



MANUAL
DE JUEGO



Finan City[®]

El juego que te desafía
a encontrar el equilibrio
entre tus recursos
y tu bienestar



60 min.



+10



2 a 6

PASO 1

PREPARATIVOS

Arma el tablero sobre la mesa. Posteriormente separa los distintos mazos de tarjetas y ubícalos en sus respectivos espacios junto al tablero, como se detalla a continuación:

TARJETAS

- **TARJETAS DE AHORRO:** separa las distintas tarjetas de ahorro (\$100, \$500 y \$1000) en la caja del Banco (caja del juego), ver figura 2.
- **TARJETAS DE INVERSIÓN:** baraja las tarjetas de inversión, ponlas boca abajo junto a la zona 6 de Inversiones del tablero. Toma las dos tarjetas superiores del mazo y ponlas boca arriba junto al borde del tablero.
- **TARJETAS DE COMPRAS:** baraja las tarjetas de compras, ponlas boca abajo en la zona 7 de Compras del tablero. Toma las dos tarjetas superiores del mazo y ponlas boca arriba junto al borde del tablero.
- **TARJETAS DE IMPREVISTOS:** barájalas y ponlas boca abajo junto a la zona 10 de Imprevistos del tablero. Toma las seis tarjetas superiores sin mirarlas y retíralas del juego.
- **TARJETAS DE PAGARÉ:** ponlas junto al borde de la zona de Crédito (ZC) del tablero.



Fig. 1



TARJETAS DE AHORRO

FICHAS

- **FICHAS DE SEGURO:** coloca las fichas de seguro en la zona 9 de Seguro del tablero.

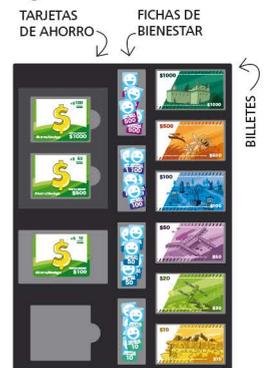


BANCO

Designa un jugador como Banco, quien puede además jugar con un tarjetón de hogar. Antes de comenzar a jugar, la persona designada debe realizar los siguientes pasos:

- Separar y ordenar los billetes en la caja del Banco.
- Separar y ordenar las fichas de bienestar en la caja del Banco.

Fig. 2



ORDEN DE LA CAJA DE BANCO

JUGADORES

Cada jugador elige al azar una ficha de hogar y toma el tarjetón de hogar que le corresponde.



Fig. 3

Cada ronda de este juego se denomina año, el juego consta de 10 años.



Los jugadores deciden entre ellos quién recibirá la **ficha de primer jugador**. Esa persona será la primera en escoger dónde posicionarse y continúan en orden hacia la izquierda. Al término de cada ronda, la ficha de primer jugador se entrega al jugador de la izquierda y esa persona es quien elige dónde posicionarse.

La ficha de primer jugador debe ser entregada a la persona de la izquierda al finalizar cada año (ronda).



El **marcador de avance** se coloca junto al tablero.

PASO 2

COMENZANDO A JUGAR

Toma el marcador de avance (el cual determina qué fase de cada ronda se está jugando y qué reglas se están aplicando), y ubícalo en la zona de Planificación del tablero. Cuando este marcador se encuentra en una zona, se aplican las reglas correspondientes a esa zona en particular hasta que sea movido a la siguiente.

Fig. 3



Existen dos tipos de zonas: las generales (1, 2, 3, 8, 10 y 11) y las con beneficios particulares (ZC, 4, 5, 6, 7 y 9). Las con beneficios particulares otorgan una ventaja solamente a quien se haya posicionado allí ese año.



Todos los jugadores ubican su ficha de hogar en alguna de las zonas con beneficios particulares, comenzando por quien posea la ficha de primer jugador y continuando hacia la izquierda.

Todas las zonas listadas pueden ser ocupadas por cuantos jugadores quieran a la vez.

