

JOGO DA VIDA

UMA DISPUTA EMOCIONANTE EM BUSCA DO SUCESSO!

DICA AOS ADULTOS: LEIA AS INSTRUÇÕES A SEGUIR COM ATENÇÃO, E AO TEMPO, VÁ JOGANDO COM A CRIANÇA.



PREPARE O JOGO:

Separe os pinos rosas e azuis das molduras com cuidado e se necessário, utilizar uma tesoura escolar sem pontas. Escolha um dos jogadores para ser o banqueiro. As funções do banqueiro são:

- Separar o dinheiro em pilhas com notas do mesmo valor;
- Formar pilhas com as Apólices de Seguro, Ações, Notas Promissórias e Cartões de Riqueza (virados para baixo), colocando tudo próximo ao tabuleiro;
- Colocar a faixa numerada também ao lado do tabuleiro;
- Receber dinheiro, fazer pagamentos e distribuir apólices, ações e cartões de riqueza.

COMO JOGAR:

Você deve seguir o caminho do tabuleiro, obedecendo estas regras:

- Sempre que você PARAR num espaço AMARELO, DOURADO ou VERMELHO ou PASSAR por qualquer espaço VERMELHO, você é obrigado a cumprir suas ordens. Exceto se parar no espaço DIPLOMA UNIVERSITÁRIO, explicado adiante.
- Quando PARAR ou PASSAR nos espaços BRANCOS, você não é obrigado a cumprir as ordens. Você cumpre se quiser. Antes de iniciar o jogo, escolha qual dos 2 caminhos você quer seguir:
- O caminho dos NEGÓCIOS: mais curto e com um salário de \$12.000 OU
- O caminho da UNIVERSIDADE: mais longo, com o salário de acordo com o espaço amarelo em que você parar: Médico - \$50.000, jornalista - \$24.000 e assim por diante. Se você não parar em nenhum dos espaços de profissões, então receberá, automaticamente, o salário de DIPLOMA UNIVERSITÁRIO - \$16.000.

O JOGO DA VIDA VAI COMEÇAR!

- Primeiro, o banqueiro distribui para cada jogador um carro com um pino azul ou rosa, 1 nota de \$5.000, 5 notas de \$1.000 e um Cartão de Riqueza.
- Todos os jogadores giram a roleta. Quem tirar o número mais alto começa o jogo.
- O primeiro jogador coloca seu carro na SAÍDA e decide se vai seguir o caminho dos NEGÓCIOS ou da UNIVERSIDADE e se quer comprar o seguro do carro. Gire a roleta e o número sorteado indica quantos espaços ele deve andar. Quando o espaço já estiver ocupado, ele deve continuar com seu carro até o próximo espaço livre.

SITUAÇÕES E CHANCES QUE VÃO APARECER PELO CAMINHO

AÇÕES E SEGUROS (DE VIDA, DO CARRO E DA CASA):

Sempre que parar ou passar nos espaços brancos com oferta de ações ou apólices de seguro, você poderá comprá-las. LEMBRE-SE: você só pode ter UMA apólice de cada tipo de seguro e UMA ação.

DIA DO PAGAMENTO:

Lembre-se de receber seu salário toda vez que parar ou passar no espaço vermelho do DIA DO PAGAMENTO. Muita atenção, pois você perderá um salário se não se lembrar de recebê-lo antes que o próximo jogador gire a roleta.

• DIA DO PAGAMENTO - Pague dívida com juros - Toda vez que parar ou passar num espaço vermelho com essa ordem, pague ao banqueiro \$1.000 de juros para cada nota promissória de \$20.000 que você tiver, depois de ter recebido seu salário (Veja seção "emprestando dinheiro do banco").

CARTÕES DE RIQUEZA:

Toda vez que você PARAR exatamente num Dia do Pagamento, além de receber seu salário, você também retira da pilha um CARTÃO DE RIQUEZA. Assim, você pode ter vários cartões ao mesmo tempo. Há 3 tipos de Cartões de Riqueza:

- DIVIDINDO OS LUCROS: Apresente este cartão a qualquer adversário que parar num espaço em que ele receba \$16.000 ou mais. Ele terá que lhe dar METADE da quantia que estiver recebendo.
- DIVIDINDO A DESPESA: Apresente este cartão a qualquer adversário, quando você parar num espaço em que tiver que pagar \$10.000 ou mais ao banqueiro. O adversário terá que pagar METADE da sua despesa.

• CARTÃO DE ISENÇÃO: Mostre este cartão e você não precisará pagar quando algum adversário lhe apresentar um dos cartões anteriores.

