

07a63cd0-0

Holger Beer

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> 07a63cd0-0		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Holger Beer	August 24, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	07a63cd0-0	1
1.1	Documentação do HBMonopoly 2.2c	1
1.2	Introdução	1
1.3	Localização	2
1.4	ATO	2
1.5	Copyright	3
1.6	Requisitos	3
1.7	Instalação	3
1.8	Regras do jogo	4
1.9	Descrição dos menus	5
1.10	Menu Projecto	5
1.11	Projecto/Internet	5
1.12	Menu de Informações	6
1.13	Menus de Transacções	6
1.14	História	6
1.15	Por fazer...	9
1.16	Acerca do autor	9
1.17	Projecto/Novo...	9
1.18	Projecto/Abrir...	9
1.19	Projecto/Gravar Como...	9
1.20	Projecto/Configuração...	10
1.21	Projecto/Acerca...	12
1.22	Projecto/Internet/Página do HBMonopoly	12
1.23	Projecto/Internet/Enviar e-mail para o autor	13
1.24	Projecto/Sair	13
1.25	Informações/Propriedades...	13
1.26	Informações/Proprietários...	14
1.27	Informações/Janela de Registo	14
1.28	Transacções/Vender	14
1.29	Transacções/Trocar	15

1.30	Transacções/Comprar	15
1.31	Transacções/Construir Casa/Hotel	15
1.32	Transacções/Vender Casa/Hotel	16
1.33	Transacções/Hipotecar Propriedade	16
1.34	Transacções/Desipotecar Propriedade	17
1.35	Transacções/Comprar a carta 'Você está livre da prisão'	17
1.36	Transacções/Vender a carta 'Você está livre da prisão'	17
1.37	Sorte e Caixa da Comunidade	18
1.38	Cadeia	19
1.39	Problemas conhecidos	19
1.40	Rede	19
1.41	Informações/Janela de 'Chat'	20

Chapter 1

07a63cd0-0

1.1 Documentação do HBMonopoly 2.2c

HBMonopoly 2.2c

por [Holger Beer](#)

<http://HBMonopoly.home.pages.de>

- [Introdução](#)
- [Copyright](#)
- [Requisitos](#)
- [Instalação](#)
- [Como jogar](#)
- [Descrição dos menus](#)
- [Configuração](#)
- [Traduções](#)
- [História](#)
- [Problemas conhecidos](#)
- [Por fazer...](#)
- [Acerca do autor](#)

1.2 Introdução

Este programa é outra conversão do conhecido jogo Monopólio para o amiga. Comparado com outras conversões este tem as excelentes características que se seguem:

- O jogo corre com todas as cores em várias janelas do Workbench (ou num écran definido pelo utilizador).
 - O interface do utilizador é quase todo sensível ao tipo de letra definida.
 - Todas as configurações são **localizadas** .
 - A regra dos leilões não está (ainda :^) implementada.
 - O jogo pode ser controlado com o rato e o teclado (na maioria das situações).
 - O HBMonopoly pode ser jogado através de uma **rede** .
-

1.3 Localização

Até agora o HBMonopoly foi traduzido para os seguintes idiomas:

(por ordem de lançamento)

alemão por mim

inglês por mim

italiano por Luca Longone

americano por mim, dados fornecidos por Paula@Jungle.net

sueco por Daniel Eriksson

francês por Jérôme Chesnot

norueguês por JT Eliassen <jtelia@icenet.no>

catalão por Lloenç Grau (**ATO**)

neerlandês por Guno Heitman e Ivo Heitman (**ATO**)

e Han van Gelderen

finlandês por Sami Raunio e Pekka Kolehmainen (**ATO**)

polaco por Oskar Lewański

dinamarquês por Niels Bache e Ole Friis Østergaard (**ATO**)

suíço por Werner Ammann

português por Alfredo Martins e Raul Silva (**ATO**)

Claro que traduções adicionais são bem-vindas!

1.4 ATO

Este software foi traduzido com a ajuda da ATO, a Organização de Tradutores do Amiga. A ATO é uma organização sem fins lucrativos que traduz para a comunidade do Amiga! Estiveram envolvidos os seguintes membros:

Catalão:

Llorneç Grau <llg@cryogen.com>

Neerlandês:

Guno and Ivo Heitman

Finlandês:

Sami Raunio and Pekka Kolehmainen

Dinamarquês:

Niels Bache and Ole Friis Østergaard

Português:

Alfredo Martins e Raul Silva

Amiga Translators' Organization: <http://ato.vapor.com/ato>

mail: ato-info@ato.vapor.com

1.5 Copyright

Este programa é FREEWARE, o que significa que:

- Não tem que pagar por ele.
- Pode ser copiado livremente.
- Pode cobrar apenas um custo "normal" pelo trabalho de cópia.
- Não assumo qualquer responsabilidade por quaisquer danos.
- A documentação tem que acompanhar todas as cópias.
- Pode (deve) ser distribuído através da Aminet, cd's de domínio público, etc.
- Modificações deste programa só podem ser feitas com uma autorização especial do **autor** .
- Etc.

