

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 Aniversario 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 todos 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:

