

◆ Fast-Dealing Property Trading Game ◆

MONOPOLY

BRAND

D
A
R
K
S
I
D
E

STAR
WARS™

8+

F6167
2-6

Contents Inhalt Contenido Componentes Contenuto Inhoud Innehåll Indhold Innhold Sisältö Περιεχόμενα Zawartość Tartalma İçindekiler Obsah Obsah Conținut В комплекте Съдържание Sadržaj Pakuotės turinys Vsebina Вміст набору Komplekti kuulub Komplektā المحتويات

Gameboard

Spielplan

Tablero

Tabuleiro

Tabellone

Spelbord

Spelplan

Spillebræt

Spillebrett

Pelilauta

Ταμινό παιχνίδιού

Plansza do gry

Játéktábla

Oyun Alanı

Hrací deska

Hracia doska

Tabla de joc

Игровое поле

Дьска за игра

Ploča za igrú

Zaidimo lenta

Igralna plošča

Írposee pone

Mängulaud

Speles laukums

لوحة اللعبة

Character Pieces

Spielfiguren

Peones de Personaje

Peões de Personagem

Pedine personaggio

Pionnen

Figurpjäser

Figurbrikker

Spillebrikker

Hahmonappulat

Piövia Χαρακτήρων

Pionki postaci

Karakterbábuk

Karakter Pilyonları

Figurky postav

Figúrky

Pioni Personaj

Фишки персонажей

Figurki na heroite

Figurice likova

Personazų figūrėlės

Figurice likov

Фигурки персонажів

Mängunupud

Varoupi speles figūras

رموز الشخصيات



Plastic Ring of Force Lightning

Ring des Macht-Blitzes aus Kunststoff

Anillo Luminoso de la Fuerza hecho de plástico

Anel Ráio da Força

Anello dei Fulmini di Forzag

Plastic Force Lightning-ring

Force Lightning-plastring

Force Lightning-ring i plast

Kraftlyrning i plast

Muovinen Voimasalamointi-sormus

Πλαστικό Ring Κεραινού Δυναμίας

Plastikowy Pierścień Błyskawic Mocy

Az Erővilámlás műanyag gyűrűje

Plastik Güç Yıldırım Yüzüğü

Plastový kruh Force Lightning

Prsten Force Lightning z umelej hmoty

Inel de plastic Fulgerul Forței

Пластиковое кольцо молнии Силы

Пластмасов Пръстен за светкавица

Plastični Prsten Sile munje

Plastikinis galios žaibo žiedas

Plastičen prstan strelne sile

Пластиковий перстень силової блискавки

Force Lightning plastikust sormus

Spēka zibens gredzens, plastmasas

حاتم القوة الضوئي البلاستيكي

Cardboard Credits

Kredits aus Karton

Kredits de carton

(56 de plata, 42 de oro)

Créditos (56 prata, 42 ouro)

Crediti Imperiali in cartone

(56 argento, 42 oro)

Kartonnen credits

(56 zilveren, 42 gouden)

Kartongkrediter

(56 silverkrediter, 42 guldkrediter)

Credits i pap

(56 solv, 42 guld)

Kreditter i papp

(56 solv, 42 gull)

Pahviset kreditit

(56 hopeaa, 42 kultaa)

Πόντοι από χαρτόνι

(56 ασπρέμειοι, 42 χρυσοί)

Kartonowe kredyty

(56 srebrnych, 42 złote)

Karton kreditek

(56 ezüst, 42 arany)

Karton Paralar

(56 gümüş, 42 altın)

Kartonové kredity

(56 stříbrných, 42 zlatých)

Kartónové kredity

(56 strieborných, 42 zlatých)

Credite de carton

(56 de argint, 42 de aur)

Картонные деньги

(56 серебряных, 42 золотые купюры)

Картонени кредити

(56 сребърни, 42 златни)

Kartonski krediti

(56 srebrna, 42 zlatna)

Kartoniniai kreditai

(56 sidabriniai, 42 auksiniai)

Kartonasti krediti

(56 srebrnih, 42 zlatih)

Картонні кредити

(56 срібних, 42 золотих)

Papist kreditiid

(56 hõbedat, 42 kulda)

Kreditvienības, kartona

(56 sudraba, 42 zelta)

أرصدة من الورق القفوي

(56 باللون القضي, 42 باللون الذهبي)

× 56

× 42

Die

Würfel

Dado

Dado

Dado

Dobbelsteen

Tärning

Terming

Terming

Noppa

Zápi

Kość do gry

Dobóckocka

Zar

Kostka

Kocky

Kocka

Кубик

Зарче

Kockica

Kauliukas

Kocka

Кубок

Tärning

Metamais kauliņš

حجر الرد

Contract Cards

Contract-Karten

Cartas de Contrato

Cartas de Contrato

Contratti dei Personaggi Stellari

Contractkaarten

Kontraktkort

Kontraktkort

Kontraktkort

Sopimuskortit

Κάρτες Συμβολαίου

Karty Kontrakt

Szerződés-kártyák

Sözleşme Kartları

Karty kontraktu

Karty zmlúv

Čárťi Contract

Карточки контракта

Картончета за договори

Kartice ugovora

Sutaričių kortelės

Kartice s pogodbami

Картки з контрахтами

Lepingukaardid

Liguma kartītes

بطاقات Contract

× 16

Character Cards

Charakterkarten

Cartas de Personaje

Cartas de Personagem

Carte personaggio

Personagekaarten

Figurkort

Figurkort

Hahmokortit

Κάρτες Χαρακτήρων

Karty postaci

Karakterkártyák

Karakter Kartları

Karty postav

Karty postav

Čárťi Personaj

Карточки персонажей

Картончета с информация за героите

Kartice lika

Personažų kortelės

Kartice z liki

Картки персонажів

Tegelaskujude kaardid

Varoupi kartītes

بطاقات Character

× 6

The Empire Cards

The Empire-Karten

Cartas de El Imperio

Cartas Império

Carte Impero

The Empire-kaarten

Empire-kort

The Empire-kort

The Empire-kort

Imperiumi-kortit

Κάρτες Αυτοκρατορίας

Karty Imperium

A Birodalom kártyái

Imparatorluk Kartları

Karty Empire

Karty Empire

Čárťi Imperiu

Карточки «Империя»

Kartiončeta „Империята“

Kartice carstva

Imperijos kortelės

Kartice imperija

Картки «Империя»

The Empire kaardid

Impērijas kartītes

بطاقة The Empire

× 13

The Dark Side Cards

The Dark Side-Karten

Cartas de El Lado Oscuro

Cartas Lado Sombrio

Carte Lato Oscuro

The Dark Side-kaarten

Dark Side-kort

The Dark Side-kort

The Dark Side-kort

Pimeä puoli-kortit

Κάρτες Σκοτεινής Πλευράς

Karty Ciemna Strona

A sötét oldal kártyái

Karanlık Taraf Kartları

Karty Dark Side

Karty Dark Side

Čárťi Forťeje intunericului

Карточки «Темная сторона»

Картончета „Тъмната страна“

Kartice Mračna strana

Tamsiosios pusės kortelės

Kartica temne strani

Картки «Темна сторона»

The Dark Side kaardid

Jumsō spēku kartītes

بطاقة The Dark Side

× 13

Plastic TIE Fighters

TIE-Jäger aus Kunststoff

Cazas TIE de plástico

Çazas TIE de plástico

Caccia TIE in plastica

Plastic TIE Fighters

TIE Fighters i plast

TIE-fighters i plast

TIE Fighter-kampfly i plast

Muoviset TIE-hävittäjät

Πλαστικό ΤΙΕ Αγωνιστές

Cazas TIE de plástico

Műanyag TIE-vadászgépek

Plastik TIE Savaşçılar

Plastové letouny TIE

Stíhačky TIE z umelej hmoty

Nave TIE de plastic

Пластиковые СИД-истребители

Plastikiniai TIE naikintuvai

Plastični TIE Fighterji

Пластикові винищувачі TIE

Plastikust TIE Fighters

TIE iznicinātāji, plastmasas

مقاتلي "تاي" البلاستيكيين (TIE Fighters)

× 44

Fast-Dealing Property Trading Game

MONOPOLY

BRAND

STAR WARS

en	2
de	6
es	10
pt	14
it	18
nl	22
sv	26
da	30
no	34

fi	38
el	42
pl	46
hu	50
tr	54
cs	58
sk	62
ro	66
ru	70

bg	74
hr	78
lt	82
sl	86
uk	90
et	94
lv	98
ar	103

INSIDE COVER 4C2S 19.5"W x 9"H folded to 9.75"W x 9"H , 80gsm, full bleed

1C2S 19.5"W x 9"H folded to 9.75"W x 9"H, 80gsm, full bleed

UNLEASH THE POWER OF THE DARK SIDE!

Recruit as many notorious figures as you can to tighten your grip on the galaxy! The more contracts you secure with those figures, the more credits you can charge other players. Use the Ring of Force Lightning and The Dark Side cards to gain the upper hand. The last player with credits when all other players have lost theirs wins!

WHAT'S DIFFERENT ABOUT MONOPOLY: STAR WARS™ DARK SIDE EDITION GAME?

Recruit notorious figures from across the galaxy!

Properties are contracts with notorious figures. When you land on a notorious figure, you must secure a contract with them. If you secure contracts with both notorious figures in a colour set, you can add TIE Fighters to those contracts, and collect more payments from other players!



Wield the power of Force lightning!

Each character piece has a unique power. You can use your character's power whenever you have the Ring of Force Lightning. When you pass or land on the GO space, take the Ring of Force Lightning (in addition to collecting credits), and place it on your piece. Then you can use the power on your character card!



Jump to hyperspace!

When you land on a Ship space, you may jump to hyperspace, which means you can move to any notorious figure between that Ship and the next one on the board! If you pass GO, you do not collect credits or take the Ring of Force Lightning as you normally would.



Use The Dark Side cards to scheme against other players!

When you land on one of The Dark Side spaces, draw a Dark Side card. These cards may allow you to take the Ring of Force Lightning immediately, steal contracts and credits from other players, or even send one of your rivals to Jail!



SET IT UP! (See the back of this game guide)

- 1** Choose someone to be the Banker. The Banker's in charge of:

- The Bank's credits
- TIE Fighters
- Contract cards
- Auctions

The Banker can play too but must keep their credits separate from the Bank.

- 2** Banker, give each player:



x 5
(worth 710 each)



x 5
(worth 750 each)

(Total = 7300)



- 3** Shuffle The Dark Side cards, and place them face down here.

- 4** Shuffle The Empire cards, and place them face down here.

- 6** Put the die and the Ring of Force Lightning by the gameboard.

- 5** Each player chooses a character. Place that character's piece on GO, and their character card in front of you.



PLAY!

HOW TO WIN

Move around the board recruiting as many notorious figures as you can. The more you recruit, the more payments you'll be able to collect from other players. If you're the last player with credits when all other players have lost theirs, you win!

WHO GOES FIRST?

Each player rolls the dice.

The highest roller starts, and play moves to the left.

On your turn

1. Roll the die.
2. Move your piece (and the Ring of Force Lightning if you have it) clockwise that number of spaces.
3. Where did you land? Carry out the rules of that board space. See THE BOARD SPACES.

Did you pass or land on GO?

Immediately take the Ring of Force Lightning and place it on your playing piece. You will move the Ring of Force Lightning around the board with your piece – and you can now use your unique character power! See THE RING OF FORCE LIGHTNING.

- 4.** Your turn ends. Pass the die to your left.

START PLAYING!

That's all you need to know, so get going. Look up the spaces as you land on them.

THE BOARD SPACES

PROPERTIES

There is one type of property: contracts with notorious figures, which come in colour sets.

UNSECURED CONTRACTS

When you land on a notorious figure that no player has recruited, you must secure a contract with them! Pay the price on the board space, and take that notorious figure's contract card.

If you can't afford to pay, try to raise credits by selling TIE Fighters back to the Bank, or by selling The Dark Side cards and/or Get Out of Jail Free cards to other players for an agreed-upon price.

If you still can't pay, then you are bankrupt and out of the game! Return any of your Dark Side cards and/or Get Out of Jail Free cards to the bottom of the appropriate deck.

COLLECT COLOUR SETS! (see Contents page for colour sets)

When you have secured contracts with both notorious figures in a colour set, you can:

- Collect twice the payment for those contracts!
- Add TIE Fighters to those contracts and charge even more credits! See TIE FIGHTERS.



SECURED CONTRACTS

When you land on a notorious figure that another player has a contract with, that player must ask you for payment. If they do, you must pay the amount shown on the contract card. If they don't ask before the next player rolls the die, you don't have to pay!

ACTION SPACES



GO

When you pass or land on the GO space, collect 740 from the Bank, and immediately take the Ring of Force Lightning. You can now use your unique character power!



If you have the Ring of Force Lightning and are sent to Jail, you must immediately place the Ring of Force Lightning on GO.

THE EMPIRE AND THE DARK SIDE

Take the top card from the matching deck. If the card says to keep it until you're ready to use it, do so. Otherwise, read it out loud, and immediately do what it says. Return the card to the bottom of the appropriate deck when you've finished.



REBEL ESCAPE AND REBEL ATTACK

When you land on one of these spaces, pay the Bank the amount shown on the space.

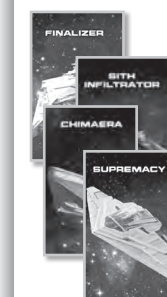


SHIPS

When you land on a Ship space, you may move to any notorious figure between that Ship and the next one. Follow the rules of the space where you land, then end your turn. If you don't want to move at all, you can stay where you are and simply end your turn.



If you pass GO, do not collect 740 or take the Ring of Force Lightning.



ACTION SPACES (continued)



FREE PARKING
Nothing happens. Maybe this is the perfect time to test the Death Star's firepower on, say, the peaceful world of Alderaan. Some planets do look so much better as lifeless asteroid fields.



JUST VISITING
Don't worry – you're Just Visiting. If you land here, put your piece in the Just Visiting section.



GO TO JAIL
Move your piece to the In Jail space immediately! Do not collect **740** or take the Ring of Force Lightning for passing GO. If you already have the Ring of Force Lightning, place it on GO. No one has it in their possession for now! Your turn is then over. You can still collect payments, buy TIE Fighters or bid for them at auction, and trade while you are in Jail.

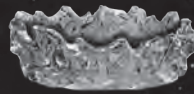
HOW DO I GET OUT OF JAIL?

You have three options:

- 1. Pay 710** at the start of your next turn, then roll and move as normal.
- 2. Use a Get Out of Jail Free card** at the start of your next turn if you have one (or buy one from another player). Put the card at the bottom of the appropriate deck, then roll and move.
- 3. Roll a 6** on your next turn. If you do, you're free! Use the roll to move, and that's the end of your turn.

You can use up to three turns to try for a 6. If you don't roll a 6 by your third turn in Jail, pay **710**, and use your last roll to move.

THE RING OF FORCE LIGHTNING



Each character has a unique power! Whenever you pass or land on GO, immediately take the Ring of Force Lightning (whether it is with another player's piece or not), and place it on your piece. Now you may use your character power, described below and on your character card.



DARTH VADER
Whenever another player lands on one of The Dark Side spaces, steal **730** from them!



THE GRAND INQUISITOR
Whenever you roll a 6, collect **710** from the Bank!



EMPEROR PALPATINE
Whenever another player lands on one of The Empire spaces, steal **730** from them!



ASAJJ VENTRESS
Whenever another player lands on one of the four corner spaces, steal **720** from them!

NOTE: if that player ends up on the In Jail space, do not steal any credits from them – they've got it bad enough!



KYLO REN
Whenever another player lands on one of the Ship spaces, steal **720** from them!



DARTH MAUL
Whenever you roll a 3, collect **710** from the Bank!



TIE FIGHTERS

As soon as you get a colour set, you can start adding TIE Fighters (you don't have to wait for your turn).

To add a TIE Fighter, pay the Bank the cost on the contract card, and place a TIE Fighter on that contract. You must add evenly. You cannot add a second TIE Fighter to a contract until you've added one to each contract in the set. You can add up to five TIE Fighters to a contract.

One TIE Fighter left? Auction it!

If multiple players want to buy the last TIE Fighter, the Banker must auction it. Bids start at **710** and anyone can increase the bid by as little as **710**. You don't need to follow turn order. Payment goes to the Bank.

No TIE Fighters left?

You can't buy any until someone sells theirs back.



DEALS & TRADES

You can trade contracts with other players at any time – but you may never sell or trade the Ring of Force Lightning.

You must sell all TIE Fighters on a colour set to the Bank before you can give a contract back to the Bank or trade a contract to another player. You cannot sell or trade TIE Fighters to another player.

Contracts can be traded for other contracts and/or The Dark Side cards and Get Out of Jail Free cards. The amount is decided by the players making the deal.

TOP TIPS

To keep your game short and sweet, don't use the house rules!

Never lend credits to other players or make deals not to charge each other payments.

Never put credits in the centre of the board; you don't get a bonus for landing on Free Parking!

HELP! I CAN'T PAY

1. TRY TO RAISE CREDITS.

If you owe payment, a Dark Side or The Empire card fee, or you land on an unsecured contract and can't pay, try to raise credits by selling TIE Fighters back to the Bank, or by selling The Dark Side cards and/or Get Out of Jail Free cards to other players for an agreed-upon price.

Selling TIE Fighters

Sell TIE Fighters to the Bank for their cost. TIE Fighters must be sold evenly across the colour set.

Still owe credits?

If you still owe a player payment and don't have any TIE Fighters to sell, you must transfer one of your contracts to that player to settle your debt. If you still owe the Bank, return one contract to the Bank to settle your debt.

2. IF YOU DON'T HAVE ANY CONTRACTS LEFT, YOU ARE BANKRUPT AND OUT OF THE GAME!

Do you owe another player?

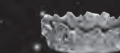
Give them any Dark Side cards and/or Get Out of Jail Free cards you have.



If you have the Ring of Force Lightning, place it on the GO space.

Do you owe the Bank?

Return any Dark Side cards and/or Get Out of Jail Free cards you have to the bottom of the appropriate deck.



If you have the Ring of Force Lightning, place it on the GO space.

The remaining players keep playing until there is only one person left in the game. That player is the winner – and they have used the power of the Dark Side most effectively to tighten their grip on the galaxy!



ENTFESSELT DIE KRAFT DER DUNKLEN SEITE!

Rekrutiert so viele berüchtigte Figuren, wie ihr könnt, um eure Kontrolle über die Galaxis zu vergrößern! Je mehr Verträge ihr mit diesen Figuren abschließt, desto mehr Credits könnt ihr von anderen Spielern einkassieren. Benutzt den Ring des Macht-Blitzes und „The Dark Side“-Karten, um die Oberhand zu erlangen. Wer als letzter Spieler noch Credits besitzt, während alle anderen ihre verloren haben, gewinnt das Spiel!

WAS IST ANDERS AN MONOPOLY STAR WARS DARK SIDE

Rekrutiert berüchtigte Figuren aus der gesamten Galaxis!

In diesem Spiel sind die Besitztümer Verträge mit berüchtigten Figuren. Sobald du auf einer solchen Figur landest, musst du einen Vertrag mit ihr abschließen. Hast du mit beiden berüchtigten Figuren derselben Farbgruppe einen Vertrag abgeschlossen, kannst du diesen Verträgen TIE-Jäger hinzufügen und noch höhere Zahlungen von anderen Spielern verlangen!



Fühle die Kraft des Macht-Blitzes!

Jede Spielfigur hat eine einzigartige Fähigkeit. Du kannst die Fähigkeit deiner Figur immer dann benutzen, wenn du den Ring des Macht-Blitzes hast. Landest du auf GO oder ziehst darüber hinweg, darfst du dir den Ring schnappen, ihn über deine Spielfigur stülpen und erhältst außerdem Credits. Nun kannst du die Kraft benutzen, die auf deiner Charakterkarte erläutert ist.



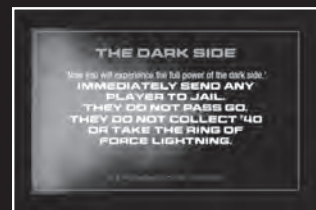
Springe in den Hyperraum!

Landest du auf einem Schiffsfeld, darfst du in den Hyperraum springen und zu einer beliebigen berüchtigten Figur zwischen diesem Schiff und dem nächsten auf dem Spielplan ziehen! Wenn du über GO ziehst, erhältst du jedoch keine Credits und darfst dir nicht den Ring des Macht-Blitzes nehmen.



Benutze „The Dark Side“-Karten, um andere Spieler zu hintergehen!

Wenn du auf einem „The Dark Side“-Feld landest, ziehst du die entsprechende Karte vom Stapel. Diese Karten können dir dazu verhelfen, dir sofort den Ring des Macht-Blitzes zu schnappen, Verträge und Credits von anderen Spielern zu stehlen oder sogar einen deiner Rivalen ins Gefängnis zu schicken!



SPIELVORBEREITUNG (Siehe Rückseite der Spielanleitung)

- 1** Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Er kümmert sich um:

- Die Credits der Bank
- TIE-Jäger
- Contract-Karten
- Auktionen

Der Bankhalter darf selbst mitspielen, aber er muss seine Credits vom Geld der Bank getrennt halten.

- 2** Jeder Spieler erhält als Startkapital:



x 5
(jeweils 710 wert)



x 5
(jeweils 750 wert)

(Summe = 7300)



- 3** Mischt die „The Dark Side“-Karten und legt sie verdeckt hier ab.

- 4** Mischt die „The Empire“-Karten und legt sie verdeckt hier ab.

- 6** Legt den Würfel und Ring des Macht-Blitzes neben den Spielplan.

- 5** Jeder Spieler wählt einen Charakter, stellt die entsprechende Spielfigur auf GO und legt die Charakterkarte vor sich ab.



LOS GEHT'S!

SO GEWINNST DU

Zieht um den Spielplan und rekrutiert so viele berüchtigte Figuren wie möglich. Je mehr ihr rekrutiert, desto höhere Zahlungen könnt ihr von den anderen Spielern kassieren. Wer als letzter Spieler noch Credits besitzt, während alle anderen pleite sind, hat gewonnen!

WER FÄNGT AN?

Alle Spieler werfen nacheinander den Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Wenn du am Zug bist

1. Würfle.
2. Ziehe mit deiner Spielfigur (und dem Ring des Macht-Blitzes, falls du ihn hast) entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn über den Spielplan.
3. Auf welchem Feld bist du gelandet? Führe die Anweisungen für dieses Feld aus. Lies im Abschnitt DIE SPIELPLANFELDER nach.

Bist du über GO gezogen oder darauf gelandet? Du kannst deiner Spielfigur sofort den Ring des Macht-Blitzes überstülpen. Deine Spielfigur zieht jetzt zusammen mit dem Ring des Macht-Blitzes um den Spielplan und du darfst die Spezialfähigkeit deines Charakters benutzen! Lies im Abschnitt DER RING DES MACHT-BLITZES nach.

- 4.** Dein Zug ist vorbei. Der Spieler links von dir kommt als Nächstes an die Reihe.

UND LOS GEHT'S!

Ihr wisst jetzt alles, was wichtig ist, es kann losgehen. Schaut die Felder jeweils nach, sobald ihr auf ihnen landet.

DIE SPIELPLANFELDER

BESITZTÜMER

Es gibt eine Art von Besitztümern: Verträge mit berüchtigten Figuren, die in Farbgruppen sortiert sind.

OFFENE VERTRÄGE

Wenn du auf einer berüchtigten Figur landest, die noch kein Spieler rekrutiert hat, musst du mit ihr einen Vertrag abschließen! Zahle den Preis, der auf dem Spielfeld steht, an die Bank und nimm dir die entsprechende Contract-Karte.

Wenn du dir den Vertrag nicht leisten kannst, versuche, dir durch den Verkauf von TIE-Jägern an die Bank, oder den Verkauf von „The Dark Side“- und/oder „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karten an andere Spieler Geld zu beschaffen.

Wenn du den Vertrag dadurch immer noch nicht bezahlen kannst, bist du leider bankrott und scheidest aus dem Spiel aus! Stecke deine „The Dark Side“- und/oder „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karte(n) unter den jeweiligen Kartenstapel zurück.

SAMMLE FARBGRUPPEN! (Die Farbgruppen findest du auf der Inhaltseite)

Sobald du mit beiden berüchtigten Figuren derselben Farbgruppe einen Vertrag abgeschlossen hast, kannst du:

- Für diese Verträge die doppelte Zahlung verlangen.
- TIE-Jäger auf diese Verträge stellen und noch mehr Credits kassieren! Lies im Abschnitt TIE-JÄGER nach.



ABGESCHLOSSENE VERTRÄGE

Wenn du auf einer berüchtigten Figur landest, mit der bereits ein Mitspieler einen Vertrag abgeschlossen hat, muss dieser Spieler die Zahlung von dir einfordern. Tut er dies, musst du ihm den entsprechenden Betrag auf der Contract-Karte bezahlen. Fragt er nicht, bevor der nächste Spieler gewürfelt hat, musst du nichts bezahlen!

AKTIONSFELDER



GO

Wenn du über GO gehst oder darauf landest, erhältst du von der Bank **740** und kannst dir sofort den Ring des Macht-Blitzes schnappen. Von nun an kannst du die besondere Kraft deines Charakters nutzen!



Musst du ins Gefängnis gehen, während du den Ring des Macht-Blitzes hast, musst du ihn sofort auf GO legen.

THE EMPIRE UND THE DARK SIDE

Ziehe die oberste Karte vom entsprechenden Stapel. Besagt die Karte, dass du sie behalten sollst, bis du sie benutzen möchtest, so kannst du das tun. Anderenfalls liest du sie laut vor und führst sie sofort aus. Danach wird die Karte unter den entsprechenden Stapel zurückgesteckt.

REBEL ESCAPE UND REBEL ATTACK

Landest du auf einem dieser Felder, musst du den gezeigten Betrag an die Bank zahlen.

SCHIFFE

Landest du auf einem Schiffsfeld, darfst du zu einem beliebigen Feld einer berüchtigten Figur zwischen diesem und dem nächsten Schiff ziehen. Führe die Anweisung des Feldes aus, auf dem du landest. Damit ist dein Spielzug beendet. Möchtest du nicht vorrücken, dann bleibe auf deinem ursprünglichen Feld stehen. Dein Zug ist damit beendet.



Ziehst du über GO, erhältst du keine **740** und darfst den Ring des Macht-Blitzes nicht an dich nehmen.

(Fortsetzung auf der nächsten Seite) **7**

AKTIONSFELDER (Fortsetzung)



FREE PARKING

Hier passiert nichts. Dies könnte ein guter Moment sein, die Feuerkraft des Todessterns zu testen – vielleicht auf der friedlichen Welt von Alderaan? Es gibt Planeten, die machen als lebloses Asteroidenfeld einfach viel mehr her!



JUST VISITING

Keine Panik, du bist nur zu Besuch. Wenn du hier landest, stelle deine Figur einfach auf den „Just Visiting“-Bereich.



GO TO JAIL

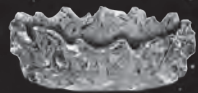
Stelle deine Spielfigur sofort in das Gefängnis. Du erhältst keine **740** oder den Ring des Macht-Blitzes für das Überqueren von GO. Hast du bereits den Ring, lege ihn zurück auf GO. Er bleibt dort liegen, bis ihn ein anderer Spieler an sich nehmen darf. Dein Zug ist damit beendet. Während du im Gefängnis bist, darfst du trotzdem Zahlungen erhalten, TIE-Jäger kaufen oder bei Auktionen welche ersteigern und mit anderen Spielern tauschen oder handeln.

WIE KOMME ICH AUS DEM GEFÄNGNIS FREI?

Dafür gibt es 3 Möglichkeiten:

- Zahle 710** am Anfang deines nächsten Zugs. Danach würfelst du und machst einen normalen Zug.
- Siege am Anfang deines nächsten Zugs eine „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karte aus**, sofern du eine hast (oder du kaufst sie von einem Mitspieler). Lege die Karte unter den entsprechenden Kartenstapel zurück, würfle und ziehe.
- Würfle eine 6** in deinem nächsten Zug. Dann bist du sofort frei! Mit diesem Würfelwurf ziehst du direkt aus dem Gefängnis heraus und dein Spielzug ist beendet.
Dies darfst du drei Runden lang versuchen. Wirfst du auch in der dritten Runde keine 6, kaufst du dich mit **710** frei und ziehst mit deinem letzten Wurf aus dem Gefängnis heraus.

DER RING DES MACHT-BLITZES



Jeder Charakter besitzt eine einzigartige Kraft! Immer wenn du über GO ziehst, kannst du deiner Spielfigur den Ring des Macht-Blitzes überstülpen (auch wenn er sich bereits auf einer anderen Spielfigur befindet). Jetzt kannst du die Spezialfähigkeit deiner Figur nutzen, die auf der Charakterkarte erklärt ist.



DARTH VADER

Immer wenn ein anderer Spieler auf einem „The Dark Side“-Feld landet, darfst du ihm **730** wegnehmen!



DER GROSSINQUISITOR

Immer wenn du eine 6 würfelst, erhältst du **710** von der Bank!



IMPERATOR PALPATINE

Immer wenn ein anderer Spieler auf einem „The Empire“-Feld landet, darfst du ihm **730** wegnehmen!



ASAJJ VENTRESS

Immer wenn ein anderer Spieler auf einem der vier Eckfelder landet, darfst du ihm **720** wegnehmen!



KYLO REN

Immer wenn ein anderer Spieler auf einem der Schiffsfelder landet, darfst du ihm **720** wegnehmen!



DARTH MAUL

Immer wenn du eine 3 würfelst, erhältst du **710** von der Bank!



TIE-JÄGER

Sobald du eine ganze Farbgruppe hast, kannst du deinen Besitztümern TIE-Jäger hinzufügen (du musst nicht warten, bis du wieder an der Reihe bist).

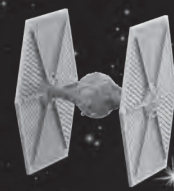
TIE-Jäger hinzufügen: Zahle den Preis auf der Contract-Karte an die Bank und stelle einen TIE-Jäger auf das Vertragsfeld. TIE-Jäger müssen gleichmäßig verteilt werden. Du darfst z. B. keinen zweiten Jäger auf ein Vertragsfeld stellen, solange nicht jedes Feld dieser Farbgruppe über einen verfügt. Auf einem Vertragsfeld dürfen bis zu 5 TIE-Jäger stehen.

Nur noch ein TIE-Jäger übrig? Lasst ihn versteigern!

Wenn mehrere Spieler den letzten TIE-Jäger kaufen möchten, muss ihn der Bankhalter versteigern. Das Anfangsgebot beträgt **710**, alle Spieler dürfen in Schritten à **710** mitbieten. Ihr müsst dabei nicht die Spielreihenfolge beachten. Der Betrag geht an die Bank.

Keine TIE-Jäger mehr übrig?

Du musst warten, bis andere Spieler ihre zurückverkaufen.



VERHANDELN & TAUSCHEN

Die Spieler dürfen zu jeder Zeit Verträge verkaufen oder miteinander tauschen. Der Ring des Macht-Blitzes darf aber nie verkauft oder getauscht werden.

Vor dem Verkauf oder Tausch eines Vertrags müsst du alle TIE-Jäger auf der Farbgruppe an die Bank verkaufen. Du kannst keine TIE-Jäger an andere Spieler verkaufen oder mit ihnen tauschen.

Verträge können gegen andere Verträge getauscht und/oder gegen „The Dark Side“- und „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karten getauscht werden. Die Beträge vereinbaren die beteiligten Spieler selbst.

HILFE! ICH BIN PLEITE!

1. VERSUCHE, AN KREDITS ZU KOMMEN.

Wenn du Credits schuldest, die Strafe einer Karte nicht bezahlen kannst oder auf einem noch nicht abgeschlossenen Vertrag landest, den du nicht bezahlen kannst, versuche, dir durch den Verkauf von TIE-Jägern an die Bank, oder den Verkauf von „The Dark Side“-Karten und/oder „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karten an andere Spieler Geld zu beschaffen.

TIE-Jäger verkaufen

Verkaufe TIE-Jäger zum Kaufpreis an die Bank. TIE-Jäger müssen gleichmäßig über die Farbgruppe verteilt verkauft werden.

Immer noch Schulden?

Wenn du immer noch Schulden bei einem Mitspieler und keine TIE-Jäger zum Verkaufen mehr hast, musst du ihm einen deiner Verträge geben. Hast du immer noch Schulden bei der Bank, gib einen Vertrag an die Bank zurück, um deine Schulden zu begleichen.

2. WENN DU KEINE VERTRÄGE MEHR HAST, BIST DU BANKROTT UND SCHEIDEST AUS DEM SPIEL AUS!

Schulden bei einem Mitspieler?

Übergib ihm deine „The Dark Side“- und/oder „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karte(n).



Hast du den Ring des Macht-Blitzes auf deiner Spielfigur, lege ihn auf GO.

Schulden bei der Bank?

Stecke deine „The Dark Side“- und/oder „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karte(n) unter den jeweiligen Kartenstapel zurück.



Hast du den Ring des Macht-Blitzes auf deiner Spielfigur, lege ihn auf GO.

Die übrigen Spieler spielen so lange weiter, bis nur noch einer übrig ist. Dieser Spieler ist der Gewinner, denn er hat die Macht der dunklen Seite dazu genutzt, die Kontrolle über die Galaxis zu übernehmen!



¡DESATA EL PODER DEL LADO OSCURO!

¡Recluta tantos personajes notorios como puedas para afianzar tu poder sobre la galaxia! Cuantos más Contratos hagas con esos personajes, más créditos podrás cobrar a los demás jugadores. Usa el Anillo Luminoso de la Fuerza y las cartas de El Lado Oscuro para ganar la delantera. ¡El jugador que tenga créditos cuando los demás los hayan perdido todos es el ganador!

¿EN QUÉ SE DIFERENCIA MONOPOLY: STAR WARS™ EDICIÓN EL LADO OSCURO?

¡Recluta a personajes notorios de toda la galaxia!

Las propiedades son Contratos con personajes notorios. Cuando caigas en la casilla de uno de estos personajes, debes asegurar un Contrato con este. Si aseguras Contratos con los dos personajes de un grupo de color, puedes añadir Cazas TIE a esos Contratos y ¡cobrar más créditos a los demás jugadores!



¡Empuña el poder de la Fuerza!

Cada peón de Personaje tiene un poder específico. Puedes usar el poder de tu personaje cada vez que tengas el Anillo Luminoso de la Fuerza. Cuando pases o caigas en la casilla de SALIDA, coge el Anillo (además de cobrar créditos) y colócalo sobre tu peón. ¡Entonces, puedes usar el poder mostrado en tu carta de Personaje!



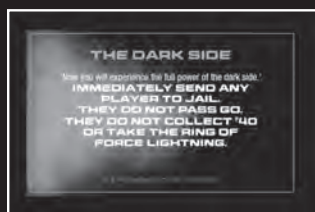
¡Salta al hiperespacio!

Cuando caigas en una casilla de Naves, puedes saltar al hiperespacio, lo cual quiere decir que puedes avanzar hasta cualquier personaje notorio que haya entre esa Nave y la próxima en el tablero. Si pasas por la SALIDA, no cobres los créditos ni cojas el Anillo Luminoso de la Fuerza como habrías hecho normalmente.



¡Usa las cartas de El Lado Oscuro para conspirar contra otros jugadores!

Cuando caigas en una de las casillas de El Lado Oscuro, coge una carta de El Lado Oscuro. Dichas cartas pueden permitirte coger el Anillo Luminoso de la Fuerza inmediatamente, robar Contratos y créditos a otros jugadores, e incluso ¡enviar a alguno de tus rivales a la Cárcel!



PREPARACIÓN (Mira al dorso de estas instrucciones)

- 1 Elegid a alguien para que sea el Banquero.

El Banquero se encarga de:

- Los créditos de la Banca
- Los Cazas TIE
- Las cartas de Contrato
- 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:



x 5

(valen 710 cada uno)



x 5

(valen 750 cada uno)

(Total = 7300)



- 3 Baraja las cartas de El Lado Oscuro y colócalas boca abajo aquí.

- 4 Baraja las cartas de El Imperio y colócalas boca abajo aquí.

- 6 Coloca el dado y el Anillo Luminoso de la Fuerza junto al tablero.

- 5 Cada jugador elige a un Personaje. Coloca tu peón de Personaje en la casilla de SALIDA y coloca la carta de Personaje delante de ti.



¡JUEGA!

CÓMO GANAR

Recorre el tablero reclutando tantos personajes notorios como puedas. Cuantos más reclutes, más créditos podrás cobrar a otros jugadores. Si eres el último jugador que queda con créditos cuando los demás jugadores hayan perdido los suyos, ¡ganas la partida!

¿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 (y el Anillo Luminoso de la Fuerza si lo tienes) ese mismo número de casillas en la dirección de la flecha.
3. ¿Dónde has caído? Haz lo que indique la casilla. Mira LAS CASILLAS DEL TABLERO.

¿Has caído o pasado por la SALIDA?

Coge inmediatamente el Anillo Luminoso de la Fuerza y colócalo sobre tu peón. Moverás el Anillo Luminoso de la Fuerza por el tablero con tu peón y ¡ahora puedes usar el poder específico de tu personaje! Mira EL ANILLO LUMINOSO DE LA FUERZA.

4. Tu turno ha finalizado. Pasa el dado al jugador de tu izquierda.

¡EMPIEZA A JUGAR!

Esto es todo lo que necesitas saber, así que ya puedes empezar a jugar. Fíjate en las casillas en las que caigas.

LAS CASILLAS DEL TABLERO

PROPIEDADES

Hay un solo tipo de propiedad: los Contratos con los personajes notorios. Dichos Contratos vienen en grupos de color.

CONTRATOS NO ASEGURADOS

¡Cuando caigas en la casilla de un personaje notorio que nadie ha reclutado, debes asegurar un Contrato con él! Paga el precio indicado en esa casilla del tablero y coge la carta de Contrato de dicho personaje.

Si no tienes suficiente para pagarlo, intenta conseguir créditos vendiendo Cazas TIE a la Banca o vendiendo las cartas de El Lado Oscuro y/o *Quedas libre de la cárcel* a otros jugadores por un precio acordado.

Si aún así no puedes pagar, entonces ¡estás en bancarrota y quedas eliminado de la partida! Devuelve tus cartas de El Lado Oscuro y/o de *Quedas libre de la cárcel* a la parte inferior del montón correspondiente.

¡CONSIGUE GRUPOS DE COLOR!

(Mira la página de Contenido para más información sobre los grupos de color)

Cuando hayas asegurado Contratos con los dos personajes notorios en un grupo de color, puedes:

- ¡Cobrar el doble por esos Contratos!
- ¡Añadir Cazas TIE a esos Contratos y cobrar aún más créditos! Mira CAZAS TIE.



CASILLAS DE ACCIÓN



SALIDA

Cuando caigas o pases por la casilla de SALIDA, cobra 740 a la Banca y coge inmediatamente el Anillo Luminoso de la Fuerza. ¡Ahora puedes usar el poder especial de tu personaje!



Si tienes el Anillo Luminoso de la Fuerza y te envían a la Cárcel, debes regresarlo inmediatamente a la casilla de SALIDA.

EL IMPERIO Y EL LADO OSCURO

Coge la carta superior del montón correspondiente. Si la carta indica que puedes conservarla hasta estar preparado para usarla, hazlo así. De lo contrario, léela en voz alta y sigue las instrucciones inmediatamente. Una vez que hayas terminado, colócala en la parte inferior del montón correspondiente.

FUGA DE LOS REBELDES Y ATAQUE DE LOS REBELDES

Si caes sobre una de estas casillas, paga a la Banca la cantidad indicada en la misma.

NAVES

Cuando caigas en una casilla de Naves, puedes avanzar hasta cualquier personaje notorio entre esa Nave y la próxima. Sigue las instrucciones de la casilla donde caigas y tu turno finaliza. Si no deseas avanzar, puedes quedarte donde estás y tu turno finaliza.



Si pasas por la SALIDA, no cobres 740 ni cojas el Anillo Luminoso de la Fuerza.

(Continúa en la página siguiente) 11

CASILLAS DE ACCIÓN
(continuación)



PARKING GRATUITO

No pasa nada. Quizás sea el momento preciso para probar el poder de fuego de la Estrella de la Muerte con el pacífico pueblo de Alderaan, por ejemplo. Algunos planetas lucen mucho mejor como campos de asteroides sin vida.



SOLO VISITAS

No te preocupes, solo estás de visita. Si caes aquí, simplemente coloca tu peón en la sección *Solo Visitas*.



VE A LA CÁRCEL

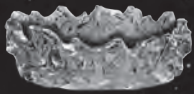
¡Mueve tu peón a la casilla *Cárcel* inmediatamente! No cobres **740** ni cojas el Anillo Luminoso de la Fuerza al pasar por la SALIDA. Si ya tienes el Anillo Luminoso de la Fuerza, colócalo en la SALIDA. ¡Por ahora, nadie lo tiene! Tu turno ha finalizado. Puedes seguir cobrando créditos, comprando Cazas TIE o participando en subastas para obtenerlos, y haciendo tratos mientras estás en la Cárcel.

¿CÓMO SALGO DE LA CÁRCEL?

Tienes 3 opciones:

1. **Pagar 710** al comienzo de tu siguiente turno, luego tira el dado y mueve como siempre.
2. **Usar una carta de *Quedas libre de la cárcel*** al comienzo de tu siguiente turno, si tienes una (o comprar una a otro jugador). Coloca la carta en la parte inferior del montón correspondiente, después tira el dado y mueve como siempre.
3. **Sacar un 6** en tu siguiente turno. Si lo haces, jeres libre! Usa el número obtenido con el dado para moverte y aquí finaliza 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 **710** y mueve tu peón de acuerdo con tu última tirada.

EL ANILLO LUMINOSO DE LA FUERZA



¡Cada personaje tiene un poder específico! Cada vez que pases o caigas en la casilla de SALIDA, coge inmediatamente el Anillo Luminoso de la Fuerza (no importa si está sobre el peón de otro jugador), y colócalo sobre tu peón. Ahora, puedes usar el poder de tu Personaje, descrito aquí debajo y sobre tu carta de Personaje.



DARTH VADER

Cada vez que otro jugador caiga en alguna de las casillas de El Lado Oscuro, ¡róbale **730**!



EL GRAN INQUISIDOR

Cada vez saques un 6, ¡cobra **710** a la Banca!



EMPERADOR PALPATINE

Cada vez que otro jugador caiga en alguna de las casillas de El Imperio, ¡róbale **730**!



ASAJJ VENTRESS

Cada vez que otro jugador caiga en alguna de las casillas de las esquinas, ¡róbale **720**!



NOTA: Si ese jugador va a parar a la Cárcel, no le robes ningún crédito. ¡Ya la está pasando bastante mal!



KYLO REN

Cada vez que otro jugador caiga en alguna de las casillas de Naves, ¡róbale **720**!



DARTH MAUL

Cada vez saques un 3, ¡cobra **710** a la Banca!



CAZAS TIE

Tan pronto como consigas un grupo de color completo, puedes empezar a añadir Cazas TIE (no tienes que esperar a tu turno).

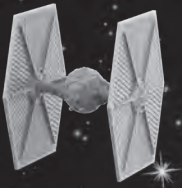
Para añadir un Caza TIE, paga a la Banca el precio indicado en la carta de Contrato y coloca un Caza TIE sobre ese Contrato. Debes añadir Cazas TIE de manera uniforme. No puedes añadir un segundo Caza TIE sobre un Contrato hasta que hayas añadido uno sobre cada Contrato del grupo. Puedes añadir hasta 5 Cazas TIE sobre un mismo Contrato.

¿Te queda un Caza TIE? ¡Subástalo!

Si varios jugadores quieren comprar el último Caza TIE, el Banquero debe subastarlo. Las pujas empiezan con a**710** y cualquier a puede incrementarlas con tan sólo a**710**. No hace falta seguir el orden de turno. El pago se entrega a la Banca.

¿No te quedan Cazas TIE?

No puedes comprar ninguno hasta que algún jugador venda los suyos.



TRATOS E INTERCAMBIOS

Puedes intercambiar Contratos con otros jugadores en cualquier momento, pero nunca puedes vender o intercambiar el Anillo Luminoso de la Fuerza.

Debes vender todos los Cazas TIE de un grupo de color a la Banca antes de devolver un Contrato a la Banca o intercambiar un Contrato con otro jugador. No puedes vender o intercambiar Cazas TIE con otro jugador.

Los Contratos pueden cambiarse por otros Contratos y/o por cartas de El Lado Oscuro y *Quedas libre de la cárcel*. La cantidad se decide entre los jugadores que hacen el trato.

CONSEJOS

Para que la partida sea corta y divertida, ¡no uses reglas caseras!

Nunca prestes créditos a otros jugadores, ni hagas tratos de no cobrarse mutuamente.

Nunca pongas créditos en el centro del tablero. ¡No recibes bonificación por caer en Parking Gratuito!

¡AYUDA! ¡NO PUEDO PAGAR!

1. INTENTA CONSEGUIR CRÉDITOS.

Si tienes deudas o debes pagar alguna tarifa de El Lado Oscuro o de la carta de El Imperio, o si caes en algún Contrato no asegurado y no tienes suficiente para pagarlo, intenta conseguir créditos vendiendo Cazas TIE a la Banca o vendiendo las cartas de El Lado Oscuro y/o *Quedas libre de la cárcel* a otros jugadores por un precio acordado.

Vender Cazas TIE

Vende Cazas TIE a la Banca por su precio. Los Cazas TIE deben venderse de manera uniforme en un grupo de color.

¿Todavía debes créditos?

Si todavía debes créditos a un jugador y no tienes Cazas TIE para vender, debes entregar uno de tus Contratos a ese jugador para saldar la deuda. Si aún debes dinero a la Banca, devuelve un Contrato a la Banca para saldar la deuda.

2. SI NO TE QUEDA NINGÚN CONTRATO, ¡ESTÁS EN BANCARROTA Y QUEDAS ELIMINADO DE LA PARTIDA!

¿Tienes deudas con otro jugador?

Entregale todas las cartas de El Lado Oscuro y/o *Quedas libre de la cárcel* que tengas.



Si tienes el Anillo Luminoso de la Fuerza, colócalo en la casilla de SALIDA.

¿Tienes deudas con la Banca?

Devuelve las cartas de El Lado Oscuro y/o *Quedas libre de la cárcel* que tengas a la parte inferior del montón correspondiente.



Si tienes el Anillo Luminoso de la Fuerza, colócalo en la casilla de SALIDA.

Los demás jugadores siguen jugando hasta que solo quede uno en la partida. Ese jugador es el ganador y el que mejor ha usado el poder del Lado Oscuro para afianzar su poder sobre la galaxia.



LIBERTAR O PODER DO LADO SOMBRIO!

Recrutar tantos vilões quanto possível para tentar controlar a galáxia! Quantos mais contratos o jogador garantir com essas personagens, mais créditos receberá dos outros jogadores. Usar o anel do Raio da Força e as cartas Lado Sombrio para ter vantagens no jogo. O último jogador a permanecer com créditos após todos os outros irem à falência será o vencedor.

O QUE HÁ DE DIFERENTE NO JOGO MONOPOLY: STAR WARS™ DARK SIDE EDITION?

Recruta personagens famosos de toda a galáxia!

As propriedades são contratos com personagens famosos. Ao parar numa casa do tabuleiro com uma dessas personagens, o jogador deve fechar contrato com ela. Ao fechar contrato com ambas as personagens de um conjunto de cor, o jogador pode adicionar Caças TIE aos contratos para receber ainda mais créditos de outros jogadores.



Controla o poder do raio da Força

Cada peão de personagem possui um poder especial. O jogador pode usar o poder especial da sua personagem sempre que estiver em poder do anel Raio da Força. Ao passar ou parar na CASA DE PARTIDA, o jogador pega no anel Raio da Força (além de receber os créditos), e coloca o anel no seu peão. O jogador pode então usar o poder especial descrito na carta da sua personagem!



Entra no hiperespaço!

Ao parar numa casa Nave, o jogador pode entrar no hiperespaço, e então mover o seu peão para qualquer casa de personagem entre aquela nave e a próxima no tabuleiro! Entretanto, caso passe pela CASA DE PARTIDA, o jogador não recebe os créditos e não pega no anel.



Usa as cartas Lado Sombrio para conspirar contra os outros jogadores.

Ao parar num dos espaços Lado Sombrio, o jogador pega numa carta Lado Sombrio. Estas cartas podem, por exemplo, permitir ao jogador pegar no anel Raio da Força imediatamente, roubar contratos e créditos de outros jogadores, e até mesmo enviar um dos jogadores para a prisão!



PREPARAÇÃO! (Ver o verso deste folheto de regras)

- Os jogadores devem escolher alguém para ser o banqueiro. O banqueiro é responsável por:
 - Créditos do banco
 - Caças TIE
 - Cartas Contrato
 - Leilões
 O banqueiro também pode jogar, mas deve manter os seus créditos separados dos do banco.

- O banqueiro dá a cada jogador:



x 5
(vale 710
cada um)



x 5
(vale 750
cada um)

(Total = 7300)



- Baralhar as cartas Lado Sombrio e colocá-las viradas para baixo aqui.

- Baralhar as cartas Império e colocá-las viradas para baixo aqui.

- Colocar o dado e o anel Raio da Força próximos do tabuleiro.

- Cada jogador escolhe uma personagem e coloca o seu peão na CASA DE PARTIDA. A carta da personagem deve ficar diante de si.



COMO JOGAR!

O VENCEDOR

Percorre todas as propriedades do tabuleiro, recrutando o maior número de vilões que conseguires! Quanto mais comprares, mais pagamentos receberás dos outros jogadores. O último jogador a permanecer com créditos em jogo após todos os outros irem à falência será o vencedor.

