



¡Calamidad!

¡Tu mascota enfermó!

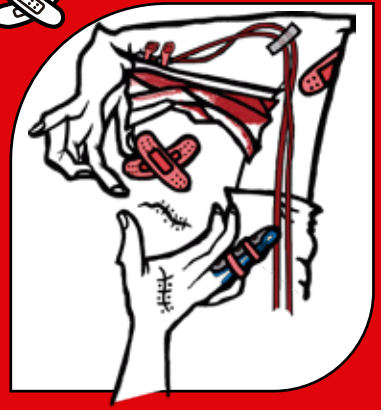
Pagas el veterinario con todos los billetes de tu mano que terminen con el dígito 5.



¡Calamidad!

¡Enfermaste!

Pagas el médico y medicinas con todos los billetes de tu mano que terminen con el dígito 0.



¡Calamidad!

¡Robaron tu celular!

Pagas con tus dos cartas de ahorros para comprar otro.



¡Calamidad!

¡Se dañó tu computadora!

Pagas con todos los billetes de tu mazo. Juega con tus ahorros.

-5



¡Mala Suerte!

Ajuste de cuentas

Tu amigo te cobra el dinero que le debes. Paga \$5.



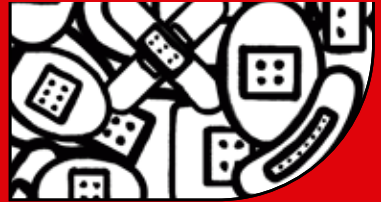
-10



¡Mala Suerte!

Cumpleaños inesperado

El jefe cumple años, debes dar \$10 de cuota para su regalo.



-15



¡Mala Suerte!

Malos amigos

Fuiste con amigos por unas cervezas y te dejaron solo con la cuenta, pagas \$15.



-20



¡Mala Suerte!

Clima

¡Vaya aguacero!, tus cuadernos se mojaron, pagas \$20 para comprar nuevos.



-25



¡Mala Suerte!

Mora en pago de servicios

Debes pagar \$25 de tu planilla de servicios más intereses.



-30



¡Mala Suerte!

Tubería averiada

Debes pagar \$30 al plomero por las reparaciones.



-35



¡Mala Suerte!

Fiesta costosa

Tus amigos te llevan a una discoteca que está sobre tu presupuesto, paga \$35.



-40



¡Mala Suerte!

Declaración atrasada

No declaraste a tiempo el IVA, debes pagar una multa de \$40 al SRI.



-45



¡Mala Suerte!

Error de calculos

Fuiste a una cita con tu pareja y no te fijaste en los precios, paga \$45 de la cuenta.



-50



¡Mala Suerte!

Demasiado estrés

El doctor te recomienda viajar para despejarte, paga \$50 por el paseo para salir de la rutina.





¡Fortuna!

¡Feliz cumpleaños!

Tus padres te hicieron un depósito, puedes llenar tu mazo hasta **completar** las 10 cartas.



¡Fortuna!

¡Billetes olvidados!

En un suéter encontraste billetes viejos, puedes llenar tu mazo hasta **completar** las 10 cartas.

+2



¡Fortuna!

¡Seguro de vida!

Mientras tengas esta carta en tu mazo puedes tomar **2 cartas adicionales** en cada ronda.

+2



¡Fortuna!

¡Pasantías remuneradas!

Mientras tengas esta carta en tu mazo puedes tomar **2 cartas adicionales** en cada ronda.

5



\$5



15



\$15



20



\$20



25



\$25



30



\$30



35



\$35



40



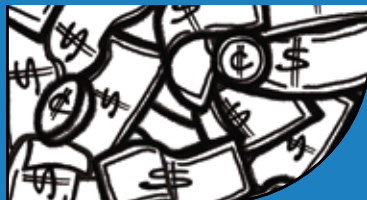
\$40



45



\$45



50



\$50



10



\$10



10



\$10



10



\$10



50



\$50



50



\$50



50



\$50



5



\$5



15



\$15



20



\$20



25



\$25



30



\$30



35



\$35



40



\$40



45



\$45



50



\$50



5



\$5



15



\$15



20



\$20



25



\$25



30



\$30



35



\$35



40



\$40



45



\$45



50



\$50



!Buena adquisición!