1.6 Requisitos

Este jogo necessita os seguintes elementos:

- Um Amiga
- AmigaOS 3.0 ou superior
- gtlayout.library V32 ou superior por Olaf Barthel
(está incluída neste arquivo)
- Algumas pessoas que gostem de jogar Monopólio
(os jogadores do CPU não estão ainda realmente implementados)

Opcional:

- openurl.library (pode ser encontrada na Aminet)
- Programa de TCP/IP compatível com a bsdsocket.library (AmiTCP, Miami, Genesis, WinUAE...)

1.7 Instalação

Para correr o jogo não necessita de fazer qualquer instalação especial.

O jogo encontrará a gtlayout.library sem instalação, mas faz sentido copiar a biblioteca para o directório LIBS:.

AVISO: Antes de copiar a biblioteca deve verificar se não existe

já uma versão mais recente que a V47.1 instalada no

directório LIBS:

neste arquivo encontra-se a versão da biblioteca para processadores 68020-060.

Verificar:

Versão da gtlayout.library

Instalar a gtlayout.library 47.1:

Copiar a gtlayout.library para o directório LIBS:

1.8 Regras do jogo

Primeiro deve seleccionar o item **Projecto/Novo...** , para definir os jogadores para o novo jogo.

Depois de o fazer serão mostradas as informações sobre os jogadores no centro do tabuleiro de jogo. Uma caixa em volta da marca de um dos jogadores indica aquele que o gerador de números aleatórios seleccionou para começar.

De cada vez que um jogador rola os dados - e por vezes quando o jogador tem que tomar uma decisão - pode realizar transações. Pode fazê-lo usando o menu de **Transações** .

Nesta altura o jogador pode também obter informações sobre propriedades e proprietários. Veja o menu de **Informações** .

Depois de o jogador ter terminado estas operações deve rolar os dados. Pode fazê-lo clicando com o rato num dos dados ou premindo a tecla de espaços.

Dependendo do campo onde o jogador caiu existem três possibilidades:

. O jogador caiu numa propriedade (rua, estação ou serviço)

- A propriedade pertence ao banco:

A propriedade pode ser comprada.

O preço é o **valor** normal da propriedade.

- A propriedade pertence a outro jogador:

A renda da propriedade tem que ser paga ao proprietário.

Para calcular a renda veja o item **Informações/Proprietários...** e clique na propriedade correspondente ou clique directamente na propriedade no tabuleiro de jogo.

- A propriedade pertence ao próprio jogador ou é o campo 'estacionamento livre'

(no canto superior esquerdo, com o desenho de um carro) e não acontece nada.

. 'Caixa da comunidade' ou 'Sorte' (os campos com grandes pontos de interrogação)

aparece numa janela uma **carta** sorteada aleatoriamente e o jogador tem que seguir as instruções.

. Um dos dois campos com impostos:

A taxa correspondente tem que ser paga:

imposto sobre a renda: 2.000\$00-

taxa de luxo: 1.000\$00-

. Visita à cadeia (o campo no canto inferior esquerdo)

Quando cair neste campo você está apenas de visita à cadeia

e pode continuar a jogar normalmente no turno seguinte.

. Polícia (o campo no canto superior direito)

Daqui tem que ir directamente para a **cadeia** .

O seu turno acaba mesmo que tenha tirado doble.

. Na casa de 'Partida' recebe 2000.- de salário.

Também recebe este dinheiro sempre que lá passar.

Depois de terminadas todas as acções relativas ao campo em que caiu, é normalmente a vez do jogador seguinte. Depois que tirou doble (ambos os dados tem o mesmo número) o jogador continua com os dados e pode jogar outra vez. Mas se o jogador tiver tanta "sorte" que tirou três dobles sucessivos, tem que ir directamente para a **cadeia** e o seu turno termina.

Durante um turno o jogador tem crédito ilimitado. Mas se tiver dívidas no final do turno surgirá um aviso. Ao premir o botão 'Desistir' todas as suas propriedades serão retiradas do tabuleiro e terá perdido o jogo.

IMPORTANTE:

Neste ponto o jogador pode tentar obter dinheiro com o menu de **Transações** , i.e. vendendo propriedades.

Quando no final apenas resta um jogador, esse é o vencedor do jogo.

