

qual nenhum jogador detenha o Título de Propriedade), seja pelo resultado obtido com os dados, seja por ter tirado uma carta da Sorte ou da Caixa da Comunidade, esse jogador pode optar por comprar essa propriedade à Banca pelo preço indicado na respectiva casa.

Se um jogador opta por *comprar*, paga essa propriedade à Banca e recebe como prova de compra o Título de Propriedade. Deve colocá-lo à sua frente, virado para cima.

Se o jogador opta por *não comprar*, o Banqueiro deve imediatamente oferecer esta propriedade para venda em leilão. O jogador que fizer a maior oferta deve pegar em *dinheiro* e receber do Banqueiro, como prova de compra, os Títulos de Propriedade. Todos os jogadores, incluindo aquele que optou por não comprar ao preço base, podem participar no leilão. O preço de partida para o leilão pode ser qualquer um.

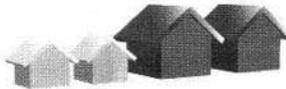
PARAGEM SOBRE UM TERRENO COM PROPRIETÁRIO

Quando um jogador parar sobre um terreno pertencente a outro jogador, seja pelo resultado obtido com os dados, seja por tirar uma carta da Sorte ou da Caixa da Comunidade, o proprietário cobra-lhe a renda de acordo com o indicado no respectivo Título de Propriedade.

Se o terreno contém uma ou mais Casas, a renda é mais alta do que seria se o terreno não tivesse construções.

Se o terreno se encontra hipotecado, o seu proprietário *não* recebe a renda. Os terrenos hipotecados são indicados virando para baixo o respectivo Título de Propriedade.

Se o proprietário não cobrar a renda antes de se lançarem novamente os dados, perde o seu direito a ela.



VANTAGENS PARA OS PROPRIETÁRIOS

É vantajoso possuir os Títulos de Propriedade de *todos* os terrenos de um Grupo de Cor. Assim, o proprietário pode cobrar renda a *dobrar* pelos terrenos *sem construções* dessa propriedade.

O proprietário dum Grupo de Cor completo não pode cobrar renda a dobrar se *algum* dos terrenos estiver hipotecado.

Os jogadores podem construir Casas apenas nos terrenos dos quais possuam o Grupo de Cor completo (Ver CASAS).

A vantagem em possuir Casas e Hotéis em vez de propriedades sem construções é que as rendas dos terrenos com construções são muito mais altas do que as dos terrenos sem construções.

PARAGEM NA SORTE OU NA CAIXA DA COMUNIDADE

Os jogadores que pararem nestas casas tiram a carta que se encontra no topo do respectivo baralho. *Devem seguir* as instruções indicadas na carta e, em seguida colocar a carta, virada para baixo, no fundo do baralho.

Contudo, os jogadores podem guardar a carta VOCÊ ESTÁ LIVRE DA PRISÃO, até precisarem dela. Depois

de ser usada *deve* ser colocada em baixo do baralho. Esta carta também pode ser vendida entre os jogadores, por um preço acordado mutuamente.

Sempre que os jogadores paguem multas, devido às cartas da Sorte ou da Caixa da Comunidade, devem colocar este dinheiro no *centro do tabuleiro de jogo*.

PARAGEM EM CASAS DE IMPOSTOS

Pagar todos os impostos à Banca.

PARAGEM EM ESTACIONAMENTO LIVRE



Quando o peão de um jogador parar nesta casa, o jogador recebe todo o dinheiro que se encontra no centro do tabuleiro de jogo. O jogador avança normalmente na sua jogada seguinte.

CADEIA

Um jogador vai para a Cadeia, quando:

- 1 - O seu peão parar na casa "VÁ PARA A CADEIA".
- 2 - Tirar uma carta "VÁ PARA A CADEIA".
- 3 - Obtiver três dobres consecutivos.



Quando um jogador é enviado para a Cadeia, a sua vez acaba imediatamente. Neste caso, *não* recebe os 20.000\$00 de bonificação, pois vai directamente para a CADEIA sem passar pela casa PARTIDA.

Se um jogador não for "enviado para a Cadeia", mas alcançar essa casa no decorrer do jogo, considera-se que ele está "apenas de visita" e não sofre nenhuma penalidade. O jogador avança normalmente na sua jogada seguinte.

Um jogador sai da Cadeia quando:

- 1 - Obtiver um dobre em qualquer uma das três jogadas seguintes à sua paragem na Cadeia. Sendo este o caso, avança imediatamente o seu peão tantas casas quantas o número indicado nos dados. Pode então lançar novamente os dados.
- 2 - Comprar uma carta "VOCÊ ESTÁ LIVRE DA PRISÃO" a outro jogador, por um preço acordado mutuamente.
- 3 - Já possuir uma carta "VOCÊ ESTÁ LIVRE DA PRISÃO"
- 4 - Pagar uma multa de 5.000\$00 antes de lançar os dados na próxima jogada ou na seguinte.

Os jogadores *não* podem permanecer na Cadeia por mais de três jogadas. Logo depois de lançarem os dados pela terceira vez, os jogadores devem pagar uma multa no valor de 5.000\$00 e colocar essa quantia no centro do tabuleiro de jogo. No caso de obterem dobres podem sair da Cadeia e avançarem imediatamente tantas casas quantas o número indicado nos dados.

Os jogadores podem comprar e construir casas, vender ou comprar propriedades e receber rendas apesar de se encontrarem na Cadeia.

Disponibilizado por:

MISTERIO JUVENIL
www.misteriojuvenil.com