

LA CARRERA DEL AHORRO

by  nationale
nederlanden

1. Tablero
2. Instrucciones del juego
3. Fichas de monedas
4. Fichas de jugadores
5. Cartas Sorpresa
6. Cartas Decisión





LA CARRERA DEL AHORRO

by  nationale
nederlanden

Un juego de mesa exclusivo donde toda la familia
aprenderá a **gestionar su dinero mientras se divierte**



¡LA MECÁNICA ES MUY FÁCIL!

1. Pueden jugar hasta **4 jugadores**. Uno de ellos será la **Banca**, encargado de **recoger o entregar el dinero** a todos durante el juego.
2. **Cada jugador empieza con 50 euros**, que repartirá la Banca antes de comenzar
3. En cada turno, **lanza el dado, avanza tu ficha y realiza la acción que indique** la casilla donde caigas.
4. **Según la casilla en la que caigas** podrás: gastar, ahorrar, asegurar tu dinero durante algunas rondas, avanzar casillas o retroceder.
5. Si caes en una casilla **Carta Sorpresa** o **Carta de Decisiones**, tienes que **levantar una carta** y seguir las instrucciones: ¡pueden tener efectos diferentes!
6. **¡Y lo más importante!** Solo **ganarás si llegas a la casilla de meta con al menos 100 euros** ahorrados.

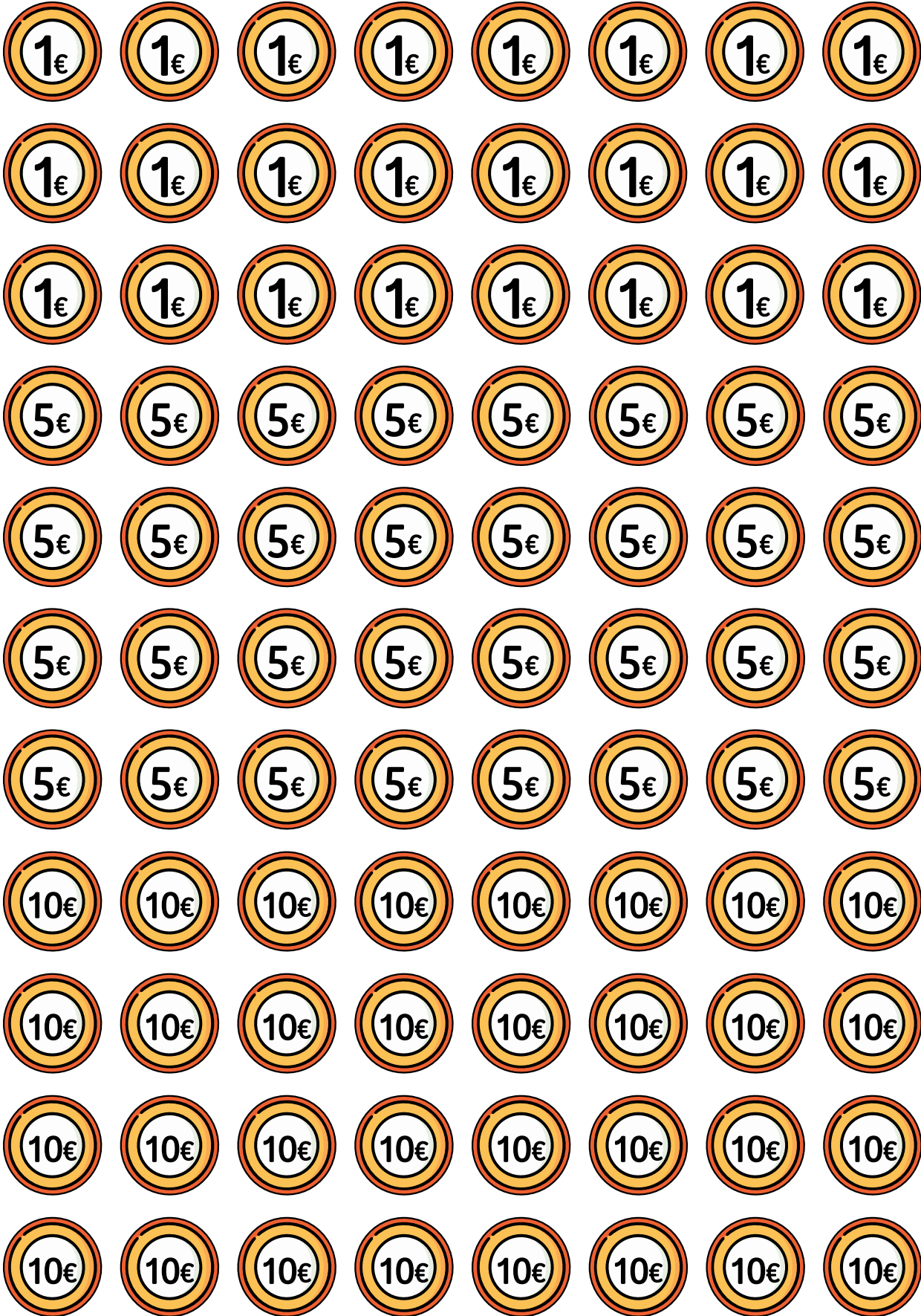
TIPOS DE CASILLAS:


- **Ahorro:** cada vez que caes en esa casilla ganas tantas monedas como represente el número de esa casilla.
- **Capricho:** pierdes tantos euros como cueste el capricho que vas a comprarte.
- **Decisiones:** levanta una tarjeta y decide entre dos situaciones con diferentes consecuencias.
- **Inversión:** Inverte 10 euros en el jugador que crees que acabará la ronda con mayor cantidad de ahorros. Si aciertas, ganas 20 euros. Si fallas, pierdes los 10 euros invertidos, que entregas a la Banca.
- **Quiebra:** pierdes todas tus monedas de golpe. Vuelve a la casilla de salida, y la Banca te entregará 10 euros.
- **Sorpresa:** levanta la carta y descubre si pierdes o ganas monedas.
- **Me lo merezco:** te das cinco caprichos de golpe por 20 euros en total.
- **Atraco:** robas la mitad del dinero al jugador que va ganando.
- **Modo hormiga:** durante el siguiente turno ahorras la mitad del dinero que tienes en ese momento pase lo que pase. No puedes darte caprichos con ese dinero, aunque te lo diga una casilla o una tarjeta.
- **Seguro de salud:** la salud de tus monedas y tu posición en el tablero están aseguradas durante la tirada siguiente, es decir, si en el próximo turno caes en una casilla o te toca una carta que implica perder monedas o retroceder, esa acción queda totalmente anulada.
- **Seguro de hogar:** el primer jugador que pase por esa casilla, se adueña de ella. Por ello, los jugadores restantes que caigan en esa casilla posteriormente, deberán pagar 5 euros extra al primer jugador.
- **Herencia:** el jugador de mayor edad te da una herencia de 20 euros. Si no los tiene, te da todas las monedas que tenga, y retrocede a la casilla de salida, donde la Banca le entregará 10 euros. Si eres tú el jugador de más edad, entregas 20 euros a la Banca.
- **Te falta ahorro:** si no tienes 70 euros ahorrados como mínimo, te quedas dos turnos sin jugar.
- **Meta:** Hay que caer con el número exacto del dado, y con al menos 100 euros ahorrados. Si no es así, retrocede tantas casillas en tu turno como indique el dado hasta que consigas llegar a 100 euros.

RECUERDA:

Para ganar, no solo tienes que llegar primero a la meta,
¡sino hacerlo con unos ahorros de 100 euros como mínimo!

Fichas de Monedas






CARTA SORPRESA

Dejas el aire acondicionado solo hasta que se enfría la habitación.


GANAS 10 EUROS



CARTA SORPRESA

¡Paga extra!
Recibes 8 euros extra porque te lo mereces.


GANAS 8 EUROS



CARTA SORPRESA

Coges el transporte público en vez del coche para hacer recados.


GANAS 15 EUROS



CARTA SORPRESA

Te preparas la comida en casa en vez de comer fuera.

GANAS 10 EUROS



CARTA SORPRESA

Te das una ducha rápida en vez de un baño largo.

GANAS 10 EUROS




CARTA SORPRESA

Eres previsor y no te das ese capricho por los gastos que puedan venir.

GANAS 20 EUROS

Cartas Sorpresa




CARTA SORPRESA

¡Matrícula de honor!
Ganas 5 euros extra
como premio.

GANAS 5 EUROS

7




CARTA SORPRESA

¡No te gusta tanto!
Dices no a un
videojuego nuevo

GANAS 8 EUROS

7




CARTA SORPRESA

¡La abuela está en casa!
Te da 5 euros extra
a escondidas.

GANAS 5 EUROS

7




CARTA SORPRESA

¡Vamos juntos a clase!
Tú y los jugadores que decidas,
ganáis 1 euro extra por
compartir coche.

GANAIS 1 EURO

7




CARTA SORPRESA

¡Feliz no cumpleaños!
Recibes un regalo de
5 euros extra.

GANAS 5 EUROS

7



CARTA SORPRESA

¡Tesoro encontrado!
Encuentras por casa
3 euros extra.