1.9 Descrição dos menus

Projecto Informações Transacções

1.10 Menu Projecto

Projecto Transacções

```
+-----+
|Novo... AN|
|Abrir... AO|
|Gravar Como... AA|
|~~~~~|
|Configuração... AS|
|~~~~~|
|Internet >>|
|Acerca... A?!|
|~~~~~|
|Sair... AQ|
+-----+
```

1.11 Projecto/Internet

Projecto Informações Transacções

```
+-----+
|Novo... AN|
|Abrir... AO|
|Gravar Como... AA|
|~~~~~|
|Configuração... AS|
|~~~~~|
|Internet
|Acerca... +Página do HBMonopoly +
|~~~~~|
|Sair... +-----+
+-----+
```

1.12 Menu de Informações

Projecto Informações

+-----+

|Proprietários... AW|

|Janela de Registo... AG|

|Janela de 'Chat'... AC|

+-----+

1.13 Menus de Transacções

Projecto Informações Transacções

+-----+

|Vender AE|

|Trocar AX|

|Comprar AB|

|~~~~~|

|Construir Casa/Hotel AH|

|Vender Casa/Hotel I|

|~~~~~|

|Hipotecar Propriedade AM|

|Desipotecar Propriedade AL|

|~~~~~|

|Comprar a carta 'Você está livre da prisão' I|

|Vender a carta 'Você está livre da prisão' I|

+-----+

1.14 História

História do HBMonopoly

Versão 1.0 (3.2.97)

Primeiro lançamento público

Versão 1.1 (25.2.97)

Correcção de erro: Se um jogador possui-se 3-4 estações, ao carregar um jogo gravado eram mostradas casas nas estações.

Correcção de erro: Limpeza da rotina de saída.

Podia provocar o 'crash' do sistema ao sair do programa.

Novo: Localização (Alemão, Inglês).

Alteração: O formato da gravação do jogo.

Gravações no formato antigo continuam a ser carregadas.

Novo: Jogadores do CPU muito rudimentares.

Alteração: Removido o botão de fecho da janela de novo jogo.

Versão 1.2 (21.3.97)

Novo: Carregamento e remapear dos gráficos através de datatypes (graças a Kai Nickel).

É bastante mais rápido e suporta formatos gráficos até 24 bits.

Novo: Catálogo e gráficos italianos (por Luca Longone)

Correcção de erro: Valores negativos para compra/venda são agora rejeitados.

Correcção de erro: Remoção de um possível problema com os gráficos quando estão muitos jogadores num espaço com casas.

Correcção de erro: É exibido a percentagem para trocas quando se mostram as dívidas.

Novo: Opções através de tooltips.

Novo: Os jogadores do CPU são agora um pouco mais inteligentes, podem comprar/vender casas, hipotecar propriedades (está longe ficar concluído...),

Novo: Suporte para sons.

Novo: **GFXHack** para resolver alguns problemas com a gtlayout.library nas janelas.

Novo: Todos os atrasos podem ser definidos pelo utilizador.

Alteração: Os ficheiros gráficos são agora colocados num sub-directório.

Versão 1.3 (???)

Novo: Mais algumas **traduções**.

Correcção de erro/

Alteração: Os gráficos funcionam novamente com o driver do Picasso96.

Em comparação com a v1.1 agora apenas trabalho com mapas de bits "amigáveis".

Isto foi tornado possível com a ajuda de Jürgen Schober.

Novo: Implementada uma janela de configuração.

Novo: A janela do jogo pode ser aberta em qualquer écran público ou definido pelo utilizador.

Novo: O tipo de letra pode ser definido pelo utilizador.

Correcção de erro: Resolvidos alguns problemas com a compra de propriedades hipotecadas.

Versão 1.4 (3.10.98)

Novo: Podem jogar até 8 jogadores.

Novo: Os jogadores do CPU podem aceitar ofertas de compra/venda (muito limitado).

Novo: Janela de registo.

Alteração: As restantes janelas são controladas pelas suas próprias tarefas.

Novo: Regras

. jackpot no 'Estacionamento Livre'

. salário duplo ao passar na casa de 'Partida'

Novo: Pode escolher diferentes gráficos para as marcas dos jogadores.

Incluído um novo conjunto por Martin Persson.

Novo: O proprietário e a hipoteca de cada propriedade são mostrados directamente

no tabuleiro de jogo.

Alteração: O menu 'Informações/Propriedade' foi removido, a janela é aberta clicando na propriedade.

...

Versão 1.5 (7.3.99)

Correcção de erros: Alguns

Versão 2.0 (6.2.2000)

Novo: **Capacidade de jogar em rede**, inclusivamente de restabelecer jogos gravados, janela de 'chat', etc.

Novo: Logotipo do Monopólio feito por Andreas Kürzinger.

Novo: Ligações à nova página e para envio de e-mail (openurl.library).

Novo/Alteração: Muito mais e de que não me recordo de momento.

Versão 2.0a (8.2.2000)

Alteração: Terminada/corrigida a tradução suíça.

Correcção de erro: Transacções em nome de jogadores do CPU.

Versão 2.1 (15.2.2000)

Alteração: Tradução concluída.

