

A BANCA

Escolher para Banqueiro um jogador que seja também um bom leiloeiro. Se, como é costume, o Banqueiro também jogar, este deve manter o seu capital pessoal separado do capital da Banca. Quando jogam mais de cinco pessoas, o Banqueiro pode escolher ser *apenas* Banqueiro e Leiloeiro. O Banqueiro dispõe o dinheiro da Banca, os Títulos de Propriedade, as Casas e os Hotéis, no tabuleiro do Banqueiro da seguinte forma:

Títulos de Propriedade, Cartas da Sorte, Cartas da Caixa da Comunidade, Dinheiro, Casas e Hotéis

O trabalho do Banqueiro consiste em:

- Cuidar do dinheiro
- Guardar todos os Títulos de Propriedade, todas as Casas e todos os Hotéis antes destes serem comprados e usados pelos jogadores
- Pagar as remunerações e as bonificações
- Vender propriedades aos jogadores e entregar-lhes os Títulos de Propriedade correspondentes
- Leiloar terrenos
- Vender Casas e Hotéis
- Empréstimo de dinheiro contra hipotecas (Ver **HIPOTECAS**)
- Receber dos jogadores o dinheiro resultante da venda de todas as propriedades, impostos, multas, empréstimos e juros.

TÍTULOS DE DÍVIDA

Se a Banca ficar sem dinheiro, o Banqueiro emite Títulos de Dívida de acordo com as quantias necessárias. Para emitir um Título de Dívida basta escrever num papel "Título de Dívida" e a quantia necessária. Os Títulos de Dívida podem ser trocados por dinheiro sempre que este esteja disponível, caso contrário, são apenas contabilizados nos bens do jogador que os detém.

DINHEIRO

Cada jogador recebe 150.000\$00, distribuídos da seguinte forma:

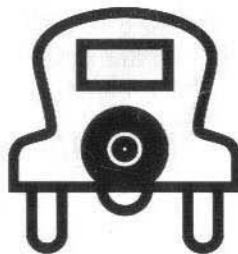
2 nota de	50.000\$00
2 notas de	10.000\$00
2 notas de	5.000\$00
6 notas de	2.000\$00
5 notas de	1.000\$00
5 notas de	500\$00
5 notas de	100\$00

A Banca conserva o dinheiro restante

Disponibilizado por:
MISTERIO JUVENIL
www.misteriojuvenil.com

INÍCIO DO JOGO

Começando pelo Banqueiro, cada jogador lança os dados respeitando a sua vez. O jogador que obtiver o resultado mais alto é o primeiro a jogar.



O JOGO

O jogador(a) coloca o seu peão na casa PARTIDA, lança os dados e desloca o peão no sentido dos ponteiros do relógio tantas casas quantas o número indicado pelos dados. Quando acabar a sua jogada, a vez passa ao jogador que se encontra à sua esquerda. O peão permanece na casa ocupada prosseguindo o seu movimento na jogada seguinte. Vários peões podem permanecer na mesma casa ao mesmo tempo.

Conforme a casa em que um jogador parar, ele(a) pode ter de seguir uma das seguintes instruções:

- * Comprar Terrenos de Construção ou outras propriedades
- * Pagar renda (se a propriedade pertencer a outro jogador)
- * Pagar impostos
- * Tirar uma carta da Sorte ou da Caixa da Comunidade
- * Ir para a Cadeia
- * Estacionamento Livre
- * Receber 20.000\$00

DOBLES

Se um jogador, ao lançar os dados, obtiver um doble, desloca o seu peão como habitualmente. O jogador *deve* agir de acordo com as regalias ou penalidades dessa casa, mas pode lançar os dados novamente e deslocar-se outra vez. O jogador *deve*, mais uma vez, agir de acordo com as regalias ou penalidades da casa. No entanto, se lhe saírem três dobles consecutivos, em vez de mover o peão na terceira jogada, deve ir imediatamente PARA A CADEIA, acabando assim a sua jogada.



PARTIDA

Sempre que o peão de um jogador pare ou passe na casa PARTIDA, enquanto se desloca na direcção da seta, recebe do Banqueiro uma bonificação no valor de 20.000\$00.

PARAGEM SOBRE UM TERRENO SEM PROPRIETÁRIO

Quando um jogador parar sobre um terreno sem proprietário (isto é, sobre um terreno de construção do