



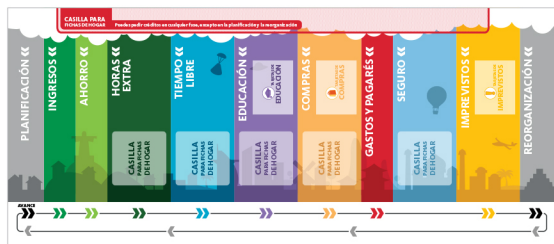
MANUAL DE JUEGO
2 A 6 JUGADORES



PASO 1

PREPARATIVOS

1. Se posiciona el tablero sobre la mesa. Posteriormente se separan los distintos mazos de tarjetas y se ubican en sus respectivos espacios.



TARJETAS

- **Tarjetas de Ahorro:** se separan las distintas tarjetas de Ahorro (100, 500 y 1000) en la caja del Banco.
- **Tarjetas de Educación:** se barajan las tarjetas de Educación. Se ponen boca abajo en la sección "Educación" del tablero. Toma las dos tarjetas superiores del mazo y ponlas boca arriba frente a el mazo.
- **Tarjetas de Compras:** se barajan las tarjetas de Compras. Se ponen boca abajo en la sección "Compras" del tablero. Toma las dos tarjetas superiores del mazo y ponlas boca arriba frente a el mazo.
- **Tarjetas de Crédito:** se ponen en la caja del Banco.
- **Tarjetas de Imprevistos:** se barajan y se ponen boca abajo en la sección "Imprevistos" del tablero. Se toman las cinco tarjetas superiores sin mirarlas y se retiran del juego.



2. Se designa un jugador como Banco. Este jugador puede desempeñarse solo como Banco o además jugar con un Tarjetón de Hogar.

El jugador designado debe, antes de comenzar a jugar, realizar los siguientes pasos:

Separar y ordenar los billetes en la caja del Banco.



Separar y ordenar los bonos de Bienestar en la caja del Banco.



3. Cada jugador elige al azar un Tarjetón de Hogar y toma la Ficha de Hogar correspondiente.



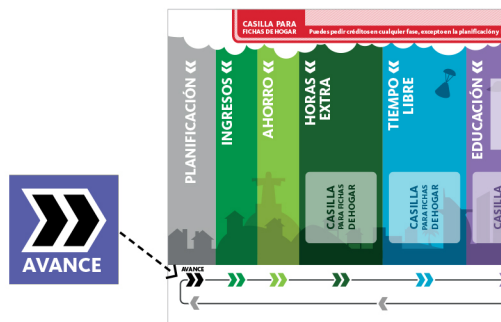
4. El jugador de menor edad recibe la ficha "Mo.O". Esta ficha determina el orden a seguir al momento de realizar las distintas acciones durante el juego. Debe ser entregada al jugador de la izquierda al finalizar cada ronda. En este juego las rondas se denominan "año" (el juego consta de 10 años).



PASO 2

COMENZANDO A JUGAR

Toma el marcador de avance y ponlo en la zona de Planificación del tablero.



1. FASE DE PLANIFICACIÓN

Todos los jugadores ubican su Ficha de Hogar en la zona para casillas de hogar del tablero que consideren oportuno, comenzando por quien posea la ficha "Mo.O" y continuando hacia la izquierda.

- **Nota:** los beneficios detallados a continuación se reciben una vez que el marcador de avance llega a cada zona.

La zona de **Horas extra** te permite recibir dinero extra.

La zona de **Tiempo libre** te permite recibir bonos de Bienestar.

La zona de **Educación** te permite adquirir tarjetas de Educación.

Si se posiciona solo un jugador no se agrega ninguna tarjeta. Si dos o más jugadores se posicionan en este casillero, se agrega una tarjeta por cada uno de los jugadores adicionales al primero (siempre debe haber una tarjeta más que Fichas de Hogar en la casilla).

La zona de **Compras** te permite adquirir tarjetas de compras.

Si se posiciona solo un jugador no se agrega ninguna tarjeta. Si dos o más jugadores se posicionan en este casillero, se agrega una tarjeta por cada uno de los jugadores adicionales al primero (siempre debe haber una tarjeta más que Fichas de Hogar en la casilla).

