

HOTEL

Um grande negócio! Propriedades com hotel possuem aluguel bem mais alto. Para construir um hotel, é necessário que primeiro todos os terrenos tenham 4 casas. Pague a quantia indicada no Título de Posse e encaixe a última casa. Os hotéis também só podem ser construídos na sua vez de jogar.

FALTA DE CASAS E HOTÉIS

É a lei de oferta e da procura! Quando acabarem as casas ou hotéis do jogo, você terá de esperar até que um dos jogadores se desfaça de seus imóveis para compra-los do banco (na sua vez de jogar).

COMPRE, VENDA, ESPECULE!

Sabe aquela propriedade que falta para você completar um grupo e que está com o adversário? Você pode a qualquer momento do jogo fazer uma oferta pela propriedade tão desejada, desde que esta propriedade não tenha construções. Todos os jogadores podem comprar ou vender propriedades entre si a qualquer momento.

Caso alguém queira negociar uma propriedade com imóveis, primeiramente o jogador deverá vender as casas ou o hotel ao banco pela metade do valor pago, para só então negociar o Título de Posse.

As negociações devem ser de conhecimento de todos.

HIPOTECA

Você pode hipotecar suas companhias ou propriedades que não tiverem imóveis. Para isso, entregue ao banqueiro o Título de Posse. Esta propriedade não poderá ser negociada para nenhum outro jogador sem a autorização do proprietário. Enquanto a propriedade estiver hipotecada, nem o banqueiro nem o proprietário receberão aluguel caso alguém caia nesta casa. Para recuperar o Título de Posse, pague o valor indicado no Título +20% como taxa de juros. Exemplo: se o valor de uma propriedade é de \$1.000, para recuperar pague \$1.200 (\$1.000 do valor da propriedade + \$200 da multa); Você só pode recuperar sua propriedade na sua vez de jogar.

ESTÁ FICANDO SEM DINHEIRO? CALMA, AINDA HÁ SOLUÇÃO!

Todos os pagamentos para o banco e entre os jogadores deverão ser feitos com dinheiro de seus cartões. Se não tiver mais dinheiro, obedeça à seguinte ordem de negociação: Desfaça-se das casas e hotéis de suas proprieda-

des, vendendo ao banco pela metade do preço indicado no Título de Posse; Coloque um ou mais imóveis na hipoteca; Negocie suas propriedades com outros jogadores. Se ninguém tiver interesse, venda ao banco pelo preço indicado no tabuleiro. No Super Banco Imobiliário os empréstimos NÃO são permitidos.

A FALÊNCIA

Se mesmo após vender casas/hotéis e hipotecar ou negociar propriedades não conseguir dinheiro para honrar suas dívidas, você estará falido. Pague tudo o que tiver a quem você deve. Se tiver propriedades hipotecadas, o banco ficará com os Títulos de posse e entregará os valores obtidos para o jogador que tem dinheiro a receber. Caso ainda falte dinheiro a receber, o credor ficará no prejuízo.

O GRANDE MILIONÁRIO!

Quando apenas um dos jogadores não tiver ido à falência ele será o grande vencedor.

REGRAS OPCIONAIS – JOGO CURTO

As regras opcionais abaixo podem ser utilizadas da forma como desejar: combinadas ou em parte, com o objetivo de tornar o jogo mais rápido e mais ao seu gosto. Divirta-se!

- Jogo contra o relógio: Determine tempo para o jogo: 1 hora, por exemplo. Ao final deste tempo vence quem tiver mais dinheiro (após a venda de propriedades e casas ao banco) Em caso de empate decida quem vencerá nos dados.
- Final alternativo: Vence quem tiver mais dinheiro contando a venda de propriedades e imóveis ao banco.
- Ao invés de 4 casas para construir um hotel, você já pode construir a partir da 3ª casa.
- Bastam apenas 2 Títulos de posse da mesma cor para começar a construir casas ou hotéis.
- São proibidas as hipotecas.
- Antes de começar o jogo, embaralhe todas as cartas (ou parte delas) e distribua em igual quantidade a cada jogador.
- Você pode sair da Detenção após a primeira rodada sem jogar, pagando a fiança ao banqueiro.



Visite nosso site: www.estrela.com.br

Leia antes
de jogar!

Manual de instruções



SUPER BANCO IMOBILIÁRIO®



SUPER BANCO IMOBILIÁRIO

ESQUEÇA AS NOTAS DE DINHEIRO. O CLÁSSICO JOGO DE TABULEIRO AGORA COM CARTÕES DE CRÉDITO!