QUEM JOGA PRIMEIRO?

Cada jogador lança o dado. Quem lançar o maior número é o primeiro a jogar, e o jogo continua no sentido horário.

Na tua vez de jogar:

- Lança o dado.
- Move o teu peão (e o anel Raio da Força caso possuas) no sentido horário o número de espaços tirado nos dados.
- Os jogadores devem seguir as instruções da casa no tabuleiro no qual pararam. Ver ESPAÇOS DE TABULEIRO.

Passaste ou paraste na CASA DE PARTIDA? Imediatamente pega no anel Raio da Força e coloca-o no teu peão. Move ambos em simultâneo pelo tabuleiro, e poderás utilizar o poder especial da tua personagem! Ver ANEL RAI DA FORÇA.

- A tua jogada acabou. Passa o dado ao jogador à tua esquerda.

COMEÇAR A JOGAR!

Isto é tudo o que precisas de saber para começar a jogar. Vê o que fazer em cada espaço conforme vais parando em cada um deles.

ESPAÇOS DO TABULEIRO

PROPRIEDADES

Há apenas um tipo de propriedade: contratos com personagens famosas, disponíveis em conjuntos de cores.

CONTRATOS DISPONÍVEIS

Ao parar numa casa de personagem que ainda não foi recrutada por ninguém, o jogador deve fechar contrato! Para isso, deve pagar o preço indicado no tabuleiro e pegar na carta de contrato da personagem.

Caso o jogador não possa pagar, para conseguir mais créditos deve vender os seus Caças TIE de volta ao banco, ou vender as suas cartas Lado Sombrio e/ou Está Livre da Prisão a outros jogadores por um valor acordado entre as partes.

Caso ainda não consiga pagar, então o jogador faliu e está fora do jogo! O jogador deve devolver as suas cartas Lado Sombrio e/ou Está Livre da Prisão para o fundo de cada conjunto de cartas.

ADQUIRIR CONJUNTOS DE COR!

(Ver Componentes para mais detalhes sobre os conjuntos de cor)

Ao fechar contrato com ambas as personagens de um conjunto de cores, o jogador pode:

- Receber o dobro do valor do pagamento desses contratos!
- Adicionar Caças TIE a esses contratos para receber ainda mais créditos! Ver CAÇAS TIE.



ESPAÇOS DE AÇÃO



CASA DE PARTIDA

Ao parar ou passar pela Casa de Partida, o jogador recebe **740** do banco e conquista o anel Raio da Força para usar o poder especial da sua personagem!



Caso o jogador possua o anel Raio da Força e seja enviado para a prisão, o jogador deve devolvê-lo imediatamente à CASA DE PARTIDA.



O IMPÉRIO E O LADO SOMBRIO

Pega na primeira carta do baralho correspondente, lê em voz alta e segue as suas instruções. Coloca a carta debaixo do baralho depois de usá-la. Se a carta indicar que é possível mantê-la para usar depois, guarda a carta. Depois de usá-la, coloca a carta no fundo do baralho correspondente.



FUGA DOS REBELDES E ATAQUE DOS REBELDES

Se parar nestes espaços, o jogador deve pagar ao banco o valor indicado.



NAVES ESPACIAIS

Ao parar numa casa Naves Espaciais, o jogador pode mover-se para qualquer casa de personagem localizada entre a casa Naves Espaciais onde estiver parado e a próxima. Termina a jogada. Caso o jogador não queira mover-se, pode ficar onde estiver, e então termina a jogada.



Se passares pela CASA DE PARTIDA, não recebes **740** e não pegas no anel Raio da Força.

(Continua na próxima página) **15**

ESPAÇOS DE AÇÃO

(continuação)

**ESTACIONAMENTO GRÁTIS**

Nada acontece. Este pode ser o momento perfeito para testar a Estrela da Morte no pacífico mundo de Alderaan. Afinal, alguns planetas parecem ser muito melhores apesar de serem apenas uma rocha sem vida a vaguear pelo espaço.

**APENAS VISITANTE**

Fica tranquilo! Se parares aqui, coloca o teu peão na secção “Visitante” e nada acontecerá.

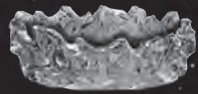
**VÁ PARA A PRISÃO**

O jogador deve mover o seu peão para a casa Prisão imediatamente! Caso passe pela CASA DE PARTIDA, o jogador não recebe **740** nem pega no anel Raio da Força. Caso o anel esteja com o jogador, deve colocá-lo de volta na CASA DE PARTIDA, de forma a que ninguém fique na sua posse neste momento. É o fim da jogada. Enquanto estiver na prisão o jogador ainda pode receber pagamentos, comprar Caças TIE, licitar em leilões ou fazer trocas.

COMO SAIR DA PRISÃO

Há 3 opções:

- 1. Pagar 710** no início da tua próxima jogada e, em seguida, lançar o dado e mover o peão normalmente.
- 2. Se possuir uma carta Está Livre da Prisão** (ou se comprar uma de outro jogador), o jogador pode usá-la no começo da sua próxima jogada. Basta colocar a carta no fundo do baralho correspondente e, de seguida, lançar o dado para mover o peão.
- 3. Tentar lançar 6** no dado na próxima jogada. Se conseguires, estarás livre! Usa o número lançado no dado para mover o peão. A jogada acabou.
Se não conseguir lançar um 6 em 3 jogadas, o jogador terá de pagar **710** ao banco e mover o peão de acordo com o último número já lançado no dado.

16**ANEL RAIO DA FORÇA**

Cada personagem possui um poder especial! Sempre que o jogador passar ou parar na CASA DE PARTIDA, deve imediatamente pegar no anel Raio da Força (esteja ele com outro jogador ou não), e colocá-lo no seu peão. A partir deste momento o jogador pode usar o poder da sua personagem conforme está descrito a seguir e também na carta da personagem.

**DARTH VADER**

Sempre que outro jogador parar numa casa Lado Oscuro, roube-lhe **730**!

**O GRANDE INQUISIDOR**

Sempre que o jogador lançar 6, recebe **710** do banco!

**IMPERADOR PALPATINE**

Sempre que um jogador parar numa casa Império, roube-lhe **730**!

**ASAJJ VENTRESS**

Sempre que um jogador parar numa casa de canto, roube-lhe **720**!

**KYLO REN**

Sempre que um jogador parar numa casa Naves Espaciais, roube-lhe **720**!

**DARTH MAUL**

Sempre que o jogador lançar 3, recebe **710** do banco!

**CAÇAS TIE**

Quando possuíres um conjunto de cor completo, podes começar a adicionar Caças TIE (não precisas de esperar pela tua vez de jogar para fazê-lo).

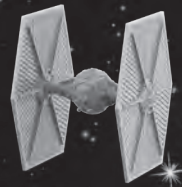
Para adicionar um Caça TIE, o jogador deve pagar ao banco o custo indicado na carta de contrato, e colocar o Caça TIE sobre a casa correspondente. Deve-se adicionar as peças de forma equilibrada. Não é permitido adicionar um segundo Caça TIE ao contrato até que se tenha adicionado um caça a cada conjunto de cor. Só pode ser adicionado um máximo de 5 Caças TIE a cada contrato.

Só há um Caça TIE disponível? Leilão!

Se mais de um jogador quiser comprar o último Caça TIE, as licitações começam em **710** e qualquer jogador pode aumentar em **710 ou mais**. Não é necessário seguir a ordem de jogo. O pagamento é feito ao banco.

Não há mais Caças TIE disponíveis?

Não é possível comprar mais até que um jogador venda os seus de volta ao banco.

**TROCAS E NEGOCIAÇÕES**

Os jogadores podem trocar entre si contratos a qualquer momento, mas jamais vender ou trocar o anel Raio da Força.

O jogador deve vender todos os seus Caças TIE de um conjunto de cor ao banco antes de devolver um contrato ao banco ou trocar um contrato com outro jogador. Não é permitido trocar ou vender Caças TIE a outro jogador.

Os contratos podem ser trocados por outros contratos e/ou por cartas-Está Livre da Prisão e/ou cartas Lado Sombrio. A quantia será decidida pelos jogadores que estiverem a negociar.

DICAS

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

Nunca emprestes créditos aos outros jogadores, nem faças negociações que não envolvam pagamentos.

Nunca coloques crédito no centro do tabuleiro. O jogador não ganha nenhum bónus se parar no espaço Estacionamento Grátis!

SOCORRO! NÃO CONSIGO PAGAR!**1. TENTA GANHAR MAIS CRÉDITOS.**

Caso o jogador esteja a dever um pagamento, uma taxa de carta Lado Sombrio ou Império, ou pare num contrato disponível e não possa pagar, para conseguir mais créditos deve vender os seus Caças TIE de volta ao banco, ou vender as suas cartas Lado Sombrio e/ou Está Livre da Prisão a outros jogadores por um valor acordado entre as partes.

Vender Caças TIE

O jogador deve vender Caças TIE ao banco pelo valor de custo. Eles devem ser vendidos igualitariamente num conjunto de cor.

Ainda deves créditos?

Se ainda deves a outro jogador e não tiveres Caças TIE para vender, tens de entregar todas os teus contratos ao jogador para saldar a dívida. Se ainda deves ao banco, devolve um dos teus contratos ao banco para saldar a dívida.

2. SE NÃO TENS NENHUM CONTRATO PARA ENTREGAR, ESTÁS FALIDO E FORA DO JOGO!**O jogador que deve a outro jogador**

deve dar-lhe todas as cartas Lado Sombrio e/ou Está Livre da Prisão que possuir.



Caso o jogador possua o anel Raio da Força, deve colocá-lo na CASA DE PARTIDA.

Caso o jogador deva ao banco

ele deve colocar as suas cartas Lado Sombrio e/ou Está Livre da Prisão no fundo de cada conjunto de cartas.



Caso o jogador possua o anel Raio da Força, deve colocá-lo na CASA DE PARTIDA.

Os jogadores restantes continuam a jogar até que fique apenas uma pessoa no jogo. Este jogador é o vencedor graças ao seu uso efetivo do poder do Lado Sombrio da Força para controlar a galáxia!

**17**

SCOPRI IL LATO OSCURO DELLA FORZA!

Reclutate quanti più Personaggi Stellari potete per prendere il controllo della galassia! Più contratti vi aggiudicate, più crediti incassate dagli altri giocatori. Usate l'Anello dei Fulmini di Forza e le carte Lato Oscuro per avere la meglio. Vince il giocatore che ha ancora crediti dopo che tutti gli altri hanno perso i loro.

COSA CAMBIA IN MONOPOLY: STAR WARS™ LATO OSCURO?

Reclutate Personaggi Stellari da tutta la galassia!

Le proprietà sono i Personaggi Stellari con i relativi contratti. Quando finite sulla casella di uno di loro, dovete siglare un contratto. Se vi aggiudicate entrambi i contratti di una serie completa di colori, potete aggiungere caccia TIE a quei Personaggi Stellari, e quindi ai rispettivi contratti, e aumentare i pagamenti degli altri giocatori.



Sfruttate il potere dei Fulmini di forza!

Ciascuna pedina personaggio ha il suo potere unico, che potete usare quando siete in possesso dell'Anello dei Fulmini di Forza. Se finite o passate dalla casella del VIA!, prendete l'Anello dei Fulmini di Forza (oltre ai crediti per il passaggio) e posizionatelo sulla vostra pedina. A quel punto, potete usare il potere indicato sulla carta del personaggio.



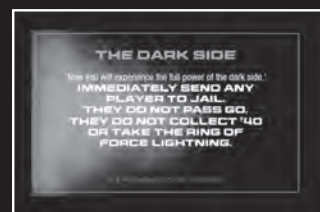
Saltate nell'iperspazio!

Quando finite su una casella Nave spaziale, potete saltare nell'iperspazio, ossia potete spostarvi verso qualunque casella di un Personaggio Stellare che si trova tra quella Nave spaziale e la successiva. Se passate dal VIA!, non potete ritirare crediti Imperiali né prendere l'Anello dei Fulmini di Forza come fareste normalmente.



Usate le carte Lato Oscuro per tramare contro gli altri giocatori!

Se finite su una casella Lato Oscuro, pescate la carta corrispondente. Con le carte Lato Oscuro potreste ottenere subito l'Anello dei Fulmini di Forza, rubare contratti e crediti agli altri giocatori, nonché mandare in Prigione uno dei vostri avversari.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

(fate riferimento al retro di questo foglio di istruzioni)

- 1 Scegliete un giocatore che faccia da Banchiere per tutta la durata della partita. Nel corso del gioco, il Banchiere dovrà gestire:

- i crediti Imperiali della banca
- i caccia TIE
- i contratti dei Personaggi Stellari
- le aste

Il Banchiere può partecipare alla partita come ogni altro giocatore ma deve tenere i suoi crediti separati da quelli della Banca.

- 2 Il Banchiere consegna a ogni giocatore:



x 5
(del valore di
710 ciascuno)



x 5
(del valore di
750 ciascuno)

(Totale = 7300)



- 3 Mischiate le carte Lato Oscuro e mettete il mazzo a faccia in giù in questa posizione.
- 4 Mischiate le carte Impero e mettete il mazzo a faccia in giù in questa posizione.
- 5 Ogni giocatore sceglie un personaggio. Posizionate la relativa pedina sul VIA! e la carta del personaggio di fronte a voi.
- 6 Mettete i dadi e l'Anello dei Fulmini di Forza accanto al tabellone.



FINALMENTE SI GIOCA!

COME SI VINCE

Avanzando sul tabellone con la vostra pedina, reclutate il maggior numero possibile di Personaggi Stellari: più ne reclutate, maggiori saranno i pagamenti che potrete riscuotere dagli altri giocatori. Vince l'ultimo giocatore che ha ancora crediti Imperiali dopo che tutti gli altri hanno perso i loro!

Chi inizia per primo?

Ogni giocatore lancia il dado. Chi ha ottenuto il numero più alto inizia per primo, e poi il gioco prosegue in senso orario.

Al vostro turno

1. Lanciate il dado.
2. Fate avanzare la vostra pedina (e l'Anello dei Fulmini di Forza, se lo possedete) in senso orario del numero di caselle corrispondente al numero ottenuto con i dadi.
3. Dove siete andati a finire? Seguite le istruzioni previste per quella casella del tabellone. Consultate LE CASELLE DEL TABELLONE.

Siete finiti o passate dal VIA!?

Prendete subito l'Anello dei Fulmini di Forza e posizionatelo sulla vostra pedina, che sposterete sul tabellone insieme all'anello. Ora potete usare il potere unico del vostro personaggio. Consultate Anello dei Fulmini di Forza.

4. A questo punto il vostro turno è finito, e i dadi passano al giocatore seduto alla vostra sinistra.

Cominciate a giocare!

Questo è tutto quello che vi serve sapere, ora datevi da fare! Ricordatevi di verificare sempre su quale casella terminate la vostra mossa e cosa dovete fare di conseguenza.

LE CASELLE DEL TABELLONE

PROPRIETÀ

C'è un solo tipo di proprietà: i contratti dei Personaggi raggruppati, suddivisi in serie colorate.

PROPRIETÀ NON POSSEDUTE DA ALCUN GIOCATORE

Se finite sulla casella di un Personaggio Stellare che nessun giocatore ha ancora reclutato, dovete siglare un contratto. Pagate il prezzo indicato sulla casella del tabellone e prendete il contratto di quel Personaggio Stellare.

Se non riuscite a pagare, cercate di raggrannellare crediti Imperiali restituendo alla Banca i caccia TIE oppure vendendo agli altri giocatori le carte Lato Oscuro e/o Uscite gratis di prigione a un prezzo concordato.

Se anche dopo questo tentativo non riuscite a pagare, siete andati in bancarotta e per voi la partita finisce qui. Rimettete eventuali carte Lato Oscuro e/o Uscite gratis di prigione in fondo al mazzo corrispondente.

COLLEZIONATE SERIE COMPLETE DI PERSONAGGI STELLARI DELLO STESSO COLORE!

(consultate la pagina Contenuto per le serie complete)

Quando avete siglato i contratti di entrambi i Personaggi Stellari di una serie completa, potete:

- riscuotere il doppio per quei contratti!
- aggiungere caccia TIE a quei contratti e riscuotere ancora più crediti Imperiali. Fate riferimento al paragrafo CACCIA TIE.



PROPRIETÀ GIÀ POSSEDUTE DA QUALCHE GIOCATORE

Il giocatore che possiede un contratto con il Personaggio Stellare della casella su cui siete andati a finire deve richiedervi il pagamento e voi dovete versargli l'importo indicato sul contratto. Se però non vi chiede il pagamento prima che il giocatore successivo lanci i dadi, non siete tenuti a pagare.

LE ALTRE CASELLE DEL TABELLONE



VIA!

Se con la vostra pedina superate o andate a fermarvi sulla casella del VIA!, ritirate 740 dalla Banca e prendete subito l'Anello dei Fulmini di Forza. Ora potete usare il potere unico del vostro personaggio.



Se finite in Prigione, mettete subito l'Anello dei Fulmini di Forza sulla casella del VIA!



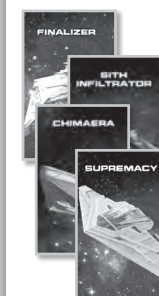
L'IMPERO E IL LATO OSCURO

Prendete la prima carta dal mazzo corrispondente. Se la carta vi dice che la potete tenere fino al momento in cui vi servirà, fatelo. Altrimenti, leggete le indicazioni a voce alta e seguitele. Al termine, riposizionate la carta in fondo al mazzo.



FUGA DEI RIBELLI E ATTACCO DEI RIBELLI

Quando finite su una di queste caselle, pagate alla Banca l'importo indicato.



NAVI SPAZIALI

Quando finite la vostra mossa su un Personaggio Stellare di qualche altro giocatore, questi deve chiedervi il pagamento indicato sul relativo contratto. Se lo fa, dovete pagarlo. Se invece non lo fa prima che il giocatore successivo abbia lanciato i dadi, non dovete pagargli più nulla!



Se passate dal VIA!, non ritirate 740 né prendete l'Anello dei Fulmini di Forza.

(Continua alla pagina successiva) 19

LE ALTRE CASELLE DEL
TABELLONE (continua)



PARCHEGGIO GRATUITO
Finalmente potete rilassarvi: su questa casella non succede nulla! Però, potrebbe essere il momento giusto per testare la potenza di fuoco della Morte nera, magari sul pacifico mondo di Alderaan. Alcuni pianeti sembrano piuttosto campi di asteroidi senza vita.



TRANSITO
Non preoccupatevi se siete vicini alla prigione! Se finite la vostra mossa su questa casella siete semplicemente in visita, e potete mettere la vostra pedina sullo spazio del Transito.

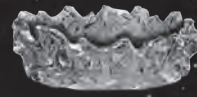


IN PRIGIONE!
Quando finite su questa casella, dovete spostare immediatamente la vostra pedina sulla casella Prigione. Passando dal VIA! non ritirate **740** né prendete l'Anello dei Fulmini di Forza. Se lo possedete già, mettetelo sul VIA!: al momento, non lo possiede nessuno. Il vostro turno di gioco è finito. Tuttavia, mentre siete in Prigione potete continuare a riscuotere i pagamenti, acquistare caccia TIE, partecipare alle aste o effettuare scambi.

COME SI ESCE DI PRIGIONE?
Per uscire di prigione avete 3 possibilità:

- Pagare 7 10** all'inizio del vostro turno successivo, lanciare i dadi e usare il totale ottenuto per avanzare normalmente sul tabellone.
- Se la possedete, usare una carta Uscite gratis di prigione** all'inizio del vostro turno di gioco immediatamente successivo, oppure comprarne una da un altro giocatore. Mettete la carta in fondo al mazzo corrispondente, poi lanciate i dadi e utilizzate il totale ottenuto per avanzare normalmente sul tabellone.
- Cercare di ottenere un 6** lanciando i dadi al turno successivo. Se ci riuscite, siete liberi! Potete usare il totale ottenuto per avanzare sul tabellone e questa è la fine del vostro turno.
Avete a disposizione fino a tre turni per cercare di ottenere il numero 6. Se entro il terzo turno trascorso in Prigione non ci riuscite, pagate **710** e usate i punti dell'ultimo lancio del dado per avanzare.

L'Anello dei Fulmini di Forza



Ciascun personaggio possiede poteri unici. Se finite o passate dal VIA!, prendete subito l'Anello dei Fulmini di Forza (non importa se si trovi sulla pedina di un altro giocatore oppure no) e posizionatelo sulla vostra pedina. Ora potete usare il potere del vostro personaggio, descritto di seguito e sulla carta del personaggio.



DARTH VADER
Sottraete **730** al giocatore che finisce su una casella Lato Oscuro.



GRANDE INQUISITORE
Ogni volta che ottenete un 6 lanciando i dadi, ritirate **710** dalla Banca.



IMPERATORE PALPATINE
Sottraete **730** al giocatore che finisce su una casella Impero.



ASAJJ VENTRESS
Sottraete **720** al giocatore che finisce su una delle quattro caselle agli angoli.
NOTA: se finisce in Prigione, non gli sottraete nulla. Ha già troppi problemi!



KYLO REN
Sottraete **720** al giocatore che finisce su una casella Nave spaziale.



DARTH MAUL
Ogni volta che ottenete un 3 lanciando i dadi, ritirate **710** dalla Banca.



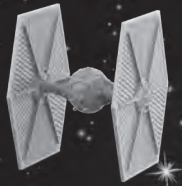
CACCIA TIE

Non appena avete completato una serie di Personaggi Stellari dello stesso colore, potete iniziare ad acquistare i caccia TIE per rendere i personaggi più profittevoli. Per farlo, non dovete attendere l'inizio del vostro turno.

Pagate alla Banca il prezzo specificato sul relativo contratto e posizionate sulla carta un caccia TIE. I caccia TIE devono essere aggiunti in maniera equilibrata sui vari contratti dei Personaggi Stellari: non si può aggiungere un secondo caccia TIE su uno stesso Personaggio Stellare se su ciascun degli altri Personaggi Stellari della stessa serie di colori non avete aggiunto almeno una Caccia TIE. Potete aggiungere fino a 5 caccia TIE per contratto.

Resta un solo caccia TIE? Mettetelo all'asta!
Se più giocatori vogliono comprare l'ultimo caccia TIE, il Banchiere deve metterlo all'asta. La base di partenza è **710** e tutti i giocatori vi possono partecipare aumentando l'offerta di **710** alla volta. Per fare una nuova offerta, non occorre attendere il proprio turno. Il pagamento deve essere effettuato alla Banca.

Non ci sono più caccia TIE?
In questo caso, non potete comprarne fino a quando qualche giocatore non rivenderà i suoi.



COME FARE AFFARI CON GLI
ALTRI GIOCATORI

Potete scambiare i contratti dei Personaggi Stellari con altri giocatori in qualsiasi momento, ma non potete vendere o scambiare l'Anello dei Fulmini di Forza.
Prima di poter restituire il contratto di un Personaggio Stellare, alla Banca o scambiarlo con un altro giocatore, dovete vendere tutti i caccia TIE di una serie completa di colori. Non potete vendere o scambiare i caccia TIE con un altro giocatore.
I contratti dei Personaggi Stellari possono essere scambiati con altri Personaggi Stellari e/o con le carte Lato Oscuro e Uscite gratis di prigione. L'ammontare viene stabilito dai giocatori che raggiungono l'accordo.

SUGGERIMENTI IMPORTANTI

Per far sì che ogni partita sia rapida e divertente,
non usate regole "fai-da-te"!

Non prestate mai crediti Imperiali agli altri giocatori e non fate accordi per non far pagare gli affitti dovuti.

Non mettete mai crediti Imperiali al centro del tabellone e non inventate regole particolari, come ottenere un bonus ogni volta che si finisce sul Parcheggio gratuito. Buon divertimento!

AIUTO! NON RIESCO A PAGARE!

1. CERCATE DI RAGGRANELLARE CREDITI IMPERIALI
Se dovete pagare una somma stabilita da una carta Lato Oscuro o Impero, oppure se finite su un Personaggio Stellare non posseduto da alcun giocatore, e non riuscite a pagare, provate a raggranellare crediti Imperiali restituendo alla Banca i caccia TIE oppure vendendo agli altri giocatori le carte Lato Oscuro e/o Uscite gratis di prigione a un prezzo concordato.

Come vendere i caccia TIE

Potete vendere i caccia TIE alla Banca al loro prezzo di acquisto. I caccia TIE devono essere venduti in modo equo tra serie di colori complete.

Siete ancora in debito?
Se dovete ancora dei crediti Imperiali a un altro giocatore e non avete caccia TIE da vendere, dovete cedergli uno dei vostri contratti dei Personaggi Stellari per sanare il debito. Se dovete ancora dei crediti Imperiali alla Banca, restituite un contratto Personaggio Stellare.

2. SE NON AVETE PIÙ PERSONAGGI STELLARI, ANDATE
IN BANCAROTTA E VENITE ELIMINATI DAL GIOCO!

Siete in debito con un altro giocatore?
Dategli una carta Lato Oscuro e/o Uscite gratis di prigione.



Se possedete l'Anello dei Fulmini di Forza, posizionatelo sulla casella del VIA!.

Siete in debito con la Banca?
Rimettete eventuali carte Lato Oscuro e/o Uscite gratis di prigione in fondo al mazzo corrispondente.



Se possedete l'Anello dei Fulmini di Forza, posizionatelo sulla casella del VIA!.

Gli altri giocatori che restano in partita continuano la loro sfida seguendo le regole generali, fino a quando resta un solo giocatore, il quale viene proclamato vincitore: sarà il giocatore che ha scatenato il potere del Lato Oscuro nel modo più spietato per prendere il controllo della galassia!



ONTKETEN DE KRACHT VAN DE DARK SIDE!

Rekruteer zoveel mogelijk beruchte figuren als je kan om je greep op het heelal te verstevigen! Hoe meer contracten je met die figuren sluit, hoe meer credits je aan andere spelers kan vragen. Gebruik de Force Lightning-ring en de Dark Side-kaarten om de overhand te krijgen. De laatste speler die nog credits over heeft als alle andere spelers hun credits hebben verloren, wint!

WAT IS ER ANDERS AAN DEZE MONOPOLY: STAR WARS™ DARK SIDE-EDITIE?

Rekruteer beruchte figuren uit het hele sterrenstelsel!

Bezittingen zijn contracten met beruchte figuren. Als je op een beruchte figuur terecht komt, moet je een contract met hem of haar sluiten. Als je contracten afsluit met beide beruchte figuren in een kleurset, mag je TIE Fighters aan die contracten toevoegen en krijg je nog meer credits van de andere spelers!



Gebruik de kracht van Force Lightning!

Elke personagepion heeft een unieke kracht! Je kunt de kracht van je personage gebruiken als je de Force Lightning-ring hebt. Wanneer je over of op START komt, pak je de Force Lightning-ring (en de credits), en zet je hem op je pion. Nu kan je de kracht op je personagekaart gebruiken!



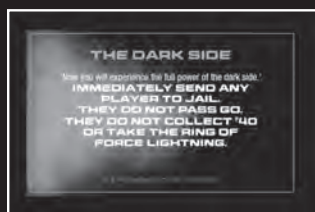
Maak een sprong naar hyperspace!

Als je op een ruimteschipvakje terecht komt, mag je een sprong naar hyperspace maken, dit betekent dat jij je naar elk berucht figuur tussen dat ruimteschip en het volgende mag verplaatsen! Als je over START komt, krijg je geen credits en mag je de Force Lightning-ring niet pakken zoals je normaal gesproken zou doen.



Gebruik de Dark Side-kaarten om tegen de andere spelers samen te spannen!

Als je op een Dark Side-vakje komt, moet je een Dark Side-kaart trekken. Deze kaarten geven je de mogelijkheid om de Force Lightning-ring te pakken, contracten en credits van andere spelers te stelen of zelfs één van je rivalen naar de gevangenis te sturen!



ZET HET KLAAR! (Zie de achterkant van deze spelregels)

- 1** Spreek samen af wie de bankier wordt. De bankier beheert en regelt:

- De credits van de bank
- TIE Fighters
- Contractkaarten
- Veilingen

De bankier kan ook meespelen, maar moet zijn credits apart houden van die van de bank.

- 2** De bankier geeft elke speler:



x 5
(met een waarde van 710)



x 5
(met een waarde van 750)

(Totaal = 7300)



- 3** Schud de Dark Side-kaarten en leg ze met de goede kant naar beneden hier.

- 4** Schud de The Empire-kaarten en leg ze met de goede kant naar beneden hier.

- 6** Leg de dobbelsteen en de Force Lightning-ring naast het spelbord.

- 5** Elke speler kiest een personage. Zet de pion met je personage op START en leg de personagekaart voor je.



ZO SPEEL JE!

ZO WIN JE

Verplaats je pion over het bord en rekruteer onderweg zo veel mogelijk beruchte figuren. Hoe meer je er rekruteert, hoe meer credits je van andere spelers krijgt. Als jij de laatste speler met credits bent terwijl alle andere spelers hun credits hebben verloren, win je!

WIE MAG BEGINNEN?

Elke speler gooit de dobbelsteen.

Wie het hoogste gooit, begint en het spel gaat met de klok mee verder.

Tijdens je beurt

- 1.** Gooi de dobbelsteen.

- 2.** Verplaats je pion (en de Force Lightning-ring als je die hebt) het gegooide aantal vakjes met de klok mee.

- 3.** Waar kom je terecht? Volg de regels van dat bordvakje. Zie DE BORDVAKJES.

Ben je over of op START gekomen?

Pak dan direct de Force Lightning-ring en zet hem op je pion. Je verplaatst de Force Lightning-ring met je pion over het spelbord en kan nu de speciale kracht van je personage gebruiken! Zie DE FORCE LIGHTNING-RING.

- 4.** Het einde van je beurt. Geef de dobbelsteen aan de speler links van je.

SPELEN!

Meer hoeft je niet te weten, dus het is tijd om te beginnen! Zoek de vakjes gewoon op als je erop staat.

DE BORDVAKJES

BEZITTINGEN

Er is één soort bezitting: contracten met beruchte figuren, in kleursets.

NIET AFGESLOTEN CONTRACTEN

Als je op een berucht figuur komt die nog door niemand is gerekruteerd, moet je een contract met hem afsluiten! Betaal de prijs die op het vakje staat en pak de contractkaart van deze beruchte figuur.

Als je niet kunt betalen, probeer dan aan credits te komen door TIE Fighters terug aan de bank te verkopen of door Dark Side-kaarten en/of kaarten met Verlaat de gevangenis zonder betalen, voor een overeengekomen prijs aan andere spelers te verkopen.

Als je nog steeds niet kunt betalen, ga je failliet en speel je niet meer mee!

Leg eventuele Dark Side-kaarten en kaarten met Verlaat de gevangenis zonder betalen weer onder de juiste stapel.

VERZAMEL KLEURSETS! (zie pagina Inhoud voor de kleursets)

Als je contracten gesloten hebt met beide beruchte figuren van een kleurset mag je:

- Twee keer zoveel credits voor deze contracten vragen!
- TIE Fighters aan deze contracten toevoegen en nog meer credits innen! Zie TIE FIGHTERS.



AFGESLOTEN CONTRACTEN

Als je op een beruchte figuur terecht komt waar iemand anders een contract mee heeft, moet die speler je om credits vragen. Als hij of zij dat inderdaad doet, moet je betalen. Maar als de speler niets vraagt voordat de volgende speler de dobbelsteen gooit, hoeft je niet te betalen!

ACTIEVAKJES



START

Als je pion tijdens het verplaatsen over of op START komt, krijg je 740 van de bank en pak je de Force Lightning-ring. Je kan nu de unieke kracht van je personage gebruiken!



Als je de Force Lightning-ring hebt en naar de gevangenis moet, moet je de Force Lightning-ring direct terug op START zetten.

THE EMPIRE EN THE DARK SIDE

Pak de bovenste kaart van de betreffende stapel. Als op de kaart staat dat je hem mag houden tot je hem nodig hebt, doe je dat. Anders lees je hardop voor wat er op de kaart staat en voer je de opdracht uit. Leg de kaart als je klaar bent onderaan de betreffende stapel.

REBEL ESCAPE EN REBEL ATTACK

Als je op één van deze vakjes eindigt, betaal je het getoonde bedrag aan de bank.



RUIMTESCHEPEN

Als je op een ruimteschipvakje komt, mag je naar een beruchte figuur naar keuze gaan tussen dit ruimteschip en het volgende. Volg de regels van het vakje waar je terecht komt en beëindig je beurt. Als je niet naar een ander vakje wilt, blijf je staan en beëindig je simpelweg je beurt.



Als je over START komt, krijg je geen 740 en mag je de Force Lightning-ring niet pakken.

(Vervolg op volgende pagina) **23**

ACTIEVAKJES (vervolg)



VRIJ PARKEREN

Hier gebeurt niks. Misschien is dit het perfecte moment om de vuurkracht van de Death Star te testen op bijvoorbeeld de vredige wereld van Alderaan. Sommige planeten zien er zoveel beter uit als ze levenloze asteroïdevelden zijn.



SLECHTS OP BEZOEK

Niks aan de hand. Als je hier eindigt, zet jij je pion gewoon op het deel met Slechts op bezoek.



NAAR DE GEVANGENIS

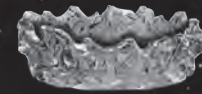
Verplaats je pion direct naar de gevangenis! Als je over START komt, krijg je geen **740** en mag je de Force Lightning-ring niet pakken. Als je de Force Lightning-ring al hebt, zet hem dan terug op START, niemand heeft hem nu in zijn bezit! Je beurt is voorbij. Je mag terwijl je in de gevangenis zit gewoon credits ontvangen, TIE Fighters kopen, op veilingen bieden en handelen.

HOE KOM IK UIT DE GEVANGENIS?

Er zijn 3 mogelijkheden:

- Betaal 710** aan het begin van je volgende beurt, gooi met de dobbelsteen en verplaats je pion op de normale manier.
- Gebruik aan het begin van je volgende beurt een kaart met 'Verlaat de gevangenis zonder betalen'** als je die hebt (of koop er een van een andere speler). Leg de kaart onder de juiste stapel, gooi met de dobbelstenen en verplaats je pion.
- Gooi een 6** bij je volgende beurt. Als je erin slaagt, ben je vrij! Gebruik je worp om je pion te verplaatsen, daarna is je beurt voorbij. Je mag maximaal drie beurten proberen een 6 te gooien. Als je in de gevangenis bij de derde keer nog geen 6 gooit, betaal je **710** en gebruik je de laatste worp om je te verplaatsen.

PLASTIC FORCE LIGHTNING-RING



Elk personage heeft een unieke kracht! Ben je over of op START gekomen? Pak dan direct de Force Lightning-ring en zet hem op je pion (ook als deze al om de pion van een andere speler zit). Je kan nu de speciale kracht van je personage gebruiken, deze staat hieronder en op je personagekaart.



DARTH VADER

Telkens als een andere speler op een Dark Side-vakje komt, mag je **730** van hem stelen!



THE GRAND INQUISITOR

Telkens als je een 6 gooit, krijg je **710** van de bank!



EMPEROR PALPATINE

Telkens als een andere speler op een Empire-vakje komt, mag je **730** van hem stelen!



ASAJJ VENTRESS

Telkens als een andere speler op een hoekvakje komt, mag je **720** van hem stelen!

OPMERKING: Als de speler op het vakje in de gevangenis eindigt, steel dan geen credits van hem - hij heeft het al moeilijk genoeg!



KYLO REN

Telkens als een andere speler op een Ruimteschipvakje komt, mag je **720** van hem stelen!



DARTH MAUL

Telkens als je een 3 gooit, krijg je **710** van de bank!



TIE FIGHTERS

Zodra je een kleurset hebt, kun je beginnen met het toevoegen van TIE Fighters (je hoeft niet op je beurt te wachten).

Een TIE Fighter toevoegen: betaal de kosten die op de contractkaart staan aan de bank en zet een TIE Fighter op het betreffende contract. Je moet ze gelijkmatig plaatsen. Je mag pas een tweede TIE Fighter op een contract zetten als je er eentje op elk contract van de set hebt toegevoegd. Je kan maximaal 5 TIE Fighters aan een contract toevoegen.

Nog maar één TIE Fighter over? Veil hem!

Als meerdere spelers de laatste TIE Fighter willen kopen, moet de bank deze veilen. Het bieden begint bij **710** en alle spelers mogen dit bod met minimaal **710** verhogen. Je hoeft niet te wachten tot je aan de beurt bent. De betaling gaat naar de bank.

Zijn er geen TIE Fighters meer?

Dan kun je er pas weer een kopen als iemand die van hem of haar terug koopt.



DEALS SLUITEN EN ONDERHANDELEN

Je kunt op elk moment contracten ruilen met andere spelers, maar je mag nooit de Force Lightning-ring verkopen of ruilen.

Je moet alle TIE Fighters van een kleurset aan de bank verkopen voordat je een contract aan de bank kunt teruggeven of kunt ruilen met een andere speler. Je mag geen TIE Fighters verkopen of verhandelen aan een andere speler.

Je kunt contracten ruilen voor andere contracten en/of voor Dark Side-kaarten en kaarten met Verlaat de gevangenis zonder betalen. De prijs wordt bepaald door de spelers die de deal sluiten.

TOPTIPS

Hou het spel kort en krachtig. Gebruik geen huisregels!

Leen nooit credits aan andere spelers uit en maak geen afspraken om elkaar geen credits te vragen.

Leg nooit credits in het midden van het spelbord. Je krijgt geen bonus als je op Vrij parkeren terecht komt!

HELP! IK KAN NIET BETALEN

1. PROBEER JE HOVEELHEID CREDITS TE VERGROTEN.

Als je een andere speler, een toeslag op een Dark Side- of Empire-kaart of een nog niet afgesloten contract niet kunt betalen, probeer dan aan credits te komen door TIE Fighters terug aan de Bank te verkopen, of door Dark Side-kaarten en/of kaarten met Verlaat de gevangenis zonder betalen, voor een overeengekomen prijs aan andere spelers te verkopen.

TIE Fighters verkopen

Verkoop TIE Fighters aan de bank voor hun kostprijs. TIE Fighters van een kleurset moeten gelijkmatig verkocht worden.

Nog steeds credits schuldig?

Als je een speler nog steeds credits schuldig bent en je hebt geen TIE Fighters meer om te verkopen, moet je een van je contracten aan die speler geven om je schuld af te lossen. Als je de bank nog credits schuldig bent, geef je één contract aan de bank terug om je schuld af te lossen.

2. ALS JE GEEN CONTRACTEN MEER HEBT, BEN JE BANKROET EN SPEEL JE NIET MEER MEE!

Ben je een andere speler nog credits schuldig?

Geef hem dan je Dark Side-kaarten en/of kaarten met Verlaat de gevangenis zonder betalen, als je die hebt.



Als je de Force Lightning-ring hebt, zet je die terug op START.

Ben je de bank nog credits schuldig?

Leg dan eventuele Dark Side-kaarten en kaarten met Verlaat de gevangenis zonder betalen weer onder de juiste stapel.



Als je de Force Lightning-ring hebt, zet je die terug op START.

De overige spelers blijven doorspelen totdat er nog maar één speler over is. Die speler is de winnaar en heeft de kracht van de Dark Side het meest effectief gebruikt om zijn greep op het sterrenstelsel te verstevigen!



SLÄPP LÖS KRAFTEN FRÅN DEN MÖRKA SIDAN

Rekrytera så många ökända figurer som du kan för att stärka ditt grepp om galaxen! Ju fler kontrakt du säkrar med figurerna, desto fler krediter kan du kräva in från de andra spelarna. Använd Force Lightning-ringen och Dark Side-korten för att få ett övertag. Den sista spelaren som fortfarande har krediter kvar vinner spelet!

VAD ÄR ANNORLUNDA I SPELVERSIONEN MONOPOLY: STAR WARS™ DARK SIDE?

Rekrytera ökända figurer från hela galaxen!

Egendomar är kontrakt med ökända figurer. När du hamnar på en ökänd figur måste du säkra ett kontrakt med den. Om du säkrar kontrakten med de båda ökända figurerna i en färggrupp kan du lägga till TIE Fighters till kontrakten och kräva in mer pengar från motspelarna!



Använd Force Lightning-kraften!

Varje figurpjäls har en unik kraft. Du kan använda din figurs kraft när du har Force Lightning-ringen. Ta Force Lightning-ringen när du passerar eller hamnar på GÅ-rutan (plus de krediter som du får inkassera) och placera den på din spelpjäs. Nu kan du använda kraften på ditt figurkort!



Hoppa till hyperrymden!

När du hamnar på en rymdskeppsruta kan du hoppa till hyperrymden, vilket betyder att du kan flytta till valfri ökänd figur som finns mellan detta rymdskepp och det nästa på spelplanen! Men du får inte inkassera några krediter eller ta Force Lightning-ringen om du passerar GÅ.



Använd Dark Side-korten för att bekämpa de andra spelarna!

När du hamnar på en Dark Side-ruta ska du dra ett Dark Side-kort. Det är möjligt att dessa kort låter dig ta Force Lightning-ringen på en gång, stjäla kontrakt och krediter från motspelarna eller till och med skicka någon av dina rivaler i fängelse!



FÖRBEREDELSE! (Se baksidan av de här spelinstruktionerna)

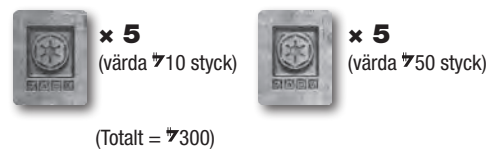
1 Välj en spelare till bankir.

Bankiren tar hand om:

- bankens krediter
- TIE Fighters
- kontraktkort
- auktioner.

Bankiren kan också vara med och spela, men måste då vara noga med att hålla isär sina och bankens krediter.

2 Bankiren ger varje spelare:



3 Blanda Dark Side-korten och lägg dem här med framsidan nedåt.

4 Blanda Empire-korten och lägg dem här med framsidan nedåt.

6 Lägg tärningen och Force Lightning-ringen vid spelplanen.

5 Varje spelare väljer en figur. Placera figurens spelpjäs på GÅ och figurkortet framför dig.



SPELA!

SÅ HÄR VINNER DU

Flytta runt på spelplanen och rekrytera så många ökända figurer du kan. Ju fler du rekryterar, desto mer pengar kan du kräva in från de andra spelarna. Om du är den sista spelaren med krediter kvar efter att alla andra har förlorat sina vinner du!

VEM BÖRJAR?

Alla spelare slår tärningen.

Den som slår högst börjar och turen går vidare åt vänster.

När det blir din tur

1. Slå tärningen.
2. Flytta din spelpjäs (och Force Lightning-ringen om du har den) medurs det antal steg tärningen visar.
3. Var hamnade du? Följ instruktionerna för den aktuella rutan. Se RUTOR PÅ SPELPLANEN.

Passerade eller hamnade du på GÅ?

Ta omedelbart Force Lightning-ringen och placera den på din spelpjäs. Du flyttar Force Lightning-ringen runt spelplanen tillsammans med din spelpjäs – och du kan nu använda din figurs unika kraft! Se FORCE LIGHTNING-RINGEN för mer information.

4. Din tur är slut. Skicka tärningen åt vänster.

BÖRJA SPELA!

Det är allt du behöver veta – nu kör vi! Du kan läsa mer om rutorna när du hamnar på dem.

RUTOR PÅ SPELPLANEN

EGENDOMAR

Det finns bara en typ av egendom: kontrakt med ökända figurer, som finns i färggrupper.

ÖPPNA KONTRAKT

När du hamnar på en ökänd figur som ingen har rekryterat än måste du säkra ett kontrakt med figuren! Betala priset på spelplanens ruta och ta den ökända figurens kontraktkort.

Om du inte har råd att betala priset kan du försöka att skaffa mer krediter genom att sälja tillbaka TIE Fighters till banken eller genom att sälja Dark Side-kort och/eller Du slipper ut ur fängelset gratis-kort till de andra spelarna för ett pris ni kommer överens om.

Om du ändå inte kan betala priset går du i konkurs och åker ut ur spelet! Lägg tillbaka alla dina Dark Side-kort och/eller Du slipper ut ur fängelset gratis-kort underst i respektive korthög.

SAMLÄ FÄRGGRUPPER! (Se färggrupperna på sidan Innehåll)

När du har säkrat kontrakten med de båda ökända figurerna i en färggrupp kan du:

- Inkassera dubbelt så mycket pengar för kontrakten!
- Lägga till TIE Fighters till kontrakten och kräva in ännu fler krediter! Se TIE FIGHTERS.



SÄKRADE KONTRAKT

Om du hamnar på en ökänd figur som någon annan har ett kontrakt med så måste den spelaren kräva in en betalning från dig. Om hen gör det måste du betala summan som står på kontraktkortet. Om hen inte gör det innan nästa spelare slår tärningen behöver du inte betala!

HÄNDELSERUTOR



GÅ

När du passerar eller hamnar på GÅ-rutan ska du inkassera **740** från banken och omedelbart ta Force Lightning-ringen. Du kan nu använda din figurs unika kraft!



Om du har Force Lightning-ringen och hamnar i fängelse måste du omedelbart lägga Force Lightning-ringen på GÅ-rutan.

EMPIRE OCH DARK SIDE

Ta det översta kortet i motsvarande hög. Om det står på kortet att du får behålla det tills du är redo att använda det kan du spara kortet. Annars ska du läsa det högt och genast göra som det står. Lägg tillbaka kortet underst i högen när du är klar.

REBEL ESCAPE OCH REBEL ATTACK

När du hamnar på någon av de här rutorna ska du betala summan på rutan till banken.

RYMDSKEPP

När du hamnar på en rymdskeppsruta får du flytta till valfri ökänd figur som finns mellan detta rymdskepp och det nästa på spelplanen. Följ reglerna för rutan du hamnar på och sedan är din tur slut. Du måste inte flytta spelpjäsen utan kan stanna på rutan och helt enkelt avsluta din tur.



Om du passerar GÅ ska du inte inkassera **740** eller ta Force Lightning-ringen.

(Fortsättning på nästa sida) **27**

HÄNDELSE RUTOR
(forts.)



FRI PARKERING
Inget händer. Så varför inte ta tillfället i akt och testa Dödsstjärnans eldkraft på den fridfulla världen Alderaan. Faktum är ju att vissa planeter är så mycket vackrare som livlösa asteroidbälten!



BARA PÅ BESÖK
Oroa dig inte – du är bara på besök. Om du hamnar här ställer du spelpjäsen på Bara på besök.



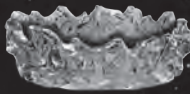
GÅ I FÄNGELSE
Flytta omedelbart din spelpjäs till Gå i fängelse-rutan! Du får inte inkassera **740** eller ta Force Lightning-ringen om du passerar GÅ. Om du redan har Force Lightning-ringen måste du lägga tillbaka den på GÅ. Ingen är i besittning av ringen just nu! Din tur är sedan slut. Medan du är i fängelset kan du fortfarande kräva in betalningar, köpa TIE Fighters eller buda på dem i en auktion.

HUR KOMMER JAG UT UR FÄNGELSE?

Det finns tre olika sätt:

- Betala 710** nästa gång det blir din tur. Slå sedan tärningen och flytta spelpjäsen som vanligt.
- Använd ett Du slipper ut ur fängelset gratis-kort** nästa gång det blir din tur, om du har ett (eller köp ett av en annan spelare). Lägg sedan tillbaka kortet underst i rätt hög, slå tärningen och flytta spelpjäsen.
- Slå 6** nästa gång det är din tur. Om du lyckas med det så är du fri! Använd kastet för att flytta spelpjäsen. Sedan är din tur slut.
Du kan försöka slå 6 tre gånger. Om du inte slår 6 den tredje gången i fängelset betalar du **710** och använder ditt senaste tärningsslag för att flytta spelpjäsen.

FORCE LIGHTNING-RINGEN



Varje figur har en unik kraft! Så fort du passerar eller hamnar på GÅ ska du omedelbart ta Force Lightning-ringen (även om den sitter på någon annan spelares spelpjäs) och placera den på din spelpjäs. Du kan nu använda din figurs kraft enligt beskrivningen nedan och på figurkortet.



DARTH VADER
Stjäl **730** från varje spelare som landar på en Dark Side-ruta!



THE GRAND INQUISITOR
Inkassera **710** från banken varje gång du slår 6 med tärningen!



EMPEROR PALPATINE
Stjäl **730** från varje spelare som landar på en Empire-ruta!



ASAJJ VENTRESS
Stjäl **720** från varje spelare som landar på någon av de fyra hörnrutorna!
OBS! Om en spelare hamnar på Gå i fängelse-hömrutan ska du inte stjäla några krediter – den spelaren har tillräckligt mycket otur som det är!



KYLO REN
Stjäl **720** från varje spelare som landar på en rymdskeppsruta!



DARTH MAUL
Inkassera **710** från banken varje gång du slår 3 med tärningen!



TIE FIGHTERS

Så fort du har samlat ihop en färggrupp kan du börja lägga till TIE Fighters (du måste inte vänta tills det är din tur).

För att lägga till en TIE Fighter ska du betala banken kostnaden som står på kontraktkortet och placera en TIE Fighter på kontraktet. Du måste lägga till dem jämnt. Du kan inte lägga till en andra TIE Fighter till ett kontrakt förrän alla kontrakt i en grupp har en. Du kan lägga till maximalt fem TIE Fighters till ett kontrakt.

Finns det bara en TIE Fighter kvar? Auktionera ut den!

Om flera spelare vill köpa den sista TIE Fightern måste bankiren auktionera ut den. Budgivningen startar på **710** och vem som helst kan höja budet med så lite som **710**. Ni behöver inte följa turordningen. Betalningen görs till banken.