Pagar \$50 en efectivo.
Cartas de ahorro: \geq \$30 cada una.
Deudas: Máximo 5

Requisitos de compra:

Corto Plazo

Celular



!Buena adquisición!

Pagar \$100 en efectivo.
Cartas de ahorro: \geq \$40 cada una.
Deudas: Máximo 4

Requisitos de compra:

Plazo Medio

Laptop



!Feliz crucero!

Pagar \$150 en efectivo.
Cartas de ahorro: \geq \$50 cada una.
Deudas: 0

Requisitos de compra:

Largo Plazo

¡Periplo!



!Buena adquisición!

Pagar \$50 en efectivo.
Cartas de ahorro: \geq \$30 cada una.
Deudas: Máximo 5

Requisitos de compra:

Corto Plazo

Celular



!Buena adquisición!

Pagar \$100 en efectivo.
Cartas de ahorro: \geq \$40 cada una.
Deudas: Máximo 4

Requisitos de compra:

Plazo Medio

Laptop



!Buena adquisición!

Pagar \$100 en efectivo.
Cartas de ahorro: \geq \$40 cada una.
Deudas: Máximo 4

Requisitos de compra:

Plazo Medio

Laptop



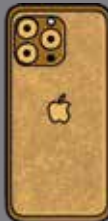
!Buena adquisición!

Pagar \$50 en efectivo.
Cartas de ahorro: \geq \$30 cada una.
Deudas: Máximo 5

Requisitos de compra:

Corto Plazo

Celular



!Buena adquisición!

Pagar \$50 en efectivo.
Cartas de ahorro: \geq \$30 cada una.
Deudas: Máximo 5

Requisitos de compra:

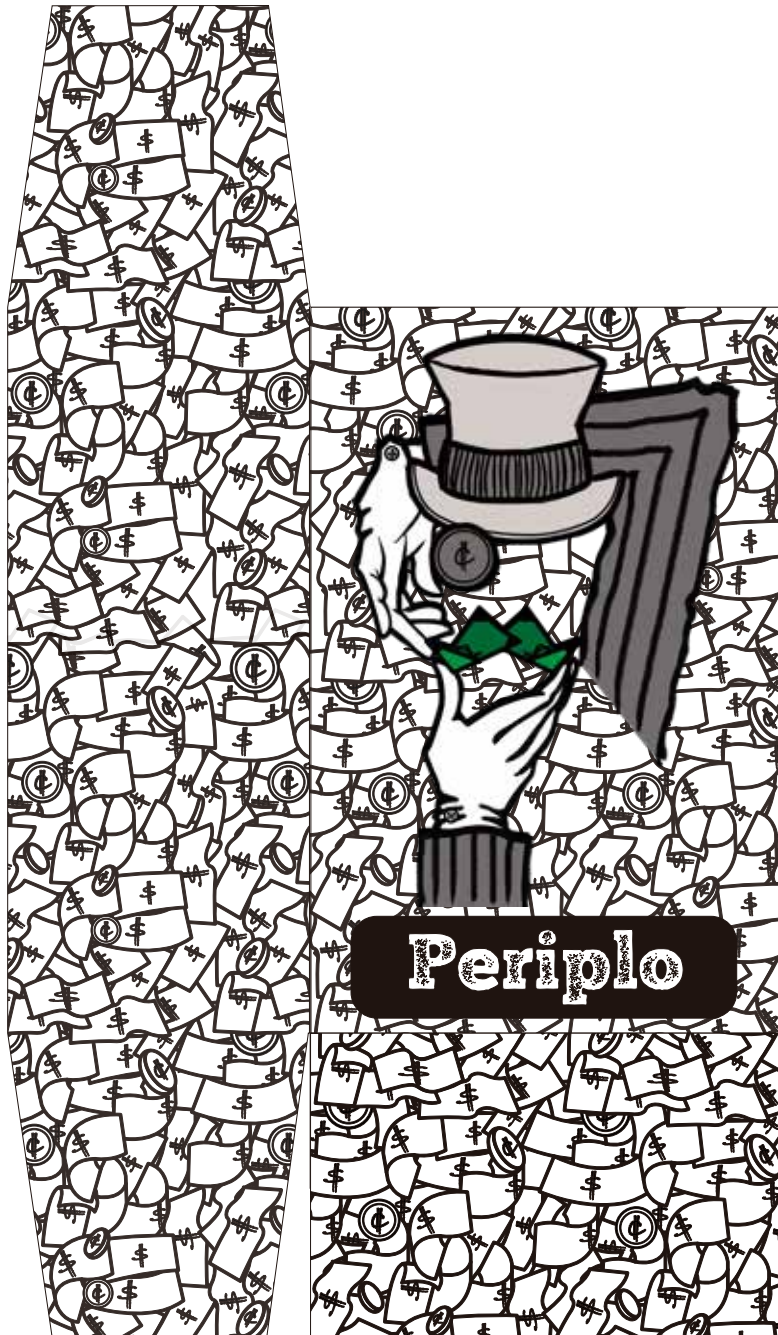
Corto Plazo

Celular





Periplo



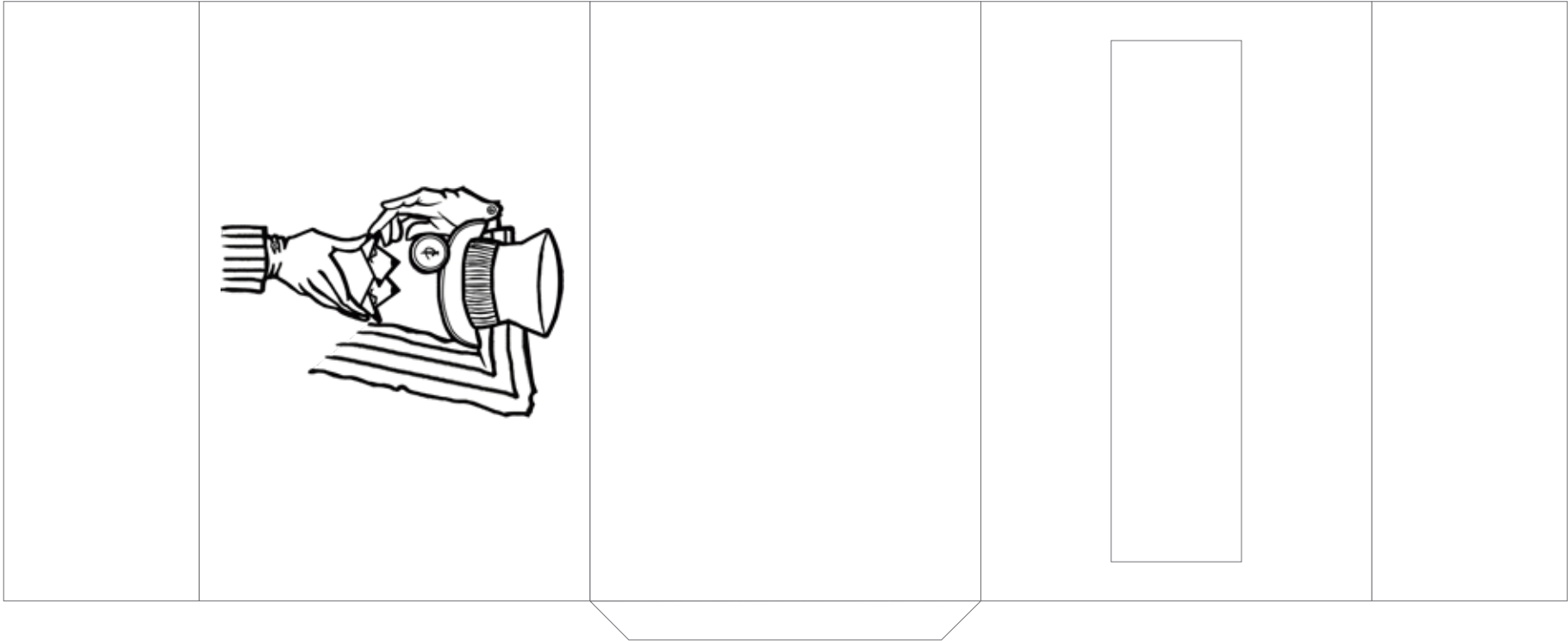
Periplo



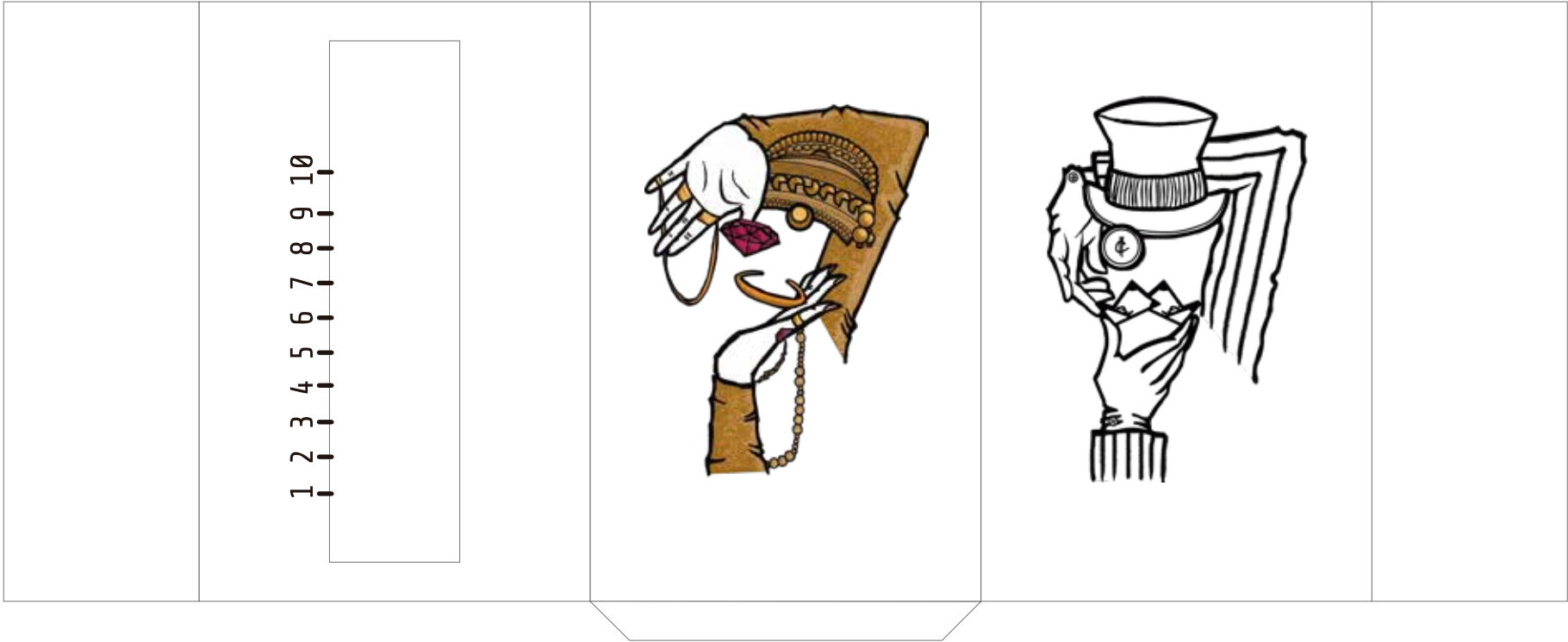
-  36 Billetes
-  2 Fortuna (permanente)
-  2 Fortuna (una vez)
-  5 Tarjetas de Crédito
-  13 Calamidades
-  8 Metas financieras



Frontal



Posterior



Manual de juego



Periplo

Contenido del paquete

- Mazo de cartas**
- 33 cartas de **Billetes**
 - 2 cartas de **Fortuna (permanente)**
 - 2 cartas de **Fortuna (una vez)**
 - 5 cartas de "Tarjeta de crédito"
 - 14 cartas de **Calamidad**
- Fichas metas financieras**
- 4 cartas de Meta a corto plazo
 - 3 cartas de Metas a mediano plazo
 - 1 carta de Meta a largo plazo

¿Cómo ganar el juego?

Adquiere la meta financiera a largo plazo (*Periplo*) antes que los otros jugadores.

Las metas financieras deben adquirirse en orden:

Primero la meta a corto plazo, segundo la meta a mediano plazo y por último la meta a largo plazo, cumpliendo los requisitos para su compra inscritos en la parte posterior de cada carta.

