

Regras do Jogo

**O
EMPRESÁRIO**

Nas instruções deste manual, o nível de dificuldade atribuído a determinadas operações ou regras deste jogo, está representado por estes símbolos ■

Tratando-se de um jogo com uma vasta gama de operações e recursos, para serem explorados pelos participantes, pode no entanto ser jogado na sua forma mais simples, eliminando-se todas, ou algumas das fases do jogo, que estão assinaladas com esses símbolos.

A partir do nível ■ ■ ■ requiere-se uma participação mais atenta.

O objectivo deste jogo consiste em obter o máximo rendimento das Fábricas e aplicar esses lucros, investindo nas Vilas ou no negócio de Títulos, de forma a atingir no final do jogo o melhor resultado em capital e bens acumulados.



APRESENTAÇÃO E PREPARAÇÃO DO JOGO

Este jogo é para ser jogado com o mínimo de 2 e o máximo de 4 jogadores e um Banqueiro, que irá operar com o computador.

AS 4 FÁBRICAS E AS UNIDADES DE FABRICO

As Fábricas representadas no tabuleiro produzem unidades de fabrico destinadas ao Comércio Interno e ao Comércio Externo.

As Unidades para o Comércio Interno são:

10 Supermercados da ... FÁBRICA DE EQUIPAMENTO DE SUPERMERCADOS

10 Estações de Serviço da . FÁBRICA DE EQUIPAMENTO DE EST. DE SERVIÇO

10 Casas da FÁBRICA DE CASAS PRÉ-FABRICADAS

10 Automóveis da FÁBRICA DE AUTOMÓVEIS

Estas Unidades serão comercializadas entre os Empresários.

As Unidades destinadas ao Comércio Externo – CONTENTORES, são produzidas por todas as Fábricas e vendidas para exportação, através do Banco.

ELEMENTOS A DISTRIBUIR AOS JOGADORES

A cada jogador é entregue uma Fábrica e a Vila que se encontra mais perto da Fábrica.

A Fábrica é fornecida com as 10 unidades de fabrico destinadas ao Mercado Interno. Isto é: A Fábrica de Equipamento de Supermercados, com 10 Supermercados, a Fábrica de Automóveis, com 10 Automóveis, etc.

5 destas unidades são armazenadas no espaço disponível à frente da Fábrica, ficando as outras 5 em poder do Empresário.

Conforme vai vendendo aos colegas, as unidades armazenadas, vai colocando as restantes 5 dentro do parque da Fábrica para serem também transacionadas.

Juntamente com estas unidades são também entregues aos Empresários 5 contentores que serão todos colocados no parque da Fábrica.

Portanto, no início do jogo cada Fábrica terá, armazenado no seu parque, 5 unidades do seu fabrico mais contentores, ficando com 5 unidades de reserva.

Para administrar a Fábrica e a Vila, cada Empresário recebe 16.000 contos em notas, distribuídos da seguinte forma: 1 nota de 5.000, 10 notas de 1.000 e 10 notas de 100.

Além desta quantia ficará com mais 15.000 contos depositados no Banco à sua ordem.

A CONTA NO BANCO: A conta depositada no Banco é controlada através do computador, pelo jogador com as funções de banqueiro. Esse dinheiro pode ser levantado ou transferido para a conta doutro Empresário comunicando-se ao Banqueiro a operação a realizar.

A conta do Banco **não pode ficar com saldo negativo**

Jogando-se sem um Banqueiro (5.º jogador) estas funções podem ser distribuídas alternadamente a um ou mais jogadores.

COMÉRCIO INTERNO

Todas as unidades destinadas ao Comércio Interno são vendidas pelos proprietários das Fábricas, aos seus colegas, ao preço base de **2.000 contos cada uma**.

Quando um Empresário compra uma ou mais destas unidades a um seu colega coloca-a na sua própria Vila, passando a usufruir de 2 tipos de rendimento:

1 – Rendimento anual – Sempre que o seu peão completar uma volta e passar pela partida, o Empresário recebe do Banco 500 contos por cada unidade que instalou na sua Vila.

