

CONCIENCIA FINANCIERA

*Más que un juego de mesa, una
simulación de la realidad*

Instrucciones

Resumen del juego

ConCiencia Financiera, más que un juego de mesa es una simulación de la realidad diseñada para practicar las habilidades en el manejo de las finanzas personales. A través de sus decisiones cada jugador va avanzando en el camino de herradura (pista interna) hasta llegar a la Libertad Financiera.

Cuando el jugador llega a la Libertad Financiera puede pasar a la autopista (pista externa), en la que puede hacer inversiones más grandes hasta llegar a la meta. El primer jugador que llegue o pase por la meta en la autopista gana el juego.

Guía Rápida

- Cada jugador pone su ficha en la casilla “Inicio” de la pista interna.
- Cada jugador escoge un rol y mantiene la tarjeta correspondiente.
- El banco da a cada jugador 2 x *Flujo de Caja Libre* (HuaCoins) según tu tarjeta de rol.
- El banco da a cada jugador sus horas: Ejemplo: si el rol ocupa un *Tiempo* de 7 horas, el banco entrega $24 - 9 - 7 = 8$ horas
- Cada jugador lanza los dados. El mayor número empieza lanzando un solo dado.
- Cada jugador lanza un dado y avanza hasta la piedra correspondiente. En cada caso toma la tarjeta de inversiones, sorpresas, imprevistos y seguro, según la indicación de la piedra en la que cae.
- Cada vez que un jugador llegue o pase por la casilla “pago” deberá hacer una liquidación: Recibe su sueldo más el producto de sus inversiones menos los intereses de sus certificados de deuda menos otros gastos que haya acumulado (imprevistos) más otros ingresos que haya acumulado (sorpresas). ¡No se te olvide cobrar cada vez que llegas o pasas por la casilla de pago! Si se te olvida en el turno correspondiente, **después no podrás hacerlo**.
- El jugador que logre tener ingresos por inversiones iguales o superiores a su gasto mensual (ver tarjeta rol) pasará al Inicio de la pista externa (autopista) en la que se juega con 2 dados. Recibirá 10 x (ingreso de inversiones) por una vez.
- El jugador que termine la primera vuelta a la pista externa ganará el juego.

Características del juego

Edad mínima: 8 años

Cantidad máxima de jugadores: 4

Al jugar ConCiencia Financiera es preciso controlar dos variables muy importantes:

- **El dinero**, medido en HuaCoins
- **El tiempo**, medido en horas

Versiones del juego

Hay dos versiones del juego:

Versión física

Adquieres el juego que incluye todos los elementos. Sólo hay que desempacar y empezar a jugar.

Versión print and play (P&P)

Esta versión se puede descargar de nuestra página web en forma de una serie de documentos en formato .pdf. Incluye instrucciones para imprimir y armar tú mismo el juego.

Contenido

Contenido

Resumen del juego	2
Guía Rápida	2
Características del juego	2
Versiones del juego	2
Versión física	3
Versión print and play (P&P)	3
Contenido	3
Elementos del juego.....	4
Tablero x 1.....	4
Fichas de jugador x 4	4
Fichas de tiempo x 60	5
Billetes.....	5
Certificados de deuda	5
Tarjetas de inversión: 70.....	5
Tarjetas de Roles: 12.....	6
Tarjetas de Sorpresa: 36	6
Tarjetas de Imprevisto: 32.....	6
Tarjetas de Mercado 26	6
Tarjetas de Seguro 4	7
Inicio del juego	7

El tablero	8
Inversiones	9
Descripción.....	9
Tiempo	9
Inversión	9
Anticipo	9
Ingreso	9
Precio Mercado.....	9
Turnos Ingreso	10
Imprevistos.....	10
Sorpresas.....	11
Créditos – certificados de deuda	11
Tiempo	12
Libertad Financiera	12
Gasto mensual total.....	12
Casilla “Pago”	13
Tarjetas de mercado (TDM)	13
El banco.....	13
Desempleo	13
Cárcel	14
Seguros.....	14
Impuestos.....	14
Efectivo disponible.....	14
Venta de inversiones a otros jugadores.....	14
¿Cuándo se termina y quién gana?.....	15

Elementos del juego

Tablero x 1

Fichas de jugador x 4

Cada jugador tiene una sola ficha que representa su ubicación en el juego.