Finns det inga TIE Fighters kvar?

Du kan inte köpa någon förrän en annan spelare säljer tillbaka sina.



AFFÄRER OCH BYTESHANDEL

Du kan när som helst byta kontrakt med andra spelare – men du får aldrig sälja eller byta Force Lightning-ringen.

Du måste sälja alla TIE Fighters i en färggrupp till banken innan du kan lämna tillbaka ett kontrakt till banken eller byta ett kontrakt med en annan spelare. Du kan inte sälja eller byta TIE Fighters med en annan spelare.

Kontrakt kan bytas mot andra kontrakt och/eller Dark Side-kort och Du slipper ut ur fängelset gratis-kort. Affären bestäms av de spelare som gör bytet.

TIPS

Spelet blir snabbare och enklare om ni inte använder egna regler!

Låna inte ut krediter till de andra spelarna och kom inte överens om att inte ta betalt av varandra.

Placera aldrig krediter på spelplanens mitt. Du får ingen bonus när du hamnar på Fri parkering!

HJÄLP! JAG KAN INTE BETALA!

1. FÖRSÖK ATT SKAFFA MER KRÉDITER.

Om du är skyldig pengar på grund av kostnaden för ett Dark Side- eller Empire-kort eller för att du har hamnat på ett öppet kontrakt som du inte kan betala kan du försöka skaffa mer krediter genom att sälja tillbaka TIE Fighters till banken eller genom att sälja Dark Side-kort och/eller Du slipper ut ur fängelset gratis-kort till de andra spelarna för ett pris ni kommer överens om.

Sälja TIE Fighters

Sälj tillbaka TIE Fighters till banken för ursprungskostnaden. Dina TIE Fighters måste säljas av jämnt i färggruppen.

Är du fortfarande skyldig krediter?

Om du fortfarande är skyldig en annan spelare pengar och inte har några TIE Fighters kvar att sälja måste du ge motspelaren ett kontrakt för att lösa skulden. Om du fortfarande är skyldig banken pengar ska du lämna tillbaka ett av dina kontrakt till banken för att lösa skulden.

2. OM DU INTE HAR NÅGRA KONTRAKT KVAR HAR DU GÅTT I KONKURS OCH ÄR UTE UR SPELET!

Är du skyldig en annan spelare pengar?

Ge denna spelare alla dina Dark Side-kort och/eller Du slipper ut ur fängelset gratis-kort.



Om du har Force Lightning-ringen ska du placera den på GÅ-rutan.

Är du skyldig banken pengar?

Lägg tillbaka alla dina Dark Side-kort och/eller Du slipper ut ur fängelset gratis-kort underst i respektive korthög.



Om du har Force Lightning-ringen ska du placera den på GÅ-rutan.

De återstående spelarna fortsätter att spela tills det bara finns en person kvar i spelet. Den spelaren har vunnit – och har använt kraften från den mörka sidan mest effektivt för att stärka sitt grepp om galaxen!



SLIP DEN MØRKE SIDES KRÆFTER LØS!

Rekruttér så mange berygtede figurer, du kan, for at stramme grebet om galaksen! Jo flere kontrakter du sikrer med figurene, desto flere credits kan du opkræve fra andre spillere. Brug Force Lightning-ringen og The Dark Side-kortene til at få overtaget. Den sidste spiller med credits tilbage, efter alle andre er gået fallit, vinder!

HVAD ER ANDERLEDES VED SPILLET MONOPOLY: STAR WARS™ DARK SIDE EDITION?

Rekruttér berygtede figurer fra hele galaksen!

Ejendomme er kontrakter med berygtede figurer. Når du lander på en berygtet figur, skal du sikre en kontrakt med dem. Hvis du sikrer kontrakter med begge berygtede figurer i en farvegruppe, kan du føje TIE-fighters til disse kontrakter og opkræve flere betalinger fra andre spillere!



Udnyt kraften fra Force Lightning!

Hver figurbrik har en unik evne. Du kan bruge din figurs evne når som helst, så længe du har Force Lightning-ringen. Når du passerer eller lander på GO-feltet, skal du tage Force Lightning-ringen (udover at modtage credits) og lægge den på din brik. Du kan nu bruge den evne, der står på dit figurkort!



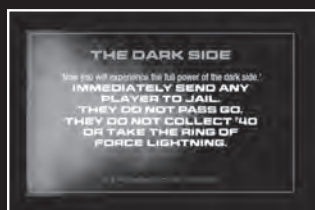
Hop til hyperspace!

Når du lander på et Ship-felt, må du hoppe til hyperspace, hvilket betyder, at du kan flytte til en hvilken som helst berygtet figur, der ligger mellem det Ship-felt, du står på, og det næste på brættet! Hvis du passerer GO, modtager du ikke credits og må ikke tage Force Lightning-ringen, som du normalt ville gøre.



Brug The Dark Side-kortene til at konspirere mod andre spillere!

Når du lander på et af The Dark Side-felterne, skal du trække et The Dark Side-kort. Kortene kan give dig lov til at tage Force Lightning-ringen med det samme, stjæle kontrakter og credits fra andre spillere eller endda at sende en af dine rivaler i fængsel!



FORBEREDELSE (se bagsiden af denne spillevejledning)

1 Udnævn en bankør.

Bankøren er ansvarlig for:

- Bankens credits
- TIE-fighters
- Kontraktkort
- Auktioner

Bankøren kan også spille med, men skal holde sine egne credits adskilt fra bankens.

2 Bankør, tildel hver spiller:



x 5
(værdi: 710 pr. mønt)



x 5
(værdi: 750 pr. mønt)

(I alt = 7300)



3 Bland The Dark Side-kortene, og læg dem her med forsiden nedad.

4 Bland The Empire-kortene, og læg dem her med forsiden nedad.

6 Læg terningen og Force Lightning-ringen ved siden af spillebrættet.

5 Hver spiller vælger en figur. Placer den tilsvarende figurbrik på GO, og læg de tilsvarende figurkort foran dig.



SPIL!

SÅDAN VINDER DU

Ryk rundt på brættet, og rekruttér så mange berygtede figurer som muligt. Jo flere du rekrutterer, desto flere betalinger kan du opkræve fra andre spillere. Du vinder spillet, hvis du er den sidste spiller med credits tilbage, efter alle andre spillere er gået fallit!

HVEM BEGYNDER?

Hver spiller kaster terningen.

Den, der slår det højeste antal øjne, starter. Spillet fortsætter med uret.

Når det er din tur

1. Kast terningen.
2. Ryk din brik (og Force Lightning-ringen, hvis du har den) det pågældende antal felter med uret.
3. Hvor landede du? Følg anvisningerne for det pågældende felt. Se FELTER PÅ BRÆTTET.

Passerede eller landede du på GO?

Tag straks Force Lightning-ringen, og læg den på din brik. Du flytter Force Lightning-ringen rundt på brættet sammen med din brik – og du kan nu bruge din figurs unikke evne! Se FORCE LIGHTNING-RINGEN.

4. Din tur er slut. Giv terningen videre til spilleren til venstre for dig.

START SPILLET!

Det er alt, I behøver at vide, så bare kom i gang. Læs om felterne, efterhånden som I lander på dem.

FELTER PÅ BRÆTTET

EJENDOMME

Der er én ejendomstype: kontrakter med berygtede figurer, der hører sammen i farvegrupper.

IKKE-SIKREDE KONTRAKTER

Når du lander på en berygtet figur, som endnu ikke er blevet rekrutteret, skal du sikre en kontrakt med figuren! Betal den pris, der står på feltet, og tag den berygtede figurs kontraktkort.

Hvis du ikke kan betale, kan du prøve at skaffe credits ved at sælge TIE-fighters tilbage til banken eller ved at sælge The Dark Side-kort og/eller Get Out of Jail Free-kort til andre spillere til en aftalt pris.

Hvis du stadig ikke kan betale, er du gået fallit og ryger ud af spillet! Læg alle The Dark Side-kort og/eller Get Out of Jail Free-kort, du måtte have, nederst i den tilsvarende bunke.

SAML FARVEGRUPPER! (se farvegrupperne på siden Indhold)

Når du har sikret kontrakter med begge berygtede figurer i en farvegruppe, kan du:

- indsamle det dobbelte af betalingen for de pågældende kontrakter!
- føje TIE-fighters til de pågældende kontrakter og opkræve endnu flere credits! Se TIE-FIGHTERS.

SIKREDE KONTRAKTER

Når du lander på en berygtet figur, som en anden spiller har en kontrakt med, skal spilleren opkræve betaling af dig. I så fald skal du betale det beløb, der står på kontraktkortet. Hvis spilleren ikke når at opkræve betaling, før den næste spiller kaster terningen, behøver du ikke at betale!

HANDLINGSFELTER



GO

Når du passerer eller lander på GO-feltet, modtager du 740 fra banken og tager Force Lightning-ringen med det samme. Du kan nu bruge din figurs unikke evne!



Hvis du sendes i fængsel, mens du har Force Lightning-ringen, skal du lægge Force Lightning-ringen på GO med det samme.

THE EMPIRE OG THE DARK SIDE

Tag det øverste kort fra den tilsvarende bunke. Hvis der står på kortet, at du skal beholde det, indtil du er klar til at bruge det, skal du gøre det. Ellers skal du læse det højt og straks gøre, hvad der står. Læg kortet nederst i den tilsvarende bunken, når du er færdig.

REBEL ESCAPE OG REBEL ATTACK

Når du lander på et af disse felter, skal du betale det beløb, der står på feltet, til banken.

SHIPS

Når du lander på et Ship-felt, kan du flytte til en hvilken som helst berygtet figur, der ligger mellem det Ship-felt, du står på, og det næste. Følg reglerne for det felt, du lander på, og afslut derefter din tur. Hvis du ikke ønsker at flytte din brik, kan du blive, hvor du er, og afslutte din tur.



Hvis du passerer GO, modtager du ikke 740 og må ikke tage Force Lightning-ringen.

HANDLINGSFELTER
(fortsat)



FREE PARKING
Der sker ikke noget. Måske er dette det bedste tidspunkt at afprøve Dødsstjernens ildkraft på – for eksempel – den fredfyldte verden Alderaan? Nogle planeter ser meget bedre ud som livløse asteroidefelter.



JUST VISITING
Bare rolig – du er bare på besøg. Hvis du lander her, skal du stille din brik på feltet Just Visiting.



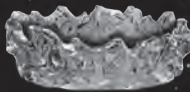
GO TO JAIL
Flyt straks din brik til feltet In Jail! Du modtager ikke **740** og må heller ikke tage Force Lightning-ringen for at have passeret GO. Hvis du allerede har Force Lightning-ringen, skal du lægge den på GO. Ingen har den nu i sin besiddelse! Din tur er herefter slut. Du kan stadig opkræve betalinger, købe TIE-fighters eller byde på dem på auktion og bytte, mens du er i fængsel.

HVORDAN SLIPPER JEG
UD AF FÆNGSLET?

Du har 3 muligheder:

- Betal 710**, næste gang det bliver din tur. Spil herefter som normalt.
- Brug et Get Out of Jail Free-kort**, næste gang det bliver din tur (eller køb et af en anden spiller). Læg kortet nederst i den tilsvarende bunke. Kast terningerne, og spil som normalt.
- Slå en 6'er**, næste gang det er din tur. Gør du det, er du fri! Ryk det antal felter, som terningen viser, og lad turen gå videre til næste spiller.
Du har tre ture til at forsøge at slå en 6'er. Hvis du ikke slår en 6'er ved din tredje tur i fængsel, skal du betale **710** og flytte det antal felter, dit sidste terningekast viser.

FORCE LIGHTNING-RINGEN



Hver figur har en unik evne! Hver gang du passerer eller lander på GO, skal du straks tage Force Lightning-ringen (uanset om den ligger på en anden spillers brik eller ej) og lægge den på din brik. Du kan nu bruge din figurs evne, der er beskrevet nedenfor og på dit figurkort!



DARTH VADER
Hver gang en anden spiller lander på et af The Dark Side-felterne, må du stjæle **730** fra dem!



GRAND INQUISITOR
Modtag **710** fra banken, hver gang du slår en 6'er!



KEJSER PALPATINE
Hver gang en anden spiller lander på et af The Empire-felterne, må du stjæle **730** fra dem!



ASAJJ VENTRESS
Hver gang en anden spiller lander på et af de fire hjørnefelter, må du stjæle **720** fra dem!
BEMÆRK: Hvis spilleren ender på feltet In Jail, må du ikke stjæle credits fra dem – de har det slemt nok i forvejen!



KYLO REN
Hver gang en anden spiller lander på et af Ship-felterne, må du stjæle **720** fra dem!



DARTH MAUL
Modtag **710** fra banken, hver gang du slår en 3'er!



TIE-FIGHTERS

Når du har samlet en farvegruppe, kan du begynde at tilføje TIE-fighters (du behøver ikke vente på, at det bliver din tur).

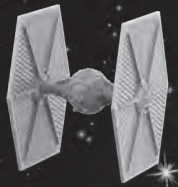
For at tilføje en TIE-fighter skal du betale banken det beløb, der står på kontraktkortet, og placere TIE-fighteren på den pågældende kontrakt. Du skal tilføje jævnt. Du kan først føje endnu en TIE-fighter til en kontrakt, når alle kontrakter i gruppen har en TIE-fighter tilføjet. Du kan føje op til 5 TIE-fighters til en kontrakt.

En TIE-fighter tilbage? Sæt den på auktion!

Hvis flere spillere vil købe den sidste TIE-fighter, skal bankøren sætte den på auktion. Buddene starter ved **710**, og alle kan hæve budet med så lidt som **710**. I behøver ikke at gå efter, hvis tur det er. Betaling sker til banken.

Ingen TIE-fighters tilbage?

Du kan i så fald ikke købe nogen, før en anden spiller sælger sine tilbage.



KØB, SALG OG BYTTE

Du kan bytte kontrakter med andre spillere når som helst – du kan dog på intet tidspunkt sælge eller bytte Force Lightning-ringen.

Du skal sælge alle TIE-fighters på en farvegruppe til banken, før du kan give en kontrakt tilbage til banken eller bytte en kontrakt med en anden spiller. Du kan ikke sælge eller bytte TIE-fighters med en anden spiller.

Kontrakter kan byttes for andre kontrakter og/eller The Dark Side-kort og Get Out of Jail Free-kort. Prisen afgøres af de spillere, der indgår handlen.

GODE RÅD

Spillet er sjovest, hvis I undgår hjemmelavede regler.

Lån aldrig credits ud til andre spillere, og lav ikke aftaler om ikke at opkræve betaling af hinanden.

Læg aldrig credits på midten af spillebrættet. Du får ikke en bonus for at lande på Free Parking!

HJÆLP! JEG KAN IKKE BETALE

1. PRØV AT SKAFFE CREDITS.

Hvis du skylder betaling, et The Dark Side- eller The Empire-kortgebyr, eller hvis du lander på en ikke-sikret kontrakt og ikke kan betale, kan du prøve at skaffe credits ved at sælge TIE-fighters tilbage til banken eller ved at sælge The Dark Side-kort og/eller Get Out of Jail Free-kort til andre spillere til en aftalt pris.

Salg af TIE-fighters

Sælg TIE-fighters til banken for købsprisen. TIE-fighters skal sælges jævnt i farvegruppen.

Skylder du stadig credits?

Hvis du stadig skylder en spiller betaling og ikke har nogen TIE-fighters at sælge, skal du give den pågældende spiller én af dine kontrakter for at betale gælden. Hvis du stadig skylder til banken, skal du aflevere en kontrakt til banken for at betale gælden.

2. HVIS DU IKKE HAR NOGEN KONTRAKTER TILBAGE,
ER DU GÅET FALLIT OG RYGER UD AF SPILLET!

Skylder du til en anden spiller?

Giv dem et hvilket som helst The Dark Side-kort og/eller Get Out of Jail Free-kort, du måtte have.



Hvis du har Force Lightning-ringen, skal du placere den på GO-feltet.

Skylder du til banken?

Læg alle The Dark Side-kort og/eller Get Out of Jail Free-kort, du måtte have, nederst i den tilsvarende bunke.



Hvis du har Force Lightning-ringen, skal du placere den på GO-feltet.

De resterende spillere fortsætter med at spille, indtil der kun er én spiller tilbage med credits. Spilleren, der står tilbage, er vinderen – og har brugt den mørke sides kræfter på bedste vis til at stramme grebet om galaksen!



SLIPP LØS KRAFTEN FRA THE DARK SIDE!

Rekrutter så mange notoriske figurer som mulig for å ta kontrollen over galaksen! Jo flere kontrakter du inngår med disse figurene, jo flere kreditter kan du innkreve fra andre brukere. Bruk kraftlynringen og The Dark Side-kort for å få overtaket. Den siste spilleren med kredittpoeng når alle de andre spillerne har tapt sine, vinner!

HVA ER ANNERLEDES MED MONOPOLY: STAR WARS™ DARK SIDE EDITION-SPILET?

Rekrutter notoriske figurer fra hele galaksen!

Eiendommer er kontrakter med notoriske figurer. Når du lander på en notorisk figur, må du inngå en kontrakt med dem. Hvis du inngår kontrakter med begge de notoriske figurene i et fargesett, kan du legge til TIE Fighter-kampfly for disse kontraktene og innkreve mer i betaling fra andre spillere!



Bruk lynets kraft!

Hver karakterbrikke har en unik kraft. Du kan bruke kraften til din karakter når du har kraftlynringen. Når du passerer eller lander på START-feltet, tar du kraftlynringen (i tillegg til å få kreditter) og plasserer den på spillebrikken din. Da kan du bruke kraften på karakterkortet ditt!



Hopp til hyperrom!

Når du lander på et romskipfelt, kan du hoppe til hyperrom, noe som betyr at du kan flytte til alle notoriske figurer mellom det skipet og det neste på brettet! Hvis du passerer START, kan du ikke få kreditter eller ta kraftlynringen, slik du normalt kan gjøre.



Bruk The Dark Side-kortene til å legge planer mot andre spillere!

Når du lander på et av The Dark Side-feltene, trekker du et The Dark Side-kort. Disse kortene kan f.eks. tillate deg å ta kraftlynringen med en gang, stjele kontrakter og kreditter fra andre spillere eller til og med sende en av rivalene dine i fengsel!



SETT DET OPP! (Se baksiden av denne spillveiledningen)

1 Velg en spiller som skal være banksjefen. Banksjefen har ansvar for:

- Bankens kreditter
- TIE Fighter-kampfly
- Kontraktkort
- Auksjoner

Banksjefen kan også være med i spillet, men må holde sine egne kreditter atskilt fra bankens.

2 Banksjefen gir hver spiller:



x 5
(verdt 710 hver)



x 5
(verdt 750 hver)

(Totalt = 7300)



3 Stokk The Dark Side-kortene og plasser dem her med forsiden ned.

4 Stokk The Empire-kortene og plasser dem her med forsiden ned.

6 Plasser terningen og kraftlynringen ved siden av spillebrettet.

5 Hver spiller velger en karakter. Plasser denne karakterbrikken på START, og legg karakterkortet foran deg.



SPILL!

SLIK VINNER DU

Flytt rundt på spillebrettet og rekrutter så mange notoriske karakterer du kan. Jo flere du rekrutterer, jo mer betaling kan du kreve inn fra andre spillere. Hvis du er den siste spilleren med kreditter når alle andre spillere har tapt sine, vinner du!

HVEM BEGYNNER?

Hver spiller kaster terningen. Den som får høyest tall, begynner, og spillet fortsetter mot venstre.

Når det er din tur

1. Kast terningen.
2. Flytt spillebrikken din (og kraftlynringen hvis du har den) dette antallet felt med klokken.
3. Hvor landet du? Utfør reglene på dette feltet på brettet. Se BRETTFELTENE.

Passerte eller landet du på START?

Ta kraftlynringen og plasser den på spillebrikken din. Du flytter kraftlynringen rundt på brettet sammen med spillebrikken – og når du har ringen, kan du bruke karakterens unike kraft! Se KRAFTLYNRING.

4. Turen din er over. Gi terningen til spilleren til venstre for deg.

START SPILET!

Det er alt du trenger å vite, så sett i gang. Du kan lese om feltene etter hvert som du lander på dem.

BRETTFELTENE

EIENDOMMER

Det finnes én type eiendommer: kontrakter med notoriske figurer, som kommer i fargesett.

USIKREDE KONTRAKTER

Når du lander på en notorisk figur som ingen spiller har rekruttert, må du inngå en kontrakt med dem. Betal prisen på brettfeltet og ta den notoriske figurens kontraktkort.

Hvis du ikke har råd til å betale, kan du prøve å skaffe kreditter ved å selge TIE Fighter-kampfly tilbake til banken eller selge The Dark Side-kort og/eller Slipp ut av fengsel gratis-kort til andre spillere til en avtalt pris.

Hvis du fremdeles ikke kan betale, er du konkurs og ute av spillet. Legg tilbake eventuelle The Dark Side-kort og/eller Slipp ut av fengsel-gratis-kort nederst i tilhørende kortbunke.

SAMLE FARGESETT! (se Innhold-siden for fargesett)

Når du har inngått kontrakter med begge de notoriske figurene i et fargesett, får du følgende fordeler:

- Krev inn doble betalinger for disse kontraktene.
- Legg til TIE Fighter-kampfly for disse kontraktene, og krev inn enda flere kreditter. Se TIE FIGHTER-KAMPFLY.

SIKREDE KONTRAKTER

Når du lander på en notorisk figur som en annen spiller har inngått kontrakt med, må denne spilleren innkreve betaling fra deg. Hvis de gjør det, må du betale beløpet som vises på kontraktkortet. Hvis de ikke innkrever betaling før neste spiller kaster terningen, trenger du ikke å betale!

HANDLINGSFELT



START

Når du passerer eller lander på START, får du **740** fra banken og kan umiddelbart ta kraftlynringen. Du kan nå bruke din karakters unike kraft!



Hvis du har kraftlynringen og blir sendt i fengsel, må du umiddelbart legge kraftlynringen på START.

THE EMPIRE OG THE DARK SIDE

Ta det øverste kortet fra den tilhørende kortbunken. Hvis det står på kortet at du skal beholde det inntil du er klar til å bruke det, gjør du det. Hvis ikke, leser du kortet høyt og utfører det som står på kortet med en gang. Legg kortet tilbake nederst i den tilhørende kortbunken når du er klar.

REBEL ESCAPE OG REBEL ATTACK

Når du lander på et av disse feltene, skal du betale banken beløpet som står på feltet.

ROMSKIP

Når du lander på et romskipfelt, kan du flytte til enhver notorisk figur mellom dette romskipet og det neste. Følg reglene for feltet du lander på, og avslutt deretter turen din. Hvis du ikke vil flytte, kan du bli der du er og avslutte turen din.



Hvis du passerer START, skal du ikke få **740** eller ta kraftlynringen.

HANDLINGSFELT (fortsettelse)



GRATIS PARKERING

Her skjer det ingenting. Dette kan være et perfekt tidspunkt for å teste Dødsstjernens ildkraft på f.eks. den fredelige verdenen Alderaan. Noen planeter tar seg mye bedre ut som asteriodebelter uten tegn på liv.



BARE PÅ BESØK

Ingen fare – du er bare på besøk. Hvis du lander her, plasserer du tegnet ditt i Bare på besøk-delen av feltet.



GÅ I FENGSEL

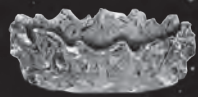
Flytt spillebrikken din umiddelbart til I fengsel-feltet! Du får ikke **740** og kan ikke ta kraftlynringen når du passerer START. Hvis du alt har kraftlynringen, plasserer du den på START. Ingen har ringen akkurat nå. Deretter er turen din over. Du kan fortsatt innkreve betalinger, kjøpe TIE Fighter-kampfly eller by på dem på auksjon og handle mens du er fengsel.

HVORDAN KOMMER JEG UT AV FENGSELET?

Du har 3 alternativer:

- Betal 710** i starten av den neste turen din, og kast så terningen og flytt som normalt.
- Bruk et Slipp ut av fengsel gratis-kort** i starten av den neste omgangen din hvis du har et slikt kort (eller kjøp et av en annen spiller). Legg kortet nederst i den tilhørende kortbunken, kast terningen og flytt.
- Kast 6** på terningen neste gang det er din tur. Hvis du gjør det, er du fri! Bruk terningkastet til å flytte, deretter er turen din over. Du kan bruke opptil tre turer på å prøve å kaste 6 på terningen. Hvis du ikke har fått 6 når det er din tredje tur i fengsel, betaler du **710** og bruker det siste kastet ditt til å flytte.

KRAFTLYNRING



Hver karakter har en unik kraft! Når du passerer eller lander på START, tar du med en gang kraftlynringen (selv om den er på en annen spillers spillebrikke) og plasserer den på spillebrikken din. Nå kan du bruke kraften til karakteren din, som beskrevet nedenfor og på karakterkortet ditt.



DARTH VADER

Hver gang en annen spiller lander på et av The Dark Side-feltene, kan du stjele **730** fra dem!



STORINKVISITØREN

Hver gang du kaster 6 på terningen, får du **710** fra banken!



KEISER PALPATINE

Hver gang en annen spiller lander på et av The Empire-feltene, kan du stjele **730** fra dem!



ASAJJ VENTRESS

Hver gang en annen spiller lander på et av fire hjørnefeltene, kan du stjele **720** fra dem!



MERK: Hvis denne spilleren ender opp på I fengsel-feltet, skal du ikke stjele kreditter fra spilleren – situasjonen deres er ille nok allerede!



KYLO REN

Når en annen spiller lander på et av romskipfeltene, kan du stjele **720** fra dem!



DARTH MAUL

Hver gang du kaster 3 på terningen, får du **710** fra banken!



TIE FIGHTER-KAMPFLY

Med én gang du får et fargesett, kan du starte å legge til TIE Fighter-kampfly (du trenger ikke vente til det er din tur).

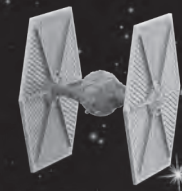
Du legger til et TIE Fighter-kampfly ved å betale banken prisen på kontraktkortet og plassere et TIE Fighter-kampfly på denne kontrakten. Du må legge til jevnt fordelt. Du kan ikke legge enda et TIE Fighter-kampfly på en kontrakt før du har lagt til et på hver av kontraktene i settet. Du kan legge til opptil 5 TIE Fighter-kampfly på en kontrakt.

Ett TIE Fighter-kampfly igjen? Utløs den på auksjon!

Hvis flere spillere vil kjøpe det siste TIE Fighter-kampflyet, må banken utlyse den på auksjon. Budene starter på **710**, og alle kan øke budet med så lite som **710**. Dere behøver ikke følge tur-rekkefølgen. Betalingen går til banken.

Ingen TIE Fighter-kampfly igjen?

Du kan ikke kjøpe et før noen selger sitt tilbake til banken.



TILBUD OG BYTTEHANDEL

Du kan bytte kontrakter med andre spillere når som helst – men du kan aldri selge eller bytte kraftlynringen.

Du må selge alle TIE Fighter-kampfly på et fargesett til banken før du kan gi en kontrakt tilbake til banken eller bytte en kontrakt med en annen spiller. Du kan ikke selge eller bytte TIE Fighter-kampfly til/med en annen spiller.

Kontrakter kan byttes mot andre kontrakter og/eller The Dark Side-kort og Slipp ut av fengsel gratis-kort. Beløpet avtales mellom spillerne som gjør byttehandelen.

GODE TIPS

For at spillet skal bli kort og morsomt bør dere ikke bruke egne regler!

Lån aldri kreditter til andre spillere eller gjør avtaler om å ikke ta betaling av hverandre.

Plasser aldri kreditter midt på brettet. Du får ikke bonus for å lande på Gratis parkering!

HJELP! JEG KAN IKKE BETALE

1. PRØV Å SKAFFE KREDITTER.

Hvis du skylder en betaling, en avgift på et The Dark Side- eller The Empire-kort eller du lander på en usikret kontrakt og ikke kan betale, kan du prøve å skaffe kreditter ved å selge TIE Fighter-kampfly tilbake til banken eller selge The Dark Side-kort og/eller Slipp ut av fengsel gratis-kort til andre spillere til en avtalt pris.

Selg TIE Fighter-kampfly

Selg TIE Fighter-kampfly tilbake til banken til kjøpsprisen. TIE Fighter-kampfly må selges jevnt fordelt over hele fargesettet.

Skylder du fortsatt kreditter?

Hvis du fortsatt skylder betaling til en spiller og ikke har noen TIE Fighter-kampfly å selge, må du overføre en av kontraktene dine til denne spilleren for å gjøre opp for gjelden. Hvis du fortsatt skylder banken, gi én kontrakt tilbake til banken for å gjøre opp for gjelden.

2. HVIS DU IKKE HAR NOEN KONTRAKTER IGJEN, ER DU KONKURS OG UTE AV SPILLET!

Har du gjeld til en annen spiller?

Gi dem The Dark Side-kort og/eller Slipp ut av fengsel gratis-kort du måtte ha.



Hvis du har kraftlynringen, plasser du den på START-feltet.

Har du gjeld til banken?

Legg The Dark Side-kort og/eller Slipp ut av fengsel gratis-kort du måtte ha, nederst i den tilhørende kortbunken.



Hvis du har kraftlynringen, plasser du den på START-feltet.

Spillerne som er igjen fortsetter å spille til det bare er én person igjen i spillet. Den spilleren er vinneren – og har brukt Dark Side-kraften mest effektivt for å stramme grepet om galaksen!



PÄÄSTÄ PIMEÄN PUOLEN VOIMAT VALLOILLEEN!

Värvää joukkoihisi mahdollisimman monta pahamaineista hahmoa ja tiukena otettasi galaksin valtiudesta! Mitä enemmän sopimuksia sinulla on hahmojen kanssa, sitä enemmän krediittejä voit veloittaa muilta pelaajilta. Voimasalamointi-sormuksella ja Pimeä puoli -kortteilla pääset niskan päälle. Viimeinen pelaaja, jolla on vielä krediittejä jäljellä muiden menetettyä omansa, voittaa pelin!

MITEN MONOPOLY: STAR WARS™ DARK SIDE EDITION EROAA PERUSPELISTÄ?

Värvää joukkoihisi pahamaineisia hahmoja galaksin joka kolkasta!

Kiinteistöt ovat pahamaineisten hahmojen kanssa tehtäviä sopimuksia. Kun pysähdyt pahamaineisen hahmon kohdalle, sinun on tehtävä tämän kanssa sopimus. Jos teet sopimuksen väriryhmän molempien pahamaineisten hahmojen kanssa, voit lisätä TIE-hävittäjän sopimuksille ja periä lisämaksuja muilta pelaajilta!



Käytä Voimasalamointi-sormuksen voimaa!

Jokaisella hahmonappulalla on oma voimansa. Voit käyttää hahmon voimaa, kun sinulla on Voimasalamointi-sormus. Kun pysähdyt lähtöruutuun tai ohitat sen, ota Voimasalamointi-sormus (krediittien perimisen lisäksi) ja aseta se pelinappulasi päälle. Sitten voit käyttää hahmokortissasi kerrottua voimaa!



Loikkaa hyperavaruuteen!

Kun pysähdyt Alus-ruutuun, voit tehdä hyperavarustusloikan, eli voit liikkua minkä tahansa pahamaineisen hahmon luo nykyisen ja seuraavan laudalla olevan Alus-ruudun välillä! Jos ohitat lähtöruudun, et peri krediittejä tai ota Voimasalamointi-sormusta, kuten normaalisti tekisit.



Juonittele Pimeä puoli -korttien avulla muita pelaajia vastaan!

Kun pysähdyt Pimeä puoli -ruutuun, nosta Pimeä puoli -kortti. Niiden avulla saatat saada Voimasalamointi-sormuksen heti, voit varastaa sopimuksia ja krediittejä muilta pelaajilta tai jopa lähettää jonkun vastustajistasi vankilaan!



VALMISTELUT (Katso tämän pelioppaan kääntöpuoli)

1 Valitkaa yksi pelaaja pankkiiriksi. Pankkiiri vastaa seuraavista:

- pankin krediiteistä
- TIE-hävittäjiä
- sopimuskorteista
- huutokaupoista.

Myös pankkiiri voi pelata peliä, mutta hänen on pidettävä omat krediittinsä erillään pankin krediiteistä.

2 Pankkiiri antaa kullekin pelaajalle:



x 5
(arvo on 710)



x 5
(arvo on 750)

(Yhteensä = 7300)



3 Sekoita Pimeä puoli -kortit ja aseta ne kuvapuoli alaspäin tähän.

4 Sekoita Imperiumi-kortit ja aseta ne kuvapuoli alaspäin tähän.

6 Aseta noppa ja Voimasalamointi-sormus lähelle pelilautaa.

5 Jokainen pelaaja valitsee hahmon. Aseta valitsemasi hahmonappula lähtöruutuun. Aseta hahmon kortti eteisi.



PELIN KULKU

VOITTAMINEN

Liiku pelilaudalla ja värvää mahdollisimman monta pahamaineista hahmoa. Mitä enemmän värväät, sitä enemmän maksuja voit periä muilta pelaajilta. Pelaaja, jolla on vielä krediittejä jäljellä muiden menetettyä omansa, voittaa pelin!

KUKA ALOITTA?

Jokainen pelaaja heittää noppaa. Suurimman silmäluvun saanut aloittaa, ja vuoro siirtyy sen jälkeen vasemmalle.

Omalla vuorollasi

1. Heitä noppaa.
2. Siirrä pelinappulaasi (ja Voimasalamointi-sormusta, jos sinulla on se) myötäpäivään nopan silmäluvun verran.
3. Mihin ruutuun päädyit? Noudata ruutua koskevia ohjeita. Katso PELILAUDAN RUUDUT.

Ohititko lähtöruudun tai pysähdytkö siihen? Ota välittömästi Voimasalamointi-sormus ja aseta se pelinappulasi päälle. Liikut nyt laudalla sormuksen kanssa ja voit käyttää hahmosi ainutlaatuista voimaa! Katso VOIMASALAMOINTI-SORMUS.

4. Vuorosi päättyy. Anna noppa vasemmalla puolellasi olevalle pelaajalle.

ALOITA PELI!

Siinä kaikki, mitä tarvitsee tietää. Peli voi alkaa. Tarkista ruutujen merkitys ohjeista.

PELILAUDAN RUUDUT

KIINTEISTÖT

Kiinteistöjä on yhdenlaisia: pahamaineisten hahmojen kanssa tehtävät sopimukset, jotka on jaettu väriryhmiin.

VAHVISTAMATTOMAT SOPIMUKSET

Kun päädyt värväävättömän pahamaineisen hahmon ruutuun, sinun on tehtävä tämän kanssa sopimus! Maksa laudan ruudussa ilmoitettu hinta ja ota pahamaineisen hahmon sopimuskortti.

Jos sinulla ei ole varaa maksaa, yritä hankkia krediittejä myymällä TIE-hävittäjiä takaisin pankille tai myymällä Pimeä puoli- tai Vapaudut vankilasta -kortteja muille pelaajille sovittuun hintaan.

Jos et sittenkään pysty maksamaan, olet konkurssissa ja ulkona pelistä! Palauta Pimeä puoli- ja Vapaudut vankilasta -kortit oikeiden pakkojen alimmaisiksi.

KERÄÄ VÄRIRYHMIÄ!

(Katso lisätietoja väriryhmistä Sisältö-sivulta.)

Kun olet tehnyt sopimuksen väriryhmän molempien pahamaineisten hahmojen kanssa, voit

- periä hahmojen sopimuksista kaksinkertaisen maksun!
- lisätä TIE-hävittäjän hahmojen sopimuksille ja periä entistä enemmän krediittejä! Katso TIE-HÄVITTÄJÄT.



TEHDYT SOPIMUKSET

Kun päädyt pahamaineisen hahmon kohdalle, jolla on sopimus jonkun toisen pelaajan kanssa, sopimuksen tehneen pelaajan on pyydetävä sinulta maksua. Jos näin tapahtuu, sinun on maksettava sopimuskortissa ilmoitettu summa. Jos omistaja ei pyydä mitään, ennen kuin seuraava pelaaja heittää noppaa, sinun ei tarvitse maksaa!

TOIMINTARUUDUT



LÄHTÖRUUTU

Kun ohitat lähtöruudun tai pysähdyt siihen, peri **740** krediittiä pankista ja ota välittömästi Voimasalamointi-sormus. Voit nyt käyttää hahmosi ainutlaatuista voimaa!



Jos joudut vankilaan Voimasalamointi-sormuksen kanssa, sinun on välittömästi laitettava sormus lähtöruutuun.

IMPERIUMI JA PIMEÄ PUOLI

Ota ylin kortti vastaavasta pakasta. Jos kortissa kehoitetaan säilyttämään se, kunnes olet valmis käyttämään sen, voit tehdä niin. Muutoin lue se ääneen ja noudata heti sen ohjeita. Palauta kortti oikean pakan alimmaiseksi käytön jälkeen.

KAPINALLISTEN PAKO JA KAPINALLISTEN HYÖKKÄYS

Jos pysähdyt jompaankumpaan näistä ruuduista, sinun on maksettava pankille ruudussa näkyvä summa.

ALUKSET

Kun päädyt Alus-ruutuun, voit liikkua minkä tahansa pahamaineisen hahmon ruutuun nykyisen ja seuraavan Alus-ruudun välillä. Noudata sen ruudun sääntöjä, johon päädyt. Vuorosi päättyy. Jos et halua liikkua lainkaan, voit pysyä paikallasi, ja vuorosi päättyy.



Jos ohitat lähtöruudun, et peri **740** krediittiä tai ota Voimasalamointi-sormusta.

TOIMINTARUUDUT (jatkuu)



VAPAA PYSÄKOINTI

Mitään ei tapahdu. Ehkä nyt on hyvä hetki kokeilla Kuolemantähden tulivoimaa vaikkapa Alderaanin rauhalliseen aurinkokuntaan. Jotkut planeetat vain näyttävät paljon paremmilta elottomina asteroidivyöhykkeinä.



VANKILASSA KÄYNTI

Älä huoli, olet vain käymässä. Jos päädyt tänne, aseta pelinappulasi Vankilassa käynti -osioon.



MENE VANKILAAN

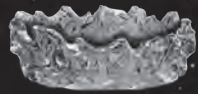
Siirrä pelinappulasi välittömästi Vankila-ruutuun! Älä peri **740** krediittiä tai ota Voimasalamointi-sormusta lähtöruudun ohittamisesta. Jos sinulla on jo Voimasalamointi-sormus, aseta se lähtöruutuun. Se ei ole nyt kenenkään hallussa! Vuorosi päättyy. Voit periä maksuja, ostaa TIE-hävittäjiä, tehdä tarjouksia huutokaupassa ja käydä kauppaa myös vankilassa ollessasi.

VANKILASTA VAPAUTUMINEN

Sinulla on 3 vaihtoehtoa:

- 1. Maksa 710** krediittiä seuraavan vuorosi alussa, heitä noppaa ja liiku normaaliin tapaan.
- 2. Käytä Vapaudut vankilasta -korttia** seuraavan vuorosi alussa, jos sinulla on sellainen (tai jos ostat sellaisen toiselta pelaajalta). Aseta kortti sitä vastaavan pakan alimmaiseksi, heitä noppaa ja liiku.
- 3. Heitä kuutonen** seuraavalla vuorollasi. Jos onnistut, olet vapaa! Liiku heiton mukaisesti ja lopeta sitten vuorosi. Voit yrittää heittää kuutosen enintään kolmella pelivuorolla. Jos se ei onnistu kolmannellakaan kerralla vankilassa ollessasi, maksa **710** krediittiä ja siirrä hahmoasi viimeisimmän nopanheittosi mukaisesti.

VOIMASALAMOINTI-SORMUS



Jokaisella hahmolla on ainutlaatuinen voima! Kun ohitat lähtöruudun tai pysähdyt siihen, ota välittömästi Voimasalamointi-sormus (oli pa se jollain toisella pelaajalla tai ei) ja laita se pelinappulasi päälle. Voit nyt käyttää alla ja hahmokortissa kuvattua hahmosi voimaa.



DARTH VADER

Aina, kun joku muista pelaajista pysähtyy Pimeä puoli -ruutuun, varasta tältä **730** krediittiä!



SUURINKVISIITTORI

Aina, kun heität nopalla silmäluvun 6, peri **710** krediittiä pankista!



KEISARI PALPATINE

Aina, kun joku muista pelaajista pysähtyy johonkin Imperiumi-ruutuun, varasta tältä **730** krediittiä!



ASAJJ VENTRESS

Aina, kun joku muista pelaajista pysähtyy johonkin neljästä kulmaruudusta, varasta tältä **720** krediittiä!



KYLO REN

Aina, kun joku muista pelaajista pysähtyy johonkin Alus-ruutuun, varasta tältä **720** krediittiä!



DARTH MAUL

Aina, kun heität nopalla silmäluvun 3, peri **710** krediittiä pankista!



TIE-HÄVITTÄJÄT

Voit alkaa lisätä TIE-hävittäjiä sopimuksille heti, kun omistat väriyhmän (sinun ei tarvitse odottaa omaa pelivuoroasi).

Lisää TIE-hävittäjiä maksamalla pankille sopimuskortissa ilmoitettu hinta ja aseta TIE-hävittäjä sopimukselle. Hävittäjiä on lisättävä tasaisesti väriyhmän sopimuksille. Toista hävittäjää ei voi lisätä sopimukselle, ennen kuin väriyhmän kaikilla sopimuksilla on yksi hävittäjä. Yhdellä sopimuksella voi olla korkeintaan viisi TIE-hävittäjää.

Onko TIE-hävittäjiä enää yksi jäljellä? Järjestä huutokauppa!

Jos viimeiselle TIE-hävittäjälle on useita halukkaita ostajia, pankkiirin on huutokaupattava se. Lähtöhinta on **710** krediittiä, ja jokainen pelaaja voi korottaa tarjousta vähintään **710** krediittiä kerrallaan. Tarjouksia ei tarvitse tehdä vuorojärjestyksessä. Maksu suoritetaan pankille.

Loppuivatko TIE-hävittäjät?

Voit ostaa hävittäjän vasta, kun joku myy omansa pois.



KAUPPOJEN TEKEMINEN

Voit käydä kauppaa sopimuksista muiden pelaajien kanssa koska tahansa, mutta et voi koskaan myydä tai vaihtaa Voimasalamointi-sormusta.

Sinun on myytävä kaikki väriyhmän TIE-hävittäjät pankille, ennen kuin voit antaa sopimuksen takaisin pankille tai vaihtaa sopimuksen toisen pelaajan kanssa. Et voi myydä TIE-hävittäjiä toiselle pelaajalle tai vaihtaa niitä muiden kanssa.

Sopimuksia voi vaihtaa muihin sopimuksiin tai Pimeä puoli- tai Vapaudut vankilasta -kortteihin. Pelaajat sopivat keskenään kauppahinnasta.

HYÖDYLLISIÄ VINKKEJÄ

Peli pysyy sopivan lyhyenä, kun ette käytä omia sääntöjä!

Älä lainaa krediittejä muille pelaajille äläkä jätä perimättä maksuja muilta pelaajilta.

Älä koskaan aseta krediittejä pelilaudan keskelle. Vapaa pysäköinti -ruudusta ei saa bonusta.

APUA! EN PYSTY MAKSAMAAN!

1. YRITÄ HANKKIA KREDIITTEJÄ.

Jos sinulla ei ole varaa maksaa muiden pelaajien perimiä maksuja, Pimeä puoli- tai Imperiumi-korttien maksuja tai vahvistamattoman sopimuksen hintaa, yritä hankkia krediittejä myymällä TIE-hävittäjiä takaisin pankille tai myymällä Pimeä puoli- tai Vapaudut vankilasta -kortteja muille pelaajille sovittuun hintaan.

TIE-hävittäjien myyminen

Myy TIE-hävittäjiä pankille niiden ostohinnalla. TIE-hävittäjät on myytävä tasaisesti koko väriyhmästä.

Oletko yhä velkaa?

Jos olet yhä velkaa toiselle pelaajalle eikä sinulla ole yhtään TIE-hävittäjää, jonka voisit myydä, sinun on siirrettävä yksi sopimuksistasi velkojalle velan maksuna. Jos olet yhä velkaa pankille, palauta yksi sopimuksistasi pankille velan maksuna.

2. JOS SINULLA EI OLE SOPIMUKSIA JÄLJELLÄ, OLET KONKURSSISSA JA POISSA PELISTÄ!

Oletko velkaa toiselle pelaajalle?

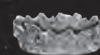
Anna tälle hallussasi olevat Pimeä puoli- ja/tai Vapaudut vankilasta -kortit.



Jos sinulla on Voimasalamointi-sormus, aseta se lähtöruutuun.

Oletko velkaa pankille?

Palauta hallussasi olevat Pimeä puoli- ja/tai Vapaudut vankilasta -kortit oikeiden pakkojen alimmaisiksi.



Jos sinulla on Voimasalamointi-sormus, aseta se lähtöruutuun.

Peli jatkuu, kunnes jäljellä on enää yksi pelaaja. Viimeinen jäljellä oleva pelaaja voittaa käytettyään Pimeän puolen voimaa tehokkaimmin tiukentamaan otettaan galaksin valtiudesta!



ΑΠΕΛΕΥΘΕΡΩΣΤΕ ΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΤΗΣ ΣΚΟΤΕΙΝΗΣ ΠΛΕΥΡΑΣ!

Στρατολογήστε όσες περισσότερες διαβόητες φιγούρες δράσης μπορείτε για να συνεχίσετε το ταξίδι σας στον γαλαξία! Όσα περισσότερα συμβόλαια εξασφαλίζετε με αυτές τις φιγούρες δράσης, τόσους περισσότερους πόντους χρεώνετε τους άλλους παίκτες. Χρησιμοποιήστε το Ring Κεραυνού Δύναμης και τις κάρτες Σκοτεινής Πλευράς για να υπερισχύσετε. Αν είστε ο τελευταίος παίκτης με πόντους όταν όλοι οι άλλοι παίκτες έχουν χάσει τους δικούς τους, κερδίζετε!

ΤΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΕΧΕΙ Η ΕΚΔΟΣΗ MONOPOLY: STAR WARS™ ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΠΛΕΥΡΑ;

Στρατολογήστε διαβόητες φιγούρες δράσης από όλο τον γαλαξία!

Οι ιδιοκτησίες είναι συμβόλαια με διαβόητες φιγούρες δράσης. Όταν βρεθείτε σε μια διαβόητη φιγούρα δράσης, πρέπει να κάνετε ένα συμβόλαιο με αυτή. Αν εξασφαλίσετε συμβόλαια με δύο διαβόητες φιγούρες δράσης μιας χρωματικής ομάδας, μπορείτε να προσθέσετε ΤΙΕ Αγωνιστές σε αυτά τα συμβόλαια, για να εισπράξετε περισσότερες πληρωμές από άλλους παίκτες.



Δαμάστε τη δύναμη του Κεραυνού δύναμης!

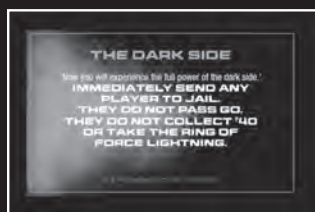
Κάθε πιόνι χαρακτήρα έχει μια μοναδική δύναμη. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη δύναμη του χαρακτήρα σας, όταν έχετε το Ring Κεραυνού Δύναμης. Όταν περάσετε ή σταματήσετε στην Αφετηρία, πάρτε το Ring Κεραυνού Δύναμης (για να συλλέξετε πόντους) και τοποθετήστε το στο πιόνι σας. Στη συνέχεια, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη δύναμη της κάρτας του χαρακτήρα σας.

Άλμα στο υπερδιάστημα!

Αν βρεθείτε σε θέση Πλοίου, μπορείτε να κάνετε άλμα στο υπερδιάστημα. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να μετακινηθείτε σε οποιαδήποτε διαβόητη φιγούρα δράσης μεταξύ αυτού του πλοίου και του επόμενου στο ταμπλό! Αν περάσετε από την Αφετηρία, παίρνετε το Ring Κεραυνού Δύναμης όπως συνήθως.

Χρησιμοποιήστε τις κάρτες Σκοτεινής Πλευράς για να κερδίσετε τους άλλους παίκτες!

Όταν σταματήσετε σε μία από τις θέσεις της Σκοτεινής Πλευράς, τραβήξτε μια κάρτα Σκοτεινής Πλευράς. Με αυτές τις κάρτες μπορείτε να πάρετε αμέσως το Ring Κεραυνού Δύναμης, να κλέψετε συμβόλαια και πόντους από άλλους παίκτες ή ακόμα και να στείλετε κάποιον από τους αντιπάλους σας στη φυλακή!



ΣΤΗΣΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ! (Βλ. πίσω πλευρά οδηγιών παιχνιδιού)

- 1 Διαλέξτε έναν παίκτη για τον ρόλο του Τραπεζίτη. Ο Τραπεζίτης είναι υπεύθυνος για τα εξής:
 - Πόντους της Τράπεζας
 - ΤΙΕ Αγωνιστές
 - Κάρτες συμβολαίου
 - Πλειστηριασμούς
 Ο Τραπεζίτης μπορεί επίσης να παίξει αλλά πρέπει να κρατάει τους πόντους του ξεχωριστά από την Τράπεζα.

- 2 Τραπεζίτη, δώσε σε κάθε παίκτη:

	X 5 (αξίας 710 η κάθε μία)		X 5 (αξίας 750 η κάθε μία)
(Σύνολο = 7300)			



- 3 Ανακατέψτε τις κάρτες Σκοτεινής Πλευράς και τοποθετήστε τις εδώ κλειστές.

