogu, así como tus cartas de Misión. Si el otro jugador completa la misión antes de que finalice la partida, recibirá los créditos extras. Si no le debes a otro jugador, devuelve tus cartas de Mando y Grogu y tus cartas de Misión al fondo de sus mazos respectivos.

EL FINAL DE LA PARTIDA

En cuanto se coja la última carta de Misión, la partida entra en su etapa final. Todos los jugadores activos deben llegar a la SALIDA una vez más. No juegues más turnos una vez que llegues a la SALIDA. Cuando el último jugador haya llegado a la SALIDA, la partida finaliza.

A continuación, cada jugador hace lo siguiente:

- Cobra el alquiler que indican tus cartas de Lugar.
  > ¡Cobra el doble del alquiler por los lugares en un grupo de color!
- Cobra los créditos que indican las cartas de Misión que completes.
- Ahora, suma tus créditos.

¡El jugador con más créditos gana!

Ganes o pierdas, te agradecemos por haber ayudado a recuperar la galaxia de manos del Remanente Imperial. ¡La Nueva República agradece tus servicios!

© & ™ Lucasfilm Ltd. Los nombres y logotipos de HASBRO 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 las piezas de juego, son marcas registradas de Hasbro, Inc. para su juego de las operaciones inmobiliarias y su equipo del juego. © 1935, 2026 Hasbro.

0326**G3170**B09

Padres:
STARWARS.HASBRO.COM
STARWARS.COM

Disney

Hasbro GAMES

◈ Emocionante Juego de las Propiedades Inmobiliarias ◈

MONOPOLY BRAND



STAR WARS THE MANDALORIAN AND GROGU

8+ | G3170 | 2-6

INCLUYE
Tablero • 6 peones de plástico • 16 cartas de Lugar • 16 cartas de Infortunio • 16 cartas de Mando y Grogu • 8 cartas de Misión • 1 dado • 90 créditos de cartón (42 de oro, 48 de plata)

PREPARACIÓN

1 Elegid a alguien para que sea el Banquero.
El Banquero se encarga de:
- Los créditos de la Banca
- Las cartas de Lugar
- Las subastas

El Banquero también puede jugar, pero debe mantener sus créditos separados de los de la Banca.

2 El Banquero entrega a cada jugador:

x5 vale ₹1 cada uno

x4 vale ₹5 cada uno

Total = ₹25
Mantén el resto de los créditos en un montón separado para la Banca.

3 Baraja las cartas de Mando y Grogu y colócalas boca abajo aquí.

4 Baraja las cartas de Misión y colócalas boca abajo aquí.

5 Baraja las cartas de Infortunio y colócalas boca abajo aquí.

6 Coloca el dado junto al tablero.

7 Cada jugador elige un peón y lo coloca en la casilla de SALIDA.





¡A JUGAR!

Cómo ganar
¡La Nueva República necesita que explores los planetas de la galaxia para que encuentres y derrotes al Remanente Imperial! Cuantos más lugares explores, más segura será la galaxia... ¡y más créditos ganarás! Cada vez que pases por la SALIDA, se te asignará una misión. ¡Complétala antes de que termine la partida para ganar créditos extras! Cuando se hayan asignado todas las misiones, todos los jugadores deben regresar a la SALIDA. ¡A continuación, la partida finaliza y el jugador con más créditos gana!

¿Quién empieza?
Todos los jugadores tiran el dado. Quien saque el número más alto empieza y la partida continúa hacia la izquierda.

En tu turno
1. Tira el dado.
2. Avanza tu peón ese mismo número de casillas en la dirección de la flecha.
3. ¿Dónde has caído? Sigue las instrucciones de esa casilla del tablero. *Lee la sección LAS CASILLAS DEL TABLERO.*
4. Tu turno termina. Pasa el dado al jugador de tu izquierda.

¡EMPIEZA A JUGAR!

Eso es todo lo que debes saber, así que ¡avanza a la velocidad de la luz! Fíjate en las casillas donde caigas.

LAS CASILLAS DEL TABLERO



PROPIEDADES
Hay un solo tipo de propiedad: Los lugares, que vienen en grupos de color. Al inicio de la partida, **todos** los lugares están inexplorados.

Lugares inexplorados
Cuando caigas en un lugar inexplorado (un lugar sin dueño), **debes** explorarlo para la Nueva República o subastarlo.