Reglas de del juego:

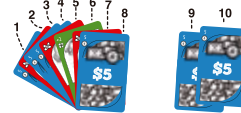
Número de jugadores: min 2 - max 5

Se separan las cartas de metas financieras (grises) y de tarjetas de crédito (estuche blanco) del resto; las metas financieras se doblan por la línea punteada blanca de manera que la imagen quede visible, y quede una pieza triangular; se entrega una tarjeta de crédito por jugador; se baraja el resto del mazo y se reparten 10 cartas a cada jugador. Empieza el juego la persona que se encuentre a la derecha del repartidor.

¿Qué se hace en cada turno?

1

Cada jugador procede a separar sus ahorros. (Los ahorros se conforman solamente por DOS CARTAS de color azul que corresponden a la representación de dinero en el juego).



Esto es opcional, pero recomendable debido a que es un requerimiento tener ahorros para comprar las fichas de metas financieras.

Para saldar tu deuda no importa la denominación de las cartas de dinero que entregues, sino la cantidad de cartas que debe ser equivalente a la cantidad de cartas tomadas más una adicional.

¿Cómo pagar la tarjeta de crédito?

Cuando adquieras una deuda con la tarjeta de crédito, utiliza su estuche para evidenciar los pagos de tu deuda.

Según el número de cartas que hayas tomado, saca la tarjeta de su estuche; es decir, si tomaste 4 cartas para llenar tu mano utilizando la tarjeta de crédito saca tu tarjeta del estuche hasta la marca que indique el número 5 (recuerda que el uso de la tarjeta de crédito requiere que pagues una carta extra del total adquirido); cada ronda en la que pagues tu deuda te adjudica el derecho meter la tarjeta en el estuche hasta la marca anterior, hazlo así hasta completar tu pago.

Sin deuda



Deuda 3 cartas



Guía de cartas:



Cartas metas financieras

Para comprarlas debes leer sus requisitos ubicados en la parte trasera de cada ficha.

Son referencias directas a los objetos en sí mismos.

Las cartas tienen distintas tonalidades de grises, mientras más oscura la tonalidad, la carta es más importante.

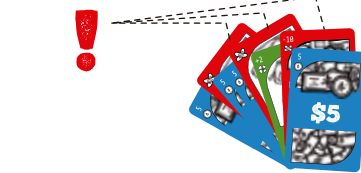


Cartas de tarjeta de crédito

El jugador puede o no emplearlas según sus necesidades en el juego. Pueden usarse para pagar deudas, cumplir metas o al quedarse sin efectivo. La regla de esta tarjeta es que te permite llenar tu mano con la condición de pagar una carta adicional al monto total de la deuda.

2

Lo segundo que hace el jugador es identificar "los gastos" (cartas rojas) que tiene en su mano e intentar deshacerse de cuantas le sea posible, pagando con las cartas de dinero (cartas azules) la deuda que se indica en los textos de cada tarjeta.



Gasto \$10

Pago \$10

De no ser posible deshacerse de alguna de las calamidades o cartas de mala suerte, el jugador debe quedarse con la carta roja hasta que sus posibilidades le permitan pagarla.

3

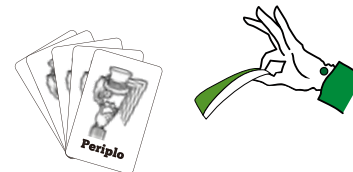
Luego de pagarlos sus gastos, en caso de poseer alguna, el jugador puede hacer efectiva la carta de fortuna según las reglas que se encuentran dentro de la misma.



Indicaciones

4

Al finalizar su turno, el jugador da a escoger una carta al siguiente jugador a su derecha sin mostrarla.



Guía de cartas:



Cartas gastos

Estas cartas contienen situaciones de gasto que ocurren en la vida cotidiana del público objetivo.



Cartas de fortuna (permanentes)

Las cartas permanentes pueden mantenerse siempre en su mano y permiten al jugador tomar dos cartas adicionales del mazo en cada ronda. Metaforizan ingresos fijos.



Cartas de fortuna (una sola vez)

Las cartas de una sola vez pueden usarse de manera única llenando la mano y retornan al mazo una vez utilizadas. Metaforizan ingresos fortuitos.



Cartas de dinero

Existen 3 cartas por cada múltiplo de 5 desde \$5 hasta \$45 USD, mientras que de \$50 existen en total 6 cartas. Representan el dinero a usarse en el juego.