

CAMINO DE LA VIDA

EL CASTILLAR

*Campeonato de
Multijuegos*

Uriandía

EL CASTILLAR

CAMINO DE LA VIDA

Reglas del Juego para:

2 JUGADORES

3 JUGADORES

4 JUGADORES

5 JUGADORES

6 JUGADORES

7 JUGADORES

8 JUGADORES

9 JUGADORES

10 JUGADORES

EL JUEGO

- El juego del Camino de la Vida es un juego de mesa compuesto por un tablero, con un recorrido en forma de circuito con casillas (de 128 a 144 casillas jugables), 6 coches de distintos colores a elegir (rojo, azul, verde, naranja, negro y blanco) y el resto, el contenido propio del juego.

ANTES DE JUGAR

- Primeramente hay que desplegar el tablero y colocarle todos los accesorios como puentes, edificios, etc. Además barajar las cartas de profesión, salario y símbolos de riqueza, y colocarlas bocabajo.
- Cada jugador elegirá el color de su coche y después, lo colocará en la casilla de salida. Dentro del coche hay que poner la clavija del conductor (azul si es chico o rosa si es chica).
- Para saber quién empieza, todos los jugadores girarán el indicador de la rueda y el que obtenga el número más alto, será el que empiece moviendo. Si empatan, repetirán los implicados.
- Un jugador hará de banquero y entregará a cada jugador 3.000 \$ para que puedan empezar.

COMO JUGAR

- Estando en la casilla de salida, hay que decidir que ruta tomar, la ruta de "Profesión" que es más corta, o la de la "Universidad" que es más larga y, posiblemente, mejor pagada.
- El que elija tomar la ruta universitaria, tendrá que pagar 20.000 \$ de matrícula, y como no tiene ese dinero, tendrá que coger una "Tarjeta de Crédito". Entonces, podrá continuar por esta ruta en el próximo turno. Al final del recorrido universitario hay que detenerse obligatoriamente en la casilla de "Escoge Carrera", y tomar 3 cartas de Profesión y 3 de Salario y elegir una de cada.
- Si se elige la opción directa de ir por Profesión, sólo se podrá coger una carta de cada, sin opción de elegir la deseada.
- En cada turno, el jugador hará lo siguiente:

1. Recibirá por parte de la banca el sueldo que indique su carta.
 2. Girará el indicador de la rueda y avanzará hasta la próxima casilla vacía, a menos que otro jugador esté sobre una casilla "Stop".
 3. Leerá lo que pone en la casilla y acatará sus instrucciones.
- El orden de turno para girar el indicador será en sentido anti-horario, es decir, el último que haya movido su coche, el siguiente será el de su derecha.
 - Las casillas "Stop" son las únicas en las que puede haber más de un jugador a la vez. En estas casillas es obligatorio detenerse, independientemente del número de casillas que indique la ruleta, y leer las indicaciones.
 - Algunas casillas de Stop están delante de una bifurcación de caminos. Cada jugador, cuando cae en ella, antes de girar el indicador debe decidir cuál será el camino que tomará. El camino más corto será más arriesgado, con algunas oportunidades de ganar mucho dinero, pero también más ocasiones de perderlo.
 - El jugador que llegue a la primera casilla de "Stop", se unirá en matrimonio. Por este motivo deberá poner una clavija en el asiento del copiloto. Después, deberá girar el indicador para conocer los regalos de boda, según el siguiente criterio:
 1. Si sale el número 1, 2 ó 3, cada jugador deberá abonarle 4.000\$.
 2. Si sale el número 4, 5 ó 6, cada jugador deberá abonarle 2.000\$.
 3. Si sale el número 7, 8, 9 ó 10, no obtendrá premio de nadie.
 - Si un jugador cae en alguna de las casillas de nacimiento de hijos, recibirá el premio indicado de cada jugador y deberá poner en el coche una clavija azul si es niño, una clavija rosa si es niña e indistintamente si son gemelos. Si hubiese más hijos que capacidad tenga el coche, tendrá que ponerlos apiñados, encima, etc.
 - En las cartas de "Profesión" hay un círculo con el logo de la profesión. Si un jugador cae en una casilla que lleva impreso un logo de este tipo, tendrá que pagar según el siguiente criterio:
 1. Pagará la cantidad indicada al jugador que tenga esa profesión.
 2. Si nadie tiene esa carta, se pagará al banco.
 3. Si esa carta la tiene el propio jugador, no pagará nada.
 - Si un jugador cae en alguna de las casillas como "Despedido" o "Crisis de mediana edad" deberá cambiar de profesión. Para ello, entregará su carta de Profesión y Salario. El banquero barajará éstas con el resto del mazo y le entregará una nueva de cada, sin opción a elegir. Si la nueva carta de Profesión requiere título universitario y el jugador en cuestión no ha hecho la ruta universitaria, tendrá que coger otra carta.

