

CARREIRAS

- 2 a 6 jogadores
- A partir de 8 anos
- Contém: 1 tabuleiro de jogo; 1 bloco para marcação; 2 dados; 6 marcas; 6 diplomas universitários; 1 baralho de cartas "A sorte bate à porta"; 1 baralho de cartas "Experiência"; 1 maço de notas.

OBJECTIVO DO JOGO

Ser o primeiro a "ter êxito" ao atingir 60 pontos. Juntem os pontos — celebridade (★), pontos — dinheiro (E) e pontos — felicidade (♥) ganhos no decorrer do jogo.

A FÓRMULA PARA TER ÊXITO

Desde o início do jogo, cada jogador decide qual será a sua fórmula para ter êxito. Esta fórmula é a combinação dos pontos — felicidade / dinheiro / celebridade que escolherá para ganhar. O total deve ser igual a 60 pontos mas pode ser repartido, não importa de que maneira entre pontos — celebridade, dinheiro ou felicidade.

Eis aqui alguns exemplos de "Fórmulas para ter êxito":

20 ★ + E 40.000 + 20 ♥ = 60 pontos

0 ★ + E 120.000 + 0 ♥ = 60 pontos

50 ★ + E 10.000 + 5 ♥ = 60 pontos

31 ★ + E 22.000 + 18 ♥ = 60 pontos

Nota: 2.000 E = 1 ponto

O primeiro jogador a obter ou a ultrapassar a sua própria fórmula para ter êxito é o vencedor.

OS CAMINHOS DO ÊXITO

Sobre o tabuleiro, encontram-se 5 vias diferentes nas quais estão a celebridade, o dinheiro ou a felicidade. Cada via oferece as suas próprias recompensas: "os negócios" por exemplo darão dinheiro, o "desporto" oferece felicidade, as "belas-arts" oferecem a celebridade. Mas, atenção! Cada jogador terá que escolher as vias para o êxito em função da fórmula "celebridade — dinheiro — felicidade" que lhe foi fixada.

PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Baralhar as cartas "a sorte bate à porta" e as cartas "experiência"; colocá-las, com a face para baixo, no meio do tabuleiro.
2. Separar os diplomas e colocá-los, com a face para cima, sobre o tabuleiro, na casa "diplomas universitários".
3. Cada jogador deve em seguida proceder como se indica:
 - a • Escolher uma marca e colocá-la na casa "partida".
 - b • Pegar numa folha do bloco de marcação e registar a sua fórmula para o êxito.
 - c • Inscrever nesta folha, na coluna "salário", a importância de 2.000 E na primeira linha. Esta importância constitui o primeiro salário.
4. Nomear um jogador que será o banqueiro. O banqueiro deve:
 - a • Separar as notas por valores.
 - b • Dar 4.000 E a cada jogador.
O dinheiro restante pertence à banca.
O banqueiro pode participar no jogo mas deve ter o cuidado de não misturar o seu dinheiro com o da banca.
5. Cada jogador lança os dados. Começa o que tenha obtido mais pontos; o jogo continua da esquerda para a direita. Antes de jogar, aconselhamos a ler as regras que se seguem muito atentamente.

O JOGO

O primeiro jogador lança o dado e avança a sua marca tantas casas quantos os pontos obtidos. Avança no sentido dos ponteiros de um relógio, nos quadrados exteriores do tabuleiro. A sua próxima decisão depende da casa onde cair.

1. Se cair numa casa colorida (laranja, verde ou amarela), seguirá as instruções desta casa. A sua jogada acabou.
2. Se cair numa casa "a sorte bate à porta", tira a primeira carta do monte; guarda-a sem a mostrar. A sua jogada acabou.
3. Se cair numa casa branca ou cinzenta: trata-se dum casa que permite entrar num dos caminhos para o êxito. Tem 2 possibilidades:
 - a • Decide seguir esta carreira, deve satisfazer imediatamente o pedido inscrito na casa. A sua jogada acabou.
 - b • Não quer seguir esta carreira, a sua jogada acabou.

