



# MONOPÓLEO

## REGRAS DO JOGO

### Objetivo

- Tornar-se o jogador mais rico através da compra, aluguer e venda de propriedades, enquanto aprende acerca do processo de transformação de óleos alimentares usados em biodiesel.

### Propriedades

O tabuleiro apresenta 16 propriedades, que correspondem a 16 passos da transformação dos óleos alimentares usados em biodiesel, por ordem. Cada carta de título de propriedade apresenta uma pequena descrição desse processo.

### Dinheiro

- Cada jogador recebe €1000 e distribuído da seguinte forma:
- Duas notas de €200;
- Quatro notas de €100;
- Quatro notas de €50;
- Seis notas de €20;
- Cinco notas de €10;
- Cinco notas de €5;
- Cinco notas de €1.

### Cartas Cofre e Sorte

- Existem 32 cartas no jogo. Elas são as cartas da Gota do Conhecimento e as cartas de Sorte (dezasseis da Gota do Conhecimento dezasseis de Sorte). Elas são baralhadas e colocadas viradas para baixo no local indicado no tabuleiro.

### Peões

- Cada jogador deverá escolher um dos 6 peões para jogar o Monopóleo, e que são: o Garrafão, o Oleão, o Barril, o Posto de Abastecimento, o Jerricã e a Garrafa.

### Banqueiro

- Escolha um jogador para ser o Banqueiro durante o jogo. Se existirem mais de 5 jogadores em jogo, escolha um jogador para desempenhar apenas esta função.
- Caso o jogador que for eleito o Banqueiro participe do jogo, terá de tomar bastante cuidado para não misturar o seu dinheiro com o do Banco, nem efetuar qualquer tipo de batota. Se tal acontecer, fica automaticamente desqualificado e terá de ser substituído nas funções de banqueiro.
- O banqueiro fica responsável por toda a atividade do Banco.

## Banco

- Além do dinheiro, o Banco detém os Títulos de Propriedade.
- O Banco realiza várias operações como: pagar prêmios, receber taxas e impostos, leiloar e vender Propriedades, conceder empréstimos por intermédio da Hipoteca das Propriedades e intermediar transações entre jogadores.
- O Banco nunca irá à falência. Caso o dinheiro do Banco acabar, o Banqueiro poderá produzir o quanto for necessário, escrevendo o valor correspondente em papel comum.

## O jogo

- Cada jogador lança os dados. O jogador com o valor mais elevado é o primeiro a jogar. A ordem de jogo segue o sentido dos ponteiros do relógio, ou seja, a seguir ao primeiro jogador segue-se o que está à sua esquerda e assim sucessivamente.
- Todos os jogadores colocam suas Peças na casa de Partida. Esse é o local onde se inicia o jogo.
- O jogador que iniciará o jogo, lança os dados e moverá o seu peão o número de casas que os dados indicarem, no sentido dos ponteiros do relógio. Dois ou mais peões de jogo podem estar na mesma casa ao mesmo tempo. Consoante a casa onde parar, poderá:
  - Comprar a propriedade pelo preço indicado (se não pertencer a outro jogador)
  - Pedir ao banqueiro para leiloar a propriedade (se não quiser comprar a propriedade pelo preço indicado).
  - Pagar renda (se a propriedade pertencer a outro jogador).
  - Retirar uma Carta da Sorte ou da Gota do Conhecimento.
  - Ir para a cadeia.
- A Peça do jogador ficará nessa casa até a próxima vez dele jogar, onde novamente lançará os dados e movimentará o Peão.
- Se durante o lançamento dos dados algum jogador conseguir um doble (significa que tirou o mesmo número nos dois dados), ele poderá jogar novamente. Se um jogador conseguir 3 dobles consecutivos na mesma jogada, vai parar à cadeia.
- Se ficar sem dinheiro, hipoteque ou venda propriedades para pagar aos seus credores. Se não conseguir obter dinheiro suficiente para pagar rendas, impostos ou contas, vai à falência e fica fora do jogo.
- Nenhum jogador pode pedir dinheiro emprestado, nem pode emprestar dinheiro a outros jogador. No entanto, um jogador pode aceitar uma propriedade como forma de pagamento.
- O jogo termina quando existir apenas um jogador que não tenha ido à falência. Este será considerado o grande vencedor!

## Comprar Propriedades

- O jogador que parar numa Propriedade sem dono, terá a opção de comprá-la ao banco. O preço dessa Propriedade encontra-se no Tabuleiro do jogo.
- Ao comprar uma Propriedade do Banco, este dará ao jogador um Título de Propriedade

- Os Títulos de Propriedade do jogador, ficarão voltados para cima e à sua frente. Isso permitirá aos outros jogadores controlar e saber quem tem o quê.
- Se decidir não comprar uma propriedade, os outros jogadores poderão fazê-lo através de um leilão.