Fichas de tiempo x 60

La versión P&P incluye fichas de tiempo, aunque las puedes reemplazar por monedas, frijoles o similar. Cada moneda (o lo que sea que uses) equivaldrá a 1 hora de tiempo disponible.

Billetes

En los territorios de muchas tribus indígenas en Latinoamérica se encuentran “huacas” o “guacas”: tesoros enterrados con las pertenencias de sus líderes. Vasijas y ornamentos de oro son típicos de las huacas. De ahí el nombre de nuestro blog cyberhuaca.com y de los billetes de ConCiencia Financiera: **HuaCoins**.

Denominación (HuaCoins)	Cantidad
1	48
5	40
10	32
20	32
50	32
100	32
500	16
1.000	16

Certificados de deuda

Denominación	Cantidad
10	40
50	24
100	24
500	16
1.000	16

Tarjetas de inversión: 70



Tarjetas de Roles: 12



Tarjetas de Sorpresa: 36



Tarjetas de Imprevisto: 32



Tarjetas de Mercado 26



Tarjetas de Seguro 4



Instrucciones

Inicio del juego

Cada jugador escoge al azar una tarjeta de profesión, que indica su egreso, su flujo de caja y tiempo disponible. El banco entrega 2 veces el flujo de caja libre a cada jugador.

Por ejemplo, si un jugador tiene, según su profesión, un flujo de caja libre de 6 HuaCoins, el banco le entrega para empezar 12 HuaCoins.

Cada jugador recibe la cantidad de horas disponibles. Esta cantidad se calcula así:

Cada jugador tiene 24 horas disponibles al día. A las 24 horas, restas 9 horas que usas para mantenimiento (dormir, comer, transportarte, baño, etc), es decir, te quedan 15. De estas 15 horas restas la cantidad de horas que tu empleo requiere. En el caso de un financista, restas 12 horas, con lo cual quedan solo 3 horas disponibles. Al inicio del juego, el financista recibe 3 horas. De forma análoga los demás jugadores con otros roles.

Cada jugador lanza el dado. El jugador que saque el número más alto inicia. Cada jugador pone su ficha en la casilla "Inicio" en la pista interna: Camino de Herradura.

El tablero



El tablero tiene dos pistas: El camino de herradura (interior) y la autopista (exterior). Todos los jugadores empiezan en la casilla "Inicio" del camino de herradura y se mueven en el sentido que indican las flechas.

En el camino de herradura los jugadores avanzan la cantidad de casillas que indique un (1) solo dado que acaban de lanzar.

En otras palabras, en el camino de herradura se avanza con un solo dado.

En la autopista los jugadores avanzan la cantidad de casillas que indiquen los dos (2) dados. Por ejemplo, si uno de los dados cae en el número 2 y el otro en el número 5, avanzará 7 casillas.

En el juego pasa como en la vida real: Vas más rápido si tienes la libertad financiera que si dependes de tu empleo para pagar tus gastos.

Hay casillas de diferentes tipos: Inversiones, Sorpresas, Despido, Seguro, Impuestos e Imprevistos. En cada casilla el jugador debe tomar la tarjeta correspondiente o seguir las instrucciones de la casilla.

El jugador que logre la Libertad Financiera pasará automáticamente a la casilla de inicio en la autopista.

En el momento en el que el jugador pasa a la autopista recibe **10 veces** el ingreso por inversiones por una única vez.

Inversiones

Hay dos tipos de tarjetas:

- Inversiones
- Grandes Inversiones

Los jugadores pueden tomar cartas de inversiones o inversiones grandes caiga sobre casillas de inversiones. Sin embargo, debe tener conciencia sobre su situación financiera para tomar la mejor elección (de ahí el nombre del juego). Si no tiene mucho dinero, probablemente le será difícil acceder a las inversiones grandes. De forma similar, si tiene mucho dinero puede no ser la mejor decisión comprar “Inversiones”, en vez de “Inversiones grandes”. En todo caso, si un jugador llega a una casilla de “inversión” y toma una tarjeta de inversiones, no está obligado a comprar la inversión.

