

### A SORTE ESTÁ LANÇADA

Se acertar o número sorteado, o banqueiro deverá pagar a você dez vezes a quantia apostada. Depois de pagar os vencedores, os jogadores que perderem devem ter os valores apostados debitados. Nenhum jogador pode apostar na sua vez de girar a roleta, exceto no DIA DE SORTE.

### DIA DE SORTE

Quando você para em um espaço DIA DE SORTE, ganha \$ 200. Você pode guardar esse dinheiro ou apostar na roleta. Para apostar na roleta, diga para os outros participantes quais são os números escolhidos e aposte \$ 100 em cada um deles. Caso um desses números seja sorteado, você ganha \$ 3.000 do banco, mas devolve para o banco os \$ 200 da aposta.

### VINGANÇA

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

- Receber \$ 2.000 de qualquer jogador ou
- Mandar qualquer jogador voltar dez espaços.

Quando você pedir os \$ 2.000 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 rosados, você pode jogar na BOLSA, na mesma rodada. Se der:

- 1, 2 ou 3 – O mercado de ações está em baixa e você deverá pagar ao banco \$ 600;
- 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 \$ 1.200 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 \$ 240 de cada jogador que passar no 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 \$ 480 por cada filho que tiver;
- 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 FALÊNCIA 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 \$ 2.400;
- 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 \$ 240. 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 FALÊNCIA ou se tornar um MILIONÁRIO. Todos os jogadores então contam seu dinheiro. Cada AÇÃO vale \$ 1.200 e o SEGURO DE VIDA \$ 80. 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](http://WWW.ESTRELA.COM.BR)



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), 08 certificados de ações, 01 máquina de cartões, 06 cartões e 01 manual de instruções.

### COMO UTILIZAR A MÁQUINA DE CARTÕES

Veja como iniciar o jogo na página seguinte, pois a máquina possui uma sequência correta de uso.

- M** Tecla M – Usada para indicar milhares, por exemplo, para digitar \$ 5.000 aperte a tecla 5 e a tecla M.
- K** 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.
- 10 C** Cancelar – O botão 10 também serve para cancelar transações.
- Botão amarelo** – Confirma as transações quando há um cartão na máquina. Além disso, indica quanto cada jogador possui quando não há nenhum cartão na máquina.
- Botão vermelho** – Indica o vencedor da partida. (Este botão só pode ser acionado após pressionar o botão amarelo).
- Botão Verde** – Usado para indicar o número de jogadores que participarão da partida. Durante a partida é possível adicionar mais jogadores. Para isso, basta pressionar o botão verde novamente e indicar o novo número de jogadores.
- RESET** Reset – Deixa todos os cartões com o mesmo valor (\$ 10.000 de crédito). Utilize este botão apenas em caso extremo, pois quando a máquina indica o vencedor da última partida, ela equipara todos os cartões com \$ 10.000 novamente.
- Ponto decimal e Volume** – Para alterar o volume, tire o cartão da máquina e mantenha a tecla pressionada.
- +** Recebendo dinheiro – O lado esquerdo, indicado com sinal positivo (+), é usado para creditar no seu cartão, ou seja, adicionar o dinheiro no seu cartão ao receber algum pagamento.
- Fazendo pagamento – O lado direito, indicado com um sinal negativo (-), é usado para fazer o débito, ou seja, tirar dinheiro do seu cartão para fazer algum pagamento.





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 (aperte a tecla K ou M, de acordo com o valor) e em seguida o botão amarelo para confirmar.  
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 e digitar o valor.

OBS: Para fazer pagamentos de valores como \$ 1.500, \$ 2.300, \$ 10.400, etc... deve-se usar a tecla do ponto, no canto superior esquerdo da máquina, por exemplo:  
- \$ 1.500 – Digitar 1.5, tecla M e o botão amarelo para confirmar;  
- \$ 2.300 – Digitar 2.3, tecla M e o botão amarelo para confirmar;  
- \$ 10.400 – Digitar 10.4, tecla M e o botão amarelo para confirmar.

ATENÇÃO! A máquina desliga automaticamente após alguns segundos sem uso, mas ela mantém os dados para continuar o jogo.

#### ROLETA

Para ativar a função roleta, pressione o botão número 1 e em seguida o número 0 (zero). O número de casas que o jogador deverá andar será indicado com uma luz azul.

#### CARTÕES

O número de jogadores inserido na máquina deve ser considerado na escolha dos cartões. Cada cartão tem um número inicial 0001, 0002, 0003, 0004, 0005, 0006. Estes representam o número do jogador. Portanto, se o número que foi selecionado na máquina é de 3 jogadores, os cartões que deverão ser utilizados são : 0001, 0002 e 0003.

