

EL DADO DE ACCIÓN



El dado de acción permite realizar una acción especial en tu turno. Asegúrate de realizar la acción indicada en el dado antes que el siguiente jugador tire los dados o ¡será demasiado tarde!



Si sacas vendas, recibes 2 PV del banco.



¡Recuerda que no puedes tener más de 15 PV!

Si sacas la mira, elige a un jugador que esté en tu línea de visión para que pague 1 PV al banco. Un jugador está en tu línea de visión si se encuentra en el mismo lado del tablero que tú. Esto significa que si estás en una esquina del tablero, tendrás una línea de visión de los dos lados del tablero. ¡Revisa si tienes algún objeto del Cofre de Tesoro que pueda modificar tu acción de la mira!



Si sacas una Bomba Boogie, los demás jugadores deben pagar 1 PV al banco y se destruyen todos los muros. Retírenlos del tablero y colóquenlos en el montón de tarjetas de Muro.



Si sacas ladrillo, muévete y realiza la acción de la casilla donde has caído. Luego, coloca un muro en una de las casillas de tu tirada. Ejemplo:

Beef Boss, quien está en la SALIDA, tira el dado y saca un 5. Ellos pueden colocar el muro en cualquiera de las casillas resaltadas, incluyendo la SALIDA.



¿Qué hacen los muros?



Cuando llegues a una casilla donde hay un muro, debes terminar tu desplazamiento sin importar quien lo haya colocado allí y realizar la acción indicada en esa casilla. Luego, retira el muro y colócalo

en el montón de tarjetas de Muro. Cuando estés en una casilla donde hay un muro, estás protegido contra todo ataque proveniente del dado de acción o de objetos del Cofre de Tesoro.

Para retirar un muro, basta con llegar a esa casilla o con atacarlo con el dado de acción o un objeto del Cofre de Tesoro, tal como atacarías a otro jugador.

He aquí un ejemplo de cómo destruir un muro y por qué es importante saber cuál dado usar primero.

En el ejemplo de abajo, Funk Ops tira un 5 y la mira. Si decide moverse primero, tendrá que parar en la casilla que tiene un muro, a 3 casillas de distancia. Su turno termina aquí, retira el muro y pierde 2 PV por caer en un lugar ocupado por la Tormenta. A continuación, podrá atacar a Beef Boss con la mira.

Sin embargo, si usa la mira primero, puede destruir el muro, moverse 5 casillas y tomar la tarjeta del lugar Costas Clasistas.



TARJETAS DE TORMENTA



Cuando caigas en la SALIDA o pases por ella, ¡el ojo de la Tormenta se encoge!

Al terminar tu turno, toma una tarjeta de Tormenta de la parte superior del montón. Esta indicará la casilla que será cubierta por la Tormenta. Coloca la tarjeta en la casilla indicada, o si la casilla ya está cubierta por la Tormenta, la tarjeta indicará que coloques la tarjeta de propiedad con el lado Tormenta hacia arriba en esa casilla.

Cuando caigas en una propiedad ocupada por la Tormenta, debes pagar al banco la cantidad de PV indicada en la tarjeta.

Cuando caigas en cualquier otra casilla del tablero ocupada por la Tormenta, debes pagar 2 PV al banco.

No realices la acción indicada en una casilla ocupada por la Tormenta.

Una vez que se hayan colocado las tarjetas de Tormenta, no pueden ser retiradas.

Si la Tormenta ocupa una casilla en la que te encuentras, no pierdes 2 PV.

¿Se te acabaron los PV?



Tan pronto como se te acabe tu último PV, ¡estás fuera del juego! Debes hacer lo siguiente:

1. Saca a tu personaje del tablero.
2. Coloca todos los objetos del Cofre de Tesoro que tienes en la casilla donde perdiste el último PV. El próximo jugador que pase por esta casilla o caiga en ella ¡los toma todos!
3. Coloca cualquier tarjeta de propiedad que tengas en las casillas correspondientes, con el lado Tormenta hacia arriba. ¡Estos lugares han quedado cubiertos por la Tormenta!

EL FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando sólo queda un jugador en pie.



El emocionante juego de negociar propiedades

MONOPOLY

FORTNITE

FORTNITE and FORTNITE (stylized) are trademarks of Epic Games, Inc. The Fortnite images, story elements, characters, distinctive costumes or "outfits," and related designs © 2013-2019 Epic Games, Inc. All Rights Reserved. Retain this information for future reference.

