

#Partiu

“Ganhe dinheiro, seja feliz, construa sua família! “

“Casamento, filhos, pets...o que será que te espera #Partiu? “

“Um divertido jogo de profissões, família e felicidade! “

- **JOGADORES**

- 2 a 6 jogadores

- Idade 6+.

- **PEÇAS**

- 01 Tabuleiro

- 08 fichas de personagem

- Notas de dinheiro (56 de 10, 28 de 50, 28 de 100, 28 de 200, 28 de 500)

- 18 Cartas de seguro (vida, carro, casa)

- 08 Cartas de investimento

- 60 Fichas de família (8 de casamento, 34 de filhos(as), 18 de pets)

- 12 Cartas de residência

- 12 Marcadores de dinheiro e felicidade

- 01 Roleta

- 24 cartas de dia de folga

- 12 Cartas de empréstimo

- **PREPAROS**

- Separe as notas de dinheiro pelo valor e escolha um jogador para ser o Banco. Além de jogar com seu personagem, ele irá controlar todo o dinheiro que entra e sai do Banco.

- Cada jogador escolhe uma ficha e pino de personagem.

- Coloque o marcador de dinheiro (\$) no início e o de felicidade (coração) no centro da barra. Coloque os pinos no início do jogo.

- Cada jogador começa com \$750,00 em dinheiro

- **OS PERSONAGENS**

- Cada personagem possui uma profissão, que dá bônus a ele em determinadas partes do tabuleiro.

- Quando alguém cair numa casa com símbolo de profissão, deve pagar o valor indicado ao profissional. Se ninguém estiver com o personagem, o dinheiro é pago ao Banco.

- Se você caiu numa casa com o símbolo da sua profissão, você não precisa pagar o valor.

- Cada personagem possui também uma lista de objetivos. Caso toda a lista seja completa no fim do jogo, o jogador ganha um bônus.

- **COMO JOGAR**

- O primeiro jogador gira a roleta para ver quantas casas anda. No começo do jogo, todos estão na faculdade procurando oportunidades, que irão definir seu salário (ver a

seção: SALÁRIO). Ele deve decidir para qual faculdade quer ir: a mais cara e longa ou mais barata e curta. Pague o valor ao banco.

- Sempre que cair em uma casa, siga as instruções contidas nela.

- Você deve obrigatoriamente parar nas casas vermelhas, mesmo que sua jogada permita andar mais casas.

- Sua ficha de personagem indica o tamanho da sua família, que pode crescer durante o jogo. Adicione casamento, filho(a), pet ou residência conforme as casas do tabuleiro indicarem.

- **SEGUROS**

- Você pode adquirir um seguro de vida, casa ou carro no início de qualquer rodada. O valor do seguro está na ficha correspondente ao seu tipo e previne certos gastos. Cada jogador tem direito a um seguro de cada tipo.

- **INVESTIMENTOS**

- Você pode adquirir um investimento no início de qualquer rodada. Invista seu dinheiro em uma ação (cada ação representa um número). Toda vez que alguém tirar um número na roleta igual ao da sua ação, você recebe \$50,00.

- **SALÁRIO**

- Se você foi pelo caminho mais barato da faculdade, seu salário será de \$1.000,00. Se optou pelo caminho mais longo, ao chegar na casa vermelha “Qual seu salário? ”, gire a roleta. Se tirar:

- 1, 2 ou 3: salário \$1.200,00

- 4 ou 5: salário \$1.600,00

- 6, 7 ou 8: salário \$ 2.000,00

- Toda vez que passar pela casa “salário”, receba em notas de dinheiro, o valor indicado na sua ficha.

- Se você cair exatamente na casa de “salário”, você pode pedir um aumento. Gire a roleta. Se tirar:

- 1, 2, 3, 4, 5: sem aumento

- 6, 7, 8: aumento (mova o indicador \$ para o próximo valor na sua ficha)

- **EMPRÉSTIMO**

- Se o tabuleiro te obrigar a pagar uma quantia maior a qual já possui, você deve pegar um empréstimo do banco. São 2 valores de empréstimos, \$500,00 e \$1.000,00. Para pagar sua dívida com o banco, você deve pagar o valor do empréstimo com juros de 5%.

- Até o fim do jogo, você deve pagar suas dívidas. Se não conseguir pagar, você perde o jogo.

- **DIA DE FOLGA**

- Quando cair nessa casa, compre uma carta ‘dia de folga’.

- Depois de usar a carta, coloque-a no fundo do monte de cartas.

- **CASAMENTO**

- Quando se casar, adicione uma ficha de casamento, aumente 2 níveis de felicidade e gire a roleta para receber presentes dos outros jogadores. Se tirar:
 - 1, 2, 3, 4: cada jogador paga \$50,00
 - 5, 6, 7, 8: você não recebe presentes

- **FILHOS**

- Quando nascer um ou mais filhos, adicione uma ficha no local indicado, aumente 1 nível de felicidade para cada filho(a) e gire a roleta para receber presentes dos outros jogadores. Se tirar:
 - 1, 2, 3, 4: cada jogador deve pagar \$10,00
 - 5, 6, 7, 8: você não recebe presentes
- Caso você caia na casa VERMELHA de filhos, gire a roleta para saber quantos nasceram:
 - 1, 2, 3, 4: 1 filho(a)
 - 5, 6: 2 filhos(as)
 - 7, 8: 3 filhos(as)

- **PETS**

- Quando você adotar um animal de estimação, adicione uma ficha no local indicado e aumente 1 nível felicidade.

- **CASA**

- Quando comprar uma casa, escolha uma ficha e adicione-a no local indicado.
- Uma vez a cada turno seu, você pode pagar, o valor indicado na ficha, para reformar a sua casa. Cada vez que fizer uma reforma, você ganha um valor de felicidade, indicado na ficha da casa.

- **FIM DO JOGO**

- Quando um jogador chegar no final do tabuleiro, ele gira a roleta para saber se irá se aposentar numa mansão ou numa casa de campo. Quanto mais dinheiro e pontos de felicidade tiver, mais chances de ir para a mansão. Faça as contas:
 - Para cada \$500,00 de dinheiro, adicione uma chance.
 - Para cada 2 pontos de felicidade, adicione uma chance.
 - Caso tenha completado a lista de objetivos, adicione uma chance.
 - O jogador tem direito a girar a roleta de acordo com o número de chances que tiver acumulado. Se tirar:
 - 1,2: Escolha um jogador para voltar 3 espaços (não pode ser você)
 - 3,4: Mansão
 - 5,6: Escolha um jogador para avançar 3 espaços (não pode ser você)
 - 7,8: Nada acontece
 - Se, depois de girar todas as suas chances, o jogador não tirar a 'mansão', ele vai diretamente para a casa de campo.
 - O jogo acaba quando todos chegarem no final e girarem a roleta. Se mais de um jogador estiver na mansão, ganha aquele que tiver acumulado mais pontos (chances).
 - Se nenhum jogador for para a mansão, ganha aquele que acumulou mais pontos.

