



jogos CARTO®

regras do jogo



Vº DE CARLOS CORREIA PINTO
Rua Delfim Ferreira, 698 Telef. 672705 - 673966
4100 PORTO

regras do jogo

O MILIONÁRIO

O MILIONÁRIO é um jogo de sociedade no qual podem participar dois a seis jogadores. A partir de quatro jogadores é conveniente que o banqueiro se dedique apenas à gestão do banco e orientação de todo o jogo. Até quatro jogadores um deles acumulará também as funções de banqueiro.

A duração do jogo poderá ter um número ilimitado de voltas, tempo determinado, ou combinar-se previamente quantas voltas vai durar, tendo em atenção que não poderá ter menos de duas voltas completas.

Cada jogador receberá de capital inicial 300.000 Kartos e escolherá uma marca que o representará durante o jogo.

Cada caixa de jogo «O MILIONÁRIO» compõe-se de:

1 Tabuleiro de Jogo	21 Títulos de terrenos para construção
1 Roleta	8 » transporte
40 Cheques de 1.000	4 » serviços
20 » 5.000	4 » seguros
20 » 10.000	3 » hipoteca
60 » 20.000	30 Cartas de risco
120 » 50.000	27 Casas
6 Marcadões	

INÍCIO DO JOGO

O jogador que estiver à direita do banqueiro coloca a sua marca na casa partida, faz girar a roleta e avança a sua marca tantas casas quantas o número que saiu. Se a casa que sair for o zero perde a vez de jogar. Em seguida, cumpre o que diz a casa em que colocou a sua marca e passa a vez ao colega de jogo à sua direita. E assim sucessivamente.

Só na sua vez, o jogador poderá fazer todas as operações de compra e venda, incluindo fazer leilão entre os seus parceiros de jogo dos vários títulos de bens e propriedades em disputa.

Se ao cair numa casa, um jogador não quiser comprar o título que a casa indica, o banqueiro deve imediatamente colocá-lo à venda entre todos os parceiros de jogo, incluindo aquele que desistiu de o comprar e venderá esse título àquele que oferecer o maior lance. O valor inicial do leilão é aquele que o título indica. Se ninguém o quiser, o banqueiro recolhe-o e o jogo recomeça normalmente.

A base fundamental de «O MILIONÁRIO» consiste na aquisição de propriedades e bens, com eles conseguir o maior volume de rendimentos, e, se possível, levar à falência, quer a banca, quer os seus companheiros de jogo.

Desde a partida, cada jogador movimenta o seu marcador, fazendo mover a roleta anexa, avançando tantas casas quantas o número que saiu. Se este for zero, perde a vez e passa o jogo ao parceiro seguinte.

Veja com atenção a casa onde caiu o seu marcador. Se tiver dúvidas, consulte nas regras o valor das casas ou das cartas.

Findo o período previamente combinado para o termo do jogo, ganhará aquele que conseguir maiores valores. Para saber esses valores, some o seu património em Kartos, casas, seguros, transportes e serviços.

Os valores das casas, seguros, transportes e serviços, são aqueles que as cartas indicam. Junte também o valor que pagou pelos lotes de terreno. Se ainda possui alguma hipoteca, abata o valor desta, mais o juro que lhe falta pagar.

Para iniciar o jogo, separe das outras cartas as cartas de «risco», baralhe-as, parta-as, e coloque-as no tabuleiro de jogo com as costas voltadas para cima. As outras cartas são para entregar aos jogadores conforme forem saindo, com a continuação do jogo.

Se, com a continuação do jogo, acabarem as cartas «RISCO», baralhe-as novamente e coloque-as com as costas voltadas para cima no primitivo local.

REGRAS DAS CASAS E CARTAS A VOLTA DO CARTÃO DE JOGO

«DIA DE RECEBER»

Sempre que passar ou parar numa casa «DIA DE RECEBER», o Banco paga-lhe 40.000 Kartos.

Uma das casas serve também de partida para o início do jogo.

Se tiver pedido ao Banco uma hipoteca, ao mesmo tempo que recebe, pague a parte da hipoteca.

«RISCO»

Se a sua marca cair numa casa destas, tire uma carta do baralho, pague ou receba o que ela indica, e coloque a carta ao lado no sítio indicado, com as costas voltadas para baixo.

TERRENOS COM O NOME DE OITO CIDADES

Conforme a importância da cidade neste jogo, que nada tem que ver com a realidade, o terreno à venda, está dividido em dois ou três lotes, cujo preço também varia. Sempre que um jogador cair numa casa destas, deve procurar comprá-la, imediatamente, pois só pode construir quando possuir o lote completo, dois ou três dessa cidade. O Banco mediante o pagamento indicado no tabuleiro de jogo dar-lhe-á a carta respectiva.

Se não conseguir comprar o lote todo, terá que negociar, quer por troca, quer por compra, com o parceiro de jogo que possuir o lote que lhe falta.

O preço que os seus colegas de jogo terão de pagar por terem parado num terreno de sua propriedade, está inscrito na carta, sob o título «ALUGUER», referente a esse terreno, e cidade.