Los nombres y logotipos de HASBRO GAMING y MONOPOLY, el diseño distintivo del tablero, los cuatro cuadrados de esquinas, el nombre y personaje MR. MONOPOLY, así como cada uno de los elementos distintivos del tablero y las piezas de juego son marcas de comercio de Hasbro para su juego de negociación de propiedades y sus accesorios.

Conserve esta información para futuras referencias. © 2018 Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. All Rights Reserved. TM & © denote U.S. Trademarks.

Centro de Servicio para México: TEL. 5876-2998 y para el interior de la República TEL. 01-800-7-12-62-25. centrodeserviciomexico@hasbro.com

101ME6603B00

www.monopoly.com



El emocionante juego de negociar propiedades

MONOPOLY

INCLUYE

Tablero
27 Piezas de cartón con bases
15 Tarjetas de Tormenta
16 Tarjetas de Propiedades
16 Tarjetas de Cofre del Tesoro
8 Tarjetas de Muro
1 Dado numerado
1 Dado de acción con etiqueta
110 Fichas de Puntos de Vida

EDAD
13+

JUGADORES
2-7

E6603



Instructivo

¿QUÉ TIENE DIFERENTE MONOPOLY FORTNITE?

¡El último jugador en pie es el ganador!

En MONOPOLY Fortnite no se trata de cuánto posees, ¡sino de cuánto tiempo puedes sobrevivir! Incluso si eres capaz de apoderarte de la mayoría de las propiedades, ¡debes ser el último sobreviviente para ganar!



Puntos de Vida

Las fichas de Puntos de Vida (PV) reemplazan el dinero. Ganas PV cuando lanzas el dado de acción, caes en una casilla de Fogata u obtienes objetos del Cofre de Tesoro. Pierdes PV si eres atacado por otros jugadores o te encuentras en la Tormenta.



¡Salta del autobús de combate!

En esta versión de MONOPOLY, el juego no comienza en la SALIDA. Los jugadores se turnan para colocar sus personajes en cualquier lugar del tablero al inicio del juego. Así, los jugadores se dispersan y evitan ser atacados al comienzo de la partida.



Dado de acción

Lanza este dado junto con el dado numerado. Cuando sea tu turno, desplázate y activa una acción como colocar una Bomba Boogie o construir un muro sobre una casilla para obligar a los jugadores a detenerse en ella.



La Tormenta se aproxima

Cada vez que un jugador pasa por la SALIDA, debe tomar una tarjeta de Tormenta. La tarjeta indica cuál casilla debe ser ocupada de manera permanente por la mortal Tormenta.

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGAS

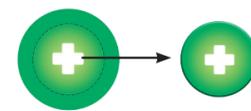
- 1 Desprende las piezas de cartón y colócalas en las bases de plástico.



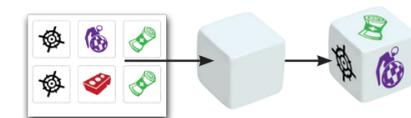
- 2 Desprende las tarjetas de Muro y dóblalas para que se mantengan de pie.



- 3 Desprende las fichas de PV.



- 4 Coloca una etiqueta sobre cada uno de los lados del dado de acción de manera aleatoria.



¡PREPARACIÓN!

- 1 Coloca las fichas de PV al alcance de los jugadores.
- 2 Baraja de forma separada las tarjetas de Cofre de Tesoro y las de Tormenta, y colóquelas hacia abajo aquí.
- 3 Coloca cada tarjeta de Propiedad cerca de la casilla correspondiente. Si no hay suficiente espacio, apílalas y designa a un jugador para que se encargue de ellas.



- 4 Cada jugador comienza el juego con

15 PV

Nota, un jugador no puede tener más de 15 PV. Si ya tiene 15 PV no puede recibir más, incluso si se le presenta la oportunidad.

- 5 Cada jugador elige un atuendo, luego tira el dado numerado. El jugador que saque la puntuación más alta es el primero en escoger el lugar donde comienza a jugar y ahí coloca su personaje. A continuación y comenzando por la izquierda, cada jugador coloca su personaje. Los jugadores no tienen que realizar la acción de la casilla inicial en su primer turno.

¡JUEGA!

¿Cómo ganar?

Recorre el tablero apoderándote de propiedades, luchando contra oponentes y evitando la Tormenta. Si eres el último jugador en pie después de que los demás se les hayan acabado los PV, ¡ganas el juego!

¿Quién empieza?

El jugador que colocó a su personaje primero comienza. El juego sigue hacia la izquierda.

En tu turno

1. Tira ambos dados. Luego sigue estas indicaciones en el orden deseado:
 - **Mueve** al personaje el número de casillas que indiquen los dados.