ATENÇÃO: Os cartões apresentados devem ser colocados de volta, embaixo da pilha.

Importante: Apenas UM jogador de cada vez pode apresentar um cartão Dividindo Lucros ou Despesa. Se 2 jogadores apresentarem os cartões ao mesmo tempo, eles deverão girar a roleta. Quem tirar o número mais alto apresentará o cartão.

Os cartões de Riqueza podem fazer você ganhar ou perder dinheiro. Escolha o momento certo para usá-los e não deixe que seus adversários os vejam antes da hora.

DIA DO SEU CASAMENTO:

Todos os jogadores tem que parar ao lado da Igreja, no espaço DIA DO SEU CASAMENTO. Faça o seguinte:

- Coloque um pino azul ou rosa (marido ou mulher) no seu carro.
- Ganhe presentes! É só girar a roleta de novo. Se der:
- Nº 1, 2 ou 3 - você receberá \$2.000 de cada adversário!
- Nº 4, 5 ou 6 - você receberá \$1.000!
- Nº 7, 8, 9 ou 10 - você não receberá nada!
- Vá em "lua-de-mel"! Gire a roleta mais uma vez e avance o número de espaços sorteados.

FILHOS E FILHAS

Se você parar num espaço em que nasceu um filho, faça o seguinte:

- Coloque um pino azul ou rosa no seu carro. Se tiver mais de 4 filhotes, guarde os pinos que sobraem com você.
- Receba \$1.000 de cada adversário. Se nascerem gêmeos, receba \$2.000 de cada um.

APOSTANDO NA ROLETA

Esta é sua chance de ganhar mais dinheiro na roleta! As cores e números da faixa numerada correspondem aos da roleta. Quando algum adversário for girar a roleta, você pode apostar num número. Coloque até \$24.000 sobre o número escolhido da faixa ou, se preferir apostar em dois números, divida a quantia sobre os dois números na faixa. Quando mais de um jogador apostar no mesmo número ao mesmo tempo, cada um deve dizer ao banqueiro a quantia apostada. Se você acertar o número sorteado, o banqueiro terá de pagar a você 10 vezes o valor apostado. Depois de pagar os vencedores, o banqueiro recolhe o dinheiro que está na faixa para o banco. O jogador que vai girar a roleta não pode apostar na sua vez, exceto nos DIA DE SORTE.

DIA DE SORTE:

Quando você PARA num espaço DIA DE SORTE, ganha \$20.000 do banqueiro, em duas notas de \$10.000. Você pode guardar o dinheiro ou apostar na roleta. Para apostar, coloque cada nota de \$10.000 sobre um número diferente da faixa. Gire a roleta: se cair um dos dois números, o banqueiro lhe dará \$300.000! Depois, o banqueiro retira o dinheiro da faixa e coloca no banco. Quando você está apostando no DIA DE SORTE, nenhum outro jogador pode apostar.

VINGANÇA

Quando você parar num dos espaços dourados de VINGANÇA, terá que escolher entre:

- Receber \$200.000 de qualquer jogador, ou
- Mandar qualquer jogador andar para trás 10 espaços.
- NOTA: Quando você pedir \$200.000 a um jogador e ele não tiver a quantia, ele terá que voltar aos 10 espaços pois você não pode escolher outro adversário para aplicar sua VINGANÇA. Você tampouco pode aplicar sua VINGANÇA num jogador que estiver no último espaço do jogo (Milionário).

ANDANDO PARA TRÁS:

Quando você tiver que voltar no caminho:

- Se houver bifurcação, pegue sempre o trecho mais curto;
 - Não cumpra as ordens dos espaços em que passar ou parar.
 - Se o espaço em que você tiver que parar estiver ocupado, continue andando para trás até o primeiro espaço livre.
 - As ordens dos espaços são válidas sempre que você voltar a andar para frente novamente, exceto nos espaços:
 - Do DIA DO SEU CASAMENTO - Há uma lei contra a bigamia!
 - De oferta de SEGUROS e AÇÕES: Lembre-se que você só pode ter UMA apólice de cada tipo de seguro e UMA ação.
- ATENÇÃO: Quando você andar para trás até a "Saída", volte a andar para frente pelo caminho dos NEGÓCIOS. Só que seu salário continuará sendo o mesmo do início do jogo. Uma vez médico, médico para o resto da vida!

