

### 1. MESADA

Retire sua mesada mensal de \$3.500 no Banco.

### 2. PAGUE OS JUROS DOS EMPRÉSTIMOS

Se você fez algum empréstimo, deve pagar 10% de juros ao Banco.

Ex: Empréstimo de \$2.000, juros de \$200 (10% de \$ 2.000).

### 3. PAGUE SUAS CONTAS

Pague todas as contas que recebeu durante o mês e que ainda não foram pagas. Se não tiver dinheiro suficiente em caixa, faça ou aumente seu empréstimo. Coloque suas contas pagas no monte de descarte de cartas Correio.

### 4. COBRANÇA MONSTRO

Se você tiver dinheiro suficiente, pode pagar tudo ou apenas os juros; se não tiver dinheiro, não se desespere faça um empréstimo.

Se você não quiser pagar o débito neste dia da mesada, é obrigado a pagar pelo menos os juros (10 % do total devido) e levar o restante da Cobrança monstro para o próximo mês.

Você não pode pagar apenas parte do débito no DIA DA MESADA: ou você paga os juros (opção 1) ou paga os juros mais o débito total e fica livre da cobrança (opção 2).

Ex: COBRANÇA MONSTRO \$4.000

Opção 1: Você paga só os juros \$400 e leva os \$4.000 para o próximo mês, quando terá 10% de juros novamente;

Opção 2: Você paga os juros \$400 e todos os débitos \$4.000 e fica livre da cobrança.

Se você quiser, você pode fazer um empréstimo total da dívida, livra-se de vez da Cobrança Monstro e ficar devendo somente ao Banco.

### 5. PAGUE SEUS EMPRÉSTIMOS

Ufa! Que sufoco... Depois de pagar todas as suas Contas e até a Cobrança Monstro, se você ainda tiver dinheiro e fez algum empréstimo, é hora de se acertar com o Banco!

Se quiser, pode pagar parte ou total do empréstimo. Se optar pela parte, o pagamento deve ser feito em múltiplos de \$1.000.

Ex: Empréstimos de \$2.000 Pagamento total: \$2.000

Pagamento parcial: Pague \$1.000 e leve o restante da dívida, que ainda é de \$1.000 para o próximo mês.

**ATENÇÃO: O ANOTADOR DE REGISTRO DE EMPRÉSTIMOS DEVE MARCAR TODA A TRANSAÇÃO NO BLOCO.**

### 6. PROXIMO MÊS

Movimente seu peão de volta para a casa PARTIDA. Na sua próxima jogada, você começará a correr todo o mês novamente.

### DIA DO PAGAMENTO DO ÚLTIMO MÊS DO JOGO

**Se você tiver atingido o DIA DA MESADA do último mês do jogo, de acordo com o número de meses combinado antes para a partida, você deve seguir quase o mesmo roteiro do DIA DA MESADA normal, com as seguintes diferenças:**

1. Receba a sua última mesada de \$3.500 do Banco.

2. Pague todas as contas que recebeu durante o mês e que ainda não foram pagas. Se não tiver dinheiro suficiente, faça ou aumente seu empréstimo. Lembre-se que os empréstimos devem ser feitos sempre em múltiplos de \$1.000. Coloque suas contas pagas no monte de descarte de cartas Correio.

3. Se tiver alguma carta COBRANÇA MONSTRO, você agora é obrigado a pagar o débito total e mais os juros. Se necessário faça ou aumente seu empréstimo. Coloque a carta COBRANÇA MONSTRO no monte de descarte de cartas Correio.

4. O anotador de Registros de Empréstimos deve verificar sua situação no bloco. Se você fez algum empréstimo e tem dinheiro na mão, deve pagar o total de empréstimo feitos, mais 10% de juros, ao Banco.

Ex: Empréstimo total de \$5.000

Pague \$5.000 mais \$500 de juros.

5. O dinheiro que sobrar em caixa é seu lucro.

6. Descarte qualquer carta COMPRAS E ENTRETENIMENTO que você ainda tenha. As cartas COMPRA E ENTRETENIMENTO agora já não tem mais nenhum valor.

7. Saia do jogo e espere os outros jogadores terminarem também. Enquanto estiver esperando, você deve participar do Feliz Aniversário e da Maratona Beneficente, se alguém atingir estas casas. Se quiser, pode participar do Bolão de Esportes e do Concurso de Bandas de Rock.

