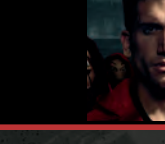
HABILIDADES ESPECIAIS

Cada personagem possui uma habilidade especial! O jogador deve ativar esta habilidade sempre que lançar um doble nos dados!
Com a maioria dos personagens, basta lançar o dado novamente para se mover depois de ativar a habilidade.
Com alguns personagens, a habilidade especial muda a maneira como ele se move. Nestes casos, o jogador deve seguir as regras da habilidade.

Lisboa
Pegue na primeira carta do baralho do Professor e siga as suas instruções. Coloque a carta debaixo do baralho depois de usá-la.

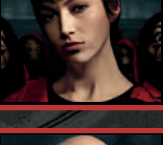
Denver
Receba ₩ 20 de dois jogadores à sua escolha.



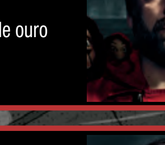
Rio
Receba ₩ 10 da Reserva. Em seguida, veja uma carta de barra de ouro ou do Professor de qualquer outro jogador.

Estocolmo
Receba ₩ 10 de cada jogador.

Tóquio
Receba ₩ 20 da Reserva e ₩ 20 de um jogador à sua escolha.

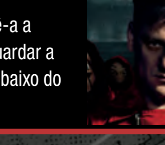


Bogotá
Receba ₩ 5 da Reserva por cada carta de barra de ouro que ainda estiver nas localidades do tabuleiro.



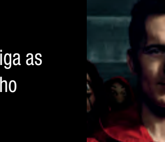
Helsínquia
Receba ₩ 10 por cada propriedade possuída por um jogador à sua escolha.

Palermo
Pegue na primeira carta do baralho da Polícia e dê-a a outro jogador. Ele deve seguir as instruções (ou guardar a carta se permitido pela carta) e colocar a carta debaixo do baralho depois de usá-la.



Nairobi
Receba ₩ 50 da Reserva.

Berlim
Pegue na última carta do baralho do Professor e siga as suas instruções. Coloque a carta debaixo do baralho depois de usá-la.



NEGÓCIOS E TROCAS

Pode comprar, vender ou trocar propriedades com outros jogadores a qualquer altura.

Propriedades podem ser trocadas por dinheiro, por outras propriedades ou por cartas de barra de ouro ou Está Livre da Prisão. A quantia será decidida pelos jogadores que estiverem a negociar.

As Propriedades hipotecadas podem ser negociadas por qualquer valor acordado.

O novo dono imediatamente deve:

Pagar a hipoteca (pagar o custo de hipoteca à Reserva).

Ou deixar a propriedade hipotecada e pagar à Reserva 10% do valor da hipoteca.

SOCORRO! NÃO POSSO PAGAR!

1. Tente ganhar dinheiro.

Se você deve mais dinheiro do que pode pagar, tente ganhar dinheiro vendendo as suas cartas de barra de ouro a outros jogadores e/ou hipotecando as suas propriedades.

Para hipotecar, vire o Título de Propriedade para baixo e receba da Reserva o valor da hipoteca indicado no verso da carta.

Para pagar a hipoteca, pague a quantia indicada no verso da carta (que corresponde ao preço da hipoteca +10%) e depois volte a carta.

> Não pode receber renda de uma propriedade hipotecada. Entretanto, se tiver um conjunto de cor e alguém parar numa localidade que não esteja hipotecada, o valor da "Renda do conjunto" deve ser cobrado. O valor da renda da ferramenta de assalto não hipotecada também pode ser cobrado da mesma maneira.

2. Se mesmo assim continuar em dívida, o jogador declara falência e sai do jogo.

Deve dinheiro a outro jogador?
Dê-lhe todas as cartas Está Livre da Prisão, todas as cartas de barra de ouro e todas as suas propriedades hipotecadas.

O novo dono imediatamente deve:
Pagar a hipoteca (paga o custo de hipoteca à Reserva).
Ou deixa a propriedade hipotecada e paga à Reserva 10% do valor da hipoteca.

Deve dinheiro à Reserva?
Devolva todas as suas propriedades à Reserva. Todas as hipotecas são "canceladas".

Todas as suas propriedades têm de ser imediatamente colocadas em leilão. Descarte as cartas de barra de ouro que possuir. Elas não serão mais usadas nesta partida.