La zona de **Seguro** te permite evitar el efecto del suceso negativo que, eventualmente, aparezca este año. Si el efecto es permanente, no afectará durante el resto del juego a quien estaba asegurado cuando apareció.

La zona de **Crédito** te permite obtener un crédito con ventajas.

Todos los casilleros pueden ser ocupados por más de un jugador a la vez.

Una vez que los jugadores se ubiquen, se pasa a la Fase de Ingreso. Posiciona el marcador de avance en la zona de Ingresos.

Zona de Crédito: todos los jugadores pueden pedir crédito en cualquier momento del juego. Cada crédito es de 600 de dinero y quien lo solicite recibe, además del dinero, seis pagarés, equivalentes a seis cuotas. Si un jugador posicionado en la zona de crédito solicita un crédito, recibe 600 de dinero y solo cinco pagarés.

Pago de Cuotas: cuando el marcador de avance se encuentre en la zona de Gastos y pagarés, debes cancelarlos siguiendo la tabla de la Fase de Gastos y pagarés de la página 4. Puedes cancelar cuantos pagarés quieras de una vez. Todos tus pagarés (cuotas) deben estar pagados al término del juego para poder ganar.

2. FASE DE INGRESOS

Toma el marcador de avance y ponlo en la zona de Ingresos.

Todos los jugadores reciben en dinero la cantidad indicada en su Tarjetón de Hogar más la cantidad correspondiente a las tarjetas adosadas a esta sección.

Todos los jugadores reciben los bonos de Bienestar correspondientes, marcados con una signo "+" en sus tarjetas de compras. Si un jugador no pide sus bonos de Bienestar, los pierde (**¡No disfrutaste tus cosas!**).

Una vez que todos han recibido sus ingresos y bonos de Bienestar, se pasa a la Fase de Ahorro.

3. FASE DE AHORRO

Todos los jugadores pueden ahorrar. Para ahorrar, los jugadores deben entregar dinero en múltiplos de 100 al Banco, recibir la cantidad correspondiente en tarjetas de Ahorro y adosarlas a la sección de ingresos de su Tarjetón de Hogar.



Retiro de ahorros: para retirar fondos de los ahorros, los jugadores deberán devolver al banco una o más de sus tarjetas de ahorro y recibir a cambio el dinero indicado en la tarjeta.

- **Nota:** si un jugador quiere retirar sus ahorros en una fase distinta a la fase de Ahorro, se ve afectado por una multa del 10% (Ej.: si un jugador retira 300 de ahorro, solo recibe 270 en dinero).

Una vez que los jugadores han tenido oportunidad de ahorrar o retirar fondos, se pasa a la fase de Horas extra. Posiciona el marcador de avance en la fase de Horas extra.

4. FASE DE HORAS EXTRA

Los jugadores que se hayan ubicado en esta casilla reciben 80 de dinero.

Cuando los jugadores que se hayan ubicado en la fase de Horas extra han recibido su dinero, se posiciona la ficha de avance en la fase de Tiempo libre.

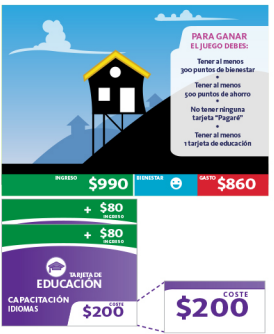
5. FASE DE TIEMPO LIBRE

Los jugadores que se hayan ubicado en esta casilla reciben 50 puntos de Bienestar.

Cuando los jugadores que se hayan ubicado en la fase de Tiempo libre han recibido sus bonos de Bienestar, se posiciona la ficha de avance en la fase de Educación.

6. FASE DE EDUCACIÓN

Solo los jugadores que se hayan ubicado en este casillero tienen opción de invertir en Educación, pagando al banco el coste que aparece en la tarjeta boca arriba que elijan, siguiendo el orden marcado por la ficha “Mo.O”. La tarjeta de Educación que compres, debes adosarla a la sección de ingresos de tu Tarjetón de Hogar. Solo puedes comprar una tarjeta por año.



