

# Regras Prog-poly

## Instruções para começar a jogar Prog-poly.

1. Para começar a jogar é necessário reunir de 2 à 4 pessoas;
2. Posicionar o tabuleiro e as cartas em uma mesa com espaço adequado e cadeiras para todos os participantes;  
Quando os jogadores estiverem prontos, eles(as) escolhem os seus peões, colocando-os no ponto de partida para jogarem os 2 dados, quem tirar o maior número começa, os outros jogadores continuarão depois dele seguindo o sentido horário;
3. O jogo deve começar pela casa que está escrito início, e seguir a seta no sentido horário.
4. É muito importante embaralhar as cartas de Sorte e Revés, e as Perguntas sobre programação e coloca-los de cabeça para baixo no local indicado, no centro do tabuleiro;
5. Em seguida, é hora de distribuir o "dinheiro" cada jogador terá: 10 notas de R\$ 1, 10 de R\$ 5, 10 de R\$ 10, 10 de R\$ 20, 5 de R\$ 50, 5 de R\$ 100 e 1 nota de R\$ 500, cada jogador começa com R\$ 1610, o restante volta para o banco, as outras cartas como de colaboradores, empresas, companhias também.
6. Somente uma pessoa pode ser o banqueiro, e se quiser jogar terá que tomar cuidado para não misturar as notas recebidas com as do banco.

## Funcionamento do jogo.

1. Cada um joga os 2 dados em sua vez, percorre o número de casas determinado pelo resultado e cumpre as ordens da casa em que cair.
2. A cada volta completa, ao passar pelo início ganha R\$ 200 como honorários.
3. Ao cair em uma empresa ou companhia, poderá comprá-los do banqueiro, mas primeira precisa responder a uma pergunta, verificar as regras das perguntas abaixo, caso acerte a pergunta pode comprá-la pagando o preço indicado no tabuleiro.

## Perguntas.

As perguntas foram cuidadosamente desenvolvidas para ajudar os jogadores a aprenderem a programação, a utilização delas funciona da seguinte forma:

1. Após jogar os dados e andar com seu peão até o número de casas determinado pelo resultado;
2. Se cair em uma empresa ou companhia, o jogador terá que responder uma pergunta, somente se acertar terá a opção de comprar a empresa ou companhia, se errar não poderá realizar compras;
3. Caso caia em uma casa que não seja empresa ou companhia não deve responder as perguntas;
4. Cada pergunta deve ser lida em voz alta para todos jogadores apreenderem, e deve ser respondida no máximo em 30 segundos, caso ultrapasse o tempo será considerado que errou e não poderá efetuar compras;
5. Todas as respostas estão no gabarito, os jogadores adversários irão conferir se quem respondeu acertou, o jogador que respondeu poderá conferir o gabarito somente depois que responder.
6. Para não ficar repetindo as mesmas perguntas, após responde-las devem ser guardadas e só pode voltar depois de todas as respostas serem utilizadas, para novamente embaralha-las e retornar ao tabuleiro.

## Dupla Sorte.

Toda vez que tirar uma dupla nos dados (1 e 1, 2 e 2, 3 e 3 e assim por diante), o jogador poderá jogar novamente. Se tirar uma 2ª dupla poderá jogar novamente. Caso tirar 3ª dupla seguida você irá para a prisão e terá que colocar seu peão na prisão.

## Quando cai na prisão do jogo Prog-poly?

Ir para a prisão no Prog-poly acontece de 3 formas:

1. Quando cair na casa "VÁ PARA A PRISÃO";
2. Quando tirar 3 duplas seguidas exemplo: (1 e 1, 2 e 2, 3 e 3 e assim por diante);
3. Ao tirar uma carta de revés que o mande para prisão.

O jogador que estiver na prisão ficaram no máximo por 2ª rodadas. Para sair é necessário:

1. Tenta tirar uma dupla nos dados durante 2ª rodadas, caso tire uma dupla devesse andar o número de casas que tirou nos dados, mas não poderá jogar novamente.
2. Na 3ª rodada poderá pagar R\$ 50 ao banco e sair.
3. Ter uma carta Habeas corpus que tirou no Sorte ou Reves.