Aparta estudio		
Descripción: Negocio Tecnológico		
Anticipo:	10€	1
Inversión Total:	10€	1
Deuda:	10€	0
Tiempo:	2 Horas	
Ingreso:	10€	2
Precio Mercado:	10 X Deuda + 10 (Pasados 3 Turnos)	
Turnos Ingreso:	■ ■ ■	

El precio de las inversiones se hace por el “Anticipo”, el cual normalmente es fijo. A continuación, explicaremos cada línea de las tarjetas de Inversión:

Descripción

Da mayor detalle del tipo o las características de inversión. Es relevante porque a veces hay tarjetas de mercado que aceptan a un determinado tipo de inversión, como por ejemplo las “Agro” o las “Tecnológicas”.

Tiempo

Corresponde a la cantidad de horas que requiere una inversión. Si adquieres una inversión que demanda 3 horas, deberás entregar 3 tarjetas de hora al banco.

Inversión

Es el valor total de la inversión. Es la suma del “Anticipo” más la “Deuda”.

Anticipo

Es el valor a pagar en el momento de adquirir la inversión.

Ingreso

Es el valor que la inversión produce en cada día de pago.

Precio Mercado

Es el valor de venta de la inversión, **cuando la tarjeta de mercado indique** que se puede vender.

Turnos Ingreso

En las inversiones que tienen tres casillas en esta línea se debe esperar tres turnos para que empiecen a **producir ingreso**. Esto se hará marcando suavemente con un lápiz una cruz en cada turno.

Cuando se completen las tres marcas, en el siguiente turno el jugador empezará a percibir el ingreso. Si el jugador está en la cárcel, de todas maneras, se marcan las casillas.

Hay algunas inversiones tienen un precio de venta variable.

Esto se asemeja a la vida real: los precios de los activos suben y bajan. Para calcular estos precios variables debes lanzar un dado y multiplicar el valor del dado por el monto que indica la tarjeta de la inversión. Recuerda que primero se multiplica y luego se suma. Ejemplo: El precio de venta es $50 + 30 \times \text{DADO}$.

Si el dado cae en el número 5, el resultado del precio de venta es el siguiente. $50 + 30 \times 5 = 200$. El banco te debe dar este monto si la tarjeta de mercado lo permite y si, además quieres vender. El banco te dará el dinero correspondiente.

Atención: ¡Es importante que analices el precio de venta al comprar cada inversión! Algunas inversiones no producen ingreso desde el momento de la compra, sino que se debe esperar 3 de turnos para empezar a percibirlos. Cada tarjeta que tiene esta condición cuenta con 3 casillas a marcar en cada turno que pasa desde el momento de la compra. En el momento en el que todos los cuadros estén marcados, la inversión empieza a producir ingreso.

Por ejemplo: En el turno 1, el jugador compra la inversión X, que requiere tres turnos para producir ingresos. En los turnos 2, 3 y 4 el jugador marca las casillas (con marcador borrable o suavemente con lápiz). En el día de pago posterior al turno 4 el jugador empieza a percibir ingresos por ESE activo.

Esta característica de las inversiones simula la vida real: Muchos negocios necesitan un periodo de maduración hasta que puedan llegar al punto de equilibrio y luego producir rentabilidad.

Atención: hay algunas inversiones que pueden ser súper rentables y llevarte a la libertad financiera en MUY poco tiempo.

Lee con atención las descripciones.

Aparta estudio

Descripción
Negocio Tecnológico

Anticipo:	₡	1
Inversión Total:	₡	1
Divida:	₡	0
Tiempo:		2 Horas
Ingreso:	₡	2
Precio Mercado:	10 x Dado + 10 (Pasados 3 Turnos)	
Turnos Ingreso:	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

Imprevistos

Cuando un jugador cae en la casilla de imprevistos, debe tomar una tarjeta de imprevistos y hacer lo que esta tarjeta indica. La mayoría de imprevistos suponen un costo. Si el imprevisto es recurrente, como un bebé, mantén la tarjeta y paga el costo en cada día de pago. Si el imprevisto es puntual, págalo en el turno en que te correspondió y devuelve la tarjeta a la pila correspondiente.