DICA AOS ADULTOS: LEIA AS INSTRUÇÕES A SEGUIR COM ATENÇÃO E - AO MESMO TEMPO - VÁ JOGANDO COM A CRIANÇA

CONTEÚDO: 01 tabuleiro, 28 títulos de posse, 06 cartões, 80 casas, 02 dados, 06 marcadores de metal, 01 máquina de cartão (pilhas não inclusas), 32 cartões notícias e 01 manual de instruções.

SUPER BANCO IMOBILIÁRIO

O Super Banco Imobiliário é o mais moderno jogo de compra e venda de propriedades! Todas as transações serão feitas pelo cartão de crédito! Esta é a sua oportunidade de tornar-se um grande milionário. Bons negócios!

OBJETIVO: Conquistar a maior fortuna do jogo, sendo o único jogador a não ir à falência.

PREPARAÇÃO: Em uma superfície plana abra o tabuleiro. Os jogadores deverão escolher o peão e o cartão de sua preferência, e logo após devem posicionar os peões na casa INÍCIO. Coloque as cartas notícias já embaralhadas no espaço indicado no tabuleiro.

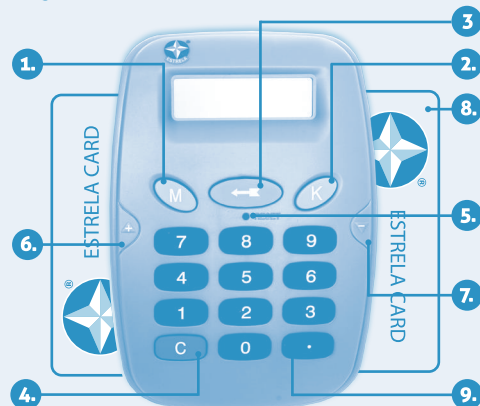
Escolha um dos jogadores para ser o banqueiro. Ele será o responsável por fazer os pagamentos e recebimentos do banco na máquina de cartões, entrega de títulos de posse e casas. Caso o banqueiro esteja jogando, ele deve ter seu próprio cartão e não deverá ganhar nenhum dinheiro a mais por isso. Para facilitar o início do jogo, organize os Títulos de Posse por cor e deixe-os com o banqueiro.

Cada jogador deverá iniciar o jogo com \$25.000 reais, que devem ser creditados pelo banqueiro no cartão de cada jogador (veja instruções a seguir em "como utilizar a máquina de cartões"). Atenção: para iniciar o jogo confira se todos os cartões estão com saldo de \$25.000.

COMO UTILIZAR A MÁQUINA DE CARTÕES

- 1. Tecla M** – Usada para indicar milhares, por exemplo, para digitar \$5.000 aperte a tecla 5 e a tecla M.
- 2. Tecla K** – Usada para indicar valores até \$999, por exemplo, para digitar \$200 digite 200 e aperte a tecla K. Para digitar \$50, digite 50 e aperte a tecla K.
- 3. Receba ao passar (Seta)** – Quando passar pelo início basta inserir o cartão do jogador no lado do crédito (lado esquerdo da máquina) e apertar esta tecla que a máquina creditará automaticamente \$2.000 para o jogador.
- 4. Tecla C (Cancelar)** – Para cancelar a transação feita.

- 5. Reset** – Deixa todos os cartões com o mesmo valor \$15.000 de crédito.
- 6. Recebendo dinheiro** – O lado esquerdo, indicado com um sinal positivo (+), é usado para creditar no seu cartão, ou seja, adicionar dinheiro no seu cartão por receber algum pagamento.
- 7. Fazendo pagamento** – O lado direito, indicado com um sinal de negativo (-), é usado para fazer o débito, ou seja, tirar dinheiro do seu cartão para fazer algum pagamento.
- 8. Pagamentos/Recebimentos entre jogadores** – Insira o cartão do jogador que vai fazer o pagamento no lado direito da máquina, e o cartão do jogador que vai receber o pagamento no lado esquerdo da máquina, e então digite o valor da transação que a máquina fará automaticamente. Se o pagamento/recebimento não for de um jogador para o outro, basta colocar o cartão do jogador que deve receber/pagar no lado indicado da máquina, digitar o valor, e esperar a transação ser completada.
- 9. Tecla .** – Ponto decimal e volume (para alterar o volume, tirar os cartões da máquina e segurar a tecla). Para fazer pagamentos de valores como \$1.500, \$2.300, \$10.400, etc. deve-se usar a tecla do ponto no canto inferior direito da máquina, por exemplo:
 - \$1.500 – Digitar 1.5 e depois a tecla M
 - \$2.300 – Digitar 2.3 e depois a tecla M
 - \$10.400 – Digitar 10.4 e depois a tecla MAtenção: A máquina desliga sozinha após alguns segundos sem ser utilizada.



