

# “PETRÓLEO”

REGRAS



## INTRODUÇÃO

*Olhe para o mapa à sua frente. Ele representa um país imaginário, cuja sua única riqueza é o petróleo.*

*Como não o pode explorar, dividiu parte do seu território em terra e no mar, em quadrados, (zonas de exploração), autorizando que companhias internacionais da especialidade façam a exploração do petróleo, mediante o pagamento de determinada importância.*

*Cada quadrado necessita de uma licença de prospecção, (cartolinhas com os símbolos das companhias) que a companhia interessada comprará ao banco.*

*O país cobra também vários impostos, assim como concede regalias às várias empresas de petróleo.*

*Todos os negócios são feitos através do seu banco "Banco da Kartolândia".*

*Tome atenção que este jogo não é somente um jogo de sorte; ele é principalmente um jogo que põe à prova a sua inteligência para os negócios.*

*Na sua vez de jogar, tanto pode utilizar a carta que vai jogar, para aumentar o poder da sua companhia, como pode procurar vender a regalia que essa carta oferece a outra companhia nela interessada.*

*No entanto a ordem de jogar nunca se altera. Se vender a sua carta a outra companhia, a que comprou, tem direito a jogar novamente na sua vez.*

*Nunca se esqueça de pagar os impostos.*

*Tenha sempre presente que para adquirir um depósito de petróleo ou gás tem de observar esta ordem:*

*1.º — Tem de comprar uma licença de prospecção. (Cartolinhas com os símbolos das companhias).*

*2.º — Tem de comprar uma torre de prospecção para colocar sobre a licença.*

*3.º — Só depois de ter feito os n.ºs 1 e 2 pode substituir a torre de prospecção por um depósito de petróleo ou gás. Só a partir daqui começa a ter lucros na passagem de ano.*

*Se comprar petroleiros ou camiões cisternas, não tem que pagar licença. Ela vem juntamente com o navio ou camião para identificar a companhia que o comprou.*

*Leia com muita atenção todas as regras, principalmente o capítulo «princípio e fim do jogo».*

## DISTRIBUIÇÃO DO JOGO

Os jogadores nomearão entre si qual será o banqueiro.

Este ficará detentor de todos os bens do banco, mas não poderá ter quaisquer benefícios por isso.

Em seguida, o banqueiro baralha as cartas, e como o jogo se compõe de 60, estas só serão utilizadas se o número de participantes for seis. Assim, se o número de jogadores for inferior, o banqueiro utilizará a tabela abaixo, e retirará do jogo as que sobrarem.

### TABELA:

VALOR DAS CARTAS	NÚMERO DE JOGADORES				
	6	5	4	3	2
Compre 1 torre ou 1 licença	14	10	8	8	8
> 1 reservatório de gás	9	8	7	5	3
> 1 > 6	9	8	7	5	3
> 1 > 4	9	8	6	4	2
> 1 > 2	9	8	6	4	2
> 1 petroleiro	5	4	3	2	1
> 1 caminhão cisterna	5	4	3	2	1
	60	50	40	30	20

Feita esta operação o banqueiro dará 4 cartas a cada jogador, e colocará as restantes no tabuleiro de jogo, no quadrado que diz: «coloque aqui as cartas com as costas voltadas para cima».

Após a distribuição das cartas, o banqueiro dará também a cada jogador em cheques, a quantia de 200 Milhões de Kartos, que constituirá o capital inicial de cada participante.

Estes, por sua vez, escolherão o nome da companhia petrolífera com que vão jogar.

Os símbolos das companhias não são distribuídos, pois eles representam as licenças que cada um vai comprando conforme as necessidades.

Compete ao banqueiro pagar, receber, distribuir ou receber as torres e reservatórios, licenças de exploração, nacionalizações, petroleiros e caminhões cisternas, assim como fiscalizar o bom funcionamento do jogo.