- 4 Ανακατέψτε τις κάρτες Αυτοκρατορίας και τοποθετήστε τις εδώ κλειστές.

- 6 Τοποθετήστε το ζάρι και το Ring Κεραυνού Δύναμης στο ταμπλό.

- 5 Κάθε παίκτης επιλέγει έναν χαρακτήρα. Τοποθετήστε το πιόνι αυτού του χαρακτήρα στην ΑΦΕΤΗΡΙΑ και την κάρτα του μπροστά σας.



ΠΑΙΞΤΕ!

ΠΩΣ ΘΑ ΚΕΡΑΙΣΕΤΕ

Μετακινηθείτε στο ταμπλό στρατολογώντας όσες περισσότερες διαβόητες φιγούρες δράσης μπορείτε. Όσες περισσότερες έχετε, τόσες περισσότερες πληρωμές θα μπορείτε να εισπράξετε από άλλους παίκτες. Αν είστε ο τελευταίος παίκτης με πόντους όταν όλοι οι άλλοι παίκτες έχουν χάσει τους δικούς τους, κερδίζετε!

ΠΟΙΟΣ ΠΑΙΖΕΙ ΠΡΩΤΟΣ;

Κάθε παίκτης ρίχνει το ζάρι.

Ο παίκτης με τη μεγαλύτερη ζαριά ξεκινάει πρώτος και το παιχνίδι συνεχίζεται προς τα αριστερά.

Όταν έρθει η δική σας σειρά

- 1 Ρίξτε το ζάρι.
- 2 Μετακινήστε το πιόνι σας (και το Ring Κεραυνού Δύναμης αν το έχετε) δεξιόστροφα τον αντίστοιχο αριθμό θέσεων.
- 3 Πού σταματήσατε; Ακολουθήστε τις οδηγίες που αναγράφονται σε αυτήν τη θέση του ταμπλό. Βλ. ΟΙ ΘΕΣΕΙΣ ΣΤΟ ΤΑΜΠΛΟ.

Περάσατε ή σταματήσατε στην Αφετηρία; Πάρτε αμέσως το Ring Κεραυνού Δύναμης και τοποθετήστε το στο πιόνι σας. Θα μετακινήτε το Ring Κεραυνού Δύναμης στο ταμπλό μαζί με το πιόνι σας — και πλέον μπορείτε να χρησιμοποιείτε τη μοναδική δύναμη του χαρακτήρα σας! Βλ. ΤΟ RING ΚΕΡΑΥΝΟΥ ΔΥΝΑΜΗΣ.

- 4 Η σειρά σας τελείωσε. Δώστε το ζάρι στον παίκτη στα αριστερά σας.

ΞΕΚΙΝΗΣΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!

Αυτά είναι όλα όσα πρέπει να ξέρετε, γι' αυτό ξεκινήστε. Δείτε τι γράφουν οι θέσεις του ταμπλό κάθε φορά που σταματάτε σε μια θέση.

ΟΙ ΘΕΣΕΙΣ ΤΟΥ ΤΑΜΠΛΟ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΕΣ

Υπάρχει ένας τύπος ιδιοκτησίας: τα συμβόλαια με διαβόητες φιγούρες δράσης τα οποία ανήκουν σε χρωματικές ομάδες.

ΑΝΟΙΧΤΑ ΣΥΜΒΟΛΑΙΑ

Όταν βρεθείτε σε μια διαβόητη φιγούρα δράσης που δεν έχει στρατολογήσει κανένας παίκτης, κάντε ένα συμβόλαιο μαζί της! Πληρώστε το αντίτιμο που αναγράφεται στην αντίστοιχη θέση του ταμπλό και πάρτε την κάρτα συμβολαίου αυτής της διαβόητης φιγούρας δράσης.

Αν δεν φτάνουν τα χρήματά σας για να πληρώσετε, προσπαθήστε να συγκεντρώσετε πόντους πουλώντας ΤΙΕ Αγωνιστές στην Τράπεζα ή κάρτες Σκοτεινής Πλευράς ή/και κάρτες Βγες από τη Φυλακή σε άλλους παίκτες σε συμφωνημένη τιμή.

Αν και πάλι δεν μπορείτε να πληρώσετε, τότε χρεοκοπήσατε και δεν συνεχίζετε άλλο στο παιχνίδι! Βάλτε όλες τις κάρτες Σκοτεινής Πλευράς ή/και τις κάρτες Βγες από τη Φυλακή στο κάτω μέρος της αντίστοιχης δεσμίδας.

ΜΑΖΕΨΤΕ ΧΡΩΜΑΤΙΚΕΣ ΟΜΑΔΕΣ! (βλ. τη σελίδα Περιεχόμενα για τις χρωματικές ομάδες)

Όταν έχετε εξασφαλίσει συμβόλαια και με τις δύο διαβόητες φιγούρες δράσης μιας χρωματικής ομάδας, μπορείτε:

- Να συλλέξετε δύο φορές την πληρωμή για αυτά τα συμβόλαια!
- Να προσθέσετε ΤΙΕ Αγωνιστές σε αυτά τα συμβόλαια και να χρεώσετε ακόμα περισσότερους πόντους! Βλ. ΤΙΕ ΑΓΩΝΙΣΤΕΣ



ΚΛΕΙΣΜΕΝΑ ΣΥΜΒΟΛΑΙΑ

Όταν φτάνετε σε μια διαβόητη φιγούρα δράσης που έχει κάποιος άλλος παίκτης συμβόλαιο μαζί της, ο παίκτης πρέπει να σας ζητήσει πληρωμή. Αν το κάνει, πρέπει να πληρώσετε το ποσό που εμφανίζεται στην κάρτα συμβολαίου. Αν δεν το κάνει πριν ρίξει τα ζάρια ο επόμενος παίκτης, δεν χρειάζεται να πληρώσετε!

ΘΕΣΕΙΣ ΔΡΑΣΗΣ



ΑΦΕΤΗΡΙΑ

Όταν περνάτε ή σταματάτε στη θέση ΑΦΕΤΗΡΙΑ, συλλέγετε 740 από την Τράπεζα και παίρνετε αμέσως το Ring Κεραυνού Δύναμης. Τώρα μπορείτε να χρησιμοποιείτε τη μοναδική δύναμη του χαρακτήρα σας!



Όταν έχετε το Ring Κεραυνού Δύναμης και πάτε στη Φυλακή, πρέπει να τοποθετήσετε αμέσως το Ring Κεραυνού Δύναμης στην ΑΦΕΤΗΡΙΑ.

Η ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ ΚΑΙ Η ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΠΛΕΥΡΑ

Πάρτε την πρώτη κάρτα από την αντίστοιχη δεσμίδα. Αν η κάρτα λέει να τη κρατήσετε μέχρι να είστε έτοιμος να τη χρησιμοποιήσετε, μπορείτε να το κάνετε. Διαφορετικά, διαβάστε τη δυνατά και κάντε αμέσως αυτό που λέει. Επιστρέψτε την κάρτα στο κάτω μέρος της αντίστοιχης δεσμίδας όταν ολοκληρώσετε.

ΑΠΟΔΡΑΣΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΤΗ ΚΑΙ ΕΠΙΘΕΣΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΤΗ

Αν σταματήσετε σε μία από αυτές τις θέσεις, πληρώνετε στην Τράπεζα το ποσό που αναγράφεται στη θέση.



ΠΛΟΙΑ

Όταν φτάνετε σε μια θέση Πλοίου, μπορείτε να μετακινηθείτε σε οποιαδήποτε διαβόητη φιγούρα δράσης μεταξύ αυτού του Πλοίου και του επόμενου. Ακολουθήστε τους κανόνες της θέσης που σταματήσατε και μετά ολοκληρώστε τη σειρά σας. Αν δεν θέλετε να προχωρήσετε, μπορείτε να μείνετε εκεί που είστε και να ολοκληρώσετε τη σειρά σας.



Αν περάσατε από την ΑΦΕΤΗΡΙΑ, μην πάρετε 740 ή πάρτε το Ring Κεραυνού Δύναμης.

(Συνεχίζεται στην επόμενη σελίδα) **43**

ΘΕΣΕΙΣ ΔΡΑΣΗΣ

(συνεχίζεται)



ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΣΤΑΘΜΕΥΣΗ

Δεν συμβαίνει τίποτα. Ίσως αυτή είναι η ιδανική στιγμή για να ελέγξετε την ισχύ πυρός του Death Star στον τρόπο του λέγειν, ειρηνικό κόσμο του Alderaan. Ορισμένοι πλανήτες φαίνονται πολύ καλύτεροι ως άψυχα αστεροειδή πεδία.



ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΕΠΙΣΚΕΨΗ

Μην ανησυχείτε, κάνετε μια απλή επίσκεψη! Αν βρεθείτε εδώ, τοποθετήστε το πιόνι σας στη θέση Μόνο για Επίσκεψη.



ΠΗΓΑΙΝΕ ΣΤΗ ΦΥΛΑΚΗ

Μετακινήστε αμέσως το πιόνι σας στη θέση Φυλακή! Μην πάρετε **740** ή πάρτε το Ring Κεραυνού Δύναμης επειδή περάσατε από την ΑΦΕΤΗΡΙΑ. Αν έχετε ήδη το Ring Κεραυνού Δύναμης, τοποθετήστε το στην ΑΦΕΤΗΡΙΑ. Δεν το έχει κανείς στην κατοχή του τώρα! Η σειρά σας τελειώνει εδώ. Όσο βρίσκεστε στη Φυλακή, μπορείτε να εισπράττετε πληρωμές, να αγοράζετε ΤΙΕ Αγωνιστές, να κάνετε προσφορές σε πλειστηριασμούς και να κάνετε συναλλαγές.

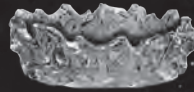
ΠΩΣ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΒΓΩ ΑΠΟ ΤΗ ΦΥΛΑΚΗ;

Έχετε 3 επιλογές:

- 1. Πληρώστε 710** στην αρχή της επόμενης σειράς σας και μετά ρίξτε τα ζάρια και κινηθείτε όπως συνήθως.
- 2. Χρησιμοποιήστε την κάρτα Βγες από τη Φυλακή** στην αρχή της επόμενης σειράς σας αν την έχετε (ή αγοράστε μια κάρτα από άλλον παίκτη). Τοποθετήστε την κάρτα στο κάτω μέρος της αντίστοιχης δεσμίδας, ρίξτε τα ζάρια και προχωρήστε.
- 3. Φέρετε 6 στο ζάρι** όταν έρθει πάλι η σειρά σας. Αν τα καταφέρετε, είστε ελεύθεροι! Χρησιμοποιήστε τη ζαριά για να μετακινηθείτε και αυτό είναι το τέλος της σειράς σας.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μέχρι και τρεις φορές για να φέρετε 6. Αν δεν φέρετε 6 ούτε την τρίτη φορά που βρίσκεστε στη Φυλακή, πληρώστε **710**, και χρησιμοποιήστε την τελευταία ζαριά σας για να μετακινηθείτε.

ΤΟ RING ΚΕΡΑΥΝΟΥ ΔΥΝΑΜΗΣ



Κάθε χαρακτήρας έχει μια μοναδική δύναμη! Όταν περνάτε ή σταματάτε στην ΑΦΕΤΗΡΙΑ, πάρτε αμέσως το Ring Κεραυνού Δύναμης (είτε είναι σε πιόνι άλλου παίκτη είτε όχι) και τοποθετήστε το στο πιόνι σας. Πλέον μπορείτε να χρησιμοποιείτε τη μοναδική δύναμη του χαρακτήρα σας, όπως περιγράφεται παρακάτω και στην κάρτα του χαρακτήρα.



DARTH VADER

Κάθε φορά που κάποιος άλλος παίκτης σταματήσει στις θέσεις της Σκοτεινής Πλευράς, κλέψτε **730** από αυτόν!



Ο ΜΕΓΑΛΟΣ ΑΝΑΚΡΙΤΗΣ

Κάθε φορά που φέρνετε 6, παίρνετε **710** από την Τράπεζα!



ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΑΣ PALPATINE

Κάθε φορά που κάποιος άλλος παίκτης σταματήσει στις θέσεις Αυτοκρατορίας, κλέψτε **730** από αυτόν!



ASAJJ VENTRESS

Κάθε φορά που κάποιος άλλος παίκτης σταματήσει σε μία από τις τέσσερις γωνιακές θέσεις, κλέψτε **720** από αυτόν!



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν αυτός ο παίκτης καταλήξει στη θέση Φυλακή, μην κλέψετε πόντους από αυτόν — τα έχει ήδη κάνει θάλασσα!



KYLO REN

Κάθε φορά που κάποιος άλλος παίκτης σταματήσει σε μία από τις θέσεις Διαστημόπλοιων, κλέψτε **720** από αυτόν!



DARTH MAUL

Κάθε φορά που φέρνετε 3, παίρνετε **710** από την Τράπεζα!



ΤΙΕ ΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

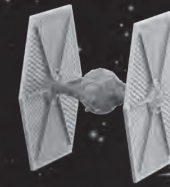
Μόλις συμπληρώσετε μια χρωματική ομάδα, μπορείτε να αρχίσετε να προσθέτετε ΤΙΕ Αγωνιστές (δεν χρειάζεται να περιμένετε τη σειρά σας).

Για να προσθέσετε ένα ΤΙΕ Αγωνιστή, πληρώστε στην Τράπεζα το κόστος της κάρτας συμβολαίου και τοποθετήστε ένα ΤΙΕ Αγωνιστή σε αυτό το συμβόλαιο. Πρέπει να τα προσθέτετε ομοίомορφα. Δεν μπορείτε να τοποθετήσετε δεύτερο ΤΙΕ Αγωνιστή σε συμβόλαιο αν προηγουμένως δεν έχετε προσθέσει ένα σε κάθε συμβόλαιο της ομάδας. Μπορείτε να προσθέτετε έως και 5 ΤΙΕ Αγωνιστές σε ένα συμβόλαιο.

Είναι διαθέσιμο μόνο ένα ΤΙΕ Αγωνιστή; Βγάλτε το σε πλειστηριασμό!

Αν πολλοί παίκτες θέλουν να αγοράσουν το τελευταίο ΤΙΕ Αγωνιστή, ο Τραπεζίτης πρέπει να το βγάλει σε πλειστηριασμό. Οι προσφορές ξεκινούν από **710** και οποιασδήποτε παίκτης μπορεί να αυξήσει την προσφορά κατά **710**. Δεν χρειάζεται να ακολουθείτε τη σειρά με την οποία παίζετε. Η πληρωμή κατατίθεται στην Τράπεζα.

Δεν είναι διαθέσιμο κανένα ΤΙΕ Αγωνιστή; Δεν μπορείτε να αγοράσετε κάποιο, μέχρι κάποιος να πουλήσει τα δικά του.



ΑΓΟΡΑΠΩΛΗΣΙΕΣ ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ

Μπορείτε να ανταλλάξετε συμβόλαιο με άλλους παίκτες ανά πάσα στιγμή, αλλά δεν μπορείτε να πουλήσετε ή να ανταλλάξετε το Ring Κεραυνού Δύναμης.

Πρέπει να πουλήσετε όλα τα ΤΙΕ Αγωνιστών μιας χρωματικής ομάδας στην Τράπεζα, για να μπορέσετε να επιστρέψετε ένα συμβόλαιο στην Τράπεζα ή να ανταλλάξετε ένα συμβόλαιο με άλλον παίκτη. Δεν μπορείτε να πουλάτε ή να ανταλλάξετε ΤΙΕ Αγωνιστών με άλλους παίκτες.

Τα συμβόλαια ανταλλάσσονται με άλλα συμβόλαια ή/και κάρτες Σκοτεινής Πλευράς και Βγες από τη Φυλακή. Το ποσό καθορίζεται από τους παίκτες που κάνουν τη συμφωνία.

ΒΟΗΘΕΙΑ! ΔΕΝ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΠΛΗΡΩΣΩ

1. ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΤΕ ΝΑ ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΣΕΤΕ ΠΟΝΤΟΥΣ.

Αν έχετε οφειλές, και χρωστάτε τη κάρτα Σκοτεινής Πλευράς ή Αυτοκρατορίας, ή αν βρίσκεστε σε ανασφάλιστο συμβόλαιο και δεν μπορείτε να πληρώσετε, προσπαθήστε να συγκεντρώσετε πόντους πουλώντας ΤΙΕ Αγωνιστή στην Τράπεζα ή κάρτες Σκοτεινής Πλευράς ή/και κάρτες Βγες από τη Φυλακή σε άλλους παίκτες σε συμφωνημένη τιμή.

Πώληση ΤΙΕ Αγωνιστών

Πουλήστε ΤΙΕ Αγωνιστή στην Τράπεζα στο κόστος τους. Τα ΤΙΕ Αγωνιστών πρέπει να πωλούνται ισομερώς στη χρωματική ομάδα.

Χρωστάτε ακόμα πόντους;

Αν εξακολουθείτε να οφείλετε σε παίκτη και δεν έχετε ΤΙΕ Αγωνιστή προς πώληση, μεταβιβάστε ένα από τα συμβόλαιά σας σε αυτόν τον παίκτη και αποπληρώστε το χρέος σας. Αν εξακολουθείτε να χρωστάτε στην Τράπεζα, επιστρέψτε ένα συμβόλαιο στην Τράπεζα και αποπληρώστε το χρέος σας.

2. ΑΝ ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΑΛΛΟ ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ, ΚΗΡΥΣΣΕΤΕ ΠΤΩΧΕΥΣΗ ΚΑΙ ΒΓΑΙΝΕΤΕ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!

Οφείλετε σε άλλο παίκτη;

Δώστε του όσες κάρτες Σκοτεινής Πλευράς ή/και κάρτες Βγες από τη Φυλακή έχετε.



Αν έχετε το Ring Κεραυνού Δύναμης, τοποθετήστε το στην ΑΦΕΤΗΡΙΑ

Οφείλετε στην Τράπεζα;

Επιστρέψτε όσες κάρτες Σκοτεινής Πλευράς ή/και κάρτες Βγες από τη Φυλακή έχετε στο κάτω μέρος της αντίστοιχης δεσμίδας.



Αν έχετε το Ring Κεραυνού Δύναμης, τοποθετήστε το στην ΑΦΕΤΗΡΙΑ

Οι υπόλοιποι παίκτες συνεχίζουν το παιχνίδι έως ότου απομείνει μόνο ένας παίκτης στο παιχνίδι. Αυτός ο παίκτης είναι ο νικητής και έχει χρησιμοποιήσει τη δύναμη της Σκοτεινής Πλευράς πιο αποτελεσματικά για να συνεχίσει το ταξίδι του στον γαλαξία!



ΚΟΡΥΦΑΙΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Για γρήγορο παιχνίδι και χωρίς καυγάδες, μη χρησιμοποιείτε ανεπίσημους κανόνες!

Μην δανείτε ποτέ πόντους σε άλλους παίκτες και μην κάνετε συμφωνίες να μην χρεώνει ο ένας τον άλλον.

Μην βάζετε πόντους στο κέντρο του ταμπλό. Δεν παίρνετε μπόνους αν σταματήσετε στην Ελεύθερη Στάθμευση!

UWOLNIJ POTENCJAŁ CIEMNEJ STRONY MOCY!

Rekrutuj tyle znanych postaci, ile tylko dasz radę, by umocnić swoją władzę nad galaktyką! Im więcej kontraktów zawrzesz z tymi postaciami, tym więcej kredytów możesz pobierać od innych graczy. Używaj Pierścienia Błyskawic Mocy i kart Ciemna Strona, by zyskać przewagę. Ostatni gracz posiadający kredyty, gdy pozostałym graczom się one skończą, wygrywa!

CZYM WYRÓŻNIA SIĘ EDYCJA GRY MONOPOLY: GWIEZDNE WOJNYCIEMNA STRONA?

Rekrutuj znane postacie z całej galaktyki!

Nieruchomości to kontrakty ze znanymi postaciami. Gdy zatrzymasz się na polu znanej postaci, musisz zawrzeć z nią kontrakt. Jeśli zawrzesz kontrakty z obiema znanymi postaciami z zestawu kolorystycznego, możesz ustawiać myśliwce TIE na polach tych kontraktów i pobierać wyższe opłaty od innych graczy!



Korzystaj z potencjału Błyskawic Mocy!

Każdy pionek postaci ma unikalną zdolność. Możesz używać zdolności postaci, gdy masz Pierścień Błyskawic Mocy. Mijając pole START lub zatrzymując się na nim, bierzesz Pierścień Błyskawic Mocy (oprócz pobrania kredytów) i umieszczasz go na swoim pionku. Wówczas możesz wykorzystywać zdolność podaną na Twojej karcie postaci!



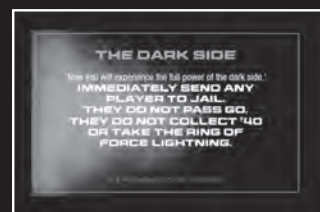
Wejdź w hiperprzestrzeń!

Gdy zatrzymasz się na polu Statku, możesz wejść w hiperprzestrzeń, co oznacza, że możesz przenieść się na dowolne pole znanej postaci między tym a następnym Statkiem na planszy! Jeśli przy korzystaniu z tej możliwości miniesz pole START, nie pobieraj kredytów ani nie bierz Pierścienia Błyskawic Mocy.



Korzystaj z kart Ciemna Strona, by knuć przeciwko innym graczom!

Gdy zatrzymasz się na jednym z pól Ciemna Strona, weź kartę Ciemna Strona. Karty te mogą pozwolić Ci natychmiast przejąć Pierścień Błyskawic Mocy, kraść kontrakty i kredyty innym graczom, a nawet wysłać jednego z rywali do Więzienia!



PRZYGOTOWANIE DO GRY (patrz informacje z tyłu instrukcji do gry)

1 Wybierzcie jedną osobę, która będzie Bankierem.

Bankier odpowiada za:

- Kredyty w Banku
- Myśliwce TIE
- Karty Kontrakt
- Licytacje

Bankier również może uczestniczyć w grze, jednak swoje kredyty musi przechowywać w osobnym miejscu niż kredyty Banku.

2 Każdy gracz otrzymuje od Bankiera:



x 5
(wartość: 710 za szt.)



x 5
(wartość: 750 za szt.)

(łącznie = 7300)



3 Potasujcie karty Ciemna Strona i połóżcie je awerssem do dołu w tym miejscu.

4 Potasujcie karty Imperium i połóżcie je awerssem do dołu w tym miejscu.

6 Połóżcie kość i Pierścień Błyskawic Mocy obok planszy do gry.

5 Każdy z graczy wybiera swoją postać. Ustawcie pionki wybranych postaci na polu START, a przed sobą połóżcie karty tych postaci.



GRAMY!

JAK WYGRAĆ

Poruszaj się po planszy, rekrutując tyle znanych postaci, ile tylko dasz radę. Im więcej ich zrekrutujesz, tym większe opłaty możesz pobierać od innych graczy. Jeśli jesteś ostatnim graczem posiadającym kredyty, podczas gdy pozostałym graczom się one skończyły, wygrywasz!

KTO ZACZYNA?

Każdy gracz rzuca kością.

Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci najwyższą liczbę oczek. Gra odbywa się dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Twoja tura

1. Rzuć kością.
2. Przesuń swój pionek (i Pierścień Błyskawic Mocy, jeżeli go masz) zgodnie z ruchem wskazówek zegara o liczbę pól odpowiadającą liczbie wyrzuconych oczek.
3. Gdzie się zatrzymujesz? Postępuj zgodnie z zasadami danego pola na planszy. Patrz POLA NA PLANSZY.

Mijas pole START lub zatrzymujesz się na nim? Natychmiast weź Pierścień Błyskawic Mocy i umieść go na swoim pionku. Będziesz przemieszczać Pierścień Błyskawic Mocy po planszy wraz z Twoim pionkiem — a także możesz teraz wykorzystywać unikalną zdolność swojej postaci! Patrz PIERŚCIEN BŁYSKAWIC MOCY.

4. Twoja tura dobiega końca. Przekaż kość graczowi po lewej stronie.

ROZPOCZYNAMY GRĘ!

To wszystko, co musicie wiedzieć, aby rozpocząć grę. Sprawdzajcie znaczenia pól, gdy się na nich zatrzymacie.

POLA NA PLANSZY

NIERUCHOMOŚCI

Istnieje jeden rodzaj nieruchomości: kontrakty ze znanymi postaciami, które są połączone w zestawy kolorystyczne.

NIEZAWARTE KONTRAKTY

Gdy zatrzymasz się na polu znanej postaci, której nie zrekrutował żaden gracz, musisz zawrzeć z nią kontrakt! Zapłać kwotę podaną na planszy do gry i weź kartę kontraktu tej znanej postaci.

Jeżeli nie możesz zapłacić, spróbuj uzierać kredyty, odsprzedając myśliwce TIE z powrotem do Banku bądź sprzedając karty Ciemna Strona i/lub Wyjdź bezpłatnie z Więzienia innym graczom za cenę, którą ustalicie.

Jeśli wciąż nie możesz zapłacić, bankrutujesz i odpadasz z gry! Odłóż wszystkie swoje karty Ciemna Strona i/lub Wyjdź bezpłatnie z Więzienia na spód odpowiedniej talii.

ZBIERAJ ZESTAWY KOLORYSTYCZNE!

(informacje o zestawach kolorystycznych znajdują się na stronie Zawartość)

Gdy zawrzesz kontrakty z obiema znanymi postaciami z zestawu kolorystycznego, możesz:

- Pobierać podwójne opłaty na polach tych kontraktów!
- Umieszczać myśliwce TIE na polach tych kontraktów i pobierać jeszcze więcej kredytów! Patrz MYŚLIWCE TIE.



POLA AKCJI



START

Mijając pole START lub zatrzymując się na nim, pobierasz 740 z Banku i natychmiast bierzesz Pierścień Błyskawic Mocy. Teraz możesz wykorzystywać unikalną zdolność swojej postaci!



Jeśli masz Pierścień Błyskawic Mocy i trafisz do Więzienia, musisz natychmiast umieścić Pierścień Błyskawic Mocy na polu START.

IMPERIUM I CIEMNA STRONA

Weź pierwszą kartę z wierzchu odpowiedniej talii. Jeśli karta wskazuje, by ją zatrzymać, aż zechcesz jej użyć, zrób to. W przeciwnym wypadku przeczytaj na głos treść karty i natychmiast wykonaj polecenie. Następnie odłóż kartę na spód odpowiedniej talii.

UCIECZKA REBELIANTÓW I ATAK REBELIANTÓW

Gdy zatrzymasz się na jednym z tych pól, wpłać do Banku kwotę podaną na polu.

STATKI

Gdy zatrzymasz się na polu Statku, możesz przenieść się na dowolne pole znanej postaci między tym a następnym Statkiem. Postępuj zgodnie z zasadami pola, na którym się zatrzymasz, a następnie Twoja tura dobiega końca. Jeśli nie chcesz się przenosić, możesz pozostać tam, gdzie jesteś, i zakończyć swoją turę.



Jeśli miniesz pole START, nie pobieraj 740 ani nie bierz Pierścienia Błyskawic Mocy.

(Ciąg dalszy na następnej stronie) **47**

POŁA AKCJI

(ciąg dalszy)



BEZPŁATNY PARKING

Nic się tu nie dzieje. To może być idealna chwila, by sprawdzić siłę ognia Gwiazdy Śmierci na — przykładowo — pokojowym świecie Alderaan. Niektóre planety wyglądają o wiele lepiej jako pozbawione życia pasy planetoid.



ODWIEDZAJĄCY

Nie martw się — jesteś tylko Odwiedzającym. Jeśli się tu zatrzymasz, po prostu przesunij swój pionek do sekcji Odwiedzający.



IDŹ DO WIĘZIENIA

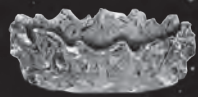
Natychmiast przesunij swój pionek na pole W Więzieniu! Nie pobieraj **740** ani nie bierz Pierścienia Błyskawic Mocy, mijając pole START. Jeżeli masz już Pierścień Błyskawic Mocy, umieść go na polu START. Tymczasowo nikt im nie włada! To koniec Twojej tury. Będąc w Więzieniu, nadal możesz pobierać opłaty, kupować myśliwce TIE lub składać na nie oferty w licytacjach, a także dobijać targu z innymi graczami.

JAK WYJŚĆ Z WIĘZIENIA?

Masz 3 możliwości:

- 1. Zapłacić 710** na początku swojej najbliższej tury, a następnie rzuć kością i graj tak, jak podczas normalnej tury.
- 2. Wykorzystaj kartę Wyjdz bezpłatnie z Więzienia** na początku swojej najbliższej tury, jeżeli posiadasz taką kartę (lub kup ją od innego gracza). Następnie odłóż kartę na spód odpowiedniej talii, rzuć kością i wykonaj ruch.
- 3. Wyrzucić „6”** na początku swojej najbliższej tury. Jeżeli Ci się to uda, odzyskasz wolność! Przesunij się o liczbę pól zgodną z liczbą wyrzuconych oczek. Na tym kończy się Twoja tura. Możesz próbować wyrzucić „6” przez maksymalnie trzy tury. Jeżeli w trzeciej turze spędzanej w Więzieniu nie wyrzucisz „6”, zapłacić grzywnę w wysokości **710** i przesunij się o liczbę pól zgodną z ostatnią liczbą wyrzuconych oczek.

PIERŚCIEŃ BŁYSKAWIC MOCY



Każda postać ma unikalną zdolność! Za każdym razem, gdy miniesz pole START lub zatrzymasz się na nim, natychmiast weź Pierścień Błyskawic Mocy (niezależnie od tego, czy znajduje się na pionku innego gracza, czy nie) i umieść go na swoim pionku. Teraz możesz wykorzystywać zdolność swojej postaci opisaną poniżej oraz na Twojej karcie postaci.



DARTH VADER

Za każdym razem, gdy inny gracz zatrzyma się na jednym z pól Ciemna Strona, ukradnij mu **730!**



WIELKI INKWIZYTOR

Za każdym razem, gdy wyrzucisz „6”, pobierz **710** z Banku!



IMPERATOR PALPATINE

Za każdym razem, gdy inny gracz zatrzyma się na jednym z pól Imperium, ukradnij mu **730!**



ASAJJ VENTRESS

Za każdym razem, gdy inny gracz zatrzyma się na jednym z czterech pól narożnych, ukradnij mu **720!**



UWAGA: Jeżeli ten gracz wylądował w Więzieniu, nie kradnij mu kredytów — i tak jest w złej sytuacji!



KYLO REN

Za każdym razem, gdy inny gracz zatrzyma się na jednym z pól Statek, ukradnij mu **720!**



DARTH MAUL

Za każdym razem, gdy wyrzucisz „3”, pobierz **710** z Banku!



MYŚLIWCE TIE

Jeżeli jesteś właścicielem wszystkich pól w danym kolorze, możesz rozpocząć zakup myśliwców TIE (nie musisz czekać na swoją turę).

Aby dodać myśliwiec TIE, wpłać do Banku kwotę wskazaną na karcie kontraktu i umieść myśliwiec na polu danego kontraktu. Musisz rozmieszczać je równomiernie. Nie możesz dodać drugiego myśliwca TIE na polu danego kontraktu, dopóki na każdym polu kontraktu z danego zestawu kolorystycznego nie będzie przynajmniej jednego myśliwca. Możesz umieścić maksymalnie 5 myśliwców TIE na jednym polu kontraktu.

Pozostał tylko jeden myśliwiec TIE? Wystawcie go na licytację!

Jeżeli w Banku znajduje się ostatni myśliwiec TIE, który chce kupić więcej niż jeden gracz, Bankier musi wystawić go na licytację. Licytacja zaczyna się od **710**, a każdy gracz może podbić stawkę o **710** lub więcej. Nie musicie licytować zgodnie z kolejnością tur. Opłata trafia do Banku.

Brak myśliwców TIE?

Jeżeli w Banku nie ma już myśliwców, musisz poczekać z zakupem do momentu, aż jeden z graczy zwróci do Banku któryś ze swoich myśliwców.



TRANSAKCJE I WYMIANY

W dowolnym momencie możesz wymieniać się kontraktami z innymi graczami — ale nigdy nie możesz sprzedać ani wymienić Pierścienia Błyskawic Mocy.

Zanim oddasz kontrakt do Banku lub wymienisz go z innym graczem, musisz sprzedać do Banku wszystkie myśliwce TIE znajdujące się na polach zestawu kolorystycznego tego kontraktu. Nie możesz sprzedawać myśliwców TIE innym graczom ani wymieniać się nimi.

Kontrakty można wymieniać na inne kontrakty i/lub karty Ciemna Strona bądź Wyjdz bezpłatnie z Więzienia. Kwotę transakcji ustalają gracze biorący w niej udział.

WSKAZÓWKI I PORADY

Możecie zmienić zasady gry, aby rozgrywka stała się bardziej dynamiczna!

Nigdy nie pożyczajcie kredytów innym graczom i zawsze pobierajcie od siebie nawzajem opłaty.

Nigdy nie kładźcie kredytów na środku planszy. Za postój na polu Bezpłatny Parking nie ma premii!

POMOĆ! NIE MAM PIENĘDZY

1. SPRÓBUJ UZBIERAĆ KREDYTY.

Jeżeli musisz dokonać zapłaty, uiścić opłatę z karty Ciemna Strona lub Imperium bądź zatrzymasz się na polu niezawartego kontraktu i nie możesz zapłacić, spróbuj uzbierać kredyty, odsprzedając myśliwce TIE z powrotem do Banku bądź sprzedając karty Ciemna Strona i/lub Wyjdz bezpłatnie z Więzienia innym graczom za cenę, którą ustalicie.

Sprzedawanie myśliwców TIE

Sprzedaj myśliwce TIE do Banku za cenę zakupu. Myśliwce TIE muszą być sprzedawane równomiernie dla całego zestawu kolorystycznego.

Wciąż nie możesz spłacić długów?

Jeżeli wciąż masz dług wobec innego gracza, ale nie masz już żadnych myśliwców TIE do sprzedania, musisz przekazać temu graczowi jeden z Twoich kontraktów, by spłacić dług. Jeżeli wciąż masz dług wobec Banku, aby go spłacić, zwróć do Banku jeden kontrakt.

2. JEŻELI NIE MASZ JUŻ ŻADNYCH KONTRAKTÓW, OGŁASZASZ BANKRUKTWO I ODPADASZ Z GRY!

Masz dług wobec innego gracza?

Oddaj temu graczowi wszystkie karty Ciemna Strona i/lub Wyjdz bezpłatnie z Więzienia, jakie posiadasz.



Jeżeli masz Pierścień Błyskawic Mocy, umieść go na polu START.

Masz dług wobec Banku?

Odłóż wszystkie karty Ciemna Strona i/lub Wyjdz bezpłatnie z Więzienia, które posiadasz, na spód odpowiedniej talii.



Jeżeli masz Pierścień Błyskawic Mocy, umieść go na polu START.

Pozostali gracze kontynuują grę do momentu, w którym pozostanie w niej tylko jeden gracz. Ten gracz jest zwycięzcą — wykorzystał potencjał Ciemnej Strony Mocy najefektywniej, by umocnić swoją władzę nad galaktyką!



ENGEDD SZABADJÁRA A SÖTÉT OLDAL EREJÉT!

Toborozz minél több hírhedt figurát, hogy átvedd a hatalmat a galaxis felett! Minél több szerződést kötsz ezekkel a figurákkal, annál több kreditet számíthatsz fel a többi játékosnak. Az Erővillámlás gyűrűjével és a Sötét oldal kártyáival főlényre tehetsz szert. Az utolsó játékos nyer, akinek még van kreditje, amikor a többi játékos már elvesztette a sajátját.

MIBEN MÁS A MONOPOLY: STAR WARS™ JÁTÉK SÖTÉT OLDAL KIADÁSA?

Toborozz hírhedt figurákat a galaxisban!

Az ingatlanok itt hírhedt figurákkal kötött szerződések. Ha egy hírhedt figurára lépsz, szerződést kell vele kötnöd. Ha egy színekészlet mindkét hírhedt figurájával szerződést kötsz, akkor hozzáadhatsz TIE-vadászgépeket azokhoz a szerződésekhez, és több pénzt gyűjthetsz be a többi játékostól.



Használd az Erővillámlás erejét!

Mindegyik karakterbábu rendelkezik egy egyéni képességgel. A karaktered képességét bármikor használhatod, ha nálad van az Erővillámlás gyűrűje. Ha a START mezőre lépsz vagy áthaladsz rajta, vedd magadhoz az Erővillámlás gyűrűjét (a kreditek begyűjtése mellett), és helyezd a bábudra. Ezután használhatod a karakterkártyádon szereplő képességet.



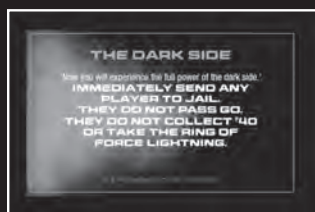
Ugorj a hipertérbe!

Ha Hajó mezőre lépsz, a hipertérbe kell ugranod. Ez azt jelenti, hogy bármely hírhedt figurára rá tudsz lépni az adott Hajó mező és a táblán azt követő között. Ha áthaladsz a START mezőn, nem kapsz kreditet, illetve nem veheted magadhoz az Erővillámlás gyűrűjét, mint normál esetben.



A Sötét oldal kártyáival tervet szőhetsz a többi játékos ellen!

Ha a Sötét oldal valamelyik mezőjére lépsz, húzz egyet a Sötét oldal kártyáiból. Ezek a kártyák lehetővé tehetik, hogy azonnal magadhoz vedd az Erővillámlás gyűrűjét, elvehess szerződéseket és krediteket más játékosoktól, sőt, valamelyik riválisodat akár börtönbe is küldheted!



ELŐKÉSZÜLETEK (Lásd az útmutató hátoldalát)

1 Válasszatok ki valakit a Bankár szerepére. A Bankár a következőkért felel:

- A Bank kreditmennyisége
- TIE-vadászgépek
- Szerződéskártyák
- Árverések

A Bankár is játszhat, de a saját kreditjeit külön kell kezelnie a Bankétól.

2 Bankár, adj mindegyik játékosnak a következőkből:



5 db
(Mindegyik 107-et ér)



5 db
(Mindegyik 507-et ér)

(Összesen = 300 7)



3 Keverd meg a Sötét oldal kártyáit, és lefelé fordítva helyezd őket ide.

4 Keverd meg a Birodalom kártyáit, és lefelé fordítva helyezd őket ide.

6 Helyezd a dobókockát és az Erővillámlás gyűrűjét a játéktábla mellé.

5 Mindegyik játékos választ egy karaktert. A karakterbábut helyezd a START mezőre, a karakterkártyát pedig magad elé.



INDULHAT A JÁTÉK!

HOGYAN NYERHETSZ?

A játéktáblán körbehaladva toborozz annyi hírhedt figurát, amennyit csak tudsz. Minél többet toborzol, annál több pénzt tudsz beszédni a többi játékostól. Ha már csak neked van kredited a játékosársaid közül, és mindenki más elvesztette a sajátját, te vagy a nyertes!

KI KEZD?

Minden játékos dob egyet a dobókockával. A legnagyobb értéket dobó játékos kezd, és utána a bal oldali szomszédja következik.

Amikor te jössz

1. Dobj a kockával.
2. Lépj a bábudra (és ha nálad van, az Erővillámlás gyűrűjével) az óramutató járásával megegyezően annyi mezőt, ahányat dobtl.
3. Hova érkeztl? Hajtsd végre az adott mezőre vonatkozó utasításokat. Lásd: TÁBLAMEZŐK.

A START mezőre léptél, vagy áthaladtál rajta? Azonnal vedd magadhoz az Erővillámlás gyűrűjét, és helyezd a bábudra. A bábu és a gyűrű együtt fog lépni a táblán – és most már az egyéni karaktererődöt is használhatod! Lásd: AZ ERŐVILLÁMLÁS GYÜRŰJE.

4. Vége a körödnek. Add tovább a kockát a tőled balra ülőnek.

KEZDŐDHET A JÁTÉK!

Ez minden, amit tudnod kell, úgylgy indulás! Ráérsz akkor megnézni, mit tartogatnak számodra a mezők, amikor rájuk lépsz.

TÁBLAMEZŐK

INGATLANOK

Egyfajta ingatlantípus létezik: szerződések hírhedt figurákkal, amelyek színekészletekben érkeznek.

NEM BIZTOSÍTOTT SZERZŐDÉSEK

Ha olyan hírhedt figurára lépsz, akit még senki sem toborzott, szerződést kell kötnöd vele. Fizesd meg a táblamezőn lévő összeget, majd vedd magadhoz az adott hírhedt figura szerződéskártyáját.

Ha nem tudsz fizetni, próbálj meg kreditet gyűjteni úgy, hogy TIE-vadászgépeket adsz el a Banknak, vagy a Sötét oldal kártyáit és/vagy „Ingyen szabadulhatsz a börtönből” kártyákat adsz el más játékosoknak, egy közösen eldöntött áron.

Ha még mindig nem tudsz fizetni, akkor csődbe mentél és kiestél a játékból. Tedd vissza a Sötét oldal nálad lévő összes kártyáját, továbbá az „Ingyen szabadulhatsz a börtönből” kártyákat is a megfelelő pakli aljára.

GYÚJTSD A SZÍNKÉSZLETEKET!

(a színekészleteket lásd a „Tartalma” oldalon)

Ha egy színekészlet mindkét hírhedt figurájával szerződést kötöttél, a következőket teheted:

- A szerződésekre kétszeres fizetséget gyűjthetsz be.
- A szerződésekhez TIE-vadászgépeket adhatsz hozzá, és még több kreditet gyűjthetsz be. Lásd: TIE-VADÁSZGÉPEK.



AKCIÓMEZŐK



START

Ha a START mezőre lépsz vagy áthaladsz rajta, gyűjts be **740** összeget a Banktól, majd azonnal vedd magadhoz az Erővillámlás gyűrűjét. Most már használhatod az egyéni karakterképességedet!



Ha nálad van az Erővillámlás gyűrűje, és börtönbe küldtek, azonnal a START mezőre kell helyezned a gyűrűt.

A BIRODALOM ÉS A SÖTÉT OLDAL

Vedd el a legfelső lapot a megfelelő paklirol. Ha a kártyán az szerepel, hogy megtarthatod, amíg szükséged lesz rá, akkor elteheted későbbre. Ellenkező esetben olvasd fel hangosan az utasítást, és azonnal hajtsd végre az akciót. Miután felhasználad a kártyát, tedd vissza a megfelelő pakli aljára.

LÁZADÓSZÖKÉS ÉS LÁZADÓTÁMADÁS

Ha ezek közül rálépsz bármelyik mezőre, fizessd ki a Banknak a mezőn szereplő összeget.



HAJÓK

Ha Hajó mezőre lépsz, bármely hírhedt figurára rá tudsz lépni az adott Hajó mező és a táblán azt követő között. Kövesd annak a mezőnek a szabályait, amelyre érkezel, majd fejezd be a körödet. Ha nem szeretnél lépni, maradhatsz ott, ahol vagy, és egyszerűen befejezheted a körödet.



Ha áthaladsz a START mezőn, nem kapsz **740** összeget, illetve nem veheted magadhoz az Erővillámlás gyűrűjét.

AKCIÓMEZŐK (folytatás)



INGYEN PARKOLÓ

Semmi sem történik. Talán itt a tökéletes alkalom, hogy a Halálcsillag tüzeirejt például az Alderaan békés világán teszteld. Néhány bolygó sokkal jobban fest élettelen aszteroidamezőként.



CSAK LÁTOGATÓBAN

Ne aggódj, csak látogatóban vagy. Ha ide lépsz, tedd a bábudat a Csak látogatóban (Just Visiting) mezőre.



IRÁNY A BÖRTÖN!

Azonnal lépj a bábuddal a Börtön mezőre! Ha áthaladsz a START mezőn, nem kapsz **740** összeget, illetve nem veheted magadhoz az Erővillámlás gyűrűjét. Ha már nálad van az Erővillámlás gyűrűje, helyezd a START mezőre. Most senki sem birtokolja! Ezután véget ér a köröd. Továbbra is gyűjthetsz be díjakat, vásárolhatsz TIE-vadászgépeket vagy licitálhatsz rájuk árveréseken, valamint kereskedhetsz is a Börtönben.

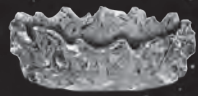
HOGYAN JUTHATOK KI A BÖRTÖNBŐL?

3 féle módon szabadulhatsz:

- 1. Fizess 710** összeget, amikor legközelebb te jössz, aztán dobj, és lépj a szokásos módon.
- 2. Ha van olyanod, használj az „Ingyen szabadulhatsz a Börtönből”** kártyát a következő köröd kezdetén (vásárolhatsz is egyet másót). Helyezd a kártyát a megfelelő pakli aljára, majd dobj a kockával, és lépj.
- 3. Dobj hatost**, amikor legközelebb te jössz. Ha sikerül, szabad vagy! Lépj a dobásodnak megfelelő számú mezőt; ezután nincs több teendőd ebben a körben.

Három körön át próbálhatsz 6-ost dobni. Ha a Börtönben töltött harmadik körödben sem sikerül 6-ost dobnod, fizess **710** összeget, és az utolsó dobásodnak megfelelő számú mezőt léphetsz.

AZ ERŐVILLÁMLÁS GYŰRŰJE



Minden karakter rendelkezik egyedi képességgel. Akárhányszor a START mezőre lépsz vagy áthaladsz rajta, azonnal vedd magadhoz az Erővillámlás gyűrűjét (akár más játékos bábuján van, akár nem), és helyezd a saját bábudra. Most már használhatod a karakterképességedet, amely alább és a karakterkártyádon van meghatározva.



DARTH VADER

Minden alkalommal, amikor másik játékos a Sötét oldal valamelyik mezőjére lép, vegyél el tőle **730** összeget.



A NAGY INKVIZÍTOR

Akárhányszor 6-ost dobsz, gyűjts be **710** összeget a Banktól.



PALPATINE CSÁSZÁR

Minden alkalommal, amikor egy másik játékos a Birodalom valamelyik mezőjére lép, vegyél el tőle **730** összeget!



ASAJJ VENTRESS

Minden alkalommal, amikor egy másik játékos a négy sarokmező valamelyikére lép, vegyél el tőle **720** összeget.



MEGJEGYZÉS: Ha az adott játékos a Börtön mezőre lép, ne vegyél el tőle kreditet – van elég gondja így is.



KYLO REN

Minden alkalommal, amikor egy másik játékos valamelyik Hajó mezőre lép, vegyél el tőle **720** összeget.



DARTH MAUL

Akárhányszor 3-ast dobsz, gyűjts be **710** összeget a Banktól.



TIE-VADÁSZGÉPEK

Amint hozzájutsz egy színkészlethez, TIE-vadászgépeket rakhatsz le (nem kell megvárnod, amíg te következ).

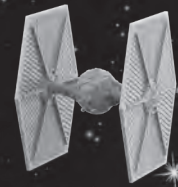
TIE-vadászgép hozzáadásához fizess meg a Banknak a szerződéskártyán szereplő összeget, majd helyezd a TIE-vadászgépet a szerződésre. Egyenlően kell hozzáadnod, tehát nem adhatsz hozzá második TIE-vadászgépet egy szerződéshez, amíg hozzá nem adtál egy-egy darabot a színkészlet összes szerződéséhez. Legfeljebb 5 TIE-vadászgépet adhatsz hozzá egy szerződéshez.

Egyetlen TIE-vadászgép maradt? Árverezzétek el!

Ha több játékos is szeretné megvásárolni az utolsó TIE-vadászgépet, a Bankár köteles árverésre bocsátani azt. Az indulólicit **710**, és bárki emelheti a licitet legalább **710** összeggel. Nem kell követni a körön belüli sorrendet. A kifizetett összeg a Bankot illeti.

Nem maradt TIE-vadászgép?

Nem vásárolhatsz újat mindaddig, amíg valaki el nem adja a sajátját.



ÜZLETKÖTÉSEK A JÁTÉKOSOK KÖZÖTT

Bármikor elcserélhetsz szerződéseket más játékosal; azonban sosem adhatod vagy cserélheted el az Erővillámlás gyűrűjét.

Csak úgy adhatsz vissza egy szerződést a Banknak, illetve csak úgy adhatod el egy másik játékosnak, ha előbb az adott színkészletben lévő összes TIE-vadászgépet eladod a Banknak. A TIE-vadászgépeket nem lehet eladni egy másik játékosnak, vagy elcserélni vele.

A szerződéseket más szerződésre és/vagy Sötétoldal-kártyára és „Ingyen szabadulhatsz a börtönből” kártyára cserélheted. Az összeget az üzletet kötő játékosok állapítják meg.

JÁTÉKTIPPEK

Ha pörgős játékra vágytok, ugorjátok át a szokásos szabályokat!

Soha ne adj kölcsön kreditet másik játékosnak, és ne köss díjmentességi megállapodást senkivel.

Soha ne tegyél kreditet a tábla közepére; nem kapsz jutalmat, ha az „Ingyen parkoló” területre lépsz!

SEGÍTSÉG! NEM TUDOK FIZETNI!

1. PRÓBÁLJ MEG KREDITET GYŰJTENI.

Ha fizetiséggel, Sötétoldal- vagy Birodalomkártya-díjjal tartozol, vagy nem biztosított szerződésre lépsz és nem tudsz fizetni, próbálj meg kreditet gyűjteni úgy, hogy TIE-vadászgépeket adsz el a Banknak, vagy a Sötét oldal kártyáit és/vagy „Ingyen szabadulhatsz a börtönből” kártyákat adsz el más játékosoknak, egy közösen eldöntött áron.