### QUEM TEM MAIS LUCRO VENCE O JOGO DA MESADA!

Quando todos os jogadores tiverem completado o número de meses combinado, cada um contará o total de dinheiro que lhe sobrou. Obviamente, todos devem estar com as suas contas pagas, uma vez que tudo já foi acertado no DIA DA MESADA final. O jogador que obteve mais lucro, isto é ficou com mais dinheiro sobrando, após todos passarem pelo DIA DA MESADA no último mês do jogo, é o grande vencedor do JOGO DA MESADA.

### MAS... VOCÊ PODE FICAR NO PREJUÍZO!

Na hora de acertar todas suas dívidas, você pode estar sem nenhum dinheiro e vai precisar fazer um novo empréstimo para pagar. É duro, mas é verdade...

Ex: Total da dívida: \$2.300

Total de empréstimos feitos para pagar as dívidas: \$3.000

(Lembre-se que os empréstimos devem sempre ser feitos em múltiplos de \$1.000)

Saldo a seu favor \$3.000 - \$2.300 = \$700.

Parabéns! Você pagou todas as suas dívidas... Mas ainda deve ao banco!

Os \$3.000 de empréstimos + os \$300 de juros. Dê adeus àqueles \$700 que você já havia embolsado...

**Total de débito com o Banco: \$ 3.000**

**Saldo a seu favor: \$700**

**Que vergonha! Você ficou com um saldo Negativo de \$ 2.300!**

### E SE TODO MUNDO FICAR NO PREJUÍZO?

Se todo os jogadores chegarem ao final do JOGO DA MESADA em débito, ou seja, sem dinheiro e com empréstimos a pagar, o jogador que tiver o débito menor, isto é, menos dívida, será o vencedor. Que dureza!

FABRICADO POR: C. N. P. J.: 07.890.603/0001-55  
SOB ENCOMENDA DE:  
MANUFATURA DE BRINQUEDOS ESTRELA S. A.  
C. N. P. J.: 61.082.004/0005-84  
RUA ROUPEN TILKIAN, 375 - BLOCO A  
BAIRRO BARÃO ATALIBA NOGUEIRA  
CEP.: 13986-000 - ITAPIRA - SÃO PAULO  
INDÚSTRIA BRASILEIRA - MADE IN BRAZIL  
GUARDAR PARA EVENTUAIS CONSULTAS.



# Manual de Instruções



Leia antes de jogar!

**DICA AOS ADULTOS: LEIA AS INSTRUÇÕES A SEGUIR COM ATENÇÃO E AO MESMO TEMPO VÁ JOGANDO COM A CRIANÇA.**

## CONTROLE OS GASTOS, TENHA METAS, TRACE OBJETIVOS e GANHE ESTE EMOCIONANTE DESAFIO!

**OBJETIVO:** Chegar ao final do bimestre (2 meses) com mais dinheiro.

### ATENÇÃO

O jogo pode ser disputado também com a duração de apenas um mês ou com mais de dois meses, conforme for combinado antes.

### PREPARAÇÃO

• Embaralhe as cartas "Correio", "Compras e Entretenimento" separadamente e coloque em dois montinhos virados para baixo ao lado do tabuleiro.

**DICA:** Coloque as cartas "Correio", "Compras e Entretenimento" descartadas durante a partida em outros dois montes próximos do tabuleiro, viradas para cima.

Assim, quando acabarem as cartas, é só misturar essas cartas descartadas e colocar em jogo novamente.

• Retire a carta "Compras e Entretenimento" do alto do monte, com a face voltada para baixo. Aí coloque essa carta "Compras e Entretenimento" exatamente abaixo da casa 21 "Vende-se".

• Cada jogador escolhe um peão e coloca na casa "PARTIDA" (domingo).

• Escolha um jogador para ser banqueiro. Ele será responsável por todo dinheiro que entrar ou sair do banco. O Banqueiro começa dando a cada jogador \$3.500 da seguinte maneira:

2 notas de \$1.000,

2 notas de \$500 e

5 notas de \$100.

• Escolha outro jogador para cuidar do Registro de Empréstimos. Ele será o Anotador e ficará responsável pela guarda do bloco de Registro de Empréstimo e por anotar todas as suas transações. Assim, deve começar escrevendo o nome dos jogadores na linha de cima das colunas. Para mais de 4 jogadores, use também o verso da folha.

**DICA:** Para escrever no bloco, use um lápis (não incluído). Quando for necessário você poderá apagar as anotações. Ou então tire cópia das folhas do bloco.