GANAS 3 EUROS

7

Cartas Sorpresa



CARTA SORPRESA

Tu amiga te propone
cenar pizza.
Pierdes 8 euros.

PIERDES 8 EUROS



CARTA SORPRESA

¡Súper viaje a París!
Pierdes 10 euros o
retrocede 5 casillas.

PIERDES 10 EUROS



CARTA SORPRESA

Tu primo te pide dinero...
Pierdes 5 euros
o retrocede 1 casilla.

PIERDES 5 EUROS



CARTA SORPRESA

¡Para eso trabajas!
Te das un capricho
y pierdes 8 euros.

PIERDES 8 EUROS



CARTA SORPRESA

¿Gasto gourmet?
Te tomas un frappuccino
y pierdes 5 euros.

PIERDES 5 EUROS



CARTA SORPRESA

¡Tarde de cine! Entrada +
palomitas + refresco XL =
pierdes 10 euros.

PIERDES 10 EUROS



Cartas Sorpresa



CARTA SORPRESA

¡Hora del recreo! Te gastas 5 euros en un bocata y un zumo.



PIERDES 5 EUROS





CARTA SORPRESA

De tanto jugar, se te ha roto el coche teledirigido. Pierdes 10 euros.



PIERDES 10 EUROS





CARTA SORPRESA

Tu cantante favorito se va de gira. Pierdes 15 euros o retrocede 5 casillas.



PIERDES 15 EUROS





CARTA SORPRESA

Esa camiseta lleva tu nombre. Pierdes 5 euros.



PIERDES 5 EUROS





CARTA SORPRESA

¡Gasto imprevisto a la vista! Pierdes 8 euros.



PIERDES 8 EUROS





CARTA SORPRESA

¡Acuérdate del regalo de cumpleaños de papá! Pierdes 10 euros.



PIERDES 10 EUROS



Cartas Decisión



CARTA DECISIÓN

¡Ahorro sobre ruedas!
Puedes avanzar en coche
3 casillas por 5 euros,
o puedes avanzar en
bus 1 casilla por 1 euro.



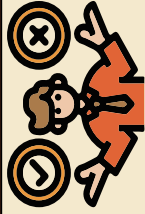
CARTA DECISIÓN

¡Volando vas!
¿Viaje a Portugal (avanzas 2
casillas) por 1 euro o a
Nueva York (avanzas 8
casillas) por 10 euros?



CARTA DECISIÓN

Compartir es vivir
Das 3 euros al jugador
que va ganando o
pierdes 5 euros



CARTA DECISIÓN

¡Encrucijada!
Puedes regalar 5 euros al
jugador que menos ahorros tiene,
o 2 euros al que más.



CARTA DECISIÓN

¿Ahorrar o no ahorrar?
Puedes avanzar 5 casillas
por 5 euros o quedarte
donde estás y ahorrarártelos.



CARTA DECISIÓN

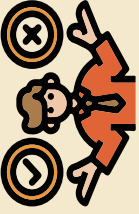
¡El rey del tablero!
Puedes tirar 3 veces
seguidas por 5 euros
o quedarte como estás.





CARTA DECISIÓN

¡Modo Robin Hood!
Puedes quitarle 8 euros al jugador que más ahorros tiene y dárselos al que menos tiene, o puedes no hacerlo y avanzar 1 casilla



CARTA DECISIÓN

¡Padres vs. Hijos!
Si estás jugando contra tus padres y levantas esta carta, lee atentamente:
Si hoy has hecho alguna de estas tareas: hacer la cama, recoger tu habitación o fregar los platos, ¡puedes avanzar 10 casillas o ganar 10 euros! Si eres el papá o la mamá el que lo lee, puedes avanzar 10 casillas y premiar a tu peque con 10 euros si ha hecho alguna de las tareas mencionadas.



CARTA DECISIÓN

¡Te lo cambio!
Cambias todas tus monedas con el que va perdiendo y avanzas 5 casillas o cambias tus monedas con el que va ganando y no avanzas ninguna casilla.



CARTA DECISIÓN

¡Comodín!
Con esta carta estás libre de tomar decisiones durante el siguiente turno.



CARTA DECISIÓN

¡Inversión sorpresa!
Invierte 10 euros y tira el dado: si sale par, ganas 20 euros, si sale impar pierdes los 10 euros. También puedes no invertir.



CARTA DECISIÓN

¡Plan ahorro!
Puedes guardar la mitad de tus monedas en un plan de ahorro y conservarlas hasta el final del juego, pero a cambio te quedas 2 turnos sin jugar.