NOTA

Los beneficios detallados a continuación solo se reciben una vez que el marcador de avance llega a cada zona, con excepción de la zona de Crédito. Solo las zonas de la lista otorgan beneficios.

ZONAS CON BENEFICIOS PARTICULARES:

- La zona 4 de **Trabajos extra** permite recibir dinero (\$80).
- La zona 5 de **Tiempo libre** permite recibir bonos de bienestar (50 ☺).

- La zona 6 de **Inversiones** permite adquirir una tarjeta de inversión pagando su coste.

Si se coloca un segundo jugador, entonces se deberá dar vuelta la tarjeta superior del mazo y dejarla boca arriba. De esta manera habrá tres opciones disponibles. Por cada nuevo jugador se deberá hacer lo mismo, para que así siempre haya una tarjeta disponible más que la cantidad de jugadores posicionados en esta zona.

- La zona 7 de **Compras** te permite adquirir una tarjeta de compras pagando su coste.

Al igual que en la zona 6, si se coloca un segundo jugador, entonces se deberá dar vuelta la tarjeta superior del mazo y dejarla boca arriba. De esta manera habrá tres opciones disponibles. Por cada nuevo jugador se deberá hacer lo mismo, para que así siempre haya una tarjeta disponible más que la cantidad de jugadores posicionados en esta zona.

- La zona 9 de **Seguro** permite evitar el efecto del imprevisto que aparezca este año. Además da la posibilidad de adquirir una ficha de seguro (pagando \$50) que podrá ser utilizada a futuro para proteger al jugador de un imprevisto.

- La **Zona de crédito** permite obtener un crédito con ventaja (recibe un pagaré menos).

CRÉDITO

En cualquier momento, entre la fase de Planificación y Reorganización, todos los jugadores pueden pedir uno o más créditos (cada crédito equivale a \$600). Al solicitar un crédito, el jugador recibe \$600 de dinero y seis pagarés, equivalentes a seis cuotas de \$150 cada una. No se puede pedir créditos por un valor distinto a \$600.

Si un jugador posicionado en la ZC solicita un crédito, recibe \$600 de dinero y solo 5 pagarés. Quienes se posicionen en la ZC pueden pedir la cantidad de créditos que deseen con el beneficio de recibir solo 5 pagarés, siguiendo las condiciones de sobreendeudamiento expresados en la tabla de la página 4.

PAGO DE CUOTAS

Cuando el marcador de avance se encuentre en la zona de Gastos, se deben cancelar los pagarés siguiendo la tabla de la página 4. Se puede cancelar cuantos pagarés adicionales se desee.

Una vez que los jugadores ubiquen sus fichas de hogar, se pasa a la siguiente fase en la zona 2 de Ingresos. Posicionar el marcador de avance en la zona 2 de Ingresos.

2 INGRESOS INCOME

Todos los jugadores reciben el dinero indicado en la sección ingresos de su tarjetón de hogar. A contar del segundo año se suma la cantidad correspondiente a las tarjetas adosadas a esta sección (tal como se ve en la figura 5, en la zona de Ingresos este jugador recibiría \$1020 por su tarjeta de hogar, \$10 por ahorro, \$20 por una tarjeta de inversión y \$10 por otra tarjeta de ahorro. En total recibiría \$1060).

Todos los jugadores deben solicitar los bonos de bienestar correspondientes, marcados con un signo "+" en sus cartas de compras. Cada persona es responsable de pedirlos, pues una vez que finaliza el turno, no es posible solicitar los bonos.

Una vez que todos han recibido sus ingresos y bonos de bienestar (quienes los solicitaron), se pasa a la siguiente fase. Tomar el marcador de avance y ubicarlo en la zona 3 de Ahorro.

3 AHORRO SAVINGS

Todos los jugadores pueden ahorrar. Para hacerlo, deben entregar dinero en múltiplos de \$100 al Banco y recibir la cantidad correspondiente en tarjetas de ahorro, las que deben adosar 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 tarjetas de ahorro y recibir a cambio el dinero indicado.