2 – Rendimento eventual – Quando o peão doutro Empresário parar numa divisão do percurso correspondente à sua Vila.

Assim, nos locais onde se lê: PAGUE A DESPESA FEITA NOS SUPERMERCADOS DA VILA VERDE, o proprietário dessa Vila recebe do parceiro cujo peão lá parou, 500 contos por cada Supermercado que instalou na sua Vila, mais 100 contos por cada uma das outras unidades que lá estejam instaladas.

Os Empresários só podem colocar nas suas Vilas UMA das unidades, produzidas pela sua própria Fábrica.

As unidades que forem devolvidas ao Banco, só podem ser adquiridas novamente pelo proprietário da Fábrica que as produz, a 1.000 contos cada uma.

No final do jogo as unidades instaladas nas Vilas, valem 4.000 contos.

COMÉRCIO EXTERNO – CONTENTORES

Os contentores são unidades destinadas unicamente à exportação. Podem ser transacionados entre os Empresários mas, **não são colocados nas Vilas**.

Para exportar os contentores, o Empresário tem de negociar o seu preço, entregando-os depois ao Banco (Ver o capítulo seguinte).

Para fazer nova exportação terá que voltar a comprar ao Banco os contentores por 2.000 contos cada um. **Só pode comprar 5 contentores de cada vez.**

Não pode acumular mais de 10 contentores na Fábrica.

EXPORTAÇÃO DOS CONTENTORES

Em regra, os contentores são vendidos para exportação em cargas de 5 unidades, com uma margem de lucro sobre o preço de custo (que é de 10.000 contos).

As margens de lucro são propostas pelo Comércio Externo através do computador e variam entre 2.000 e 15.000 contos **por cada carga de 5 contentores**.

Exemplo: Se a margem de lucro proposta fôr de **8.000** contos, o valor total da mercadoria a exportar será de 18.000 contos. Ou seja: 10.000 (custo) + 8.000 (lucro) = 18.000 (valor total)

Para exportar os contentores o Empresário tem que proceder da seguinte forma:

1 – Quando chegar a sua vez de jogar, pode comprar ao Banco 5 contentores por 10.000 contos e informa o Banqueiro que pretende exportar.

2 – O Banqueiro prime a tecla **M** do computador. O valor que aparece no monitor **corresponde à margem de lucro, em milhares de contos**, que é oferecida ao Empresário por uma carga de 5 contentores. Se este não concorda com o valor que lhe é oferecido, faz a contra proposta informando o banqueiro qual a margem de lucro que pretende.

Prime-se novamente a tecla **M**. Se o valor que aparece no monitor for igual ou superior àquele que o Empresário propôs, quer dizer que o negócio foi concretizado. Caso contrário a exportação fica sem efeito.

3 – Se concretizou o negócio, coloca os contentores a exportar, no **LOCAL de EMBARQUE**.

Nesta fase terá de decidir se faz ou não o Seguro do transporte marítimo da mercadoria.

4 – Se decidiu fazer o Seguro terá de pagar 20% do valor total da mercadoria transacionada. A verba a pagar ao Seguro será transferida da sua conta bancária para a conta da Companhia de Seguros, pelo computador.

Se o valor total da mercadoria exceder os 20.000 contos, terá que pagar 30% desse valor para fazer o seguro.

5 – Em seguida, para saber se o transporte marítimo se processou sem incidentes, o Banqueiro prime a tecla **T** do computador.

Se o cargueiro representado no monitor chega ao fim da viagem, sem incidentes, o Empresário recebe do Banco o valor da transação, que é depositado na sua conta pelo computador.

Se a mercadoria não chega ao seu destino devido ao naufrágio do cargueiro, o Empresário recebe da Companhia de Seguros o valor da transação, que é transferido da conta do Seguro para a sua conta, pelo computador.

Se optou por não fazer o seguro e se se verificar a situação de naufrágio, o Empresário não recebe o valor da mercadoria, nem do Banco nem da Companhia de Seguros.