Os caminhos para o êxito.

1. Entrada nos caminhos do êxito
Se cair numa casa "entrada", deve:
 - a • Decidir imediatamente se quer seguir este caminho. A sua escolha dependerá das recompensas oferecidas neste caminho e das necessidades da sua fórmula para alcançar o êxito.
 - b • Seguidamente, assegura-se que pode satisfazer pelo menos uma das exigências pedidas:

- Se o puder, responderá a uma dessas exigências. A sua jogada está então terminada. Na sua próxima vez, seguirá o caminho,
- Se não puder satisfazer nenhuma das exigências pedidas, não pode entrar no caminho do êxito. Na sua próxima jogada, continuará o jogo pelos quadrados exteriores.

2. As exigências requeridas

- a • Encargos de inscrição: cada casa "entrada" menciona a importância dos encargos a pagar à banca. Deve pagar imediatamente esta importância salvo se puder satisfazer uma das outras exigências requeridas.
- b • Diploma Universitário: Com um diploma específico, pode entrar num dos caminhos de negócios, de política, de belas-artes e de desportos, sem pagar encargos de inscrição.
Nota: para a obtenção destes diplomas, ver o capítulo "universidade".

- c • Experiência: considera-se que um jogador tem experiência se ele já percorreu uma vez o caminho correspondente.
Com experiência numa carreira, pode entrar de novo no caminho correspondente sem pagar encargos de inscrição.
Pode entrar num caminho para o êxito tantas vezes quantas deseje.
Uma possibilidade complementar pode-vos ser oferecida: ver o parágrafo "a sorte bate à porta".

3. Percurso dos caminhos do êxito

Depois de ter satisfeito uma das exigências requeridas, aguarde a próxima vez de jogar.
Jogue somente um dado e avance tantas casas quantos os pontos obtidos. Siga as instruções da casa onde caiu. A sua jogada acabou. Até ao fim do caminho, jogará somente com um dado.

4. Saída dos caminhos do êxito

Para percorrer um caminho do êxito, deve passar por todas as casas e sair deste caminho.
A primeira vez que percorra um caminho, anote-o na folha de marcação, à frente da carreira correspondente com uma cruz.
Isto é válido para cada vez que percorra um caminho diferente.
Cada vez que saia de um caminho do êxito, tem direito a uma carta "experiência".

Cartas "experiência"

Retire uma destas cartas quando cair numa casa que o indique, se percorrer a via exterior. A sua jogada terá então acabado. Na próxima jogada, em vez de lançar os dados, pode, se o desejar, seguir as instruções desta carta; avançará

então o número de casas que ela indicar. Em seguida, siga as directivas da casa onde caiu. A sua jogada terminou.

- a • As cartas "experiência" podem ser utilizadas para avançar na via exterior do tabuleiro ou sobre os caminhos do êxito.
- b • Utilizar somente uma carta "experiência" por jogada.
- c • Se der metade do salário para sair do hospital ou do desemprego, pode servir-se em seguida duma carta "experiência" para avançar (sem ter lançado os dados).
- d • Se deixar um dos caminhos do êxito antes de o completar, não pode retirar uma carta "experiência".
- e • Depois de ter utilizado uma carta "experiência", reponha-a, com a face para baixo, sob o monte.

Cartas "a sorte bate à porta"

Na sua vez, em lugar de lançar os dados, pode servir-se de uma destas cartas para avançar até à entrada do caminho mencionado no verso da carta. Se puder satisfazer uma das exigências requeridas, faça-o. A sua jogada terminou. Em seguida, na próxima jogada, pode avançar no caminho escolhido. Se não puder satisfazer qualquer das exigências requeridas, a sua jogada acabou e na próxima, continuará nas casas exteriores do tabuleiro.