NOTA

Si un jugador quiere retirar sus ahorros cuando el marcador de avance se encuentra en una zona distinta a la zona 3 de Ahorro, se ve afectado por una multa del 10% sobre la cantidad de dinero que va a retirar (Ej.: si un jugador retira \$300 de ahorro en la zona 6, solo recibe \$270 en dinero).

Una vez que todos los jugadores han tenido oportunidad de ahorrar o retirar fondos, se pasa a la siguiente fase. Posicionar el marcador de avance en la zona 4 de Trabajos Extra.



Fig. 5

4 TRABAJOS EXTRA EXTRA JOBS

Los jugadores que se hayan ubicado en esta zona reciben \$80.

Cuando todos los jugadores que se hayan ubicado en la zona 4 de Trabajos Extra han recibido su dinero, se pasa a la siguiente fase. Posicionar el marcador de avance en la zona 5 de Tiempo Libre.

5 TIEMPO LIBRE FREE TIME

Los jugadores que se hayan ubicado en esta zona reciben 50 🍷 (bonos de bienestar).

Cuando todos los jugadores que se hayan ubicado en la zona 5 de Tiempo Libre han recibido sus bonos de bienestar, se pasa a la siguiente fase. Posicionar el marcador de avance en la zona 6 de Inversiones.

6 INVERSIONES INVESTMENTS

Solo los jugadores que se hayan ubicado en esta zona tienen opción de adquirir una tarjeta de inversión, pagando el coste de la tarjeta que elijan. Solo pueden adquirir las que están boca arriba, siguiendo el orden marcado por la ficha de primer jugador y continuando hacia la izquierda.

Existen 2 tipos de tarjetas de inversión: Negocios y Educación. Debes adosar la tarjeta de inversión que adquieras a la sección de ingresos de tu tarjetón de hogar (ver figura 6).

Cada jugador puede adquirir cuantas inversiones quiera, pero solo una por año (ronda). No es obligatorio invertir.

Cuando todos los jugadores que se han ubicado en la zona 6 de Inversiones han tenido la oportunidad de invertir, se pasa a la siguiente fase. Posicionar el marcador de avance en la zona 7 de Compras.



Fig. 6

7 COMPRAS SHOPPING

Solo los jugadores que se hayan ubicado en esta zona tienen opción de adquirir una tarjeta de compras pagando el coste que se indica. Solo pueden comprar las que están boca arriba siguiendo el orden de la ficha de primer jugador. Los jugadores que adquieran tarjetas de compras deben solicitar en este momento al Banco 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 bienestar de su tarjetón de hogar (ver figura 7), y podrán recibir esa cantidad de bonos de bienestar durante cada ronda (en la zona 2 de Ingresos). Deben recordar siempre pedirlos; en caso contrario, no obtendrán el bienestar por ese año. Existen tres tipos de tarjetas de compras: Productos, Servicios y Actividades.

Además, si la tarjeta de compras tiene un signo "+" o "-" junto a la cifra de gastos, deben considerar que ese valor se le suma o resta a los gastos del año (ver figura 7). Este incremento o

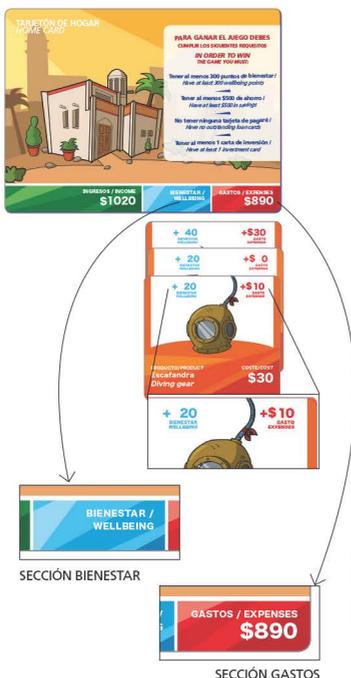


Fig. 7

disminución comienza desde el momento en que se compra la tarjeta y también se aplica a los años siguientes. Cada jugador puede adquirir cuantas tarjetas de compras quiera, pero solo una por año (ronda). No es obligatorio comprar.