Imprevistos

Tuviste bebé

Gasto:	₡	1
Frecuencia:		Puntual

Sorpresas

Cuando un jugador cae en la casilla de sorpresas, debe tomar una tarjeta de sorpresas y hacer o recibir lo que esta tarjeta indica.

La mayoría de sorpresas suponen un ingreso extra. Si la sorpresa es recurrente, como un aumento de sueldo, mantén la tarjeta y recibe el ingreso adicional en cada día de pago. Si el imprevisto es puntual, recibe ese ingreso único en el turno y devuelve la tarjeta a la pila correspondiente.



Créditos – certificados de deuda

Si un jugador desea hacer una inversión y no tiene suficiente dinero para adquirirla, puede solicitar un préstamo al banco. Este préstamo se realiza en forma de Certificados de Deuda. En cada día de pago el jugador deberá pagar 10% de interés sobre el total de la deuda. Para cancelar la deuda deberá pagar el valor del certificado de deuda más 20%.

Por ejemplo, si toma deuda por valor de 100 HuaCoins, cada día de pago deberá pagar 10 HuaCoins y al repagar la deuda deberá pagar 120.

El jugador podrá tomar o repagar deudas en cualquier momento. Si el jugador no dispone de efectivo para pagar sus deudas, deberá vender inversiones para pagarlas. Si no tiene inversiones para vender, saldrá del juego.



Si el valor de los intereses no puede ser pagado con la denominación de los billetes existentes, se debe redondear hacia arriba. Igual con el valor del crédito a repagar. Los jugadores pueden repagar parcialmente sus deudas. Si un jugador tomó el crédito por 100 HuaCoins puede pagar 50 de la deuda más 10 de intereses y recibe del banco un certificado de deuda por 50 HuaCoins, que es la deuda que le queda.

Tiempo

Cada ficha de tiempo representa 1 hora. Naturalmente, cada jugador tiene 24 horas. 9 horas se van en actividades de “mantenimiento”, como dormir, comer y transportarse. Cada profesión tiene una cantidad de horas al día la actividad profesional.



Por ejemplo, un programador de software que inicia el juego cuenta con 7 horas libres, una vez que descontamos las 9 de mantenimiento y las 8 del empleo.

Muchas inversiones tienen asociado un número de horas, el cual resta del total disponible. Naturalmente, un jugador que tenga copadas sus 24 horas no puede adquirir inversiones que le tomen más tiempo. Es imposible aumentar la cantidad de horas disponibles. Una opción es vender una de las inversiones que requiera de su tiempo.

Otra posibilidad es renunciar al empleo, con lo cual libera un gran número de horas. Sólo se puede renunciar al trabajo cuando el ingreso que proviene de las inversiones es igual o mayor al gasto mensual del rol: Libertad Financiera.

Si estás jugando la versión P&P para descargar y jugar, puedes usar frijoles, monedas o cualquier otro elemento cuyas unidades puedas contar.



Libertad Financiera

Un jugador alcanza la libertad financiera cuando el ingreso producto de las inversiones es igual o superior al egreso del rol del jugador. El ingreso de estas inversiones debe ser ingreso efectivo, es decir, las inversiones deben estar generando ese nivel de ingreso. Si hay inversiones que requieren tres turnos para generar el ingreso y no han transcurrido, este ingreso no cuenta para pasar a la Libertad Financiera.

Sólo se puede renunciar al trabajo cuando el ingreso fruto de las inversiones sea igual o superior al gasto mensual total (gastos mes + gastos financieros o pago de intereses).

Por otra parte, como el jugador que pasa a la pista rápida (externa) ya no es empleado, vuelve a obtener las horas que ocupaba para su profesión u oficio.

Ejemplo: Un programador de software tiene un gasto mensual de 10 y un ingreso de 16. Si no tiene deudas y su ingreso por inversiones es de 11 HuaCoins, puede pasar inmediatamente a la Autopista (pista externa).

