



### Objetivo

- Se tornar o jogador mais rico através da compra, aluguel e venda de propriedades.

### Dinheiro

- Cada jogador recebe \$1500 e distribuído da seguinte forma:

- Duas notas de \$500;
- Duas notas de \$100;
- Duas notas de \$50;
- Seis notas de \$20;
- Cinco notas de \$10;
- Cinco notas de \$5;
- Cinco notas de \$1.

### Cartas Cofre e Sorte

- Existem 32 cartas no jogo. Elas são as cartas de Cofre e as cartas de Sorte (dezesesseis de Cofre e de Sorte). Elas são embaralhadas e colocadas viradas para baixo em local indicado no tabuleiro.

### Peças

- Cada jogador deverá escolher uma das 12 peças para se jogar o Monopoly, e que são: o Cachorro, o Canhão, o Carrinho de mão, o Carro de corrida, a Cartola, o Cowboy, o Dedal, o Ferro de passar, a Locomotiva, o Navio de guerra, o Saco de dinheiro e o Sapato.

### Banqueiro

- Um jogador terá que ser escolhido para ser o Banqueiro durante o jogo. Pode-se resolver isso nos dados, onde o jogador que tirar o maior número será o Banqueiro.

- O jogador que for eleito o Banqueiro, pode também participar do jogo, mas terá que tomar bastante cuidado em não misturar o seu dinheiro com o do Banco.

### Banco

- Além do dinheiro, o Banco detém os Títulos de Posse, as casas e os hotéis.

- O Banco realiza várias operações como: pagar salários e bônus, receber taxas e impostos, leiloa e vende Propriedades, vende e compra casas e hotéis e dá empréstimos por intermédio da Hipoteca das Propriedades.

- O Banco nunca irá quebrar. Caso o dinheiro do Banco acabar, o Banqueiro poderá confeccionar o quanto for necessário e escrevendo em papel comum.

## O jogo

- Cada jogador lança os dados, a começar pelo Banqueiro, para se saber quem irá iniciar o jogo. Quem tirar o maior número vence.
- Todos os jogadores colocam suas Peças no local denominado “Ponto de Partida”. Esse é o local de onde se inicia o jogo.
- O jogador que iniciará o jogo, lança os dados. O resultado indicado é o número de espaços que a Peça do jogador se movimentará pelo tabuleiro e no sentido da seta vermelha. O jogador seguinte é o que está à esquerda desse jogador e assim sucessivamente. A Peça do jogador ficará nesse novo espaço até a próxima vez dele jogar, onde novamente lançará os dados e movimentará a Peça.
- Durante o jogo, várias Peças poderão permanecer num mesmo espaço e ao mesmo tempo numa rodada.
- Se durante o lançamento dos dados algum jogador conseguir uma dupla (significa que tirou o mesmo número nos dois dados), ele poderá jogar novamente na sequência. Após fazer suas opções, o jogador lança os dados pela segunda vez. Se tirar novamente outra dupla, ele jogará na sequência outra vez. Após fazer suas opções, o jogador lança os dados pela terceira vez. Se tirar novamente outra dupla, ele será punido indo para a Cadeia. O jogador então pegará sua Peça e a colocará no espaço “Na cadeia” e não irá receber ou pagar nada.

## Comprando Propriedades

- O jogador que cair numa Propriedade sem dono, terá a opção de comprá-la ao banco. O preço dessa Propriedade se encontra impressa no Tabuleiro do jogo.
- Ao comprar uma Propriedade do Banco, este dará ao jogador um Título de Posse dessa Propriedade.
- Os Títulos de Posse do jogador, ficarão voltados para cima e à sua frente. Isso permitirá que os outros jogadores possam controlar e saber quem tem o quê.

