

VINGANÇA

Quando você parar em um dos espaços VINGANÇA, terá que escolher entre:

- Receber \$ 200.000 de qualquer jogador ou
- Mandar qualquer jogador voltar dez espaços.

Quando você pedir os \$ 200.000 para um jogador e ele não tiver, ele terá que voltar dez espaços, pois você não pode escolher outro jogador para aplicar a VINGANÇA. Não se pode pedir VINGANÇA ao jogador que estiver no último espaço (MILIONÁRIO).

ANDANDO PARA TRÁS

Quando você tiver que voltar o caminho:

- Se houver bifurcação, volte pelo lado mais curto;
- Não cumpra as ordens dos espaços que passar ou parar;
- Se o espaço que você for parar estiver ocupado, continue voltando para trás até o primeiro espaço livre que houver;
- Quando voltar a andar para frente, as ordens dos espaços passam a valer novamente, exceto o DIA DO SEU CASAMENTO, as ofertas de seguros e ações (lembre-se que você só pode ter uma apólice de cada seguro e uma ação) e os espaços de profissões (você continuará com a profissão que começou).

JOGANDO NA BOLSA

Se você tiver ações, quando passar ou parar em um dos espaços roxos, você pode jogar na BOLSA, na mesma rodada.

Coloque sua ação sobre os números 4, 5 e 6 da faixa numerada e gire a roleta, se der:

- 1, 2 ou 3 – O mercado de ações está em baixa e você deverá pagar ao banco \$ 60.000;
- 4, 5 ou 6 – O mercado está estável e você não perde, nem ganha;
- 7, 8, 9 ou 10 – O mercado está em alta e você recebe \$ 120.000 do banco!

Em todos os casos, a ação continua sendo sua. Quando você está jogando na BOLSA, nenhum outro jogador pode apostar na roleta.

PEDÁGIO

O PRIMEIRO JOGADOR QUE ATRAVESSAR TOTALMENTE O PEDÁGIO terá o direito de cobrar \$ 24.000 de cada jogador que passar o pedágio depois dele. Se o dono do pedágio for à falência ou voltar para trás antes do pedágio por VINGANÇA, o privilégio de receber o dinheiro do pedágio fica com o segundo jogador que atravessar o mesmo.

DIA DO JUÍZO

Você é obrigado a parar no DIA DO JUÍZO, nele você:

- Ganha \$ 48.000 por cada filho que tiver;
- Deve pagar todas as notas promissórias ao preço de \$ 25.000 cada:

Neste momento você deve tomar uma decisão muito importante. Se quer ser um MILIONÁRIO ou tornar-se um MAGNATA:

- MILIONÁRIO – Se você acha que tem dinheiro suficiente para vencer o jogo, gire a roleta de novo e ande em direção ao espaço MILIONÁRIO.
- MAGNATA – Se você acha que está pobre ou ficou sem dinheiro nenhum, coloque tudo o que lhe resta, até o carro, sobre a mesa, escolha um número e gire a roleta de novo. Se cair seu número, você se torna um MAGNATA, o jogo termina e você é o VENCEDOR.
- Mas se não cair seu número, este será o seu fim. O banqueiro recolhe todo seu dinheiro, você vai à FALENCIA e fica fora do jogo!

MILIONÁRIO

Você não precisa tirar um número exato na roleta para chegar até o espaço MILIONÁRIO. Se for o primeiro jogador a chegar nesse espaço, você recebe:

- Bônus de \$ 240.000;
- Prêmios do número da sorte. Gire a roleta e o número sorteado será seu número da sorte. Até o final do jogo, cada jogador que tirar aquele número na roleta deverá pagar a você \$ 24.000. Coloque seu carro sobre este número na faixa para indicar que é seu número da sorte!

Como MILIONÁRIO você também pode apostar na roleta, receber o dinheiro do pedágio (caso tenha sido o primeiro a atravessar o pedágio) e usar os cartões de riqueza que sobrarem. Os outros jogadores ainda podem apresentar o cartão DIVINDO AS DESPESAS para você, se quiserem.

QUEM VENCE O JOGO DA VIDA

Se ninguém se tornar um MAGNATA, o jogo termina quando o último jogador for a FALENCIA ou se tornar um MILIONÁRIO. Todos os jogadores então contam seu dinheiro. Cada AÇÃO vale \$ 120.000 e o SEGURO DE VIDA \$ 8.000. O SEGURO DE CARRO e SEGURO DE CASA não valem nada. O MILIONÁRIO que tiver mais dinheiro vence o JOGO DA VIDA!

