

LEE ESTA PÁGINA PRIMERO... ¿Qué es diferente en el juego MONOPOLY Avengers?

¡Los Avengers usan poder en lugar de dinero! Consigue poder al pasar por la SALIDA y de algunas cartas S.H.I.E.L.D. ¡Usa tu poder para salvar lugares de los villanos!

Las cartas S.H.I.E.L.D. y de Villanos equivalen a las cartas de Suerte y Caja de Comunidad Cae en una casilla, coge una carta, haz lo que indique, v vuelve a ponerla en su montón.









¡Cada villano controla 2 lugares del tablero! Avengers, usad vuestro poder para salvar los lugares de los villanos! Es igual que en el juego clásico de MONOPOLY respecto a la compra de propiedades.

¡Consigue mejoras de otros Avengers cuando caigan en las casillas que tú hayas salvado! ¡Las mejoras equivalen al alquiler del Monopoly clásico!

¡Nadie cae en bancarrota! El juego termina cuando todas las casillas hayan sido salvadas de los villanos. ¡El héroe con más poder al final (incluyendo 100 de poder por cada lugar salvado) gana!

¡PREPÁRALO!

 Baraja las cartas de Villanos y colócalas boca abajo sobre el tablero.

2 Baraja las cartas

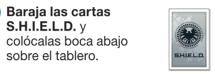
S.H.I.E.L.D. y

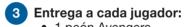
sobre el tablero.



La primera vez que iuegues, aparta las 4 cartas en blanco del montón.

Banca de Poder!





- 1 peón Avengers. Elige a tu superhéroe v colócalo en la SALIDA
- La correspondiente carta de Superpoder Avengers. Lee en voz alta tu superpoder. ¡Úsalo cuando lo necesites!
- 12 marcadores de lugar que coincidan con tu peón.
- 1.500 de poder (2x500, 3x100, 2x50, 4x20, 2x10)











Dado de Héroe

Se elige a alguien para que sea el Agente de Poder. ¡Ese jugador se encarga de l

Usa tu poder para salvar lugares del Universo Marvel mientras viajas alrededor del tablero. ¡Ganas si eres quien tiene más poder cuando todos los villanos sean derrotados!

Cómo jugar

Cómo ganar

¡El jugador que se parezca más a Hulk empieza! La partida continúa hacia la izquierda.

En tu turno:

1 Tira los 2 dados de números.

¡JUEGA!

- 2 Mueve tu peón hacia la izquierda ese mismo número de casillas alrededor del tablero.
- Si caes o pasas por la casilla de SALIDA, ¡coge 200 de poder! Reactiva tu superpoder Avengers (dale la vuelta a la carta) si lo usaste. Mira el número 5 de abajo para más detalles.
- 3 ¿Dónde has caído? Sigue las instrucciones de LAS CASILLAS DEL TABLERO en la siguiente página.
- 4 ¿Has sacado dobles? Juega y tira otra vez.
- Si sacas dobles 3 veces seguidas, ve directamente a la cárcel.
- 5 ¿Quieres usar tu superpoder? Elige un buen momento para usar tu superpoder. Una vez lo hayas usado, dale la vuelta a la carta. Tu superpoder se reactiva cada vez que pases por la SALIDA. Dale la vuelta a la carta para reactivarlo.
- 6 ¡Eso es todo! Tu turno ha terminado. Ahora le toca al jugador de tu izquierda.

Superpoder activado

03/10/2014 15:17

Empieza a jugar!

Esto es todo lo que necesitas saber, así que ya puedes empezar a jugar. Mira la página siguiente y fíjate en las casillas en las que caigas...

B03231050 MONO AVENGERS Lindd 2-5

1014**B0323**105 00 Monopoly Avengers Instructions (ES 105)

1014**B0323**105 00 Monopoly Avengers Instructions (ES 105)

5 Coloca los 3 dados

iunto al tablero.

ROD: 00.00 File Name: B0323i105.indd

ROD: 00.00 File Name: B0323i105.indd

LAS CASILLAS DEL TABLERO



Casilla de SALIDA

Cuando caigas o pases por la casilla de SALIDA, recoge 200 de poder v reactiva tu superpoder dándole la vuelta a tu carta de superpoder (si lo has usado).



