

background image

Manual de instruções

Banco Imobiliário e Banco Imobiliário Luxo

Documento eletrônico criado e revisado em 01/04/2006

Um pouco de história:

Em 1934, Charles B. Darrow da cidade de Germantown no estado da Pensilvânia (EUA), apresentou um jogo chamado “Monopoly” para os executivos da Parker Brothers. O Sr Darrow, assim como outros americanos, estava desempregado naquele momento, e freqüentemente jogava o “Monopoly” para passar o tempo. Era um jogo fantástico, que prometia fama e fortuna. Isso alertou Charles Darrow a iniciar uma pequena produção por conta própria.

Com a ajuda de um amigo que era gráfico, Darrow vendeu 5.000 jogos Monopoly para uma loja de departamentos da Pensilvânia. Com uma demanda crescente do jogo, Darrow não tinha mais condições de atender os pedidos e recorreu à Parker Brothers.



Desde 1935 a Parker Brothers adquiriu os direitos do jogo, que se tornou o líder de vendas não somente nos Estados Unidos, mas em todo o ocidente. Dados mais recentes (2004) apontam 250 milhões de jogos vendidos em mais de 80 países.

OBJETIVO

Tornar-se o mais rico dos jogadores, monopolizando o mercado imobiliário, negociando suas propriedades, alugando, vendendo, investindo, com muito cuidado para não ir à falência!

PREPARE O JOGO

1. Tabuleiro

Abra o tabuleiro sobre uma superfície plana;

2. Ponto de partida

Escolha seu peão e coloque-o no PONTO DE PARTIDA. Os outros jogadores fazem o mesmo. Este jogo pode ser jogado de 2 a 6 participantes.

3. Cartas sorte e revés

Embaralhe as cartas SORTE-REVÉS e coloque-as viradas para baixo, no local

background image

indicado no tabuleiro.

4. Notas

O jogador ou a pessoa escolhida para ser o banqueiro distribui para cada participante:

- oito notas de \$1,
- dez notas de \$5,
- dez notas de \$10,
- dez notas de \$50,
- oito notas de \$100 e
- duas notas de \$500.

O restante do [dinheiro](#) e os títulos de propriedade ficam no Banco.

Importante: se a pessoa escolhida como banqueiro, quiser participar do jogo, deve tomar cuidado para não misturar suas notas e propriedades com as do Banco.

COMO JOGAR

Tudo pronto para começar? Então, vamos lá!

Jogue os dados

Os jogadores disputam nos dados quem começa. Aquele que tirar o maior número na soma dos dados é o que inicia a partida. 

Então, o primeiro jogador lança os dois dados , conta o total de pontos que saiu , e avança com seu peão no sentido da seta o número de casas obtidos nos dois dados .

Será então, a vez do próximo jogador à esquerda, que fará o mesmo, e assim por diante.

Dupla vantagem!

Toda a vez que alguém tirar uma dupla nos dados (1-1, 2-2 e assim por diante), anda o número de casa e pode jogar os dados de novo, logo em seguida. Se tirar novamente uma dupla, pode andar novamente e jogar os dados mais uma vez. MAS CUIDADO! Se tirar dupla pela **terceira vez**, vai direto para a prisão! Ai, deverá colocar seu peão no espaço “PRISÃO”.

Como sair da prisão

Ufa, que alívio!

Você entrou numa fria, pois enquanto estiver na prisão não pode andar com seu peão. Mas tem um jeitinho de sair da prisão, é só tirar uma dupla nos dados! Ai, ande o número de espaços dos 2 dados e continue jogando normalmente. Se não conseguir tirar uma dupla até a 3ª rodada, você terá que pagar \$50 ao banqueiro na 4ª rodada para ficar livre. Depois ande o número de espaços que você tirou

background image

nos dados.

OBA! Se você tiver a carta SAÍDA LIVRE DA PRISÃO pode sair imediatamente. (*)

UM CAMINHO CHEIO DE SURPRESAS!

Agora, preste atenção no que vai acontecer no caminho, conforme o espaço em que você **parar com seu peão**.

Num só espaço podem parar vários peões ao mesmo tempo. E conforme o espaço em que o peão parar, o jogador poderá fazer negócio (comprar ou alugar), tirar uma carta de SORTE-REVÉS ou ir preso.

As explicações para cada espaço estão detalhadas a seguir:

Terrenos e Companhias

Os Terrenos são espaços marcados com nomes de bairros ou ruas e as Companhias são espaços marcados com o tipo da companhia: Aviação, por exemplo.