Importante: Cuando un jugador llega a la Libertad Financiera obtiene un bono equivalente a 10 veces su ingreso por inversiones.

En el caso del programador de software, este recibiría 110 HuaCoins del banco.

Programador de software		
Ingreso Mes:	€	16
Gastos Mes:	€	10
Flujo de Caja Libre:	€	6
Tiempo:		8

Gasto mensual total

El gasto mensual total es la suma del egreso de cada jugador según su profesión

más los intereses por las deudas que haya adquirido.

Casilla “Pago”

Las casillas de “Pago” tanto en el camino de herradura como en la autopista requieren de una “liquidación”. Cada jugador recibirá su sueldo más los ingresos por las inversiones menos los egresos menos los intereses de los certificados de deuda que haya adquirido.

Cada jugador tiene derecho a este pago si llega o pasa por la casilla del día de pago.



Tarjetas de mercado (TDM)

Las TDM contienen información de lo que está pasando: Auge inmobiliario, crisis económica, nuevos impuestos. Las TDM no son obligatorios, pero yo en tu lugar las tomaría. Si estás en turno, puedes comprar una TDM por 1 HC. Al relanzar la tarjeta de la pila debes leerla en voz alta, de forma que todos sepan qué dice.

El mercado afecta a todos. Una vez la hayas leído la puedes retornar a la base de la pila. Cada jugador puede tomar y ejecutar las oportunidades que las tarjetas de mercado abran.

Si no estás interesado en comprarla, o no tienes dinero para hacerlo, no hay problema ya que comprarlas es opcionales.



El banco

Cualquiera de los jugadores puede hacerse cargo del banco. También lo puede hacer una persona que no esté jugando. El banco administra el dinero y la mayoría de las transacciones: El pago que se realiza a cada jugador al llegar o pasar por la casilla “día de pago”.

Pago de inversiones en venta (a menos que las venda a otro jugador, caso en el que tendrán que negociar y el comprador pagar por ella, naturalmente). Dinero inicial con el que se arranca el juego, entre otras.

Desempleo

El jugador que cae en esta casilla del camino de herradura debe esperar 3 turnos en ella.



Cárcel

El jugador que cae en esta casilla de la autopista deberá mantenerse 3 turnos en ella o pagar 200 HuaCoins para salir.



Seguros

El jugador que caiga en esta casilla tiene la oportunidad (no es obligatorio) de comprar un seguro por 7 HuaCoins.

El jugador que los pague recibirá un certificado de seguro que lo ampara por el resto del juego ante algunos siniestros e imprevistos asegurable. Si vuelve a caer en la casilla "Seguros" no tiene que comprar nuevamente para seguir asegurado.



Impuestos

Cada vez que el jugador caiga en esta casilla está obligado a pagar el 10% de su dinero disponible. Redondear para arriba, si es decimal. Verás que es más conveniente tener inversiones que efectivo, ya que las inversiones no están grabadas por este impuesto.



Efectivo disponible

El efectivo disponible se refiere a la suma de dinero que tienes representada por billetes.



Venta de inversiones a otros jugadores

Si un jugador en turno saca una inversión que no puede o no tiene interés en comprar la puede devolver o la puede vender.

El vendedor ganará una comisión del 5%. Es decir, el comprador debe pagar el anticipo de la inversión al banco más 10% (redondeado hacia arriba si es necesario) al vendedor. Por ejemplo, si el jugador 1 saca una inversión de 100 HC que no puede comprar, el jugador 2 le puede ofrecer la compra. Si ambos están de acuerdo, el jugador 2 debe pagar 100 HC al banco y 10 HC al jugador 1.

Si el jugador 2 quiere comprar y el jugador 1 no quiere vender, la compra no se efectuará, ya que es un negocio opcional y de mutuo acuerdo entre comprador y vendedor.

¿Cuándo se termina y quién gana?

El juego se termina cuando el primer jugador termina su primera vuelta a la autopista. Para llegar a la autopista previamente ha tenido que llegar a la libertad financiera.

Derechos reservados. Descarga o compra de juegos en www.cyberhuaca.com