JOGANDO NA BOLSA

Se você tiver ações, quando passar ou parar num desses espaços brancos, você pode jogar na Bolsa, na mesma rodada. Coloque sua ação sobre os números 4, 5 e 6 da faixa numerada e gire a roleta. Se der:

- Nº 1, 2 ou 3: O mercado de ações está em baixa. Você tem que pagar ao banco \$60.000.
- Nº 4, 5 ou 6: O mercado está estável. Você não ganha nem perde nada.
- Nº 7, 8, 9 ou 10: O mercado está em alta. Você recebe \$120.000 do banco!

Em todos os casos, a ação continua sendo sua e você permanece como acionista. Quando você está jogando na bolsa, nenhum outro jogador pode apostar na roleta.

EMPRESTANDO DINHEIRO DO BANCO:

Você pode pedir qualquer quantia emprestada ao banco, que lhe emprestará sempre, com notas de \$20.000. Há somente 2 situações em que você não pode pedir dinheiro emprestado.

- Para apostar na roleta, ou
- Para pagar os \$200.000, ou parte desta quantia, na Vingança. O banqueiro também lhe dará, para cada \$20.000 que você pedir emprestado, uma NOTA

PROMISSÓRIA vermelha (para lembrar que você está "no vermelho" e deve o valor total das suas NOTAS PROMISSÓRIAS ao banco). Quando você for pagar o empréstimo, devolva \$20.000 junto com cada NOTA PROMISSÓRIA. Tente pagar seu empréstimo o mais depressa que puder, para evitar o pagamento de juros de \$1.000 (veja DIA DO PAGAMENTO), ou pior ainda, com valor mais alto (Veja DIA DO JUÍZO).

PEDÁGIO

O primeiro jogador a atravessar completamente a ponte do pedágio, fica com o direito de cobrar \$24.000 de PEDÁGIO de cada jogador que for atravessando a ponte depois dele. Mas se ele for à falência ou tiver que voltar para trás antes da ponte, por causa de uma Vingança, aí o privilégio de receber o pedágio passa para o 2º jogador a atravessar a ponte.

DIA DO JUÍZO:

Você é obrigado a parar no espaço do DIA DO JUÍZO para:

- Ganhar \$48.000 para cada filho que você tiver;
- Pagar ao banco todas as NOTAS PROMISSÓRIAS que você ainda deve, só que agora ao preço de \$25.000, em vez dos \$20.000 válidos antes do DIA DO JUÍZO.

Nesta rodada, você tem também que tomar uma decisão muito importante. Decida o que você vai tentar ser:

- MILIONÁRIO: Se você acha que tem dinheiro suficiente para ganhar o jogo, gire a roleta de novo e ande o número de espaços sorteados, em direção ao espaço MILIONÁRIO.
- MAGNATA (CUIDADO COM A FALÊNCIA!) Se você acha que está pobre ou ficou sem dinheiro nenhum, coloque tudo o que lhe resta (até o carro, se você estiver "duro") sobre um número na faixa numerada. Gire a roleta de novo. Se cair seu número, você se tornará um MAGNATA, o jogo termina e você será o grande vencedor! Agora, se não cair seu número, é o fim: o banqueiro recolhe seu dinheiro, você vai à FALÊNCIA e fica fora do jogo! Enquanto ninguém se tornar MAGNATA, o jogo continua com os jogadores se tomando MILIONÁRIOS ou indo à FALÊNCIA.

MILIONÁRIO

Você não precisa tirar o número exato na roleta para chegar até o espaço MILIONÁRIO. Se você for o primeiro jogador a chegar nesse espaço, você recebe:

- Bônus de \$240.000
- Prêmios do número da sorte. Gire a roleta e o número sorteado será seu número da sorte. Até o fim do jogo, todo adversário que tirar esse número na roleta, terá que pagar \$24.000 para você. Coloque seu carro sobre esse número na faixa, para mostrar que ele é seu. Mas esse número ainda poderá ser usado pelos seus adversários para apostas na roleta.

Como MILIONÁRIO, você também poderá apostar na roleta, receber o pedágio da ponte, se ela for sua, e usar os cartões de riqueza que sobraram para você. Seus adversários também poderão apresentar a você seus cartões DIVIDINDO AS DESPESAS, se quiserem.

QUEM GANHA O JOGO DA VIDA

Se ninguém se tornar MAGNATA antes, o jogo termina quando o último jogador for à FALÊNCIA ou ficar MILIONÁRIO. Todos os jogadores, então, contam seu dinheiro. As ações valem \$120.000 e o seguro de vida \$8.000. O SEGURO DE CARRO E DE CASA NÃO VALEM NADA. O MILIONÁRIO que tiver mais dinheiro ganha o JOGO DA VIDA!