Cuando los jugadores que se han ubicado en la fase de Educación han tenido la oportunidad de invertir en tarjetas de Educación, se posiciona la ficha de avance en la fase de Compras.

7. FASE DE COMPRAS

Solo los jugadores que se hayan ubicado en este casillero tienen opción de adquirir tarjetas de Compras, pagando al banco el coste que aparece en la tarjeta boca arriba que elijan, siguiendo el orden de la ficha “Mo.O”. Los jugadores que adquieran tarjetas de Compras, reciben la cantidad de bonos de Bienestar indicados en la parte superior izquierda de la tarjeta. Si la tarjeta de Compras que adquieran tiene un signo “+” junto a la cifra de Bienestar, la adosan a la sección de gastos de su Tarjetón de Hogar, y tienen derecho a recibir esa cantidad de bonos de Bienestar durante cada fase de Ingresos siguiente. Deben recordar siempre pedirlos; en caso contrario, los perderán. Solo puedes comprar una tarjeta por año.



Cuando los jugadores que se han ubicado en la fase de Compras han tenido la oportunidad de adquirir tarjetas de Compras, se posiciona la ficha de avance en la fase de Gastos y pagarés.

8. FASE DE GASTOS Y PAGARÉS

Los jugadores que tengan pagarés deben contarlos frente a todos. Si un jugador tiene:

SI TIENES ENTRE	DEBES PAGAR AL MENOS
1 Y 6 PAGARÉS	1 PAGARÉ
7 Y 12 PAGARÉS	2 PAGARÉS
13 Y 18 PAGARÉS	3 PAGARÉS
19 Y 24 PAGARÉS	4 PAGARÉS
24 Y 30 PAGARÉS	5 PAGARÉS

NINGÚN JUGADOR PUEDE TENER MÁS DE 30 PAGARÉS

Una vez contados los pagarés, todos los jugadores cancelan el gasto indicado en su Tarjetón de Hogar más el gasto indicado en las tarjetas de Compras que posean; y le suman el total de los pagarés que cancelan este año. Si algún jugador no tiene dinero suficiente, puede tomar el dinero de sus ahorros o deberá endeudarse (pidiendo un crédito) para cubrir sus gastos. En este último caso, deberá volver a contar sus pagarés para determinar cuántos debe pagar. Una vez que todos han pagado sus gastos, se pasa a la fase de Imprevistos.

- Seguro: los jugadores que tengan su Ficha de Hogar en la zona de seguro se encuentran protegidos frente a los eventuales imprevistos negativos.

9. FASE DE IMPREVISTOS

Toma la tarjeta superior de la pila de Imprevistos y léela en voz alta. Todos los jugadores siguen las instrucciones. Si es un efecto positivo (verde), este afecta a todos los jugadores; si se trata de un imprevisto negativo (rojo) o neutro (gris), los jugadores asegurados pueden decidir no verse afectados (solo los jugadores que tengan su ficha de hogar en la casilla de Seguro del tablero durante ese turno cuentan como asegurados).

Si un jugador no tuviese dinero para el pago de un imprevisto, debe tomar dinero de sus ahorros o endeudarse pidiendo un crédito (estos pagarés solo se agregan al conteo de pagarés del siguiente año). Recuerda que retirar ahorros en esta fase tiene una multa del 10%.

Terminada la fase de Imprevistos, se pasa a la fase de Reorganización.