Devolva as suas cartas Está Livre da Prisão ao baralho de cartas do Professor.

FINAL DO JOGO

O jogo termina assim que todas as cartas de barra de ouro forem conquistadas OU se restar apenas um jogador em jogo.
Se todas as cartas de barra de ouro forem conquistadas:

- Os jogadores recebem renda da Reserva por cada propriedade que possuírem.
  - Pelos conjuntos de propriedades completos, os jogadores recebem rendas a dobrar.
- Os jogadores contam então o seu dinheiro. O jogador com mais dinheiro é o vencedor!

Se restar apenas um jogador, este jogador é o vencedor.

DICAS

Para tornar o jogo mais fácil e rápido, não utilize regras de casa!

Sempre que alguém parar numa propriedade e não quiser comprá-la, coloque-a em Leilão!
Nunca emprestar dinheiro a outros jogadores nem realizar negócios sem cobrar dinheiro.
Nunca coloque dinheiro no centro do tabuleiro. Não ganha nenhum bónus se parar no Estacionamento Grátis!

La Casa de Papel: ™/© Netflix. 2021. Usado sob licença.
A HASBRO GAMING e os nomes e logótipos MONOPOLY, o design característico do tabuleiro de jogo, as quatro casas de canto, o nome e personagem do MR. MONOPOLY, bem como os elementos exclusivos do jogo e das suas peças de jogo são marcas comerciais da Hasbro, Inc. para o equipamento do seu jogo de compra e venda de propriedades.
© 1935, 2021 Hasbro.

MONOPOLY, HASBRO e todas as marcas e logotipos relacionados pertencem à Hasbro, Inc. © 1935, 2021 Hasbro.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Atenção ao Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5.ª, Apdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. Tel: +34 (900) 180377. consumidor@hasbro.es

CE

0421**F2725**190

PAIS:
www.monopoly.com

◈ O Jogo Original de Compra e Venda de Propriedades ◈

MONOPOLY

BRAND

NETFLIX

LA CASA DE PAPEL

COMPONENTES

Tabuleiro
6 Peões
10 cartas de personagens
1 carta de líder de campo
22 cartas de barras de ouro
24 títulos de propriedade
14 cartas do Professor
14 cartas da Polícia
2 Dados
Dinheiro Monopoly

O MAIOR GOLPE DA HISTÓRIA!
No papel de um dos famosos assaltantes do Professor, os jogadores devem conquistar localidades importantes como a casa da moeda e o banco, roubar barras de ouro e usar as suas habilidades exclusivas para vencer o jogo.
O jogo termina quando todas as barras de ouro tiverem sido roubadas. O jogador com mais dinheiro no fim da partida é o vencedor!

16+ | F2725 2-6

QUAIS AS NOVIDADES QUE MONOPOLY: A CASA DE PAPEL TRAZ?

HABILIDADES DOS PERSONAGENS

Cada jogador escolhe uma carta de personagem no começo do jogo. Eles formarão a quadrilha de assaltantes que o Professor organizou para o grande golpe. No início da jogada, se lançar um doble, o jogador poderá ativar a habilidade especial do personagem: receber dinheiro, ver cartas ou retirar uma carta do baralho de cartas do Professor ou da Polícia (o que pode ser bom ou mau).

BARRAS DE OURO

No início da partida, cada uma das 22 localidades terá uma carta de barra de ouro. Ao parar numa localidade com a carta de barra de ouro, o jogador deve pegar nela e imediatamente realizar a ação descrita, a não ser que a carta diga que a ação pode ser realizada depois. O jogador poderá receber dinheiro, trocar propriedades ou evitar o pagamento da renda.

FUGA DA PRISÃO

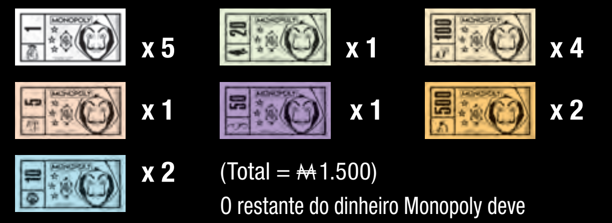
A equipa do Professor é bastante unida e não vão aceitar que nenhum dos seus integrantes seja preso pela polícia! Assim, se um jogador estiver na prisão e outro jogador passar pela secção Apenas Visitante, ele automaticamente liberta o jogador preso.