Cuando todos los jugadores que se han ubicado en esta zona han tenido la oportunidad de adquirir tarjetas de compras, se pasa a la siguiente fase. Posicionar el marcador de avance en la zona 8 de Gastos.

8 GASTOS EXPENSES

En esta zona todos los jugadores deberán pagar sus gastos y/o deudas. Se considera gasto lo indicado en la tarjeta de hogar más (o menos cuando corresponde) todas las tarjetas de compras que se posean. Se considera deudas los montos a pagar de acuerdo a los pagarés que se posean.

En esta zona hay dos alternativas:

ALTERNATIVA 1:

El dinero alcanza para cubrir los gastos y deudas. En tal caso se debe pagar el monto que corresponda (los gastos y el mínimo de pagarés o más).

ALTERNATIVA 2:

El dinero no alcanza para cubrir los gastos y/o deudas. En este caso se debe seguir los pasos siguientes:

1. Puede sacar el dinero de sus ahorros (pagando las multas correspondientes) y/o pedir la cantidad de créditos que sean necesarios. Luego de pagar los gastos se pasa al punto 2.
2. Se deben contar los pagarés y verificar si alcanza el dinero para pagar lo que corresponde según la siguiente tabla:

PAGO MÍNIMO DE DEUDAS (PAGARÉS):

TIENE ENTRE	DEBE 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
NINGÚN JUGADOR PUEDE TENER MÁS DE 24 PAGARÉS	

3. Si el dinero alcanza para realizar el pago mínimo según la tabla de pagarés, se debe cancelar ese monto al Banco.
4. Si no alcanza el dinero para pagar la cantidad mínima de pagarés según la tabla, se debe verificar si se está sobreendeudado (tener 13 pagarés o más).
5. Si se está sobreendeudado, se debe pagar cuanto se pueda y en el siguiente año (ronda), ubicarse en la zona 4 de Horas Extras.
6. Si no se está sobreendeudado (tiene 12 o menos pagarés), se debe pedir un crédito y volver a verificar a partir del punto 2 en adelante.

Debes considerar que siempre que canceles un pagaré tienes que devolver al Banco la cantidad de tarjetas que hayas cancelado.

Además, siempre es posible adelantar el pago de las deudas, prepagando cuantos pagarés quieras y puedas.



Solo los jugadores que se hayan ubicado en esta zona están protegidos en caso de que ocurra un imprevisto que los afecte en la siguiente fase (zona 10 de Imprevistos).

Además tienen la opción de contratar una póliza de seguro pagando \$50 por una ficha que pueden utilizar en rondas posteriores. **Una vez que el jugador haya hecho efectiva su ficha de seguro debe devolverla al Banco.** Los jugadores pueden contratar cuantos seguros quieran, pero solo uno por año.

Tomar el marcador de avance y posicionarlo en la zona 10 de Imprevistos.



Toma la tarjeta superior de la pila de imprevistos y lee en voz alta.

Todos los jugadores deben seguir las instrucciones.

El efecto del imprevisto se aplica a todos los jugadores; solo quienes estén asegurados pueden decidir no verse afectados (los jugadores que tengan su ficha de hogar en la zona 9 de Seguro del tablero durante ese año y/o quienes tengan y decidan usar una ficha de seguro cuentan como asegurados). En caso de usar una ficha de seguro se debe devolver al Banco.

Si un jugador no tuviese dinero para el pago de un imprevisto, debe sacar de sus ahorros o, excepcionalmente, endeudarse pidiendo un crédito. Estos pagarés se agregan al conteo de pagarés de los gastos del siguiente año (en caso de que sumen 13 o más ver el siguiente punto en el manual: 11 Reorganización). El jugador que retire sus ahorros en esta fase recibirá un 10% menos del total que solicite.