TIE-vadászgépek-eladása

Eladhatsz TIE-vadászgépet a Banknak az eredeti árukért. A TIE-vadászgépeket egyenletes eloszlásban kell eladni a színkészleten belül.

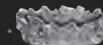
Még mindig tartozol kredittel?

Ha még mindig tartozol egy játékosnak, és nincs több TIE-vadászgéped, amit eladhatsz, akkor valamelyik szerződésedet oda kell adnod az adott játékosnak, hogy kiegyenlítsd a tartozásodat. Ha még mindig tartozol a Banknak, adj vissza a Banknak egy szerződést, hogy kiegyenlítsd a tartozásodat.

2. HA NEM MARADT SZERZŐDÉSED, AKKOR CSŐDBE MENTÉL, ÉS IGY KIESTÉL A JÁTÉKBÓL.

Tartozol egy másik játékosnak?

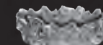
Add oda neki a nálad lévő Sötétoldal-kártyákat és/vagy „Ingyen szabadulhatsz a börtönből” kártyákat.



Ha nálad van az Erővillámlás gyűrűje, helyezd a START mezőre.

Tartozol a Banknak?

A megfelelő pakli aljára tedd vissza a nálad lévő összes Sötétoldal-kártyát, továbbá az „Ingyen szabadulhatsz a börtönből” kártyákat is.



Ha nálad van az Erővillámlás gyűrűje, helyezd a START mezőre.

A bennmaradó játékosok folytatják a játékot, egészen addig, amíg csak egy ember marad játékban. Ez a játékos a győztes: ő használta a Sötét oldal erejét a leghatékonyabban ahhoz, hogy átvegye az uralmat a galaxis felett.



KARANLIK TARAFIN GÜCÜNÜ HİSSEDİN!

Galaksideki yerinizi sağlamlaştırmak için mümkün olduğunca çok sayıda kötü şöhretli kişileri tarafınıza katın! Bu kişilerle ne kadar çok sözleşmeyi koruma altına alırsanız diğer oyunculardan o kadar çok para talep edebilirsiniz. Üstünlük kazanmak için Güç Yıldırımı Yüzüğü ve Karanlık Taraf kartlarını kullanın. Diğer tüm oyuncular paralarını kaybettiğinde parası olan son oyuncu kazanır!

MONOPOLY: STAR WARS™ DARK SIDE VERSİYONUNDA NELER FARKLI?

Galaksinin dört bir tarafından kötü şöhretli kişileri tarafınıza katın!

Mülkler, kötü şöhretli kişilerle yapılan sözleşmelerdir. Kötü şöhretli kişinin hanesinde durduğunuzda bu kişiyle bir sözleşme yapmanız gerekir. Bir renk setindeki her iki kişiyle sözleşme yaparsanız bu sözleşmelere TIE Savaşçıları ekleyebilir ve diğer oyunculardan daha çok ödeme alabilirsiniz!



Güç Yıldırımı'nın gücünü kullanın!

Her karakter piyonunun kendine has özel bir gücü vardır. Güç Yıldırımı Yüzüğü'ne sahip olduğunuzda kendi karakterinizin gücünü kullanabilirsiniz. BAŞLANGIÇ hanesini geçerseniz veya bu hanede durursanız (para almanın yanı sıra) Güç Yıldırımı Yüzüğü'nü de alın ve piyonunuzun üzerine yerleştirin. Artık karakterinizin kartındaki gücü kullanabilirsiniz!



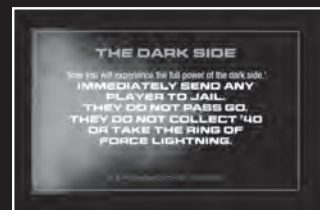
Hiperuzaya atlayın!

Uzay gemisi hanesinde durursanız hiperuzaya atlayabilir, yani bu Uzay Gemisi ile oyun alanındaki bir sonraki Uzay Gemisi hanesi arasında istediğiniz bir kötü şöhretli kişi hanesine gidebilirsiniz! BAŞLANGIÇ noktasından geçerseniz normalde yapacağınız gibi para toplayamaz ve Güç Yıldırımı Yüzüğü'nü alamazsınız.



Diğer oyunculara karşı entrikalar çevirmek için Karanlık Taraf kartlarını kullanın!

Karanlık Taraf hanelerinden birinde durursanız bir Karanlık Taraf kartı çekin. Bu kartlar sayesinde Güç Yıldırımı Yüzüğü'nü hemen alabilir, sözleşmelere el koyabilir, diğer oyunculardan para alabilir ve hatta rakiplerinizden birini Kodes'e gönderebilirsiniz!



OYUNA HAZIRLIK! (Bu oyun kılavuzunun arkasına bakın)

- 1 Bir kişiyi Bankacı seçin. Bankacı şunlardan sorumludur:
 - Bankanın paraları
 - TIE Savaşçıları
 - Sözleşme kartları
 - Açık artırmalar
 Bankacı isterse oyuncu da olabilir ancak kendi parasını bankanın parasından ayrı tutmalıdır.
- 2 Bankacı her oyuncuya şunları verir:
 -  x 5 (her biri 710 değerinde)
 -  x 5 (her biri 750 değerinde)
 (Toplam = 7300)



- 3 Karanlık Taraf kartlarını karıştırın ve kartları kapalı olarak buraya koyun.
- 4 İmparatorluk kartlarını karıştırın ve kartları kapalı olarak buraya koyun.
- 5 Tüm oyuncular birer karakter seçer. Seçtiğiniz karakterin piyonunu BAŞLANGIÇ noktasına yerleştirin ve karakter kartını kendi önünüze koyun.



OYUN ZAMANI!

OYUNU KAZANMAK İÇİN

Oyun alanı üzerinde dolaşarak mümkün olduğunca çok kötü şöhretli kişiyi tarafınıza katın. Ne kadar çok kişiyi tarafınıza katarsanız diğer oyunculardan o kadar çok ödeme alırsınız. Diğer tüm oyuncular iflas ettiğinde parası olan son oyuncusanız oyunu kazanırsınız!

OYUNA İLK KİM BAŞLAR?

Sırayla tüm oyuncular zar atar. En yüksek zarı atan oyuncu oyuna başlar, sonra sıra solundaki oyuncuya geçer.

Sıra size gelince

1. Zarı atın.
2. Piyonunuzu (ve sizdeyse Güç Yıldırımı Yüzüğü'nü) zarda gelen sayı kadar saat yönünde ilerletin.
3. Hangi hanenin üzerinde durduğunuza bakın. Bu haneye geldiğinizde yapmanız gerekenleri uygulayın. "OYUN ALANINDAKİ HANELER" bölümünü inceleyin.

BAŞLANGIÇ hanesinden her geçişinizde ya da bu hanede durduğunuzda hemen Güç Yıldırımı Yüzüğü'nü (Ring of Force Lightning) alın ve piyonunuza yerleştirin. Artık Güç Yıldırımı Yüzüğü'nü piyonunuzla beraber oyun alanında hareket ettirebilir ve karakterinizin benzersiz gücünü kullanabilirsiniz! GÜÇ YILDIRIMI YÜZÜĞÜ bölümünü inceleyin.

4. Sıranız sona erdi. Zarı solunuzdaki oyuncuya verin.

OYNAMAYA BAŞLAYIN!

Tüm bilmeniz gerekenler bunlar. Hemen oynamaya başlayın. Piyonunuzun durduğu haneye göre neler yapmanız gerektiğine bakın.

OYUN ALANINDAKİ HANELER

MÜLKLER

Tek tip mülk vardır; bunlar kötü şöhretli kişilerle yapılan ve renk setlerinden oluşan sözleşmelerdir.

KORUNMASIZ SÖZLEŞMELER

Henüz bir oyuncunun tarafına geçmemiş kötü şöhretli bir kişi hanesinde durursanız bu kişiyle bir sözleşme yapmak zorundasınızdır! Hane üzerinde yazılı olan bedeli bankaya ödeyin ve kötü şöhretli kişinin Sözleşme kartını alın.

Ödeme yapacak kadar paranız yoksa TIE Savaşçıları bankaya geri satarak veya Karanlık Taraf kartlarını ve/veya "Kodes'ten Ücretsiz Çık" kartlarını diğer oyunculara anlaştığınız bir fiyata satarak para toplamaya çalışın.

Hâlâ ödeme yapacak kadar paranız yoksa iflas eder ve oyundan çekilirsiniz! Varsa Karanlık Taraf kartlarınızı ve/veya "Kodes'ten Ücretsiz Çık" kartınızı ilgili kart destesinin altına geri koyun.

RENK SETLERİNİ TOPLAYIN!

(renk setleri için içindekiler sayfasına bakın)

Bir renk setindeki her iki kötü şöhretli kişiyle sözleşme yaptığınızda...

- Bu sözleşmeler için iki kat ödeme alabilirsiniz.
- Bu sözleşmelere TIE Savaşçıları ekleyerek çok daha fazla para kazanabilirsiniz. TIE SAVAŞÇILARI bölümünü inceleyin.



KORUNMALI SÖZLEŞMELER

Başka bir oyuncunun sözleşme yaptığı bir kötü şöhretli kişi hanesine gelerseniz o oyuncu sizden ödeme yapmanızı istemek zorundadır. Eğer isterse Sözleşme kartında belirtilen tutarı ödeyin. Eğer istemeyi unutur ve bir sonraki oyuncu zarı atarsa ödeme yapmak zorunda kalmazsınız.

AKSİYON HANELERİ



BAŞLANGIÇ

BAŞLANGIÇ noktasından her geçişinizde ya da bu hanede durduğunuzda bankadan 740 alın ve Güç Yıldırımı Yüzüğü'nü piyonunuza takın. Şimdi kendi karakterinizin eşsiz gücünü kullanabilirsiniz!



Güç Yıldırımı Yüzüğü'ne sahipken Kodes'e girerseniz yüzüğü derhal BAŞLANGIÇ noktasına koymanız gerekir.

İMPARATORLUK VE KARANLIK TARAF

Eşleşen destenin en üstündeki kartı çekin. Kart, kullanmaya hazır olana kadar onu elinizde tutmanızı söylüyorsa öyle yapın. Aksi takdirde kartı sesli okuyup hemen yapmanız gerekenleri uygulayın. İşiniz bittiğinde kartı ilgili destenin en altına geri koyun.

REBEL ESCAPE VE REBEL ATTACK

Bu hanelerden birine gelerseniz hane üzerinde belirtilen tutarı bankaya ödeyin.

UZAY GEMİLERİ

Bir Uzay Gemisi hanesine geldiğinizde durduğunuz Uzay Gemisi ile bir sonraki arasında kalan istediğiniz bir kötü şöhretli kişi hanesine gidebilirsiniz. Geldiğiniz hanenin kurallarını uyguladıktan sonra sıranız sona erer. Piyonunuzu daha fazla ilerletmek istemezseniz olduğunuz yerde de kalabilirsiniz, bu durumda da sıranız sona erer.



BAŞLANGIÇ hanesini geçerseniz 740 veya Güç Yıldırımı Yüzüğü'nü almayın.

(Bir sonraki sayfada devam ediyor) **55**

AKSİYON HANELERİ (devamı)



ÜCRETSİZ OTOPARK

Hiçbir şey olmaz. Belki de bu, Ölüm Yıldızı'nın ateş gücünü Alderaan'ın huzur dolu dünyasında test etmek için mükemmel bir zamandır. Bazı gezegenler cansız asteroit alanları olarak çok daha iyi görünüyor.



ZİYARETÇİ

Endişelenmeyin, sadece ziyarete geldiniz. Burada durursanız piyonunuzu Ziyaretçi (Just Visiting) bölümüne koyun.



KODES'E GİR

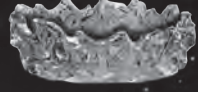
Piyonunuzu hemen Kodes (In Jail) hanesine taşıyın! BAŞLANGIÇ noktasından geçseniz bile **740** veya Güç Yıldırımı Yüzüğü'nü alamazsınız. Güç Yıldırımı Yüzüğü zaten sizdeyse yüzüğü BAŞLANGIÇ noktasına bırakın. Şu anda yüzük kimsenin değildir! Sıranız sora erer. Kodes'teyken hâlâ ödeme alabilir, TIE Savaşçıları satın alabilir, açık artırmalara katılabilir ve anlaşmalar yapabilirsiniz.

KODES'TEN NASIL ÇIKABİLİRİM?

3 seçeneğiniz var:

1. Bir sonraki turda zar atmadan önce **710 ödeyin**, sonra zar atarak oyuna devam edin.
2. Bir sonraki turun başında, sahip olduğunuz (veya başka bir oyuncudan satın aldığınız) **"Kodes'ten Ücretsiz Çık" kartını kullanın**. Kartı ilgili destenin en altına koyduktan sonra zar atarak oyuna devam edin.
3. Bir sonraki turda **zarda 6 atmaya çalışın**. Bunu başarabilerseniz serbest kalırsınız! Attığınız zar kadar ilerleyin ve sıranızı tamamlayın. En fazla 3 tur boyunca zarda 6 atmaya deneyebilirsiniz. Kodes'teyken üçüncü turun sonunda da 6 atamazsanız **710** ödeyin ve zarda son attığınız sayı kadar ilerleyin.

GÜÇ YILDIRIMI YÜZÜĞÜ



Her karakterin kendine has eşsiz bir gücü vardır. BAŞLANGIÇ noktasından her geçişinizde ya da bu hanede durduğunuzda hemen Güç Yıldırımı Yüzüğü'nü (başka bir oyuncunun piyonunda olsa bile) alın ve yüzüğü kendi piyonunuzun üzerine yerleştirin. Artık karakterinizin kartının üzerinde ve aşağıda açıklanan gücünü kullanabilirsiniz.



DARTH VADER

Ne zaman başka bir oyuncu Karanlık Taraf hanelerinden birinde durursa o oyuncudan **730** alın!



GRAND İNQUISITOR

Her 6 attığınızda bankadan **710** alın!



İMPARATOR PALPATINE

Ne zaman başka bir oyuncu İmparatorluk hanelerinden birinde durursa o oyuncudan **730** alın!



ASAJJ VENTRESS

Ne zaman başka bir oyuncu köşelerdeki dört haneden birinde durursa o oyuncudan **720** alın!



KYLO REN

Ne zaman başka bir oyuncu Uzay Gemisi hanelerinden birinde durursa o oyuncudan **720** alın!



DARTH MAUL

Her 3 attığınızda bankadan **710** alın!



TIE SAVAŞÇILARI

Bir renk setinin tamamına sahipseniz (sıranın size gelmesini beklemeden) bu hanelere TIE Savaşçıları eklemeye başlayabilirsiniz.

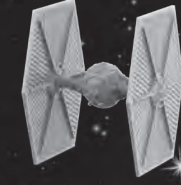
Bir TIE Savaşçısı eklemek için Sözleşme kartında yazan bedeli bankaya ödeyin ve sözleşmenin üzerine bir TIE Savaşçısı yerleştirin. Bunları eşit bir şekilde eklemeniz gerekir. Bir renk setindeki her sözleşmeye birer TIE Savaşçısı eklemenin o renk setindeki herhangi bir sözleşmeye ikinci bir TIE Savaşçısı koyamazsınız. Bir sözleşme üzerinde en fazla 5 TIE Savaşçısı bulunabilir.

Bir TIE Savaşçısı mı kaldı? Onu açık artırmaya çıkarın!

Son TIE Savaşçısı'nı birkaç oyuncu almak istiyorsa Bankacı'nın bunu açık artırmaya çıkarması gerekir. Teklifler **710** ile başlar, isteyenler teklifi her seferinde **710**'ar kadar yükseltebilir. Teklif söylerken sıraya bağlı kalınmasına gerek yoktur. Ödeme bankaya yapılır.

TIE Savaşçısı kalmadı mı?

Oyunculardan biri kendininkini geri satana kadar beklemeniz gerekir.



ANLAŞMALAR ve TAKASLAR

Diğer oyuncularla istediğiniz zaman sözleşme takası yapabilirsiniz ancak Güç Yıldırımı Yüzüğü'nü asla satamaz ve takas edemezsiniz.

Bir sözleşmeyi bankaya geri verebilmeniz veya başka bir oyuncuyla sözleşme takası yapabilmeniz için o renk setindeki tüm TIE Savaşçıları bankaya satmış olmanız gerekir.

Sözleşmeler başka sözleşmelerle ve/veya Karanlık Taraf ve "Kodes'ten Ücretsiz Çık" kartlarıyla takas edilebilir. Tutar, anlaşmayı yapan oyuncular tarafından karşılıklı olarak kararlaştırılır.

ÖNEMLİ İPUÇLARI

Oyununuzun daha kısa sürmesini ve daha eğlenceli olmasını istiyorsanız şu kurallara dikkat edin!

Diğer oyunculara asla borç vermeyin veya birbirinizden tahsilat yapmayacağınız yönünde anlaşma yapmayın.

Oyun alanının ortasına para koymayın. Ücretsiz Otopark hanesi üzerinde durduğunuzda hiçbir şey elde etmezsiniz!

YARDIM EDİN! PARAM KALMADI!

1. PARA TOPLAMAYA ÇALIŞIN.

Bir ödeme yapmanız lazımsa, Karanlık Taraf veya İmparatorluk kartı ücretini ödemeniz gerekiyorsa, korumasız bir sözleşme hanesine geldiyseniz ve ödeme yapacak paranız yoksa TIE Savaşçıları bankaya geri satarak veya Karanlık Taraf kartlarını ve/veya "Kodes'ten Ücretsiz Çık" kartlarını diğer oyunculara anlaştığınız bir fiyata satarak para kazanmaya çalışın.

TIE Savaşçıları Satışı

TIE Savaşçıları bankaya alış fiyatları karşılığında satın. TIE Savaşçıları satışı, satın alımlarıyla aynı şekilde yapmalısınız. Yani birden fazla TIE Savaşçısı satacaksanız hepsi aynı hanenin üzerinde olmamalı.

Hâlâ borcunuz mu var?

Bir oyuncuya hâlâ borcunuz varsa ve satacak TIE Savaşçınız da kalmadıysa sözleşmelerinizden birini borçlu olduğunuz oyuncuya devrederek borcunuzu kapatabilirsiniz. Bankaya borçlu durumdaysanız borcunuzu kapatmak için bir sözleşmenizi bankaya geri verin.

2. SÖZLEŞMENİZ KALMADIYSA İFLAS EDER VE OYUNDAN ÇEKİLRSİNİZ!

Başka bir oyuncuya mı borcunuz var?

Sahip olduğunuz tüm Karanlık Taraf kartlarını ve/veya "Kodes'ten Ücretsiz Çık" kartlarını bu oyuncuya verin.



Güç Yıldırımı Yüzüğü sizdeyse yüzüğü BAŞLANGIÇ hanesine koyun.

Bankaya mı borcunuz var?

Sahip olduğunuz tüm Karanlık Taraf kartlarını ve/veya "Kodes'ten Ücretsiz Çık" kartlarını ilgili kart destesinin altına geri koyun.



Güç Yıldırımı Yüzüğü sizdeyse yüzüğü BAŞLANGIÇ hanesine koyun.

Kalan diğer oyuncular oyunu oynamaya devam eder. İflas etmeden oyunda kalan son oyuncu oyunu kazanır. Karanlık Tarafın gücünü en etkili şekilde kullanmış ve galakside tutunmayı başarmıştır!



POUŽIJTE SÍLU TEMNÉ STRANY!

Získejte na svou stranu co nejvíce známých postav a posilte svoji vládu nad galaxií! Čím více kontraktů s těmito postavami uzavřete, tím více kreditů můžete účtovat ostatním hráčům. Použijte kruh Force Lightning a karty Dark Side a získejte jejich pomoci výhodu. Poslední hráč, který bude mít kredity, zatímco ostatní o všechny přišli, se stává vítězem!

ČÍM SE ODLIŠUJE HRA MONOPOLY: STAR WARS™ DARK SIDE EDITION?

Rekrutujte známé postavy z celé galaxie!

Majetkem jsou kontrakty se známými postavami. Když se ocitnete na poli se známou postavou, musíte s ní uzavřít kontrakt. Pokud uzavřete kontrakty s oběma známými postavami v barevné sadě, můžete do kontraktů přidat letouny TIE a získávat od ostatních hráčů více peněz na platbách!



Osvojte si Force Lightning!

Každá figurka postavy má jedinečnou schopnost. Tu můžete používat, máte-li kruh Force Lightning. Když projdete poličkem Start nebo se ocitnete na něm, vezměte kruh Force Lightning (vyberte si také své kredity) a umístěte jej na svoji figurku. Následně můžete začít používat schopnost, která je uvedena na vaší kartě postavy!



Skočte do hyperprostoru!

Když se ocitnete na poličku lodě, budete moci skočit do hyperprostoru, tedy se přesunout na libovolné poličko se známou postavou až do dalšího polička lodě! Pokud projdete poličkem Start, nebudete si moci vybrat kredity ani získat kruh Force Lightning.



Sprádejte intriky proti ostatním hráčům pomocí karet Dark Side!

Když se ocitnete na jednom z polí Dark Side, sejměte kartu Dark Side. Tyto karty vám mohou umožnit okamžitě získat kruh Force Lightning, krást kontrakty a kredity od ostatních hráčů a dokonce poslat některého z vašich rivalů do vězení!



PŘÍPRAVA (Viz zadní strana tohoto průvodce hrou)

1 Vyberte jednoho hráče, který bude bankéř. Bankéř je odpovědný za:

- Imperiální kredity banky
- Letouny TIE
- Karty Kontrakt
- Dražby

Bankéř může také hrát, ale své kredity musí shromažďovat mimo banku.

2 Bankéř dá každému hráči:



5x
(každá v hodnotě 710)



5x
(každá v hodnotě 750)

(Celkem = 7300)



3 Zamíchejte karty Dark Side a umístěte je sem lícem dolů.

4 Zamíchejte karty Empire a umístěte je sem lícem dolů.

6 Kostky a kruh Force Lightning položte vedle hrací desky.

5 Každý hráč si vybere postavu. Následně její figurku umístí na pole Start a její kartu postavy před sebe.



HRAJTE

JAK VYHRÁT

Pohybujte se po hrací ploše a snažte se rekrutovat co nejvíce známých postav. Čím více jich budete mít, tím větší platby můžete vybírat od ostatních hráčů. Jste-li posledním hráčem s kredity, zatímco všichni ostatní hráči zbankrotovali, stáváte se vítězem!

KDO ZAČÍNÁ?

Každý hráč hodí kostkou.

Hráč s nejvyšším počtem bodů začíná a hra se posouvá směrem doleva.

Jste na řadě

1. Hodte kostkami.

2. Posuňte svou figurkou (případně i kruhem Force Lightning, pokud ho máte) ve směru hodinových ručiček o příslušný počet polí.

3. Kam jste stoupli? Postupujte podle pravidel daného hracího polička. Viz část HRACÍ POLE.

Prošli jste polem Start nebo jste se na něm ocitli? Okamžitě vezměte kruh Force Lightning a umístěte ho na svoji figurku. Kruh Force Lightning budete od té chvíle posouvat po hrací desce společně se svojí figurkou – navíc budete moci používat unikátní schopnost své postavy! Viz KRUH FORCE LIGHTNING.

4. Vaše kolo skončilo. Pošlete kostky hráči po vaší levici.

ZAČNĚTE HRÁT!

To je vše, co potřebujete vědět. Pusťte se do hraní! Když vstoupíte na některé poličko, podívejte se, co to pro vás znamená.

HRACÍ POLE

MAJETEK

Existuje jeden typ majetku: kontrakty známých postav, které jsou rozděleny podle barevných sad.

NEZAJIŠTĚNÉ KONTRAKTY

Když se ocitnete na poličku se známou postavou, kterou ještě nerekrotoval žádný hráč, musíte s ní uzavřít kontrakt! Zaplatte cenu uvedenou na daném hracím poličku a vezměte si kartu kontraktu dané známé postavy.

Pokud si nemůžete dovolit zaplatit, zkuste získat kredity prodejem letounů TIE zpět do banky nebo prodejte karty Dark Side a Propustka z vězení jiným hráčům za předem domluvenou cenu.

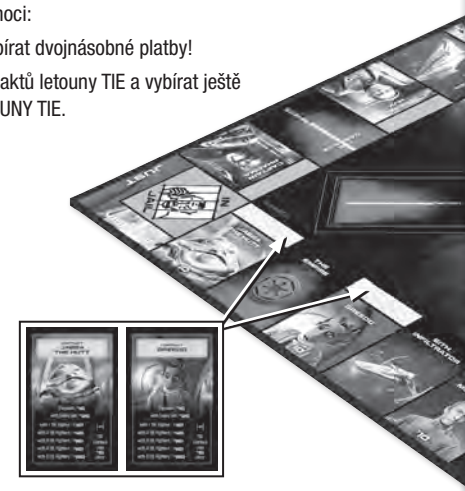
Pokud si stále nebudete moci dovolit zaplatit, zbankrotujete a musíte opustit hru! Vraťte všechny své karty Dark Side a/nebo Propustky z vězení do spodku příslušného balíčku.

SBÍREJTE BAREVNÉ SADY!

(barevné sady viz na stránce obsahu)

Když uzavřete kontrakty s oběma známými postavami v barevné sadě, budete moci:

- Za dané kontrakty vybírat dvojnásobné platby!
- Přidat do těchto kontraktů letouny TIE a vybírat ještě více kreditů! Viz LETOUNY TIE.



POLE S AKCÍ



START

Když projdete skrze poličko Start nebo se na něm ocitnete, získáte od Banky 740 kreditů a okamžitě získáte také kruh Force Lightning. Od té chvíle budete moci používat jedinečnou schopnost své postavy!



Pokud máte kruh Force Lightning a musíte jít do vězení, kruh Force Lightning okamžitě umístěte na pole Start.

KARTY EMPIRE A DARK SIDE

Sejměte vrchní kartu z odpovídajícího balíčku. Pokud je na kartě napsáno, že si ji máte ponechat až do chvíle, kdy budete připraveni ji použít, učiňte tak. V opačném případě ji nahlas přečtěte a okamžitě udělejte to, co je na ní napsáno. Kartu následně vraťte do spodku příslušného balíčku.

KARTY REBEL ESCAPE A REBEL ATTACK

Pokud skončíte na jednom z těchto poliček, musíte bance zaplatit uvedenou částku.

LODĚ

Když stoupnete na jedno z poliček lodě, mezi tímto poličkem lodě a dalším můžete přesunout jakoukoliv známou postavu. Postupujte podle pravidel polička, na které vstoupíte, a poté svůj tah ukončete. Pokud se nechcete vůbec posunout, můžete zůstat tam, kde jste a ukončit svůj tah.



Projdete-li polem Start, nevybírejte si 740 kreditů ani neberte kruh Force Lightning.

POLE S AKCÍ (pokračování)



BEZPLATNÉ PARKOVÁNÍ

Nic se neděje. Možná nastala skvělá chvíle pro vyzkoušení palebné síly Hvězdy smrti, třeba na mírumilovné planetě Alderaan. Některé planety zkrátka vypadají mnohem lépe, když se z nich stane pusté pole asteroidů.



JENOM NA NÁVŠTĚVĚ

Bez obav – jste jen na návštěvě. Pokud se zde ocitnete, umístěte svoji figurku do části Jenom na návštěvě.



JDI DO VĚZENÍ

Okamžitě svoji figurku přesuňte na políčko Ve vězení! Pokud projdete policičkou Start, nesmíte si vybrat **740** kreditů ani sebrat kruh Force Lightning. Pokud již kruh Force Lightning máte, umístěte ho na políčko Start. Nesmí být v ničím vlastnictví! Vaše kolo následně skončí. Ve vězení stále budete moci vybírat platby, kupovat letouny TIE, nabízet za ně částky na dražbě a obchodovat.

JAK SE DOSTANU Z VĚZENÍ?

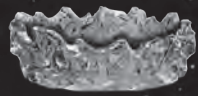
Máte 3 možnosti:

- 1. Zaplatíte 710** na začátku vašeho příštího tahu. Pak hodíte kostkami a pohybujete se jako obvykle.
- 2. Použijte kartu Propustka z vězení** na začátku vašeho příštího tahu, pokud nějakou máte (nebo si ji kupte od jiného hráče). Vraťte kartu dospod příslušného balíčku, pak hodíte kostkami a pokračujte.

- 3. V příštím kole** hodíte 6. Pokud se vám to podaří, jste volní! Posuňte se o hrozený počet polí a tím váš tah končí.

Na hození 6 máte až tři kola. Pokud na políčku Ve vězení nehodíte 6 ani ve třetím kole, zaplatíte **710** kreditů a posuňte se podle posledního hodu.

KRUH FORCE LIGHTNING



Každá postava má jedinečnou schopnost! Když projdete polem Start nebo se na něm ocitnete, okamžitě si vezměte kruh Force Lightning (bez ohledu na to, zda se nachází u figurky jiného hráče nebo ne) a umístěte ho na svoji figurku. Následně budete moci použít schopnost své postavy uvedenou níže a na vaší kartě postavy.



DARTH VADER

Kdykoliv se jiný hráč přesune na libovolné pole Dark Side, ukradněte mu **730** kreditů!



VELKÝ INKVIZITOR

Kdykoliv hodíte na kostkách 6, získáváte z banky **710** kreditů!



CÍSAŘ PALPATINE

Kdykoliv se jiný hráč ocitne na některém z polí Empire, ukradněte mu **730** kreditů!



ASAJJ VENTRESS

Kdykoliv se jiný hráč ocitne na jednom z rohových polí, ukradněte mu **720** kreditů!



KYLO REN

Kdykoliv se jiný hráč ocitne na některém z polí Lodě, ukradněte mu **720** kreditů!



DARTH MAUL

Kdykoliv hodíte na kostkách 3, získáváte z banky **710** kreditů!



LETOUNY TIE

Jakmile získáte celou barevnou sadu, můžete začít přidávat letouny TIE (není nutné čekat na další kolo).

Chcete-li přidat letoun TIE, zaplatte bance cenu uvedenou na kartě kontraktu a umístěte na ni letoun TIE. Musíte je umísťovat postupně. Druhý letoun TIE nesmíte přidat, dokud neumístíte alespoň jeden na každý kontrakt v dané sadě. Na jeden kontrakt můžete umístit až 5 letounů TIE.

Zbývá poslední letoun TIE? Kupte ho na dražbě!

Pokud si chce poslední letoun TIE koupit více hráčů, musí ho vydražit bankéř. Nabídky začínají na **710** kreditech a kdokoliv může zvýšit nabídku, nejméně však o **710** kreditů. Nemusíte se řídit pořadím tahů. Plátba jde do banky.

Už nezbývají žádné letouny TIE?

Nemůžete si žádné koupit, dokud někdo své neprodá.



DOHODY A OBCHODY

S ostatními hráči můžete kdykoliv vyměňovat či obchodovat kontrakty – nikdy ale nesmíte prodat či vyměnit kruh Force Lightning.

Než budete moci kontrakt vrátit bance nebo ho vyměnit s jiným hráčem, musíte nejdříve prodat všechny letouny TIE na barevné sadě. Letouny TIE nesmíte prodat jinému hráči ani je s ním měnit.

Kontrakty lze vyměnit za jiné kontrakty a/nebo karty Dark Side a Propustka z vězení. O ceně rozhodují hráči, kteří uzavírají dohodu.

NEJLEPŠÍ TIPY

Aby hra zůstala svižná a zábavná, nepřizpůsobujte si pravidla!

Nikdy nepůjčujte kredity jiným hráčům ani neuzavírejte dohodu o tom, že si vzájemně nebudete platit nájemné.

Nikdy nepokládejte kredity do středu hrací plochy; za vstup na pole Bezplatné parkování nezískáváte bonus!

POMOČ! NEMŮŽU ZAPLATIT

1. POKUSTE SE ZÍSKAT KREDITY.

Pokud dlužíte platbu, poplatek za kartu Dark Side nebo Empire nebo se ocitnete na poli neuzavřeného kontraktu a nemůžete za něj zaplatit, zkuste získat kredity prodejem letounů TIE zpět do banky nebo prodejem karty Dark Side a/nebo Propustka z vězení jiným hráčům za předem domluvenou cenu.

Prodej letounů TIE

Letouny TIE lze prodat bance za poloviční cenu. Letouny TIE musí být prodány rovnoměrně napříč barevnou sadou.

Stále dlužíte kredity?

Pokud stále některému hráči dlužíte platbu a nemáte žádné letouny TIE, které byste mohli prodat, musíte jeden ze svých kontraktů převést danému hráči a svůj dluh tak splatit. Pokud stále dlužíte bance, vraťte jeden kontrakt do banky a vyrovnejte tak svůj dluh.

2. POKUD VÁM NEZBÝVAJÍ ŽÁDNÉ KONTRAKTY, ZBANKROTOVALI JSTE A JSTE MIMO HRU!

Dlužíte jinému hráči?

Dejte mu libovolné karty Dark Side a/nebo Propustka z vězení, které máte.



Pokud máte kruh Force Lightning, umístěte ho na políčko Start.

Stále dlužíte bance?

Vraťte všechny své karty Dark Side a/nebo Propustka z vězení do spodku příslušného balíčku.



Pokud máte kruh Force Lightning, umístěte ho na políčko Start.

Ostatní hráči budou pokračovat ve hře, dokud nezbude pouze jeden. Daný hráč se stává vítězem – nejefektivněji využil sílu Temné strany pro to, aby se zmocnil vlády nad galaxií!



UVOĽNITE SILU TEMNEJ STRANY!

Naverbujte si čo najviac známych akčných postáv, aby ste si upevnili moc v galaxii! Čím viac zmlúv s takýmito postavami uzavriete, tým viac kreditov môžete účtovať ostatným hráčom. Využite prsteň Force Lightning a karty Dark Side a získajte prevahu! Vyhráva posledný hráč, ktorému ostanú nejaké kredity.

V ČOM SA LÍŠI HRA MONOPOLY: STAR WARS™ DARK SIDE EDITION?

Môžete verbovať postavy z celej galaxie!

Majetkom v tejto hre sú zmluvy so známymi postavami. Keď zastanete na políčku so známou postavou, musíte s ňou uzavrieť zmluvu. Ak sa vám podarí uzavrieť zmluvy s obidvoma známymi postavami z farebnej súpravy, môžete si k takejto zmluve pridávať stíhačky TIE a vyberať od ostatných hráčov väčšie poplatky.



Využite silu Force Lightning!

Každá figurka predstavuje postavu s jedinečnou schopnosťou. Schopnosť svojej postavy môžete využívať vždy, keď máte prsteň Force Lightning. Keď prejdete políčkom Štart alebo na ňom zastanete, vezmite si (okrem kreditov) prsteň Force Lightning a položte si ho na svoju figurku. Teraz môžete používať schopnosť postavy, ktorú vaša figurka predstavuje.



Preskočte do hyperpriestoru!

Keď zastanete na políčku vesmírnej lode, môžete preskočiť do hyperpriestoru – čo znamená, že môžete prejsť na políčko ktorejkoľvek známej postavy medzi daným a ďalším políčkom vesmírnej lode. Ak pri tom prejdete polom Štart, nedostanete kredity ani prsteň Force Lightning ako obvyčajne.



Zosnovajte proti súperom úklady pomocou kariet Dark Side!

Keď zastanete na niektorom z políčok Dark Side, potiahnite si kartu Dark Side. Pomocou týchto kariet môžete ihneď získať prsteň Force Lightning, kraťnúť ostatným hráčom zmluvy a kredity alebo dokonca niekoho zo súperov poslať do väzenia.



PRED ŠTARTOM (Pozrite si zadnú časť tohto sprievodcu hrou)

1 Vyberte niekoho, kto bude bankárom. Bankár je zodpovedný za:

- kredity v banke,
- stíhačky TIE,
- karty zmlúv,
- dražby.

Bankár môže zároveň aj hrať, ale svoje kredity musí mať oddelené od banky.

2 Bankár rozdá každému hráčovi:



x 5
(v hodnote po
710/ks)



x 5
(v hodnote po
750/ks)

(Spolu = 7300)



3 Premiešajte karty Dark Side a položte ich lícom nadol sem.

4 Premiešajte karty Empire a položte ich lícom nadol sem.

6 Položte kocku a prsteň Force Lightning vedľa hracej dosky.

5 Každý hráč si zvolí jednu postavu. Postavte danú figurku na políčko Štart a kartu príslušnej postavy si položte pred seba.



PRIEBEH HRY

AKO VYHRAŤ

Pohybujte sa po hracej doske a snažte sa naverbovať čo najviac známych postáv. Čím viac ich naverbujete tým viac poplatkov budete môcť vyberať od ostatných hráčov. Posledný hráč, ktorému ostanú nejaké kredity, keď všetci ostatní skrahujú, vyháva.

KTO ZAČÍNA?

Každý hráč hodí kocku.

Hráč s najvyšším hodom začína a hra sa posúva doláva.

Keď ste na rade

1. Hodte kocku.
2. Posuňte svoju figurku (a prsteň Force Lightning, ak ho máte) v smere hodinových ručičiek o daný počet políčok.
3. Kde ste sa zastavili? Postupujte podľa pravidiel daného hracieho políčka. Pozri HRACIE POLÍČKA.

Prešli ste políčkom Štart alebo ste na ňom ukončili ťah? Vezmite si ihneď teraz prsteň Force Lightning a položte ho na svoju figurku. Prsteň Force Lightning sa bude pohybovať po hracej ploche spolu s vašou figurkou a kým ho máte, môžete používať jedinečnú schopnosť svojej postavy. Pozri PRSTEŇ FORCE LIGHTNING.

4. Váš ťah sa končí. Podajte kocku hráčovi po svojej lavici.

ZAČNITE HRAŤ!

To je všetko, čo potrebujete vedieť. Ideme na to. Riadte sa pokynmi políčok, na ktoré sa posuniete.

HRACIE POLÍČKA

MAJETOK

V tejto hre je len jeden druh majetku: zmluvy so známymi postavami, ktoré tvoria farebné súpravy.

NEUZATVORENÉ ZMLUVY

Keď zastanete na políčku známej postavy, ktorú ešte žiadny hráč nezverboval, musíte s ňou uzavrieť zmluvu. Zaplatte sumu uvedenú na hracom políčku a vezmite si kartu zmluvy s danou známou postavou.

Ak si sumu nemôžete dovoliť zaplatiť, skúste získať viac kreditov – odpredajte banke naspäť nejaké stíhačky TIE alebo predajte iným hráčom karty Dark Side či Pripustka z väzenia za cenu, na ktorej sa dohodnete.

Ak ani tak nemôžete zaplatiť, zbankrotovali ste a hra sa pre vás skončila. Vráťte všetky svoje karty Dark Side a Pripustka z väzenia za spodok príslušného balíka.

ZBIERAJTE FAREBNÉ SÚPRAVY! (pozri stranu Obsah)

Keď máte uzavreté zmluvy s obidvoma známymi postavami vo farebnej súprave, môžete:

- inkasovať za tieto zmluvy dvojnásobné poplatky,
- pridávať si k týmto zmluvám stíhačky TIE a inkasovať ešte viac kreditov. Pozri STÍHAČKY TIE.



UZAVRETÉ ZMLUVY

Keď zastanete na políčku so známou postavou, s ktorou už má zmluvu iný hráč, tento hráč vás musí požiadať o platbu. Ak to urobí, musíte mu zaplatiť sumu uvedenú na karte zmluvy. Ak vás o platbu nepožiadala a kocku už hodí ďalší hráč, nemusíte platiť!

AKČNÁ POLÍČKA



ŠTART

Keď prejdete políčkom Štart alebo na ňom skončíte ťah, vyberte si z banky **740** a ihneď si zoberte prsteň Force Lightning. Teraz môžete používať jedinečnú schopnosť svojej postavy.



Ak máte prsteň Force Lightning a idete do väzenia, prsteň Force Lightning musíte bezodkladne položiť na políčko Štart.

KARTY EMPIRE A DARK SIDE

Vezmite vrchnú kartu zo zodpovedajúceho balíka. Ak sa na karte píše, aby ste si ju nechali a použili, keď budete môcť, urobte tak. V opačnom prípade ju nahlas prečítajte a ihneď urobte to, čo je na nej napísané. Potom kartu vráťte za spodok príslušného balíka.

POLÍČKA REBEL ESCAPE A REBEL ATTACK

Keď zastanete na niektorom z týchto políčok, zaplatte banke sumu uvedenú na políčku.

VESMÍRNE LODE

Keď zastanete na políčku vesmírnej lode, môžete prejsť na políčko ktorejkoľvek známej postavy medzi daným a ďalším políčkom vesmírnej lode. Riadte sa pokynmi políčka, na ktorom ste zastali, a potom sa váš ťah končí. Ak sa nechcete presunúť nikam, môžete ostať na pôvodnom políčku a jednoducho skončiť ťah.



Ak prejdete políčkom Štart, nedostanete **740** ani si neberiete prsteň Force Lightning.

(Pokračovanie na ďalšej strane) **63**

AKČNÁ POLÍČKA

(pokračovanie)



BEZPLATNÉ PARKOVANIE

Nedeje sa nič. Možno je teraz ten pravý čas vyskúšať palebnú silu Hviezdy smrti, napríklad na pokojnom svete Alderaan. Niektoré planéty vyzerajú oveľa lepšie, keď sú len asteroidovými polami bez života.



IBA NA NÁVŠTEVE

Žiadny strach, ste iba na návšteve. Ak zastanete na tomto poličku, položte svoju figúrku do časti Iba na návšteve.



CHOĎTE DO VÄZENIA

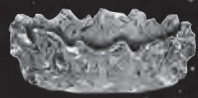
Ihneď presuňte svoju figúrku na poličko Vo väzení! Ak pri tom prejete poličkom Štart, neberte si **740** ani prsteň Force Lightning. Ak už prsteň Force Lightning máte, položte ho na poličko Štart. Momentálne ho nemá vo svojej moci nikto. Váš ťah sa tým končí. Aj keď ste vo väzení, stále môžete inkasovať platby, kupovať stíhačky TIE, dražiť ich a obchodovať.

AKO SA DOSTANEM Z VÄZENIA?

Máte 3 možnosti:

- 1. Na začiatku ďalšieho ťahu zaplaťte 710.** Potom hodte kocku a normálne vykonajte ťah.
- 2. Na začiatku ďalšieho ťahu použite kartu Priepustka z väzenia,** ak ju máte (môžete si ju aj kúpiť od iného hráča). Položte kartu na spodok príslušného balíka, hodte kocku a urobte ťah.
- 3. Pri najbližšom ťahu hodte číslo 6.** Ak sa vám to podarí, ste vonku! Hodené číslo zároveň použite na presun a tým sa váš ťah končí. O hodenie čísla 6 sa môžete pokúsiť pri troch ťahoch za sebou. Ak ani pri treťom ťahu vo väzení nehodíte číslo 6, zaplaťte **710** a posuňte sa o posledné hodené číslo.

PRSTEŇ FORCE LIGHTNING



Každá postava má svoju jedinečnú schopnosť. Vždy, keď prejdete poličkom Štart alebo na ňom skončíte ťah, ihneď si vezmite prsteň Force Lightning (bez ohľadu na to, či ho práve má niektorý hráč na svojej figúrke) a položte ho na svoju figúrku. Teraz môžete používať schopnosť svojej postavy opísanú nižšie a takisto aj na karte vašej postavy.



DARTH VADER

Vždy, keď iný hráč zastane na niektorom poličku Dark Side, vezmite mu **730**.



VELKÝ INKVIZÍTOR

Vždy, keď hodíte číslo 6, zoberte si z banky **710**.



CISÁR PALPATINE

Vždy, keď niektorý iný hráč zastane na niektorom z poličok Empire, vezmite mu **730**.



ASAJJ VENTRESS

Vždy, keď niektorý iný hráč zastane na niektorom zo štyroch rohových poličok, vezmite mu **720**!

POZNÁMKA: Ak sa hráč ocitne na poličku Vo väzení, žiadne kredity mu neberte – má to už dosť zlé aj bez toho!



KYLO REN

Vždy, keď niektorý iný hráč zastane na niektorom z poličok vesmírnych lodí, vezmite mu **720**.



DARTH MAUL

Vždy, keď hodíte číslo 3, zoberte si z banky **710**.



STÍHAČKY TIE

Keď máte farebnú súpravu, môžete si k nej začať pridávať stíhačky TIE (nemusíte čakať, kým budete na ťahu).

Ak chcete získať stíhačku TIE, zaplaťte banke sumu uvedenú na karte zmluvy a položte si na kartu zmluvy stíhačku TIE. Stíhačky musíte pridávať rovnomerne – nemôžete si k jednej zmluve pridať druhú stíhačku TIE, kým ste si nepridali jednu aj k druhej zmluve v danej súprave. Ku každej zmluve si môžete pridať najviac 5 stíhačiek TIE.

Ostala už len jedna stíhačka TIE? Vydražte ju!

Ak chce poslednú stíhačku TIE kúpiť viac hráčov, bankár ju musí vydražiť. Vyvolávača cena je **710** a každý ju môže zvýšiť najmenej o ďalších **710**. Hráči pri tom nemusia dodržiavať poradie, v akom ťahajú. Platbu zinkasuje banka.

Neostala už žiadna stíhačka TIE?

V takom prípade musíte s nákupom počkať, kým niekto nejakú nepredá späť.



DOHODY A OBCHODY

S ostatnými hráčmi si kedykoľvek môžete navzájom predávať zmluvy, ale prsteň Force Lightning nie je možné predat ani vymeniť.

Keď chcete vrátiť niektorú zmluvu späť do banky alebo ju predat inému hráčovi, musíte najprv odpredať banke späť všetky stíhačky TIE, ktoré máte na danej farebnej súprave. Stíhačky TIE nie je možné predávať iným hráčom ani ich za čokoľvek vymieňať.

Zmluvy si môžete vymieňať za iné zmluvy a karty Dark Side alebo Priepustka z väzenia. Cena závisí od dohody hráčov.

NAJLEPŠIE TIPY

Ak chcete, aby bola hra rýchla a zábavná, nepoužívajte vlastné pravidlá.

Nepožičiavajte kredity iným hráčom ani neuzatvárajte dohody, že si navzájom nebudete účtovať poplatky.

Nikdy nedávajte kredity do stredu hracej dosky; nedostanete bonus za posunutie na poličko Bezplatné parkovanie!

POMOC! NEMÁM ČÍM ZAPLATIŤ.

1. SKÚSTE ZÍSKAŤ VIAC KRÉDITOV.

Ak dlhujete platbu alebo poplatok za kartu Dark Side či Empire alebo ak zastanete na neuzavretej zmluve a nemáte čím zaplatiť, skúste získať ďalšie kredity odpredaním stíhačiek TIE späť banke alebo predajom kariet Dark Side či Priepustka z väzenia iným hráčom za cenu, na ktorej sa dohodnete.

Odpredaj stíhačiek TIE

Stíhačky TIE sa odpredávajú banke za pôvodnú cenu. Stíhačky TIE musíte v rámci farebnej súpravy odpredávať rovnomerne.

Stále nemáte dosť kreditov?

Ak ešte stále nemáte dosť na zaplatenie a nemáte ani žiadne stíhačky TIE na odpredaj, musíte svoj dlh voči hráčovi vyrovnáť prevedením niektorej zo svojich zmlúv na tohto hráča. Ak dlhujete banke, vyrovnajte svoj dlh vrátením niektorej zmluvy do banky.

2. AK VÁM NEZOSTALI ŽIADNE ZMLUVY, ZBAŇKROTOVALI STE A HRA SA PRE VÁS KONČÍ.

Dlhujete niektorému hráčovi?

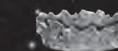
Dajte mu všetky karty Dark Side a Priepustka z väzenia, ktoré máte.



Ak máte prsteň Force Lightning, položte ho na poličko Štart.

Máte dlh voči banke?

Vráťte všetky karty Dark Side a Priepustka z väzenia, ktoré máte, na spodok príslušného balíka.



Ak máte prsteň Force Lightning, položte ho na poličko Štart.

Zostávajúci hráči hrajú ďalej, až kým v hre neostane len jedna osoba. Tento hráč vyhráva, lebo sa mu podarilo najlepšie využiť silu Temnej strany a upevniť si moc v galaxii.



DEZLĂNȚUIE FORȚELE ÎNTUNERICULUI!

Recrutează cât mai multe personalități marcante pentru a-ți asigura controlul asupra galaxiei! Cu cât ai mai multe contracte cu personalitățile respective, cu atât mai mult poți încasa de la ceilalți jucători. Folosește Inelul Fulgerul Forței și cărțile Forțele Întunericului pentru a obține un avantaj. Câștigă ultimul jucător care are credite când ceilalți jucători au rămas fără credite!

CE ESTE DIFERIT ÎN JOCUL MONOPOLY: STAR WARS™ DARK SIDE?

Recrutează personalități marcante din întreaga galaxie! Proprietățile sunt contracte cu aceste personalități marcante. Când ajungi pe un astfel de spațiu, trebuie să obții un contract cu respectiva personalitate. Dacă obții contracte cu ambele personalități dintr-un set de culoare, poți adăuga Navete TIE la acele contracte și poți încasa plăți mai mari de la ceilalți jucători!



Mănuiește Fulgerul Forței!

Fiecare personaj are o abilitate unică. Poți utiliza abilitatea personajului oricând ai Inelul Fulgerul Forței. Când treci pe la START sau ajungi pe acest spațiu, ia Inelul Fulgerul Forței (în plus față de creditele care ți se cuvin) și pune-l pe pionul tău. Astfel poți utiliza abilitatea de pe cartea personajului tău!



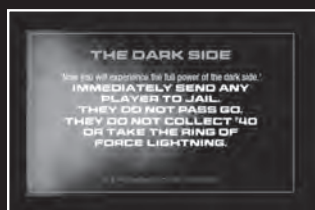
Salt în hiperspațiu!

