

A CRIANÇA



Resgatar a Criança

Ao passar ou parar no espaço da Criança, o jogador deve pegá-la e mover junto com a peça do seu personagem pelo tabuleiro. O jogador também deve pegar a carta The Child e o dado verde. Não deve pegar a Criança se passar usando o espaço Salto espacial.

Mover a Criança

O jogador que estiver com a Criança deve jogar o dado verde ao invés do dado prateado para se movimentar. O dado verde só tem os números 1, 2 e 3, pois é mais lento o movimento com a Criança. Depois de jogar o dado, basta mover a peça do personagem e da Criança no sentido horário. Se encontrar um inimigo estando com a Criança, o jogador deve entrar em combate e pode usar o poder da Criança descrito à direita.

Usar os poderes da Criança

O jogador que estiver com a Criança possui duas habilidades especiais: a habilidade da Criança que permite jogar dados ao combater um inimigo e a habilidade única do personagem. Ver abaixo as habilidades que cada personagem possui quando está com a Criança. Estas habilidades também estão descritas nas cartas dos personagens.



THE MANDALORIAN

Quando estiver com a Criança e precisar pagar aluguel, subtraia 7 30 do pagamento.



CARA DUNE

Ao passar pelo espaço GO com a Criança, receba 7 70 ao invés de 7 20.



IG-11

Ao combater um inimigo estando com a Criança, adicione 3 ao número tirado no dado.



KUIIL

Ao comprar um Hideout do banco estando com a Criança, subtraia 7 30 do pagamento.

O jogador que tiver a Criança no fim do jogo deve receber 7 100 do Banco.

Proteger a Criança!

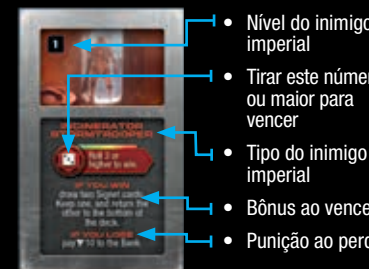
Se a Criança estiver sozinha quando um inimigo imperial passar ou parar no espaço dela, a Criança será capturada e o jogo termina sem nenhum vencedor.

COMBATES

Ao passar ou parar no mesmo espaço que um inimigo imperial, o jogador deve combatê-lo. Ao passar pelo espaço do inimigo imperial, o jogador deve terminar o seu movimento no espaço. Quando os inimigos imperiais passarem ou pararem no seu espaço, o jogador não deve entrar em combate.

Quando precisar entrar em combate, o jogador deve fazer o seguinte:

1. Siga as regras do espaço onde parar. Se parar num espaço Salto espacial, use a ação do espaço para escapar do inimigo.
2. Pegue uma carta do monte de cartas do respectivo inimigo: cartas vermelhas para o Incinerator Stormtrooper e cartas pretas para o Death Trooper.



3. Se o jogador possuir uma carta de Insignia com melhora de armadura e quiser usá-la, ele deve anunciar a sua intenção e colocar a carta no fundo da pilha de cartas de Insignia depois da batalha.
4. Jogue o dado prateado. Se estiver com a Criança, o jogador deve jogar ambos os dados. Se for IG-11, o jogador deve adicionar o bônus de batalha descrito na carta do personagem.

Venceu o inimigo imperial?

Se o número tirado no dado for igual ou maior do que o necessário, o jogador vence a batalha. Ele deve seguir o bônus descrito na carta do inimigo imperial e ficar com a carta para si. Se ainda houver mais cartas deste inimigo no tabuleiro, a peça do inimigo deve ser posicionada no próximo espaço Posto avançado desocupado. Se não houver mais cartas, remova a peça do inimigo do jogo.

Se vencer Moff Gideon, o jogador recebe 7 100, e o jogo termina! Ver O FIM DO JOGO.

Você perdeu?

Se o número tirado no dado for menor do que o necessário, o jogador perde a batalha. Ele deve seguir a punição descrita na carta do inimigo imperial e colocar a carta de volta no tabuleiro. O jogador deve mover a peça do inimigo ao próximo espaço Posto avançado desocupado. O jogador deve continuar com a Criança se estiver com ela.

Se perdeu para Moff Gideon, o jogador deve ir para o espaço In Jail. Deixe Moff Gideon no seu espaço atual e colocar a carta de volta no tabuleiro. Se o jogador estiver com a Criança, ela será tomada e o jogo acaba. Ninguém vence.

TROCAS E NEGOCIAÇÕES

Os jogadores podem comprar, vender ou trocar Hideouts com outros jogadores a qualquer hora.