PREPARAÇÃO!

1. Escolher alguém para ser o líder de campo do golpe. O jogador escolhido coloca a carta de líder de campo à sua frente.
   O líder de campo é responsável por:
   - Dinheiro da Reserva
   - Cartas de Título de Propriedade (22 localidades, 2 ferramentas de assalto)
   - Leilões

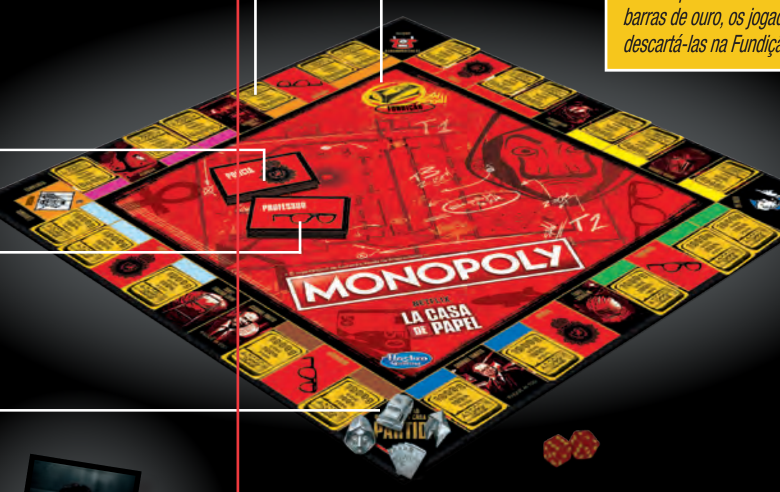
   O líder de campo também pode jogar, mas deve manter as suas finanças separadas da Reserva.

2. O líder de campo dá a cada jogador:



(Total = ₩1.500)

O restante do dinheiro Monopoly deve permanecer na Reserva.



Nota: Depois de usar as cartas de barras de ouro, os jogadores podem descartá-las na Fundição neste local.

3. Embaralhar as cartas de barra de ouro e colocá-las viradas para baixo em cada localidade.
4. Embaralhar as cartas da polícia e colocá-las viradas para baixo aqui.
5. Embaralhar as cartas do Professor e colocá-las viradas para baixo aqui.
6. 6. Cada jogador escolhe um peão e coloca-o na CASA DE PARTIDA.
7. Cada jogador escolhe uma carta de personagem e deixa a carta à sua frente.

8. Colocar os dados ao lado do tabuleiro.

O JOGO!

O vencedor

Os jogadores devem percorrer todo o tabuleiro pegando em cartas de barra de ouro e conquistando o maior número de localidades que conseguirem! Quanto mais comprarem, mais rendas receberão dos outros jogadores. Os jogadores podem usar as habilidades especiais dos personagens para ganharem uma vantagem na partida. O jogador com mais dinheiro no fim do jogo é o vencedor.

Quem joga primeiro?

Cada jogador lança os dois dados.
Quem tirar o maior número é o primeiro, e o jogo continua no sentido horário.

Na sua vez de jogar:

1. Lance ambos os dados.
2. **Se lançar um doble,** o jogador pode ativar a habilidade especial do seu personagem. Ver HABILIDADES ESPECIAIS ou a carta de personagem para mais detalhes.
3. Mova o peão no sentido horário o número de espaços tirados nos dados a não ser que a habilidade especial tenha sido ativada e diga que o movimento deve ser feito de outra maneira.
4. Onde você parou?

   Se o espaço no tabuleiro tiver uma carta de barra de ouro, o jogador deve pegar nela e imediatamente realizar a ação descrita, a não ser que a carta diga que a ação pode ser realizada depois. Depois de usar a carta, o jogador deve descartá-la na área de Fundição ao lado do espaço Estacionamento Grátis. Em seguida, o jogador deve realizar a ação descrita no espaço onde parou.

   Se o espaço do tabuleiro não possuir uma carta de barra de ouro, basta realizar a ação do espaço no qual parou. Ver ESPAÇOS DO TABULEIRO.

   NOTA: *Nesta versão do MONOPOLY, os jogadores não jogam novamente quando lançam dobles nos dados.*

5. A sua jogada acabou. Passe os dados ao jogador à sua esquerda.

ESPAÇOS DO TABULEIRO

PROPRIEDADES

Existem dois tipos de propriedades: localidades (que vêm em conjuntos de cor) e ferramentas de assalto.