Ao pedir para exportar, se o Empresário já tiver 5 contentores na sua Fábrica, da jogada anterior, pode comprar mais 5 e exportar os 10 contentores. Neste caso o valor das margens de lucro e do Seguro serão a duplicar. (Tecla **D**)

Concluída a exportação, os contentores, recolhem ao Bano para serem novamente vendidos aos Empresários que os solicitem quando chegar a sua vez de jogar.

TELEX: Quando um Empresário solicita a exportação e aparece um TELEX via computador, que lhe é dirigido, passa a negociar por essa via.

Se o TELEX é dirigido a outro colega, aguarda que este finalize a operação, prosseguindo depois a sua negociação interrompida.

Se um Empresário não concretizar um negócio proposto pelo TELEX ou pelas cartas, pode consultar as margens de lucro, **se estiver na sua vez de jogar.**

Só se pode fazer uma exportação em cada jogada.

ALTERNATIVA NA EXPORTAÇÃO ■

Se o Empresário não conseguiu vender os seus contentores através das propostas de margens de lucro, pode como alternativa, propor a venda de **5 contentores** por meio de uma caução em dinheiro.

Para isso, o Empresário tem de depositar no Banco, 20% do valor pelo qual se propõe vender a mercadoria. Isto é: Se pretende vender por 20.000 contos fará um depósito de 4.000. O valor máximo que pode propor são 30.000 contos.

Em seguida lança um dado 3 vezes. Se o total da pontuação obtida for **igual ou superior a 10**, conseguiu o negócio, e pode levantar a caução. Caso contrário, não faz o negócio e perde a caução.

COMPANHIA DE SEGUROS

A Companhia de Seguros emite títulos de Participação, que saem nas cartas, para serem vendidos em Leilão, e que valem 50% do capital existente na Companhia. O Capital do Seguro é administrado pelo Banqueiro (ou outro jogador) que pode dar uma informação actualizada do capital existente, registando no computador todas as receitas e despesas da Companhia, para além daquelas que são processadas directamente pelo computador.

■ O Banqueiro pode também pedir um reforço de verba à Banca (tecla **R**), sempre que o saldo da Companhia seja insuficiente para cobrir o valor de uma carga marítima. Se o reforço concedido, for ainda insuficiente, o seguro dessa mercadoria não poderá ser feito. **A aplicação desta regra é facultativa.**

Jogando-se sem Banqueiro ou sem se controlar o Capital do Seguro, o computador avisará quando for necessário pedir um reforço de verba para o Seguro.

PROGRAMA PARA O COMPUTADOR

O programa introduzido na cassette para o computador (48K) tem vários quadros que acompanham as diversas fases do jogo. Todos os quadros estão identificados no índice. Para introduzir o programa premir LOAD, "", ENTER.

Depois de se introduzirem os nomes dos jogadores (Quadro 1) estes ficam representados no PAINEL DE TRANSAÇÕES (Quadro 2) com um saldo de 15.000 contos nas respectivas contas bancárias.

Neste painel, as Fábricas têm um número correspondente aos Empresários. A Fábrica n.º 1, corresponde ao 1.º nome introduzido e assim sucessivamente.

Para se depositar, por exemplo, 10.000 contos na conta do 1.º jogador, prime-se a tecla **1**, digitam-se os 5 algarismos e ENTER. Primindo-se a tecla **2** pode-se movimentar a conta do 2.º jogador. As teclas **3** e **4** correspondem aos 3.º e 4.º jogadores. Para movimentar o saldo da Companhia de Seguros prime-se a tecla **5**.

Para retirar dinheiro duma conta, prime-se a tecla correspondente ao n.º da conta, primem-se simultaneâmente as teclas **SIMBOL** e **-** e introduz-se o valor a deduzir.

Para se fazer a transferência duma verba, da conta dum jogador para a conta doutro jogador, ou do Seguro, prime-se a tecla **T**, introduz-se os n.ºs das contas dos jogadores (primindo-se ENTER) e seguem-se as indicações do computador.

Sob o nome das Fábricas estão representadas as cotações das acções que correspondem a 10% do saldo bancário do respectivo proprietário.

