

**Regras do Jogo**

**O  
EMPRESÁRIO**

2.<sup>a</sup> Edição

## NÍVEIS DE DIFICULDADE

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 descritas neste manual, assinaladas com os símbolos acima indicados.

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

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

## ÍNDICE

Elementos a distribuir aos jogadores .....	2
Exportação .....	3
Movimentação do jogo .....	5
Aluguer dos automóveis .....	5
Programa do computador. Conta bancária .....	6
Hotéis .....	7
Empréstimos .....	7
Ações, sociedades .....	8
Operações na bolsa .....	9
Explicação das casas no percurso .....	10
Como jogar com 3 ou 2 jogadores .....	11
Como jogar sem computador .....	12
Final do jogo .....	11



## APRESENTAÇÃO E PREPARAÇÃO DO JOGO

Este jogo é para ser jogado com o mínimo de 2 e o máximo de 4 jogadores. Pode participar mais um jogador com as funções de Banqueiro.

As Fábricas e as Vilas representadas no tabuleiro serão distribuídas aos jogadores que as irão administrar. Cada jogador é representado no tabuleiro por um peão.

### AS 4 FÁBRICAS E AS UNIDADES DE FABRICO

As Fábricas 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 EQUIP. DE EST. DE SERVIÇO    |
| 10 Casas da .....               | FÁBRICA DE CASAS PRÉ-FABRICADAS         |
| 10 Automóveis da .....          | FÁBRICA DE AUTOMÓVEIS                   |

### COMÉRCIO INTERNO

Todas as unidades destinadas ao Comércio Interno são vendidas pelos proprietários das Fábricas, aos seus colegas, ao preço-base de **2000 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:

- |   |
|---|
| <p><b>1 — Rendimento anual</b> — 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.</p> <p><b>2 — Rendimento eventual</b> — Quando o peão doutro Empresário parar numa divisão do percurso correspondente à sua Vila. a)</p> |
|---|

a) Ou seja, nos locais onde se lê: **PAGUE A DESPESA FEITA NOS SUPERMERCADOS DA VILA VERDE**, o proprietário dessa Vila recebe do parceiro cujo peão aí parou 500 contos por cada Supermercado que instalou na Vila.

Se o peão de um jogador parar num local de **FÉRIAS** de uma Vila, este terá que pagar ao proprietário dessa Vila 500 contos por cada uma das unidades lá instaladas, mais 1000 contos por cada ponto que lhe sair com um dado.

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

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

## ELEMENTOS A DISTRIBUIR AOS JOGADORES

---

Sendo 4 jogadores, a cada um é entregue uma Fábrica e a Vila que se encontra mais perto dessa 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 transaccionadas.

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

Para administrar a Fábrica e a Vila, cada Empresário recebe 16 000 contos em notas, distribuídos da seguinte forma: 1 nota de 5000, 10 notas de 1000 e 10 notas de 100.

**Além desta quantia, ficará com mais 15 000 contos depositados no Banco, à sua ordem.**

A conta 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.

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

A movimentação da conta bancária está explicada no capítulo «Programa para o Computador».

**Opção** — Os jogadores podem dispensar as notas e jogar só com o saldo bancário, aumentando-o para 31.000 contos.

## COMÉRCIO EXTERNO - CONTENTORES

---

Os contentores são unidades destinadas à exportação. Podem ser transaccionados entre os Empresários por qualquer preço, 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 **2000** 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 custo (que é de 10 000 contos).

As margens de lucro são propostas pelo Comércio Externo através do computador (tecla **M**) e variam entre 2000 e 15 000 contos **por cada carga de 5 contentores**.

**Exemplo:** Se a margem de lucro proposta for de **8000** contos, o valor total da mercadoria a exportar será de 18 000 contos. Ou seja: 10 000 (custo) + 8000 (lucro) = 18 000 (valor total).

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

Quando chegar a sua vez de jogar, pode comprar ao Banco 5 contentores por 10 000 contos e informa o Banqueiro que pretende exportar.

### A PROPOSTA DO COMÉRCIO EXTERNO

O Banqueiro prime a tecla **M** do computador e faz surgir a proposta que é oferecida ao Empresário pela carga de 5 contentores.