¿Quieres explorarlo?
Paga el precio indicado en la casilla del tablero y coge su carta de Lugar de la Banca.

¿No quieres explorarlo? ¡Subástalo!
Entonces el Banquero debe subastarlo. Todos los jugadores pueden participar en la subasta, incluso el jugador que ha caído en esa casilla. La puja comienza con ₹1 y cualquiera puede incrementarla con tan solo ₹1. No hace falta seguir el orden de turno y el Banquero da por finalizada la subasta cuando ningún jugador quiera aumentar la puja. El mejor postor gana la subasta y paga a la Banca. Si nadie quiere participar en la subasta, no pasa nada. Nadie paga y la carta de Lugar se queda en la Banca.

¡CONSIGUE GRUPOS DE COLOR!

¡Si has explorado todos los lugares de un grupo de color, puedes cobrar el doble del alquiler por dichos lugares!







Lugares explorados
Cuando caigas en un lugar explorado por otro jugador, este último debe pedirte que le pagues el alquiler. Si lo hace, debes pagarle el alquiler que indica la carta de Lugar. Si no te pide que le pagues antes de que el siguiente jugador haya tirado el dado, ¡no tienes que pagarle!

CASILLAS DE ACCIÓN



SALIDA
Cuando pases o caigas en la SALIDA, cobra ₹4 de la Banca y coge la carta superior del mazo de cartas de Misión. Debes completar esa misión para cobrar los créditos extras al final de la partida. *Lee la sección MISIONES.*



Infortunio / Mando y Grogu
Coge la carta superior del mazo correspondiente. Si la carta dice que la guardes hasta que estés listo para usarla, hazlo. De lo contrario, léela en voz alta y haz lo que dice de inmediato. Luego, devuelve la carta a la parte inferior del mazo correspondiente. ¡Las cartas de Infortunio están llenas de peligros y mala suerte, mientras que las cartas de Mando y Grogu pueden ayudarte!



Vehículo
Si caes en una casilla de Vehículo, puedes avanzar a cualquier casilla que esté entre esa casilla y la siguiente casilla de Vehículo. Sigue las instrucciones de la casilla en la que caigas y después termina tu turno. Si pasas por la SALIDA, cobra ₹4 y coge una carta de Misión. Si no deseas avanzar, puedes quedarte donde estás y tu turno termina.



Parking Gratuito
¡Relájate! No pasa nada. Puedes aterrizar tu nave con toda seguridad y beberte un vaso de leche azul fría en una cantina cercana.



Solo Visitas
No te preocupes. Si caes aquí, coloca tu peón en la sección Solo Visitas. ¡Solo alégrate de no estar atrapado en carbonita!



Ve a la Cárcel
¡Mueve tu peón a la casilla de la cárcel de inmediato! No cobres ₹4 por pasar por la SALIDA ni cojas una carta de Misión. Tu turno finaliza. Mientras estés en la cárcel, puedes cobrar alquileres, participar en subastas, vender y hacer tratos.

¿Cómo salgo de la Cárcel? Tienes 3 opciones:
1. **Paga ₹1** al comienzo de tu siguiente turno. Luego tira el dado y avanza como siempre.
2. **Usa una carta de Quedas libre de la cárcel** al inicio de tu siguiente turno si tienes una (o compra una a otro jugador). Coloca la carta en la parte inferior del mazo de cartas de Mando y Grogu. Luego, tira el dado y avanza.
3. **Saca 6** en tu siguiente turno. Si lo sacas, ¡quedas libre! Usa el número obtenido para avanzar y aquí termina tu turno. Puedes intentar sacar un 6 durante tres turnos. Si después de haber intentado durante tres turnos, no has conseguido sacar un 6, paga ₹1 y avanza tu peón de acuerdo con tu última tirada.

MISSÕES



Recolhe uma carta de Missão sempre que passares pela Casa de Partida. Mantém estas cartas à tua frente. Se concluíres a tarefa na tua carta de Missão, vira-a e recolhe os créditos indicados na carta no final do jogo.

NEGÓCIOS E TROCAS





Os jogadores podem comprar, vender ou trocar locais ou cartas "Está Livre da Prisão" entre si a qualquer momento. Os locais podem ser trocados por créditos, por outros locais e/ou por cartas "Está Livre da Prisão". O valor é decidido pelos jogadores que estão a negociar.