Caso não tenha dinheiro para pagar sua saída poderá hipotecar uma propriedade para sair.

## Como acrescentar colaboradores e negociar propriedades no Prog-poly.

Um dos grandes segredos de jogar uma boa partida de Prog-poly é construir rápido suas propriedades. Para isso, você precisa ter conquistado um grupo de empresas da mesma cor. Ao fazer isso, você poderá, então, acrescentar colaboradores pagando ao banqueiro os preços indicados nos títulos.

Atenção: para acrescentar colaboradores:

1. Comece acrescentando 1 colaborador em cada empresa da mesma cor, somente após todas empresas estiverem com 1 colaborador, poderá colocar o segundo, o mesmo vale para o terceiro e quarto colaborador.
2. Pode acrescentar até 4 colaboradores e após isto transformar em uma Empresa Matriz. Lembre-se da regra de ouro: você só pode acrescentar colaboradores depois de ter um colaborador em cada empresa. Quando cair em empresas ou propriedades de outro dono, você tem que pagar aluguel e taxas correspondentes, caso não possua nenhum colaborador só será paga a diária do colaborador.

## Vendas e trocas de Empresas e Companhias

Prog-poly permite negociações para compra, venda ou troca de usa empresas ou companhias.

Para poder trocar sua propriedade os jogadores devem esperar pela sua vez de jogar e assim propor a compra, venda ou troca.

A compra, venda ou troca de empresas ou companhias, desde que os jogadores entre em comum acordo.

Caso alguma empresa possua colaboradores ou empresa matriz estes terão que ser vendidas ao banco pela metade do preço antes da compra, venda ou troca da mesma.

## Como termina o jogo!

O jogo Prog-poly é, antes de mais nada, um jogo que dá algumas lições importantes sobre as finanças do mundo real. Você tem que estar com os seus pagamentos em dia e no jogo, caso não tenha, você terá que:

- Vender os colaboradores e Empresa Matriz pela metade do preço pago.

- Hipotecar ou vender suas propriedades.

Não conseguiu mesmo assim quitar suas dívidas? Você entra em falência e sai do jogo. Seu dinheiro vai para o seu credor. O jogo termina quando sobrar somente um jogador, tendo os outros declarado falência. Após isto é só somar os valores ganhos com as notas, empresas, propriedades, casas e hotéis e calcular os lucros de sua Vitória.

## Como o jogo Prog-poly nos ajuda.

Além de horas de diversão, uma boa partida de Prog-poly vai ajudar você, e a turma de amigos em diversas áreas de conhecimento. O jogo ajudar os alunos, no desenvolvimento das habilidades e competências relacionadas a Introdução a Linguagem de Programação e a Introdução a Engenharia de Software. Utilizando o Prog-poly você irá se familiarizar com os conceitos de Engenharia de Software e para estudar os conceitos da Introdução a Linguagem de Programação C. O jogo também ajuda a adquirir habilidades e competências educação financeira, Prog-poly o ajudará a apreender como é importante planejar e investir corretamente. O banqueiro pode também exercer a função de líder do grupo, organizando o jogo e fazendo as relações funcionarem mais tranquilamente. Além disso, por terem que interagir, negociar e aprender a ouvir o outro, dá para trabalhar também a socialização. Isso sem falar, claro, nas lições de estratégia e pensamento analítico. Escolher que propriedades comprar e vender, a rodada certa para fazer um investimento, escolher seu portfólio de empresas ou companhias e tudo mais que o jogo oferece.

## Quantidade total de Cartas.

Dinheiro: possui 560 notas, sendo 80 notas de cada valor R\$ 1, R\$ 5, R\$ 10, R\$ 20, R\$ 50, R\$ 100, R\$ 500. 32 colaboradores, 12 empresas matriz, 29 títulos de propriedades, 18 cartões sorte, 18 cartões revés, 6 cartões pares, 6 cartões ímpares, 6 peões, 2 dados, 1 tabuleiro.