Se este aceita a proposta, passa à fase seguinte.

### CONTRAPROPOSTA

Se o Empresário não aceita a proposta, informa o Banqueiro qual a margem de lucro que pretende.

Prime-se novamente a tecla **M**. Se o valor que aparece no monitor for igual ao valor proposto pelo Empresário, o negócio concretiza-se. Caso contrário a exportação fica sem efeito.\*

\* Ver alternativas à exportação

### CONFIRMAÇÃO DO NEGÓCIO

Estando o negócio concretizado, o Empresário coloca os 5 contentores no LOCAL DE EMBARQUE.

Terá de decidir agora se faz ou não o seguro da mercadoria.

### SEGURO DA MERCADORIA

Se fizer o seguro terá que pagar 20% do valor da transacção.

Se o valor da transacção exceder os 20 000 contos, o custo do Seguro aumenta para 30%. Estes pagamentos são processados pelo computador.

### VIAGEM SEM INCIDENTES

Neste caso o Empresário recebe do Banco o valor da transacção que é depositado na sua conta pelo computador.

### TRANSPORTE MARÍTIMO

O Empresário aguarda pelo resultado da viagem do cargueiro que pode ou não naufragar.

### NAUFRÁGIO COM SEGURO

Se fez o Seguro, o Empresário recebe da Comp. de Seguros o valor da transacção que é transferido da conta do Seguro para a sua conta pelo computador.

### NAUFRÁGIO SEM SEGURO

Se o Empresário não fez o seguro, não recebe o valor da transacção nem do Banco nem da Companhia de Seguros.

Concluída a exportação, os contentores recolhem ao Banco para serem novamente vendidos aos Empresários. Estes poderão reabastecer as suas Fábricas logo após a exportação, comprando ao Banco nova carga de 5 contentores.

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).

Quando um Empresário pretender comprar ao Banco 5 contentores para exportar e não houver disponíveis, pode comprar 5 contentores noutra Fábrica, negociando o preço, e exportar a mercadoria por 30 000 contos premindo a tecla S.

**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**.

## ALTERNATIVAS NA EXPORTAÇÃO

Se o Empresário não conseguiu vender os seus contentores através das propostas de margens de lucro, pode optar por uma das seguintes alternativas:

1. Comprar 5 contentores noutra Fábrica negociando o preço, e exportar a mercadoria por 30 000 contos premindo a tecla S.
2. Tentar exportar os seus 5 contentores por 30 000 contos, tendo para isso que pagar ao Banco uma caução de 3000 contos e lançar um dado por 3 vezes. Se o total da pontuação obtida for **igual ou superior a 11**, quer dizer que conseguiu fazer o negócio e pode exportar a mercadoria premindo a tecla S.

Se for inferior a 11 a exportação fica sem efeito.

Em qualquer dos casos os 3000 contos da caução não são devolvidos.

## 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 2000 contos. Este valor representa o prémio a atribuir a quem acertar no n.º da sorte (Ver pág. 10).

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

## 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 fornecidas pelo computador, premindo-se a tecla **A**.

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. Prime a tecla **A** e avança com o peão no percurso o número de espaços indicados pelo computador. Se lhe for indicado, tira uma carta.
2. Se pretende exportar, informa o Banqueiro, e procede como já foi dito.
3. Faz os negócios que pretende (compra e venda de acções, unidades, etc.).

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

Os jogadores que comprarem os títulos leiloados nas cartas, pagarão ao Banco ou à Companhia de Seguros, conforme os casos.

## O ALUGUER DOS AUTOMÓVEIS

Cada jogador pode colocar no percurso dos peões um dos automóveis que tiver na sua Vila, para alugar. O automóvel só pode ser colocado nos espaços compreendidos entre o local de FÉRIAS da sua Vila e o da Vila mais próxima. Quem tiver 4 carros ou mais, pode colocar 2 no percurso. Na sua vez de jogar, poderá mudar a posição dos carros, dentro da sua zona.

Quando um peão parar num local ocupado por um automóvel, o jogador terá que pagar ao dono do carro, 100 contos por cada ponto que lhe sair com os dois dados, avançando a seguir com o peão, para um local à sua escolha até 10 espaços.

Terá que pagar também o que estiver estipulado no local ocupado pelo carro.