### Leilão

- Se parar numa Propriedade sem dono e decidir não comprá-la, o Banco é obrigado a colocar essa propriedade em Leilão.
- Todos os Jogadores participam no leilão, inclusive aquele que decidiu não comprar a Propriedade quando parou nela.
- O Banco então declara aberto o Leilão e os jogadores licitarão a partir de qualquer valor. O Banqueiro deverá observar a evolução do valor das licitações. Se por exemplo, estas forem aumentando de  $\Theta 1$  em  $\Theta 1$ , o Banqueiro deverá intervir, e passará a indicar o valor da licitação seguinte. Exemplo: "Quem dá  $\Theta 20$ " ou "Quem dá  $\Theta 30$ ". Com isto, evita-se que o Leilão se estenda por um tempo desnecessário.
- No final do leilão, o jogador que fizer a maior licitação por último será o comprador dessa Propriedade. Ele pagará o valor dessa licitação ao Banco e em troca receberá o seu Título de Posse da Propriedade.

### Pagar a renda

- Quando um jogador parar numa Propriedade de outro jogador, este jogador terá de pagar um aluguer ao dono dessa Propriedade. O valor do aluguer consta no Título de Posse dessa Propriedade.
  - O valor do aluguer pode duplicar, caso essa propriedade pertença a um "Monopólio". O "Monopólio" é quando o proprietário possui todas as Propriedades de um mesmo grupo de cor.
  - Quando um jogador cair numa Propriedade de posse de outro jogador e esta estiver hipotecada, o aluguer não será recolhido porque o proprietário não terá direito a ele. Se um jogador detiver um "Monopólio", mas uma das casas estiver hipotecada, este continua a receber o dobro do valor do aluguer sobre a casa que não estiver hipotecada.
  - Os Oleões e as Companhias possuem um modo diferente de calcular o aluguer. Para mais detalhes consulte o Título de Posse referente a cada Propriedade.
- NOTA: o proprietário deverá cobrar o jogador que caiu na sua Propriedade imediatamente e, antes que o jogador seguinte lance os dados. Se isso não acontecer, e o jogador lançar os dados, o proprietário perderá o direito de cobrar e receber o aluguer.

### Cartas de Sorte e Gota do Conhecimento

- Ao cair numa das casas indicadas com Sorte ou Gota do Conhecimento, o jogador terá direito a tirar uma carta do tabuleiro referente ao espaço em que caiu. Leia

o conteúdo da carta e siga as instruções dela. Feito isso, reponha a carta debaixo do monte e virada para baixo.

- Ao tirar a carta "Ficas livre da cadeia", o jogador terá o direito de ficar na posse dela para ser utilizada quando estiver na Cadeia. Também poderá vender essa carta a outro jogador que estiver na cadeia. Depois de utilizá-la para sair da cadeia a carta "Ficas livre da cadeia" será repostada debaixo do monte e virada para baixo.

### Estacionamento livre

- Esta é uma casa de paragem livre. Não ganha nem perde dinheiro quando aqui chega. Pode continuar a receber o aluguer das suas propriedades, etc...

### Cadeia

- O jogador vai para a cadeia quando:

- O peão do jogador cair no espaço denominado "Vá para a cadeia";
- O jogador tirar uma carta que o envie para a cadeia;
- O jogador tirar um doble nos dados três vezes seguidas.

- Se o jogador for para a cadeia, ele deverá colocar imediatamente o seu peão no espaço denominado "Cadeia", encerrando a sua jogada.

- Enquanto estiver na cadeia, o jogador pode receber o aluguer das suas propriedades que não estejam hipotecadas, comprar e vender propriedades.

- Se o jogador não é "mandado" para a cadeia, mas para no espaço "Cadeia", significa que o jogador está "Apenas de visita". É como se o jogador estivesse no "Estacionamento livre". A sua jogada termina aí.

- Para tentar sair da cadeia na sua vez seguinte de jogar, o jogador terá uma das seguintes opções e, seguindo a ordem que é apresentada abaixo:

1. Pagar €50 ao Banco e seguir o jogo normalmente (lançar os dados);
2. Utilizar a carta "Ficas livre da cadeia" e seguir o jogo;
3. Comprar a outro jogador a carta "Ficas livre da cadeia" e usá-la para seguir o jogo;
4. Lançar os dados. Se tirar um doble, segue a jogar normalmente, conforme o resultado que saiu nos dados.

Se nenhum destes cenários acima ocorrer, a vez do jogador encerra-se, e o próximo jogador lança os dados.