SOCORRO! NÃO CONSIGO PAGAR!

1. **Tenta ganhar mais créditos.**
   Se estiveres a dever créditos e não conseguires pagar, tenta ganhar mais créditos vendendo locais ao banco pela quantia indicada no tabuleiro. O banco deverá devolver as respetivas cartas Local ao tabuleiro.

2. **Se, mesmo assim, continuares em dívida, terás de declarar falência e sair do jogo!**
   Deves dinheiro a outro jogador?
   Dá-lhe todas as cartas Mando & Grogu que tiveres, juntamente com as tuas cartas de Missão. Se o outro jogador concluir a missão até ao fim do jogo, receberá o bónus. Se não estiveres a dever a outro jogador, devolve as tuas cartas Mando & Grogu e as cartas de Missão, colocando-as no fundo dos respetivos baralhos.

FINAL DO JOGO

Assim que a última carta de Missão for retirada, o jogo entra na fase final. Todos os jogadores que ainda estiverem a jogar devem passar pela Casa de Partida mais uma vez. Depois de passares pela Casa de Partida, não tens mais jogadas. Quando o último jogador passar pela Casa de Partida, o jogo acaba.

Em seguida, cada jogador:

- Cobra a renda indicada nas cartas Local que tiveres.
  > Se tiveres locais de um conjunto de cor, cobra a renda a dobrar por cada um desses locais!
- Acumula os créditos indicados nas cartas de Missão que concluíres.
- Finalmente, conta os teus créditos.

O jogador com mais créditos é o vencedor!

Quer venças ou percas, obrigado por fazeres a tua parte para recuperar a galáxia do remanescente Imperial. A Nova República agradece o teu serviço!

© & ™ Lucasfilm Ltd. Os nomes e logótipos HASBRO GAMING e MONOPOLY, o desenho do tabuleiro, as quatro casas de canto, o nome e a personagem MR. MONOPOLY e cada um dos elementos do tabuleiro e peças do jogo são marcas registadas da Hasbro, Inc. para o seu jogo de compra e venda de propriedades e equipamento de jogo. © 1935, 2026 Hasbro.

0326**G3170**B09

Pais:
STARWARS.HASBRO.COM
STARWARS.COM

Disney

Hasbro GAMES

◈ O jogo rápido de compra e venda de propriedades ◈

MONOPOLY BRAND



STAR WARS
THE
MANDALORIAN
AND
GROGU

8+ | G3170 | 2-6

COMPONENTES
Tabuleiro • 6 peões de plástico •16 cartas Local
16 cartas de Azar •16 cartas Mando & Grogu
8 cartas de Missão • 1 dado • 90 créditos de cartão (42 cincos de ouro, 48 uns de prata)

PREPARAÇÃO

1 Escolhe um jogador para ser o banqueiro.
O banqueiro é responsável por:
- Créditos do banco
- Cartas Local
- Leilões

O banqueiro também pode jogar, mas deve manter os seus créditos separados dos do banco.

2 O banqueiro dá a cada jogador:

x5 com o valor de ₹1 cada

x4 com o valor de ₹5 cada

Total = ₹25
Os créditos restantes são mantidos num monte separado do banco.

3 Baralha as cartas Mando & Grogu e coloca-as viradas para baixo aqui.

4 Baralha as cartas de Missão e coloca-as viradas para baixo aqui.

5 Baralha as cartas de Azar e coloca-as viradas para baixo aqui.

6 Coloca o dado perto do tabuleiro.

7 Cada jogador escolhe um peão e coloca-o na Casa de Partida.





JOGAR!

O vencedor
A Nova República precisa que explores os planetas da galáxia para encontrar e derrotar o remanescente Imperial! Quanto mais locais explorares, mais segura se torna a galáxia... e mais créditos ganhas! Sempre que passares pela Casa de Partida, é-te atribuída uma missão: completa-a até ao fim do jogo para receberes créditos de bónus! Quando todas as missões forem atribuídas, todos os jogadores devem regressar à Casa de Partida. Quando o jogo acabar, o jogador com mais créditos ganha!

Quem joga primeiro?
Cada jogador lança o dado. Quem lançar o valor mais alto é o primeiro, e o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

Na tua vez
1. Lança o dado.
2. Move o teu peão, no sentido dos ponteiros do relógio, o respetivo número de casas.
3. Onde paraste? Segue as regras da casa do tabuleiro onde paraste. *Ver CASAS DO TABULEIRO.*
4. É o fim da tua jogada. Passa o dado ao jogador à tua esquerda.