ELEMENTOS A DISTRIBUIR SOBRE O TABULEIRO

Ao lado do edifício da Bolsa e onde se lê «INFORMAÇÕES DIVERSAS» será colocado o monte de cartas com este título e com as costas voltadas para cima.

No espaço onde se lê «PRÉMIO DO CASINO» serão colocados 2.000 contos. Este valor representa o prémio a atribuir a quem acertar no n.º da sorte (Ver pág. 10).

Em cada Espaço correspondente ao CRÉDITO ÀS FÁBRICAS, colocam-se 2 letras de 5.000 contos.

No espaço onde se lê PARQUE DE HOTÉIS, colocam-se os 5 HOTÉIS para venda.

HOTÉIS

Os 5 Hotéis são comprados ao Banco por 35.000 contos cada um e, dão um rendimento anual de 8.000 contos (à passagem pela partida).

Um Hotel aumenta em 3.000 contos a receita duma Vila, sempre que um peão parar em qualquer espaço correspondente a essa Vila.

Para instalar um Hotel numa Vila é preciso ter no mínimo 5 unidades lá instaladas. Com 8 unidades na Vila pode comprar 2 Hoteis, ou mais, se houver disponíveis.
No final do jogo cada Hotel vale 50.000 contos.

Se tiver que devolver unidades ao Banco, só pode ficar com Hotéis na Vila mantendo o n.º mínimo de unidades necessárias para instalar Hotéis.

MOVIMENTAÇÃO DO JOGO

Os Empresários deverão ocupar um lugar sentado em frente às suas Fábricas para melhor movimentarem os seus componentes.

Cada jogador é representado no tabuleiro por um peão que avançará no percurso conforme as indicações das cartas.

Antes dos peões iniciarem o percurso, se os jogadores quiserem, podem, um de cada vez, comprar aos seus colegas unidades para instalar nas suas Vilas.

Durante o jogo os Empresários **só poderão fazer as suas transacções, na sua vez de jogar**, a não ser que lhes seja proposta uma transacção por outro colega, durante a jogada dele. As transacções efectuadas já não podem ser anuladas.

A partida é feita no espaço onde está representado o Banco, sendo o 1.º a jogar, aquele que previamente tenha obtido maior pontuação com os dados, seguindo-se o **parceiro à sua esquerda e sempre nesse sentido**.


Na sua vez de jogar o Empresário terá de seguir esta ordem:

1. – Tira uma carta, avança com o peão o n.º de espaços indicado no círculo preto e cumpre depois as instruções contidas na carta.
2. – Se pretende exportar, informa o Banqueiro, e procede como já foi dito.
3. – Faz todas as transacções que pretendé fazer.

As cartas retiradas são colocadas atrás do monte com as costas voltadas para baixo ou ficam em poder dos jogadores, conforme os casos.

Os jogadores tiram sempre uma carta na sua vez de jogar mesmo que tenham recebido uma carta do parceiro.

NOTA : As 4 cartas que apresentam um círculo com fundo branco em vez de negro, deverão ser baralhadas à parte e **colocadas sobre o monte, no início do jogo**.

Quando um peão parar numa casa com este símbolo  o jogador lança os dois dados e avança novamente com o peão. Só poderá fazê-lo uma vez em cada jogada.

Os jogadores não deverão exceder aproximadamente os 2 minutos em cada jogada.

O ALUGUER DOS AUTOMÓVEIS ■

Quando alguém após ter jogado, pretender avançar mais no percurso, pode fazê-lo pagando 300 contos ao proprietário do automóvel colocado na Vila mais próxima do seu peão, (excepto a sua Vila), e avançar de 7 a 10 espaços com o peão. Só pode fazer um aluguer de cada vez. A Vila mais próxima é a que se encontra situada à frente do peão, nos locais designados por FÉRIAS.

CRÉDITO ÀS FÁBRICAS ■

Ao receber a sua Fábrica, no início do jogo, o Empresário fica a dever ao Banco 10.000 contos podendo pagar esta quantia ao longo de 2 voltas no percurso, distribuída por 2 letras de 5.000 contos.