## VALOR DAS CARTAS

As cartas dão-lhe duas indicações:

O número de casas que terá de avançar o marcador azul nos quadrados à volta do mapa e aquilo que poderá comprar ou negociar se puder e quiser.

Exemplo:

Se jogou uma carta com direito a comprar um reservatório, mas não o puder fazer porque ainda não tem uma torre, veja se outra companhia (parceiro do jogo) a quer comprar. No caso de haver mais que um interessado, faça leilão e venda-a a quem der mais.

A companhia que lhe comprar o reservatório, além do que lhe pagou pela compra, ainda terá de pagar ao banco o valor do reservatório.

No entanto, tenha em atenção que tem de cumprir rigorosamente o que dizem as regras para cada caso específico.

Pode negociar todos os tipos de cartas, se não as puder utilizar.

Se por outro lado jogou uma carta com direito a comprar por exemplo um reservatório, mas não o pode fazer por não estar dentro das condições exigidas e nenhuma outra companhia está interessada em negociar, perde o direito a ele.

## VALOR DAS CARTAS

**RESERVATÓRIO DE 6 M. T.** — Se tem uma licença de exploração com uma torre, entregue a torre ao banco e coloque em sua substituição por cima da sua licença um depósito de 6 M. T.

Pague ao banco de despesas — 10 Milhões de Kartos  
Lucros anuais — 20 » » »

**RESERVATÓRIO DE 4 M. T.** — Se tem uma licença de exploração com uma torre, entregue a torre ao banco e coloque em sua substituição por cima da sua licença um depósito de 4 M. T.

Pague ao banco de despesas — 7 Milhões de Kartos  
Lucros anuais — 14 » » »

**RESERVATÓRIO DE 2 M. T.** — Se tem uma licença de exploração com uma torre, entregue a torre ao banco e coloque em sua substituição por cima da sua licença um depósito de 2 M. T.

Pague ao banco de despesas — 5 Milhões de Kartos  
Lucros anuais — 10 » » »

**RESERVATÓRIO DE GÁS** — Se tem uma licença de exploração com uma torre, entregue a torre ao banco e coloque em sua substituição por cima da sua licença um depósito de gás.

Pague ao banco de despesas — 6 Milhões de Kartos  
Lucros anuais — 12 » » »

**PODE COMPRAR UM PETROLEIRO** — Neste momento você pode comprar um petroleiro se o seu capital o permitir.

Se por acaso não tiver o dinheiro todo, pode comprá-lo em sociedade com outra companhia, perguntando aos seus colegas de jogo qual o que está interessado.

Se mais do que um estiver interessado, faça a escolha.

Se nenhum quiser e continuar interessado, faça o negócio com o banco.

No caso de ser sozinho a comprar o petroleiro, coloque dentro do porto uma licença sua e ponha por cima um petroleiro.

Se for em sociedade com outra empresa, coloque no porto duas licenças, uma sua, outra da empresa a que se associou, uma por cima da outra, ficando a sua por cima e coloque depois o petroleiro por cima das duas licenças.

Se se associar ao banco coloque a sua licença no porto, o petroleiro por cima dela, e ao lado do petroleiro um marcador verde.

A associação tem de ser sempre a meias (50 % para cada empresa) nos lucros e nos prejuízos, e só a sua licença é que comanda as operações.

Em qualquer altura da sua vez, pode acabar com a sociedade, propondo ao seu sócio a compra ou venda da sua parte; se ele não estiver interessado pode vender a sua parte ao banco. Neste caso retira a sua licença e coloca um marcador verde. No futuro o seu ex-sócio passará a ser sócio do petroleiro com o banco.

Valor do petroleiro — 300 Milhões de Kartos  
Lucros anuais — 100 » » »

**PODE COMPRAR UM CAMIÃO CISTERNA** — Se lhe sair esta carta, pode comprar um camião cisterna.

Coloque uma licença da sua empresa na zona industrial, fora dos quadrados de prospecção, e por cima dela um camião.