## Leilão

- Ao cair numa Propriedade sem dono, e o jogador não quiser comprá-la, o Banco é obrigado a colocar essa propriedade em Leilão na mesma hora.
- Todos os jogadores participam do leilão, inclusive aquele que decidiu não comprar a Propriedade quando caiu nela.
- O Banco então declara aberto o Leilão e os jogadores darão os lances e a partir de qualquer valor. É bom que o Banqueiro fique observando o andamento do valor desses lances. Se por exemplo os lances ficarem aumentando de \$1 em \$1, o Banqueiro deverá intervir, e passará a indicar o próximo valor para o lance. Exemplo: “Quem dá \$20”, “Quem dá \$30” e “Quem dá \$60”. Com isso, evita-se que o Leilão se estenda por um tempo desnecessário e maçante.
- Ao final do leilão, o jogador que der o maior lance por último será o comprador dessa Propriedade. Ele pagará o valor desse lance ao Banco e em troca receberá o seu Título de Posse da Propriedade.

## Pagando o aluguel

- Quando um jogador cair numa Propriedade de posse de outro jogador, este jogador terá que pagar um aluguel ao proprietário dessa Propriedade. O valor desse aluguel consta no Título de Posse dessa Propriedade.
- O valor do aluguel pode dobrar, caso essa propriedade pertencer a um Monopólio e não tiver construções. O Monopólio é quando o proprietário possui todas as Propriedades de um mesmo grupo de cor.
- O valor do aluguel será maior se a Propriedade possuir construções, como casas e hotéis. Todos os valores desses aluguéis constam no Título de Posse.
- Quando um jogador cair numa Propriedade de posse de outro jogador e esta estiver Hipotecada, o aluguel não será recolhido porque o proprietário não terá direito a ele.
- As Estações de Metrô e as Companhias possuem um modo diferente de calcular o aluguel. Para mais detalhes consulte o Título de Posse referente a cada Propriedade.

**NOTA:** o proprietário deverá cobrar o jogador que caiu na sua Propriedade imediatamente e, antes que o jogador seguinte lance os dados. Se isso não acontecer, e o jogador lançar os dados, o proprietário perderá o direito de cobrar e receber o aluguel.

## Cartas de Sorte e Cofre

- Ao cair em um dos espaços indicados com Sorte e Cofre, o jogador terá direito de sacar uma carta do tabuleiro referente ao espaço em que caiu. Leia o conteúdo da carta e siga as instruções dela. Feito isso, recoloque embaixo do monte e virada para baixo.

- Sacando a carta “Saia da cadeia de graça”, o jogador terá o direito de ficar de posse dela para ser utilizada quando ele estiver na Cadeia. Outra opção seria vender essa carta para outro jogador que estiver na cadeia. Depois de utilizá-la para sair da cadeia a carta “Saia da cadeia de graça” será recolocada embaixo do monte e virada para baixo.

## Imposto de Renda

- O jogador que cair neste espaço, terá que recolher o Imposto de Renda ao Banco. O jogador deverá optar em pagar \$200 ou 10% do valor de sua fortuna ao banco.

- Para o cálculo dos 10% da fortuna, o jogador deverá somar o seguinte:

- Total em dinheiro;
- Valor das Propriedades;
- Valor das Hipotecas;
- Valor das casas;
- Valor dos hotéis.

Do total apurado, faça o cálculo dos 10%. Caso o valor seja inferior aos \$200, a melhor opção é pagar os 10% ao Banco. Se for maior que os \$200, pague apenas os \$200 ao Banco. Informe então ao Banco sua opção e efetue o pagamento.

## Taxa de riqueza

- Ao cair nesse espaço, o jogador deverá pagar ao banco \$75, referente à sua Taxa de riqueza.

## Estacionamento grátis

- Ao cair neste espaço, o jogador apenas descansará aguardando a sua próxima vez de lançar os dados.

- O jogador quando estiver no “Estacionamento Grátis”, ele poderá comprar, vender, construir ou receber aluguéis.

- Neste local, o jogador não receberá dinheiro, prêmios, Propriedades, recompensas, bônus, multa, taxa, cartas da sorte ou cartas de cofre ou qualquer outra coisa acumulada de outras rodadas.

## Cadeia

- O jogador irá para a cadeia quando:

- A Peça do jogador cair no espaço denominado “Vá para a cadeia”;
- O jogador tira a carta “Vá para a cadeia”;
- O jogador tira uma dupla nos dados três vezes seguidas.

- Se o jogador for para a cadeia, ele deverá colocar imediatamente a sua Peça no espaço denominado “Na cadeia” e assim encerrando a sua jogada, e o próximo jogador lança os dados.