As letras são colocadas no local «CRÉDITO À FÁBRICA DE...» e são pagas pelos Empresários quando o seu peão passar pela partida. Cada letra que fôr paga é retirada do local de crédito pelo banqueiro.

Em cada volta é paga uma letra.

Cada letra tem um juro de 40% que será pago quando a letra é liquidada.

Ou seja: por uma letra de 5.000 contos o Empresário terá de pagar ao Banco 7.000 contos. Por uma letra de 2.500 contos pagará 3.500 contos.

Se um Empresário antecipar um pagamento, liquidando 2 ou mais letras de uma só vez, só paga o juro de uma letra.

EMPRÉSTIMOS ■ ■

Os Empresários, representando as suas Fábricas, podem pedir empréstimos ao Banco nas condições já descritas.

No momento do empréstimo, se o peão do Empresário já avançou no percurso até à Comp. de Seguros, este só pagará a 1.^a letra na volta seguinte.

Quando o Empresário não puder pagar uma letra de 5.000 contos, faz a reforma da mesma, pagando metade do seu valor, mais o juro de 40%. O Banqueiro substitui a letra de 5.000 por outra de 2.500 que será paga na volta seguinte em acumulação com a letra que esteja por pagar.

As letras de 2.500 contos já não são reformáveis. Se um Empresário não puder pagar uma destas letras, terá de devolver ao Banco unidades que tenha na sua Vila, ao preço de 1.000 contos cada uma. (Por cada Hotel 15.000 contos).

O Empréstimo máximo que o Banco concede de cada vez são 20.000 contos em letras de 5.000 contos para pagar em 4 voltas.

Se um Empresário pedir um empréstimo, tendo ainda letras por pagar, terá que pagar as letras do novo empréstimo, em acumulação com as que tiver para pagar.

Ou seja: pagará 2 letras em cada volta, sempre que tiver mais do que 4 letras a pagamento. Não pode acumular mais do que 8 letras para pagar.

No final do jogo as letras por pagar são deduzidas no apuramento das contas, pelo dobro do seu valor.

TÍTULOS DE ACÇÕES ■ ■ ■

Cada uma das Fábricas tem 20 títulos de acções **disponíveis na Banca e são transacionadas pelo Banqueiro.**

Estas acções têm uma cotação que é correspondente a 10% do saldo bancário do Empresário que administra a Fábrica.

Na sua vez de jogar, os Empresários podem comprar, ao Banco, até 6 títulos de acções de cada vez e de cada uma das Fábricas, pela cotação a que estas acções se encontrarem.

De posse das acções podem optar por:

- Conservar as acções adquiridas, para receber os respectivos dividendos.
- Aguardar por uma cotação mais alta e vender ao Banco as acções, tirando daí o lucro desejado.
- Acumular o n.º de títulos necessários para participar como sócio doutra Fábrica.

O Banco compra e vende sempre as acções pela cotação, a quem estiver interessado.

DIVIDENDOS DAS ACÇÕES

Um Empresário que possua acções doutra Fábrica, recebe do proprietário da mesma 100 contos por cada acção, sempre que passar por essa Fábrica.

Com 15 acções deixa de receber dividendos e entra para sócio da Fábrica.

SOCIEDADES ■ ■ ■

Se um Empresário acumular 15 acções doutra Fábrica assume a posição de sócio minoritário com direito a participar em 10% nas receitas dessa Fábrica. Sempre que o proprietário da mesma, venda unidades do seu fabrico, terá de lhe pagar 10% do valor dessa transação.

Se no final do jogo mantiver esta posição, tem um bónus de 10.000 contos nas contas de apuramento, para além do valor próprio das acções.

Acumulando 18 acções conquista a posição de sócio em partes iguais (Sob gerência do proprietário) passando a receber metade das receitas da Fábrica mas com a obrigação de participar em metade das despesas relacionadas com essa Fábrica.

Se não participar nestas despesas no momento próprio, perde a posição conquistada devolvendo à Banca 2 acções dessa Fábrica.