Pague ao banco o valor do camião — 5 Milhões de Kartos  
Lucros anuais — » » »

**COMPRE UMA TORRE OU UMA LICENÇA** — Se lhe sair esta carta você terá que optar por uma das coisas, ou a compra de uma torre ou a compra de uma licença de exploração em terra ou no mar.

Se a vender a outra empresa, esta terá que optar também.

Pague ao banco por torre em terra — 5 Milhões de Kartos

» » » » no mar — 12 » » »

» » » » por licença de prospecção em terra — 7 » » »

» » » » por licença de prospecção no mar — 5 » » »

OBS. — Os lucros anuais são pagos pelo banco a todas as companhias sempre que o marcador passe ou pare na casa «Passagem de Ano».

Se o número de jogadores for de 4 ou inferior, pode fazer uma nova «Passagem de Ano» no quadrado oposto que se apresenta com o mesmo desenho.

Quando põe uma licença sob um petroleiro ou um camião cisterna nada se paga ao banco por ela.

### ESPECIFICAÇÃO DAS CASAS À VOLTA DO MAPA

1.º — PASSAGEM DE ANO — Para principiar o jogo o marcador é colocado nesta casa, e andarà tantas casas quantas a carta indicar.

Sempre que na continuação do jogo o marcador passar por esta casa, quer pare nela quer a ultrapasse, todos os jogadores que possuírem depósitos de petróleo, gás, camiões cisternas ou petroleiros, receberão os lucros das respectivas companhias petrolíferas.

Os lucros são os especificados no valor das cartas.

2.º — DUAS LICENÇAS QUE NÃO ESTAVAM EM EXPLORAÇÃO FORAM CONFISCADAS: — Este castigo só terá valor a partir da 3.ª passagem do marcador pela casa «Passagem de Ano» para dar tempo a que as companhias petrolíferas possam comprar torres de prospecção.

Consideram-se em exploração as licenças que tiverem uma torre ou um depósito.

3.º — LICENÇA DE EXPLORAÇÃO NO MAR — Se estiver interessado, pode comprar uma licença de exploração de petróleo no mar.

Custo da licença — 5 Milhões de Kartos

4.º — TEMPORAL — AVARIA NUM PETROLEIRO — O temporal ocasionou grandes avarias num petroleiro; para consertá-lo terá de pagar ao banco (você ou a sociedade) 50 Milhões de Kartos.

5.º — LICENÇA DE EXPLORAÇÃO EM TERRA — Se estiver interessado, compre uma licença de exploração de petróleo em terra.

Custo da licença — 7 Milhões de Kartos

6.º — IMPOSTO SOBRE PETRÓLEO — Pague ao banco por cada depósito de petróleo de:

2 M. T. — 2 Milhões de Kartos

4 M. T. — 4 » » »

6 M. T. — 6 » » »

7.º — COMPRE UMA TORRE DE PROSPECÇÃO — Se tiver licenças de exploração no mar ou em terra pode comprar agora uma torre de prospecção de petróleo.

Custo da torre:

Para colocar sobre uma licença de mar — 12 Milhões de Kartos

» » » » » » terra — 5 » » »

8.º — IMPOSTO DE RENDIMENTO — Pague ao banco por cada:

Depósito de 2 M. T. — 1 Milhão de Kartos

» » 4 M. T. — 2 Milhões de Kartos

» » 6 M. T. — 3 » » »

5

Camião cisterna — 1 Milhão de Kartos  
Petroleiro — 10 Milhões de Kartos  
Torre de prospecção — 1 Milhão de Kartos

E ainda 10% sobre todo o seu dinheiro, depois de pagar os impostos acima descritos.

Se houver arredondamento de contas, estas serão a favor do banco.