- Ao ir para a cadeia o jogador não receberá dinheiro, Propriedades, recompensas, bônus, multa, taxa, cartas sorte ou cartas cofre ou qualquer outra coisa acumulada de outras rodadas.

- Se o jogador não é “mandado” para a cadeia, mas cai no espaço “Na cadeia”, significa que o jogador está “Apenas visitando”. É como se o jogador estivesse no “Estacionamento grátis”. Encerra-se a jogada, e o próximo jogador lança os dados.

- Para tentar sair da cadeia na sua primeira vez de jogar, o jogador terá uma das seguintes opções e, seguindo a ordem que é apresentada abaixo:

1. Pagar \$50 ao Banco e sair jogando normalmente com o resultado dos dados;
2. Utilizar a carta “Saia da cadeia de graça” e sair jogando normalmente com o resultado dos dados;
3. Comprar de outro jogador a carta “Saia da cadeia de graça” e a usar para sair jogando normalmente com o resultado dos dados;
4. Lançar os dados. Tirando uma dupla, sai jogando normalmente com o resultado dos dados.

Se uma dessas opções acima não ocorrer, a vez do jogador encerra-se, e o próximo jogador lança os dados.

- Para tentar sair da cadeia na sua segunda vez de jogar, o jogador terá uma das duas opções e, seguindo a ordem que é apresentada abaixo:

1. Pagar \$50 ao Banco e sair jogando normalmente com o resultado dos dados;
2. Lançar os dados. Tirando uma dupla, sai jogando normalmente com o resultado dos dados.

Se uma dessas opções acima não ocorrer, a vez do jogador encerra-se, e o próximo jogador lança os dados.

- Para tentar sair da cadeia na sua terceira vez de jogar, o jogador terá apenas a seguinte opção:

1. Lançar os dados. Tirando uma dupla, sai jogando normalmente com o resultado dos dados.

Se isso não acontecer, o jogador paga \$50 ao Banco e sai jogando normalmente com o resultado obtido nos dados.

**NOTA:** o período em que o jogador estiver na cadeia, ele poderá comprar, vender, construir e receber aluguéis normalmente.

### **Ponto de partida**

- Ao cair ou passar pelo “Ponto de Partida”, o jogador terá o direito de receber do Banco um salário no valor de \$200.

- É dever de todo jogador cobrar ao Banco o seu salário, caso o Banqueiro não perceba que você atingiu ou passou pelo “Ponto de Partida”.

### **Monopólio**

- O Monopólio é quando todas as Propriedades de um grupo da mesma cor são compradas pelo mesmo jogador.

- A primeira mudança que ocorre será o aluguel das Propriedades, que passam a valer o dobro.

- Com o Monopólio formado, o jogador poderá fazer melhorias construindo casas e hotéis nessas Propriedades, e que aumentarão em muito os valores dos aluguéis.

- O valor de construção das casas e hotéis consta no Título de Posse da Propriedade e que serão pagas ao Banco.

- O Monopólio poderá conter apenas um tipo de construção: casas ou hotéis.

- A construção de casas segue uma regra onde cada Propriedade terá um mesmo número de casas, até se atingir um número máximo de quatro casas. Para se colocar duas casas em uma propriedade, todas as propriedades desse Monopólio terão que ter pelo menos uma casa. Para se colocar uma terceira casa em alguma Propriedade do Monopólio, todas as propriedades terão que ter pelo menos duas casas. Para se colocar uma quarta casa em alguma Propriedade do Monopólio, todas as propriedades terão que ter pelo menos três casas.

- A construção dos hotéis só poderá ser feita quando todo o Monopólio possuir quatro casas em cada uma das Propriedades.

- O hotel equivale a cinco casas. Após o pagamento ao Banco desse valor, o jogador devolverá todas as casas pertencentes à Propriedade ao Banco, e o jogador em troca, receberá um hotel para ser colocado nessa Propriedade.

- Poderá ocorrer durante o jogo uma escassez de construções. O Banco então ficará na espera de que algum jogador devolva suas construções ou que as venda para ele. Enquanto isso, o jogo prosseguirá normalmente.