COMEÇAR A JOGAR!

É tudo o que precisas de saber, por isso dá o salto para a velocidade da luz! Presta atenção às casas do tabuleiro à medida que fores parando nelas.

CASAS DO TABULEIRO



PROPRIEDADES
Só existe um tipo de propriedade: os locais, que vêm em conjuntos de cores. No início do jogo, **todos** os locais estão por explorar.

Locais por explorar
Quando parares num local por explorar (um local que não seja propriedade de outro jogador), **deves** explorá-lo para a Nova República ou leiloá-lo.

Queres explorar?
O jogador deve pagar o valor indicado na casa do tabuleiro e receber a carta Local correspondente do banco.

Não queres explorar? O local deve ser leiloado!
O banqueiro deve leiloá-lo. Qualquer jogador pode licitar, incluindo o jogador que parou na casa. As licitações começam em ₹1, e qualquer pessoa pode aumentar a licitação em apenas ₹1. Não é necessário seguir a ordem de jogo, e o banqueiro pode encerrar o leilão se nenhum jogador aumentar o valor de licitação. O jogador que fizer a licitação mais alta paga esse valor ao banco. Se ninguém quiser licitar o local, não há problema. Ninguém paga nada e a carta Local permanece no banco.

COLECIONA OS CONJUNTOS DE CORES!

Quando explorares cada local num conjunto de cor, podes cobrar renda a dobrar nesses locais!







Locais explorados
Quando parares num local que já tenha sido explorado por outro jogador, este terá de te pedir para pagares renda. Se o jogador te pedir, tens de pagar a renda indicada na respetiva carta Local. Se o proprietário não pedir o valor da renda antes de o próximo jogador lançar os dados, não tens de pagar!

CASAS DE AÇÃO



CASA DE PARTIDA
Quando passares ou parares na Casa de Partida, recebe ₹4 do banco e tira a carta de Missão do topo do baralho. Deves concluir essa missão para receberes os créditos de bónus no final do jogo. *Ver MISSÕES.*



Azar/Mando & Grogu
Retira a carta no topo do baralho de cartas correspondente. Se a carta informar que deve ser mantida pelo jogador até ser usada, faz isso. Caso contrário, lê a carta em voz alta e segue as instruções imediatamente. Devolve a carta ao fundo do baralho de cartas correspondente quando terminares. As cartas de Azar estão cheias de perigos e maus presságios, enquanto as cartas Mando & Grogu podem ajudar-te!



Veículo
Quando parares numa casa de Veículo, podes mover-te para qualquer casa situada entre esta e a próxima casa de Veículo. Segue as regras da casa onde parares e a tua jogada termina. Se passares pela Casa de Partida, recebe ₹4 e tira uma carta de Missão. Se não te quiseres mover, podes permanecer onde estás e terminar a jogada.



Estacionamento Grátis
Relaxa! Não acontece nada. Podes aterrar aqui a tua nave e ir beber um copo frio de leite azul numa cantina próxima.



Apenas Visitante
Fica tranquilo! Se parares aqui, coloca o teu peão no espaço Apenas Visitante e nada acontecerá. Dá-te por feliz por não estares preso em carbonita!



Vá para a Prisão
Coloca de imediato o teu peão na casa Prisão! Não recebas ₹4 por passar pela Casa de Partida nem tires uma carta de Missão. A tua jogada termina aqui. Podes continuar a receber rendas, fazer licitações em leilões, vender e negociar enquanto estiveres na Prisão.

Como sair da Prisão? Tens 3 opções:
1. **Pagar ₹1** no início da tua jogada seguinte, depois lançar o dado e avançar normalmente.
2. **Utilizar uma carta Está Livre da Prisão** no início da tua jogada seguinte, se tiveres uma (ou se comprares uma a outro jogador). Coloca a carta no fundo do baralho de cartas Mando & Grogu. Depois, podes lançar os dados e mover o peão.
3. **Lançar 6** na tua próxima jogada. Se conseguires, estás livre! Usa o número lançado no dado para mover o peão. A jogada termina. Se não conseguires lançar um 6 em 3 jogadas, terás de pagar ₹1 e mover o peão de acordo com o último número lançado nos dados.