

- 9 Reservatórios de gás
- 30 Licenças de exploração por companhia
- 60 Cartas
- 20 Marcadores vermelhos que indicam nacionalização
- 5 Marcadores verdes que indicam sociedade com o banco
- 1 Marcador azul para marcar a posição do jogo nas casas à volta do mapa.
- 40 Cheques do banco da Kartolândia de 1 Milhão de Kartos cada
- 20 Cheques do banco da Kartolândia de 5 Milhões de Kartos cada
- 20 Cheques do banco da Kartolândia de 10 Milhões de Kartos cada
- 60 Cheques do banco da Kartolândia de 20 Milhões de Kartos cada
- 60 Cheques do banco da Kartolândia de 50 Milhões de Kartos cada.

PRINCÍPIO E FIM DO JOGO

O jogador que estiver à esquerda do banqueiro inicia o jogo colocando o marcador azul no quadrado "Passagem de Ano". Depois tira uma carta do baralho, junta-a às que já possui, vê a que lhe interessa jogar e coloca-a ao lado do baralho mas com as costas voltadas para baixo, cumprindo se quiser e puder o que esta diz. Em seguida avançará o marcador azul tantas casas quantas a carta que jogou indicar, terminando aqui a sua vez de jogar.

Ao jogador que estiver à esquerda caberá a vez de jogar, e procederá da seguinte maneira:

- 1.º — Cumpre o que a casa em que estiver colocado o marcador azul disser.
- 2.º — Tira uma carta do baralho, junta-a às que já possui, vê a que lhe interessa jogar e joga-a colocando-a ao lado do baralho mas com as costas voltadas para baixo.
- 3.º — Cumpre o que diz se puder e quiser.
- 4.º — Avança o marcador azul tantas casas quantas a carta indica, terminando aqui a sua vez de jogar.

O jogador que estiver à esquerda deste terá agora a sua vez, e fará precisamente e pela mesma ordem aqui indicada, o que fez o anterior, e assim sucessivamente.

O marcador azul andará sempre à volta das casas que cercam o mapa, e sempre na direcção da seta. Para maior compreensão leia com atenção o que dizem as regras para cada caso.

Quando se tiverem acabado as cartas do baralho, os jogadores continuarão a jogar até que se esgote a última carta que tem na mão, isto é, quando todos os participantes tiverem jogado 10 vezes cada um.

Ganhará aquele que, somados todos os seus valores, torres de prospecção, reservatórios de petróleo, e gás, petroleiros, camiões-cisternas e cheques, tiverem conseguido maior capital.

Para efeito de contas, o valor do material de cada um, torres de prospecção, reservatórios, etc., tem valor fixo, que é o indicado no acto da compra.

As licenças no final, para efeitos de contas, não têm valor.

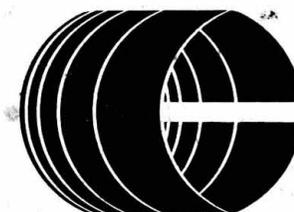
Se por acaso o banco ficar sem dinheiro, pode pedir um empréstimo a um ou mais jogadores, pagando imediatamente 10 por cento de juros.

Por outro lado, se quem ficar sem dinheiro for um dos jogadores, este terá que abandonar o jogo, retirando o banqueiro do tabuleiro do jogo todos os haveres que pertenciam à companhia falida.

Ao iniciar o jogo e a primeira vez que o marcador cair numa casa 3 ou 5, (compra de uma licença em terra ou no mar) pode duplicar, isto é, pode comprar duas licenças da casa que saiu.

Tenha em atenção que este caso, muito especial, só pode ser feito uma única vez por cada jogador, logo no início do jogo, a primeira vez que cair numa casa com estes números.

Se por acaso se esqueceu, perdeu a oportunidade.



JOGOS CARTO

Jogos Carto ao lançarem o Jogo do "Petróleo", um novo passatempo, que, por certo, revolucionará o País em matéria de jogos de sala, apresenta cordiais cumprimentos a todos aqueles que tiverem o prazer de o jogar, assim como aos seus clientes.