

jogo do foguete

O SEJA o banco
O volume de responsabilidades com os outros jogadores pode atrapalhar o seu prprio jogo. E no se esquea de cobrar pequenos benefcios que podem passar despercebidos. Por exemplo: voc ganha um certa quantia toda vez que passa pela casa de incio.

Nasceu quadrado
H trs jeitos de ser preso: caindo na casa, pegando uma carta punitiva ou tirando nmeros iguais trs vezes nos dados. No comeo do jogo, pague a fianca rpedido ou no sobrar o bons terrenos para voc. Ficar no cilindro e negcio no final, quando o tabuleiro um campo minado de aluguis.

Derrube a oferta
H um nmero mero finito de casas no jogo. Ou seja: ainda que construir hotis v garantir um aluguel maior, s vezes melhor encher as suas propriedades com residncias. A renda ainda ser razoavel, e voc deixar os outros jogadores com menos peas disponveis para construir (e depois alugar) casas em seus prrios terrenos.

No sorte
Para cobrar mais aluguis, compre terrenos em {k0} que os jogadores passam mais (marcados em {k0} rosa ao lado). A regra bsica: o lugar mais frequentado do tabuleiro a prisao, e o nmero mero mais comum no lanamento de dois dados o 7. Ou seja: o para-so fica a sete casas da cadeia.

Continua aps a publicidade
+ Dicas
Siga as instrues. Algumas regras inventadas, comuns em {k0} famlias brasileiras e gringas, injetam grana no jogo e atrasam o objetivo final (voc s ganha quando todos os outros for) Tj T* B

O manual sugere mudanas para encurtar a partida. Voc pode, por exemplo, agilizar o trmite de construo de hotis ou estipular um tempo mximo quem tiver mais dinheiro ao final, vence.
mudanas para encurtar a partida. Voc pode, por exemplo, agilizar o trmite de construo de hotis ou estipular um tempo mximo quem tiver mais dinheiro ao final, vence.
Nada de agiotas: o jogo no permite emprstimos feitos pelo banco ou entre jogadores. Est precisando de grana? Comece vendendo casas