Correcção de erro: Quando um cliente desliga, os restante são correctamente removidos em todas as máquinas.

Alteração: Actualizadas as traduções francesa e sueca.

Versão 2.2a (19.2.2000)

Correcção de erros: Ciclo infinito quando encontrada uma descrição errada de um ficheiro.

Carta "Paga xx\$ ou tira uma carta da 'Sorte'" durante jogos em rede.

A janela de 'chat' agora acompanha o jogo quando este é aberto num novo écran.

O botão cíclico "Enviar para" é agora correctamente preenchido ao abrir em rede um jogo gravado.

'Hit' no CyberGuard ao sair do programa com o som activado.

O som pode ser ligado/desligado durante o jogo.

Novo: Verificação da versão ao estabelecer uma ligação.

Versão 2.2b (22.2.2000)

Correcção de erro: Mensagem de trocas.

Correcção de erro: Aumento do 'buffer' para os nomes das ruas.

Alteração: Catálogo italiano.

Novo: Incluídos os ícones por Andreas Just.

Versão 2.2c (4.3.2000)

Novo: Opção "Não activar as janelas", muito útil para o 'chat'.

Alteração: A tradução alemã agora utiliza diferentes cores e tem algumas alterações no texto das cartas da Sorte e da Caixa da Comunidade.

1.15 Por fazer...

Gostaria de implementar no jogo os itens seguintes:

- jogadores do CPU realmente inteligentes
- suporte para mais sons
- abrir a janela de informações ao clicar no estado do jogador
- as suas sugestões

Não hesite em **me** enviar as suas sugestões, relatórios de erros ou a sua opinião acerca deste jogo.

(E também sobre erros na tradução inglesa, em especial no jogo. Mas o primeiro texto que vê no jogo não é um erro ;-)

1.16 Acerca do autor

Este programa foi escrito por:

Holger Beer

Ahornweg 3

71034 Böblingen

holgerb@gmx.de

Página oficial: <http://HBMonopoly.home.pages.de>

Por favor envie os seus comentários, relatórios de erros, sugestões de novas funções, DINHEIRO e outras coisas fixes para um dos endereços acima.

Não se esqueça de indicar a versão que está a utilizar!

1.17 Projecto/Novo...

Projecto/Novo...

Este item abre uma janela onde pode definir o número de jogadores, os seus nomes e os seus marcadores.

A barra de rolamentos determina o número de jogadores (2-8) e (des)activa os botões a baixo.

O nome e o marcador devem ser únicos para cada jogador para evitar problemas.

Lamento, mas os jogadores do CPU nesta versão do HBMonopoly ainda não estão completamente implementados.

1.18 Projecto/Abrir...

Projecto/Abrir...

Este item carrega um jogo gravado previamente com **Projecto/Gravar Como...** .

Por defeito apenas ficheiros com a extensão .MON são mostrados na lista.

1.19 Projecto/Gravar Como...

Projecto/Gravar Como...

O jogo em curso é gravado para o disco rígido.

O nome dos ficheiros deve terminar com '.MON' para facilitar a sua busca posterior.

A gravação só é possível no início dos turnos.

Veja: **Projecto/Abrir...**

1.20 Projecto/Configuração...

Projecto/Configuração...

Este item abre a janela de configuração.

Todas as configurações podem também ser feitas através de tooltips (tal como são mostradas dentro de parêntesis).

· Configuração do som ·

Som

(SOUND [Por defeito: TRUE])

Liga/desliga o som.

movimento

(MOVESOUND [Por defeito: PROGDIR:Sounds/move.8svx])

Nome do ficheiro IFF-8SVX que contém o som para o movimento dos marcadores.

cadeia

(JAILSOUND [Por defeito: PROGDIR:Sounds/jail.8svx])

Nome do ficheiro IFF-8SVX que contém o som para a entrada na cadeia.

vitória

(WINSOUND [Por defeito: PROGDIR:Sounds/win.8svx])

Nome do ficheiro IFF-8SVX que contém o som para quando um jogador ganha o jogo. (veja: [Problemas conhecidos](#)).

dados

(DICESOUND [Por defeito: PROGDIR:Sounds/dice.8svx])

Nome do ficheiro IFF-8SVX que contém o som para os dados.

· Configuração dos atrasos ·

movimento

(MOVEDELAY [Por defeito: 20])

Atraso no movimento dos marcadores em 50tésimos de segundo.

movimento rápido

(MOVEFASTDELAY [Por defeito: 10])

Atraso no movimento rápido dos marcadores em 50tésimos de segundo (ex: carta "Avance até ao Rossio").

dados

(DICEDELAY [Por defeito: 20])

Atraso no movimento dos dados em 50tésimos de segundo.

jogador do CPU

(COMPDELAY [Por defeito: 30])

O tempo que um jogador do CPU "olha" para uma carta antes de continuar (em décimos de segundo).