Când ajungi pe un spațiu Navă, poți face un salt în hiperspațiu, ceea ce înseamnă că te poți muta la orice personalitate marcantă dintre Nava pe care ai ajuns și următoarea Navă de pe tabla de joc. Dacă treci pe la START, nu încasezi creditele și nu iei Inelul Fulgerul Forței, așa cum ai proceda în mod normal.



Folosește cărțile Forțele Întunericului pentru a complota împotriva celorlalți jucători!

Când ajungi pe un spațiu Forțele Întunericului, trage o carte Forțele Întunericului. Aceste cărți îți permit să iei imediat Inelul Fulgerul Forței, să furi contracte și credite de la alți jucători sau să îți trimiți unul dintre rivali la Închisoare!



CONFIGURAREA (Consultă ultima pagină a acestui ghid de joc)

- 1 Alegeți un Bancher. Bancherul este responsabil de:
 - Creditele din Bancă
 - Navele TIE
 - Cărțile Contract
 - Licitările
 Și Bancherul poate juca, dar trebuie să își țină creditele separate de cele din Bancă.
- 2 Bancherul dă fiecărui jucător:
 -  **x 5** (fiecare în valoare de 10 ₪)
 -  **x 5** (fiecare în valoare de 50 ₪)
 (Total = 300 ₪)



- 3 Amestecați cărțile Forțele Întunericului și așezați-le cu fața în jos, aici.
- 4 Amestecați cărțile Imperiu și așezați-le cu fața în jos, aici.
- 5 Fiecare jucător alege un personaj. Așază pionul cu personajul la START și cartea personajului respectiv în fața ta.
- 6 Puneți zarul și Inelul Fulgerul Forței lângă tabla de joc.



LA JOACĂ!

Cum se câștigă

Deplasează-te pe tablă recrutând cât mai multe personalități marcante. Cu cât ai mai multe, cu atât mai mari vor fi plățile pe care le poți încasa de la ceilalți jucători. Dacă ești ultimul jucător care are credite când toți ceilalți le-au pierdut pe ale lor, câștigi!

CINE ÎNCEPE?

Fiecare jucător dă cu zarul. Începe jucătorul care obține cel mai bun rezultat, iar jocul avansează spre stânga.

Când îți vine rândul

1. Dă cu zarul.
2. Mută pionul (și Inelul Fulgerul Forței dacă îl ai) în sensul acelor de ceas cu numărul respectiv de spații.
3. Unde ai ajuns? Urmează instrucțiunile de pe spațiul respectiv. Consultă SPAȚIILE DE PE TABLA DE JOC.

Ai trecut pe lângă START sau ai ajuns pe acest spațiu? la imediat Inelul Fulgerul Forței și pune-l pe pionul tău. Vei muta Inelul Fulgerul Forței pe tablă împreună cu pionul tău și acum poți folosi abilitatea unică a personajului tău! Citește despre INELUL FULGERUL FORȚEI.

4. Turul tău se încheie. Dă zarul jucătorului din stânga.

ÎNCEPEȚI JOCUL!

Acestea sunt toate informațiile de care aveți nevoie, așa că puteți începe. Căutați informații despre spații pe măsură ce ajungeți la acestea.

SPAȚIILE DE PE TABLA DE JOC

PROPRIETĂȚILE

Există un singur tip de proprietăți: contracte cu personalități marcante, care sunt disponibile în seturi de culoare.

CONTRACTE DISPONIBILE

Când ajungi pe o personalitate marcantă nerecrutată de un alt jucător, trebuie să obții un contract cu acea personalitate! Plătește prețul de pe spațiu și ia cartea cu contractul respectivei personalități marcante.

Dacă nu îți permiți să plătești, încearcă să strângi credite vânzând Navele TIE înapoi Băncii sau cărțile Forțele Întunericului și/sau cărțile leși din Închisoare gratuit altor jucători la un preț agreat.

Dacă nici așa nu poți plăti, atunci ai dat faliment și ai ieșit din joc! Pune cărțile Forțele Întunericului și/sau cărțile leși din Închisoare gratuit la fundul teancurilor respective.

COLECȚIONEAZĂ SETURI DE CULOARE!

(vezi pagina Cuprins pentru seturile de culoare)

Când ai obținut contractele cu ambele personalități marcante dintr-un set de culoare, poți:

- Încasa plată dublă pentru acele contracte!
- Adăuga Nave TIE la acele contracte pentru a încasa și mai multe credite! Consultă NAVELE TIE.



CONTRACTE OBTINUTE

Când ajungi pe o personalitate marcantă cu care un alt jucător are un contract, acel jucător trebuie să îți solicite plată. Dacă îți cere să plătești, trebuie să achiziți suma de pe cartea contract. Dacă nu îți cere să plătești înainte ca următorul jucător să dea cu zarul, nu trebuie să plătești!

SPAȚIILE CU ACȚIUNI



START

Când treci pe la START sau ajungi pe acest spațiu, încasează **740** de la Bancă și ia imediat Inelul Fulgerul Forței. Acum poți utiliza abilitatea unică a personajului tău!



Dacă ai Inelul Fulgerul Forței și ajungi la Închisoare, pune imediat Inelul Fulgerul Forței pe START.

IMPERIUL ȘI FORȚELE ÎNTUNERICULUI

la prima carte din teancul respectiv. Dacă instrucțiunile îți spun să o păstrezi până când vrei să o folosești, poți face acest lucru. În caz contrar, citește-o cu voce tare și urmează instrucțiunile imediat. Pune cartea la fundul teancului respectiv când ai terminat.

EVADAREA REBELILOR ȘI ATACUL REBELILOR

Când ajungi pe unul dintre aceste spații, plătește Băncii suma de pe spațiu.

NAVE

Când ajungi pe un spațiu Navă, te poți deplasa la orice personalitate marcantă care se află între spațiul respectiv și următorul spațiu Navă. Respectă regulile spațiului pe care ai ajuns, apoi turul tău se încheie. Dacă nu vrei să te deplasezi, poți rămâne unde ești și turul tău se încheie.



Dacă treci pe la START, nu încasezi **740** și nici nu iei Inelul Fulgerul Forței.

(Continuare pe pagina următoare) **67**

SPAȚIILE CU ACȚIUNI

(continuare)



PARCARE GRATUITĂ

Nu se întâmplă nimic. Poate este momentul potrivit să testezi puterea din Steaua Morții sau să vezi cum este în lumea pașnică de pe Alderaan. Unele planete chiar arată mult mai bine ca asteroizi lipsiți de viață.



ÎN VIZITĂ

Nu-ți face griji, ești în vizită. Dacă ajungi aici, pune pionul în secțiunea în vizită.



DU-TE LA ÎNCHISOARE

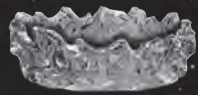
Dacă ajungi pe acest spațiu, mută pionul pe spațiul în închisoare imediat! Nu încasa **740** și nu lua Inelul Fulgerul Forței pentru că ai trecut pe la START. Dacă ai deja Inelul Fulgerul Forței, pune-l pe START. Nimeni nu îl folosește în acest moment. Turul tău se încheie. În continuare poți încasa plăți, poți cumpăra Nave TIE sau poți licita pentru acestea și poți tranzacționa cât timp ești în închisoare.

CUM IES DIN ÎNCHISOARE?

Ai 3 opțiuni:

- Plătește 710** la începutul următorului tur, apoi dă cu zarul și joacă în mod normal.
- Folosește o carte leși din închisoare gratuit** la începutul turului următor dacă ai una (sau cumpără una de la un alt jucător). Pune cartea la fundul teancului corespunzător, apoi dă cu zarul și deplasează-te.
- Dă cu zarul un 6** pe turul următor. Dacă reușești, ai scăpat! Deplasează-te cu numărul de spații de pe zar și turul tău se încheie. Poți încerca să dai 6 timp de trei tururi. Dacă nu dai un 6 până la al treilea tur pe spațiul în închisoare, plătește **710** și deplasează-te conform ultimului rezultat de pe zar.

INELUL FULGERUL FORȚEI



Fiecare personaj are o abilitate unică! Ori de câte ori treci pe la START sau ajungi pe acest spațiu, ia Inelul Fulgerul Forței (indiferent dacă este pe pionul altui jucător sau nu) și pune-l pe pionul tău. Acum poți utiliza abilitatea personajului, descrisă pe cartea asociată acestuia.



DARTH VADER

Ori de câte ori un alt jucător ajunge pe un spațiu Forțele Întunericii, fură **730** de la respectivul jucător!



MARELE INCHIȘITOR

De fiecare dată când dai 6, încasează **710** de la Bancă!



ÎMPĂRATUL PALPATINE

Ori de câte ori un alt jucător ajunge pe un spațiu Imperiu, fură **730** de la respectivul jucător!



ASAJJ VENTRESS

Ori de câte ori un alt jucător ajunge pe un spațiu din colț, fură **720** de la respectivul jucător!



KYLO REN

Ori de câte ori un alt jucător ajunge pe un spațiu Navă, fură **720** de la respectivul jucător!



DARTH MAUL

De fiecare dată când dai 3, încasează **710** de la Bancă!



NAVELE TIE

De îndată ce ai un set de culoare, poți adăuga Nave TIE (nu trebuie să îți aștepti rândul).

Pentru a adăuga o Navă TIE, plătește Băncii costul de pe cartea contract și pune o Navă TIE pe contractul respectiv. Trebuie să adaugi nave în mod uniform. Nu poți adăuga o a doua Navă TIE pe un contract înainte de a adăuga câte o navă pe fiecare contract din set. Poți adăuga până la 5 Nave TIE pe un contract.

A mai rămas o singură Navă TIE în joc? Organizați o licitație!

Dacă mai mulți jucători vor să cumpere ultima Navă TIE, Bancherul trebuie să organizeze o licitație. Licitatia începe de la **710** și oricine poate crește suma licitată cu cel puțin **710**. Nu trebuie să respectați ordinea de joc. Plata este încasată de Bancă.

Nu mai sunt Nave TIE?

Nu mai poți achiziționa decât după ce un jucător le vînd pe ale sale.



ACORDURI ȘI SCHIMBURI

Poți tranzacționa contracte cu alți jucători în orice moment, dar nu poți vinde sau tranzacționa Inelul Fulgerul Forței.

Trebuie să vinzi toate Navele TIE dintr-un set de culoare Băncii pentru a putea returna un contract Băncii sau pentru a tranzacționa un contract cu un alt jucător. Nu poți vinde și nu poți tranzacționa Nave TIE.

Contractele trebuie tranzacționate în schimbul altor contracte și/sau cărți Forțele Întunericii și leși din închisoare gratuit. Suma este stabilită de jucătorii implicați în tranzacție.

SFATURI UTILE

Pentru ca jocul să fie scurt și interesant, nu respecta regulile casei!

Nu împrumuta niciodată credite altor jucători și nu faceți înțelegeri de a nu vă taxa reciproc.

Nu pune niciodată credite în centrul tablei de joc; nu primești bonus când ajungi pe Parcare gratuită!

AJUTOR! NU POT PLĂȚI!

1. ÎNCEARCĂ SĂ STRÂNGI CREDITE.

Dacă trebuie să plătești unui jucător, să achizițezi costul unei cărți Forțele Întunericii ori Imperiu sau dacă ajungi pe un contract disponibil și nu poți plăti, încearcă să strângi credite vânzând Navele TIE înapoi Băncii sau cărțile Forțele Întunericii și/sau cărțile leși din închisoare gratuit altor jucători la un preț agreat.

Vânzarea Navelor TIE

Vinde Navele TIE Băncii la prețul de cost. Navele TIE trebuie vândute uniform dintr-un set de culoare.

Încă datorezi credite?

Dacă încă ai datorii față de un alt jucător și nu mai ai Nave TIE pe care să le vinzi, trebuie să îi transferi unul dintre contractele tale jucătorului respectiv, pentru a achita datoria. Dacă încă ai datorii față de Bancă, returnează unul dintre contracte Băncii pentru a achita datoria.

2. DACĂ NU MAI AI CONTRACTE, AI DAT FALIMENT ȘI IEȘI DIN JOC!

Ai datorii față de un alt jucător?

Dă-i cărțile Forțele Întunericii și/sau cărțile leși din închisoare gratuit pe care le ai.



Dacă ai Inelul Fulgerul Forței, pune-l pe START.

Ai datorii față de bancă?

Pune cărțile Forțele Întunericii și/sau leși din închisoare gratuit la fundul teancurilor respective.



Dacă ai Inelul Fulgerul Forței, pune-l pe START.

Jucătorii rămași se joacă până când în joc rămâne o singură persoană. Respectivul jucător este câștigătorul și a dovedit că poate folosi Forțele Întunericii cel mai eficient pentru a domina galaxia!



ВЫСВОБОДИТЕ СИЛУ ТЕМНОЙ СТОРОНЫ!

Наймите как можно больше знаменитых злодеев, чтобы укрепить свою власть над галактикой! Чем больше контрактов вам удастся заключить с этими персонажами, тем больше денег вы сможете брать с других игроков. Используйте кольцо молнии Силы и карточки «Темная сторона», чтобы получить преимущество. Победит последний игрок, у которого останутся деньги, в то время как остальные обанкротятся.

ЧТО НОВОГО В ВЕРСИИ ИГРЫ MONOPOLY: STAR WARS™ «ТЕМНАЯ СТОРОНА»?

Нанимайте знаменитых злодеев со всей галактики!

Объекты собственности заменяют контракты со знаменитыми злодеями. Остановившись на клетке злодея, необходимо заключить с ним контракт. Если вы заключите контракты с обоими знаменитыми злодеями в цветовой группе, к этим контрактам можно будет добавить СИД-истребители, что позволит собирать с других игроков большую плату.



Овладейте могуществом молнии Силы!

Каждая фишка персонажа обладает уникальной силой. Силой своего персонажа можно воспользоваться в любой момент, если у вас есть кольцо молнии Силы. Проходя клетку ВПЕРЕД или останавливаясь на ней, возьмите кольцо молнии Силы (и, как обычно, деньги) и положите его на свою фишку. Затем можно использовать силу, указанную на карточке персонажа.



Прыгните в гиперпространство!

Остановившись на клетке корабля, можно прыгнуть в гиперпространство, которое способно перенести вас на любую клетку знаменитого злодея между текущей и следующей по ходу клеткой корабля на игровом поле. Если вы при этом проходите клетку ВПЕРЕД, не нужно, как обычно, брать деньги и кольцо молнии Силы.



Используйте карточки «Темная сторона», чтобы строить козни другим игрокам!

Если вы останавливаетесь на одной из клеток Темной стороны, возьмите карточку «Темная сторона». Эти карточки позволяют сразу же взять кольцо молнии силы, красть контракты и деньги у других игроков или даже отправлять одного из ваших соперников в тюрьму на клетку In Jail.



ПОДГОТОВКА (см. обратную сторону этой инструкции к игре)

1 Выберите игрока, который будет банкиром.

Банкир отвечает за:

- деньги банка;
- СИД-истребители;
- карточки контракта;
- аукционы.

Банкир также может участвовать в игре, но должен хранить свои деньги отдельно от денег банка.

2 Банкир выдает каждому игроку:



3 Перетасуйте карточки «Темная сторона» и положите их сюда лицевой стороной вниз.

6 Положите кубик и кольцо молнии Силы возле игрового поля.

4 Перетасуйте карточки «Империя» и положите их сюда лицевой стороной вниз.

5 Каждый игрок выбирает для себя персонажа. Поставьте фишку своего персонажа на клетку ВПЕРЕД и положите перед собой карточку этого персонажа.



ИГРА

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Перемещайтесь по полю и нанимайте как можно больше знаменитых злодеев. Чем больше у вас наемников, тем большую плату вы сможете брать с других игроков. Если вы последний игрок, у которого остались деньги, в то время как остальные игроки обанкротились, вы выиграли!

КТО ХОДИТ ПЕРВЫМ?

Каждый игрок бросает кубик.

Право первого хода достается игроку, которому выпало наибольшее количество очков. Затем ходит игрок слева.

Ваш ход

1. Бросьте кубик.
2. Переместите свою фишку (и кольцо молнии Силы, если оно находится у вас) по часовой стрелке на выпавшее на кубике количество клеток.
3. На какой клетке игрового поля вы остановились? Выполните указания, предусмотренные для этой клетки. См. раздел КЛЕТКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ.

Прошли клетку ВПЕРЕД или остановились на ней? Сразу же возьмите кольцо молнии Силы и положите его на свою фишку. Вам нужно будет перемещать кольцо молнии Силы по игровому полю вместе с фишкой. Кроме того, теперь вы сможете воспользоваться уникальной силой персонажа. См. раздел КОЛЬЦО МОЛНИИ СИЛЫ.

4. Ваш ход завершен. Передайте кубик игроку слева.

НАЧИНАЙТЕ ИГРУ!

Это все, что нужно знать, так что вперед! Читайте указания к клеткам, на которых останавливаетесь.

КЛЕТКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ

ОБЪЕКТЫ СОБСТВЕННОСТИ

Есть только один тип собственности: контракты со знаменитыми злодеями, которые распределены по цветовым группам.

ЗЛОДЕИ, С КОТОРЫМИ ЕЩЕ НЕ ЗАКЛЮЧЕН КОНТРАКТ

Когда вы останавливаетесь на клетке знаменитого злодея, с которым еще не заключили контракт другие игроки, вам необходимо заключить с ним контракт. Уплатите цену, указанную на соответствующей клетке игрового поля, и возьмите карточку контракта с этим знаменитым злодеем.

Если контракт вам не по карману, попробуйте собрать деньги, продав СИД-истребители обратно банку или продав карточки «Темная сторона» и (или) Get Out of Jail Free другим игрокам по договорной цене.

Если вам все еще не будет хватать денег, значит, вы становитесь банкротом и выходите из игры! Верните все имеющиеся у вас карточки «Темная сторона» и (или) Get Out of Jail Free под соответствующую колоду.

СОБИРАЙТЕ ЦВЕТОВЫЕ ГРУППЫ!

(Информацию о цветовых группах см. на странице «В комплекте».)

Заключив контракты с обоими знаменитыми злодеями в цветовой группе, вы можете:

- взымать двойную плату за эти контракты;
- добавлять СИД-истребители к этим контрактам и требовать за них еще больше денег с других игроков! См. раздел СИД-ИСТРЕБИТЕЛИ.



ЗЛОДЕИ, С КОТОРЫМИ УЖЕ ЗАКЛЮЧЕН КОНТРАКТ

Если вы остановились на клетке знаменитого злодея, с которым заключил контракт другой игрок, этот игрок должен потребовать с вас плату. Если он это сделал, вы должны уплатить сумму, указанную на карточке контракта. Если владелец не успел потребовать с вас плату до того, как следующий игрок бросил кубик, платить не нужно!

КЛЕТКИ ДЕЙСТВИЯ



ВПЕРЕД

Проходя клетку ВПЕРЕД или останавливаясь на ней, нужно взять 740 в банке и сразу же взять кольцо молнии Силы, которое позволит вам воспользоваться уникальными способностями персонажа.



Если кольцо молнии Силы будет находиться у вас и вы попадете в тюрьму на клетку In Jail, вы должны немедленно вернуть его на клетку ВПЕРЕД.

ИМПЕРИЯ И ТЕМНАЯ СТОРОНА

Возьмите верхнюю карточку из соответствующей колоды. Если на карточке указано, что игрок может сохранить ее до тех пор, пока она ему не понадобится, так и поступите. Если такое указание отсутствует, зачитайте текст карточки вслух и сразу же выполните указанное на ней действие. После этого положите карточку под соответствующую колоду.

ПОБЕГ ИЛИ АТАКА ПОВСТАНЦЕВ

Если вы останавливаетесь на одной из этих клеток, заплатите банку указанную на ней сумму.

КОРАБЛИ

Когда вы останавливаетесь на одной из клеток корабля, вам, возможно, придется перейти на любую клетку знаменитого злодея между этой и следующей по ходу клеткой корабля. Выполните указания клетки, на которой вы остановились. После этого ваш ход будет завершен. У вас также есть возможность не переходить на другую клетку, оставшись на текущей, и на этом ваш ход будет завершен.



При прохождении клетки ВПЕРЕД вы не берете 740 или кольцо молнии Силы.

(Продолжение на следующей странице.) **71**

КЛЕТКИ ДЕЙСТВИЯ (продолжение)



БЕСПЛАТНАЯ ПАРКОВКА

Здесь ничего не происходит. Может, это идеальный момент для того, чтобы испытать огненную силу Звезды смерти, скажем, на мирной планете Алдераан. Некоторым планетам действительно лучше быть безжизненными полями астероидов.



НА ЭКСКУРСИИ

Не пугайтесь — вы здесь просто на экскурсии. Если вы остановились на этой клетке, поставьте свою фишку в сектор «На экскурсии».



ОТПРАВЛЯЙТЕСЬ В ТЮРЬМУ

Немедленно переместите свою фишку на клетку тюрьмы In Jail! Не берите **740** или кольцо молнии Силы за прохождение клетки ВПЕРЕД. Если в этот момент кольцо молнии Силы находится у вас, положите его на клетку ВПЕРЕД. Теперь оно никому не принадлежит. На этом ваш ход завершается. Находясь на клетке тюрьмы In Jail, вы по-прежнему можете взимать плату, покупать СИД-истребители и участвовать в аукционе, а также совершать обмен.

КАК ВЫЙТИ ИЗ ТЮРЬМЫ?

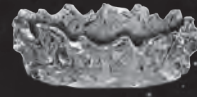
Есть 3 варианта.

- В начале своего следующего хода уплатите 710**, а затем бросьте кубик и походите как обычно.
- Если у вас есть карточка Get Out of Jail Free, воспользуйтесь ею** в начале своего следующего хода. (Эту карточку также можно купить у другого игрока.) Положите карточку под соответствующую колоду, бросьте кубик и походите.
- Попробуйте выбросить 6** в свой следующий ход. Если вам это удалось, вы свободны! Походите на выпавшее на кубике количество клеток. На этом ваш ход будет завершен.

Пробовать выбросить 6 можно на протяжении 3 ходов. Если на третьем ходу на клетке тюрьмы In Jail вам не выпадет 6, уплатите **710** и походите на выпавшее при последнем броске кубика количество клеток.

72

КОЛЬЦО МОЛНИИ СИЛЫ



У каждого персонажа есть уникальная сила. Проходя клетку ВПЕРЕД или останавливаясь на ней, сразу же возьмите кольцо молний Силы (независимо от того, находится ли оно на этой клетке или на фишке другого персонажа) и положите его на свою фишку. Теперь вы сможете воспользоваться силой своего персонажа. Описание силы вы сможете найти ниже и на карточке персонажа.



ДАРТ ВЕЙДЕР

Если другой игрок останавливается на одной из клеток Темной стороны, украдите у него **730!**



ВЕЛИКИЙ ИНКВИЗИТОР

Если в любой момент игры на кубике выпадает 6, вам положено **710** из банка!



ИМПЕРАТОР ПАЛПАТИН

Если другой игрок останавливается на одной из клеток Империи, украдите у него **730!**



АСАЖЖ ВЕНТРЕСС

Если другой игрок останавливается на одной из четырех угловых клеток, украдите у него **720!**

ПРИМЕЧАНИЕ. Если игрок оказывается на клетке тюрьмы In Jail, не крадите у него деньги — им и так сейчас худо!



КАЙЛО РЕН

Если другой игрок останавливается на одной из клеток корабля, украдите у него **720!**



ДАРТ МОЛ

Если в любой момент игры на кубике выпадает 3, вам положено **710** из банка!



СИД-ИСТРЕБИТЕЛИ

Собрав цветовую группу, можно начинать добавлять СИД-истребители (ждать своего хода не обязательно).

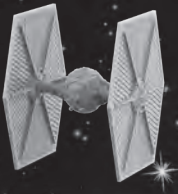
Чтобы добавить СИД-истребитель, уплатите банку сумму, указанную в карточке контракта, и поставьте СИД-истребитель на клетку этого контракта. Добавлять необходимо равномерно. Нельзя добавлять второй СИД-истребитель к контракту, пока для обоих контрактов в группе не будет добавлено по одному СИД-истребителю. К контракту можно добавить до 5 СИД-истребителей.

Остался один СИД-истребитель? Выставьте его на аукцион!

Если несколько игроков хотят купить один и тот же последний СИД-истребитель, банкир должен выставить его на аукцион. Ставки начинаются с **710**. Любой игрок может повысить ставку минимум на **710**. В ходе аукциона не нужно придерживаться очереди. Плату за СИД-истребитель нужно отдать в банк.

СИД-истребителей вовсе не осталось?

Их нельзя покупать, пока кто-нибудь из игроков не продаст свои.



СДЕЛКИ И ОБМЕН

Можно заключать контракты с другими игроками в любой момент игры. Однако продавать или обменивать кольцо молний Силы нельзя.

Прежде чем вернуть в банк контракт или обменять его, отдав другому игроку, вы должны продать банку все СИД-истребители из соответствующей цветовой группы. Заключать сделки по продаже или обмену СИД-истребителей с другими игроками нельзя.

Контракты можно обменивать на другие контракты и (или) карточки «Темная сторона» и Get Out of Jail Free. Сумму определяют сами игроки, которые заключают сделку.

ПОМОГИТЕ! НЕ МОГУ РАСПЛАТИТЬСЯ!

1. ПОСТАРАЙТЕСЬ СОБРАТЬ ДЕНЬГИ.

Если вы задолжали кому-либо, должны уплатить сбор по карточке «Темная сторона» или «Империя» либо остановились на клетке злодея, с которым еще никто не заключил контракт, и вам это не по карману, попробуйте собрать деньги, продав СИД-истребители обратно банку или продав карточки «Темная сторона» и (или) Get Out of Jail Free другим игрокам по договорной цене.

Продажа СИД-истребителей

Продайте СИД-истребители банку за их стоимость. СИД-истребители нужно продавать равномерно со всех клеток цветовой группы.

Все еще остались должны?

Если вы по-прежнему должны плату другому игроку и у вас больше не осталось СИД-истребителей, которые можно продать, вы должны передать один из своих контрактов этому игроку для погашения долга. Если вы по-прежнему должны банку, верните один контракт банку, чтобы погасить долг.

2. ЕСЛИ У ВАС НЕ ОСТАНЕТСЯ КОНТРАКТОВ, ВЫ БАНКРОТ И ВЫХОДИТЕ ИЗ ИГРЫ.

Задолжали другому игроку?

Отдайте ему все имеющиеся у вас карточки «Темная сторона» и (или) Get Out of Jail Free.



Если кольцо молнии Силы находится у вас, положите его на клетку ВПЕРЕД.

Задолжали банку?

Верните все имеющиеся у вас карточки «Темная сторона» и (или) Get Out of Jail Free под соответствующую колоду.



Если кольцо молнии Силы находится у вас, положите его на клетку ВПЕРЕД.

Оставшиеся участники продолжают игру до тех пор, пока в ней не останется последний игрок. Этот человек и будет победителем — именно он наиболее эффективно использовал силу Темной стороны, чтобы укрепить свою власть над галактикой!



СОВЕТЫ

Если не хотите усложнять игру, не используйте правила для домов!

Нельзя давать игрокам деньги и договариваться не брать друг с друга оплату.

Нельзя класть деньги в центр игрового поля. За остановку на клетке «Бесплатная парковка» бонус не полагается!

ОСВОБОДЕТЕ СИЛАТА НА ТЪМНАТА СТРАНА!

Съберете възможно най-много зловещи фигури, за да затегнете своята хватка върху Галактиката. Колкото повече договори с такива фигури имате, толкова повече кредити можете да таксувате на другите играчи. Използвайте Пръстена за светкавици и картончетата „Тъмната страна“ (The Dark Side), за да получите предимство. Последният играч, който има кредити, когато останалите са ги изгубили, е победителят!

КАКВО Е РАЗЛИЧНОТО В ИЗДАНИЕТО MONOPOLY: STAR WARS™ DARK SIDE?

Привлечете зловещи фигури от цялата галактика!

Имотите са договори със зловещи фигури. Когато спрете върху зловеща фигура, трябва да я привлечете на своя страна. Ако имате договори и с двете зловещи фигури в даден цветен комплект, можете да добавите ТАЙ файтъри към тях и така да получавате по-големи плащания от другите играчи!



Използвайте светкавицата!

Всяка фигурка има уникална способност. Когато разполагате с Пръстена за светкавици, можете да използвате способността на своя герой. Когато преминете през НАЧАЛО или спрете там, вземете Пръстена за светкавици (както и кредитите) и го сложете върху фигурката си. След това можете да използвате способността от картончето с информация за вашия герой!



Скок в хиперпространството!

Когато спрете върху поле с кораб, можете да направите скок в хиперпространството, което значи, че можете да преминете към произволна зловеща фигура между този кораб и следващия на дъската! Ако преминете през НАЧАЛО, не взимате кредити или Пръстена за светкавици, за разлика от обикновено.



Използвайте картончетата „Тъмната страна“, за да кроите планове срещу другите играчи!

Когато попаднете на поле от „Тъмната страна“, изтеглете картонче „Тъмната страна“. Тези картончета може да ви позволят да вземете веднага Пръстена за светкавици, да откраднете договори и кредити от другите играчи и дори да изпатите някой съперник в затвора!



ПОДГОТОВКА (Вижте гърба на ръководството за играта)

- Изберете кой да бъде Банкер. Банкерът отговаря за:
 - кредитите на Банката;
 - ТАЙ файтърите (TIE Fighters);
 - картончетата за договори (Contract);
 - търговете.
 Банкерът също може да играе, но трябва да държи своите кредити отделно от Банката.

- Банкерът раздава на всеки играч:



x 5
(всеки струва по 710)



x 5
(всеки струва по 750)

(Общо = 7300)



- Разбъркайте картончетата „Тъмната страна“ (The Dark Side) и ги сложете тук с лицето надолу.
- Сложете зара и Пръстена за светкавици до дъската за игра.
- Разбъркайте картончетата „Империята“ (The Empire) и ги сложете тук с лицето надолу.
- Всеки играч си избира герой. Сложете фигурката на вашия герой върху НАЧАЛО, а картончето с информация за героя пред себе си.



ИГРА!

КАК ДА СПЕЧЕЛИТЕ

Обикаляйте дъската, като привличате на своя страна възможно най-много зловещи фигури. Колкото повече са, толкова по-големи плащания можете да получавате от другите играчи. Ако сте последният играч с кредити, след като всички други изгубили своите, вие печелите!

КОЙ ЗАПОЧВА ПЪРВИ?

Всеки играч хвърля зарчето. Получилият най-висок резултат започва и играта се върти наляво.

Когато дойде вашият ред

- Хвърлете зара.
- Преместете своята фигурка (и Пръстена за светкавици, ако е при вас) с толкова полета по посока на часовниковата стрелка.
- Къде спряхте? Следвайте правилата на това поле на игралната дъска. Вижте ПОЛЕТАТА НА ДЪСКАТА.

Преминате през НАЧАЛО (GO) или спряхте там? Веднага вземете Пръстена за светкавици и го поставете върху фигурката си. Пръстенът ще се движи по дъската заедно с фигурката за игра – и ще можете да използвате уникалната способност на своя герой. Вижте ПРЪСТЕНЪТ ЗА СВЕТКАВИЦИ.

- Ходът ви приключва. Подайте зара на играча вляво.

ЗАПОЧНЕТЕ ДА ИГРАЕТЕ!

Това е всичко, което трябва да знаете, така че започвайте! Проверявайте информацията за полетата, когато спрете върху тях.

ПОЛЕТАТА НА ДЪСКАТА

ИМОТИ

Има един тип имот: договори със зловещи фигури в цветни комплекти.

НЕСКЛЮЧЕНИ ДОГОВОРИ

Когато попаднете върху зловеща фигура, която не е привлечена от друг играч, трябва да сключите договор с нея. Платете цената, посочена на полето на дъската, и вземете картончето за договор.

Ако не можете да си позволите цената, опитайте да съберете кредити, като продадете ТАЙ файтъри обратно на Банката, или като продадете картончета за излизане от затвора или „Тъмната страна“ на други играчи за цената, за която се договорите.

Ако все още не можете да платите, значи сте в банкрут и излизате от играта. Върнете своите картончета за излизане от затвора и „Тъмната страна“ най-отдолу в съответното тесте.

СЪБИРАЙТЕ ЦВЕТНИ КОМПЛЕКТИ!

(вижте цветните комплекти на страницата със съдържанието)

Когато сключите договори и с двете зловещи фигури в цветна група, можете:

- Да получавате два пъти по-големи плащания за тези договори!
- Да добавяте ТАЙ файтъри към договорите и да таксувате още повече кредити. Вижте ТАЙ ФАЙТЪРИ.



СКЛЮЧЕНИ ДОГОВОРИ

Когато попаднете върху зловеща фигура, с която друг играч има сключен договор, собственикът трябва да ви поиска плащане. В такъв случай трябва да заплатите сумата, посочена на картончето с договора. Ако не ви поискат заплащане преди следващият играч да хвърли зара, няма нужда да плащате.

ПОЛЕТА ЗА ДЕЙСТВИЕ



НАЧАЛО (GO)

Когато преминете през полето НАЧАЛО, вземете 740 от Банката и незабавно вземете Пръстена за светкавици. Сега вече можете да използвате уникалната способност на своя герой!



Ако Пръстенът за светкавици е у вас и отидете в затвора, трябва веднага да поставите Пръстена върху НАЧАЛО.

ИМПЕРИЯТА (THE EMPIRE) И ТЪМНАТА СТРАНА (THE DARK SIDE)

Вземете най-горното картонче от съответното тесте. Ако на него пише да го задържите, докато решите да го използвате, направете така. В противен случай го прочетете на глас и незабавно изпълнете онова, което пише на него. След като приключите, го върнете най-отдолу в съответното тесте.

БЯГСТВО С БУНТОВНИЦИТЕ (REBEL ESCAPE) И НАПАДЕНИЕ НА БУНТОВНИЦИТЕ (REBEL ATTACK)

Когато попаднете на някое от тези полета, трябва да платите на Банката сумата, посочена там.

КОРАБИ

Когато попаднете върху поле с кораб, можете да се преместите на зловеща фигура по ваш избор между този кораб и следващия. Следвайте правилата на мястото, където сте спрели, след което ходът ви приключва. Ако не искате изобщо да се придвижвате, можете да останете на място, без да плащате нищо, и да приключите хода си.



Ако преминете през НАЧАЛО, не взимате 740, нито Пръстена за светкавици.

(Продължава на следващата страница) **75**

ПОЛЕТА ЗА ДЕЙСТВИЕ (продължение)



БЕЗПЛАТЕН ПАРКИНГ (FREE PARKING)

Нищо не се случва. Може би това е идеалният момент да изпробвате огневата мощ на Звездата на смъртта върху, примерно, мирната планета Алдераан. Някои планети просто изглеждат по-добре, когато се превърнат в безжизнени астероидни полета.



НА СВИЖДАНЕ (JUST VISITING)

Не се тревожете, просто сте на свиждане. Ако спрете тук, сложете фигурката си в частта „На свиждане“ (Just Visiting).



ОТИВАТЕ В ЗАТВОРА (GO TO JAIL)

Незабавно преместете фигурката си в полето „В затвора“ (In Jail)! Не взимате **740**, нито Пръстена за светкавици за преминаване през НАЧАЛО. Ако Пръстенът вече е при вас, го оставете върху НАЧАЛО. Засега никой не го притежава! Така ходът ви приключва. Докато сте в затвора все още можете да събирате плащания, да купувате ТАЙ файтъри и да участвате в търгове за тях, както и да търгувате.

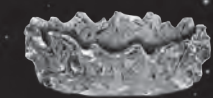
КАК ДА ИЗЛЯЗА ОТ ЗАТВОРА?

Имате 3 възможности:

- Платете 710** в началото на следващия си ход, след това хвърлете заровете и се движете както обикновено.
- Използвайте картонче за излизане от затвора** в началото на следващия си ход, ако имате такова (или купете такова картонче от друг играч). Сложете картончето най-отдолу на съответната колода, след това хвърлете зара и направете ход.
- Хвърлете 6** при следващия си ход. Ако успеете, излизате на свобода! Използвайте хвърлянето, за да се придвижите напред – така вашият ход приключва. Можете да опитате да хвърлите 6 до три пъти. Ако не хвърлите 6 до третия си ход в затвора, платете **710** и използвайте последното хвърляне, за да се придвижите.

76

ПРЪСТЕН ЗА СВЕТКАВИЦИ



Всеки герой има уникална способност. Когато преминете през НАЧАЛО или спрете там, веднага вземете Пръстена за светкавици (дори да е върху фигурката на друг играч) и го поставете върху своята фигурка. Сега вече можете да използвате уникалната способност на героя си, която е описана по-долу и на картончето с информация за героя.



ДАРТ ВЕЙДЪР

Всеки път, когато друг играч попадне върху някое поле на „Тъмната страна“, открадвате **730** от него!



ВЕЛИКИЯТ ИНКВИЗИТОР

Всеки път, когато хвърлите 6, получавате **710** от Банката!



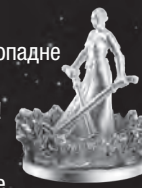
ИМПЕРАТОР ПАЛПАТИН

Всеки път, когато друг играч попадне върху някое поле на „Империята“, открадвате **730** от него!



АСАЖ ВЕНТРЕС

Всеки път, когато друг играч попадне върху някое от четирите ъгливи полета, открадвате **720** от него!



ЗАБЕЛЕЖКА: Ако играчът се озове в затвора, не открадвайте нищо – достатъчно го е закъсал!



КАЙЛО РЕН

Всеки път, когато друг играч попадне върху някое поле с кораб, открадвате **720** от него!



ДАРТ МОЛ

Всеки път, когато хвърлите 3, получавате **710** от Банката!



ТАЙ ФАЙТЪРИ

Веднага щом съберете пълен цветен комплект, можете да започнете да добавяте ТАЙ файтъри (не е нужно да чакате вашия ред).

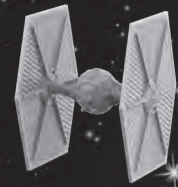
За да добавите ТАЙ файтър, платете на Банката цената, посочена на картончето с договора, и поставете един ТАЙ файтър върху този договор. Трябва да ги добавяте равномерно. Не можете да добавите втори ТАЙ файтър към даден договор, докато не сте добавили по един на всеки договор в комплекта. Към един договор може да се добавят до 5 ТАЙ файтъра.

Останал е само един ТАЙ файтър? Организирайте търг за него!

Ако няколко играчи искат да купят последния ТАЙ файтър, Банкерът трябва да го обяви на търг. Наддаването започва от **710** и всеки може да увеличава цената с по **710** или повече. Не е необходимо да спазвате реда на въртене. Плащането отива в Банката.

Не са останали ТАЙ файтъри?

Не можете да купувате, докато някой не продаде от своите.



СДЕЛКИ И ТЪРГОВИЯ

Можете по всяко време да търгувате договори с другите играчи – не можете да продавате или разменят Пръстена за светкавици.

Трябва да продадете на Банката всички ТАЙ файтъри от даден цветен комплект, преди да можете да върнете договор на Банката или да го размените с друг участник. Не можете да продавате или търгувате ТАЙ файтъри с другите играчи.

Договорите могат да се търгуват за пари, други договори и/или картончета за излизане от затвора и картончета „Тъмната страна“. Сумата се определя от играчите, които сключват сделката.

СТРАХОТНИ СЪВЕТИ

**За да бъде играта ви кратка и ясна,
не използвайте собствени правила!**

Никога не давайте кредити назаем на други играчи и не се договаряйте да не си начислявате плащания един на друг.

Никога не слагайте кредити в центъра на дъската – няма да получите бонус за това, че сте попаднали на безплатния паркинг.

ПОМОЩ! НЕ МОГА ДА ПЛАТЯ!

1. ОПИТАЙТЕ ДА СЪБЕРЕТЕ КРЕДИТИ.

Ако дължите плащане, такса за картонче от „Империята“ или „Тъмната страна“, или попаднете на свободен договор и не можете да си позволите цената, опитайте да съберете кредити, като продадете ТАЙ файтъри обратно на Банката, или като продадете картончета „Тъмната страна“ и/или картончета за излизане от затвора на други играчи, като се договорите за цената.

Продажба на ТАЙ файтъри

Продавате ТАЙ файтъри на Банката на първоначалната им цена. ТАЙ файтърите трябва да се продават равномерно в цветния комплект.

Все още дължите кредити?

Ако все още дължите плащане на някой играч и нямате ТАЙ файтъри за продажба, трябва да му прехвърлите някой от вашите договори, за да уредите дълга си. Ако все още сте дължник на банката, върнете някой от договорите си на Банката, за да плати дължимото.

2. АКО НЕ СА ВИ ОСТАНАЛИ ДОГОВОРИ, ЗНАЧИ СТЕ В БАНКРУТ И ИЗЛИЗАТЕ ОТ ИГРАТА!

Имате задължения към друг играч?

Дайте му всички свои картончета за излизане от затвора и/или „Тъмната страна“.



Ако Пръстенът за светкавици е у вас, го сложете на полето НАЧАЛО.

Имате задължения към Банката?

Върнете всички картончета за излизане от затвора и/или „Тъмната страна“ най-отдолу на съответната колода.



Ако Пръстенът за светкавици е у вас, го сложете на полето НАЧАЛО.

Останалите продължават да играят, докато в играта не остане само един. Този играч е победителят – и е използвал силата на Тъмната страна по най-ефективния начин, за да затегне хватката си върху Галактиката!



77

OSLOBODITE MOĆ MRAČNE STRANE!

Regrutirajte što više zloglasnih likova kako biste učvrstili svoju vlast na galaksijom! Što više ugovora osigurate tim likovima, više možete naplatiti drugim igračima. Upotrijebite Prsten Sile munje i kartice Mračne strane da biste stekli svoju prednost. Pobjednik je posljednji igrač s kreditima u igri nakon što drugi igrač izgube svoju!

ŠTO JE NOVO U IGRI MONOPOLY: STAR WARS™ DARK SIDE EDITION?

Regrutirajte zloglasne likove iz cijele galaksije!

Posjedi su ugovori sa zloglasnim likovima. Kada se zaustavite na polju zloglasnog lika, morate s njim zaključiti ugovor. Ako osigurate ugovore s oba zloglasna lika u kompletu jedne boje, ugovorima možete dodati TIE lovce i od drugih igrača prikupiti više uplata!



Upotrijebite moć Sile!

Sve figurice likova imaju jedinstvenu moć. Moć lika možete upotrijebiti kad imate Prsten Sile munje Sile. Nakon što prodete ili se zaustavite na polju Kreni, uzmite Prsten Sile munje (i prikupite kredite) te ga postavite na svoju figuricu. Tada možete upotrijebiti snagu s kartice lika!



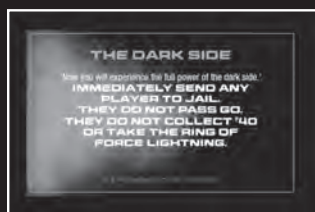
Skočite na hyperspace!

Kada se zaustavite na polju Brod, možete skočiti na hyperspace, što znači da se možete pomaknuti do bilo kog polja zloglasnog lika između tog i sljedećeg Broda na ploči! Ako prodete polje Kreni, ne prikupljate kredite i ne uzimate Prsten Sile munje kao inače.



Upotrijebite kartice Mračna strana da biste spletkarili protiv drugih igrača!

Nakon što se zaustavite na nekom od polja Mračne strane, uzmite karticu Mračna strana. Pomoću te kartice moći ćete možda odmah uzeti Prsten Sile munje, ukrasti ugovore i kredite od drugih igrača ili čak poslati jednog od protivnika u zatvor!



PRIPREMA! (Pogledajte poledinu ovog priručnika za igru.)

1 Odaberite nekoga tko će biti bankar. Bankar je zadužen za sljedeće:

- kredite banke
- TIE lovce
- kartice ugovora
- dražbe

I bankar može igrati, ali svoje kredite mora držati zasebno od banke.

2 Bankaru, svakom igraču dajte:



x 5
(svaki u vrijednosti od 10 ₧)



x 5
(svaki u vrijednosti od 50 ₧)

(ukupno = 300 ₧)



3 Promiješajte kartice Mračne strane i postavite ih ovdje licem prema dolje.

4 Promiješajte kartice Carstva i postavite ih ovdje licem prema dolje.

6 Kockicu i Prsten Sile munje postavite pored ploče za igru.

5 Svaki igrač bira svoj lik. Figuricu lika postavite na polje Kreni, a karticu lika stavite ispred sebe.



IGRA!

KAKO POBIJEDITI?

Krećite se po ploči i regrutirajte što više zloglasnih likova. Što više regrutirate, više ćete uplata moći prikupiti od drugih igrača. Pobjeđujete ako ste posljednji igrač s kreditima nakon što svi drugi igrač izgube svoje!

TKO IGRA PRVI?

Svaki igrač baca kockicu. Onaj s najvećim brojem kreće prvi, a igra nastavlja ulijevo.

Kada ste vi na redu

1. Bacite kockicu.
2. Pomaknite figuricu (i Prsten Sile munje, ako ga imate) u smjeru kazaljke na satu za dobiveni broj polja.
3. Gdje ste stali? Slijedite pravila tog polja na ploči. Pogledajte POLJA NA PLOČI.

Jeste li se zaustavili na polju Kreni ili ga prošli? Odmah uzmite Prsten Sile munje i postavite ga na svoju figuricu. Prsten Sile munje pomicat ćete na ploči zajedno s figuricom – i od sada možete upotrijebiti svoju jedinstvenu moć lika! Pročitajte odjeljak PRSTEN SILE MUNJE.

4. Vaš je red završen. Kockicu prosljedite igraču sa svoje lijeve strane.

POČNITE IGRATI!

To je sve što trebate znati, možete početi. Polja potražite kad stanete na njih.

POLJA NA PLOČI

POSJEDI

Postoji samo jedna vrsta posjeda: ugovori sa zloglasnim likovima u kompletima boja.

UGOVORI BEZ VLASNIKA

Kada se zaustavite na zloglasnom liku koji nijedan igrač nije regrutirao, morate osigurati ugovor s njim! Platite cijenu navedenu na polju na ploči i uzmite karticu ugovora tog zloglasnog lika.

Ako ne možete platiti tu cijenu, pokušajte podići kredite tako da TIE lovce prodete banci ili da drugim igračima prodete kartice Mračne strane i/ili Besplatan izlaz iz zatvora po dogovorenoj cijeni.

Ako i dalje ne možete platiti, znači da ste bankrotirali i ispadate iz igre! Vratite svoje kartice Mračne strane i/ili Besplatan izlaz iz zatvora na dno odgovarajućeg špila.

PRIKUPITE KOMPLETE BOJE!

(pogledajte stranicu sa sadržajem da biste saznali više o kompletima boje)

Nakon što ste osigurali ugovore s oba zloglasna lika u kompletu jedne boje, možete učiniti sljedeće:

- Prikupljajte dvostruku uplatu za te ugovore!
- Ugovorima dodati TIE lovce i naplatite još više kredita! Pogledajte odjeljak TIE LOVCI.



OSIGURANI UGOVORI

Ako stanete na zloglasnog lika s kojom drugi igrač ima ugovor, taj igrač mora od vas zatražiti plaćanje naknade. Ako to učini, morate mu platiti iznos prikazan na kartici ugovora. Ako to ne učini prije nego što sljedeći igrač baci kockicu, ne morate platiti!

AKCIJSKA POLJA



KRENI

Nakon što prodete polje Kreni ili se na njemu zaustavite, od banke prikupite **740** i uzmite Prsten Sile munje. Sada možete upotrijebiti svoju jedinstvenu moć lika!



Ako imate Prsten Sile munje, a idete u zatvor, Prsten morate odmah postaviti na polje Kreni.

THE EMPIRE I THE DARK SIDE

Uzmite gornju kartu iz odgovarajućeg špila. Ako na kartici piše da je zadržite dok vam ne zatreba, učinite to. Ako ne, pročitajte je naglas i odmah učinite što na njoj piše. Vratite karticu na dno odgovarajućeg špila nakon što završite.

REBEL ESCAPE I REBEL ATTACK

Nakon što se zaustavite na tim poljima, platite banci iznos prikazan na polju.

BRODOVI

Kada se zaustavite na polju Brod, možda se možete pomaknuti do bilo kojeg zloglasnog lika između tog i sljedećeg Broda. Poštujte pravila polja na koje stanete i završite svoj potez. Ako se ne želite pomaknuti, možete ostati gdje jeste i završiti svoj potez.



Ako prodete polje Kreni, nemojte prikupiti **740** ili uzeti Prsten Sile munje.

(Nastavak na sljedećoj stranici) **79**

AKCIJSKA POLJA (nastavak)



BESPLATNO PARKIRANJE

Ništa se ne događa. To je možda savršeni trenutak da ispitate snagu Zvijezde smrti na, primjerice, mirnom svijetu Alderaana. Neki planeti uistinu izgledaju puno bolje kao beživotna polja asteroida.



U POSJETU

Ne brinite se, samo ste u posjetu. Ako stanete ovdje, figuricu stavite na dio U posjetu.



IDITE U ZATVOR

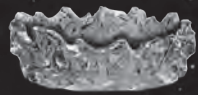
Odmah pomaknite figuricu na polje U zatvoru! Nemojte uzeti **740** ili uzeti Prsten Sile munje za prelazak preko polja Kreni. Ako već imate Prsten Sile munje, postavite ga na polje Kreni. Zasad ga nitko nema u svom vlasništvu! Vaš je red tada završen. I dalje možete prikupljati uplate, kupovati TIE lovce ili se nadmetati za njih na dražbi te trgovati njima dok ste u zatvoru.

KAKO MOGU IZAĆI IZ ZATVORA?

