

## 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:

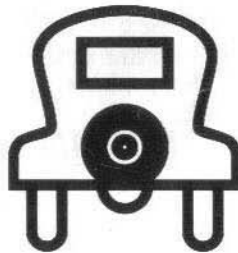
2 nota de	50.000\$00
2 notas de	10.000\$00
2 notas de	5.000\$00
6 notas de	2.000\$00
5 notas de	1.000\$00
5 notas de	500\$00
5 notas de	100\$00

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