

# O TABULEIRO DE JOGO



## CASA DE PARTIDA

Sempre que passares ou parares na CASA DE PARTIDA, recebe 200 do banco.



## SORTE

- Retira a carta no topo do baralho, lê-a em voz alta e segue as suas indicações.
- Coloca as cartas usadas no fundo do baralho.



## VAI PARA A PRISÃO

Vai diretamente para a prisão! Não passes na CASA DE PARTIDA. Não recebas 200. No início da tua próxima jogada, paga 100 ao banco ou usa a carta Estás Livre da Prisão se a tiveres. Depois, lança o dado e joga da forma habitual. Podes receber rendas enquanto estiveres na prisão.



## VISITANTE

Estás apenas de visita se parares aqui!



## ESTACIONAMENTO LIVRE

Não fazes nada, Faz uma pausa.

5. E pronto! Agora é a vez do jogador seguinte.

# GANHAR!

1. Se não tiveres dinheiro suficiente para pagar rendas, para comprar propriedades ou para pagar valores indicados pelas cartas da Sorte, significa que estás na falência! O jogo termina de imediato.
2. Os outros jogadores contam o seu dinheiro, e o jogador com mais dinheiro GANHA!
3. Estão empatados? Conta o valor das tuas propriedades mediante o preço de cada uma e acrescenta esse valor ao teu dinheiro!

# AVANÇADO!

Quando dominares as regras normais, experimenta jogar da seguinte forma para encontrar um vencedor!

1. Se não tiveres dinheiro suficiente para pagar rendas ou para pagar valores indicados pelas cartas da Sorte, completa o valor da dívida com propriedades que eventualmente possuas.
2. Se deves dinheiro a outro jogador, entrega uma propriedade tua a esse jogador. Se deves dinheiro ao banco, coloca uma das tuas propriedades disponível para comprar.
3. Se mesmo assim não conseguires pagar as tuas dívidas, significa que estás na falência e o jogo termina. Todos os jogadores contam o seu dinheiro para ver quem ganhou!

O HASBRO GAMING, o nome e o logótipo MONOPOLY, a concepção característica do tabuleiro, as quatro casas de canto, o nome e personagem do MR. MONOPOLY, bem como todos os elementos distintivos do tabuleiro e peças de jogo são marcas registadas da Hasbro para o equipamento do seu jogo de compra e venda de propriedades. © 1935, 2013 Hasbro. Reservados todos os direitos.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.  
Representado por: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Atenção ao Cliente: Hasbro Iberia S.L., Avda. dels Gremis, Parcela 28, Sector 13, 46394 Ribarroja del Turia, Valencia. NIF B-96897251. Tel: 34 (900) 180377.  
E-mail: consumidor@hasbro.es.

Por favor, guarde estas informações para futura referência.  
As cores e os componentes podem diferir dos indicados na caixa.

[www.hasbro.pt](http://www.hasbro.pt)



1113A6984-190



IDADE  
**5+**  
2-4  
JOGADORES

◆ O jogo rápido de compra e venda de propriedades ◆

# MONOPOLY

# JUNIOR

## OBJETIVO DO JOGO!

- Andar à volta do tabuleiro de jogo, comprar todas as propriedades onde se para, receber dinheiro e ganhar cartas da Sorte.
- Quando um jogador fica sem dinheiro, os outros jogadores contam o seu dinheiro.
- O jogador com mais dinheiro é o vencedor!

## CONTEÚDO

- 1 Tabuleiro de jogo
- 4 Peões
- 20 Cartas da Sorte
- 48 Sinais "Vendido"
- 90 x 100 Dinheiro de Jogo
- 4 Cartas de Personagens
- 1 Dado



**ATENÇÃO:**



PERIGO DE ASFIXIA - Não recomendado a crianças com idade inferior a 3 anos por conter peças pequenas.

**A MONTAGEM DEVE SER FEITA POR UM ADULTO**

## Na primeira vez que jogares

Retira os 48 sinais 'vendido' da folha. Recicla o que não for necessário.

# MONTAGEM!

1. **Abre o tabuleiro de jogo** e coloca-o no centro da mesa de jogo.
2. **Separa as cartas da Sorte e remove as 4 cartas de personagens.**  
Estas não são usadas no decorrer do jogo, Lê as cartas e faz a tua escolha!

As 4 cartas de personagens:



Qual é o teu peão?

3. **Coloca o teu peão na CASA de PARTIDA!**
4. **Procura os 12 sinais 'vendido'** que correspondem ao teu peão de jogo e mantém-nos em frente a ti.
5. **Baralha as 20 cartas da Sorte** e coloca-as viradas para baixo no espaço da Sorte no tabuleiro de jogo.
6. **Escolhe um jogador para ser o Banqueiro.** O Banqueiro é responsável pelo dinheiro.

Está na altura de mexer no dinheiro:

Jogo com 2 jogadores: cada jogador recebe **€20**  
Jogo com 3 jogadores: cada jogador recebe **€18**  
Jogo com 4 jogadores: cada jogador recebe **€16**



# JOGAR!

## Como ganhar

Ser o jogador com mais dinheiro quando outro jogador for à falência (quando não tiver dinheiro para pagar rendas, comprar propriedades ou pagar um valor indicado pelas cartas da Sorte).

## Como jogar

1. **O jogador mais novo joga primeiro!** O jogo prossegue pela esquerda.
2. **Lança o dado e move o teu peão** o número de espaços indicados, no sentido dos ponteiros do relógio.
  - Avança **Sempre** no tabuleiro de jogo, nunca retrocedas.
  - **Sempre que** passas ou paras na CASA DE PARTIDA, recebe **€2!**
3. **Onde parou o teu peão?**  
Lê sobre os diferentes espaços no jogo, antes de começares a jogar. Se parares num:



### ESPAÇO SEM PROPRIETÁRIO

**Se o espaço não pertence a ninguém, tu tens de comprá-lo!**

- Paga ao banco o valor indicado no espaço.
- Coloca um dos teus sinais "vendido", na faixa colorida do espaço que compraste para todos saberem que te pertence!



### ESPAÇO COM PROPRIETÁRIO

**Se outro jogador for proprietário, paga-lhe renda.** A renda é o valor escrito no respetivo espaço.

**Se tu fores proprietário, não faças nada.**



### PAR = DOBRO DA RENDA!

**Se um jogador possuir ambos os espaços da mesma cor, o valor da renda é o dobro do indicado no espaço!**

4. **Consulta o verso das instruções, para saberes mais sobre o tabuleiro de jogo e para saberes de que forma podes ganhar!**