**ATENÇÃO:** O Banqueiro e o Anotador de Registros também jogam.

### OBA! VAMOS JOGAR

O jogador mais novo começa a partida. Depois, é a vez do jogador à sua esquerda, sempre no sentido do relógio.

Cada jogador, na sua vez de jogar, deve lançar o dado e mover seu peão pelos dias do calendário, de acordo com o número sorteado no dado. Use o caminho no tabuleiro como um calendário real: domingo, segunda, terça... até sábado; aí então, de domingo até sábado novamente e assim por diante.

Siga as instruções da casa onde parar. Veja as explicações mais detalhadas a seguir.

A vez de cada jogador termina quando ele tiver acabado de fazer o que foi determinado.

### EMPRÉSTIMOS

Calcule sempre o que vai fazer do seu dinheiro, para não ficar "a zero". Mas se isso acontecer, para continuar a jogar, você terá que fazer EMPRÉSTIMO.

Você pode fazer empréstimo a qualquer hora. O Banqueiro dá o dinheiro e o Anotador de Registros de Empréstimos lança no bloco.

Os empréstimos devem ser feitos sempre em múltiplos de \$1000.

Ex: Você pode pegar \$1000, depois \$3000 e \$1000 novamente; nunca poderá pegar \$1.200, por exemplo.

Você terá encargo de 10% sobre a parte não paga do empréstimo, sempre que atingir a casa DIA DA MESADA.

No Dia da Mesada – em nenhum outro momento do mês – você pode pagar parte ou o total do empréstimo. Se optar pela parte, deverá pagar também em múltiplos de \$1000.

### ANOTANDO EMPRÉSTIMOS

Sempre que um jogador fizer um novo empréstimo, o Anotador de Registros deve somar a nova dívida com a antiga (se houver) e anotar no bloco o novo total.



A PARTIR DE 6 ANOS





## CASAS / CARTAS "CORREIO"

Se você cair numa casa "Correio" retire o número de cartas "Correio" indicado na casa. Pode ser 1, 2 ou 3. Ou acompanhe pela seqüência abaixo:

Casa 01	1 carta
Casa 03	3 cartas
Casa 05	2 cartas
Casa 11	1 carta
Casa 16	3 cartas
Casa 19	1 carta
Casa 22	1 carta
Casa 24	2 cartas



Se houver indicações nelas, você tem que obedecer IMEDIATAMENTE. Quando você pegar mais de uma carta, a escolha da ordem é livre. Depois, coloque as cartas, viradas para cima, no monte de cartas "Correio" descartadas. Quando as outras cartas acabarem, e só misturar e colocar em jogo novamente. No caso das cartas "Contas e Cobrança Monstro" veja as explicações mais detalhadas a seguir.

### CONTAS

Quando tirar uma ou mais destas cartas, você tem duas opções: pode pagar as quantias indicadas imediatamente ao Banco ou guardar na sua frente, com as faces viradas para cima. Até você chegar na casa DIA DA MESADA. Ai, você é obrigado a pagar suas contas, mesmo que seja forçado a fazer um empréstimo. Depois, descarte as contas pagas.



### PAGUE A UM VIZINHO AGORA

Assim que você tirar essa carta, pague a um jogador da sua escolha o valor indicado nela, mesmo que seja forçado a fazer um empréstimo para isso.



### DINHEIRO EXTRA

Assim que você tirar esta carta, recebe a quantia indicada nela de um jogador à sua escolha. Ele terá que dar o dinheiro, mesmo que seja forçado a fazer um empréstimo para cobrir o pagamento.



### DOAÇÕES

Coloque a quantia indicada pela carta no canto do tabuleiro onde está marcado "Sorte Grande!".



### COBRANÇA MONSTRO

Quando você tirar uma ou mais cartas destas, você tem duas opções: pode pagar as quantias indicadas mais os juros imediatamente ao Banco ou guardar a carta à sua frente, com as faces viradas para cima, até você chegar na casa "DIA DA MESADA"



### VÁ PARA FRENTE AGORA!

Você escolhe o caminho – pode ir para a próxima casa "Compras e Entretenimento" ou "Achou um comprador!". Depois, veja as instruções a seguir.