- a • Quando utilizar uma carta "a sorte bate à porta" avance pelas casas exteriores (da esquerda para a direita). Se passar pela casa "dia de pagamento", receba da banca, o seu salário.
- b • Pode utilizar uma carta "a sorte bate à porta" para abandonar um dos caminhos para o êxito mas não terá direito a um crédito "experiência" nem a uma carta "experiência" pelo caminho que não completou.
- c • Pode servir-se de uma carta "a sorte bate à porta" para sair do hospital ou do desemprego mas somente depois de ter pago à banca metade do seu salário.
- d • No monte, há duas cartas que indicam "mande o seu adversário para o desemprego". Em vez de lançar os dados, pode jogar uma destas cartas. A sua jogada terá então acabado.
- e • Depois de utilizada uma carta "a sorte bate à porta", deverá ser colocada debaixo do monte com a face para baixo.

Universidade

Há 6 diplomas universitários dos quais 4 de especialização que são: Negócios, Direito, Educação Física e Belas-Artes. Se obtiver um destes diplomas, ele dar-lhe-á o direito de entrar no caminho do êxito correspondente, sem pagar inscrição. Se decidir entrar numa universidade, escolha com cuidado o seu diploma pois este diploma deve corresponder às suas necessidades para obter a sua fórmula do êxito.

- a • Para ganhar ao jogo, não tem necessidade de obter um diploma universitário.

- b • Um diploma não especializado não permite entrar nas várias carreiras. Porém, tem direito a um aumento de salário de 4.000 E.
- c • Se obtiver um diploma, não tem mais o direito de entrar numa universidade.

Rivalidade

Sempre que um jogador caia numa casa já ocupada por outro jogador, este irá imediatamente para o desemprego. O jogador que foi assim expulso deve esperar a sua vez para sair do desemprego.

- a • Não se pode expulsar um jogador que se encontre já numa casa "hospital" ou "desemprego".
- b • Pode-se, utilizar uma carta "a sorte bate à porta" ou uma carta "experiência" para expulsar um jogador.
- c • Um jogador que seja expulso de um caminho do êxito não pode receber crédito "experiência" nem carta "experiência" pelo caminho que ele foi obrigado a deixar.
- d • Um adversário que seja expulso não passa pela casa "dia de pagamento" para ir para o desemprego.

Contagem dos pontos

- Celebridade e felicidade: contabilize todas as estrelas e corações à medida que os for ganhando. Logo que caia numa casa que aumente ou diminua a sua pontuação, apague o total anterior e inscreva a nova pontuação.
- Salário: inscrever o seu salário na sua folha de marcação. À partida, o seu salário é de 2.000 E. Ele aumentará ou diminuirá conforme as casas onde caia.
- Experiência: a primeira vez que siga um caminho do êxito, indique-o na sua folha de marcação.

VENCEDOR

O vencedor será o jogador que atinja ou ultrapasse cada um dos 3 elementos (felicidade, dinheiro, celebridade) da sua fórmula do êxito. Mesmo que ele ultrapasse largamente 1 ou 2 elementos da sua fórmula, ele não ganhará a não ser que atinja o montante dos 3 elementos que ele se propôs. Exemplo: Você mencionou na sua fórmula 20 ★ + 40.000 E + 20 ♥. Em dado momento da partida, você encontra-se com 34 ★ e 25 ♥ mas somente 26.000 E em dinheiro. Você ultrapassou 2 elementos da sua fórmula, mas não o terceiro. Deverá continuar a jogar até que obtenha 40.000 E em dinheiro.



CARREIRAS

Respostas às perguntas que se poderão fazer a respeito do jogo.

1. Qual a diferença entre salário e dinheiro?

Há diferenças muito importantes:

- a • Deve atingir o montante de dinheiro da sua fórmula com dinheiro e não com o salário.
- b • Logo que passe pela casa "dia de pagamento", o banqueiro dar-lhe-á o montante do seu salário.
- c • Inscreva o seu salário na folha de marcação mas não o dinheiro em caixa. Vá tomando atenção ao longo do jogo, do total do seu dinheiro para saber quando atinge este elemento da sua fórmula.
- d • O seu salário nunca pode ser inferior a 100 E, mas pelo contrário pode perder todo o seu dinheiro.

1.º Exemplo: Se cair numa casa que o informa que deve aumentar o seu salário de X E, apague o salário actual e inscreva o novo. Mas não pode tocar neste novo salário a não ser depois de passar na casa "dia de pagamento".

2.º Exemplo: Se cair numa casa que indique para reduzir para metade o seu salário, apague o salário actual e inscreva o novo mas não dê qualquer dinheiro ao banqueiro.

3.º Exemplo: Se cair numa casa que lhe indique para dar metade do seu salário, veja a sua folha de marcação para saber qual o seu salário actual e dê em seguida metade desta importância em notas ao banqueiro; não reduza o seu salário na folha de marcação.

2. Cartas "a sorte bate à porta"

- a • Podemos servir-nos de uma carta "a sorte bate à porta" para fazer a volta completa do tabuleiro até à casa de onde partimos?
- b • Podemos servir-nos de uma carta "a sorte bate à porta" para deixar um dos caminhos do êxito e ir em direcção à casa "entrada" deste mesmo caminho?
A resposta a estas 2 perguntas é: sim. Em cada um dos casos, passará pela casa "dia de pagamento" e receberá o seu salário em notas.

3. Lançamento dos dados

Devemos avançar sempre o número exacto de pontos obtidos com os dados?

Sim. Quer esteja nas casas exteriores quer nos caminhos do êxito.

4. Hospital e desemprego

a • Logo que um jogador seja enviado para uma destas casas, deverá ir para lá passando pelas casas exteriores?

Não. Deverá ir directamente, isto é, sem passar na casa "dia de pagamento".

b • Deve-se pagar para deixar uma destas casas?

Não. Mas pode escolher, ou dá metade do seu salário e lançar os dados, ou tenta obter 5 pontos ou menos com os dados e avança o número de pontos obtido.

5. Belas-Artes

Logo que um jogador complete o caminho das Belas-Artes, passa pela casa "dia de pagamento"?

Não. Temos muito pena, mas é o preço do êxito.

6. A Bolsa e Las Vegas

Um jogador é obrigado a apostar ou investir logo que caia numa destas 2 casas?

Não. Do mesmo modo que nas casas "fim de semana em Veneza" e "publicidade", somente o jogador é senhor da sua decisão.

7. Fim de semana em Veneza e publicidade

Um jogador tem a possibilidade de acumular as compras de estrelas ou de corações?

Não. Ele deve escolher uma destas possibilidades.

8. Suposições

a • Imaginemos que um jogador cai numa casa que lhe ordena que perca metade ou a totalidade das suas estrelas ou corações e que este jogador não tem estrelas nem corações: ele não perde nada nem terá de pagar estas penalidades em seguida:

b • Imaginemos que ele tem somente uma estrela ou um coração e vai parar a uma casa que lhe ordena que perca metade dos seus corações ou estrelas: ele perde tudo o que tiver da categoria correspondente.

9. Multas

Imaginemos que um jogador não tem dinheiro para pagar uma multa: se não tiver nada, não paga nada ou paga a multa à altura das suas possibilidades nesse momento. De qualquer maneira, ele não terá de pagar a multa ou o complemento em seguida.

10. Dinheiro devolvido (Troco)

Se não for possível a um jogador dar o dinheiro exacto, quem fica a perder?

A banca fica a perder, sempre que um jogador não possa dar o dinheiro exacto.

11. Rivalidade

Que se passa logo que um jogador seja expulso de uma casa "entrada" depois de ter pago a inscrição?

O banqueiro reembolsa o jogador logo que ele esteja no desemprego.

12. Fôrmula do êxito

Podem os jogadores, para acelerar o jogo, utilizar uma fôrmula do êxito de menos de 60 pontos?

Sim, recomendamos a fôrmula de 30 pontos desde que o vosso tempo seja limitado.