Você pode comprar terrenos e companhias pelo preço indicado no tabuleiro. Pague ao Banco, e então o banqueiro lhe dará o título da propriedade correspondente.



Sorte-Revés

Tire uma carta e execute a ordem imediatamente. Depois, devolva a carta para baixo do monte de cartas, com exceção da carta SAÍDA LIVRE DA PRISÃO que você pode guardar para usar quando for preciso ou negociá-la por qualquer preço a combinar.

(*) Importante: depois de usá-la devolva em baixo do baralho de SORTE-REVÉS.

Visitante-prisão

Quando você parar neste espaço, num lance normal do jogo, fique calmo, você é apenas um visitante, espere a próxima jogada e pode continuar jogando normalmente.

Lucros e dividendos

OBA! Você recebe a quantia marcada no tabuleiro.

Parada livre

Folga para respirar! Você não tem que fazer nada neste espaço.

Ponto de partida

Toda vez que você parar no PONTO DE PARTIDA ou passar por ele receba \$200

do banqueiro como prêmio. Exceto quando está começando o jogo.

Cuidado: esse prêmio não é cumulativo. Se você esquecer de pegar seu dinheiro quando parar ou passar pelo PONTO DE PARTIDA, não poderá pegar da próxima vez!

Vá para a prisão

Agora não adianta reclamar! Coloque seu peão imediatamente no espaço PRISÃO. Se tiver a carta SAÍDA LIVRE DA PRISÃO, você está livre a partir da próxima rodada, e a carta vai para baixo do monte “Sorte e Revés”; Caso contrário, terá que tirar uma dupla nos dados nas próximas três rodadas (veja o tópico COMO SAIR DA PRISÃO).

Importante:

- Indo para a prisão o jogador não recebe os \$200 de prêmio, até a próxima vez que passar pelo PONTO DE PARTIDA.
- Se algum jogador parar em uma das suas propriedades enquanto você estiver na prisão, você recebe o valor do aluguel e/ou taxa normalmente.
- Você poderá também construir, vender e comprar (neste caso, só poderá comprar títulos à venda por outros jogadores).

Imposto de renda

Essa não, o leão está com fome! Pague ao banqueiro a quantia marcada no tabuleiro.

NEGOCIANDO, PAGANDO E RECEBENDO



Agora, você vai saber o que fazer com os terrenos e companhias que for comprando e o que acontece quando você pára nos terrenos e companhia dos outros.

Terrenos ou Companhias com dono

Que azar! Toda vez que você parar num terreno ou companhia que já tem dono terá que pagar ao proprietário a quantia marcada no título de propriedade.

- Se for terreno, pague a quantia indicada em ALUGUEL.
- Se for companhia, pague a quantia indicada em TAXA multiplicado pelo total obtido nos dados.

O proprietário do terreno deverá cobrar antes que o jogador seguinte lance os dados, caso contrário perderá o direito de receber o pagamento do aluguel ou de taxas.

Monopólio de Propriedades:: Sempre que o jogador conseguir monopolizar os terrenos de uma mesma cor, imediatamente o valor do aluguel passará a ser o dobro do valor normal. Assim que o jogador colocar casas, o valor do aluguel passa a ser o que está marcado no cartão do título.

background image

Construções

Ficando rico hein? !?

CASAS: Assim que você possuir um grupo inteiro de propriedades da mesma cor, você poderá construir até 4 casas em cada terreno. Assim que tiver construído as 4 casas no mesmo terreno, você pode construir nele um hotel.

Importante: você só pode colocar a segunda casa num terreno depois que todos os seus outros terrenos da mesma cor já tiverem uma casa também. Para construir a terceira casa, todos os seus outros terrenos dessa cor deverão ter duas casas e assim por diante.

Lembre-se de pagar ao banqueiro as quantias marcadas nos títulos de propriedade ao construir.

Por exemplo: para construir duas casas no JARDIM EUROPA, 1 casa na AV. BRASIL e 1 casa na Av PAULISTA, você tem que pagar ao banqueiro \$300, pois cada casa nestas propriedades vale \$100,.

Dica: Você poderá construir casas sempre ao término da sua jogada, quantas você quiser e o seu dinheiro permitir.

HOTEL: Se você quiser construir um hotel, terá primeiro que construir 4 casas num mesmo terreno e depois vendê-las ao banqueiro pela metade da quantia indicada no título de propriedade. Para construir o hotel, você tem que pagar ao banqueiro a quantia indicada no título de propriedade. Por exemplo: BOTAFOGO, o preço do hotel é \$50.