· Configuração do écran ·

écran público/écran do utilizador

(PUBSCREEN PUBLIC/CUSTOM [Por defeito: PUBLIC])

Alterna entre a utilização de um écran próprio e um écran público.

O écran próprio também é público. Nome: "HBMonopoly"

modo gráfico

(SCREENMODE, SCREENWIDTH, SCREENHEIGHT, SCREENDDEPTH, AUTOSCROLL, OVERSCAN [Por defeito: os valores são de DefPubScreen, quando esses não funcionam: BestModeID(), etc.]

Configuração para o écran próprio.

nome do écran público

(PUBSCREENNAME [Por defeito: Default Public screen])

Pode introduzir aqui o nome do écran público a utilizar.

O selector fornece uma lista de onde pode escolher um écran existente.

usar o tipo de letra do écran

(Veja: tipo de letra)

Ao seleccionar esta opção desactiva o seguinte:

tipo de letra

(FONTNAME, FONTSIZE [Por defeito: screen font])

Este tipo de letra é utilizada nas janelas de informações, para mensagens e na janela principal.

· Configuração das regras ·

salário duplo ao passar na casa de 'Partida'

(DOUBLESALARY [Por defeito: FALSE])

Quando cair exactamente na casa de 'Partida' recebe um salário duplo de 400.-

Quando passar pela casa de 'Partidas' continua a receber apenas 200.-

jackpot no 'Estacionamento Livre'

(JACKPOT [Por defeito: FALSE])

Activa o jackpot no espaço 'Estacionamento Livre'. O jackpot é aumentado durante o jogo com todas as taxas e multas que estes pagam.

· Configurações diversas ·

idioma

(LANGUAGE [Por defeito: Locale setting])

O nome do idioma a utilizar (veja: [Traduções](#)).

É especialmente útil para o "idioma" americano. O selector mostra-lhe uma lista de todos os idiomas instaladas.

abrir a [janela de informações dos proprietários](#)

(OWNERINFO [Por defeito: FALSE])

abrir a [janela de registo](#)

(OPENLOGWIN [Por defeito: FALSE])

Abre a janela de informações dos proprietários (ou a janela de registo) ao correr o jogo.

número de linhas na janela de registo

(LOGLINES [Por defeito: ??])

Logo que existam mais acções a serem registadas na [janela de registo](#) do que este número, as acções mais antigas são eliminadas.

selecione o ficheiro que contém os gráficos dos marcadores

(PIXPIC (Por defeito: Monopix.pic))

Aqui pode seleccionar o ficheiro que contém os gráficos dos marcadores, etc.

Estão incluídos Monopix.pic e Monopix1.pic.

· Configuração da rede ·

Rede

(NETWORK [Por defeito: FALSE])

Activa o modo de rede que permite jogar o HBMonopoly em rede. Este modo apenas estará disponível se a bsdsocket.library for encontrada, isto quer dizes, quando um programa de TCP/IP do tipo do AmiTCP estiver instalado.

modo servidor/cliente

(SERVERMODE [Por defeito: TRUE])

Alterna entre os modos servidor e cliente.

porta

(PORT [Por defeito: 8000])

Número da porta a ser utilizada para as comunicações.

nome do servidor

(SERVERNAME [Por defeito: localhost])

Apenas para os clientes: o nome do computador onde o HBMonopoly está a correr em modo servidor.

(ex: amiga.mydomain.co.uk or 186.57.113.97)

Veja mais informações na página [Rede](#) .

Gravar

Todas as configurações são gravadas nas tooltypes do ícone do HBMonopoly e utilizadas.

Usar

As configurações são utilizadas mas não gravadas.

Cancelar

Elimina as alterações.

1.21 Projecto/Acerca...

Projecto/Acerca...

Mostra algumas informações pouco importantes.

As ligações só funcionarão se a openurl.library estiver correctamente instalada.

1.22 Projecto/Internet/Página do HBMonopoly

Redirige a ligação para a página oficial do HBMonopoly:

<http://HBMonopoly.home.pages.de>

A ligação só funcionará se a openurl.library estiver correctamente instalada.

1.23 Projecto/Internet/Enviar e-mail para o autor

Inicia o programa de correio-electrónico para enviar uma mensagem para:

holgerb@gmx.de

A ligação só funcionará se a openurl.library estiver correctamente instalada.

1.24 Projecto/Sair

Projecto/Sair

Que acontecerá aqui?!?

1.25 Informações/Propriedades...

Informações/Propriedades..."

Aqui pode obter informações sobre qualquer propriedade.

Após seleccionar uma propriedade com o rato abre-se uma janela que deve parecer uma carta de 'Título de propriedade' tal como no verdadeiro Monopólio.

As informações são as seguintes:

Valor: O preço que tem que pagar ao banco para adquirir a propriedade.

Renda: A renda a pagar ao proprietário quando a propriedade não tem qualquer melhoramento.

Renda dupla: Esta renda é válida quando um jogador possui todas as propriedades de uma cor e nenhuma delas está hipotecada.

Renda com l

1..4 casas: > Renda mais cara para propriedades com melhoramentos.

Renda com hotel: l

Custo das casas: Custo de uma casa.

(Ao **vender as casas** novamente ao banco, o proprietário recebe apenas metade do seu valor).

Proprietário: 'Banco' ou o nome de um jogador.

Se a propriedade pertence a um jogador, o seu marcador é também mostrado aqui.

Valor da hipoteca: O dinheiro que obtém ao seleccionar **Transações/Hipotecar Propriedade** .

(Metade do valor da propriedade).

Quando a propriedade já está hipotecada, essa situação é também mostrada aqui.

Veja também **Transações/Desipotocar Propriedade** .

A renda que é válida no momento estará marcada com um rectângulo vermelho, Se a propriedade pertence ao banco ou está hipotecada não é necessário pagar renda e por isso não é mostrado o rectângulo vermelho.

1.26 Informações/Proprietários...

Informações/Proprietários...

Abre uma janela contendo uma lista de propriedades, os seus proprietários e as rendas no momento.

Clicando numa propriedade pode abrir a [janela de informações das propriedades](#) para obter informações.

No fundo da janela são mostrados os proprietários das duas cartas 'Você está livre da prisão'.

Esta janela, ao contrário das restantes janelas do jogo, pode ser deixada aberta e é actualizada automaticamente sempre que as propriedades mudam de proprietário.

1.27 Informações/Janela de Registo

Informações/Janela de Registo

Abre uma janela que regista todas as acções importantes durante o jogo. Deste modo pode facilmente verificar que acções os jogadores do CPU realizaram.

Na janela de [Configuração](#) existe uma secção de Configurações diversas onde pode definir o número de acções que a janela de registo guarda antes de as começar a substituir por outras mais recentes.

1.28 Transacções/Vender

Transacções/Vender

Um jogador pode usar este item para vender uma das suas propriedades a outro jogador quando precisar de dinheiro.

O jogador tem que fornecer três informações:

- Qual a propriedade que pretende vender?

A propriedade tem que ser seleccionada com o rato.

- Qual o jogador a que pretende vender a propriedade?

A indicação do estado do potencial comprador no centro do tabuleiro de jogo tem que ser seleccionada com o rato.

- Qual a quantia que pretende?

Por defeito é colocado o valor da propriedade,

no caso de estar hipotecada, apenas metade do valor.

Um valor de '0' cancela a operação.

Os jogadores do CPU quase nunca concordam com uma oferta.

IMPORTANTE:

De acordo com as regras oficiais as propriedades com melhoramentos não podem ser vendidas. Se as vender mesmo assim, as casas são vendidas automaticamente (incluindo as que se encontram noutras propriedades da mesma cor) e o vendedor recebe metade do valor que pagou pelas casas.

IMPORTANTE:

Se a propriedade está hipotecada o comprador tem que pagar imediatamente 10% da hipoteca ao banco (5% do valor da propriedade). Mas o comprador tem a oportunidade de desipotocar a propriedade durante a transacção. Nesse caso não que pagar esses 10% de juros extra. Apenas tem que pagar os 10% de juros "normais". Veja [Transacções/Desipotocar Propriedade](#).

(Esta é realmente a regra mais complicada do Monopólio...)

1.29 Transacções/Trocar

Transacções/Trocar

O jogador pode usar esta função para trocar uma das suas propriedades por outra possuída por um dos seus rivais. Esta é em princípio a mesma acção que:

- vender a sua propriedade e em simultâneo
- comprar a outra pelo mesmo preço.

Aplicam-se aqui as mesmas regras que estavam marcadas como IMPORTANTE nos capítulos

[Transacções/Vender](#) e

[Transacções/Comprar](#) .

**** Ainda não é possível trocar propriedades com um jogador do CPU ****

1.30 Transacções/Comprar

Transacções/Comprar

Um jogador pode usar este item para comprar uma das propriedades de outro jogador.

O jogador tem que fornecer duas informações:

- Qual a propriedade que pretende comprar?

A propriedade tem que ser seleccionada com o rato.

- Qual a quantia que oferece pela propriedade?

Por defeito é colocado o valor da propriedade, no caso de estar hipotecada, apenas metade do valor.

Um valor de '0' cancela a operação.

Os jogadores do CPU quase nunca concordam com uma oferta.

IMPORTANTE:

De acordo com as regras oficiais as propriedades com melhoramentos não podem ser vendidas. Se as vender mesmo assim, as casas são vendidas automaticamente (incluindo as que se encontram noutras propriedades da mesma cor) e o vendedor recebe metade do valor que pagou pelas casas.