**Quando alguém após ter jogado, pretender avançar mais no percurso, pode fazê-lo, pagando 500 contos ao dono do carro colocado mais próximo do seu peão (excepto o seu próprio carro) e avançar até 10 espaços com o peão.**



## PROGRAMA PARA O COMPUTADOR

O programa introduzido na cassete 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, estes ficam representados no PAINEL DE TRANSACÇÕES (Quadro 1) 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. Premindo-se a tecla 2 pode movimentar-se 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 de uma conta, prime-se a tecla correspondente ao número da conta, em seguida prime-se a tecla D e introduz-se o valor a deduzir.

### TRANSFERÊNCIAS BANCÁRIAS

Para se fazer a transferência de uma verba da conta de um jogador para a conta de outro jogador, ou do Seguro, prime-se a tecla T, introduzem-se os números das contas dos jogadores (premiando-se ENTER) e seguem-se as indicações do computador.

A conta no Banco **não pode ficar com saldo negativo.**

## COMPANHIA DE SEGUROS

A Companhia de Seguros emite TÍTULOS DE PARTICIPAÇÃO através das cartas e que são vendidos em leilão.

O jogador que adquirir um título destes, pode vendê-lo na sua jogada seguinte à Companhia de Seguros e antes de passar pela mesma, recebendo apenas 20% do capital da Companhia.

Se vender o título quando o seu peão passar pela Companhia, receberá 50% desse capital.

O valor que o jogador recebe pela venda do título é deduzido na conta da Companhia de Seguros.

Depois de vendidos à Companhia de Seguros, os títulos são colocados sobre a mesma e leiloados novamente se alguém estiver interessado.

A receita do leilão deverá ser lançada na conta da Companhia de Seguros.

No início do jogo pode colocar-se um Título de Participação sobre a Companhia de Seguros, para ser leiloado quando alguém o solicitar.



## HOTÉIS

Os 5 Hotéis são comprados ao Banco por 35 000 contos cada um e dão um rendimento anual de 8000 contos, pagos pelo Banco, à passagem pela partida.

**Um Hotel aumenta em 3000 contos a receita de uma Vila, sempre que um peão doutro jogador parar em qualquer espaço correspondente a essa Vila.**

Para instalar um Hotel numa Vila é preciso ter no mínimo 4 unidades lá instaladas. Com 7 unidades na Vila pode comprar 2 Hotéis, ou mais, se houver disponíveis.

**No final do jogo cada Hotel vale 50 000 contos.**

## EMPRÉSTIMOS ■ ■

Os Empresários, representando as suas Fábricas, podem pedir empréstimos ao Banco por meio de letras de 5000 contos.

O empréstimo máximo que o Banco concede de cada vez, é de 20 000 contos em 4 letras de 5000 contos.

As letras referentes ao empréstimo são colocadas no local de «CRÉDITO ÀS FÁBRICAS» e deverão ser pagas pelo Empresário ao longo das suas jogadas e antes de terminar o jogo.

Cada letra que fôr paga é retirada do local de crédito pelo Banqueiro.

O Empresário poderá pagar uma ou mais letras de cada vez e nas jogadas que mais lhe convier.

**Cada letra tem um juro de 30% que será pago quando a letra for liquidada.**

Ou seja: por uma letra de 5000 contos o Empresário terá de pagar ao Banco 6500 contos.

Um Empresário que tenha letras por pagar, pode pedir novo empréstimo mas não pode acumular de uma só vez, mais de 8 letras para pagar.

**Ao terminar o jogo, as letras que ficarem no local de crédito por pagar, serão deduzidas pelo dobro do seu valor, no apuramento das contas finais.**

Quando um Empresário não puder pagar uma despesa e já não tiver direito a pedir um empréstimo, pode devolver ao Banco unidades que tenha na sua Vila, ao preço de 1000 contos cada uma, ou devolver um Hotel por 20 000 contos, até realizar a quantia necessária.

**NOTA:** As unidades que forem devolvidas ao Banco só podem ser adquiridas novamente pelo proprietário da Fábrica que as produz, por 1000 contos cada uma.