Se perder a sua posição na Fábrica (por emissão de acções), tem direito a ser reembolsado se participou na compra de contentores que não foram exportados.

Mantendo a posição até ao final do jogo, tem um bonus de 15.000 contos.

Acumulando as 20 acções conquista a posição de sócio maioritário. As despesas e receitas são distribuídas em partes iguais, a gerência continua a ser do proprietário da Fábrica mas a decisão final na concretização dos negócios, é do sócio maioritário que será, no entanto, obrigado a indemnizar o sócio se ocorrerem prejuízos não cobertos pelo Seguro. **Bónus no final do jogo mantendo esta posição. 20.000 contos.**

OPERAÇÕES NA BOLSA ■ ■ ■ ■

VARIAÇÃO NA COTAÇÃO DAS ACÇÕES: Se estiverem interessados em comprar ou vender acções, os jogadores podem, ao passar pela Bolsa, pedir ao Banqueiro a informação sobre a variação da cotação das acções.

O Banqueiro, prime a tecla **V** provocando uma variação transitória em todas as cotações que só voltam ao seu valor normal quando os Jogadores movimentarem as suas contas bancárias.

AUMENTO DE CAPITAL: Ao passar pela Bolsa os jogadores podem citar o nome da fábrica que terá de fazer um aumento de capital de 5.000 contos por emissão de acções. O proprietário da Fábrica citada terá de vender ao Banco acções que possuir, pela cotação actual, até ao montante de 5.000 contos.

O aumento de capital só pode ser exigido aos Empresários que possuam no mínimo 15 acções doutra fábrica: Ou seja, se a Fábrica **1** tiver 15 acções da Fábrica **2**, só a Fábrica **2** pode exigir o aumento de capital à Fábrica **1**.

EMIÇÃO DE ACÇÕES PRÓPRIAS: Se um Empresário adquirir acções da sua própria Fábrica, pode ser obrigado por um colega a vender para a Banca 5 dessas acções de cada vez, **pela cotação actual**. O colega que exigir essa operação, ao passar pela Bolsa, terá que ter no mínimo 10 acções dessa Fábrica.

COMPRA DE LOTE DE ACÇÕES SUPERIOR A 6: Se alguém quiser comprar à Banca, de uma só vez, mais de 6 acções duma Fábrica, o lote de acções pretendido será colocado na BOLSA e vendido pela maior oferta entre todos os jogadores **a partir da cotação actual**. As ofertas mínimas serão de 1.000 contos sobre o valor global das acções em praça. Cada jogador pode fazer 2 ofertas.

OFERTA DE VENDA: Um empresário que tenha acções da sua própria Fábrica, pode tentar vender essas acções na BOLSA pela maior oferta **a partir do valor nominal**.

As acções que os Empresários adquiram das suas próprias fábricas, só podem ser vendidas à Banca pelo valor nominal, excepto nos casos em que o Empresário fôr obrigado a vender essas acções para a Banca.

NOTAS FINAIS SOBRE AS CARTAS

Carta **PASSAPORTE PARA FÉRIAS** – Um jogador adia as suas férias se o seu peão parar a mais de 7 espaços do local onde esta carta estiver colocada. As férias só podem ser adiadas uma vez. **Nenhum jogador terá férias pela 2.^a vez antes de todos os parceiros terem as suas férias.**

Cartas **TÍTULOS DE PARTICIPAÇÃO DO SEGURO** – Depois de vendidos à Companhia de Seguros, os títulos são colocados sobre a mesma, e leiloados novamente se alguém estiver interessado.

Cartas **LEILÃO** – Cada jogador pode fazer 2 lanços a começar no que tirou a carta. O valor mínimo de cada lanço é de 2.000 contos.

ESPECIFICAÇÃO DE ALGUMAS CASAS NO PERCURSO



RALI

Parando nesta casa, pode participar no Rali desde que tenha comprado um carro. Lance os 2 dados 2 vezes e avance com o peão tentando chegar à Companhia de Seguros em 2 etapas.