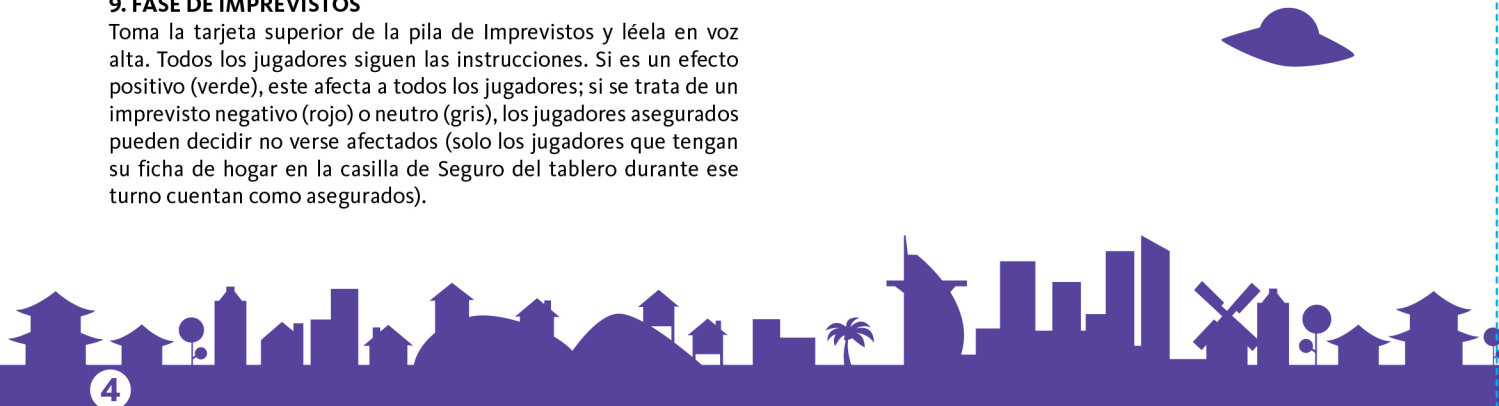
10. FASE DE REORGANIZACIÓN

Los jugadores recuperan sus Fichas de Hogar del tablero. Las tarjetas de Educación y Compras que hayan quedado sin usarse se ponen boca arriba, debajo de sus respectivos mazos. La tarjeta de Imprevistos se deja a un lado. El jugador que tiene la ficha “Mo.O” se la entrega al jugador de su izquierda. Toma las dos tarjetas superiores del mazo de Educación y ponlas boca arriba frente al mazo. Toma las dos tarjetas superiores de Compras y ponlas boca arriba frente al mazo.

Contar Pagarés: si algún jugador posee 13 o más pagarés, debe dejar su ficha de hogar en la zona de gastos, y no puede jugar la próxima ronda, solo puede recibir sus ingresos y bonos de Bienestar, retirar ahorros y pagar sus gastos y tantos pagarés como pueda hasta tener 12 o menos.

Venta de cosas: todos los jugadores pueden vender sus tarjetas de Compras marcadas como “Cosas” a cualquier jugador al precio que convengan. Si vendes alguna de tus tarjetas de cosas a otro jugador, debes entregarle la tarjeta. La tarjeta de Compras que adquieras a otro jugador la adosas a la sección de gastos de tu Tarjetón de Hogar.

Una vez acabada la fase de Reorganización, comienza de nuevo la fase de Planificación.



PASO 3

FIN DEL JUEGO

El juego finaliza cuando se da vuelta la última tarjeta de Imprevistos (10 años) y se aplica su efecto. En caso de afectar a la ronda siguiente, el efecto no se aplica.

DETERMINAR GANADORES

Ganan el juego aquellos jugadores que cumplan con los siguientes requisitos:

- » 1. TENER AL MENOS 300 BONOS DE BIENESTAR
- » 2. TENER AL MENOS 500 EN AHORRO
- » 3. NO TENER NINGÚN PAGARÉ (DEUDA CERO)
- » 4. TENER AL MENOS UNA TARJETA DE EDUCACIÓN

DETERMINAR AL CAMPEÓN

De entre los ganadores, el campeón se determinará sumando los puntos de Bienestar multiplicados por dos, el Ahorro y el dinero disponible:

$$(\text{BIENESTAR} \times 2) + \text{AHORRO} + \text{DINERO}$$

El que sume más puntos se considerará **EL CAMPEÓN**.

En caso de empate, se considerará Campeón al jugador que tenga más tarjetas de Educación. Si persiste el empate, se considerará Campeón al jugador que tenga más Ahorro.



CRÉDITOS

Concepto original: Equipo Momento Cero

Mecánica original: Benjamín Guerrero

Diseño de juego: Equipo Momento Cero

Diseño de producción: Fiorella Queirolo

Diseño Gráfico: Francisca Munizaga