- Los "Símbolos de Riqueza" son cartas que tienen el lujo de que permite a los jugadores que las posean, no tener que pagar algunos cargos, si caen en ciertas casillas donde exigen el pago. Por lo tanto, con tan sólo entregar la carta correspondiente a la banca, se librarán de pagar en efectivo. En algunas casillas, los jugadores que caigan en ellas, tendrán que pagar la cantidad indicada al jugador que posea esa carta. Si más de uno la tiene, deberá elegir a quien le pagará. En cambio, si nadie la tuviese, habría que pagarle al banco (que también tiene propiedades).
- Todos los Símbolos de Riqueza tienen un valor de reventa indicado en la carta, y podrán ser vendidos al banco en el turno correspondiente. Si un jugador decide vender, dejará su carta bajo el mazo y cogerá el dinero que le dé el banco. Además, se podrá hacer compraventa de estos Símbolos entre jugadores a un precio convenido de mutuo acuerdo.
- Ciertas casillas dan la opción de comprar uno de estos símbolos. En ese momento, se le preguntará al jugador qué desea hacer. Este puede pedir a la banca que le muestre la carta para saber lo que podría adquirir. Si al final ve que la carta no es de su agrado y, por lo tanto, la rechaza, esa carta se dejará abajo del mazo.
- Hay que tener en cuenta que los Símbolos de Riqueza se pueden necesitar para alcanzar la "Mansión de los Millonarios", pues quizás, no se tenga bastante dinero en efectivo.
- En las casillas de "Casino", el jugador que caiga en una de ellas y desee arriesgar para obtener un mayor premio, tendrá que hacer lo siguiente:
 1. Devolverá el dinero recibido.
 2. Elegirá dos números del 1 al 10 y colocará una clavija de cada número elegido en la franja numerada que bordea la ruleta.
 3. Girará el indicador, y si sale alguno de los números seleccionados, habrá ganado.
 4. Recibirá el premio otorgado por la banca.
- En las casillas de "Impuestos", el jugador que caiga en una de ellas, deberá girar el indicador y, según el número que salga (cada número va asociado a un color), los impuestos los tendrá que pagar el jugador al que le coincida el color con su profesión. Para ello, la cantidad a pagar viene reflejada en la carta de salario.
- Si un jugador, en algún momento, se encuentra sin dinero, la banca le ofrece "Tarjetas de Crédito" valoradas en 20.000\$ que permitirán pagar cualquier deuda. Por lo tanto, el jugador, si lo desea, recibirá una tarjeta (si hay disponibles) y 20.000\$. Si