Propriedades sem dono

Ao parar numa localidade ou ferramenta de assalto sem dono, o jogador deve comprá-la ou leiloá-la.

Quer comprar?

Pague o valor indicado no tabuleiro e receba o Título de Propriedade correspondente.

Não quer comprar?

O líder de campo deve leiloar a propriedade. A licitação inicial é ₩ 10 e qualquer jogador pode aumentá-la em ₩ 1 ou mais. Não é necessário seguir a ordem de jogo e o líder de campo pode cancelar o leilão se nenhum jogador aumentar a licitação inicial. O jogador que fizer a maior licitação deve pagar o valor à Reserva. Se ninguém quiser arrematar a propriedade, não tem problema. O leilão é cancelado e o Título de Propriedade permanece com a Reserva.

Adquirir conjuntos de cor!

🟫 🟦 🟪 🟧 🟥 🟨 🟩 🟦

Quando adquirir todos as localidades de um conjunto de cor, você:
- Receberá renda a dobrar para estas localidades!

Propriedades com dono

Ao parar numa propriedade com dono, o proprietário deve cobrar a renda. Se cobrar, você deve pagar. Se ele se esquecer de cobrar antes do próximo jogador lançar os dados, você não precisa de pagar!

Localidades

Pague o valor da renda indicado na respetiva carta de Título de Propriedade da localidade.

Ferramentas de Assalto

Há duas ferramentas de assalto: Picareta e Lança Térmica. O jogador que parar nestes espaços deve lançar os dados para determinar a renda. Se o proprietário possuir uma ferramenta de assalto, a renda é de 4x o valor tirado. Se possuir as duas ferramentas, a renda é de 10x o valor tirado.

ESPAÇOS DE AÇÃO

RECEBA ₩ 200 AO PASSAR PELA CASA DE
PARTIDA

PARTIDA

Sempre que parar ou passar pela CASA DE PARTIDA, receba ₩ 200 da Reserva.

Polícia e Professor

Pegue na primeira carta do baralho correspondente e siga as suas instruções. Se a carta indicar que é possível mantê-la para usar depois, guarde a carta. Coloque a carta debaixo do baralho depois de usá-la.

Coronel Prieto e Coronel Tamayo

A sua equipa não é a única a executar um plano perfeito! Pague ao banco o valor indicado no tabuleiro.

Túnel

O jogador deve avançar para qualquer propriedade entre o espaço do túnel onde o peão parou e o túnel seguinte. Em seguida, o jogador deve seguir as regras do espaço onde parou e termina a sua jogada. Se passar pela Casa de Partida, deve receber ₩ 200.

Estacionamento Grátis

Nada acontece! A polícia e os assaltantes fizeram uma trégua.

Apenas visitante

Fique tranquilo! Se parar aqui, coloque o seu peão no espaço Apenas Visitante e nada acontecerá. Caso outro jogador esteja na prisão, ele deverá automaticamente mover o peão para a área Apenas Visitante. O jogador preso está livre!

Vá para a prisão

O jogador deve mover imediatamente o peão para o espaço Na Prisão e não recebe dinheiro ao passar pela Casa de Partida. Termina a sua jogada. O jogador ainda pode receber renda, participar em leilões, hipotecar e fazer negociações enquanto estiver na Prisão.

Como sair do espaço Prisão?

Há 4 opções:

1. **Se outro jogador parar na secção Apenas Visitante,** o jogador preso deverá automaticamente mover o seu peão para a área Apenas Visitante. Você acaba de ser libertado!
2. **Pagar ₩50** na sua vez, no começo da jogada, e em seguida lançar os dados.
3. **Se possuir uma carta Está Livre da Prisão** (ou se comprar uma de outro jogador), o jogador pode usar no começo da sua próxima jogada. Coloque a carta no fundo do baralho do Professor. Em seguida, pode lançar os dados e mover o peão.
4. Tentar tirar **dobles nos dados** na próxima jogada. Se tirar, o jogador estará livre! Usar o número tirado nos dados para mover o peão. A jogada acabou.
   Se não conseguir tirar números iguais até 3 jogadas, você deve pagar ₩50.
   Em seguida, pode lançar os dados e mover o peão.