VISITE NOSSO SITE: WWW.ESTRELA.COM.BR



JOGO DA VIDA



+7 ANOS

PARA 2 A 6 JOGADORES



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

CONTÉM: 01 tabuleiro, 06 carrinhos, 32 pinos azuis, 32 pinos rosas, 24 cartões de riqueza, 24 apólices de seguro (8 de casa, 8 de carro e 8 de vida), 360 notas, 08 certificados de ações, 21 notas promissórias de \$ 20.000, 01 roleta, 01 faixa numerada e 01 manual de Instruções.

PREPARE O JOGO

Destaque da moldura os pinos azuis e rosas. Se necessário, utilize uma tesoura sem ponta (não inclusa). Em uma superfície plana abra o tabuleiro. Os jogadores deverão escolher o carrinho de sua preferência, colocar um pino azul ou rosa e posicioná-lo na casa SAÍDA.

Embaralhe os cartões de riqueza e deixe-os com o banqueiro.

Escolha um dos jogadores para ser o banqueiro. Ele será o responsável por: pagamentos e recebimentos do banco e entrega de seguros, ações, notas promissórias e cartões de riqueza. Caso o banqueiro esteja jogando, ele não deve misturar o seu dinheiro com o do banco.

O banqueiro deve distribuir 1 nota de \$ 5.000, 5 notas de \$ 1.000 e um cartão de riqueza a cada jogador. Coloque a faixa numerada ao lado do tabuleiro.

O JOGO VAI COMEÇAR

Cada jogador roda a roleta. O jogador que tirar o número mais alto começa, sendo ele seguido pelo jogador à sua esquerda.

Como jogar:

Na sua vez, rode a roleta e ande o número de casas correspondentes.

NOTA: você deve obrigatoriamente andar o número que tirar na roleta, ao menos que você alcance as casas DIA DO CASAMENTO, DIA DO JUÍZO e COMPROU UM APARTAMENTO. Nestas casas, você é obrigado a parar quando passar. Sempre move seu personagem para frente, na direção das setas. Se sua movimentação terminar em uma casa na qual já haja algum outro jogador, vá para a casa livre seguinte. Siga as instruções da casa. Sua jogada terminou.

Primeira Jogada

Na sua primeira jogada, decida se você irá pelo caminho dos NEGÓCIOS, se tornando um EMPREENDEDOR, ou se irá para a FACULDADE. A opção pela faculdade oferece diferentes oportunidades de carreira e, às vezes, maiores salários, mas demora mais tempo! Decida também se irá querer SEGURO DE CARRO. Pague \$ 1.000 ao banqueiro caso queira o seguro.

Início de carreira

Se você decidir por fazer uma FACULDADE, pegue o caminho da esquerda. Ao parar nas casas de PROFISSÕES você estará definindo seu salário, ou seja, o quanto receberá no DIA DO PAGAMENTO. Você pode seguir as seguintes carreiras: MEDICO, CHEF DE COZINHA, ADVOGADO, ENGENHEIRO E PUBLICITARIO. Caso não pare em nenhum dos espaços de PROFISSÕES, seu salário será de ESPECIALISTA EM REDES SOCIAIS - \$ 16.000.

Se você decidir encarar o mundo dos NEGÓCIOS, você não precisa parar no espaço profissão de EMPREENDEDOR para definir seu salário, pois ele sempre iniciará com \$ 12.000.

SITUAÇÕES DA VIDA

SEGUROS, AÇÕES E JUROS

Seguros de Carro

Você pode comprar um seguro de carro no início de qualquer uma de suas jogadas. Pague \$ 1.000 e você receberá uma apólice de seguro de automóvel. Assim seu veículo estará assegurado contra acidentes e roubos.

Seguro de Casa

Você pode comprar um seguro de residência no início de qualquer uma de suas jogadas, após ter adquirido uma residência. Pague \$ 10.000 e você receberá uma apólice de seguro de casa. Assim sua residência estará assegurada contra acidentes e roubos.

Seguro de Vida

Você pode comprar um seguro de vida no início de qualquer uma de suas jogadas, após passar ou parar no espaço de seguro de vida. Pague \$ 10.000 e você receberá uma apólice de seguro de vida. Assim você estará seguro contra acidentes e roubos.

Ações

Você pode comprar uma ação no início de qualquer uma de suas jogadas, após passar pelo espaço de compra de ações. Pague ao banco \$ 50.000 e pegue uma ação. Lembre-se, você poderá ter apenas uma apólice de cada tipo e uma ação.