¿Dónde caiste? Sigue las instrucciones de esa casilla. Revisa la sección LAS CASILLAS DEL TABLERO.

• **Realiza la acción señalada** en el dado de acción. Revisa la sección EL DADO DE ACCIÓN.

2. Si caes en la SALIDA o pasas por ella, voltea una tarjeta de Tormenta al finalizar tu turno. ¡El ojo de la Tormenta se encoge! Revisa la sección TARJETAS DE TORMENTA.

Intercambio de Propiedades

Se pueden intercambiar propiedades y/o tarjetas de Cofre de Tesoro con otros jugadores en cualquier momento durante tu turno.

CASILLAS EN EL TABLERO

Propiedades

Cuando caes en una propiedad sin dueño y no está ocupada por la Tormenta, ¡puedes apoderártela gratis! No tienes que pagar nada. Toma la tarjeta de propiedad.

¡Junta el grupo de color!

Si te has apoderado de dos propiedades de un grupo de color, recibe 2 PV cada vez que caigas en una de estas propiedades.

Propiedades con dueño

Cuando caes en una propiedad con dueño, paga al banco la cantidad de PV indicada en el tablero.

Lugares ocupados por la Tormenta

Cuando caes en un lugar que está ocupado por la Tormenta (revisa la sección TARJETAS DE TORMENTA), paga al banco la cantidad de PV indicada en el lado Tormenta de la tarjeta de la propiedad. Ten en cuenta que pagas más PV cuando la propiedad está ocupada por la Tormenta.

SALIDA

Cuando caes en la SALIDA o pasas por ella, el banco te paga 2 PV. Voltea una tarjeta de Tormenta al finalizar tu turno. ¡El ojo de la Tormenta se encoge! Revisa la sección TARJETAS DE TORMENTA.

Parada Libre

¡Relájate! No pasa nada.

Fogata

Cuando caigas aquí, ¡descansa! Recibe 1 PV del Banco.

Trampa de pinchos

Cuando caigas aquí, paga al banco 1 PV.

Cofre del Tesoro

Si caes aquí, toma una tarjeta de Cofre de Tesoro.

Hay dos tipos de objetos en las tarjetas Cofre de Tesoro: aquellos que guardas y continúan activos durante el resto de la partida y aquellos que se usan sólo una vez.

Puedes utilizar más de un objeto por turno y algunas combinaciones pueden ser poderosas.

Puedes guardar las tarjetas de un sólo uso hasta que quieras usarlas, pero sólo puedes usarlas en tu turno.

Después de utilizar una tarjeta de un sólo uso, colócala en la parte inferior del montón de tarjetas de Cofre de Tesoro.

Si recibes un objeto de curación, pero tienes la cantidad máxima permitida de PV, puedes guardar el objeto y usarlo después. **Recuerda que no puedes tener más de 15 PV.**

De Visita Nada Más

Si caes aquí, coloca tu personaje en la casilla De Visita Nada Más.

Vete a la Cárcel

Cuando caigas en Vete a la Cárcel, haz lo siguiente:

1. Mueve inmediatamente tu personaje a la casilla de la Cárcel. Si la Tormenta está ocupando la casilla, pierdes 2 PV. Pero no te quedas en la Cárcel: puedes moverte normalmente en tu próximo turno.
2. Toma una tarjeta de Tormenta y cubre la casilla correspondiente con la Tormenta. No recibes 2 PV por pasar por la SALIDA. Tu turno ha terminado.

En la Cárcel

Los otros jugadores pueden atacarte mientras estás en la Cárcel.

Si la Tormenta ocupa la casilla de la Cárcel mientras que estás en la Cárcel, no pierdes 2 PV.

¿Cómo salgo de la Cárcel?

En tu turno, paga 2 PV al banco antes de lanzar el dado. Luego tira el dado y juega normalmente.

0 Tira el dado numerado. Si sacas un 6, ¡sal de la Cárcel gratis! Tira ambos dados y juega normalmente. Si no sacas un 6, tu turno finaliza. Si después de tu segundo intento no sacas un 6, puedes salir de la Cárcel gratis en tu próximo turno y tirar ambos dados.

Si la casilla de la Cárcel está ocupada por la Tormenta, no pierdes PV cada vez que caigas en la Cárcel. Sólo pierdes 2 PV una sola vez.

Si estás en la cárcel cuando la Tormenta ocupa la casilla, ¡sal de la Cárcel gratis! y muévete normalmente en tu próximo turno.