IMPORTANTE:

Se a propriedade está hipotecada o comprador tem que pagar imediatamente 10% da hipoteca ao banco (5% do valor da propriedade). Mas o comprador tem a oportunidade de desipotocar a propriedade durante a transacção. Nesse caso não que pagar esses 10% de juros extra. Apenas tem que pagar os 10% de juros "normais". Veja [Transacções/Desipotocar Propriedade](#) .

(Esta é realmente a regra mais complicada do Monopólio...)

1.31 Transacções/Construir Casa/Hotel

Transacções/Construir Casa/Hotel

Para construir casas o jogador tem que clicar na propriedade/s onde quer fazer a construção.

As casas só podem ser construídas nas seguintes circunstâncias:

- Tem que ser uma rua normal

(uma das que tem barra colorida).

- O jogador tem que possuir todas as ruas da mesma cor.
- Nenhuma das ruas deste grupo pode ser **hipotecada** .
- As casas tem que ser distribuídas uniformemente por todas as ruas do grupo.

Isto significa que a diferença no número de casas não pode ser mais do que um.

Um hotel é praticamente o mesmo que cinco casas na mesma rua. (Mas tem um aspecto ligeiramente diferente.)

O custo de cada casa pode ser obtido na **janela de informações das propriedades** ou através desta simples regra:

- Em todas as ruas do fundo do tabuleiro cada casa custa
50.-
- Em todas as ruas do lado esquerdo do tabuleiro cada casa custa
100.-
- Em todas as ruas do topo do tabuleiro cada casa custa
150.-
- Em todas as ruas do lado direito do tabuleiro cada casa custa
200.-

AVISO:

Ao **vender casas** apenas recebe metade do que pagou por elas!

1.32 Transacções/Vender Casa/Hotel

Transacções/Vender Casa/Hotel

Para vender casas o jogador tem que clicar na propriedade/s com melhoramentos.

Tem que ter presente que o número de casa no grupo de ruas da mesma cor tem que permanecer uniforme. Isto significa que a diferença no número de casas não pode ser mais do que um.

O jogador apenas recebe metade do que pagou por elas!

Ao **vender propriedades** as casas são vendidas automaticamente ao banco, não é necessário chamar primeiro este item.

1.33 Transacções/Hipotecar Propriedade

Transacções/Hipotecar Propriedade

Depois de seleccionar este item o jogador tem seleccionar a propriedade a ser hipotecada.

Isto apenas é possível para propriedades com os seguintes atributos:

- A propriedade tem que pertencer ao jogador.
- A propriedade não pode estar já hipotecada.

E para as ruas normais, ainda:

- Nenhuma rua deste grupo da mesma cor pode vir a ser melhorada.

O jogador recebe metade do valor da propriedade indicado no tabuleiro. (Aqueles que não conseguirem ler números de pernas para o ar devem usar a **janela de informações das propriedades** !)

Enquanto a propriedade estiver hipotecada o jogador não recebe qualquer renda quando outro jogador cair nela.

Veja **Transacções/Desipotecar Propriedade**

1.34 Transacções/Desipotekar Propriedade

Transacções/Desipotekar Propriedade

Quando o jogador voltar a ter dinheiro suficiente deve desipotekar a propriedade para voltar a receber a renda dos outros jogadores.

Tem que pagar não só o valor da hipoteca mas também mais 10% de juros.

Exemplo:

O Campo Grande tem um valor de 600.-

Por isso obtém 300.- pela hipoteca.

Depois tem de pagar 300.- * 1.1 = 330.-

1.35 Transacções/Comprar a carta 'Você está livre da prisão'

Transacções/Comprar a carta 'Você está livre da prisão'

É possível comprar uma carta 'Você está livre da prisão' a outros jogadores. Isto pode ser bastante útil, especialmente se estiver na [cadeia](#).

O jogador tem que fornecer duas informações:

- Qual o jogador a que pretende comprar a carta?

A indicação do estado do potencial comprador no centro do tabuleiro de jogo tem que ser seleccionada com o rato.

- Qual a quantia que oferece?

Por defeito é colocado o valor de 25.-

Não faz muito sentido oferecer mais de 50.- porque por essa quantia pode sempre sair da cadeia.

Um valor de '0' cancela a operação.

Pode utilizar o item [Informações/Proprietários](#) para ver quem possui uma dessas cartas.

Se o proprietário da carta aceitar a oferta e você estiver na cadeia, é lhe apresentada a opção de utilizar a carta para sair da cadeia.

Pode obter mais informações sobre a cadeia [aqui](#).

1.36 Transacções/Vender a carta 'Você está livre da prisão'

Transacções/Vender a carta 'Você está livre da prisão'

Permite ao jogador vender a sua carta 'Você está livre da prisão' a um dos outros jogadores.

Se o jogador não possuir uma dessas cartas este item não em qualquer função.