Não se esqueça: Para construir o Hotel, venda e entregue as 4 casas da propriedade em questão, ao banqueiro. Não fique com as casas quando construir o hotel. O preço das casas será a metade do que você pagou.

Vantagem: você vai fazer fortuna! Quem parar nos terrenos com construções terá que pagar a você um aluguel bem alto. Quanto mais construções, mais dinheiro! No exemplo do JARDIM EUROPA, o aluguel com 2 casas é de \$150.

Os jogadores podem construir a qualquer momento do jogo (na sua vez de jogar), quantas casas desejar, respeitando as regras acima.

Escassez de imóveis

Quando o banco não possuir mais casas e/ou hotéis para vender, os jogadores com interesse de compra terão obrigatoriamente que esperar para que outros jogadores vendam seus imóveis de volta para o Banco.

Em caso de uma disputa entre os poucos imóveis disponíveis no Banco, o jogador

background image

que fizer a oferta mais alta fica com o imóvel.

Trocas e vendas

Grandes negócios, a alma do jogo!

Sempre que interessar, mesmo sem ser sua vez de jogar, você pode trocar ou vender seus terrenos **sem** casas ou hotéis para outro jogador, por preços a combinar entre os dois jogadores. Caso você queira vender ou trocar um terreno com construção, terá antes que vender as casas/hotéis desse terreno para o Banco. Mas lembre-se: o Banco só lhe paga metade do valor das casas e hotéis.

Hipotecas

Quando precisar de dinheiro, você pode hipotecar seus terrenos **sem** construção ou companhias no Banco. Se existir construções neles, venda para o Banco pela metade do preço.

O banqueiro ficará com seu título e pagará o valor correspondente à hipoteca, marcado na carta do título.

Para resgatar a hipoteca e receber de volta seu terreno ou companhia, você terá que pagar ao banqueiro o valor da hipoteca mais 20%. Por exemplo: o valor da hipoteca no FLAMENGO é \$60, logo você terá que pagar ao banqueiro \$72 (60+12), para obtê-la de volta.

Para as propriedades hipotecadas não será coletado o aluguel das mesmas.

Nenhum outro jogador poderá comprar do Banco uma propriedade hipotecada, só com concordância do dono da própria, por preço a combinar + 20% (pago ao Banco, em forma de taxa da transação).

Você poderá utilizar o recurso da hipoteca quando precisar de um empréstimo. Fica a critério do jogador.

Pagamentos

Quando o dinheiro acaba, nem tudo está perdido.

Todos os pagamentos devem ser efetuados sempre em dinheiro. Se você não tiver dinheiro para pagar ao Banco ou a um jogador, terá que obedecer a seguinte ordem de negociações:

background image

1. Venda suas casas e hotéis ao Banco pela metade do preço. Se, depois disso, você ainda precisar de dinheiro, passe para o próximo negócio e assim por diante, até conseguir todo o dinheiro de que precisa.
2. Hipoteque ou venda seus terrenos e/ou companhias. Para conseguir ainda mais dinheiro, você também pode leiloar seus terrenos ou companhias aos demais jogadores. Caso ninguém queira comprar, o Banco pagará seu valor nominal.

Falência

Se mesmo após vender suas casas e hotéis, hipotecar, vender ou leiloar suas propriedades, você não conseguir pagar suas dívidas, você irá à falência e sairá do jogo. Todo o dinheiro conseguido será entregue ao credor (aquele jogador que você está devendo). Caso haja propriedades hipotecadas, o Banco deverá resgatá-las e o dinheiro obtido irá para o credor. Essas propriedades hipotecadas devem ser colocadas a leilão.

OBS. Durante o jogo, nenhum jogador poderá dar ou emprestar dinheiro a outro jogador.

TÉRMINO DO JOGO



O jogo termina quando ficar apenas um jogador (os outros foram à falência). Somam-se, então, os valores das notas, terrenos, propriedades, casas e hotéis. Se existirem propriedades hipotecadas, compute a metade do valor pago por elas.

Final Alternativo.

Os participantes poderão estipular um tempo máximo para o término do jogo, por exemplo, duas horas. Ao finalizar este tempo, o jogador que estiver jogando, termina a jogada e ninguém mais joga. Faz-se a contagem dos valores das notas, terrenos, propriedades, casas e hotéis. Se existirem propriedades hipotecadas, compute a metade do valor pago por elas. Aquele que estiver mais rico é o vencedor.

QUEM VENCE O JOGO

Vence o jogador que ficar até o final sem ir a falência.