



MonopÓleo

REGRAS DO JOGO

OBJETIVO

Acabar o jogo como jogador com mais bens e Óleo Alimentar Usado (OAU) na sua posse.

DINHEIRO

Cada jogador recebe no início do jogo 25 L (litros) de óleo distribuído da seguinte forma:

- Duas garrafas (notas) de 5 L
- Quinze garrafas (notas) de 1L

CARTAS DE PERGUNTA

Existem 20 cartas no jogo. Elas são as cartas Mistério e da Sorte/Óleo (10 de cada). Elas estão baralhadas e colocadas, viradas para baixo, no local indicado no tabuleiro.

Todas elas possuem uma questão, que deve ser colocada por outro jogador (preferencialmente o responsável pela Prio).

PEÇAS

Cada jogador escolhe uma tampa (tampinhas reutilizadas) das 4 existentes.

RESPONSÁVEL

Um jogador terá que ser escolhido para ser a Prio (responsável pelos bens e gestão do óleo) durante o jogo. Pode-se resolver isso nos dados, onde o jogador que tirar o maior número será a Prio. O jogador que for eleito o responsável pela Prio, pode também participar do jogo.

PRIO

Além do óleo (dinheiro), a Prio detém os bens. A Prio realiza várias operações como: pagar salários e bônus, recebe multas pagas pelos jogadores e vende propriedades.

O JOGO

Cada jogador lança os dados, por ordem aleatória, para se saber quem irá iniciar o jogo. Quem tirar o maior número começa.

Todos os jogadores colocam as suas Peças no local denominado de “Ponto de Partida”, local onde se inicia o jogo.

O jogador que iniciará o jogo, lança os dados. O resultado indicado é o número de espaços que a Peça do jogador se movimentará pelo tabuleiro e no sentido da seta. O jogador seguinte é o que está à esquerda desse jogador e assim sucessivamente. A Peça do jogador ficará nesse novo espaço até a próxima vez que este jogar, onde novamente lançará os dados e movimentará a Peça.

Durante o jogo, várias Peças poderão permanecer num mesmo espaço e ao mesmo tempo numa rodada.

COMPRAR PROPRIEDADES

O jogador que calhar numa Propriedade sem dono, terá a opção de comprá-la à Prio. O preço dessa Propriedade encontra-se impressa no Tabuleiro do jogo.

Ao comprar uma Propriedade da Prio, esta dará ao jogador um Título de Posse dessa Propriedade.

Os Títulos de Posse do jogador, ficarão voltados para cima e à sua frente. Isso permitirá que os outros jogadores possam controlar e saber quem tem o quê.

PAGAMENTO AOS PROPRIETÁRIOS

Quando um jogador calhar numa Propriedade cuja posse pertence a outro jogador, este jogador terá de pagar uma quantia ao respetivo proprietário. O valor desse quantia consta no Título de Posse dessa 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 a tal quantia.

CARTAS DE PERGUNTA

Ao calhar num dos espaços indicados com Mistério ou Sorte/Óleo, o jogador terá direito a tirar uma carta do tabuleiro referente ao espaço em que caiu. Depois de lido o conteúdo da carta e a questão ter sido respondida, a carta usada deve ser recolocada em baixo do monte e virada para baixo.

Tendo em conta qual for a casa em que calhar e a carta que for tirada, o jogador pode ser recompensado por responder corretamente à questão de duas maneiras. Se a casa e a carta forem respetivas ao Mistério e o jogador responder acertadamente, ganha a oportunidade de jogar outra vez. Se a casa e a carta forem respetivas à Sorte/Óleo e o jogador responder acertadamente, é recompensado com o valor de 5 L de óleo. Se o jogador responder erradamente permanece parado na mesma casa à espera que seja novamente a sua vez de jogar.

MAUS HÁBITOS

Este espaço está associado a um mau hábito como colocar o OAU nos resíduos indiferenciados.

Quando o jogador calha nesta casa é obrigado a pagar uma multa por maus hábitos na Gestão de Resíduos.

PRISÃO

O jogador irá para a prisão quando a sua peça calhar no espaço denominado “Vai para a prisão” por ser acusado de deitar ou verter **OAU** para rede de esgotos (por exemplo, lava-loiça).

Se o jogador for para a prisão, ele deverá colocar imediatamente a sua peça no espaço denominado “Prisão” e assim encerrando a sua jogada, e o próximo jogador lança os dados.

Se o jogador não é “enviado” para a prisão, mas calha no espaço “Na Prisão”, significa que o jogador está “Apenas a visitar”. Encerra-se a jogada, e o próximo jogador lança os dados.

O jogador tem de ficar uma ronda, após ter ido para a prisão, sem lançar o dado e jogar. Só na rodada seguinte a essa é que pode lançar o dado para voltar a jogar.

Nota: o período em que o jogador estiver na prisão, ele poderá comprar, vender e receber dinheiro de outros jogadores, pelas propriedades, normalmente.

PONTO DE PARTIDA

Ao calhar ou passar pelo “Ponto de Partida”, o jogador terá o direito de receber da Prio um salário no valor de 5 L.

É dever de todo jogador cobrar à Prio o seu salário, caso o Responsável não perceba que você atingiu ou passou pelo “Ponto de Partida”.

FALÊNCIA (PERDER)

O jogador é declarado falido se dever mais do que pode pagar à Prio ou a outro jogador.

Se a dívida for com outro jogador, o jogador endividado deverá entregar tudo o que possui a este jogador e retirar-se imediatamente do jogo.

Se a dívida for com a Prio, o jogador endividado deve entregar todas as suas propriedades à entidade e retirar-se imediatamente do jogo.

Nota: fica estabelecido que nenhum jogador poderá emprestar litros de óleo a outro jogador.

VENCEDOR



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

Caso nenhum dos jogadores, ao fim das 10 voltas, tiver falido, vence o jogador com mais Óleo em sua posse no total (Dinheiro e Propriedades).