

# BANCO IMOBILIÁRIO



**COMPONENTES:**

- 32 CASAS PLÁSTICAS
- 12 HOTÉIS PLÁSTICOS
- 28 TÍTULOS DE PROPRIEDADES
- 30 CARTÕES SORTE/REVÉS
- 6 PIÕES
- 2 DADOS
- 380 NOTAS
- 1 TABULEIRO

**OBJETIVO:** Tornar-se o mais rico jogador, através de compra, aluguel ou venda de propriedades.

**JOGADORES:** Podem jogar de 2 a 6 pessoas, as quais escolhem a cor de seus piões, colocando-os no ponto de partida. Em seguida embaralham-se as cartas de Sorte e Revés, que são colocadas de cabeça para baixo no local indicado, no centro do tabuleiro.

Cada jogador deve receber: 8 notas de \$1, 10 de \$5, 10 de \$10, 10 de \$50, 8 de \$100 e 2 notas de \$500.

Todo dinheiro restante irá para o banco, juntamente com os títulos de propriedade. É aconselhável que uma pessoa jogue somente como banqueiro, porém se também quiser participar do jogo, deve tomar cuidado para não misturar suas notas e propriedades com as do Banco.

**COMEÇO DO JOGO:** O primeiro jogador lança os dados e, conforme o número de pontos que tirar, avança o seu pião pela esquerda para o espaço atingido. Num só espaço podem parar vários piões ao mesmo tempo. Se cair num terreno ou empresa poderá comprá-las ao banqueiro, pagando o preço indicado no tabuleiro.

De acordo com as indicações constantes dos lugares alcançados, pagam-se impostos, recebem-se lucros, tira-se um cartão de SORTE ou REVÉS e executa-se a ordem respectiva, devolvendo o cartão, colocando-o por baixo do baralho do qual foi tirado.

Tirando uma dupla (2 e 2, 3 e 3, etc.) o jogador tem direito a novo lançamento; uma segunda dupla dá direito igual, mas se tirar uma terceira dupla vai para a prisão.

**PRISÃO:** Se o jogador cair no campo "VÁ PARA A PRISÃO" ou se tirar 3 duplas seguidas, irá com o seu pião para a prisão. Se porém alcançar a prisão em lances regulares será considerado visitante e poderá continuar normalmente o jogo quando chegar a sua vez.

Da prisão o jogador poderá sair se conseguir numa das suas 3 próximas jogadas tirar uma dupla. Se não conseguir na 4ª jogada pagará \$50 ao banqueiro e andará o número de pontos conseguidos nos dados. Também poderá sair da prisão se possuir o cartão "SAÍDA LIVRE DA PRISÃO".

**HONORÁRIOS:** Cada vez que o jogador alcançar o PONTO DE PARTIDA ou por ele passar receberá do banqueiro \$200 como HONORÁRIOS.

**TERRENO OU EMPRESA COM DONO:** Se o jogador alcançar um terreno ou empresa que já tenha sido adquirido, pagará aluguel ou taxa correspondente, ao respectivo proprietário, conforme os dados constantes do título.

O dono do terreno ou propriedade, deverá cobrar antes que o jogador seguinte lance os dados, caso contrário não terá mais direito.

**CONSTRUÇÕES:** Logo que o jogador possua todo um grupo de propriedades da mesma cor, ele poderá construir casas pagando ao Banqueiro os preços indicados nos títulos.

Em cada terreno pode-se construir 4 casas e tendo construído 4 casas, no mesmo terreno, pode-se construir nele um hotel.

O jogador não pode colocar 3 casas em uma propriedade e nenhuma noutra, do mesmo grupo de cor. Ele deve colocar uma em cada propriedade do mesmo grupo de cor, antes de colocar a segunda e assim sucessivamente até a compra do hotel.

**TROCAS E VENDAS ENTRE JOGADORES:** É permitido aos jogadores vender ou trocar terrenos ou empresa entre si, quando acharem conveniente por preços a combinar.

No caso de terrenos que possuam casas ou hotel, o dono deverá vendê-las ao Banco pela metade do preço, para depois vender o terreno.

Se algum jogador comprar uma propriedade ou terreno hipotecado, ao resgatar o título de posse, ele deverá pagar além do valor da hipoteca mais 20% do valor da mesma a título de juros.

**HIPOTECAS:** Terrenos sem construção (caso haja casas ou hotel é necessário antes vendê-las ao Banco pela metade do preço) e empresas podem ser hipotecadas pelos valores determinados nos títulos por qualquer período de tempo.

pagar além do valor da hipoteca feita.

**HIPOTECAS:** Terrenos sem construção (caso haja casas ou hotel é necessário antes vendê-las ao Banco pela metade do preço) e empresas podem ser hipotecadas pelos valores determinados nos títulos por qualquer período de tempo.

**PAGAMENTOS:** Os pagamentos devem ser efetuados sempre em dinheiro. Se o jogador não tiver dinheiro para pagar ao Banco ou a um jogador, ele deve obedecer esta ordem de negociações: — Vendas de casas e hotéis pela metade do preço pago.

— Hipotecar ou vender suas propriedades. No caso de vendas ele poderá colocar em leilão as propriedades visando um lucro maior. Caso ninguém queira comprá-la o Banco pagará seu valor nominal.

**FALÊNCIA:** Se mesmo após vender suas casas e hotéis, hipotecar ou vender suas propriedades o jogador não conseguir pagar suas dívidas ele irá à falência, e se retirará do jogo.

O dinheiro conseguido será entregue ao jogador credor. Caso haja propriedades hipotecadas o Banco deverá resgatá-las e o dinheiro conseguido irá para o credor. As propriedades devem ser colocadas em leilão.

**OBS.:** Durante um jogo nenhum jogador poderá dar ou emprestar dinheiro a outro.

**TÉRMINO DO JOGO:** O jogo termina quando ficar somente um jogador (os outros foram à falência). Somam-se os valores possuídos através das notas, terrenos, propriedades, casas e hotéis.

Se algum jogador possuir terreno ou propriedades hipotecadas, ele deverá computar metade do valor pago por elas.