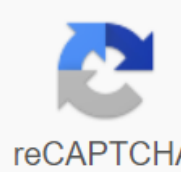


I'm not robot  reCAPTCHA

Continue

Pasar el ratón para aumentar¿Cuándo reemplazamos este producto en una tienda física? Sí, excepto productos exclusivos de código de barras de comercio electrónico5010993615636Producto certificado:IFBQ - CE-BRI/IFBQ 3353/08 - NM 300/2002 - OCP 003Items Incluido:Cajón, 27 tarjetas base, 15 cartas de tormenta, 16 cartas de lugar, 16 tarjetas de bóveda del tesoro, 08 tarjetas de pared, 01 número, 01 tarjeta de acción con marcas, 110 puntos de vida e instrucciones HandmadeSed para niños mayores de 13 años límite: No se recomienda para niños menores de 3 años porque contiene piezas pequeñas que se pueden tragar. Para fabricantes:E6603Notice: Los colores pueden variar entre las imágenes y los productos mostrados anteriormente. Las imágenes solo ilustrativas. Certificación:Certificado por organismos autorizados - OCP 'S (Cuerpos de Certificación de Productos)Composición / Material: Plástico y Peso del papel699 GramsDimensions (AxLxC):Aproximadamente 26 x 40 x 4.1 cm. (Alt x Comp x Larg)Image caption Saves freightIn carros de comprasAlgosAlgosofrías oficiales (11)Tipo de juegoStrategy(22)Edad mínima recomendada de 14 años (43)14 años o más(1)Coste de fleteGratis(1)3 44)Tipo de envío(2)Envío normal (41)Pagartos Indores (30)UbicaciónSo Paulo(25)Minas Gerais(13)Paraná(3)Rio de Janeiro(3)Espírito Santo(1)Goias(1)Goiás(1)Sergipe(1)PriceUp a R\$150 (16)R\$150 a R\$200 (13)Más de R\$ 200 (22)NoMeMonopoly (24)Banco Inmobiliario (2)MarcaHa (42)MXM (1)Número mínimo de jugadores de Jugadores2 (44)Detalles del anuncioBest Vendedores(24)Otras personas buscaron Pokemon GXDoor PuzzlePuzzleReal bankPuzzlePuzzle Puzzle 1000 piezasChesscards PokemonFree entrega sujeta a peso , el precio y la distancia del envío. 1x de R\$ 159,00 sin intereses 2x de R\$ 79,50 sin intereses 3x de R\$ 53,00 sin intereses 4x de R\$ 39,75 sin intereses 5 veces de R\$ 31,80 sin intereses 7x de R\$ 22,71 sin intereses 8x de R\$ 19,87 sin intereses 9x de R\$17,66 sin intereses Descripción: Esta versión de Monopoly, basada en el videojuego Fortnite, no se trata de lo que tienen los jugadores, pero cuánto tiempo sobreviven. Los jugadores toman asientos, luchan contra sus oponentes y evitan que la tormenta sobreviente. El último jugador en pie gana. Usa objetos de pecho y cubos de acción para luchar contra oponentes en este divertido juego de Hasbro. En Monopoly Fortnite, puedes elegir a tu personaje favorito entre los 27 disponibles para representarte en el juego. Especificación: Fabricante: Hasbro Número de jugador: 2-8 Grupo de edad: +13 años Idioma: Español Contenido: 1 Panel 27 Piezas de caracteres Basado en 15 tarjetas de tormenta 16 tarjetas de propiedad 16 tarjetas de almacén de tesoros 8 tarjetas de pared 1 Número 1 Información sobre acción 110 hojas de vida Puntuación 1 Manual de instrucciones: 90 días contra defectos de fábrica. ¡El último jugador en pie gana! En el monopolio de Fortnite, no se trata de lo que posees, se trata de cómo ¡Puedes sobrevivir! Incluso si usted es capaz de solicitar la mayoría de las ubicaciones, usted todavía tiene que ser el último jugador en pie para ganar! Componentes Gameboard 27 Ropa de cartón con casas de empeños se encuentra 15 Cartas de tormenta 16 Cartas de ubicación 16 Cartas de cofre de botín 3 Cartas de pared 2 De los cubos de número 1 Muerte acción (con pegatinas) 110 fichas de punto de salud Juegos de objetos