Por cada bandeira axadrezada que passar recebe 500 contos. Se conseguir chegar com o peão à Companhia de Seguros recebe mais 2.000 contos do Banco.



TORNEIO DE TÊNIS

Você vai jogar a partida decisiva com o parceiro à sua esquerda lançando um dado alternadamente com ele.

Ganha quem totalizar primeiro a pontuação de 6.



TORNEIO DE GOLF

Participe num torneio de 7 buracos com o parceiro à sua direita.

Cada jogador lança um dado até obter 7 pontos. Cada ponto obtido corresponde a uma tacada. Ganha quem obtiver a pontuação mínima de 7 ou a menor pontuação acima de 7.



HIPISMO

Participe no concurso Hípico com o parceiro à sua esquerda.

Cada concorrente lança uma vez os 2 dados e avança com os respectivos peões a totalidade dos pontos obtidos.

Ganha aquele que ficar mais próximo do local de FÉRIAS situado **à frente dos peões**. Em caso de igualdade o prémio é distribuído pelos concorrentes.



BAIXA DE PREÇOS DAS MATÉRIAS PRIMAS

Pode comprar ao Banco 5 contentores mais baratos, se houver disponíveis e desde que não acumule mais de 10 contentores na sua Fábrica. Para saber qual a redução do preço lance um dado. Cada ponto corresponde a 10% de desconto.



CASINO

Escolha um número até 6 e faça a sua aposta. Pode fazer até 5 apostas.

Cada aposta são 200 contos. Coloque o valor das apostas sobre o montante do prémio já existente e lance um dado tantas vezes quantas apostas pagou.

Se acertou no n.º que escolheu recebe o prémio acumulado, devendo o Banqueiro repor no local do prémio mais 2.000 contos, como já fizera no início do jogo. De cada vez que alguém faça uma aposta o banqueiro coloca no local do prémio uma nota de 1000. As apostas são facultativas e podem ser feitas sempre que o peão do jogador passe pelo Casino.

FINAL DO JOGO

O jogo pode terminar por uma das 2 opções seguintes:

- 1 – Por indicação do computador desde que se selecione esta opção.
- 2 – Ou quando todos os jogadores completarem 2 ou mais voltas ao percurso.

No final do jogo os elementos a contabilizar para apuramento do vencedor são os seguintes:

O CAPITAL – Todo o dinheiro acumulado durante o jogo pelo Empresário.

AS UNIDADES DE RENDIMENTO E OS HOTÉIS INSTALADOS NA VILA

Estas unidades não devem ser retiradas das Vilas até ao final das contas.

OS TÍTULOS DE PROPRIEDADE DOS TERRENOS ANEXOS ÀS VILAS

OS TÍTULOS DE ACÇÕES – Cada título de acção tem o valor da sua cotação actualizada, no momento em que acaba o jogo, correspondendo ao capital acumulado pelo Empresário, em dinheiro e no saldo bancário. As acções que o Empresário tenha da sua própria Fábrica, são contabilizadas pelo **valor nominal**.

A cotação das acções depois de actualizada, deve ser fixada premindo-se as teclas **CAPS + F**, antes de se adicionarem aos saldos dos Empresários os bens adquiridos.

AS SOCIEDADES NOUTRAS FÁBRICAS – Cada lote de 15, 18 ou 20 acções doutra Fábrica vale respectivamente 10.000, 15.000 e 20.000 contos, para além do valor próprio de cada acção.

Os Títulos de Participação do capital do Seguro não têm qualquer valor se ficarem na mão dos jogadores depois do jogo acabar.

Os contentores também não são contabilizados.

As letras por pagar são deduzidas pelo dobro do valor.

COMO JOGAR COM 3 OU 2 JOGADORES

Nesta versão, quando se recebe uma carta do parceiro, só se utiliza essa carta à 2.ª jogada.

Um ou mais jogadores controlam as operações com o Banco.

As Fábricas que não têm proprietário, terão todas as suas unidades expostas no seu parque, excepto os contentores, podendo os Empresários comprar essas unidades pagando-as ao Banco.