Notas Promissórias

Você pode emprestar dinheiro do banco durante qualquer uma de suas jogadas. Receba \$ 20.000 do banco e pegue 1 nota promissória no valor de \$ 20.000. Quando você for pagar esta nota deverá

pagar \$ 25.000 ao banco. Isso pode ser feito em qualquer momento do jogo ou até quando você se aposentar. É proibido pegar dinheiro emprestado do banco em duas situações:

- Para apostar na roleta;
- Para pagar os \$ 200.000, ou parte desta quantia, na VINGANÇA.

DIA DO PAGAMENTO

Toda vez que passar ou parar no DIA DO PAGAMENTO você deve receber seu salário. Mas não se esqueça de pegar seu dinheiro antes que o outro jogador gire a roleta, pois você perderá seu salário.

DIA DO PAGAMENTO – Pague a dívida com juros – toda vez que parar ou passar num espaço como esse, pague \$ 1.000 de juros ao banco por cada nota promissória que tiver.

CASAS COLORIDAS

As cores servem apenas para distinguir o assunto tratado na casa, e os jogadores devem andar normalmente por elas.

Dia do Pagamento Verde	Ações Roxo
Vingança Amarelo Claro	Filhos Rosa
Apólices Azul	Profissões Cinza

CARTÕES DE RIQUEZA

Sempre que você parar exatamente em um DIA DO PAGAMENTO, além de receber seu salário você também ganha um CARTÃO DE RIQUEZA.

1- DIVIDIINDO OS LUCROS: Apresente este cartão a qualquer jogador quando ele parar em um espaço onde irá receber \$ 10.000 ou mais. Dessa maneira, ele deverá lhe dar metade do seu lucro.

2- DIVIDIINDO A DESPESA: Apresente este cartão a qualquer jogador quando parar em um espaço que tiver que pagar mais de \$ 10.000. Dessa maneira, o outro jogador deverá pagar METADE da sua despesa.

3- CARTÃO DE ISENÇÃO: Mostre esse cartão quando um dos outros jogadores apresentar a você um dos outros cartões e você não precisará pagar nada nem dividir seus lucros.

Coloque sempre os cartões utilizados no final da pilha.

ATENÇÃO: Apenas um jogador pode apresentar o CARTÃO DE RIQUEZA por vez. Caso dois ou mais jogadores apresentem juntos seus cartões, quem tirar o número mais alto na roleta é que poderá mostrar o cartão.

DIA DO SEU CASAMENTO

Todos os jogadores têm que parar no DIA DO SEU CASAMENTO. Então, faça o seguinte: Coloque um pino azul ou rosa (marido ou mulher) no seu carro.

Ganhe presentes! Gire a roleta de novo para saber quanto ganhará de presentes. Se der:

1, 2 ou 3 – você recebe \$ 2.000 de cada jogador!

4, 5 ou 6 – você recebe \$ 1.000 de cada jogador!

7, 8, 9 ou 10 – você não recebe nada...

Vá para lua de mel – gire novamente a roleta e avance o número de espaços sorteados.

FILHOS E FILHAS

Se você parar num espaço em que nasceu um filho, faça o seguinte:

1. Coloque um pino azul ou rosa no seu carro. Se tiver mais de quatro filhos, guarde os pinos que sobrarem com você.

2. Receba \$ 1.000 de cada adversário. Se nascerem gêmeos, receba \$ 2.000 de cada um.

APOSTANDO NA ROLETA

Essa é a sua chance de ganhar mais dinheiro na roleta! As cores e números da faixa numerada correspondem aos da roleta. Quando algum adversário for girar a roleta, você pode apostar em um número. Então, coloque até, \$ 24.000 sobre o número escolhido na faixa ou, se preferir, divida a quantia sobre dois números da faixa. Quando mais de um jogador apostar no mesmo número ao mesmo tempo, cada um deve dizer ao banqueiro a quantia apostada.

A SORTE ESTÁ LANÇADA

Se acertar o número sorteado, o banqueiro deverá pagar a você 10 vezes a quantia apostada. Depois de pagar os vencedores, o banqueiro recolhe para o banco o dinheiro que ficou na faixa. Nenhum jogador pode apostar na sua vez de girar a roleta, exceto no DIA DE SORTE.

DIA DE SORTE

Quando você parar em um espaço DIA DE SORTE, ganha \$ 20.000 do banqueiro em duas notas de \$ 10.000. Você pode guardar esse dinheiro ou apostar na roleta. Para apostar na roleta, coloque cada nota de \$ 10.000 em um número na faixa. Caso um desses números seja sorteado você ganha \$ 300.000 do banco, mas devolve para o banco os \$ 20.000 da aposta.



297 mm

210 mm