Imate 3 mogućnosti:

- 1. Platite 710** na početku sljedećeg kruga, bacite kockice i pomaknite se kao inače.
- 2. Upotrijebite karticu za Besplatan izlazak iz zatvora** na početku svog sljedećeg poteza (ili je kupite od drugog igrača). Stavite karticu na dno odgovarajućeg špila, bacite kockice i pomaknite se.
- 3. Bacite 6** u sljedećem krugu. Ako je dobijete, slobodni ste! Pomaknite se za dobiveni broj polja i to je kraj vašeg poteza. Možete pokušati dobiti 6 najviše triput. Ako iz trećeg pokušaja ne dobijete 6, platite **710** i iskoristite bacanje iz posljednjeg kruga za pomicanje.

PRSTEN SILE MUNJE



Svaki lik ima neku jedinstvenu moć! Kada prodete polje Kreni ili se na njemu zaustavite, odmah uzmite Prsten Sile munje (bez obzira na to dolazi li zajedno s figuricom drugog igrača ili ne) i postavite ga na svoju figuricu. Sada možete upotrijebiti moć lika kao što je opisano u nastavku i na kartici lika.



DARTH VADER

Svaki put kada se drugi igrač zaustavi na jednom od polja Mračne strane, ukradite mu **730**!



VELIKI INKVIZITOR

Svaki put kada dobijete 6, uzmite **710** iz banke!



CAR PALPATINE

Svaki put kada se neki drugi igrač zaustavi na jednom od polja Carstva, ukradite mu **730**!



ASAJJ VENTRESS

Svaki put kada se neki drugi igrač zaustavi na jednom od četiri polja u kutovima, ukradite mu **720**!



NAPOMENA: ako taj igrač završi na polju U zatvoru, nemojte mu ukrasti kredite – dovoljno je kažnjen!



KYLO REN

Svaki put kada se drugi igrač zaustavi na jednom od polja Brod, ukradite mu **720**!



DARTH MAUL

Svaki put kada dobijete 3, uzmite **710** iz banke!



TIE LOVCI

Čim skupite komplet u jednoj boji, možete početi dodavati TIE lovce (ne morate čekati da budete na redu).

Da biste dodali TIE lovca, platite banci iznos s kartice ugovora i postavite TIE lovca na taj ugovor. Morate ih dodavati ravnomjerno. Ne možete ugovoru dodati drugog TIE lovca dok ne dodate po jedan svakom ugovoru u kompletu. Ugovoru možete dodati najviše 5 TIE lovaca.

Ostao vam je jedan TIE lovac? Stavite ga na dražbu!

Ako više igrača želi kupiti posljednjeg TIE lovca, bankar ga mora staviti na dražbu. Nadmetanje kreće od **710** i bilo tko može povećati licitaciju za najmanje **710**. Ne trebate igrati po redu. Uplata ide banci.

Nema više TIE lovaca?

Ne možete ih kupiti dok netko ne proda svoje.



PREPRODAJE I ZAMJENE

Uvijek možete trgovati ugovorima s drugim igračima, no nikada ne možete prodati ili zamijeniti Prsten Sile munje.

Sve TIE lovce u kompletu jedne boje morate prodati banci prije nego što joj vratite ugovor ili prije nego što drugom igraču prodate ugovor. TIE lovca ne možete prodati drugom igraču niti ga zamijeniti s njim.

Ugovore je moguće mijenjati za druge ugovore i/ili kartice Mračne strane i Besplatan izlazak iz zatvora. Iznos određuju igrači koji trguju.

POMOĆ! NE MOGU PLATITI

1. POKUŠAJTE PODIĆI KREDITE.

Ako dugujete plaćanje, naknadu za karticu Mračna strana ili Carstvo ili se zaustavite na polju ugovora bez vlasnika i ne možete ga platiti, pokušajte podići kredite tako da banci prodate TIE lovce ili tako da drugim igračima prodate kartice Mračna strana i/ili Besplatan izlazak iz zatvora po dogovorenoj cijeni.

Prodaja TIE lovaca

Prodajte TIE lovce banci po njihovoj cijeni. TIE lovce morate prodavati ravnomjerno u kompletu jedne boje.

I dalje dugujete kredite?

Ako i dalje nekom igraču dugujete uplatu, a nemate više nijednog TIE lovca za prodaju, jedan od ugovora morate prenijeti na tog igrača da biste isplatili dug. Ako i dalje dugujete banci, jedan ugovor vratite banci da biste isplatili dug.

2. AKO NEMATE VIŠE UGOVORA, ZNAČI DA STE BANKROTIRALI I ISPADATE IZ IGRE!

Dugujete li nekom igraču?

Dajte mu svoje kartice Mračna strana i/ili Besplatan izlazak iz zatvora.



Ako imate Prsten Sile munje, postavite ga na polje Kreni.

Dugujete li banci?

Vratite svoje kartice Mračna strana i/ili Besplatan izlazak iz zatvora na dno odgovarajućeg špila.



Ako imate Prsten Sile munje, postavite ga na polje Kreni.

Preostali igrači nastavljaju igrati dok ne preostane samo jedna osoba u igri! Taj je igrač pobjednik – najbolje je upotrijebio moć Mračne strane za osvajanje galaksije!



IŠLAISVINKITE GALIOS TAMSIĄJĄ PUSĘ!

Samdykite kuo daugiau žinomų veikėjų, kad užvaldytumėte galaktiką! Kuo daugiau sutarčių su tais veikėjais sudarysite, tuo daugiau kreditų galėsite gauti iš kitų žaidėjų. Pasinaudokite galios žaibo žiedu ir Tamsiosios pusės kortelėmis, kad įgytumėte pranašumą. Laimi paskutinis žaidėjas, turintis kreditų, kai visi kiti žaidėjai bankrutuoja!

KUO ŽAIDIMAS „MONOPOLY: STAR WARS™ DARK SIDE EDITION“ YRA KITOKS?

Samdykite žinomus veikėjus iš visos galaktikos!

Nuosavybės yra sutartys su žinomais veikėjais. Kai atsistojate ant žinomo veikėjo laukelio, privalote su juo sudaryti sutartį. Jei sudarote sutartis su abiem žinomais veikėjais iš spalvos grupės, galite ant šių sutarčių padėti TIE naikintuvų ir imti didesnį mokestį iš kitų žaidėjų.



Valdykite galios žaibo jėgą!

Kiekvieno personažo figūrėlė turi unikalią galią. Savo personažo galia galite naudotis tada, kai turite galios žaibo žiedą. Praėję laukelį GO arba ant jo atsistoję, paimkite galios žaibo žiedą (kartu su kreditais) ir uždėkite jį ant savo figūrėlės. Tada galite naudotis galia, nurodyta personažo kortelėje!



Šokite į hipererdvę!

Jei atsistojate ant laivo laukelio, galite peršokti į hipererdvę, taigi galite pereiti pas bet kurį žinomą veikėją nuo šio laivo prie kito lentoje esančio laivo! Jei praėjote laukelį GO, negaunate kreditų ir neimate galios žaibo žiedo kaip įprastai.



Pasinaudokite Tamsiosios pusės kortelėmis, kad galėtumėte regzti planus prieš kitus žaidėjus!

Atsistoję ant vieno iš Tamsiosios pusės laukelių, traukite Tamsiosios pusės kortelę. Šios kortelės gali jums leisti iškart paimti galios žaibo žiedą, vogti sutartis ir kreditus iš kitų žaidėjų ar netgi kurį nors savo priešininką nusiųsti į kalėjimą!



PASIRUOŠKITE! (Žr. šios žaidimo instrukcijos kitą pusę)

1 Išrinkite bankininką.

Bankininkas atsakingas už:

- Banko kreditus
- TIE naikintuvus
- Sutarčių korteles
- Aukcionus

Bankininkas irgi gali žaisti, bet savo kreditus turi laikyti atskirai nuo banko.

2 Bankininkas kiekvienam žaidėjui duoda:



x 5
(vertė lygi 10 🗡)



x 5
(vertė lygi 50 🗡)

(Iš viso = 300 🗡)



3 Sumaišykite Tamsiosios pusės korteles ir užverstas padėkite čia.

4 Sumaišykite Imperijos korteles ir užverstas padėkite čia.

6 Kauliuką ir galios žaibo žiedą padėkite prie žaidimo lentos.

5 Kiekvienas žaidėjas pasirenka personažą. Pasirinkto personažo figūrėlę padėkite ant laukelio GO, o to personažo kortelę pasidėkite priešais save.



ŽAISKITE!

KAIP LAIMĖTI

Keliaukite aplink žaidimo lentą ir samdykite kuo daugiau žinomų veikėjų. Kuo daugiau pasamdysite, tuo didesnį mokestį galėsite imti iš kitų žaidėjų. Jei esate paskutinis žaidėjas, turintis kreditų kitiems žaidėjams bankrutavus, laimite žaidimą!

KAS PRADEDA?

Kiekvienas žaidėjas ridena kauliuką. Pradedą išridenęs didžiausią skaičių, ėjimai perduodami į kairę.

Atėjus jūsų eilei

1. Ridenkite kauliuką.
2. Savo figūrėlę (ir galios žaibo žiedą, jei turite) perkelti per išridentą skaičių laukelių pagal laikrodžio rodyklę.
3. Kur atsistojote? Vykdykite to lentos laukelio nurodymus. Žr. skyrių LENTOS LAUKELIAI.

Praėjote laukelį GO arba ant jo atsistojote? Iškart pasiimkite galios žaibo žiedą ir uždėkite jį ant savo figūrėlės. Galios žaibo žiedas kelias aplink lentą su jūsų figūrėle, o jūs dabar galėsite pasinaudoti unikalia savo personažo galia! Žr. skyrių GALIOS ŽAIBO ŽIEDAS.

4. Jūsų ėjimas baigtas. Perduokite kauliuką į kairę.

PRADĖKITE ŽAISTI!

Tai viskas, ką turite žinoti, todėl pirmyn. Stebėkite, ant kokių laukelių atsistojate.

LENTOS LAUKELIAI

NUOSAVYBĖ

Nuosavybė yra vieno tipo: sutartys su žinomais veikėjais, sudarančios spalvų grupes.

NESUDARYTOS SUTARTYS

Jei atsistojote ant žinomo veikėjo laukelio, kurio dar nepasamdė kiti žaidėjai, turite su juo sudaryti sutartį! Sumokėkite ant lentos laukelio nurodytą kainą ir pasiimkite šio žinomo veikėjo sutarties kortelę.

Jei negalite susimokėti, bandykite gauti kreditų atgal parduodami bankui TIE naikintuvus arba kitiems žaidėjams už sutartą kainą parduodami Tamsiosios pusės korteles ir/arba nemokamo išėjimo iš kalėjimo korteles.

Jei vis tiek negalite susimokėti, tada bankrutuojate ir iškrentate iš žaidimo! Turimas Tamsiosios pusės kortelės ir/arba nemokamo išėjimo iš kalėjimo kortelės grąžinkite į atitinkamos kortelių krūvelės apačią.

RINKITE SPALVŲ GRUPES!

(Informaciją apie spalvų grupes žr. turinio puslapyje)

Sudarę sutartis su abiem žinomais veikėjais iš spalvos grupės, galite:

- Imti dvigubai didesnį mokestį už šias sutartis!
- Pridėti prie šių sutarčių TIE naikintuvų, o tada gauti dar daugiau kreditų! Žr. skyrių TIE NAIKINTUVAI.



SUDARYTOS SUTARTYS

Jei atsistojote ant žinomo veikėjo, su kuriuo kitas žaidėjas yra sudaręs sutartį, laukelio, tas žaidėjas privalo jūsų paprašyti sumokėti mokestį. Jei jis paprašys, turėsite sumokėti sumą, nurodytą sutarties kortelėje. Jei nepaprašys, kol kauliuką išridens kitas žaidėjas, mokėti nereikės!

VEIKSMO LAUKELIAI



GO

Praėję laukelį GO arba ant jo atsistoję, iš banko pasiimkite **740** ir iškart paimkite galios žaibo žiedą. Dabar galite naudoti unikalią savo personažo galią!



Jei turite galios žaibo žiedą ir esate siunčiami į kalėjimą, turite iškart padėti galios žaibo žiedą ant laukelio GO.

IMPERIJA IR TAMSIOJI PUSĖ

Paimkite viršutinę kortelę iš atitinkamos krūvelės. Jei kortelė nurodo ją pasiimti, kol galėsite ja pasinaudoti, taip ir padarykite. Jei ne, garsiai perskaitykite jos nurodymus ir iškart juos vykdykite. Baigę kortelę grąžinkite į atitinkamos krūvelės apačią.

SUKILĖLIŲ PABĖGIMAS IR SUKILĖLIŲ PUOLIMAS

Jei atsistojate ant bet kurio iš šių laukelių, privalote sumokėti bankui ant laukelio nurodytą sumą.

LAIVAI

Atsistoję ant laivo laukelio galite pereiti į bet kurį laukelį tarp šio ir kito laivo. Vykdykite laukelio, ant kurio atsistojote, taisykles ir užbaikite savo ėjimą. Jei nenorite niekur eiti, galite likti savo vietoje ir tiesiog baigti ėjimą.



Jei praėjote laukelį GO, negaunate **740** ir negalite paimti galios žaibo žiedo.

VEIKSMO LAUKELIAI (tęsinys)



NEMOKAMA STOVĖJIMO AIKŠTELĖ

Nieko nevyksta. Galbūt tai puikus metas išbandyti Mirties žvaigždės galią apšaudant, tarkim, taikų Alderano pasaulį. Kai kurios planetos daug geriau atrodo būdamos asteroidais be gyvybės ženklų.



ESI TIK LANKYTOJAS

Nesijaudinkite – esate tik lankytojas. Jei atsistojote čia, padėkite savo figūrėlę į laukelio dalį „Just Visiting“.



EIK Į KALĖJIMĄ

Iškart perkelti savo figūrėlę į laukelį „Kalėjimas“! Net praėję laukelį GO, **740** negaunate ir negalite pasiimti galios žaibo žiedo. Jei jau turite galios žaibo žiedą, padėkite jį ant laukelio GO. Dabar jis niekam nepriklauso! Jūsų ėjimas baigtas. Kol esate kalėjime, vis tiek galite imti mokesčius, pirkti TIE naikintuvus, statyti už juos per aukcionus ir mainytis.

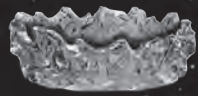
KAIP IŠEITI IŠ KALĖJIMO?

Yra 3 būdai:

- Prieš kitą savo ėjimą sumokėkite 107**, tada ridenkite kauliuką ir eikite įprastai.
- Jei turite nemokamo išėjimo iš kalėjimo kortelę**, panaudokite ją pradėję kitą savo ėjimą (taip pat kortelę galite nusipirkti iš kito žaidėjo). Padėkite kortelę į atitinkamos krūvelės apačią, tada ridenkite ir paeikite.
- Per kitą ėjimą išridenkite 6**. Jei pavyks, būsite laisvas! Paeikite tiek, kiek išridenote. Jūsų ėjimas baigtas.

Mėginti išridenti 6 galite per tris bandymus. Jei būdami kalėjime iš trečio karto neišridenote 6, sumokėkite **710** ir paeikite tiek, kiek išridenote paskutinį kartą.

GALIOS ŽAIBO ŽIEDAS



Kiekvienas personažas turi unikalią galią! Kaskart praėję laukelį GO arba ant jo atsistoję, iškart pasiimkite galios žaibo žiedą (nesvarbu, yra jis ant kito žaidėjo figūrėlės ar ne) ir uždėkite ant savo figūrėlės. Dabar galite naudoti savo personažo galią, kuri aprašyta toliau ir personažo kortelėje.



DARTAS VEIDERIS

Bet kada, kai kitas žaidėjas atsistoja ant vieno iš Tamsiosios pusės laukelių, pavokite iš jo **730!**



DIDYSIS INKVIZITORIUS

Kaskart išridenę 6, iš banko pasiimkite **710!**



IMPERATORIUS PALPATINAS

Bet kada, kai kitas žaidėjas atsistoja ant vieno iš Imperijos laukelių, pavokite iš jo **730!**



ASAJ VENTRES

Bet kada, kai kitas žaidėjas atsistoja ant vieno iš keturių kampinių laukelių, pavokite iš jo **720!**



KAILAS RENAS

Bet kada, kai kitas žaidėjas atsistoja ant vieno iš Laivo laukelių, pavokite iš jo **720!**



DARTAS MAULAS

Kaskart išridenę 3, iš banko pasiimkite **710!**



TIE NAIKINTUVAI

Kai įsigysite tos pačios spalvos grupę, galėsite pridėti TIE naikintuvų (savo eilės laukti nereikia).

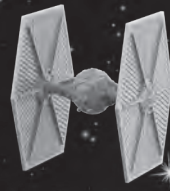
Norėdami pridėti TIE naikintuvą, sumokėkite bankui kainą, nurodytą sutarties kortelėje, ir padėkite TIE naikintuvą ant tos sutarties. Dėti turite tolygiai. Negalite padėti antro TIE naikintuvo ant sutarties, jei nepadėjote po vieną ant kiekvienos grupės sudarančios sutarties. Ant sutarties galite padėti iki 5 TIE naikintuvų.

Liko vienas TIE naikintuvas? Skelbkite aukcioną!

Jei paskutinį TIE naikintuvą nori pirkti keli žaidėjai, bankininkas turi skelbti aukcioną. Statymai prasideda nuo **710** ir bet kas gali padidinti statymą bent po **710**. Ėjimo eilės laukti nereikia. Mokėjimas atitenka bankui.

Neliko TIE naikintuvų?

Negalite pirkti, kol kas nors neparduos savojo atgal.



SANDORIAI IR MAINAI

Sutartimis su kitais žaidėjais galite mainytis bet kurio metu, tačiau niekada negalite parduoti ar išmainyti galios žaibo žiedo.

Norėdami sutartį grąžinti bankui ar ja mainytis su kitu žaidėju, turite parduoti visus TIE naikintuvus iš tos spalvos grupės. TIE naikintuvų negalite parduoti kitam žaidėjui ar su juo mainytis.

Sutartis galima keisti į kitas sutartis ir/arba į Tamsiosios pusės korteles bei nemokamo išėjimo iš kalėjimo korteles. Sumą nustato sendorį sudarantys žaidėjai.

PAGRINDINIAI PATARIMAI

Kad žaidimas būtų trumpas ir smagus, nekurkite savo taisyklių!

Niekada neskolinkite kreditų kitiems žaidėjams ir nesitarkite vienas iš kito neimti mokesčių.

Kreditų niekada nedėkite į lentos vidurį; atsistoję ant laukelio „Free Parking“, premijos negaunate!

PADĖKITE! NEGALIU SUMOKĖTI

1. PABANDYKITE GAUTI KREDITŲ.

Jei esate skolingi mokėjimą, Tamsiosios pusės ar Imperijos kortelėje nurodytą mokesį arba atsistojote ant nesudarytos sutarties laukelio ir negalite susimokėti, bandykite gauti kreditų atgal parduodami bankui TIE naikintuvus arba kitiems žaidėjams už sutartą kainą parduodami Tamsiosios pusės korteles ir/arba nemokamo išėjimo iš kalėjimo korteles.

TIE naikintuvų pardavimas

Parduokite TIE naikintuvus bankui už pusę kainos. TIE naikintuvus iš vienos spalvos grupės reikia pardavinėti tolygiai.

Vis dar esate skolingi kreditų?

Jei vis tiek esate skolingi ir neturite TIE naikintuvų, kuriuos galėtumėte parduoti, vieną iš savo sutarčių privalote perleisti tam žaidėjui, kad padengtumėte skolą. Jei vis dar esate skolingi bankui, skolą padenkite grąžindami bankui vieną sutartį.

2. JEI NEBETURITE SUTARČIŲ, VADINASI, BANKRUTAVOTE IR IŠKRENTATE IŠ ŽAIDIMO!

Esate skolingi kitam žaidėjui?

Atiduokite jam turimas Tamsiosios pusės ir/arba nemokamo išėjimo iš kalėjimo korteles.



Jei turite galios žaibo žiedą, padėkite jį ant laukelio GO.

Esate skolingi bankui?

Turimas Tamsiosios pusės korteles ir/arba nemokamo išėjimo iš kalėjimo korteles grąžinkite į atitinkamos kortelių krūvelės apačią.



Jei turite galios žaibo žiedą, padėkite jį ant laukelio GO.

Likę žaidėjai žaidžia toliau, kol lieka tik vienas. Laimėtojas yra tas žaidėjas, kuris efektyviausiai pasinaudojo Tamsiosios pusės galia, kad užvaldytų galaktiką!



SPROSTI MOČ TEMNE STRANI SILE!

Pridobi čim več zloglasnih likov, da okrepiš svoj nadzor nad galaksijo! Več pogodb, kot ti uspe skleniti s temi liki, več kreditov lahko zaračunaš drugim igralcem. Prednost lahko pridobiš s prstanom strelne sile in karticami temne strani. Zmaga zadnji igralec, ki ima kredite, ko jih vsi ostali izgubijo.

KAJ JE DRUGAČNEGA NA IGRI MONOPOLY: STAR WARS™ DARK SIDE EDITION?

Novači zloglasne like z vse galaksije!

Posesti so pogodbe z zloglasnimi liki. Ko pristaneš na zloglasnem liku, moraš z skleniti pogodbo z njim. Če ti uspe skleniti pogodbo z obema zloglasnima likoma v barvnem kompletu, lahko tem pogodbam dodaš TIE Fighterje in igralcem zaračunaš večje zneske!



Obvladaj moč strelne sile!

Figurica vsakega lika ima edinstveno moč. Moč svojega lika lahko uporabiš, ko imaš prstan strelne sile. Ko prečkaš polje GO ali pristaneš na njem, vzemi prstan strelne sile (hkrati tudi prejmeš kredite) in ga postavi na svojo figurico. Nato uporabi moč na kartici svojega lika!



Skoči v hipervesolje!

Ko pristaneš na polje s plovilom, lahko skočiš v hipervesolje, kar pomeni, da se lahko premakneš na izbran zloglasni lik med tem plovilom in naslednjim plovilom na plošči. Če prečkaš polje GO, ne prejmeš kreditov niti ne prevzameš prstana strelne sile, kot bi to sicer storil.



S karticami temne strani lahko nagajaš drugim igralcem.

Ko pristaneš na eno od polj temne strani, povleci kartico temne strani. Te kartice ti lahko omogočijo, da takoj prevzameš prstan strelne sile, ukradeš pogodbe in kredite od drugih igralcev ali celo pošlješ enega od svojih nasprotnikov v zapor.



PRIPRAVA. (Glej hrbtno stran teh navodil za igranje)

1 Igralci izberejo nekoga, ki bo bankir. Bankir bo zadolžen za naslednje:

- krediti v banki
- TIE Fighterji
- kartice s pogodbami
- dražbe

Bankir lahko tudi igra, vendar mora svoje kredite hraniti ločeno od banke.

2 Bankir vsakemu igralcu izroči:



x5
(vsak je vreden 710)



x5
(vsak je vreden 750)

(Skupno = 7300)



3 Premešaj kartice temne strani in jih postavi sem, obrnjene s sprednjo stranjo navzdol.

4 Premešaj kartice imperija in jih postavi sem, obrnjene s sprednjo stranjo navzdol.

6 Kocko in prstan strelne sile postavi poleg igralne plošče.

5 Vsak igralec izbere lik. Izbrano figurico lika postavi na polje GO. Kartico tega lika pa postavi predse.



IGRA!

KAKO ZMAGATI

Premikaj se po plošči in novači čim več zloglasnih likov. Več pogodb kot skleneš z njimi, več plačil boš lahko pobiral od drugih igralcev. Zmagaš, če imaš kredite, ko vsi ostali igralci bankrotirajo!

KDO JE PRVI NA VRSTI?

Vsak igralec vrže kocko.

Začne igralec, ki vrže največ pik, igra pa se nato premika v levo.

Ko boš na vrsti

1. Vrzi kocko.
2. Premakni svoj žeton (in prstan silne strele, če ga imaš) za doseženo število polj v smeri urnega kazalca.
3. Kje si pristal? Upoštevaj pravila tega polja na plošči. Glej POLJA NA PLOŠČI.

Si prečkal polje GO ali pristal na njem? Takoj vzemi prstan strelne sile in ga postavi na svojo figurico. Prstan strelne sile boš premikal po plošči skupaj s svojo figurico — zdaj lahko uporabljaš edinstveno moč svojega lika! Glej PRSTAN STRELNE SILE.

4. Nisi več na vrsti. Kocko podaj v levo.

ZAČNI IGRO!

To je vse, kar zaenkrat moraš vedeti, zato kar začni. Polja poišči, ko prideš nanje.

POLJA NA PLOŠČI

POSESTI

Obstaja ena vrsta posesti: pogodbe z zloglasnimi liki, ki prihajajo v barvnih kompletih.

NE SKLENJENE POGODBE

Ko pristaneš na zloglasnem liku, ki ga noben igralec še ni podpisal, moraš podpisati pogodbo z njim! Plačaj ceno na polju na plošči in prevzemi kartico s pogodbo zloglasnega lika.

Če si ne moreš privoščiti plačila, poskusi zbrati kredite s prodajo plovil TIE Fighter nazaj banki ali prodajo kartic temne strani in/ali kartic za izhod iz zapora brez plačila globe drugim igralcem po dogovorjeni ceni.

Če še vedno ne moreš plačati, si bankrotiral in izpadel iz igre! Vse svoje kartice temne strani ali kartice za izhod iz zapora brez plačila globe vrni na dno ustreznega kupčka.

ZBIRAJ BARVNE KOMPLETE. (glej stran z vsebino za barvne komplete)

Ko podpišeš pogodbo z obema zloglasnima likoma v barvnem kompletu, lahko:

- Pobiraš dvakratno plačilo za te pogodbe!
- Dodaš TIE Fighterje tem pogodbam in zaračunaš še več kreditov! Glej razdelek TIE FIGHTERJI.

ZAVAROVANE POGODBE

Ko prideš na zloglasni lik, ki je podpisal pogodbo z drugim igralcem, te mora ta igralec pozvati k plačilu. Če te pozove, moraš plačati znesek, ki je prikazan na kartici s pogodbo. Če te ne pozove, preden naslednji igralec vrže kocko, ti ni treba plačati!

AKCIJSKA POLJA



GO

Ko prečkaš polje GO ali pristaneš nanj, od banke prejmeš **740** in takoj prevzameš prstan strelne sile. Zdaj lahko uporabiš edinstveno moč svojega lika.



Če imaš prstan strelne sile in moraš v zapor, moraš prstan strelne sile takoj postaviti na polje GO.

IMPERIJ IN TEMNA STRAN

Vzemi zgornjo kartico iz ustreznega kupčka. Če na kartici piše, da jo lahko obdržiš, dokler je ne boš pripravljen uporabiti, to tudi storiš. Sicer jo na glas preberi in takoj stori, kar piše na njej. Ko končaš, kartico vrni na dno ustreznega kompleta.

POBEG IN NAPAD UPORNIKOV

Ko pristaneš na eno od teh polj, banki plačaj znesek, ki je prikazan na polju.

PLOVILA

Ko pristaneš na polje s plovilom, se lahko premakneš na kateri koli zloglasni lik med tem in naslednjim poljem s plovilom. Upoštevaj pravila polja, na katerega pristaneš in nato končaj svojo potezo. Če se ne želiš premakniti, lahko ostaneš, kjer si, in preprosto končaš svojo potezo.



Če prečkaš polje GO, ne prejmeš **740** niti prevzameš prstana strelne sile.

(Nadaljuje se na naslednji strani) **87**

AKCIJSKA POLJA

(nadaljevanje)



BREZPLAČNO PARKIRANJE

Nič se ne zgodi. Morda je zdaj primeren čas, da preizkusiš moč Zvezde smrti, na primer na miroljubnem svetu Alderaan. Nekateri planeti so videti veliko bolje kot polja asteroidov brez življenja.



SAMO NA OBISKU

Brez skrbi, samo na obisku si. Če prideš na to polje, žeton postavi na polje samo na obisku.



GREŠ V ZAPOR

Figurico takoj premakni v zapor! Ob prečkanju polja GO ne prejmeš **740** niti ne prevzameš prstana strelne sile. Če že imaš prstan strelne sile, ga postavi na polje GO. Trenutno ga nihče nima v posesti. Tvoja poteza se nato konča. V zaporu lahko še vedno pobiraš plačila, kupuješ plovila TIE Fighters oziroma sodeluješ na dražbah zanje in trguješ.

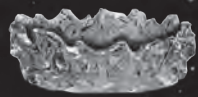
KAKO PRIDEM IZ ZAPORA?

Imaš 3 možnosti:

- 1. Plačaj 710**, ko boš naslednjič na vrsti, nato pa vrzi kocko in nadaljuj kot običajno.
- 2. Ko boš naslednjič na vrsti, uporabi kartico za izhod iz zavora brez plačila globe**, če jo imaš (ali jo kupi od drugega igralca). Kartico postavi na dno ustreznega kompleta, nato vrzi kocki in premakni figurico.
- 3. Vrzi 6**, ko boš naslednjič na vrsti. Če ti uspe, si prost! Vrzi kocki, da se premakneš. To je konec tvoje poteze.

Na voljo imaš največ tri poteze, da poskusiš vreči 6. Če ti še tretjič, ko si na vrsti v zaporu, ne uspe vreči 6, plačaj **710** in uporabi svoj zadnji met za premikanje.

PRSTAN STRELNE SILE



Vsak lik ima edinstveno moč! Ko prečkaš polje GO ali pristaneš na njem, takoj prevzemi prstan strelne sile (ne glede na to, ali je pri drugem igralcu) in ga postavi na svojo figurico. Zdaj lahko uporabljaš moč svojega lika, ki je opisana spodaj in na kartici lika.



DARTH VADER

Vsakič ko drugi igralec pristane na eno od polj temne strani, mu ukradi **730**!



Prodaja TIE Fighterjev

Vsakič ko kocka po metu pokaže 6, iz banke prevzemi **710**!



CESAR PALPATINE

Vsakič ko drugi igralec pristane na eno od polj imperija, mu ukradi **730**!



ASAJJ VENTRESS

Vsakič ko drugi igralec pristane na eno od štirih kotnih polj, mu ukradi **720**!

OPOMBA: Če ta igralec konča v zaporu, mu ne ukradi kreditov, že tako mu gre slabo!



KYLO REN

Vsakič ko drugi igralec pristane na eno od polj s plovilom, mu ukradi **720**!



DARTH MAUL

Vsakič ko kocka po metu pokaže 3, iz banke prevzemi **710**!



TIE FIGHTERJI

Takoj ko zbereš barvni komplet, lahko začneš dodajati TIE Fighterje (ni ti treba čakati, da boš na vrsti).

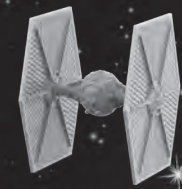
Če želiš dodati TIE Fighter, banki plačaj strošek na kartici s pogodbo in postavi TIE Fighter na to pogodbo. Dodajati jih moraš enakomerno. Na pogodbo ne moreš dodati drugega TIE Fighterja, dokler ga ne dodaš na vsako pogodbo v kompletu. Pogodbi lahko dodaš največ 5 TIE Fighterjev.

Ostal je samo še en TIE Fighter? Daj ga na dražbo.

Če želi več igralcev kupiti zadnji TIE Fighter, ga mora bankir dati na dražbo. Dražba se začne pri **710** in vsak igralec lahko zviša ponudbo za najmanj **710**. Pri višanju ponudb ni treba upoštevati vrstnega reda. Plačilo prevzame banka.

Ni več TIE Fighterjev?

Ne moreš jih kupiti, dokler jih kdo ne proda.



KUPČIJE IN MENJAVE

Igralci lahko kadarkoli trgujejo s pogodbami, vendar nihče ne sme nikoli prodati prstana strelne sile niti trgovati z njim.

Preden lahko vrneš pogodbo v banko ali jo zamehjaš z drugim igralcem, moraš banki prodati vse TIE Fighterje z barvnega kompleta. TIE Fighterjev ne moreš prodajati drugim igralcem niti jih zamenjati z njim.

Pogodbe lahko menjaš za druge posesti in/ali kartice temne strani tih kartice za izhod iz zavora brez plačila globe. Igralci se sami dogovorijo glede zneskov med kupčijo.

NAJBOLJŠI NAMIGI

Če želiš, da bo igra kratka in sladka, ne spreminjaj pravil!

Nikoli ne posojaj kreditov drugim igralcem in se ne dogovarjaj, da drug od drugega ne bosta zahtevala plačil.

Kreditov nikoli ne dajaj v sredino plošče. Ne dobiš nobene nagrade, ko pristaneš na polje z brezplačnim parkiranjem!

NA POMOČ! NE MOREM PLAČATI

1. POSKUSI ZBRATI KREDITE.

Če dolguješ plačilo oziroma strošek s kartice temne strani ali imperija ali pristaneš na neskljenjeni pogodbi in ne moreš plačati, poskusi zbrati kredite s prodajo TIE Fighterjev nazaj banki ali prodajo kartic temne strani in/ali kartic za izhod iz zavora brez plačila globe drugim igralcem po dogovorjeni ceni.

Prodaja TIE Fighterjev

Prodaj TIE Fighterje banki za nakupno ceno. TIE Fighterje morate prodajati enakomerno po barvnem kompletu.

Še vedno dolguješ kredite?

Če igralcu še vedno dolguješ plačilo in nimaš več TIE Fighterjev za prodajo, moraš za poravnavo dolga prenesti eno od svojih pogodb na tega igralca. Če še vedno dolguješ banki, vrni eno pogodbo v banko, da poravnáš dolgove.

2. ČE TI ZMANJKA POGODB, SI BANKROTIRAL IN IZPADEL IZ IGRE!

Dolguješ drugemu igralcu?

Izroči mu vse svoje kartice temne strani in kartice za izhod iz zavora brez plačila globe.



Če imaš prstan strelne sile, ga postavi na polje GO.

Dolguješ banki?

Vse svoje kartice temne strani ali kartice za izhod iz zavora brez plačila globe vrni na dno ustreznega kupčka.



Če imaš prstan strelne sile, ga postavi na polje GO.

Preostali igralci nadaljujejo igranje, dokler v igri ne ostane samo ena oseba. Ta oseba je zmagovalec — najbolj učinkovito je uporabila moč temne strani, da okrepi svojo oblast v galaksiji!



ПІЗНАЙТЕ СИЛУ ТЕМНОЇ СТОРОНИ!

Переманіть на ваш бік якнайбільше горезвісних персонажів, щоб укріпити свої позиції в галактиці! Що більше контрактів ви з ними укладете, то більше кредитів зможете стягувати з інших гравців. Використовуйте Перстень силової блискавки та картки «Темна сторона», щоб збільшити свої шанси на перемогу. Якщо в кінці гри у вас залишаться кредити, а решта гравців збанкрутують, ви станете переможцем!

ЩО НОВОГО В ГРІ MONOPOLY: STAR WARS™ ТЕМНА СТОРОНА?

Переманюйте на свій бік горезвісних персонажів з усієї галактики!

Власність — це контракти з горезвісними персонажами. Якщо ви опинилися в секторі з таким, укладіть із ним контракт. Уклавши контракти з обома горезвісними персонажами кольорового набору, ви зможете додати до них винищувачі TIE та стягувати ще більшу плату з інших гравців!



Приборкайте силову блискавку!

Кожна фігурка персонажа має унікальну здатність. Ви можете її використовувати, коли володієте Перснем силової блискавки. Проходячи сектор «СТАРТ» або зупинившись у ньому, візьміть Перстень силової блискавки (і не забудьте забрати заслужені кредити) і помістіть його на свою фігурку. Тепер ви можете використовувати здатність свого персонажа, зазначену на його картці!



Стрибок у гіперпростір!

Якщо ви зупинилися в секторі з кораблем, можете стрибнути в гіперпростір, тобто переміститися до будь-якого горезвісного персонажа між поточним сектором із кораблем і наступним таким сектором на ігровому полі! Якщо при цьому ви пройдете сектор «СТАРТ», ви не отримаєте кредити й не зможете заволодіти Перснем силової блискавки, як би це відбулося за звичних умов.



Використовуйте картки «Темна сторона», щоб плести інтриги проти інших гравців!

Зупинившись в одному із секторів «Темна сторона», витягніть картку з відповідної колоди. Завдяки цим карткам ви зможете відразу заволодіти Перснем силової блискавки, украсти контракт і кредити в інших гравців або навіть запроторити когось зі своїх суперників до в'язниці!



ПІДГОТУЙТЕСЯ ДО ГРИ! (Див. зворотний бік цих правил гри)

1 Виберіть, хто буде Банкіром. За що відповідає Банкір:

- кредити Банку
- винищувачі TIE
- картки з контрактами
- аукціони

Банкір також може грати, але повинен зберігати власні кредити окремо від Банку.

2 Банкір видає кожному гравцеві:



x 5
(з номіналом
710 кожен)



x 5
(з номіналом
750 кожен)

(Усього = 7300)



3 Перетасуйте картки «Темна сторона» та покладіть їх лицевим боком донизу тут.

4 Перетасуйте картки «Імперія» та покладіть їх лицевим боком донизу тут.

6 Покладіть кубик і Перстень силової блискавки поруч з ігровим полем.

5 Кожен гравець має вибрати персонажа. Поставте фігурку свого персонажа в сектор «СТАРТ» і покладіть відповідну картку персонажа перед собою.



ГРАЙТЕ!

ЯК ПЕРЕМОГТИ

Рухайтесь ігровим полем, переманюючи на свій бік якнайбільше горезвісних персонажів. Що більше їх у вас, то вищу плату ви зможете стягувати з інших гравців. Якщо кредитів ні в кого, крім вас, не залишилося, ви перемогли!

ХТО ХОДИТЬ ПЕРШИЙ?

Кожен гравець кидає кубик.

Хто викине найбільше число, той починає гру. Хід завжди переходить до гравця ліворуч.

Дії гравця

1. Киньте кубик.
2. Перемістіть свою фігурку (і Перстень силової блискавки, якщо він у вас) за годинниковою стрілкою на кількість секторів, що випала.
3. У якому секторі ви зупинилися? Виконайте його умови. Див. розділ «СЕКТОРИ ІГРОВОГО ПОЛЯ».

Пройшли повз сектор «СТАРТ» або зупинилися в ньому?

Одразу ж візьміть Перстень силової блискавки й помістіть його на свою фігурку. Ви рухатимете Перстень силової блискавки разом зі своєю фігуркою ігровим полем і зможете використовувати унікальну здатність свого персонажа! Див. розділ «ПЕРСТЕНЬ СИЛОВОЇ БЛИСКАВКИ».

4. Ваш хід закінчено. Передайте кубик гравцю ліворуч.

ПОЧИНАЙТЕ ГРУ!

Це вся інформація, яка вам потрібна, тож починайте. Коли ви потрапляєте в той чи інший сектор, вивчайте все про нього.

СЕКТОРИ ІГРОВОГО ПОЛЯ

ВЛАСНІСТЬ

Існує лише один вид власності — контракти з горезвісними персонажами, розділені на кольорові набори.

НЕУКЛАДЕНІ КОНТРАКТИ

Якщо ви потрапили в сектор із горезвісним персонажем, якого ще не переманив на свій бік жоден із гравців, ви повинні укласти з ним контракт! Заплатіть ціну, зазначену на секторі ігрового поля, і візьміть картку з контрактом цього персонажа.

Якщо ви не можете розплатитися, спробуйте заробити кредити, продавши винищувачі TIE назад у Банк. Можна також продати картки «Темна сторона» та/або картки Get Out of Jail Free іншим гравцям за договірною ціною.

Якщо ви все ще не можете розплатитися, ви стаєте банкрутом і вибуваєте з гри! Поверніть усі картки «Темна сторона» та/або картки Get Out of Jail Free вниз відповідних колод.

ЗБИРАЙТЕ КОЛЬОРОВІ НАБОРИ!

(Відомості про кольорові набори див. на сторінці з описом вмісту набору)

Уклавши контракти з обома горезвісними персонажами кольорового набору, ви можете:

- Стягувати подвійну плату за ці контракти!
- Додавати винищувачі TIE до цих контрактів і стягувати ще більше кредитів! Див. розділ «ВИНИЩУВАЧІ TIE».



УКЛАДЕНІ КОНТРАКТИ

Коли ви потрапляєте в сектор із горезвісним персонажем, з яким уже уклав контракт інший гравець, він має попросити вас внести платіж. У такому разі ви зобов'язані заплатити суму, зазначену на картці контракту. Якщо наступний гравець кинув кубик, а про платню не згадали, платити не потрібно!

СЕКТОРИ ДІЙ



СТАРТ

Коли ви проходите сектор «СТАРТ» або зупиняєтеся в ньому, отримайте від Банку **740** і відразу ж візьміть Перстень силової блискавки. Тепер ви можете використовувати унікальну здатність свого персонажа!



Якщо ви володієте Перснем силової блискавки та потрапили до в'язниці, негайно покладіть його в сектор «СТАРТ».

ІМПЕРІЯ Й ТЕМНА СТОРОНА

Візьміть верхню картку з відповідної колоди. Якщо в інструкціях написано зберігати картку, доки не будете готові її використати, ви можете це зробити. В іншому разі прочитайте інструкції вголос і відразу виконайте зазначену дію. Після використання кладіть картки вниз відповідної колоди.

ВТЕЧА Й АТАКА ПОВСТАНЦІВ

Якщо ви зупиняєтеся в одному з цих секторів, заплатіть Банку зазначену суму.

КОРАБЛІ

Потрапивши в сектор із кораблем, ви можете переміститися до будь-якого горезвісного персонажа між поточним сектором із кораблем і наступним таким сектором. Виконайте умови сектора, у якому опинилися. На цьому ваш хід закінчується. Якщо ви взагалі не хочете рухатися, то можете залишитися на місці й завершити на цьому хід.



Якщо ви пройшли повз сектор «СТАРТ», ви не можете отримати **740** і взяти Перстень силової блискавки.

СЕКТОРИ ДІЙ
(Продовження)

ВІЛЬНЕ ПАРКУВАННЯ
Нічого не відбувається. Можливо, зараз ідеальний момент для випробування «Зірки Смерті», спрямувавши її, наприклад, на мирний Альдераан. Деякі планети просто просяться, щоб їх перетворили на пояс астероїдів без жодних ознак життя.

ТІЛЬКИ ВІДВІДАННЯ
Не турбуйтеся: ви просто відвідувач. Зупинившись тут, поставте свою фігурку в сектор «Тільки відвідання».

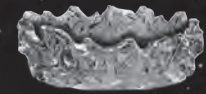
ІДИ ДО В'ЯЗНИЦІ
Негайно перемістіть свою фігурку в сектор «До в'язниці»! Ви не зможете отримати **740** і Перстень силової блискавки під час проходження сектора «СТАРТ». Якщо ви володієте Перснем силової блискавки, покладіть його в сектор «СТАРТ». Тепер ним ніхто не володіє! На цьому ваш хід закінчено. Поки ви перебуваєте у в'язниці, ви все ще можете стягувати плату, купувати винищувачі ТІЕ та боротися за них на аукціонах, а також обмінюватися з іншими персонажами.

ЯК ВИБРАТИСЯ З В'ЯЗНИЦІ?
Є 3 варіанти:

- 1. Заплатити 710** на початку наступного ходу, потім кинути кубик і продовжувати рух як зазвичай.
- 2. Скористатися картою Get Out of Jail Free** на початку наступного ходу, якщо вона у вас є (або купити її в іншого гравця). Покладіть картку вниз відповідної колоди, потім киньте кубик і зробіть хід.
- 3. Викинути на кубики 6** під час наступного ходу. Якщо вам це вдалося, ви вільні! Перемістіть фігурку на відповідну кількість секторів. На цьому ваш хід закінчується.
У вас є три спроби викинути 6 на кубики. Якщо з третьої спроби під час вашого перебування у в'язниці на кубики не випаде 6, заплатіть **710** і перемістіть фігурку на кількість секторів, що випала за останньої спроби.

92

ПЕРСТЕНЬ СИЛОВОЇ БЛИСКАВКИ



Кожний персонаж має унікальну здатність! Щоразу, коли ви зупиняєтесь у секторі «СТАРТ» або проходите його, одразу беріть Перстень силової блискавки (навіть якщо він зараз в іншого гравця) і надягайте його на свою фігурку. Тепер ви можете застосовувати здатність свого персонажа, описану нижче та на його картці.



ДАРТ ВЕЙДЕР
Щоразу, коли інший гравець потрапляє в один із секторів «Темна сторона», украдіть у нього **730**!



ВЕЛИКИЙ ІНКВІЗИТОР

Щоразу, коли на кубики випадає 6, отримуйте **710** від Банку!



ІМПЕРАТОР ПАЛПАТІН
Щоразу, коли інший гравець потрапляє в один із секторів «Імперія», украдіть у нього **730**!



АСАЖЖ ВЕНТРЕСС

Щоразу, коли інший гравець потрапляє в один із чотирьох кутових секторів, украдіть у нього **720**!



КАЙЛО РЕН
Щоразу, коли інший гравець потрапляє в один із секторів із кораблем, украдіть у нього **720**!



ДАРТ МОЛ

Щоразу, коли на кубики випадає 3, отримуйте **710** від Банку!



ВИНИЩУВАЧІ ТІЕ

Зібравши весь кольоровий набір, ви зможете почати додавати винищувачі ТІЕ (для цього не потрібно чекати свого ходу).

Щоб додати винищувач ТІЕ, заплатіть Банку його вартість, зазначену на картці контракту, і покладіть винищувач ТІЕ на сектор із цим контрактом. Додавати винищувачі потрібно рівномірно. Не можна додавати другого винищувача ТІЕ до контракту, доки його не матиме кожен контракт кольорового набору. До одного контракту можна додати не більш як 5 винищувачів ТІЕ.

Залишився останній винищувач ТІЕ? Виставте його на аукціон!

Якщо кілька гравців хочуть придбати останній винищувач ТІЕ, Банкір повинен виставити його на аукціон. Початкова вартість — **710**, і будь-який гравець може піднімати ціну принаймні на **710**. Послідовності ходу дотримуватися не потрібно. Платіж переходить у Банк.

Не залишилося жодного винищувача ТІЕ?

Щоб ви могли купити винищувач, хтось повинен продати один зі своїх.



УГОДИ Й ТОРГІВЛЯ

Ви можете будь-коли обмінюватися контрактами з іншими гравцями, але заборонено продавати або обмінювати Перстень силової блискавки.

Щоб мати змогу повернути контракт Банку або обмінятися ним з іншим гравцем, необхідно продати Банку всіх винищувачів ТІЕ кольорового набору. Не можна обмінюватися винищувачами ТІЕ з іншими гравцями або продавати їх ім.

Контракти можна обмінювати на інші контракти, картки «Темна сторона» та/або картки Get Out of Jail Free. Сума обміну узгоджується учасниками угоди.

ПРОФЕСІЙНІ ПОРАДИ
Щоб гра тривала недовго та була цікавою, не змінюйте правила!

Ніколи не позичайте кредити іншим гравцям і не домовляйтеся не брати плату один з одного.

Ніколи не кладіть кредити в центр ігрового поля та не призначайте бонус за зупинку в секторі «Вільне паркування»!

ДОПОМОЖІТЬ! НЕ МОЖУ ЗАПЛАТИТИ!

1. СПРОБУЙТЕ ЗАРОБИТИ КРЕДИТИ.

Якщо ви заборгували платіж, плату за картками «Темна сторона» або «Імперія» чи потрапили в сектор із неукладеним контрактом і не можете розплатитися, спробуйте заробити кредити, продавши винищувачі ТІЕ назад у Банк чи картки «Темна сторона» та/або картки Get Out of Jail Free іншим гравцям за договірною ціною.

Продайте винищувачі ТІЕ

Продайте винищувачі ТІЕ Банку за їх повну вартість. Винищувачі ТІЕ в секторах кольорового набору потрібно продавати рівномірно.

Досі винні кредити?

Якщо ви досі винні платіж гравцеві та не маєте винищувачів ТІЕ, які можна продати, передайте йому один зі своїх контрактів, щоб погасити борг. Якщо ви досі винні Банку, поверніть у Банк один контракт, щоб погасити борг.

2. ЯКЩО У ВАС НЕ ЗАЛИШИЛОСЯ КОНТРАКТІВ, ВИ СТАЄТЕ БАНКРОТОМ І ВИБУВАЄТЕ З ГРИ!

Заборгували іншому гравцеві?

Віддайте йому ваші картки «Темна сторона» та/або картки Get Out of Jail Free card.



Якщо у вас є Перстень силової блискавки, покладіть його на сектор «СТАРТ».

Заборгували Банку?

Поверніть ваші картки «Темна сторона» та/або картки Get Out of Jail Free card вниз відповідних колод.



Якщо у вас є Перстень силової блискавки, покладіть його на сектор «СТАРТ».

Решта гравців продовжують гру, доки не залишиться лише один. Він і стане переможцем — гравець, який найуспішніше використав силу Темної сторони для захоплення галактики!



PÄÄSTA VALLA THE DARK SIDE`i VÕIM!

Värba nii palju kurikuulsaid tegelasi kui võimalik, et galaktika haaret tugevdada! Mida rohkem lepinguid nende tegelastega sõlmid, seda rohkem krediiti saad teistelt mängijatelt küsida. Edu saavutamiseks kasuta Ring of Force Lightning ja The Dark Side kaarte. Võidab viimane krediidiga mängija, kui kõik teised mängijad on omad kaotanud!

MIS ON ERINEVAT MONOPOLY: STAR WARS™ DARK SIDE MÄNGUS?

Värba kurikuulsaid tegelasi kogu galaktikast!

