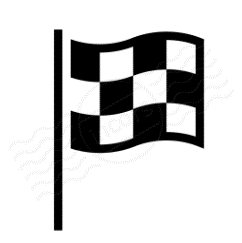
Divirta-se: Descubra como jogar Prog-poly

Como começar a jogar Prog-poly.

Para começar a jogar é necessário reunir 2 à 4 pessoas, quando os jogadores estiverem prontos, cada um jogará o dado, quem tirar o maior número começa, os outros jogadores continuarão depois dele seguindo o sentido horário. Eles escolhem os seus piões, colocando-os no ponto de partida. Depois é só 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. Em seguida, é hora de distribuir o "dinheiro" para cada jogador: 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. 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.

Perguntas.

As perguntas foram cuidadosamente desenvolvidas para ajudar os jogadores a aprenderem a programação, a utilização delas funciona da seguinte forma: após jogar os dados e andar com seu pião até o número de casas determinado pelo resultado. 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. Caso caia em uma casa que não seja empresa ou companhia não deve responder as perguntas. 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. 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.

Funcionamento do jogo.

O funcionamento do jogo é simples: cada um joga o dado em sua vez, percorre o número de casas determinado pelo resultado e cumpre as ordens da casa em que cair.

Jogar novamente: poderá jogar novamente quem tirar uma dupla (1 e 1, 2 e 2, 3 e 3 e assim por diante). A cada volta completa, ao passar pelo início ganha R$ 200 como honorários.

Ao cair em uma empresa ou companhia, poderá comprá-los do banqueiro, pagando o preço indicado no tabuleiro. A partir daí, começam a surgir as surpresas! Você tem que pagar impostos sobre o a porcentagem de dinheiro que possuir ou R$ 200, lucrar, tirar cartas, Sorte e Revés e até ir para a prisão.

Como cai na prisão do jogo Prog-poly?

Ir para a prisão no Prog-poly acontece de 3 formas: ou você cai na casa “VÁ PARA A PRISÃO” ou tira 3 duplas seguidas exemplo: (1 e 1, 2 e 2, 3 e 3 e assim por diante), ou com uma carta de revés que o mande para prisão. Para sair, o jogador tenta tirar uma dupla nos dados durante 2º rodadas no máximo. Não conseguiu? Se na 3º rodada não tirar uma dupla nos dados poderá pagar R$ 50 ao banco e sair, caso não tenha dinheiro poderá hipotecar uma propriedade para sair.

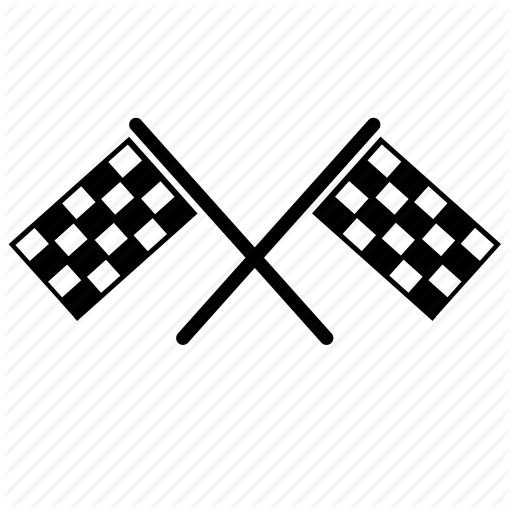
Como acrescentar colaboradores e negociar propriedades no Prog-poly.

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 ou companhias, da mesma cor. Ao fazer isso, você poderá, então, acrescentar colaboradores e pagando ao banqueiro os preços indicados nos títulos.

Atenção: você pode acrescentar 4 colaboradores e tendo construído, na mesma empresa, poderá construir 1 Empresa Matriz. Lembre-se da regra de ouro: você só pode acrescentar colaboradores depois de ter um colaborador em cada empresa. O mesmo vale para a terceiro e quarto colaborador, ok?

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. Para fazer o dinheiro circular no jogo. Ah, e negociações são permitidas! Você pode vender ou trocar empresas ou companhias entre si, quando for sua vez de jogar poderá tentar comprar ou vender para outros jogadores! Outras operações que podem rolar são o resgate de hipotecas e negociação entre elas, conforme as regras oficiais.

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. Daí é só somar os valores ganhos com as notas, empresas, propriedades, casas e hotéis e calcular os lucros de sua Vitória.

O Jogo Prog-poly, como ele nos ajuda.

Além de horas de diversão, uma boa partida de Prog-poly vai ajudar você, seus filhos e a turma de amigos em diversas áreas de conhecimento.

O jogo ensina a linguagem de programação, seus requisitos e desafios. Utilizando o Prog-poly você irá familiarize-se com os conceitos para se tornar um programador, com um pouco de paciência, o jogo também ensina educação financeira, Prog-poly o ajudara 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 impares, 6 piões, 2 dados, 1 tabuleiro.