

ADMINISTRANDO O SEU DINHEIRO

2 a 4 participantes;

Idade: +9

Entre para o mundo dos negócios nessa disputa sensacional de compra, venda de propriedades e investimentos. Um jogo que desenvolve a habilidade de negociar, percepção e inteligência lógica para negócios.

Como jogar: Primeiramente os participantes decidem quem vai tomar conta do dinheiro do banco. Em seguida, cada participante escolhe seu pino com suas respectivas fichas, que servirão para demarcar as suas propriedades. Em seguida o banqueiro deve entregar \$3580 para cada participante e posicionar todos os pinos na casa "início". O restante do dinheiro deve ser separado e colocado sobre o tabuleiro no local indicado. Decidi-se na sorte quem será o primeiro a jogar. Os demais devem seguir sentido horário.

O início: o primeiro jogador lança o dado e anda o número de casas correspondentes. Em cada casa comum tem uma propriedade e uma ação obrigatória, que deve ser lida em voz alta para conhecimento de todos. Em seguida, ele deve decidir se quer e se pode comprar aquela propriedade. Se escolher por comprar, ele deve girar a roleta e ver a cotação da empresa naquele momento.

Em seguida, ele deve olhar a cotação na roleta (baixa, estável ou alta), verificar o valor de compra da mesma na tabela do tabuleiro e pagar o valor para o banco.

Importante: Depois que ele decide comprar, o negócio não pode ser desfeito ou, pagando multa de \$150 para cada participante, referente à desistência do negócio. Depois de comprado ele deve colocar uma ficha com sua cor na casa, indicando posse do bem.

Em seguida, o segundo participante lança o dado e anda o número de casas correspondentes. Em seguida, lê a ação obrigatória em voz alta e decide se compra a propriedade. O jogador seguinte faz a sua jogada e assim por diante.

Quando um jogador parar em uma propriedade que tenha dono, além de executar a ação obrigatória, ele deverá girar e ver a cotação daquela empresa no momento (baixa, estável ou alta) e pagar ou receber o valor indicado abaixo do nome da empresa ao proprietário. Exemplo: Um jogador parou na B.B Airport, girou a roleta que parou em baixa. Nesse caso, o dono da propriedade paga o valor indicado para o jogador. Se estivesse em alta, ele receberia do jogador que parou em sua casa. Quando está estável, ninguém ganha ou perde.

Observação: Antes de lançar o dado, o jogador pode tentar vender, caso precise de dinheiro ou por outra estratégia, qualquer uma de suas propriedades com os participantes, por valores negociados na hora, tentando buscar uma boa oferta e avaliando as propostas recebidas. Importante: Só pode ser vendida uma propriedade por jogada e é proibido qualquer tipo de empréstimo entre os participantes.

CASAS "SÓCIO": Toda vez que alguém parar nessas casas, deves escolher uma propriedade de um participante e sua ficha, indicando a sociedade.

Quando alguém parar nessa casa, o lucro ou o prejuízo deve ser dividido com esse participante e sua ficha eliminada em seguida. A partir disso, a propriedade volta ao jogador que a adquiriu.

Cada vez que o jogador "quebrar" no meio da partida, ou seja, se tiver que pagar algum jogador e não tiver propriedades ou dinheiro suficiente, ele deve entregar o que resta ao seu credor e a partida automaticamente se encerra.

Fim do jogo: a partida termina depois que o primeiro participante passa 3x pela casa início, indicado pela quantidade de fichas.

Quem vence: Aquele que tiver mais dinheiro, somado ao valor médio pela tabela de todas as suas propriedades.

Contém: 1 tabuleiro, 4 pinos plásticos, 60 fichas plásticas, 1 roleta, 1 dado e 168 cédulas de papel.