O jogador tem que fornecer duas informações:

- Qual o jogador a que pretende vender a carta?

A indicação do estado do potencial comprador no centro do tabuleiro de jogo tem que ser seleccionada com o rato.

- Qual a quantia que pretende?

Por defeito é colocado o valor de 25.-

Não faz muito sentido pedir mais de 50.- porque por essa quantia pode sempre sair da cadeia. Um valor de '0' cancela a operação. Se o outro jogador aceitar, a carta e o dinheiro são transferidos entre eles.

1.37 Sorte e Caixa da Comunidade

No Monopólio existem dois conjuntos diferentes de cartas para eventos:

A Sorte e a Caixa da Comunidade.

Aqui são descritos os diferentes tipos de cartas:

- Cartas, 'Você está livre da prisão':

Estas são as únicas cartas que os jogadores podem conservar até que as utilizem na **cadeia** ou as **vendam** a outro jogador.

- Cartas, 'Avance até':

O jogador tem que mover o seu marcador imediatamente para o local indicado e lá realizar as **acções usuais**.

Se o marcador passar pela casa de 'Partida' o jogador recebe 2000.-

(Excepções: 'Retorne ao campo Grande').

- Cartas, 'Vá para a cadeia':

O jogador tem que ir imediatamente para a **cadeia**.

O seu turno acaba e não recebe 2000.-.

As cartas 'Você está livre da prisão' só podem ser utilizadas no seu turno seguinte.

- Cartas, 'Receba' ou 'Pague':

Estas cartas têm um efeito positivo ou negativo no dinheiro do jogador.

Exemplos: Ganhou uma competição de palavras-cruzadas, Multa por embriagues, etc.

- Cartas, 'Recue três casas':

Tem que realizar as **acções usuais** na casa onde vier a cair.

- Cartas, 'Faça reparações':

Estas cartas podem ser bastante caras para os jogadores com muitas casas e hotéis.

- Cartas, 'Multa ou carta da Sorte':

Aqui pode optar entre pagar uma multa ou correr o risco de tirar uma carta da Sorte.

- Cartas, 'aniversário':

O jogador recebe uma quantia de todos os jogadores/

Esta é a carta que afecta todos os jogadores.

1.38 Cadeia

Existem três meios de ir parar à cadeia:

- Se cair no espaço 'Vá para a cadeia'

(no canto superior direito com o desenho de um polícia).

- Tirando uma carta 'Vá para a cadeia' .

- Tirando três dobles sucessivos.

Sai da cadeia:

- Utilizando uma carta 'Você está livre da prisão'.

(Pode até comprar uma enquanto está na cadeia usando item

Transacções/Comprar a carta 'Você está livre da prisão').

- Pagando 50.-

- Tirando doble.

Depois de três turnos na cadeia sai automaticamente pagando 50.- se não tiver tirado doble antes.

As opções disponíveis são mostradas automaticamente.

1.39 Problemas conhecidos

O som da vitória não pode ser ouvido.

Por favor diga- **me** se encontrar outros problemas!

1.40 Rede

Desde a versão 2 do HBMonopoly que este pode ser jogado em rede. Para tal tem que instalar um programa de TCP/IP em cada computador (testado com o Miami).

Na janela de **Configuração** o modo de rede tem que estar activado e um dos Amigas tem que ser definido como servidor e os restantes como clientes.

Adicionalmente, os clientes precisam da informação sobre o computador que corre o servidor. Tem que introduzir o nome do computador no formato "computador.domínio.identificador" ou como um grupo de quatro números de três algarismos (exemplo: 156.34.216.93). O número da porta tem que ser o mesmo em todos os computadores.

Novo jogo:

Agora pode começar um novo jogo no servidor do HBMonopoly seleccionando o item **Projecto/Novo...** . Na janela que aparece só devem ser introduzidos os jogadores locais, isto é, aqueles que vão jogar no próprio servidor.

Surge então uma janela de espera no servidor, nos clientes podem ser introduzidos jogadores adicionais. Logo que o jogo seja iniciado no servidor não é possível introduzir mais jogadores.

O jogo funciona normalmente mas é possível 'falar' com os outros jogadores através da **Janela de 'Chat'** .

Só é possível alterar as configurações (ex: jackpot, salários, etc.) ou gravar o jogo no servidor.

Carregar jogos gravados:

Depois de a gravação ter sido carregada no servidor os clientes também podem utilizar o item **Projecto/Abrir...** .

Surge uma janela onde os jogadores podem ser levados para o seu próprio computador premindo "local". Depois de todos os jogadores serem distribuídos o jogo começa normalmente.

1.41 Informações/Janela de 'Chat'

Estabelece a comunicação entre os jogadores durante um jogo em **rede** .

Quando estiverem ligados mais de dois computadores é possível escolher para onde quer enviar as suas mensagens. Deste modo é possível fazer alianças secretas ;-)