Os Hideouts podem ser trocados por créditos imperiais, por outros Hideouts ou por cartas de insignias. A quantia será decidida pelos jogadores que estiverem negociando.

SOCORRO! NÃO POSSO PAGAR!

1. Tente ganhar dinheiro. Se o jogador deve mais créditos imperiais do que pode pagar, ele deve tentar ganhar mais créditos vendendo Hideouts ao Banco pelo preço do tabuleiro ou vendendo a outros jogadores por um valor a combinar.
2. Se ainda dever a outro jogador, o jogador deve lhe dar todas as cartas de Insignias. Se dever ao banco, o jogador deve devolver todas as cartas de Insignia ao monte de cartas.
3. O jogador que não tiver mais créditos imperiais, Hideouts e cartas de Insignia ainda continua no jogo. Ele pode conseguir mais créditos imperiais ao passar pelo espaço GO ou parar nos espaços de créditos imperiais.

O FIM DO JOGO

O jogo termina assim que Moff Gideon for derrotado OU quando um inimigo imperial passar ou parar num espaço onde a Criança estiver sozinha.

Se um inimigo imperial parar num espaço onde a Criança estiver sozinha, ninguém vence.

Se Moff Gideon for derrotado, os jogadores deverão fazer o seguinte:

- Todos os jogadores recebem aluguel do Banco por cada Hideout que possuem. Eles devem receber o aluguel em dobro para os Hideouts de um conjunto completo.
- O jogador que estiver com a Criança recebe 100 créditos imperiais do Banco.
- O jogador com mais cartas de inimigos recebe 7 50 do Banco. Se houver um empate, o jogador com mais Hideouts recebe 7 50 do Banco.

Os jogadores contam então os seus créditos imperiais. O jogador com mais créditos imperiais é o vencedor.



© & ™ Lucasfilm Ltd. Os nomes e logotipos HASBRO GAMING e MONOPOLY, o desenho do tabuleiro, os quatro cantos quadrados, o nome e personagem MR. MONOPOLY e cada um dos elementos do tabuleiro e peças do jogo são marcas registradas da Hasbro para seu jogo de compra e venda de propriedades e equipamento de jogo. © 1935, 2020 Hasbro.

Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Guardar para eventuais consultas. Em caso de dúvidas sobre o produto, acesse www.hasbro.com, seção "Atendimento ao consumidor".

PAIS:
★ STARWARS.HASBRO.COM
★ STARWARS.COM



PN00057070



◊ O Jogo Original de Compra e Venda de Propriedades ◊

MONOPOLY

STAR WARS

THE MANDALORIAN

COMPONENTES

- | | |
|------------------------------------|---|
| Tabuleiro | 9 Cartas de Inimigos Imperiais |
| 4 Peças de Personagem | (1 Moff Gideon, 4 Incinerator Stormtroopers e 4 Death Troopers) |
| 1 Peça da Criança | 16 Cartas Hideout |
| 4 Cartas de Habilidade | 20 Cartas Insignia |
| 1 Carta The Child | 75 Créditos Imperiais (40 dez e 35 quinze) |
| 1 Peça de Moff Gideon | |
| 1 Peça de Incinerator Stormtrooper | |
| 1 Peça do Death Trooper | |
| 2 Dados (1 Prateado e 1 Verde) | |



Objetivo do Jogo
Comprar Hideouts ao viajar pela galáxia onde inimigos imperiais ameaçam a integridade da Criança. Os jogadores recebem créditos imperiais ao vencer inimigos e cobrar aluguel dos outros jogadores. O jogo termina quando Moff Gideon é derrotado. O jogador com mais créditos imperiais é o vencedor. Cuidado! O jogo também acaba se qualquer inimigo imperial obtiver a Criança, e todos os jogadores perdem.

QUAIS AS NOVIDADES DO MONOPOLY: THE MANDALORIAN?

OS PERSONAGENS POSSUEM HABILIDADES EXCLUSIVAS.

Cada peça de personagem vem com uma carta de personagem que descreve as suas habilidades exclusivas: comprar Hideouts mais baratos, pagar menos aluguel, ter mais poder na batalha ou receber mais créditos imperiais ao passar pelo espaço GO. A habilidade do personagem do jogador que estiver com a Criança é expandida, e o jogador também pode usar a habilidade da Criança.

PROTEGER A CRIANÇA!

A peça da Criança começa o jogo no espaço Just Visiting. Quando um jogador passar ou parar neste espaço, ele paga a Criança. Durante o jogo, sempre que um jogador passar ou parar num espaço onde a Criança estiver com outro jogador ou sozinho, ele deverá pagar a Criança. O jogador que estiver com a Criança lança o dado verde ao invés do prateado para se mover e pode usar o aumento de habilidade que a Criança proporciona. Ele também pode usar a habilidade da Criança.