9.º — INCÊNDIO NOS DEPÓSITOS DE PETRÓLEO — Pague ao banco por reparações — 5 Milhões de Kartos.

10.º — TEMPORAL — GRANDES PREJUÍZOS COM AS REPARAÇÕES NUMA TORRE — Pague ao banco — 4 Milhões de Kartos.

11.º — IMPOSTO DE GÁS — Pague ao banco por cada depósito de gás — 4 Milhões de Kartos.

12.º — DESASTRE COM UM CAMIÃO CISTERNA — Pague ao banco de prejuízos causados — 3 Milhões de Kartos.

13.º — NACIONALIZAÇÃO — O Governo resolveu nacionalizar a sua companhia. A partir deste momento metade dos bens que a sua companhia possui ou vier a possuir em depósitos e camiões, pertence ao Governo.

Coloque ao lado de cada depósito de petróleo ou gás e ainda ao lado dos camiões cisternas, que possui, um marcador vermelho.

Os petroleiros não são nacionalizados.

De futuro, e enquanto durar a nacionalização, os lucros ou prejuízos da sua companhia serão divididos ao meio; você só receberá ou pagará metade do que o jogo indicar.

Se no final do jogo a sua companhia continuar nacionalizada, ao fazer as contas também só contará metade, pois a outra metade pertence ao estado.

14.º — SUBIDA DO PREÇO DO PETRÓLEO — Em virtude do preço do petróleo ter subido, receba do banco por cada:

Depósito de 2 M. T. — 4 Milhões de Kartos

> > 4 M. T. — 8 > >

> > 6 M. T. — 12 > >

15.º — INCÊNDIO NUM POÇO — Se tiver pelo menos uma licença com uma torre de prospecção de petróleo, no mar ou em terra, pague ao banco de reparações na torre devido ao incêndio:

4 Milhões de Kartos.

16.º — POÇO SECO — Uma das suas torres de prospecção de petróleo deixou de produzir.

Entregue ao banco a licença de exploração e respectiva torre.

Se não tiver nenhuma torre nada terá que entregar ou pagar.

17.º — LIVRE EMPRESA — Se a sua companhia estava nacionalizada, deixou de estar a partir deste momento.

Retire todos os marcadores vermelhos que estavam junto dos seus depósitos de petróleo, gás e camiões cisternas.

A partir deste momento passa a receber sozinho todos os lucros e respectivos prejuízos que a sua companhia tiver.

18.º — INCÊNDIO NUM DEPÓSITO DE GÁS — Um grande incêndio acarretou-lhe prejuízos num depósito de gás. Pague ao banco de reparações:

5 Milhões de Kartos.

19.º — BAIXA DE PREÇO DO PETRÓLEO — Em virtude do preço do petróleo no mercado internacional ter baixado devido à concorrência, pague ao banco por cada:

Depósito de 2 M. T. — 2 Milhões de Kartos

> > 4 M. T. — 4 > >

> > 6 M. T. — 6 > >

20.º — A SUA CONVENIÊNCIA — Se ao jogar, o marcador cair nesta casa, pode escolher entre os 19 números anteriores aquele que mais lhe interessar.

## COMPOSIÇÃO DO JOGO

Cada caixa do jogo «Petróleo» compreende o seguinte material:

28 Torres de prospecção

5 Petroleiros

5 Camiões cisternas

9 Reservatórios de petróleo de 6 M. T.

9 » » » » 4 M. T.

9 » » » » 2 M. T.

9 » » gás

30 Licenças de exploração por companhia

60 Cartas

20 Marcadores vermelhos que indicam nacionalização

5 » verdes » » 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 » » » » » 5 Milhões » » » »

20 » » » » » 10 » » » »

60 » » » » » 20 » » » »

60 » » » » » 50 » » » »

## 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-as 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 esta 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 andar 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 % 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 de 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.

FÁBRICA DE JOGOS KARTO

Rua Delfim Ferreira, 698

PORTO