Pode construir casas em cada lote de terreno. Estas só podem ser compradas ao Banco. Um jogador não pode construir a não ser nos terrenos dos quais já possui o lote completo. Por exemplo, se já possui o lote completo da cidade do Porto – Lote A, B e C, pode, em qualquer momento, comprar uma ou várias casas para construir sobre um ou vários lotes de terreno da mesma cidade ou várias cidades, desde que possua o respectivo lote completo e o capital necessário para as pagar.

Porém, deve construir uniformemente, quer dizer, não pode construir mais do que uma casa sobre cada terreno do mesmo lote até que tenha uma casa sobre cada lote da mesma cidade.

Pode então começar uma segunda série de casas e assim sucessivamente, porém até ao limite de quatro casas por cada terreno. Quer dizer, não pode construir três casas sobre, por exemplo, o lote B de Lisboa, enquanto que no lote A e C da mesma cidade apenas há uma casa.

Na sua vez de jogar, pode vender os seus terrenos, quer estejam construídos ou não, leiloando-os entre os seus colegas de jogo.

Se estiverem construídos o leilão inclui as casas que existirem no terreno posto à venda.

«CASINO»:

Sempre que cair numa casa destas, recebe do Banco 20 000 Kartos, guarde-os ou vá ao casino.

Se escolher ir ao casino, coloque o dinheiro em dois números, 10.000 em cada, e faça girar a roleta. Se o número que sair for um dos que escolheu, o Banco recolhe o seu dinheiro e dar-lhe-á em troca 150.000 Kartos. Se não saiu nenhum dos números escolhidos, não recebe nada e perdeu o que jogou. Para a carta «Risco» que diz que herdou proceda da mesma maneira que acima, com a diferença que agora são 10.000 Kartos, para jogar 5.000 em cada número.

Para a carta «Risco» que diz vá ao casino, a única diferença das anteriores é que o dinheiro é seu e tem obrigatoriamente que jogar.

TÁXI — METRO — AUTOCARRO — AVIÃO

Se possui cartas destas, recebe o que indica a rubrica «ALUGUER» sempre que um adversário páre numa casa sua.

Se possuir as duas cartas do mesmo tipo de transporte, recebe a dobrar. Exemplo, duas cartas de táxi recebe 10.000 Kartos, em qualquer das casas que páre.

Mas se tiver a sorte de conseguir comprar todas as oito cartas de transporte, então cobrará a cada adversário, sempre que parar em quaisquer dessas casas, 200.000 Kartos.

SERVIÇOS

REPARAÇÕES — CARBURANTES — TELEFONE — TV — RÁDIO

Se possui cartas destas, recebe o que indica a rubrica «ALUGUER», sempre que um adversário páre numa casa sua.

Se tiver a sorte de possuir as quatro cartas, então passará a receber 150.000 Kartos de cada adversário que parar numa qualquer casa de serviços.

SEGUROS

Sempre que páre ou passe por cima desta casa, pague o imposto de seguro. Se tem seguro pague 5.000 Kartos se não tem pague 15.000.

Para sua segurança e economia, compre uma carta de seguros. Ela dá-lhe vantagens sempre que passe ou páre na casa «SEGUROS» e em algumas cartas de «RISCO».

Não se esqueça que são só quatro as cartas de seguros; qualquer jogador as pode comprar para depois as negociar.

Nas cartas de «Risco» que se referem a acidentes, desastres e incêndios, se tiver seguro só paga metade.

HIPOTECA

Sempre que tenha falta de capital, pode pedir ao Banco uma carta de «HIPOTECA».

Com a carta receberá 100.000 Kartos, os quais, terão que ser pagos obrigatoriamente nas duas primeiras passagens pelas casas «DIA DE RECEBER», 60.000 Kartos de cada vez. Como coincide com o recebimento de 40.000 Kartos só terá que repor a diferença de 20.000 Kartos. Se não tiver capital, pede novo empréstimo.

Não se esqueça que o Banco só tem três cartas para «HIPOTECA», se elas já estiverem emprestadas, o seu jogo fica suspenso e não joga mais até que uma carta «HIPOTECA» se dê vaga, isto é, até que um dos seus colegas de jogo pague a dívida e o Banco possa emprestar essa carta a si.

Um jogador pode pagar a «HIPOTECA» e pedir nova «HIPOTECA» para ficar com a carta em seu poder, prejudicando assim um colega de jogo.

Se o jogador que pediu a «HIPOTECA» tiver propriedades, estas continuarão a receber os seus alugueis normalmente.

Enquanto houver hipotecas, o jogador hipotecado não poderá vender nenhum dos bens, a não ser que pague a dívida ao Banco.

Se um jogador a determinada altura não pode pagar as suas dívidas, o Banco recebe todos os seus valores, paga ao credor ou credores e esse jogador abandona o jogo.

Se for o Banco a não poder pagar, o jogo acaba, vencendo o jogador que tiver arrecadado maior quantidade de valores em Kartos, casas, terrenos, seguros, transportes e serviços, contando para isso o valor inscrito nas cartas e tabuleiro.