COMBATERS INIMIGOS IMPERIAIS.

Há 3 peças de inimigos imperiais: um Incinerator Stormtrooper, um Death Trooper e Moff Gideon. Os jogadores devem mover estas peças para diferentes pontos durante o jogo. Ao passar ou parar num espaço ocupado pelo inimigo, o jogador deve pagar uma carta de inimigo imperial e lutar.


PREPARAÇÃO!

1 Os jogadores devem escolher alguém para ser o banqueiro, que ficará responsável por:

- Os créditos imperiais do Banco
- As cartas Hideouts
- Leilões

O Banqueiro também pode jogar, mas deve manter suas finanças separadas do Banco.

2 O Banqueiro dá a cada jogador:

5 x  (vale 10 \blacktriangleright cada)

2 x  (vale 50 \blacktriangleright cada)

(Total = 150 \blacktriangleright créditos Imperiais)

O restante dos créditos imperiais deve permanecer na caixa com o Banco.

3 Embaralhar as cartas Insignia e colocá-las viradas para baixo aqui.

4 Posicionar a peça da Criança no espaço Just Visiting e a sua carta de habilidade ao lado.

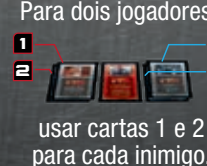
5 Posicionar a peça do Incinerator Stormtrooper neste espaço Posto avançado.

6 Posicionar a peça do Death Trooper neste espaço Posto avançado.

7 Posicionar a peça do Moff Gideon neste espaço Posto avançado. Posicionar as cartas de inimigos imperiais aqui.

8 Separar as cartas do Incinerator Stormtrooper do Death Trooper. Em seguida, baseado na quantidade de jogadores, posicionar as cartas viradas para cima aqui em ordem numérica com o 1 no topo.

Para dois jogadores:



Para três jogadores:



Para quatro jogadores:



9 Cada jogador escolhe uma peça de personagem. Em seguida, posiciona a peça no espaço GO e fica com a carta de habilidade do personagem.



10 Colocar os dados ao lado do tabuleiro.

O JOGO!

O vencedor

Os jogadores devem percorrer todo o tabuleiro comprando o maior número de Hideouts que conseguir! Quanto mais comprar, mais aluguel receberá dos outros jogadores. O jogador com mais créditos imperiais no fim do jogo é o vencedor.

Quem joga primeiro?

Cada jogador lança o dado prateado. Quem tirar o maior número é o primeiro, e o jogo continua no sentido horário.

Na sua vez

- Se tiver a Criança,** lançar o dado verde.
Se não tiver a Criança, lançar o dado prateado.
- Mover sua peça (e a da Criança se a possuir) no sentido horário o número de espaços tirado nos dados.
- Os jogadores devem seguir as instruções do espaço no tabuleiro no qual pararam.
Ver ESPAÇOS DO TABULEIRO.
Ao passar ou parar no espaço em que estiver a Criança, o jogador deve levá-la consigo movendo a sua peça e colocar a carta do personagem na sua frente.
Se passar ou parar num inimigo imperial, o jogador deve combatê-lo. Ver COMBATES.
- Sua vez acabou. Passe os dados para o jogador à sua esquerda.

ESPAÇOS DO TABULEIRO

Hideout sem dono

Ao parar num Hideout sem dono, o jogador deve comprá-lo ou leiloá-lo.

Quer comprar?

O jogador deve pagar o valor indicado no tabuleiro e receber a carta do Hideout correspondente.

Não quer comprar?

O Banqueiro deve leiloar o Hideout. O lance inicial é \blacktriangleright 10 e qualquer jogador pode aumentar o lance inicial. O jogador que der o maior lance deve pagar o valor ao Banco. Se ninguém quiser arrematar o Hideout, não tem problema. O leilão é cancelado e a carta do Hideout permanece com o Banco.

Adquirir conjuntos de cor!

Quando adquirir todos os Hideouts de um conjunto de cor, o jogador pode aumentar o aluguel dos respectivos Hideouts!

Hideout sem dono

Ao parar em um Hideout com dono, o proprietário deve cobrar o aluguel mostrado na carta do Hideout. Se ele cobrar, você deve pagar. Se ele esquecer de cobrar antes do próximo jogador lançar o dado, você não precisa pagar!

