

# CUENTAS CLARAS

El juego donde aprendes a gastar, ahorrar e invertir mientras te diviertes con la vida.



## 1. Objetivo del juego

Ser el primero en conseguir las 4 fichas de necesidades básicas (Comida, Ropa, Alojamiento y Ocio) y alcanzar un sueldo mínimo de 200 €.

## 2. Preparación

- Cada jugador recibe 50 €. Se designa a un jugador que será la banca.
- Se colocan los peones en la casilla de salida.
- Se barajan las cartas de eventos negativos (buzones rojos) y se colocan sobre el tablero en la zona designada y se hace lo mismo con las cartas de eventos positivos (buzones azules).
- Cada jugador empieza con un sueldo de 50 € que cobrará cada vez que pase por la casilla de salida.

## 3. El Tablero

El tablero es un camino cuadrado de 32 casillas.

Las casillas se dividen en:

- Salida: Punto de partida, cobras tu sueldo cada vez que pases por aquí.
- Colegio, Instituto y Universidad: Cada vez que pases por esta casilla puedes pagar los estudios, lo que incrementa tu salario. No puedes estudiar en el Instituto sin antes haber estudiado en el Colegio y no puedes estudiar en la Universidad si antes no has estudiado en el Instituto.
- Ahorro: En estas casillas puedes decidir si ahorras o inviertes.
- Casillas de Elementos: Donde podrás comprar las fichas de Ocio, Comida, Ropa o Alojamiento.
- Buzones: Coges una carta de evento acorde al color del buzón (Azul o rojo). Hay eventos negativos (Buzón Rojo) y positivos (Buzón Azul).

## 4. Cómo se juega

- Tira el dado.
- Mueve tu ficha ese número de casillas.
- Haz lo que diga la casilla donde caíste.
- Si pasas por SALIDA, cobras tu sueldo.

## 5. Sueldo e ingresos

Empiezas la partida con un sueldo inicial de 50 € que cobrarás cada vez que pasas por SALIDA.

- Si pasas por la casilla Colegio, puedes pagar 50€ por estudiar y tu sueldo se incrementará de 50€ a 70€.
- Si pasas por la casilla Instituto y ya has ido al Colegio, puedes pagar 100€ por estudiar y tu sueldo se incrementará de 70€ a 110€.
- Si pasas por la casilla Universidad y ya has ido al Instituto, puedes pagar 200€ por estudiar y tu sueldo se incrementará de 110€ a 170€.

Fichas extra de necesidades: Para ganar la partida necesitas tener 1 ficha de cada de necesidad, pero por cada ficha adicional que compres (máximo 3 por necesidad) tu sueldo se incrementará 10 € por vuelta.

Además, hay algunas cartas de eventos que te incrementan el sueldo.

## 6. Gastos

Para ganar necesitas tener al menos 1 ficha de cada necesidad básica, cuyos precios son:



Ocio  
- 50€



Ropa  
- 75€



Comida  
- 100€



Alojamiento  
- 200 €

Cada jugador puede tener máximo 3 fichas de cada tipo. Por cada ficha extra tu sueldo se verá incrementado en 10 euros por vuelta. Las fichas solo se pueden comprar cuando caigas en la casilla correspondiente a esa necesidad.

Si caes en una casilla de Casa, debes pagar 20 € de mantenimiento, independientemente de si quieres comprar la ficha de esa necesidad o no.

## 7. Ahorro



Cuando caes en Ahorro, puedes elegir entre invertir en un ahorro seguro o en una inversión arriesgada. También puedes pasar y no invertir.

Si eliges Ahorro seguro, apartas 50 € de tu dinero y cobras 10 euros adicionales cada vez que pases por la casilla SALIDA. Cuando vuelvas a caer en la casilla Ahorro, puedes decidir recuperar los 50€ o seguir invirtiéndolos.

Si eliges Inversión arriesgada, inviertes 50€ y lanzas el dado.

- Si te sale un 1 o un 2, pierdes todo tu dinero.
- Si te sale un 3, pierdes 20 € y te devuelven 30 €.
- Si te sale un 4, ni ganas ni pierdes, te devuelven los 50 €.
- Si te sale un 5 o un 6, ganas el doble y te devuelven 100 €.

## 8. Préstamo

Cada jugador puede pedir un único préstamo de 100 € a la banca. Cada vez que pases por SALIDA pagas 20 € de comisión mientras no lo devuelvas. Solo puedes devolver el préstamo cuando caigas en la casilla Ahorro, devolviendo los 100 €.

OJO, porque no puedes ganar la partida si tienes deudas pendientes.

## 9. Final de la partida

Un jugador gana cuando:

1. Tiene las 4 fichas de necesidades básicas.
2. Su sueldo llega a 200 € o más.
3. No tengas préstamos.