- Para tentar sair da cadeia na sua segunda vez de jogar, o jogador terá uma das duas opções e, seguindo a ordem que é apresentada abaixo:

1. Pagar €50 ao Banco e seguir o jogo normalmente (lançar os dados);
2. Lançar os dados. Se tirar um doble, segue a jogar normalmente, conforme o resultado que saiu nos dados.

Se nenhum destes cenários acima ocorrer, a vez do jogador encerra-se, e o próximo jogador lança os dados.

- Para tentar sair da cadeia na sua terceira vez de jogar, o jogador terá apenas a seguinte opção:

1. Lançar os dados. Se tirar um doble, segue a jogar normalmente, conforme o resultado que saiu nos dados.

Se isso não acontecer, o jogador paga \$50 ao Banco e segue a jogar normalmente.

### Casa de partida

- Ao cair ou passar pela casa de "Partida", o jogador terá o direito de receber do Banco um salário no valor de \$200.

- É dever de todos os jogadores cobrar ao Banco o seu salário, caso o Banqueiro não perceba que atingiu ou passou pelo "Ponto de Partida".

### Falta de dinheiro

Se tiver falta de dinheiro, poderá obtê-lo de duas formas:

- Hipotecar propriedades;

- Vender propriedades, companhias ou oleões a outro jogador, mediante um valor acordado entre ambos, mesmo que a propriedade esteja hipotecada.

### Vender propriedades

- Propriedades sem construções, Oleões e Companhias podem ser vendidas entre jogadores, numa transação particular e por um preço a ser combinado entre ambos.

- Estas transações só poderão ocorrer durante a vez de jogar de um dos intervenientes da transação, ou seja, durante a jogada do interessado em comprar ou do interessado em vender.

### Hipoteca

- As propriedades poderão ser Hipotecadas ao Banco em troca de dinheiro emprestado. O valor das Hipotecas de cada Propriedade está inscrito no Título de Posse. Após receber do Banco o valor da hipoteca, volte a carta de título de propriedade para baixo.

- O aluguer de uma Propriedade Hipotecada não poderá ser recebido pelo seu proprietário.

- Para receber de volta a propriedade, o proprietário da Propriedade Hipotecada, pagará ao Banco o valor da Hipoteca e mais 10% do valor da hipoteca, de juros.

- Após o resgate da Hipoteca, a Propriedade estará livre para receber o aluguer.

- O proprietário da Propriedade Hipotecada detém a posse dela e nenhum outro jogador poderá resgatá-la, a não ser o próprio.

- O proprietário de uma Propriedade Hipotecada, poderá vender essa propriedade a outro jogador se for do interesse dele. O preço será combinado entre ambos. O novo proprietário poderá resgatar a Hipoteca do Banco no momento da compra, pagando a Hipoteca mais os juros de 10%. Se não for esse o interesse desse novo proprietário, ele deverá pagar ao Banco uma taxa de manutenção de 10% do valor da Hipoteca. Mais

tarde quando realmente for resgatar a Hipoteca, ele deverá pagar ao Banco a Hipoteca e mais os juros de 10%.

### Falência

- O jogador é declarado falido se estiver a dever mais do que pode pagar ao Banco ou a outro jogador com o seu património.
- Se a dívida for para com outro jogador, o jogador endividado deverá entregar tudo o que possui (Títulos de Propriedade e cartas "Ficas livre da cadeia") ao jogador que o levou à falência.
- Se a dívida for para com o Banco, o jogador endividado deve devolver-lhe todas as suas propriedades e retirar-se imediatamente do jogo. As Propriedades recebidas pelo Banco serão leiloadas.

NOTA: Apenas o Banco pode emprestar dinheiro a um jogador e somente através da Hipoteca de Propriedades.

### Vencedor

- O último jogador que permanecer no jogo, após todos os outros falirem, será declarado o Vencedor do Monopólio.

### Jogo Rápido

Se quiser jogar de forma mais rápida, poderá seguir as seguintes regras:

- Para começar, o banqueiro baralha as cartas de título de propriedades e atribui 2 cartas, de forma aleatória a cada jogador. Os jogadores pagam imediatamente ao banqueiro o preço das propriedades que recebem. O jogo prossegue normalmente.
- Assim que o 2º jogador vá à falência, o jogo termina de imediato. O banqueiro procede a calcular o valor do património de cada jogador. Este obtém-se através da soma de:
  - O dinheiro que o jogador possui em notas;
  - O valor das Propriedades, Companhias e Oleões que está inscrito no tabuleiro;
  - O valor das propriedades hipotecadas, que é metade do inscrito no tabuleiro;O jogador mais rico ganha o jogo!

### Jogo Personalizado

Em alternativa, os jogadores podem acordar um tempo limite para terminar o jogo. O jogador mais rico quando o jogo terminar é o vencedor.