## TÍTULOS DE ACÇÕES ■ ■ ■

Cada uma das Fábricas tem 20 títulos de acções **disponíveis na Banca e são transaccionadas 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. (A venda de acções não tem limite).
- Acumular o n.º de títulos necessários para participar como sócio doutra Fábrica.

O Banco compra e vende sempre as acções pelo valor da cotação, a quem estiver interessado em transaccionar durante a sua vez de jogar.

**As acções que os Empresários adquiram das suas próprias fábricas, só podem ser vendidas à Banca pelo valor nominal (100 contos).**

## DIVIDENDOS DAS ACÇÕES

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

## SOCIEDADES ■ ■ ■ ■ (4.º nível — facultativo)

**Se um Empresário acumular 15 acções** de outra Fábrica assume a posição de sócio com direito a receber 10% do saldo bancário do proprietário da mesma (valor da cotação) e mais 2000 contos sempre que o seu peão passar por essa Fábrica. Os dividendos das acções estão incluídos nesta receita.

Se no final do jogo mantiver esta posição de sócio, recebe do Banco **um bónus de 10 000 contos** nas contas finais de apuramento, para além do valor próprio das acções, que é sempre contabilizado.

**Acumulando 18 acções** tem direito a receber 10% do saldo bancário do proprietário da Fábrica, mais 2500 contos.

Mantendo esta posição até ao final do jogo **tem um bónus de 15 000 contos** nas contas finais.

**Acumulando 20 acções** tem direito a receber 10% do saldo bancário do proprietário da Fábrica, mais 3000 contos.

Mantendo esta posição até ao final do jogo, **tem um bónus de 20 000 contos.**

Se o sócio de uma Fábrica não pedir na devida altura ao proprietário dessa Fábrica, a receita que tiver a receber, perde o direito à mesma.

Quando se joga com 4 jogadores e desde que fique previamente estabelecido, o jogador que tenha a receber dividendos ou receitas de sociedade, pode recebê-las em cada jogada sua, em vez de aguardar que o seu peão passe pela Fábrica respectiva. Jogando-se com 4 jogadores pode comprar-se 8 títulos de acções de cada vez.

## OPERAÇÕES NA BOLSA ■ ■ ■ ■ (4.º nível — facultativo)

**VARIAÇÃO NA COTAÇÃO DAS ACÇÕES:** Quando o peão de um jogador passar pela BOLSA, este pode pedir ao Banqueiro a informação sobre a variação das cotações das acções.

O Banqueiro prime a tecla **V** provocando uma variação transitória em todas as cotações podendo o jogador comprar ou vender acções pela nova cotação. O jogador só pode pedir uma informação de cada vez.

Após esta operação as acções voltam ao seu valor normal.

**AUMENTO DE CAPITAL:** Quando um Empresário acumula 15 ou mais acções de outra Fábrica, o proprietário dessa Fábrica, quando passar pela BOLSA, pode obrigá-lo a fazer um aumento de capital de 8000 contos por emissão de acções. Isto é: o Empresário terá de vender à Banca quaisquer acções que possuir, pelo valor da cotação, até ao montante de 8000 contos.

**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, **pelo valor da cotação**. O colega que exigir essa operação, ao passar pela Bolsa, terá que ter no mínimo 5 acções dessa Fábrica.

O Empresário só pode vender à Banca acções da sua Fábrica, pelo valor da cotação, nas operações de aumento de capital e emissão de acções próprias.

**COMPRA DE LOTE DE ACÇÕES SUPERIOR A 6:** Se alguém quiser comprar à Banca, de uma só vez, mais de 6 acções de uma Fábrica, o lote de acções pretendido será colocado na BOLSA e vendido pela maior oferta entre todos os jogadores **a partir do valor da cotação**. As ofertas mínimas serão de 1000 contos sobre o valor global das acções em praça. Para proceder ao leilão premir a tecla **L**.

**OFERTA DE VENDA:** Um Empresário que tenha ficado com acções da sua Fábrica sem possibilidade de as emitir pelo valor da cotação, pode tentar vender essas acções na Bolsa pela maior oferta, **a partir do valor nominal**, que é de 100 contos.