### CASAS / CARTA "COMPRAS E ENTRETENIMENTO"

- Se você cair numa casa Compras e Entretenimento, tire uma carta de cima do monte. Se você quiser, pode comprar o item descrito na carta imediatamente. Pague ao Banco, faça um empréstimo se necessário.  
 - Se você não quiser comprar, coloque a carta virada para cima no monte de cartas Compras e Entretenimento descartadas. Quando as outras cartas acabarem, é só embaralhar essas cartas e colocar em jogo novamente.  
**DICA:** Durante o jogo, você pode ter o número de cartas Compras e Entretenimento que desejar à sua frente. Assim, se você se sentir com o dinheiro suficiente, compre, pois pode ser um bom negócio no futuro.  
 - Mantenha sua carta Compras e Entretenimento até chegar – ou ser mandado para uma casa Achou um Comprador! Ai, você poderá receber pela carta um valor maior.  
 Ex: O preço do Macarrão No Cego é de \$8000. Na casa Achou um Comprador, o Banco paga por ela o valor estimado de \$12.000 – você ganha \$4.000 na venda.  
 - Você só pode vender um negócio por vez.  
 - As cartas Compras e Entretenimento não têm nenhum valor se não forem vendidas antes do jogo acabar.



## OUTRAS CASAS NO TABULEIRO

### ACHOU UM COMPRADOR!

Se você tem uma ou mais cartas "Compras e Entretenimento" e está nesta casa, o Banco paga o valor estimado de um de seus negócios e você fica com o lucro! Você pode escolher qual carta quer vender. Mas só pode um item de cada vez. Ponha a carta vendida no monte de cartas descartadas.



### PRÊMIO

Retire \$5.000 do Banco



### BOLÃO DE ESPORTES

O Banco aplica \$1.000 e cada jogador pode aplicar \$100. Não é obrigatório fazer isso. Começando com o jogador que está na casa "BOLÃO DE ESPORTES", cada jogador que aplicou nesse negócio escolhe um número diferente de 1 a 6. O jogador que está na casa "BOLÃO DE ESPORTES" joga o dado. O jogador cujo número coincidir com o dado ganha todo o dinheiro. Se o número do dado não coincidir com o número escolhido, joga-se o dado novamente, até que surja um vencedor.



### PRAIA NO DOMINGO, AJUDE A FLORESTA AMAZÔNICA, LANCHONETE E COMPRAS NO SHOPPING.

Coloque a quantia indicada no canto do tabuleiro onde está marcado "SORTE GRANDE!". Se você não tiver dinheiro, faça um empréstimo.



### CONCURSO DE BANDA DE ROCK

Começando com o jogador que está nesta casa, todos jogam o dado. O primeiro que tirar o número três ganha \$1.000 do Banco!



### FELIZ ANIVERSÁRIO!

Parabéns para você nesta data contente cada jogador dá a você \$100 de presente!



### VENDE-SE! NEGÓCIO DE OCASIÃO! SEU POR APENAS \$ 100 X Nº NO DADO!

Pague ao Banco \$100 multiplicado pelo número que sair no dado e pegue a carta COMPRAS E ENTRETENIMENTO que está sob o tabuleiro, ela é sua! Coloque outra carta COMPRAS E ENTRETENIMENTO no lugar.



### MARATONA BENEFICENTE

Todos os jogadores, exceto aquele que acabou de jogar e está nessa casa, jogam o dado e colocam \$100 multiplicado pelo número indicado pelo dado no canto do tabuleiro onde está marcado SORTE GRANDE! (entre o menino com as mãos levantadas e o símbolo da Estrela). Ex: Você tira 4 no dado; 4 multiplicado por \$100 é igual a \$400. Ai, você coloca \$400 na SORTE GRANDE! (entre o menino com as mãos levantadas e o símbolo da Estrela). Outro jogador tira 3; 3 vezes \$100 é \$300 e assim por diante. Se você não tiver dinheiro, faça um empréstimo.



### SORTE GRANDE!

Qualquer jogador que tirar 6 no dado, quando estiver na sua vez de jogar, ganha todo o dinheiro do SORTE GRANDE! Mas muita atenção: só vale quando estiver na sua vez regular de jogar. Ou seja, você joga o dado e move o seu peão. Depois disso e em outras situações, não vale mais. Se você não se lembrar de pegar o prêmio, azar seu!



### OBA! DIA DA MESADA!

PARE! Pare aqui, mesmo que tenha tirado no dado um número que permita que você passe desta casa. Como na vida real, receber a mesada tem vantagens e desvantagens! No DIA DA MESADA, você deve fazer o seguinte, nesta ordem:

