

# PAGA E CALA

2 a 6 jogadores

DISPONIBILIZADO POR  
**MISTERIO JUVENIL**  
www.misteriojuvenil.com



PAGA E CALA é uma imitação do dia-a-dia com todas as suas alegrias e preocupações, os bons e os maus empregos de capital, a sorte e o azar... Vale a pena est: vida, se, como no jogo, se souber encará-la com sorriso e tratá-la com humor.

## OBJECTIVO

Trata-se de ver quem administra melhor o orçamento. No fim do tempo concedido fazem-se as contas e aquele que possuir mais dinheiro ganha a partida... uma verdadeira partida de prazer pois nada é mais divertido do que as apreciações dadas aos jogadores de PAGA E CALA.

## COMPONENTES

- 1 tabuleiro com 31 casas que são os 31 dias do mês.
- 5 peões móveis... personalizados por uma cor.
- 15 cartas de TRANSACÇÕES que propõem os negócios mais mirabolantes.
- 15 cartas de EMPRÉSTIMO. São muito úteis nos momentos difíceis da vida.
- 80 cartas de ACONTECIMENTOS. Proporcionam-te momentos de boa disposição.

1

Algumas anunciam entradas de dinheiro, outras obrigam a desembolsar, outras só transmitem notícias alegres sem incidência no jogo. 6 certificados de POUPANÇA. Os jogadores conservam-nos durante todo o ano. 1 maço de notas de Banco. Este dinheiro não desvaloriza. É seguro.

## PREPARAÇÃO

Consultar o calendário; cada uma das 31 casas é determinante no processo do jogo. Um dos participantes (que for designado) fica com a Banca. Distribui a cada um 650, um peão e um certificado de POUPANÇA. Separa as cartas de TRANSACÇÕES das de EMPRÉSTIMO. Baralha cuidadosamente as 80 cartas de ACONTECIMENTOS. Dispõe os três baralhos de cartas: dois coloca-os na mesa de face voltada para baixo (o das TRANSACÇÕES e o de ACONTECIMENTOS) e fica à disposição do banqueiro (o de EMPRÉSTIMO).

EMPRÉSTIMO).

## POUPANÇA E EMPRÉSTIMO

O banqueiro é responsável pelas operações. Não permitirá que um jogador possuindo poupança faça empréstimo. Ou uma coisa ou outra.

2

As somas emprestadas podem ser conservadas pela pessoa que contrai o empréstimo sem as reembolsar ao Banco durante o mês em que o empréstimo foi contraído bem como nos dois meses seguintes.

O jogador endividado deve obrigatoriamente reembolsar o seu empréstimo no dia 31 do segundo mês sem, evidentemente, recorrer nesse momento a um outro empréstimo ao Banco.

Agora, pois muita atenção e sejam equilibrados!

Agora, pois muita atenção e sejam equilibrados!

Agora, pois muita atenção e sejam equilibrados!

Agora, pois muita atenção e sejam equilibrados!

3

## O JOGO

Cada jogador coloca o seu peão na partida. O jogo desenrola-se como o movimento dos ponteiros do relógio. Jogam lançando o dado e avançando tantas casas quanto o número de pontos indicado no dado. Regulam-se pelas indicações dadas nas casas onde caem.

## CADA DIA, CADA CASA

Todos os dias do mês são marcados por um acontecimento qualquer, excepto os domingos que permitem uma tranquilidade sem problemas.

**Dias de correio:** São os dias do carteiro; quando caís aí recibes do grupo de cartas ACONTECIMENTOS o número indicado no saco, a caixa do correio ou os envelopes. Se, por exemplo, for um 3, recibes 3 cartas de cima.

**Transacções:** Põe-se à vista a carta superior do monte. Propõe-te a realizares um negócio. Se te interessar pága-la ao Banco pelo preço indicado por baixo do desenho, à esquerda. Se não te interessa, rejeita-a, colocando-a sobre o baralho. Feita de disponibilidades: retira o dinheiro do teu certificado de POUPANÇA, faz um EMPRÉSTIMO ou ainda podem conjugar-se estas duas operações.

4

**Para as vendas:** É o momento de vender ao Banco, uma das cartas TRANSACÇÕES pelo seu valor real (preço indicado por baixo do desenho ao centro). Se não possuíres nenhuma, conforma-te!

**Bilhetes premiados na lotaria:** Supõe que os teus bilhetes são premiados! Precisam ainda de ser válidos. Se cair numa segunda-feira 29 (dia de validade o Banco paga sem discussão.

**Partida de dados:** Aos dias 10 do mês organiza-se uma partida de dados. Aquele que obtiver melhor pontuação ganha 200 pagos pelo Banco.

**Caixa eleitoral:** Basta que um jogador caia nesta casa para que todos metam 100 na caixa. Esta contribuição forçada não pode ser evitada...

**Lucros e perdas:** As indicações dadas nas casas são demasiado claras, dispensando comentários.

**Mudança de hora:** Quando um jogador cai nesse dia todos recuam uma casa e regulam-se pela indicação da casa onde foi cair. Aquele que teve a sorte inesperada de estar na PARTIDA, vai para a Quinta-feira 31 e recebe de novo 650 do Banco. Mas se a posição obriga a recuar para a «Mudança de Hora» salta esta casa e vai para a Quinta-feira 26 e ena! Exige uma nova contribuição de 100 da Caixa Eleitoral.