#### PREPARE O JOGO

Destaque da moldura os pinos azuis e rosas. Se necessário, utilize uma tesoura sem ponta (não inclusa). Abra o tabuleiro em uma superfície plana. Os jogadores deverão escolher um carro de sua preferência, colocar um pino azul ou rosa e posicioná-los na casa SAÍDA. Escolha um dos jogadores para ser o banqueiro. Ele será o responsável por pagamentos e recebimentos do banco, entrega de seguros, ações e cartões de riqueza. Embaralhe os cartões de riqueza e deixe-os com o banqueiro.

#### O JOGO VAI COMEÇAR

Cada jogador roda a roleta, pressionando o botão número 1 e 0 (zero) na sequência. Aguarde o número parar de piscar para saber qual é o número sorteado e então acionar a roleta novamente. O jogador que tirar o número mais alto começa, sendo seguido pelo jogador a sua esquerda.

Como jogar:

- Aperte o botão verde da máquina e indique quantos jogadores participarão da partida (mínimo - 2, máximo - 6)!
- Insira qualquer um dos cartões e aguarde aparecer o saldo do cartão para ativar a partida.

**ATENÇÃO!** Caso um jogador desista durante a partida, não será possível excluí-lo com esta função da máquina. Neste caso, os outros jogadores devem zerar o cartão dele.

- Retire \$ 9.900 de cada cartão. Os jogadores devem iniciar a partida com \$ 100 cada. Para isso, coloque um cartão de cada vez na máquina e realize a transação.
- Aperte o botão 1, para ativar a roleta, o botão 0 (zero) para girar e movimentar o seu peão de acordo com o número indicado pela roleta.
- Se for necessário realizar uma transação, basta inserir o cartão e seguir as instruções de funcionamento da máquina.

**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 mova 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.

Na sua primeira jogada, decida se você irá pelo caminho dos NEGÓCIOS, iniciando como Empreendedor, ou se seguirá outras carreiras. A opção pelas carreiras oferece diferentes oportunidades e, às vezes, maiores salários, mas demora mais tempo! Decida também se irá querer SEGURO DE CARRO. Pague \$ 10 caso queira o seguro.

Início de carreira

Se você optar por seguir as carreiras, pegue o caminho mais longo e de maiores salários. Ao parar nas casas de PROFISSÕES, você definirá seu salário, ou seja, o quanto receberá no DIA DO PAGAMENTO. Você pode seguir as seguintes carreiras: MÉDICO, CHEF DE COZINHA, ADVOGADO, ENGENHEIRO e PUBLICITÁRIO.

Caso não pare em nenhum dos espaços anteriores, seu salário será de ESPECIALISTA EM REDES SOCIAIS.

Se decidir encarar o mundo dos NEGÓCIOS, você não precisa parar no espaço PROFISSÃO de EMPREENDEDOR para definir seu salário, pois ele sempre iniciará com \$ 120.

## 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 \$ 10 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 \$ 100 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 seguro de vida. Pague \$ 100 e você receberá uma apólice de seguro de vida. Assim você estará segurado 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 \$ 500 e pegue uma ação.

#### Juros Automáticos

Cuidado para não ficar endividado! A máquina calcula 10% de juros sobre o saldo negativo a cada vez que houver uma transação de débito ou crédito.

### 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. Caso isso aconteça, você perderá seu salário.

Pagando dívidas – Pague suas dívidas com juros – toda vez que parar ou passar num espaço como esse. Se estiver com saldo negativo, além dos juros de 10% calculados automaticamente pela máquina, também deve ser debitado \$10 do seu cartão.

### 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.

Existem 3 tipos de cartão:

- 1- DIVIDINDO OS LUCROS: Apresente este cartão a qualquer jogador quando ele parar em um espaço onde irá receber \$ 100 ou mais. Dessa maneira, ele deverá lhe dar metade do seu lucro.
- 2- DIVIDINDO A DESPESA: Apresente este cartão a qualquer jogador quando parar em um espaço que tiver que pagar mais de \$ 100. 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 \$ 20 de cada jogador!

4, 5 ou 6 – você recebe \$ 10 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 \$ 10 de cada adversário. Se nascerem gêmeos, receba \$ 20 de cada um.

### APOSTANDO NA ROLETA

Essa é a sua chance de ganhar mais dinheiro na roleta. Quando algum adversário for girar a roleta, você pode apostar em um número. Então, coloque a roleta na mesa e diga aos outros participantes qual é o número que você escolheu para apostar. Você também pode dividir a aposta em 2 números. Quando mais de um jogador apostar no mesmo número ao mesmo tempo, cada um deve dizer ao banqueiro a quantia apostada.