**Os títulos de acções; de participação do Seguro; ou de propriedade; podem ser transaccionados directamente entre os jogadores sem limite de preço.**

## 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.

No computador tecla **J**



### 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.

No computador tecla **J**



### 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.

No computador tecla **J**



### 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.

No computador tecla **J**



### 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.

No computador tecla **P**



### 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.



## FINAL DO JOGO

O jogo pode terminar por uma das 2 opções seguintes:

- 1 — Introduzindo-se no computador o período de tempo desejado.
- 2 — Quando todas as cartas tenham sido levantadas.

No final do jogo, para efectuar as contas finais prime-se a tecla **F**. 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**.

**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.**

**O Empresário é penalizado em 3000 contos por cada unidade que ficou por vender na sua Fábrica.**

## COMO JOGAR COM 3 OU 2 JOGADORES

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 informada pelo computador com valores aleatórios. **Os dividendos destas acções serão pagos pelo Banco.**

Se um Empresário acumular **15** acções de uma 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 de uma ou outra Fábrica, ou juntar os contentores das 2 Fábricas e exportar em cargas de 10 unidades.

Se as acções de uma 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**, podem ser 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.

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.

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

**Para avançar com o peão**, o jogador lança os 2 dados. Sempre que obtiver pontuação inferior a 6 lança mais um dado, avança o total dos pontos e **tira uma carta**.

**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 2000 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 transitoriamente a cotação actual de cada Fábrica.

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

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

A cotação das Fábricas sem proprietário será sempre fornecida pelos dados.

**Pode jogar-se sem conta bancária fazendo-se todas as transacções em dinheiro.**

Neste caso, inicialmente cada jogador recebe mais 3 notas de 5000 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.

**Para exportar**, o Empresário informa o Banqueiro, este lança os dois dados sendo a pontuação obtida correspondente à margem de lucro que é oferecida ao Empresário por uma carga de 5 contentores. Se este não concordar com o valor que lhe é

oferecido faz a contraproposta fixando a margem de lucro e lançando os dados. Só concretiza o negócio se a pontuação, que obteve, for igual ou superior ao valor fixado por si.

As margens de lucro transaccionáveis são de 2000 a 12 000 contos por cada carga de 5 contentores e correspondem à pontuação com os dados de 2 a 12.

**Para saber qual o desfecho do transporte marítimo**, o jogador lança 2 vezes os dados. Se o total da pontuação obtida for de 12 ou mais, quer dizer que a viagem decorreu sem incidentes. Sendo inferior a 12 significa que houve naufrágio e a carga foi perdida.

**Capital do Seguro:** No início do jogo serão colocados sobre o local, CAPITAL DO SEGURO, 15 000 contos. Todos os pagamentos feitos à Companhia, durante o jogo, serão aí depositados. Para receber qualquer quantia da Companhia de Seguros, retira-se o dinheiro deste local. Sempre que este capital seja insuficiente para pagar qualquer despesa, o Banco completa o pagamento e reforça o capital com mais 20 000 contos. Para fazer o seguro do transporte marítimo o jogador pagará ao Seguro **2500 contos** por uma carga até 15 000 contos. Para cargas de 16 000 a 19 000 contos pagará **3500 contos**. Para cargas superiores a 19 000 contos pagará **6000 contos**.

**Leilão:** Para comprar uma carta em leilão, cada jogador pode fazer 2 lanços a começar no que tirou a carta. O valor mínimo de cada lanço é de 1000 contos.

---

### EXEMPLO DO TRAÇADO PARA A CONTA BANCÁRIA EM SUBSTITUIÇÃO DO COMPUTADOR

Para lançar uma quantia na conta de um jogador escreve-se o valor no CRÉDITO e soma-se ao SALDO existente. Para retirar uma quantia lança-se no DÉBITO e subtrai-se ao SALDO. Em cada movimento na conta preenche-se nova linha.

JOGADOR 1			JOGADOR 2			JOGADOR 3			JOGADOR 4		
DÉBITO	CRÉDITO	SALDO	DÉBITO	CRÉDITO	SALDO	DÉBITO	CRÉDITO	SALDO	DÉBITO	CRÉDITO	SALDO

Se for verificada qualquer anomalia no conteúdo deste jogo queira contactar para Estrada Militar, Lote 1 — Valejas — 2795 LINDA-A-VELHA Tel. 435 45 18

## 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 .....	20 000 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