

INSTRUCCIONES

1. Al comenzar el juego cada Jugador recibe unos Recursos Base definidos por el grupo (cantidad sugerida \$500.000 por Jugador); distribuidos entre billetes, acciones, tarjetas débito, cheques y cdts. El dinero restante estará a disposición del Administrador del Juego, papel que podrá desempeñar cualquier jugador o el tutor (Instructor) de juego.

2. Cada Jugador verifica que cuente con los Recursos Base definidos (todos con el mismo monto de recursos) y lee para comprender las descripciones de acción, tarjeta débito, cheque y certificado de depósito a término, que también representan dinero.

3. El grupo define cuál es el máximo de dinero para ganar en cada juego, ejemplo hasta \$1.000.000, hasta \$2.000.000, etc, o hasta que algún Jugador llegue a la Pregunta 40; en fin, **el juego admite que el grupo determine cómo quiere jugar, ganar y cuando terminar.**

4. El Jugador que saque el mayor número con un (1) dado es el que comienza a jugar (Jugador A); se ubica en el inicio y lanza el dado.

5. El Jugador A, dependiendo del número que saque en los dos (2) dados, mueve la ficha en el tablero, arrastrándola a su posición de destino.

6. Si el Jugador obtiene pares en los dados tendrá la opción de repetir turno para aprender más y tener la opción de ganar más.

7. Si el dado cae tres (3) veces en una misma casilla en los diferentes turnos de juego, el Jugador volverá a lanzar hasta que pueda avanzar a otra casilla, partiendo de la casilla en la que se encontraba antes.

8. Una vez en la casilla el jugador A lee el tema correspondiente en la Pista y el Jugador B (el que le sigue a su mano derecha) o el instructor, si la casilla corresponde a una pregunta, ubica la Tarjeta de Respuesta; lee el tema general (Ej conceptos básicos, sistema financiero, etc) y hace la pregunta completa que aparece en la parte posterior. Si el juego tiene instructor, la lectura de la pregunta y la respuesta también será ejecutada por éste.

9. El Jugador A dará la respuesta que considera correcta. El jugador puede interpretar las imágenes de la casilla respectiva en la pista o recordar las respuestas si la pregunta ya salió.

INSTRUCCIONES

10. Luego, el Tutor o el Jugador B leerá a todos los participantes la respuesta, tal como aparece en la Tarjeta de Respuesta.

11. Si el Jugador indica **NO SABER** la respuesta, **PASA o CEDE EL TURNO**, deberá pagar la suma de \$20.000 como sanción. Por eso es mejor arriesgarse a contestar.

12. Si la respuesta se considera **CORRECTA** por el grupo, el Jugador A recibirá los recursos correspondientes al monto indicado en el tablero. La respuesta no tiene que ser exactamente como está en la Tarjeta, pero si tener por lo menos las ideas principales resaltadas con **palabras clave** en las tarjetas. En todo caso, el grupo decidirá si la pregunta fue contestada correcta o incorrectamente y si el Jugador ganó todos los recursos o parte de ellos. Ejemplo: si la respuesta vale \$100.000 pueden entregarle \$100.000 o solamente \$50.000; si vale \$50.000 se le entregará este monto o solo \$30.000. Si hay empate entre el grupo, se entregarán al Jugador \$40.000 para las preguntas que valgan \$100.000 y \$20.000 para las que valgan \$50.000.

13. Si la respuesta se considera **INCORRECTA** porque no reúne las ideas principales resaltadas en la tarjeta, el Jugador no recibirá ningún valor (\$ 0), pero no deberá hacer pago alguno por haberse lanzado a contestar, aun cuando respondiera erróneamente

14. La Tarjeta de Respuesta leída por el Tutor o el Jugador B al Jugador A será nuevamente dejada en el mazo de la Caja, conservando el estricto orden de menor a mayor y **siempre por el lado del valor asignado, no por el lado de la respuesta**, pues la idea es que los Jugadores no lean las respuestas en el transcurso del juego.

15. El jugador A y todos los jugadores que le sigan conservarán y acumularán los recursos conforme vayan respondiendo en forma acertada.

16. El siguiente Jugador continuará el juego lanzando el dado y arrastrando la ficha desde la casilla en la que se encuentre. Los turnos corren a la derecha de cada Jugador, así continúa jugando el jugador ubicado al lado derecho, esto es, Jugador B, Jugador C, Jugador D, Jugador E, Jugador F, en su orden.

17. Si el dado dirige a las casillas de **TARJETAS PREMIO**, el Jugador sacará una tarjeta de dicho nombre y reclamará al Administrador del Juego el valor equivalente para acumularla dentro de sus recursos (aumenta sus recursos). La tarjeta se devolverá a la Caja, colocándola en la parte inferior (no encima).

INSTRUCCIONES

18. Si el dado dirige a las casillas de **TARJETAS PAGO**, el Jugador deberá hacer un pago al Administrador del Juego, sacando de sus recursos el monto equivalente a la tarjeta (disminuye sus recursos). La Tarjeta Pago regresará a la Caja, colocándola en la parte inferior (no encima) y el equivalente en dinero será entregado al Administrador del Juego.

19. Si el dado dirige a casillas con características especiales, se alterará el flujo normal del juego y entonces deberá seguirse la instrucción allí anotada; por ejemplo: **AVANCE** o **RETROCEDA** a la Pregunta xx.

20. **GANA** el Jugador que cumpla los requisitos acordados al empezar: alcance el monto definido por el grupo para ganar, llegue a la Pregunta 40 o acuerden mutuamente terminar el juego. **Al terminar se contarán los recursos acumulados por cada Jugador para definir el ganador.** Si un Jugador llega a la **PREGUNTA 40** sin haber completado el monto acordado, el juego continúa en la primera casilla del tablero y así sucesivamente, a menos que se haya pactado la terminación por llegar a la pregunta cuarenta (40).

Entonces ... ¿quién gana?

Gana el jugador que sumados los recursos obtenga la **mayor cantidad de dinero para desarrollar sus proyectos**, y tendrá el reto de informarse adecuadamente para tomar las mejores decisiones de ahorro e inversión.

En realidad, todos los jugadores han ganado... en conocimiento y aprendizaje sobre los productos y servicios financieros!!



Superintendencia
Financiera
de Colombia