COMEÇA O JOGO

Dispute nos dados quem será o primeiro a jogar. Quem tirar o maior número nos dados começa o jogo, seguido pelo jogador à esquerda e assim por diante. O primeiro jogador lança os dados novamente, avança o número de casas da soma dos dois dados e cumpre o que indica a casa. Caso um jogador tire nos dados dois números iguais, ele deve movimentar seu peão novamente. Mas cuidado! Caso tire dois números iguais três vezes seguidas, o apressadinho vai para a Prisão! (veja instruções a seguir).

MOVIMENTANDO SEU PEÃO

Ao cair em uma propriedade ou companhia SEM DONO, você pode comprá-la pelo preço indicado no tabuleiro. Entregue seu cartão ao banqueiro para que ele faça o pagamento na máquina, e ele fará a entrega do Título de Posse. Nas casas "Receita Federal" e "Restituição de Imposto de Renda" você deve cumprir o que indica o tabuleiro. A casa FERIADO é aquele momento de descanso tão merecido após tantos negócios. Ao parar nesta casa não é preciso fazer nada.

CASA "INÍCIO"

Sempre que seu peão passar pela casa Início ou parar, receba seu "pró-labore" – um pagamento por serviços prestados – no valor de \$2.000 (basta colocar seu cartão e digitar a tecla verde com uma seta). Não deixe de lembrar o banqueiro de pagá-lo, pois se você não pegar o seu dinheiro até o final da sua jogada, não poderá recuperá-lo depois.

NOTÍCIAS

Ao parar em uma casa Notícias, sorteie uma carta deste monte e cumpra o que indica a carta. Em seguida, devolva a carta para o final da pilha, exceto quando tirar a carta Saída Livre da Prisão, que pode ser utilizada no momento que desejar (quando utilizá-la, devolva-a ao monte). Esta carta permite que você saia da prisão sem precisar tirar uma dupla nos dados ou pagar fiança. Você pode utilizá-la quando quiser ou mesmo vendê-la a outro jogador por valor a ser negociado.

DETENÇÃO

Existem três formas de ir para a prisão:

- Tirando dois números iguais por três vezes
- Caindo na casa "Vá para a Detenção"
- Tirando a carta Notícia "Vá para a Prisão"

Se acontecer uma destas situações mova seu peão até a casa "Prisão", sem receber seu "pró-labore" da casa Início e deverá ficar até 3 rodadas sem jogar. Mas fique tranquilo, você pode se livrar dessa

antes disso!

Há três formas de sair da Detenção:

- Tirando uma dupla nos dados
- Pagando \$500 de fiança na terceira rodada após a 3ª tentativa de tirar uma dupla nos dados e não conseguir
- Utilizando a carta Notícia "Saída livre da prisão". Se o seu peão parar na casa Prisão, não há com o que se preocupar, pois estará apenas fazendo uma visitinha.

CHEGOU A HORA DE FICAR RICO!

O Super Banco Imobiliário conta com 2 tipos de posse que podem ser comprados e que farão você ganhar muito dinheiro: propriedades e companhias.

PROPRIEDADES

As propriedades são ruas e avenidas que podem ser comprados sempre que cair em uma dessas casas, caso ela não tenha um dono. Como proprietário, você deverá cobrar o aluguel dos jogadores que pararem em sua propriedade. Este valor está indicado em seu Título de Posse.

AÇÕES DAS COMPANHIAS

Diversificar é a palavra de ordem no mundo dos negócios. As companhias são empresas de diferentes ramos que podem proporcionar muito lucro a seu proprietário. São 6 as companhias: Estrelacard, Banco, Petrolífera, E-Commerce, Companhia Aérea e Emissora de TV. Caso você seja o proprietário de uma companhia e alguém parar em sua propriedade, multiplique o número tirado nos dados pela quantia indicada em TAXA no título de Posse. Você não poderá construir casas ou hotéis em uma companhia, mas quando for proprietário de todas as companhias o valor da taxa será o dobro do indicado na carta.

CASAS

As propriedades do jogo são divididas em grupos de cores, indicadas no tabuleiro e nos Títulos de Posse. Quando conseguir ter todas as propriedades do mesmo grupo de cores, você terá direito a construir casas, sempre na sua vez de jogar. O valor de compra de cada casa é informado no Título de Posse.

Você pode construir até 4 casas em um terreno – depois disso somente um hotel. Vá encaixotando uma casa em cima da outra, até que vire um prédio.

Importante: para construir uma segunda casa em uma propriedade, todas as outras do grupo deverão ter pelo menos uma casa. Para construir a terceira, todas as outras deverão ter pelo menos duas em cada e assim por diante.