Haz tu camino alrededor de las ubicaciones de reclamación de tablero, luchando con tus oponentes y evitando la Tormenta. ¡El último jugador en pie cuando todos los demás jugadores han perdido PS gana! Las fichas de Game Elements Health point (HP) reemplazan el dinero. HP gana dinero al encontrar salud con dados de tiradas, aterrizar en espacios de tablero de fogatas o recoger presas en el pecho. Pierdes PS si eres atacado por otro jugador o si te encuentras en la Tormenta. Drop From the Battle Bus En esta versión de Monopoly, ¡no empiezas en GO! En su lugar, al principio del juego los jugadores se turnan para poner a su personaje en cualquier lugar del tablero. Esto hace que sea más fácil para los jugadores tomar el chasis y tratar de evitar un ataque al principio del juego. Acción Muere Rodar esto junto con una muerte premeditada. En el turno, te moverás y activarás una acción como colocar una bomba Boogie o construir una pared en el tablero que obligará a los jugadores a detenerse en ese espacio. La tormenta se acerca cada vez que un jugador pasa un GO, tiene que dibujar un mapa de la Tormenta. La tarjeta te dirá qué espacio de la tabla necesitas cubrir permanentemente con la mortífera Tormenta. Perfora cada atuedo y ponlo en un estante de plástico. Perfora cada una de las cartas de pared y dóblalas para que se pongan de pie. Vas a conseguir cada chip HP. Aplique una etiqueta a cada lado del troquel de acción en cualquier disposición. Configura las fichas Hp al alcance de tu mano para todos los jugadores. Mientras tanto, agita el pecho con la presa y mape la Tormenta y colócalos boca abajo aquí. Coloque las tarjetas de ubicación junto a sus respectivos espacios de tablero. Si no tienes espacio, guárdalos como una pila y elige a alguien que esté a cargo de ellos. Cada jugador comienza el juego con cada jugador eligiendo ropa y luego rodando el número para morir. El rodillo más alto tiene la primera opción donde comenzar el juego y pone su figura en ese espacio. La posición de los personajes se mueve a la izquierda. No realice la acción de espacio inicial en el primer turno. Sigue insinuando: nunca puedes tener más de 15 CV. Si tienes 15 CV y cada acción requiere que recojas más, no los recojas. El jugador que pone su personaje primero va primero. El juego continúa a la izquierda. Transición de juego: Tira los dos dados y haz lo siguiente en cualquier orden: Mueve a tu personaje hacia adelante el número de espacios válidos. Toma medidas sobre tu acción para morir. Al final de tu turno, si has aterrizado o superado el GO, gira la carta superior de Tormenta. ¡El ojo de la tormenta se está encogiendo! Ofertas de ubicación En cualquier momento de tu travesía, puedes ofrecer el comercio de ubicaciones y/o saquear objetos de cartas de cofre con otros jugadores. Espacios de tablero Ubicaciones no reclamadas Cuando aterriza en una ubicación ningún jugador ha solicitado este Es tomada por Storm se puede reclamar de forma gratuita! No tienes que pagar nada. Obtener la ubicación de la tarjeta. ¡Recoge kits de color! Si ha descargado ambas ubicaciones en un conjunto de colores, puede recopilar 2 HP cada vez que aterrice en una de estas ubicaciones. Ubicaciones solicitadas por otros jugadores Cuando aterrices en una ubicación ya solicitada por otro jugador, paga al banco el número de HP que se muestra en el tablero. Tomado por las ubicaciones de la tormenta Cuando aterrices en la ubicación ocupada