A cotação das acções dessas fábricas é proporcional às unidades vendidas. Começando no valor nominal de 100 contos, aumentará 500 contos por cada unidade que for vendida. **Os dividendos destas acções serão pagos pelo Banco.**

Se um Empresário acumular **15** acções numa Fábrica sem proprietário, assume a gerência da mesma passando a receber na totalidade as receitas e a pagar na totalidade as despesas inerentes à Fábrica.

Pode, se quiser, movimentar a conta bancária relativa a essa Fábrica, transferindo para essa conta uma verba do seu capital.

Só fica de posse da Fábrica enquanto mantiver o mínimo de 15 acções da mesma.

Um Empresário com 2 Fábricas pode comprar 5 contentores para cada Fábrica e exportar a carga duma ou doutra Fábrica, ou juntar os contentores das 2 Fábricas e exportar em cargas de 10 unidades.

Se as acções duma Fábrica sem proprietário ficarem distribuídas pelos Empresários, sem que nenhum deles possa assumir a gerência da mesma, aquele que tiver mais acções dessa Fábrica ou, em caso de igualdade, o que tiver o saldo bancário mais alto, pode obrigar um dos seus colegas a vender para a Banca, 5 dessas acções de cada vez.

Jogando-se só com 2 jogadores, serão distribuídas 2 Vilas e 2 Fábricas a cada um. Cada jogador poderá movimentar em seu nome, 2 contas bancárias de 15.000 contos, relativas às Fábricas, depositando ou levantando dinheiro na conta que mais lhe convier.

Ao passar pela partida, cada jogador terá de pagar as letras correspondentes às 2 Fábricas.

No final do jogo adiciona-se o valor das 2 contas bancárias.

COMO JOGAR SEM COMPUTADOR

Não se utilizando o computador terá de se substituir a sua aplicação nas fases que estão dependentes dele. Se for possível utilizar uma máquina de calcular elementar para facilitar o cálculo de algumas operações, tanto melhor.

A conta bancária pode ser representada numa folha de papel com um traçado semelhante ao que se apresenta na página seguinte. Neste caso, e para se evitarem contas exaustivas, os movimentos bancários não deverão ser inferiores a 3.000 contos.

A cotação das acções dependerá do saldo bancário (10%) e será informada pelo Banqueiro sempre que solicitado por um jogador que queira comprar ou vender acções.

Variação da cotação das acções. Quando for pedida esta informação ao Banqueiro este lança os dois dados em relação a cada uma das Fábricas. Multiplicando-se por 500 a pontuação obtida tem-se o valor da cotação que substitui transitóriamente a cotação actual de cada Fábrica.

Conforme vai sendo anunciada a cotação transitória duma Fábrica, os jogadores interessados poderão comprar ou vender acções dessa Fábrica.

No final desta operação as cotações das acções voltam ao seu valor normal.

Utilizando ou não o computador, **pode-se jogar sem conta bancária fazendo-se todas as transacções em dinheiro.** Neste caso, inicialmente cada jogador recebe mais 3 notas de 5.000 contos.

Jogando-se sem conta bancária, os Empresários devem informar qual o seu capital em milhares de contos sempre que solicitados para efeitos de actualização da cotação das acções.

TABELA DE PREÇOS E DE RENTABILIDADE DAS UNIDADES

AUTOMÓVEIS • CASAS • ESTAÇÕES DE SERVIÇO • SUPERMERCADOS

Preço de compra às Fábricas	2.000 contos
Rendimento nas Vilas	500 contos
Rendimento anual	500 contos
Valor para devolução ao Banco	1.000 contos
Valor no final do jogo	4.000 contos

HOTÉIS

Preço de compra ao Banco	35.000 contos
Rendimentos nas Vilas	3.000 contos
Rendimento anual	8.000 contos
Valor para devolução ao Banco	15.000 contos
Valor no Final do Jogo	50.000 contos

CONTENTORES

Preço de compra ao Banco de um lote de 5 contentores	10.000 contos
Preço de venda para exportação de uma carga de 5 contentores	Margem de lucro variável de 2.000 a 12.000 contos