

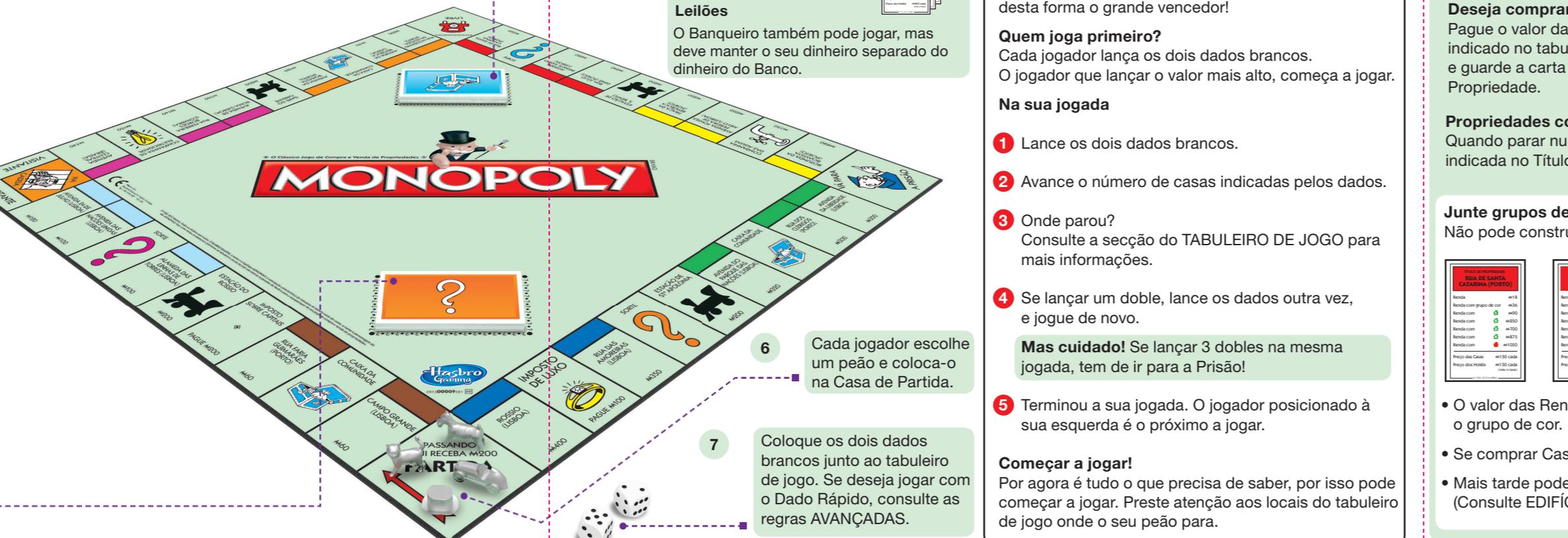
PREPARAÇÃO!

1 Escolha uma pessoa para ler estas regras em voz alta para todos os jogadores.

2 Dê a cada jogador:

- 5x 
 - 1x 
 - 2x 
 - 1x 
 - 1x 
 - 4x 
 - 2x 
- (Total = $\text{M}1500$)
Guarde o resto do dinheiro dentro da caixa que serve de Banco.

3 Baralhe as Cartas da Sorte e coloque-as neste local voltadas para baixo.



4

Baralhe as Cartas da Caixa da Comunidade e coloque-as neste local voltadas para baixo.

5

Escolha alguém para ser o Banqueiro. O Banqueiro é responsável por:

O dinheiro do Banco



Casas

Hotéis

Cartas de Título de Propriedade

Leilões

O Banqueiro também pode jogar, mas deve manter o seu dinheiro separado do dinheiro do Banco.

JOGAR!

Como ganhar

Mova o seu peão à volta do tabuleiro comprando o maior número de propriedades (Ruas, Estações de Comboios e Serviços) que puder. Quantas mais propriedades possuir, mais dinheiro das rendas poderá receber. Se todos os jogadores forem à falência e se conseguir ser o último jogador com dinheiro, torna-se desta forma o grande vencedor!

Quem joga primeiro?

Cada jogador lança os dois dados brancos. O jogador que lançar o valor mais alto, começa a jogar.

Na sua jogada

- 1 Lance os dois dados brancos.
- 2 Avance o número de casas indicadas pelos dados.
- 3 Onde parou? Consulte a secção do TABULEIRO DE JOGO para mais informações.
- 4 Se lançar um doble, lance os dados outra vez, e jogue de novo.

Mas cuidado! Se lançar 3 dobles na mesma jogada, tem de ir para a Prisão!

- 5 Terminou a sua jogada. O jogador posicionado à sua esquerda é o próximo a jogar.

Começar a jogar!

Por agora é tudo o que precisa de saber, por isso pode começar a jogar. Preste atenção aos locais do tabuleiro de jogo onde o seu peão para.

TABULEIRO DE JOGO

Propriedades

Propriedades sem proprietário

Quando parar numa Propriedade sem proprietário, pode comprá-la ou colocá-la em leilão.

Deseja comprar?

Pague o valor da estação indicado no tabuleiro de jogo e guarde a carta de Título de Propriedade.

Não deseja comprar?

O Banqueiro tem de leiloar a estação.

As licitações começam em $\text{M}10$. Todos os jogadores podem licitar.