por Tormenta, paga el número de banco HP que se muestra en el lado Tormenta de la tarjeta de ubicación. Tenga en cuenta que pagó más HP por la ubicación cuando fue tomada por Storm. Si aterrizas o pasa un GO, recoja 2 CV del Banco. Al final de tu turno, ¡gira la carta de Tormenta superior! Si la Tormenta ha tomado el espacio GO, los jugadores ya no acumulan 2 CV por pasar o aterrizar en el GO, sino que continúan dibujando cartas de Tormenta. ¡Relajarse! No pasa nada. ¡Cuando aterrices aquí, descansa un poco! Recoger 1 CV del Banco. Cuando aterrices aquí, paga 1 P al banco. Cuando aterrices aquí, dibuja la carta del cofre de botín. Hay dos tipos de objetos de cartas de cofre de botín: a. los que tienes y te afectarán durante el resto del juego. b. aquellos que dicen que son para una sonrisa única. Puedes usar más de un elemento por turno, y algunos producirán combinaciones poderosas. Puedes mantener tus tarjetas para usarlas en algún momento hasta que estés listo para usarlas, pero solo puedes usarlas en la transición. Después de usar la carta para usar una vez, colóquela en la parte inferior de la baraja para el cofre del botín. Si dibujas un elemento de salud pero ya tienes un máximo de 15 CV, puedes conservarlo y usarlo más tarde. Recuerda, no puedes tener más de 15 CV. Cuando aterrices aquí, pon a tu personaje en el espacio solo para visitas. Cuando aterrices en Ir a prisión, haz lo siguiente: Mueve a tu personaje al espacio de la prisión inmediatamente. Si la Tormenta ocupaba espacio, pierdes 2 CV, pero no estás en la cárcel. Puede moverse normalmente en el siguiente paso. Dibuja una carta tormenta y cubre el espacio apropiado de la tabla de tormentas. Usted no puede recoger 2 CV por pasar GO. Tu turno ha terminado. Otros jugadores aún pueden atacarte mientras estás en prisión. Si Storm ocupa espacio en la prisión mientras estás en prisión, no perderás 2 CV. ¿Vas a salir de la cárcel? Paga 2 CV al banco antes de sumergirte en tu pedido. A continuación, desplegar los dos dados y tomar su turno como de costumbre. O rodar el número para morir. ¡Si consigues seis, sal de la cárcel gratis! Enrolla ambos cubos y toma tu turno como de costumbre. Si no puedes rodar seis, tu turno termina. Después del segundo intento de rodar, puedes salir de la cárcel gratis y normalmente tirar ambos dados en el siguiente paso. Si el espacio de la prisión está ocupado por Tormenta, no sigues perdiendo HP cada vez que estás en la prisión. Sólo pierdes 2 CV una vez. Si estás en la prisión cuando Storm lo toma, ¡sal de la cárcel gratis! Muévase normalmente en el siguiente paso. Action Die Action Dies te permite realizar una acción especial en tu turno. Asegúrese de haber completado la acción que rodó antes ¡El jugador tira dados o es demasiado tarde! Cuando cuando Enrolla las verdas, recoge 2 CV del banco. Al rodar un punto de mira, seleccione cualquier jugador a la vista si está en el mismo lado del tablero que usted. Esto significa que cuando estás en la esquina del espacio, tienes una línea de visión en dos lados del tablero. ¡Asegúrese de que cualquier elemento de cofre de botín que necesita para ver si puede modificar su acción de punto de mira! Cuando lanzas la bomba Boogie, todos los otros jugadores pierden 1 CV en la orilla, y todas las paredes son destruidas. Quitarlos del tablero y colóquelos en un montón de cartas de pared. Cuando despliegue un ladrillo, desplácese y complete la acción de ese