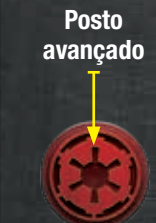
ESPAÇOS DE AÇÃO



GO
Sempre que parar ou passar pelo espaço GO, receba \blacktriangleright 20 do Banco!



Imperial Advance
Ao parar aqui, o jogador deve jogar o dado e mover as peças do Stormtrooper e do Death Trooper no sentido horário a quantidade de espaços tirada no dado. Os inimigos imperiais nunca seguem as regras dos espaços onde eles param. Se um inimigo estiver num espaço Posto avançado, ele deve usar o seu primeiro movimento para ir ao espaço Imperial Advance e depois continuar no sentido horário. Mova a peça de Moff Gideon da mesma maneira apenas quando todos os Hideouts tenham sido comprados ou quando houver apenas uma carta de Stormtrooper ou Death Trooper nas pilhas de cartas respectivas.



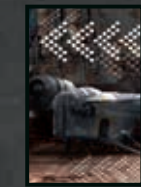
Posto avançado
Ao parar aqui, o jogador avança ao próximo Hideout sem dono e pode comprá-lo. Se não houver nenhum Hideout sem dono, o jogador deve mover a sua peça ao próximo espaço Salto espacial. Se passar pelo espaço GO, deve receber \blacktriangleright 20. Se passar por um inimigo, não deve entrar em combate. Se passar pela Criança, não deve pegá-la. Seu turno acabou.



Créditos imperiais
Receba \blacktriangleright 30 do Banco.



Insignia
Pegue a carta do topo da pilha de cartas de Insignia. Se a carta permitir, você pode mantê-la até estar pronto para usá-la. Se não, você deve usá-la imediatamente e colocá-la no fundo da pilha de cartas. Não há limites de cartas de Insignia que podem ser mantidas ou usadas num turno.



Salto espacial
Ao parar aqui, o jogador avança ao próximo Hideout sem dono e pode comprá-lo. Se não houver nenhum Hideout sem dono, o jogador deve mover a sua peça ao próximo espaço Salto espacial. Se passar pelo espaço GO, deve receber \blacktriangleright 20. Se passar por um inimigo, não deve entrar em combate. Se passar pela Criança, não deve pegá-la. Seu turno acabou.



Créditos imperiais
Receba \blacktriangleright 30 do Banco.



Free Parking
Se não estiver com a Criança, pegue-a e coloque-a junto da sua peça. Agora você deve proteger a Criança. Pegue a carta da Criança e o dado verde. Ver A CRIANÇA. Se já estiver com a Criança, não precisa fazer nada.



Just Visiting
Fique tranquilo! Se você parar aqui, coloque sua peça na seção "Just Visiting" e nada acontecerá. O primeiro jogador ao passar ou parar neste espaço deve pegar a Criança e colocá-la junto da sua peça. Pegue a carta da Criança e o dado verde. Não deve pegar a Criança se passar por aqui usando um salto espacial.



Go to Jail
O jogador deve mover imediatamente a peça para o espaço In Jail e não vai receber créditos imperiais ao passar pelo espaço GO. Se possuir a Criança, coloque-a em qualquer Hideout que você possui. Se não possuir nenhum Hideout, coloque-a no espaço GO. Sua vez acabou. O jogador ainda pode receber o aluguel, participar de leilões e fazer negociações enquanto estiver no espaço In Jail.

Como sair do espaço In Jail?

Há 2 opções:

- Pagar \blacktriangleright 50** na sua vez, no começo da rodada, e jogar o dado em seguida.
- Tente tirar um 6** na sua próxima jogada. Se tirar, você está livre! Use o número tirado no dado para mover sua peça. Sua vez acabou. Se não conseguir tirar 6 em até 3 rodadas, você deve mover a sua peça para o espaço Just Visiting e encerrar o turno.

HABILIDADES DOS PERSONAGENS

Cada personagem possui duas habilidades exclusivas que podem ser usadas durante o jogo: a habilidade normal e a habilidade aumentada que pode ser usada quando eles estiverem com a Criança. As habilidades normais estão descritas abaixo e nas cartas de personagem.



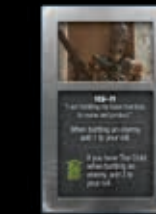
THE MANDALORIAN

Quando precisar pagar aluguel, subtraia \blacktriangleright 10 do pagamento.



CARA DUNE

Ao passar pelo espaço GO, receba \blacktriangleright 50 ao invés de \blacktriangleright 20.



IG-11

Ao combater um inimigo, adicione 1 ao número tirado no dado.



KUIIL

Ao comprar um Hideout do banco, subtraia \blacktriangleright 10 do preço mostrado no tabuleiro.