Deseja comprar?

Pague o valor da propriedade indicado no tabuleiro de jogo e guarde a carta de Título de Propriedade.

Não deseja comprar?

O Banqueiro tem de leiloar a propriedade.

As licitações começam em $\text{M}10$. Todos os jogadores podem licitar.

Propriedades com proprietário

Quando parar numa Propriedade com proprietário, pague a respetiva renda.

As rendas variam consoante o número de Estações que um jogador possui.

Estações

Renda

1

$\text{M}25$

2

$\text{M}50$

3

$\text{M}100$

4

$\text{M}200$

Serviços

Serviços sem proprietário

Quando parar num Serviço sem proprietário, pode comprá-lo ou colocá-lo em leilão.

Deseja comprar?

Pague o preço indicado no tabuleiro de jogo e guarde a carta de Título de Propriedade.

Não deseja comprar?

O Banqueiro tem de leiloar o Serviço.

As licitações começam em $\text{M}10$. Todos os jogadores podem licitar.

Como saio da prisão? Tem 3 opções:

1 Pague $\text{M}50$ no início da sua próxima jogada, lance os dados e jogue da forma habitual.

2 Use uma carta **Está livre da prisão** no início da sua próxima jogada, se eventualmente tiver uma (ou se tiver comprado a outro jogador). Coloque a carta no fundo do respetivo baralho, lance os dados e move o seu peão.

3 Lance um doble na sua próxima jogada. Se conseguir, está livre da prisão!

Utilize o valor lançado para avançar o peão. Pode tentar até 3 vezes lançar um doble. Se não conseguir lançar um doble no seu terceiro lançamento, pague $\text{M}50$ e utilize o seu último lançamento para avançar no tabuleiro.

EDIFÍCIOS

Passar

Partida

Sorte

Comunidade

Imposto de Capital

Imposto de Luxo

Livre

Visitante

Vai para a prisão

Estações de Comboios

Estações sem proprietário

Quando parar numa Estação sem proprietário, pode comprá-la ou colocá-la em leilão.

Deseja comprar?

Pague o valor da estação indicado no tabuleiro de jogo e guarde a carta de Título de Propriedade.

Não deseja comprar?

O Banqueiro tem de leiloar a estação.

As licitações começam em $\text{M}10$. Todos os jogadores podem licitar.

Deseja comprar?

Pague o valor da estação indicado no tabuleiro de jogo e guarde a carta de Título de Propriedade.

Não deseja comprar?

O Banqueiro tem de leiloar a estação.

As licitações começam em $\text{M}10$. Todos os jogadores podem licitar.

Estações com proprietário

Quando parar numa Estação com proprietário, pague a respetiva renda.

As rendas variam consoante o número de Estações que um jogador possui.

Estações

Renda

1

$\text{M}25$

2

$\text{M}50$

3

$\text{M}100$

4

$\text{M}200$

Serviços

Serviços sem proprietário

Quando parar num Serviço sem proprietário, pode comprá-lo ou colocá-lo em leilão.

Deseja comprar?

Pague o preço indicado no tabuleiro de jogo e guarde a carta de Título de Propriedade.

Não deseja comprar?

O Banqueiro tem de leiloar o Serviço.

As licitações começam em $\text{M}10$. Todos os jogadores podem licitar.

Serviços com proprietário

Quando parar num Serviço com proprietário, pague a respetiva renda.

Lance os dados de novo para estipular o valor da renda. Se o proprietário possuir 1 Serviço, a renda é 4x mais o valor indicado pelos dados.

Se o proprietário possuir 2 Serviços, a renda é 10x mais o valor indicado pelos dados.

ESPAÇOS DIVERSOS

CASA DE PARTIDA

Se na sua jogada parar ou passar pela Casa de Partida, receba $\text{M}200$ do Banco.

Sorte / Caixa da Comunidade

Retire a primeira carta no topo do baralho e leia em voz alta para todos os jogadores ouvirem. Siga as indicações da carta e coloque a carta no fundo do baralho.

Imposto Sobre Capitais / Imposto de Luxo

Pague ao Banco o valor indicado no tabuleiro de jogo.

Estacionamento Livre

Relaxe! Não acontece nada.

Visitante

Não se preocupe. Se parar aqui, coloque o seu peão na zona de Visitante.

Prisão

Mova de imediato o seu peão para a Prisão! Não recebe $\text{M}200$ por passar na Casa de Partida. A sua jogada termina de imediato. Enquanto permanecer na Prisão, pode continuar a receber Rendas, participar em Leilões, comprar Casas e Hotéis, hipotecar propriedades, e efetuar trocas negociais com outros jogadores.

Como saio da prisão? Tem 3 opções:

1 Pague $\text{M}50$ no início da sua próxima jogada, lance os dados e jogue da forma habitual.

2 Use uma carta **Está livre da prisão** no início da sua próxima jogada, se eventualmente tiver uma (ou se tiver comprado a outro jogador). Coloque a carta no fundo do respetivo baralho, lance os dados e move o seu peão.

3 Lance um doble na sua próxima jogada. Se conseguir, está livre da prisão!

Utilize o valor lançado para avançar o peão. Pode tentar até 3 vezes lançar um doble. Se não conseguir lançar um doble no seu terceiro lançamento, pague $\text{M}50$ e utilize o seu último lançamento para avançar no tabuleiro.