5

**Dia de Pagamento:** Páral! Custe o que custar, mesmo que os pontos do dado sejam superiores ao número de casas é obrigatório cumprir as seguintes determinações:

- 1) Recibes 650 do Banco.
- 2) Recibes os juros da tua Poupança.
- 3) Pagas os juros do dinheiro emprestado.
- 4) Regulariza todas as facturas.
- 5) Reembolsas na totalidade ou em parte o empréstimo; retiras o dinheiro do teu certificado de Poupança ou pelo contrário aumentas a tua conta... (estas operações são facultativas).
- 6) Devolves ao banqueiro as cartas «Bilhetes de Lotaria» que não foram válidos no dia 29 do mês bem como os postais e a publicidade. Já não são necessários.
- 7) Dá a conhecer ao banqueiro o mês em que vais começar e colocas o peão na Partida a não ser que não tenhas sido tu a terminar a partida.

**CAIXA ELEITORAL E CAIXA DE CRÉDITO.** Estas caixas são alimentadas pelo jogo da casa 26 do calendário e pela utilização das cartas «Em caso de necessidade». As somas aí recolhidas constituem uma reserva. Recebe-a o primeiro jogador, que, com o dado consiga um 6 qualquer que seja a circunstância do lançamento.

## AS CARTAS — SUA IMPORTANCIA

Como as casas, a maioria das cartas condicionam o jogo de cada um.

6

São de dois tipos:

**Cartas «TRANSACÇÕES» (costas alaranjadas).** São as cartas de negócios. Não deixes de as adquirir, bem entendido, caso tenhas disponibilidades quando caíres num dia de negócios.

No decorrer do mês quando caíres em «Realiza as tuas vendas» podes vender com lucro um dos teus bens. Por exemplo «um cavalo de corrida» que compraste por 1400, a Banca oferece-te 2800.

Quanto à comissão (140) é disputada entre todos os participantes; cada um lança o dado e o que obtiver a pontuação mais elevada, recebe-a. É também a Banca que paga

**Cartas ACONTECIMENTOS (costas azuis).** Estas cartas dão directrizes, informações, notícias pelo correio. O carteiro é que as trás. São de vários tipos.

Deixam-se de lado depois de lidos os postais e os anúncios publicitários: não têm outra finalidade senão divertir e não valem nada.

As outras, em contrapartida, merecem atenção; nomeadamente as facturas, despesas gerais, honorários dos médicos, prémios de seguro. Segue as directrizes. O que é facto é que no fim do mês há que as regularizar no Banco.

7

Atenção às particularidades das seguintes cartas:

**Seguro CAR-AUTO e MÉDICA:** São facultativas. Se interessam fica com elas e pagas o prémio indicado. De contrário lança-as no monte de face escondida. Claro que são caras, mas é necessário considerar que umas anulam os honorários dos médicos e as outras, as facturas de reparação de automóveis.

**Em caso de necessidade...** ou melhor quando tiveres dúvidas, lança o dado: com um 5 ou um 6 o Banco paga 10 vezes a tua entrada. Mas se tirares um ponto abaixo, é a caixa de crédito que recebe a tua aposta. Qualquer jogador pode utilizar estas cartas nestas condições, na sua vez de jogar, qualquer que seja a casa onde se encontre.

#### AVISO DO BANCO

As cartas utilizadas devem ser enviadas ao banqueiro. Logo que os montes tenham sido esgotados, o banqueiro baralha de novo as cartas, coloca-as em montes de face escondida. Deve ter o cuidado de separar as «TRANSACÇÕES» dos «ACONTECIMENTOS» e de conservar em separado as cartas de «EMPRESTIMO» como no início do jogo.

#### MOMENTO CRÍTICO

Aquele que no dia 31 do mês não sabe fazer face aos seus compromissos pode submeter a leilão as suas cartas «TRANSACÇÕES» e «SEGUROS».

8

Se ninguém as quiser, dirige-se ao Banco que lhas paga segundo o justo valor. Enfim, se apesar de tudo a sua situação é insolúvel deve retirar-se do jogo, convicto da sua imprevidência.

#### FIM DO JOGO

A partida termina quando todos os jogadores completarem o trimestre, o semestre ou o ano de Paga e Cala.

Aquele que faz a última jogada lança o dado seguindo as directrizes da casa onde cai sozinho, estando os outros já fora de jogo.

#### O VENCEDOR

Todos fazem o balanço sob o controlo do banqueiro.

O banqueiro soma o dinheiro, as poupanças e ainda os lucros a que tem direito. Deduz do total as facturas não pagas, os empréstimos não reembolsados e os juros que ainda deve ao Banco (organismo de empréstimo).

Aquele que tiver mais dinheiro é o vencedor

Pode acontecer que todos tenham dívidas. Não é aconselhável mas às vezes acontece!

Aquele que tem menos dinheiro é o mais modesto vencedor!!!

9

DISPONIBILIZADO POR  
**MISTERIO  
JUVENIL**  
[www.misteriojuvenil.com](http://www.misteriojuvenil.com)