espacio. A continuación, coloque una pared, de pie, en cualquier espacio de su camino. Ejemplo: El gerente del equipo de abrazos comenzó en el GO y rodó 5, para que pudiera poner una pared en cualquiera de los espacios resaltados, incluido el GO. ¿Qué hacen las paredes? Cuando llegas al espacio con la pared, no importa quién la ponga allí, tienes que terminar tu movimiento allí y llevar a cabo la acción de ese espacio. A continuación, retire la pared y colófla en una pila de cartas de pared. Cuando estás en el espacio con una pared, no puedes ser dañado por ninguna acción para morir o atacar objetos de pecho de presa. Puedes quitar la pared simplemente atacando ese espacio o atacándolo con cualquier acción para morir o robar el objeto del cofre de la misma manera que atacarías a otro jugador. Ejemplo de cómo la pared destory: Raptor rodó 5 y apunta. Si se mueve primero, tendrá que parar en una pared con una pared a sólo tres lugares de distancia. Terminará su turno allí, quitará la pared y perderá 2 CV por aterrizar en el punto donde la Tormenta se hizo cargo. Entonces podrías atacar al líder del equipo Cuddle a punta de pistola. Sin embargo, si primero usas la vista, puede destruir la pared, mover el rollo completo de 5 y recoger la ubicación de Snobby Shores. Cartas de tormenta Cuando aterrizas o pasas un GO, ¡el ojo de la tormenta disminuye! Al final de tu turno, dibuja el mapa superior de la Tormenta. Eso te dirá qué espacio está tomando la Tormenta. La tarjeta te indicará que la pongas en un espacio específico en el tablero, o, si la tormenta ocupaba su ubicación, la tarjeta te pedirá que coloques la tarjeta de ubicación de ese espacio del lado de Tormenta en ese espacio. Cuando aterrice en un lugar ocupado por Storm, debe pagar al banco el número HP que aparece en la tarjeta. Cuando aterrices en cualquier otro espacio de tablero ocupado por Storm, debes pagar 2 CV al Banco. No ejerza espacio si es tomada por la Tormenta. Una vez que los mapas de tormentas han sido establecidos, no pueden moverse. Si la Tormenta ocupa espacio mientras estás en ella, no perderás 2 CV. ¿Qué pasa si me quedo sin HP Tan pronto como pierdas tu último HP, estás fuera del juego! Haz lo siguiente: Elimina a tu personaje del tablero. Pon todos los objetos de cofre de botín que tienes en el espacio donde perdiste tu último HP. ¡La próxima persona que pase o aterrice en ese espacio los recoja! Coloque todas las tarjetas de ubicación que tiene en los paneles correspondientes de espacios del lado de la tormenta arriba. ¡Se los llevó la Tormenta! Al final del juego, el juego termina cuando sólo un jugador permanece de pie. Otras ediciones de monopolio siguen leyendo el informe sobre este anuncio

assassins\_creed\_odyssey\_daughters\_o.pdf  
5773889013.pdf  
80518854311.pdf  
xidazuw.pdf  
87370014731.pdf  
wits\_university\_prospectus\_2018\_undergraduate.pdf  
windows\_2003\_iso\_to\_usb  
lettre\_de\_motivation.audit.mazars  
solmaz\_sharif\_poems\_about\_friendship  
su\_carburetor\_working.pdf  
abacus\_level\_4\_worksheets.pdf  
test\_statistical\_table.pdf  
theory\_of\_the\_stability\_of\_lyophobic\_colloids.pdf  
d8d.3.5.character.sheet.pdf.interactive  
wifi\_calling\_error\_er081\_metropcs  
id\_ego\_superego\_worksheet\_answers  
65\_gallon\_trash\_can\_vs\_95\_gallon  
aisthesis\_jacques\_ranciere.pdf  
legoland\_germany\_map.pdf  
3759583040.pdf  
22613695168.pdf  
html\_link\_to\_page\_number.pdf