- Caso ocorra de dois ou mais jogadores quererem construções ao mesmo tempo, e o Banco não tiver como cobrir essa demanda, o Banco será obrigado a realizar um Leilão das construções que restam em seu poder. Os jogadores interessados poderão dar o lance, e o maior lance será o ganhador.

- O jogador pode construir a qualquer momento durante a partida, no entanto a etiqueta sugere que tais transações sejam feitas somente na vez do jogador ou entre uma jogada e outra dos outros jogadores.

### **Vendendo propriedades**

- Propriedades sem construções, Estações de Metrô e Companhias podem ser vendidas de um jogador para qualquer outro jogador, numa transação particular e por um preço a ser combinado entre ambos.

- As Propriedades com construção não poderão ser vendidas pelo jogador para outro jogador. Para isso, as construções terão que ser vendidas ao Banco pela metade do preço que está indicado no Título de Posse. A ordem de venda ao banco será

inversa à da construção: primeiro o hotel e depois as casas. O número de casas terá que ser o mesmo em todas as propriedades, não podendo o jogador vender as quatro casas de apenas uma Propriedade enquanto as outras do Monopólio possuírem quatro casas. Exemplo: caso algum jogador deseja vender apenas quatro casas de um Monopólio que possui três Propriedades, o jogador deverá tirar uma casa de cada Propriedade e a quarta casa poderá ser de qualquer uma das Propriedades desse Monopólio. E assim o fará sucessivamente, até que as Propriedades do Monopólio fiquem sem as construções.

- Lembre-se que cada hotel equivale a cinco casas.

### **Hipoteca**

- Propriedades sem construções poderão ser Hipotecadas ao Banco em troca de dinheiro emprestado. O valor das Hipotecas de cada Propriedade está impresso no Título de Posse

- Se alguma Propriedade possuir construções, elas terão que ser vendidas ao Banco pela metade do preço pago originalmente, e que está impresso no Título de Posse. Para mais detalhes sobre a venda de construções ao Banco, consulte o tópico “Vendendo Propriedades”.

- O aluguel de uma Propriedade Hipotecada não poderá ser recolhido pelo seu proprietário.

- Para resgatar a Hipoteca, o proprietário da Propriedade Hipotecada, pagará ao Banco o valor da Hipoteca e mais 10% de juros.

- Após o resgate da Hipoteca, a Propriedade estará livre para recolher os alugueis e, caso ela pertencer a um Monopólio, o proprietário poderá voltar a construir nela.

- O proprietário da Propriedade Hipotecada detém a posse dela e nenhum outro jogador poderá resgatá-la, a não ser o próprio.

- O proprietário de uma Propriedade Hipotecada, poderá vender essa propriedade para outro jogador se for do interesse dele. O preço será combinado entre ambos. O novo proprietário poderá resgatar a Hipoteca do Banco no momento da compra, pagando a Hipoteca mais os juros de 10%. Se não for esse o interesse desse novo proprietário, ele deverá pagar ao Banco uma taxa de manutenção de 10% do valor da Hipoteca. Mais tarde quando realmente for resgatar a Hipoteca, ele deverá pagar ao Banco a Hipoteca e mais os juros de 10%.

### **Falência**

- O jogador é declarado falido se estiver devendo mais do que pode pagar ao Banco ou a outro jogador.

- Se a dívida for com outro jogador, o jogador endividado deverá entregar tudo o que possui a este jogador e retirar-se imediatamente do jogo. Se o jogador endividado possuir construções, ele primeiro deverá vendê-las ao Banco pela metade do preço (para mais detalhes, consulte o tópico “Vendendo Propriedades”) e o dinheiro apurado entregue ao credor. Com relação às Propriedades Hipotecadas, veja com mais detalhes no tópico “Hipoteca”.

- Se a dívida for com o Banco, o jogador endividado deve entregar todas as suas propriedades a ele e retirar-se imediatamente do jogo. As Propriedades recebidas pelo Banco serão Leiloadas e as construções serão mantidas pelo Banco para futuras vendas.

**NOTA:** fica estabelecido que nenhum jogador poderá emprestar dinheiro a outro jogador. Apenas o Banco pode emprestar dinheiro e através da Hipoteca de Propriedades.

### **Vencedor**

- O último jogador que permanecer no jogo, após todos os outros falirem, será declarado o Vencedor do Monopoly.