Tomar el marcador de avance y posicionarlo en la zona 11 de Reorganización.



Los jugadores recuperan sus fichas de hogar del tablero. Las tarjetas de inversión y compras que no se hayan adquirido se ponen boca arriba, debajo de sus respectivas pilas. La tarjeta de imprevistos que ya se aplicó, se deja

a un lado. El jugador que tiene la ficha de primer jugador se la entrega al jugador de su izquierda.

Tomar las dos tarjetas superiores de la pila de inversión y posicionarlas boca arriba junto al tablero. Tomar las dos tarjetas superiores de compras y ponerlas boca arriba junto al tablero.

CONTAR PAGARÉS:

Los jugadores vuelven a contar sus pagarés, si algún jugador posee 13 o más pagarés, solo puede poner su ficha de hogar en la zona 4 de Trabajos Extra, recibir sus ingresos, bonos de bienestar, retirar ahorros (pero no ahorrar), pagar sus gastos y tantos pagarés como pueda hasta tener 12 o menos. Si un jugador no consigue llegar a 12 o menos pagarés, vuelve a repetir estas instrucciones el siguiente año.

VENTA DE PRODUCTOS:

Todos los jugadores pueden vender únicamente sus tarjetas de compras del tipo Producto (no Servicio ni Actividad) a cualquier jugador al precio que convengan. La tarjeta que se

le compre a otro jugador se adosa a la sección de bienestar de su tarjetón de hogar. El jugador que adquiere la tarjeta de compras solo recibe el bienestar a contar de la siguiente ronda en la zona 2 de Ingresos.

Una vez terminada la fase de la zona 11 de Reorganización, comienza de nuevo la secuencia en la zona 1.

NOTA

Si un jugador posiciona su ficha de hogar en una zona que no entregue beneficios u olvida sumar algún monto a sus ingresos, pedir bienestar o hacer algún descuento de gastos durante el juego, ese jugador no recibe el beneficio, dinero, bienestar o descuento. Es responsabilidad de cada jugador mantener sus cuentas.

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 el caso de que la última tarjeta afecte la ronda siguiente, el efecto no se aplica.

DETERMINAR GANADORES

Ganan el juego quienes cumplan todos los requisitos citados a continuación:

1. Tener al menos 300 puntos de bienestar
2. Tener al menos \$500 en ahorro
3. No tener ninguna tarjeta de pagaré
4. Tener al menos 1 tarjeta de inversión

DETERMINAR AL CAMPEÓN (Nivel principiante)

De entre los ganadores, el campeón se determinará sumando el ahorro, el dinero disponible y los puntos de bienestar multiplicados por dos.

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

Quien sume más puntos se considerará el campeón. En caso de empate, se considerará campeón al jugador que tenga más tarjetas de inversión. Si persiste el empate, se considerará campeón al jugador que tenga más dinero ahorrado.

VARIANTE (Nivel avanzado)

Si todos los jugadores lo acuerdan antes de empezar la partida, es posible definir al campeón considerando los mismos criterios anteriores más un cuarto del coste de las tarjetas de compras de tipo Producto y las tarjetas de Inversión de tipo Negocio. De esta manera el puntaje de victoria sería:

$$(\text{BIENESTAR} \times 2) + \text{DINERO} + \text{AHORRO} \\ + (\text{PRODUCTOS} / 4) + (\text{NEGOCIOS} / 4)$$



www.momentocero.cl

Para más información visita
www.juegofinancity.cl

Créditos

Concepto original, mecánica original y diseño gráfico:
Equipo Momento Cero S.A.

Ilustración interior:
Darío Cárdenas

Ilustración portada:
Luna Díaz

Derechos y propiedad intelectual (RPI N°246.342):
Momento Cero S.A.