Casillas controladas por villanos (sin

¿Puedes ver el dibujo del villano en la casilla? Si es así. inecesitas salvar el lugar de las garras del villano! Para

- paga a la banca el coste de poder mostrado en la parte superior izquierda de la casilla v
- ¡cubre el dibujo del villano con uno de tus marcadores para mostrar que has salvado el lugar!

IMPORTANTE: Salvar casillas de los villanos no es opcional – si tienes el poder, ¡debes hacerlo!



Casillas salvadas por Héroes (con marcador)

Si hav un marcador de color cubriendo el dibujo del villano. ¡esa casilla ya ha sido salvada!

Entrega al superhéroe que la salvó una mejora por estar en su lugar ¡si grita "¡Mejora!" antes de que el siguiente iugador tire los dados! El valor de la meiora se muestra en la esquina inferior derecha de la casilla.

¿No tienes suficiente poder? Entrega el que tengas. La banca no completa el resto.



Grupo de color = ¡dominación total!

Es beneficioso salvar un grupo de color. Si tienes los dos lugares de un grupo de color, jel valor de la mejora que recibes se dobla cuando alguien caiga en cualquiera de



Las cartas de villanos podrían hacerte perder lugares o poder, jo ambos! Coge la carta de Villano de arriba del montón y sigue las instrucciones de la misma inmediatamente. Luego devuelve la carta a la parte inferior del montón.



Dado de Héroe

Usarás el dado de Héroe con frecuencia para el montón de cartas de Villanos. Cada icono de color corresponde a un Héroe. Cuando sagues un icono de Avengers, jese Héroe se verá afectado por la carta de Villano!

¿Has sacado el mismo Héroe más de una vez? Sólo se ve afectado por la acción de la carta una vez.



S.H.I.E.L.D.

¡Las cartas S.H.I.E.L.D. te ayudan a perseguir villanos y te dan impulsos de poder! Coge la carta de arriba del montón y sigue sus instrucciones. Devuelve las cartas usadas a la parte inferior del montón



Sólo Visitas

Si caes aquí, no hagas nada.

Simplemente coloca tu peón en la sección de Sólo Visitas.



Parking Gratuito

Nada malo - ni bueno - sucede aquí. Simplemente relájate.



Ve a la Cárcel

Ve directamente a la cárcel. No pases por la SALIDA. Tu turno finaliza. Mientras estés en la cárcel, no puedes recoger mejoras, jasí que querrás salir de allí lo antes posible!

¿Cómo puedo salir de la cárcel?

¡Paga 50 de poder al comienzo de tu siguiente turno para escapar! Luego tira los dados y mueve como siempre.

¿Qué pasa si me quedo sin poder?

Si no tienes suficiente poder para salvar una casilla de un villano. ¡necesitarás una ayuda! Tira el dado de Héroe una vez. ¡El héroe que sagues tiene que ayudarte!

Tu héroe ayudante no moverá, pero usará su poder para salvar la casilla v colocar uno de sus marcadores. Conservas el poder que te quede.

Si tu héroe ayudante tampoco tiene el poder para derrotar al villano, tira otra vez el dado hasta que alguien pueda.

Si no tienes suficiente poder para entregar a otro superhéroe su meiora. dale lo que puedas. La Banca de Poder no completa lo que falte ni tú tienes que pagarlo más tarde. Alguien caerá en uno de tus lugares pronto, jo pasarás por la SALIDA y recuperarás

iGANA!

Cuando el último lugar haya sido salvado v todos los villanos derrotados. ¡el juego termina!

¡Cuenta tu poder y suma 100 por cada marcador que tengas sobre el tablero!

¡El superhéroe con más poder es el ganador!

CARTAS DE SUPERPODER











POR LA SALIDA ACCIONES

IREACTIVA TU SUPERPODER CADA VEZ QUE PASES POR LA SALIDA!

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, 2014 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-Xiriyella (Valencia), NIF B-96897251

Tel: +34 (900) 180377. E-mail: consumidor@hasbro.es. Por favor quarde esta información, puede necesitarla más adelante. Los colores y el contenido pueden diferir de los mostrados.

PICADURA DE

www.hasbro.es www.monopoly.com





B03231050 MONO AVENGERS Lindd 6-1

1014**B0323**105 00 Monopoly Avengers Instructions (ES 105)

1014**B0323**105 00 Monopoly Avengers Instructions (ES 105)

ROD: 00.00 File Name: B0323i105.indd

ROD: 00.00 File Name: B0323i105.indd