Kinnisvaraks on lepingud kurikuulsate tegelastega. Kui satud kurikuulsa tegelase peale, pead nendega sõlmima lepingu. Kui värvikomplektis sõlmid lepingud mõlema kurikuulsa tegelasega, saad nendele lepingutele lisada TIE Fightersi ja koguda rohkem makseid teistelt mängijatelt!



Kasuta Force lightning jõudu!

Igal mängunupul on ainulaadne jõud. Võid kasutada oma tegelase jõudu alati, kui sul on Ring of Force Lightning. Kui möödud GO ruudust või maandud sellel, võta Ring of Force Lightning (lisana krediidile) ja aseta see oma mängunupule. Siis saad kasutada oma tegelaskaardil olevat jõudu!



Hüppa hüperruumi!

Kui maandud Ship ruudule, võid hüpata hüperruumi, kus saad liikuda mis tahes kurikuulsa kuju juurde selle laeva ja järgmise laeva vahel! Kui läbid GO, ei saa Sa krediiti ega võta Ring of Force Lightning nagu tavaliselt.



Kasuta Dark Side kaarte teiste mängijate vastu skeemitamiseks!

Kui maandud ühele Dark Side`i kohale, tõmba Dark Side`i kaart. Need kaardid võivad lubada koheselt saada Ring of Force Lightning, varastada teistelt mängijatelt lepinguid ja krediite või isegi saata mõni oma rivaal vanglasse!



VALMISTA MÄNG ETTE! (Vt selle mängujuhendi teiselt küljelt)

- 1 Vali keegi pankuriks. Pankuri vastutada on:
 - Pangakrediidid
 - TIE Fighters
 - Lepingu kaardid
 - Oksjonid
 Pankur võib ise ka mängida, kuid peab hoidma oma krediiti panga omast eraldi.
- 2 Pankur annab igale mängijale:


x 5
(igaühe väärtus 710)


x 5
(igaühe väärtus 750)

 (Kokku = 7300)



- 3 Sega Dark Side kaardid ja aseta need tagurpidi siia.
- 4 Sega Empire kaardid ja aseta need tagurpidi siia.
- 5 Iga mängija valib endale tegelaskuju. Aseta selle tegelaskuju mängunupu GO ruudule ja tema tegelaskaart enda ette.
- 6 Aseta täring ja Ring of Force Lightning mängulaua äärde.



MÄNGI!

KUIDAS VÕITA

Liigu mängulaua ringi, värbates nii palju kurikuulsaid tegelasi kui võimalik. Mida rohkem värbad, seda rohkem makseid võid teistelt mängijatelt koguda. Kui oled viimane mängija, kellel on raha ning teised mängijad on pankrotti läinud, oled võitja

KES ALUSTAB?

Iga mängija veeretab täringut. Suurima täringusilmade arvu saanud mängija alustab, mängujärjekord liigub edasi vasakule.

Kui on sinu mängukord

1. Veereta täringut.
2. Liiguta oma mängunupu (ja Ring of Force Lightningut, kui see on sinu käes) päripäeva vastava arvu ruutude võrra.
3. Kuhu sa maandusid? Täida selle ruudu reegleid. Vaata jaotist MÄNGULAUA RUUDUD.

Kas möödusid või maandusid GO ruudul? Võta Ring of Force Lightning ja aseta see oma mängunupule. Liiguta Ring of Force Lightning oma mängunupuga laual ja siis saad kasutada oma ainulaadset tegelaskuju jõudu! Vaata RING OF FORCE LIGHTNING.

4. Sinu mängukord sai läbi. Anna täringud edasi vasakule.

ALUSTA MÄNGIMIST!

See on kõik, mida sa teadma pead, nii et hakka mängima. Vaata üle ruudud, kui nendele maandud.

MÄNGULAUA RUUDUD

KINNISVARA

Vara on ühte tüüpi: lepingud kurikuulsate tegelastega, mis on saadaval värvikomplektidena.

TAGATISETA LEPINGUD

Kui satud kurikuulsa figuuri juurde, keda ükski mängija pole värvanud, pead sõlmima temaga lepingu! Maksa lauapinna hind ja võta selle kurikuulsa tegelase lepingukaart.

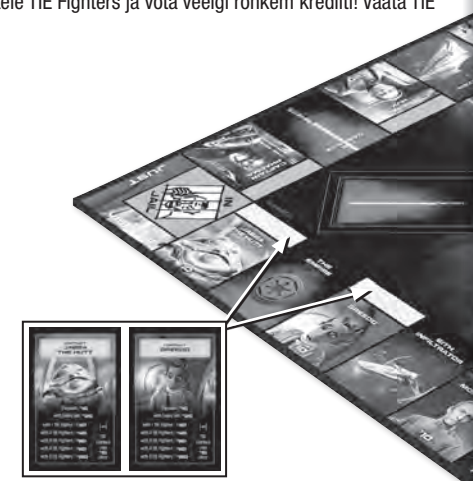
Kui sa ei suuda maksta, proovi saada krediiti, müües TIE Fighters pangale tagasi või müües The Dark Side kaarte ja/või Get Out of Jail Free kaarte teistele mängijatele kokkulepitud hinna eest.

Kui sa ikka ei suuda maksta, siis oled pankrotis ja mängust väljas! Aseta kõik oma Dark Side kaardid ja/või Get Out of Jail Free kaardid vastava paki alla.

KOGU VÄRVIKOMPLEKTE! (vt värvikomplekte lehelt Sis)

Kui oled sõlminud lepingud värvikomplektis mõlema kurikuulsa kujuga, saad:

- Koguda nende lepingute eest kahekordse makse!
- Lisa nendele lepingutele TIE Fighters ja võta veelgi rohkem krediiti! Vaata TIE FIGHTERS.



TAGATISEGA LEPINGUD

Kui satud kurikuulsa figuuri peale, kellega teisel mängijal on leping, peab see mängija sinult raha küsima. Kui ta seda teeb, pead maksma lepingukaardil näidatud summa. Kui ta ei küsi enne, kui järgmine mängija täringut veeretab, ei pea sa maksma!

TEGEVUSRUUDUD



GO

Kui möödud või maandud GO-ruudul, saad pangast 740 ja siis võta koheselt Ring of Force Lightning. Nüüd võid kasutada oma ainulaadset tegelaskuju jõudu!



Kui sul on Ring of Force Lightning ja sind saadetakse vanglasse, pead Ring of Force Lightning viivitamatult asetama GO ruudule.



EMPIRE JA DARK SIDE

Võta ülemine kaart vastavast pakist. Kui kaardil on kirjas, et hoia seda, kuni oled selle kasutamiseks valmis, võid seda teha. Vastasel juhul loe see valjusti ette ja tee kohe seda, mida see ütleb. Pärast kaardi kasutamist pane kaart tagasi põhja.



REBEL ESCAPE JA REBEL ATTACK

Kui maandud ühele neist kohtadest, maksa panka väljal näidatud summa.



LAEVAD

Kui satud Laevaruudule, võid liikuda mis tahes kurikuulsa kuju juurde selle ja järgmise laeva vahel. Järgi selle ruudu reegleid, millele satud ja seejärel lõpeta oma mängukord. Kui sa ei taha üldse edasi liikuda, võid jääda sinna, kus oled ja lihtsalt lõpeta oma mängukord.



Kui möödud GO-st, ära kogu 740 ega võta Ring of Force Lightning.

TEGEVUSRUUDUD

(jätkub)



TASUTA PARKIMINE

Midagi ei juhtu. Võib-olla on see ideaalne aeg, et testida Death Stari tulejõudu näiteks rahulikus Alderaani maailmas. Mõned planeedid näevad välja palju paremad kui elutud asteroidiväljad.



LIHTSALT KÜLASTAN

Ära muretse-sa lihtsalt külastad. Kui siia satud, pane oma mängunupp Lihtsalt Külasthan ruudule.



MINE VANGLASSE

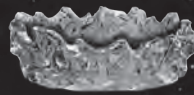
Pane oma mängunupp kohe vanglasse! Sa ei saa **740** ega võta GO-st möödumise eest Ring of Force Lightning'ut. Kui sul on juba Ring of Force Lightning olemas, aseta see GO ruudule. Hetkel pole see kellegi käest! Sinu mängukord on siis läbi. Vanglas viibides saad endiselt koguda makseid, osta TIE Fightereid või oksjonil teha pakkumisi ja kaubelda.

KUIDAS MA VANGLAST VÄLJA PÄASEN?

Sul on 3 võimalust:

- 1. Maksa järgmise mängukorra alguses 710,** seejärel veereta täringut ja liigu nagu tavaliselt.
- 2. Kasuta oma järgmise mängukorra alguses vanglast pääsemise kaarti** kui sul see on (või osta see teiselt mängijalt). Pane kaart vastava kaardipaki põhja, seejärel veereta täringut ja liigu.
- 3. Järgmise mängukorra ajal veereta 6.** Kui seda teed, oled vaba! Kasuta liikumiseks veeretatud punkte ja see on sinu mängukorra lõpp.
6 saamiseks võid kasutada kuni kolme katset. Kui sa ei veereta 6 kolmandal mängukorral Vanglas olles, maksa **710** ja kasuta liikumiseks viimati veeretatud punkte.

RING OF FORCE LIGHTNING



Igal tegelasel on ainulaadne jõud! Iga kord, kui möödud või maandud GO-l, võtke kohealt Ring of Force Lightning (olenemata sellest, kas see on mõne teise mängija tegelasel või mitte) ja aseta see oma mängunupule. Nüüd saad kasutada oma tegelaskuju jõudu, mida on kirjeldatud allpool ja oma tegelaskuju kaardil.



DARTH VADER

Iga kord, kui mõni teine mängija satub mõnele Dark Side'i väljale, varasta neilt **730!**



SUURINKVIISITOR

Iga kord, kui viskad 6, saad pangast **710!**



EMPEROR PALPATINE

Iga kord, kui mõni teine mängija satub mõnele Empire väljale, varasta neilt **730!**



ASAJJ VENTRESS

Iga kord, kui mõni teine mängija satub ühele neljast nurgaväljast, varasta neilt **720!**



KYLO REN

Iga kord, kui mõni teine mängija satub mõnele Laevaruudule, varasta neilt **720!**



DARTH MAUL

Iga kord, kui viskad 3, saad pangast **710!**



TIE FIGHTERS

Võid hakata TIE Fighters lisama niipea, kui saad värvikomplekti kokku (oma mängukorrani ei pea ootama).

TIE Fighteri lisamiseks tasu pangale Jepingu kaardil olevat summat ja pane TIE Fighter sellele lepingule. Need tuleb lisada ühtlaselt. Lepingule ei saa teist TIE Fighterit lisada enne, kui oled lisanud ühe igale komplekti kuuluvale lepingule. Lepingule saad lisada kuni 5 TIE Fighter.

Üks TIE Fighter on jäänud? Pane see oksjonile!

Kui mitu mängijat soovib viimast TIE Fighterit osta, peab pankur selle oksjonil müüma. Pakkumised algavad **710-st** ja igaüks võib pakkumist suurendada kuni **710** võrra. Sa ei pea järgima järjekorda. Makse läheb panka.

Ühtegi TIE Fighterit pole jäänud?

Sa ei saa ennem osta, kui keegi enda oma tagasi müüb.



TEHINGÜD JA KAUPLEMINE

Teiste mängijatega saad lepingutega kaubelda igal ajal, kuid sa ei tohi kunagi müüa ega kaubelda Ring of Force Lightninguga.

Enne kui võid pangale lepingu tagastada või teise mängijaga vahetada, pead kõik TIE Fightereid pangale müüma. Sa ei saa TIE Fightereid teisele mängijale müüa ega neid vahetada.

Lepinguid saab vahetada teiste lepingute ja/või The Dark Side kaartide ja Get Out of Jail Free kaartide vastu. Summa otsustavad mängijad, kes tehingu teevad.

NÄPUNÄITED

Et mäng oleks lühike ja meeldiv, ära kasuta oma reegleid.

Ära laena teistele mängijatele krediiti ja ära tee kokkuleppeid, et te üksteiselt tasu ei küsi.

Ära pane oma krediiti mängulaua keskele; ruudule Tasuta parkla liikumise eest boonust ei saa!

APPI! MA EI SAA MAKSTA

1. PÜÜA KREDIITI SUURENDADA.

Kui sa oled võlgu Dark Side'i või The Empire'i kaardi tasu või sõlmid tagatiseta lepingu ja ei suuda selle eest maksta, proovi saada krediiti, müües pangale tagasi TIE Fightersi või müües teistele mängijatele The Dark Side'i kaarte ja/või Get Out of Jail Free kaardid kokkulepitud hinna eest.

TIE Fightersi müümine

Müü TIE Fighters pangale nende hinnaga eest tagasi. TIE Fighters tuleb müüa ühtlaselt kogu värvikomplekti ulatuses.

Oled endiselt võlgu?

Kui oled endiselt võlgu mängija makse ja sul pole müüa ühtegi TIE Fighterit, pead oma võla tasumiseks ühe oma lepingu sellele mängijale üle kandma. Kui oled endiselt pangale võlgu, tagasta pangale üks leping, et oma võlga tasuda.

2. KUI SUL EI OLE ÜHTEGI LEPINGUT JÄREL, OLED PANKROTIS JA MÄNGUST VÄLJAS!

Kas oled teisele mängijale võlgu?

Anna talle kõik Dark Side'i kaardid ja/või Get Out of Jail Free kaardid, mis sul on.



Kui sul on Ring of Force Lightning, aseta see GO-ruudule.

Kas oled pangale võlgu?

Tagasta kõik Dark Side'i kaardid ja/või Get Out of Jail Free kaardid, mis sul on, vastava paki alla.



Kui sul on Ring of Force Lightning, aseta see GO-ruudule.

Ülejäänud mängijad mängivad seni, kuni mängu on jäänud vaid üks inimene. See mängija on võitja – ja ta on kasutanud Dark Side'i jõudu kõige tõhusamalt galaktika haarde tugevdamiseks!



PALĪDZI TUMŠAJIEM SPĒKIEM TRIUMFĒT!

Savervē iespējami vairāk bēdīgi slaveno algotņu, lai nostiprinātu savas pozīcijas galaktikā! Jo vairāk līgumu ar šiem varoņiem noslēgsi, jo vairāk kredītvienību varēsi iekasēt no citiem spēlētājiem. Lai gūtu virsroku, izmanto spēka zibens gredzenu un tumšo spēku kartītes. Uzvar pēdējais spēlētājs, kura rīcībā ir kredītvienības, kad pārējie spēlētāji ir bankrotējuši.

KĀ MONOPOLY: STAR WARS™ DARK SIDE ATŠKIRAS NO KLASISKĀS SPĒLES VERSIJAS?

Vervē bēdīgi slavenos algotņus no dažādiem galaktikas nostūriem!

Šajā spēles versijā īpašumus aizstāj līgumi ar nelāgu slavu ieguvuši varoņiem. Apstājoties uz šāda varoņa lauciņa, tev ir jānoslēdz ar viņu līgums. Līdzko esi noslēdzis līgumu ar abiem vienas krāsas komplekta varoņiem, tu drīksti pievienot līgumiem iznīcinātājus un iekasēt vēl vairāk no citiem spēlētājiem!



Lai spēka zibens ir ar tevi!

Katrai varoņa spēles figūrai piemīt unikāla spēja, ko var izmantot gadījumos, kad spēlētāja rīcībā ir spēka zibens gredzens. Šķērsojot starta lauciņu vai apstājoties tajā, ņaņem spēka zibens gredzenu (papildus kredītvienībām) un uzliec to uz savas spēles figūras. Tagad tu drīksti izmantot varoņa kartītē norādīto spēju!



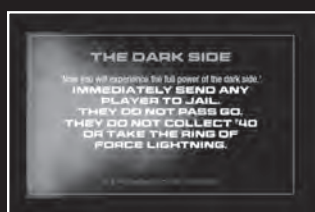
Pārvietojies hipertelpā!

Ikreiz, kad apstājies kosmosa kuģa lauciņā, tu drīksti pārvietoties hipertelpā, proti, doties uz jebkura bēdīgi slavenā varoņa lauciņu, kas atrodas starp šī un nākamā kosmosa kuģa lauciņu! Ja ceļā gadās šķērsot starta lauciņu, šajā gadījumā tu pretēji ierastajam nesaņem ne kredītvienības, ne spēka zibens gredzenu.



Izmanto tumšo spēku kartītes, lai izspēlētu viltīgus gājienu pret citiem dalībniekiem!

Apstājoties kādā no tumšo spēku lauciņiem, ņaņem tumšo spēku kartīti. Tā var nodrošināt tev dažādas iespējas — nekavējoties iegūt spēka zibens gredzenu, piesavināties līgumus un kredītvienības no citiem vai pat ieslodzīt kādu sāncensi aiz restēm!



SAGATAVOJIES!

(Skati norādes šīs spēles pamācības otrā pusē.)

- 1 Ir jāizvēlas spēles bankieris. Bankieris atbild par tālāk uzskaitīto.
 - Bankā esošās kredītvienības
 - Iznīcinātāji
 - Līguma kartītes
 - Izsoles
 Arī bankieris drīkst piedalīties spēlē, taču viņam jāglabā savas kredītvienības atsevišķi no bankā esošajām.
- 2 Bankieris katram spēlētājam izsniedz:

x 5
(katras vērtība: 10 ♣)

x 5
(katras vērtība: 50 ♣)

(kopā = 300 ♣)



- 3 Sajauc tumšo spēku kartītes un novieto tās ar skatu uz leju šeit.
- 4 Sajauc Impērijas kartītes un novieto tās ar skatu uz leju šeit.
- 5 Katrs spēlētājs izvēlas varoni un attiecīgo spēles figūru novieto starta lauciņā, savukārt varoņa kartīti — sev priekšā.



SPĒLĒ!

KĀ UZVARĒT?

Pārvietojies pa laukuma lauciņiem, mēģinot savervēt pēc iespējas vairāk bēdīgi slaveno algotņu. Jo vairāk savervē, jo lielāku maksu vari iekasēt no citiem. Ja esi pēdējais spēlētājs, kura rīcībā ir kredītvienības, kad pārējie dalībnieki ir bankrotējuši, tu uzvari!

KURŠ SĀK SPĒLI?

Katrs spēlētājs ripina metamo kauliņu. Spēli sāk dalībnieks, kurš uzmet vislielāko punktu skaitu, un turpina spēlētāji pa kreisi no viņa.

Tavs gājiens

1. Ripini kauliņu.
2. Pārvieto savu spēles figūru (un spēka zibens gredzenu, ja tas ir tavā rīcībā) pulkstenrādītāju kustības virzienā, uzkāpjot tik lauciņiem, cik uzmeti.
3. Kur tu apstājies? Izpildi attiecīgā lauciņa norādījumus. Skati "LAUKUMA LAUCIŅI".

Vai tu šķērsoji starta lauciņu vai apstājies tajā? Nekavējoties ņaņem spēka zibens gredzenu un uzliec to uz savas spēles figūras. Tagad tu pārvietosi figūru ar gredzenu pa laukuma lauciņiem un varēsi izmantot sava varoņa unikālo spēju! Skati "SPĒKA ZIBENS GREDZENS".

4. Tavs gājiens ir galā. Nodod metamo kauliņu spēlētājam pa kreisi.

SĀC SPĒLI!

Tas ir viss, kas tev pašlaik ir jāzina, tāpēc droši ķeries klāt! Apskati lauciņus, kuros apstājies.

LAUKUMA LAUCIŅI

ĪPAŠUMI

Ir tikai viena veida īpašumi: līgumi ar nelāgu slavu ieguvuši varoņiem, kas ir apvienoti krāsu komplektos.

NENOSLĒGTIE LĪGUMI

Ja apstājies tāda bēdīgi slavena varoņa lauciņā, kuru neviens vēl nav savervējis, tev šis varonis ir jānolīgst! Samaksā laukuma lauciņā norādīto cenu un ņaņem attiecīgā varoņa līguma kartīti.

Ja nevari atļauties samaksāt, mēģini nopelnīt kredītvienības, pārdodot iznīcinātājus atpakaļ bankai vai pārdodot tumšo spēku kartītes un/vai kartītes izklūšanai no cietuma bez maksas citiem spēlētājiem, vienojoties par cenu.

Ja, neskatoties uz šīm darbībām, tev joprojām trūkst līdzekļu, esi bankrotējis un izstājies no spēles! Noliec sev piederošās tumšo spēku kartītes un/vai kartītes izklūšanai no cietuma bez maksas attiecīgās kavas apakšā.

KRĀJ VIENAS KRĀSAS KARTĪTES! (Krāsu komplekti ir norādīti sadaļā "Komplektā".)

Līdzko esi noslēdzis līgumu ar abiem vienas krāsas komplekta varoņiem, tu drīksti:

- iekasēt divkārtu maksu par šiem līgumiem;
- pievienot līgumiem iznīcinātājus un iekasēt vēl vairāk kredītvienību! Skati "IZNĪCINĀTĀJI".



NOSLĒGTIE LĪGUMI

Ja apstājies tāda varoņa lauciņā, ar kuru līgumu ir noslēdzis cits dalībnieks, šim spēlētājam jāpieprasa tev samaksa. Ja spēlētājs to pieprasa, tev ir jāsamaksā līguma kartītē norādītā summa. Ja spēlētājs to nepagūst pieprasīt, pirms nākamais dalībnieks ir metis kauliņu, tev nav jāmaksā!

DARBĪBAS LAUCIŅI



STARTS

Šķērsojot starta lauciņu vai apstājoties tajā, iekasē no bankas 40 ♣ un uzreiz ņaņem spēka zibens gredzenu. Tagad tu drīksti izmantot sava varoņa unikālo spēju!



Ja nokļūsti cietumā brīdī, kad tavā rīcībā ir spēka zibens gredzens, tev ir nekavējoties jānoliek gredzens starta lauciņā.

IMPĒRIJA UN TUMŠIE SPĒKI

Ņaņem augšējo kartīti no attiecīgās kavas. Ja kartītē ir norādīts, ka tev tā jāglabā līdz brīdim, kad varēsi to izmantot, dari tā. Pārējos gadījumos skaļi nolasi kartītē rakstīto un nekavējoties izpildi norādījumus. Pēc tam atliec kartīti attiecīgās kavas apakšā.

NEMIERNIEKU BĒGŠANA UN NEMIERNIEKU UZBRUKUMS

Apstājoties vienā no šiem lauciņiem, samaksā bankai lauciņā norādīto summu.

KOSMOSA KUĢI

Apstājoties kosmosa kuģa lauciņā, tu drīksti pārvietoties uz jebkuru bēdīgi slavenā varoņa lauciņu, kas atrodas starp šī un nākamā kosmosa kuģa lauciņu. Izpildi tā lauciņa norādījumus, kurā nonāc; pēc tam tavs gājiens ir galā. Ja nevēlies nekur doties, drīksti palikt savā vietā un pabeigt gājienu.



Ja ceļā šķērso starta lauciņu, neņem ne 40 ♣, ne spēka zibens gredzenu.

(Turpinājums — nākamajā lapā) **99**

DARBĪBAS LAUCIŅI (turpinājums)



BEZMAKSAS STĀVVIETA

Nekas nenotiek! Varbūt šis ir vispiemērotākais brīdis, lai pārbaudītu Nāves zvaigznes ugunsjaudu, pavēršot to, teiksim, pret miermīlīgo Alderānu? Dažas planētas no malas izskatās ievērojami labāk, kad ir pārvērstas par pamiršu asteroīdu joslu!



CIETUMA APMEKLĒJUMS

Neraizējies — tu esi tikai viesis, nevis ieslodzītais! Ja nonāc šeit, novieto savu spēles figūru cietuma apmeklējuma sektorā.



DODIES CIETUMĀ!

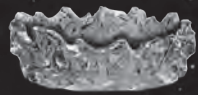
Nekavējoties pārvieto savu spēles figūru uz lauciņu "In Jail"! Neņem ne 40 ♣, ne spēka zibens gredzenu par starta lauciņa šķērsošanu. Ja gredzens jau ir tavā rīcībā, noliec to starta lauciņā — uz brīdi tas nepieder nevienam! Tavs gājiens ir galā. Kamēr atrodi cietumā, tu joprojām drīksti iekasēt maksu, iegādāties iznīcinātājus vai piedalīties to izsolēs, kā arī tirgoties.

KĀ IZKĻŪT NO CIETUMA?

Tev ir trīs iespējas.

- Kad atkal pienāk tava kārta, samaksā 10 ♣, met kauliņu un veic gājienu, kā ierasts.**
- Kad atkal pienāk tava kārta, izmanto kartīti izkļūšanai no cietuma bez maksas,** ja tā ir tavā rīcībā (vari iegādāties šādu kartīti no cita spēlētāja). Novieto kartīti attiecīgās kavas apakšā, met kauliņu un pārvietojies.
- Uzmet 6 punktus** savā nākamajā gājienu. Ja izdodas, tu esi brīvs! Izmanto uzņemto rezultātu, lai pārvietotos, un pabeidz savu gājienu. Tu drīksti izmantot ne vairāk kā trīs gājienu, lai mēģinātu uzņemt 6 punktus. Ja, atrodoties cietumā, tu neuzmet 6 punktus arī trešajā mēģinājumā, samaksā 10 ♣ un izmanto pēdējā mēģinājuma rezultātu, lai pārvietotos.

SPĒKA ZIBENS GREDZENS



Katrai varonim piemīt kāda unikāla spēja. Ikreiz, kad šķērso starta lauciņu vai apstāties tajā, nekavējoties paņem spēka zibens gredzenu (arī gadījumā, ja tas atrodas uz cita dalībnieka spēles figūras) un uzliec to uz savas spēles figūras. Tagad tu drīksti izmantot sava varoņa spēju, kas ir aprakstīta gan šeit, gan varoņa kartītē.



DĀRTS VEIDERS

Ikreiz, kad cits spēlētājs apstājas vienā no tumšo spēku lauciņiem, nozodz viņam 30 ♣!



LIELAIS INKVIZITORS

Ikreiz, kad uzmet 6 punktus, saņem no bankas 10 ♣!



IMPERATORS PALPATĪNS

Ikreiz, kad cits spēlētājs apstājas vienā no Impērijas lauciņiem, nozodz viņam 30 ♣!



ASADŽA VENTRESA

Ikreiz, kad cits spēlētājs apstājas vienā no četriem stūra lauciņiem, nozodz viņam 20 ♣!



IEVĒRO: ja šī spēlētāja gājiens noslēdzas lauciņā "In Jail", neozodz viņam kredītvienības — šim dalībniekam jau tā neklājas viegli!



KAILO RENS

Ikreiz, kad cits spēlētājs apstājas vienā no kosmosa kuģu lauciņiem, nozodz viņam 20 ♣!



DĀRTS MOLS

Ikreiz, kad uzmet 3 punktus, saņem no bankas 10 ♣!



IZNĪCINĀTĀJI

Līdzko tev ir pilnīgs krāsas komplekts, tu drīksti pievienot iznīcinātājus (tev nav jāgaida savs gājiens).

Lai pievienotu iznīcinātāju, samaksā bankai līguma kartītē norādīto summu un novieto iznīcinātāju uz attiecīgā līguma. Izvietojumam ir jābūt vienmērīgam. Nedrīkst pievienot līgumam otru iznīcinātāju, ja pa vienam nav pievienots katram šī komplekta līgumam. Vienam līgumam drīkst pievienot ne vairāk kā 5 iznīcinātājus.

Vai ir atlicis vairs tikai viens iznīcinātājs? Jārīko izsole!

Ja vairāki spēlētāji vēlas iegādāties pēdējo pieejamo iznīcinātāju, bankierim tas ir jāizsola. Vairāksolīšana sākas ar 10 ♣, un jebkurš var palielināt piesolīto summu pār 10 ♣ vai vairāk. Lai solītu, spēlētājam nav jāgaida sava kārta. Piesolīto summu saņem banka.

Ja iznīcinātāju vairs nav...

Tu nevari tos iegādāties, un ir jāgaida, līdz cits spēlētājs atgriež savus.



DARĪJUMI UN TIRGOŠANĀS

Tu drīksti jebkurā brīdī veikt darījumus ar līgumiem, vienojoties ar citiem spēlētājiem, taču nekādā gadījumā nedrīkst pārdot vai iemaiņīt spēka zibens gredzenu.

Pirms līguma atgriešanas bankai vai iemaiņināšanās citam spēlētājam ir jāpārdod bankai visi vienas krāsas komplekta iznīcinātāji. Spēlētāji nedrīkst savā starpā veikt darījumus ar iznīcinātājiem.

Līgumus var iemaiņīt pret citiem līgumiem un/vai pret tumšo spēku kartītēm un kartītem izkļūšanai no cietuma bez maksas. Darījumā iesaistītie spēlētāji vienojas par summu.

PADOMI LIELISKAI SPĒLEI

Lai spēle būtu neilga un aizraujoša, neizdomā citus noteikumus!

Nekad neaizdod kredītvienības citiem spēlētājiem un nevienojies nepieprasīt/nemaksāt paredzēto summu.

Nekad neliec kredītvienības spēles laukuma vidū; par apstāšanos bezmaksas stāvvietas lauciņā bonusi nepienākas!

PALĪGĀ! ES NEVARU SAMAKSĀT!

1. MĒGINI NOPELŅĪT KREDĪTVIENĪBAS.

Ja esi kādam parādā, ja nevari samaksāt, kad pret tevi izspēlē tumšo spēku vai Impērijas kartīti, vai ja apstāties nenoslēgta līguma lauciņā un nevari atļauties to noslēgt, mēģini nopelnīt kredītvienības, pārdodot iznīcinātājus atpakaļ bankai vai pārdodot tumšo spēku kartītes un/vai kartītes izkļūšanai no cietuma bez maksas citiem spēlētājiem, vienojoties par cenu.

Iznīcinātāju pārdošana

Pārdod iznīcinātājus bankai par sākotnējo cenu. Krāsas komplekta ietvaros iznīcinātāji ir jāpārdod vienmērīgi.

Ja joprojām esi parādā...

Ja joprojām esi parādā citam spēlētājam un tev vairs nav neviena pārdodama iznīcinātāja, atlīdzini parādu, nododot šim spēlētājam vienā no saviem līgumiem. Ja esi parādā bankai, atlīdzini parādu, nododot tai vienu no saviem līgumiem.

2. JA TEV VAIRS NAV NEVIENA LĪGUMA, ESI BANKROTĒJIS UN IZSTĀJIES NO SPĒLES!

Vai esi parādā citam spēlētājam?

Atdd viņam tumšo spēku kartītes un/vai kartītes izkļūšanai no cietuma bez maksas, kas ir tavā rīcībā.



Ja spēka zibens gredzens ir pie tevis, noliec to starta lauciņā.

Vai esi parādā bankai?

Noliec sev piederošās tumšo spēku kartītes un/vai kartītes izkļūšanai no cietuma bez maksas attiecīgās kavas apakšā.



Ja spēka zibens gredzens ir pie tevis, noliec to starta lauciņā.

Pārējie turpina spēlēt līdz brīdim, kad spēlē ir vairs tikai viens spēlētājs. Šis dalībnieks ir prātis visatjautīgāk izmantot tumšos spēkus, lai nostiprinātu savu varu galaktikā, un ir pelnījies uzvarētāja laurus!



أطلق العنان لقوة الجانب المظلم.

استحوذ على أكبر عدد ممكن من مساحات الشخصيات الشهيرة سيئة السمعة لإحكام قبضتك على المجرة. كلما زاد عدد العقود التي تحصل عليها من هذه الشخصيات، كلما زادت الأرصدة التي يمكنك تحصيلها من اللاعبين الآخرين. استخدم بطاقات Ring of Force Lightning و Dark Side لتتولى زمام الأمور. يفوز آخر لاعب لديه أكبر قدر من الأرصدة.

ما هو الشيء المختلف في لعبة MONOPOLY: STAR WARS™ DARK SIDE EDITION؟

استحوذ على مساحات الشخصيات الشهيرة سيئة السمعة من جميع أنحاء المجرة.

العقارات عبارة عن عقود مع شخصيات شهيرة سيئة السمعة. عندما تقف على مساحة شخصية شهيرة سيئة السمعة، يجب عليك إبرام عقد معها. إذا أبرمت عقودًا مع كل من الشخصيات الشهيرة سيئة السمعة في مجموعة لونية، فيمكنك إضافة مقاتلي "تاي" إلى تلك العقود، وجمع المزيد من المبلغ المدفوع من اللاعبين الآخرين.

السيطرة على القوة الضوئية.

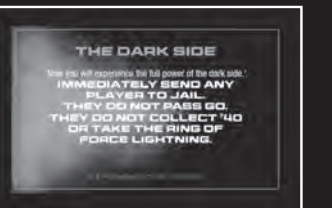
يتمتع كل رمز بقوة فريدة. يمكنك استخدام قوة شخصيتك عند امتلاكك خاتم القوة الضوئي (Ring of Force Lightning). عندما تمر أو تقف على مساحة GO، خذ خاتم القوة الضوئي (Ring of Force Lightning) (بالإضافة إلى جمع الأرصدة)، وضعها على رمك. يمكنك حينها استخدام القوة الكامنة في بطاقة شخصيتك.

القفز إلى مساحة Hyperspace.

عندما تقف على مساحة Ship، يمكنك القفز إلى مساحة Hyperspace، مما يعني أنه يمكنك الانتقال إلى أي مساحة شخصية شهيرة سيئة السمعة بين مساحة Ship هذه ومساحة Ship التالية على اللوحة. إذا مررت على مساحة GO، فلن تحصل على الأرصدة أو تأخذ خاتم القوة الضوئي (Ring of Force Lightning) كما تفعل عادةً.

استخدم بطاقات Dark Side للتخطيط ضد لاعبين آخرين.

عندما تقف على إحدى مساحات Dark Side، اسحب بطاقة Dark Side. قد تسمح لك هذه البطاقات بأخذ خاتم القوة الضوئية (Ring of Force Lightning) على الفور، أو سرقة العقود والأرصدة من لاعبين آخرين، أو حتى إرسال أحد منافسيك إلى السجن.



103 (تابع في الصفحة التالية)

إعداد اللعبة.

- 1 اختر شخصًا ليكون المصرفي. يتولى المصرفي مسؤولية ما يلي:
 - أرصدة البنك
 - مقاتلي "تاي" (TIE Fighters)
 - بطاقات العقد
 - المزايدات
- 2 أيتها المصرفي، امنح كل لاعب ما يلي:
 - 5 × (قيمة كل منها 50) ×
 - 5 × (قيمة كل منها 10) ×
 - (الإجمالي = 300)

يمكن أن يلعب المصرفي أيضًا، ولكن يجب أن يحتفظ بنقاط رصيده منفصلة عن البنك.



- 3 اخلط بطاقات Dark Side، وضعها هنا بحيث تكون مقلوبة على وجهها هنا.

- 4 اخلط بطاقات Empire، وضعها هنا بحيث تكون مقلوبة على وجهها هنا.

- 6 ضع حجري الرد وخاتم القوة الضوئية (Ring of Force Lightning) بجانب لوحة اللعبة.

- 5 يختار كل لاعب إحدى الشخصيات. رمز الشخصية المختارة على مساحة GO، وضع أمامك البطاقة المرتبطة بشخصيتك.



ابدأ اللعب.

كيف تفوز

تحرك على اللوحة للاستحواذ على أكبر قدر ممكن من مساحات الشخصيات الشهيرة سيئة السمعة. كلما استحوذت على مساحات أكثر، كلما ازداد المبلغ المدفوع الذي تجمعته من اللاعبين الآخرين. إذا كنت آخر لاعب لديه أرصدة بينما أفلس اللاعبون الآخرون، فإنك الفائز.

من يبدأ اللعب أولاً؟

كل لاعب يرمي حجري الرد. يبدأ اللاعب الذي يجرز أعلى قيمة بحجري الرد ويتحرك اللعب إلى اليسار.

في دورك

- 1 ارم حجري الرد.
- 2 حرك رمك (وخاتم القوة الضوئية إذا كان مجوزتك) في اتجاه حركة عقارب الساعة ذلك العدد من المساحات.
- 3 أين وصلت؟ نفذ قواعد مساحة اللوحة هذه. راجع "مساحات اللوحة".

هل مررت أو وقفت على مساحة GO؟

خذ خاتم القوة الضوئي (Ring of Force Lightning) على الفور وضعه على رمك. ستقوم بتحريك خاتم القوة الضوئي مع رمك عبر اللوحة—ويمكنك الآن استخدام قوة شخصيتك الفريدة. راجع خاتم القوة الضوئي (RING OF FORCE LIGHTNING).

- 4 ينتهي دورك. مرر حجر الرد إلى يسارك.

ابدأ اللعب.

هذا كل ما تحتاج إلى معرفته، لذا انطلق. يمكنك التعرف على كل مساحة عندما تقف عليها.

مساحات اللوحة

العقارات

هناك نوع واحد من العقارات: العقود مع الشخصيات الشهيرة سيئة السمعة، والتي تأتي في مجموعات لونية.

العقود غير المؤمنة

عندما تقف على مساحة شخصية شهيرة سيئة السمعة لم يستحوذ عليها أي لاعب، يجب عليك إبرام عقد معها. ادفع السعر الموجود على مساحة اللوحة، وخذ بطاقة عقد هذه الشخصية الشهيرة سيئة السمعة.

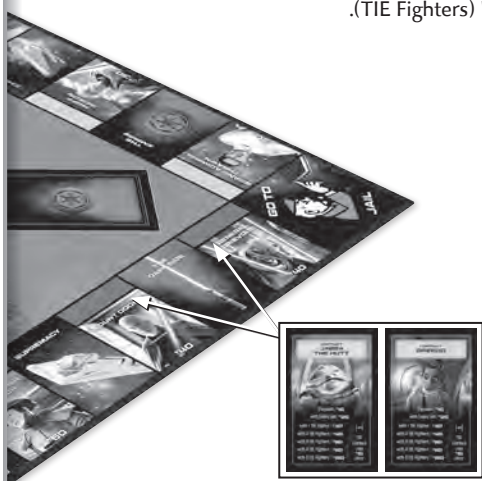
إذا لم تتمكن من الدفع، فحاول زيادة الأرصدة عن طريق بيع مقاتلي "تاي" مرة أخرى إلى البنك، أو عن طريق بيع بطاقات Dark Side و/أو بطاقات الخروج من السجن مجانًا للاعبين الآخرين بسعر متفق عليه.

إذا كنت لا تزال غير قادر على الدفع، فأنت مفلس وخارج اللعبة. أعد أية بطاقات Dark Side و/أو الخروج من السجن مجانًا لديك إلى أسفل مجموعة البطاقات المناسبة.

اجمع مجموعات لونية. (راجع صفحة "المحتويات" للاطلاع على المجموعات اللونية)

عندما تحصل على عقود مؤمنة مع كل من الشخصيات الشهيرة سيئة السمعة في مجموعة لونية، يمكنك:

- اجمع ضعف المبلغ المدفوع لتلك العقود.
- أضف مقاتلي "تاي" (TIE Fighters) إلى تلك العقود واشحن المزيد من الأرصدة. اطلع على مقاتلي "تاي" (TIE Fighters).



العقود المؤمنة

عندما تقف على مساحة شخصية شهيرة سيئة السمعة يستحوذ عليها لاعب آخر، يجب أن يطلب هذا اللاعب منك الدفع. إذا طلب منك ذلك، فيجب عليك دفع المبلغ الموضح على بطاقة العقد. إذا لم يطلب منك قبل أن يرمي اللاعب التالي حجري الرد، فلن تضطر إلى الدفع.

مساحات الإجراءات

مساحة GO

عندما تمر أو تقف على مساحة GO، اجمع 40 من البنك، وخذ خاتم القوة الضوئي (Ring of Force Lightning) على الفور. يمكنك الآن استخدام قوة شخصيتك الفريدة.

إذا كان لديك خاتم القوة الضوئي (Ring of Force Lightning) وتم إرسالك إلى السجن، فيجب عليك وضع خاتم القوة الضوئي (Ring of Force Lightning) على الفور على مساحة GO.

بطاقة EMPIRE وبطاقة DARK SIDE

اسحب البطاقة العلوية من مجموعة البطاقات المتطابقة. إذا كانت البطاقة توضح أنه يمكنك الاحتفاظ بها حتى تصبح مستعدًا لاستخدامها، فافعل ذلك. أو اقرأ محتواها بصوت مرتفع ونفذ المطلوب منك في الحال. أرجع البطاقة لأسفل مجموعة البطاقات المناسبة بعد الانتهاء من استخدامها.

مساحة REBEL ESCAPE ومساحة REBEL ATTACK

عندما تقف على إحدى هذه المساحات، ادفع المبلغ الموضح على المساحة للبنك.

مساحة SHIP

عندما تقف على إحدى مساحات Ship، يمكنك الانتقال إلى أي مساحة شخصية شهيرة سيئة السمعة بين تلك المساحة ومساحة Ship التالية. اتبع قواعد المكان الذي تقف عليه، ثم أنه دورك. إذا كنت لا ترغب في التحرك على الإطلاق، فيمكنك البقاء حيث أنت، وإنهاء دورك ببساطة.

إذا مررت مساحة GO، فلا تجمع 40 أو تأخذ خاتم القوة الضوئي (Ring of Force Lightning).

مساحات الإجراءات (تابع)



الوقوف المجاني

لا شيء يحدث، ربما يكون هذا هو الوقت المثالي لاختبار القوة النارية لـ Death Star، على سبيل المثال، عالم Alderaan المسالم. تبدو بعض الكواكب أفضل بكثير مثل حقول الكويكبات التي لا حياة بها.

مجرد زيارة

لا تلتق- أنت في مجرد زيارة. إذا وقفت هنا، فضع رمزك في قسم مجرد زيارة.



اذهب إلى السجن

انقل رمزك إلى مساحة في السجن على الفور. لا تقم بتحصيل **407** أو تأخذ خاتم القوة الضوئي (Ring of Force Lightning) لموروك على مساحة GO. إذا كان لديك بالفعل خاتم القوة الضوئي (Ring of Force Lightning)، فضعه على مساحة GO. إذا لم يكن لديك أي خاتم، يكون دورك قد انتهى في هذه اللحظة. لا يزال بإمكانك تحصيل المدفوعات، وشراء مقاتلي "تاي" (TIE Fighters) أو المزايدة عليها في المزاد، والمتاجرة أثناء وجودك في السجن.



كيف أخرج من السجن؟

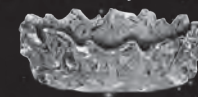
لديك 3 خيارات:

1. ادفع **107** في بداية دورك التالي، ثم ارم حجري الترد وتحرك كالمعتاد.
2. استخدم بطاقة الخروج من السجن مجانًا في بداية دورك التالي إذا كنت تمتلك واحدة (أو اشتر واحدة من لاعب آخر). ضع البطاقة أسفل مجموعة البطاقات المناسبة؛ ثم، ارم حجري الترد وتحرك.
3. ارم حجري الترد واحصل على 6 في دورك التالي. إذا قمت بذلك، فإنك حر. استخدم نتيجة رمية حجري الترد للتحرك، وبهذا ينتهي دورك.

يمكنك استخدام ما يصل إلى ثلاثة أدوار للوصول إلى الرقم 6. إذا لم تحصل على رقم 6 بنهاية دورك الثالث أثناء وجودك بالسجن، فادفع **107** واستخدم نتيجة آخر رمية للتحرك.

خاتم القوة الضوئي (THE RING OF FORCE LIGHTNING)

تتمتع كل شخصية بقوة فريدة. عندما تمر أو تقف على مساحة GO، خذ خاتم القوة الضوئي (Ring of Force Lightning) على الفور (سواء كان ذلك برمز لاعب آخر أم لا)، وضعه على رمزك. يمكنك الآن استخدام قوة شخصيتك الموضحة أدناه وعلى بطاقة شخصيتك.



رمز GRAND INQUISITOR

في أي وقت ترمي وتحصل على 6، تحصل على **107** من البنك.



رمز ASAJI VENTRESS

في أي وقت يهبط فيه لاعب آخر على إحدى مساحات الزوايا الأربع، اسرق **207** منهم.



ملاحظة: إذا انتهى الأمر بهذا اللاعب في مساحة في السجن، فلا تسرق أي أرضة منه - فقد تعرض للسوء بما فيه الكفاية.



رمز DARTH MAUL

في أي وقت ترمي وتحصل على 3، تحصل على **107** من البنك.



رمز DARTH VADER

في أي وقت يقف فيه لاعب آخر على إحدى مساحات Dark Side، اسرق **307** منهم.



رمز EMPEROR PALPATINE

في أي وقت يقف فيه لاعب آخر على إحدى مساحات Empire، اسرق منه **307**.



رمز KYLO REN

في أي وقت يهبط فيه لاعب آخر على إحدى مساحات Ship، اسرق منه **207**.



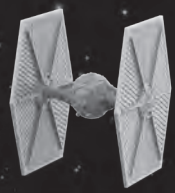
مقاتلي "تاي" (TIE FIGHTERS)

فور حصولك على مجموعة لونية، يمكنك البدء في إضافة مقاتلي "تاي" (لا يتعين عليك الانتظار حتى يحين دورك). لإضافة مقاتل "تاي" (TIE Fighter)، ادفع للبنك التكلفة الموضحة على بطاقة العقد، وضع مقاتل "تاي" (TIE Fighter) على هذا العقد. يتعين عليك إضافتها بالتساوي. لا يمكنك إضافة مقاتل "تاي" ثانٍ إلى عقد حتى تصيف واحدًا لكل عقد في المجموعة. يمكنك إضافة ما يصل إلى 5 من مقاتلي "تاي" للعقد.

هل تبقى أي مقاتل "تاي" (TIE Fighter) لديك؟ طرحه بالمزاد العلني.

إذا أراد عدة لاعبين شراء آخر مقاتل "تاي" (TIE Fighter)، فيجب على المصفي طرحه للبيع في المزاد. تبدأ المزايدات بمبلغ **107** ويمكن لأي شخص زيادة مبلغ المزايدة بما لا يقل عن **107**. لا تحتاج إلى اتباع ترتيب الأدوار. يحصل المبلغ المدفوع للبنك.

ألم يتبقى أي مقاتل "تاي" (TIE Fighters)؟ لا يمكنك الشراء حتى يبيع شخص آخر ما يملكه.



الصفقات والعمليات التجارية

يمكنك المتاجرة بأحد العقود مع لاعبين آخرين في أي وقت - ولكن لا يجوز لك أبدًا بيع أو متاجرة خاتم القوة الضوئي (Ring of Force Lightning).

يجب عليك بيع كل مقاتلي "تاي" (TIE Fighters) في مجموعة لونية إلى البنك قبل أن تتمكن من إرجاع العقد إلى البنك أو متاجرته مع لاعب آخر. لا يمكنك بيع أو متاجرة مقاتلي "تاي" (TIE Fighters) مع لاعب آخر.

يمكن المتاجرة بأحد العقود مقابل الحصول على عقود أخرى و/أو بطاقات Dark Side وبطاقات الخروج من السجن مجانًا. يقوم اللاعبون الذين يعقدون الصفقة بتحديد المبلغ.

المساعدة. لا يمكنني الدفع

1. حاول جمع الأرضة.

إذا كنت مدينًا بمبلغ، أو رسوم بطاقة Dark Side أو The Empire، أو إذا وقفت على عقد غير مضمون ولا يمكنك الدفع، فحاول زيادة الأرضة عن طريق بيع مقاتلي "تاي" مرة أخرى إلى البنك، أو عن طريق بيع بطاقات Dark Side و/أو بطاقات الخروج من السجن مجانًا للاعبين الآخرين بسعر متفق عليه.

بيع مقاتلي "تاي" (TIE Fighters)

قم ببيع مقاتلي "تاي" (TIE Fighters) إلى البنك بنصف ثمن التكلفة. يجب أن يُباع مقاتلي "تاي" (TIE Fighters) بالتساوي عبر المجموعة اللونية.

هل ما زلت مدينًا بأرضة؟

إذا كنت لا تزال مدينًا بمدفوعات اللاعب وليس لديك أي مقاتلي "تاي" (TIE Fighters) تباعها، فيجب عليك تحويل أحد عقودك إلى ذلك اللاعب لتسوية ديونك. إذا كنت لا تزال مدينًا للبنك، فأعد عقدًا واحدًا للبنك لتسوية ديونك.

2. إذا لم يتبقى لديك أي عقد، فأنت مفلس وخارج اللعبة.

هل أنت مدين للاعب آخر؟

امنح هذا اللاعب أي بطاقات Dark Side و/أو بطاقات الخروج من السجن مجانًا.

إذا كان لديك خاتم القوة الضوئي (Ring of Force Lightning)، فضعه على مساحة GO.

هل أنت مدين للبنك؟

أعد أية بطاقات Dark Side و/أو الخروج من السجن مجانًا لديك من أسفل مجموعة البطاقات المناسبة.

إذا كان لديك خاتم القوة الضوئي (Ring of Force Lightning)، فضعه على مساحة GO.

يستمر اللاعبون الباقون في اللعب حتى يتبقى شخص واحد فقط في اللعبة. هذا اللاعب هو الفائز - وقد استخدم قوة Dark Side بشكل أكثر فاعلية لإحكام قبضته على المجرة.

أهم الإرشادات

لإبقاء اللعبة قصيرة وممتعة، لا تستخدم القواعد الداخلية.

لا تقترض أبدًا الأرضة للاعبين الآخرين أو تعقد صفقات بعدم تحصيل المبالغ المدفوعة من بعضكم البعض.

لا تضع أبدًا الأرضة في وسط

اللوحة؛ فأنت لا تحصل على مكافأة مقابل الوصول إلى مساحة الوقوف المجاني.

إعداد اللعبة (ar)



CE UKCA