- necesita más dinero recibirá una tarjeta por cada 20.000 \$ que necesite. Sólo podrá tener 4 tarjetas como máximo en un mismo momento.
- Estas tarjetas llevan consigo unos intereses que a la hora de devolverla hay pagar 25.000 \$ a la banca. Se podrán devolver en cualquier momento, pero al llegar a la jubilación, si todavía tuviese alguna, tendría que pagar 50.000 \$ a la banca por cada tarjeta.
 - Siempre que uno pueda es recomendable comprar "Certificados de Seguro de Vida". Al final de cada turno, se podrán comprar (si hubiese disponibles) y están valorados en 25.000 \$. Estos certificados son una buena inversión, ya que al jubilarse tienen un valor de 50.000 \$ cada uno. En caso de estar falto de dinero, éstos se podrán revender al banco por valor de 15.000 \$. También se podrán revender entre jugadores a un precio de mutuo acuerdo.
 - Cuando un jugador cae en la casilla que indica que demande por daños a cualquier jugador, tendrá que elegir quien será el que le pague, ya sea rico o pobre. Si el jugador demandado no tuviese dinero, tendrá que pedir un préstamo al banco.
 - En la casilla de "Jubilación", todo jugador cuando cae en ella, debe seguir las instrucciones que aparecen impresas en la casilla, teniendo presente que no puede avanzar si no ha devuelto todas las Tarjetas de Crédito. Si tuviese alguna, deberá abonar 50.000 \$ por cada una. Además, deberá entregar sus tarjetas de Profesión y Salario, por lo que no recibirá más dinero al comienzo de cada turno. ¡Aquí no hay pensiones!
 - También, en la casilla de Jubilación, si durante el juego ha ido adquiriendo Certificados de Seguro de Vida, deberá entregarlos a la banca y recibirá a cambio 50.000 \$ por cada uno.
 - En la casilla del "Puente de Peaje", todo jugador cuando cae en ella, debe pagar 50.000 \$ al jugador más pobre, excepto cuando sea él el más pobre, entonces recibiría del banco los 50.000 \$. El jugador más pobre será el que tenga menos dinero en efectivo, sin contar bienes como Símbolos de Riqueza o Certificados de Seguro de Vida, o deudas como Tarjetas de Crédito.
 - El primero que llegue a la "Mansión de los Millonarios" (no hace falta llegar con un número exacto) recibirá 200.000 \$ como premio. Esto no quiere decir que haya ganado. En sucesivos turnos, hasta que el resto llegue a la Mansión, tendrá que jugar a apostar dinero, tal y como se hace en las casillas de Casino, por lo que elegirá dos números y si acierta, se llevará 5 veces lo apostado. Las cantidades a apostar son 20.000, 50.000 ó 100.000 \$.

- En cambio, si por el camino se ha quedado sin dinero y está lleno de deudas, no podrá entrar en la Mansión de los Millonarios, por lo que abandonará el camino e irá directamente a la "Casita de Campo". En sucesivos turnos, hasta que el resto llegue a la Mansión o a la Casita, tendrá que elegir dos números, como en el juego del Casino, y si acierta, se llevará 50.000\$. Si falla no perderá nada.
- El juego termina cuando el último jugador alcanza o la Casita de Campo o la Mansión de los Millonarios. Todos los jugadores contarán su dinero en efectivo y el que tenga más, se proclamará como el más rico. Por lo tanto, será el ganador del juego.

OBJETIVO

- El objetivo del juego es proclamarse como el jugador más rico y con más dinero una vez que todos los jugadores hayan llegado a la meta, ya sea a la Casita de Campo o a la Mansión de los Millonarios.
- El que llegue el primero a la Mansión de los Millonarios y, por lo tanto, recibir los 200.000\$, conseguirá la única Estrellita que hay en juego.

DESEMPATE

- Si se diese el caso de empate a cantidad de dinero, se resolvería en este orden:
 - o 1) Mayor cantidad de \$ sumando el valor de cada Símbolo de Riqueza
 - o 2) Mayor número de clavijas que hay en el coche formando la familia
 - o 3) Por orden alfabético (si fuese intrascendente)
 - o 4) Menos sanciones (Juego Limpio – Fair Play)
 - o 5) Echar una o varias partidas al juego del Casino sólo los implicados

PUNTUACIÓN FINAL

- La puntuación final del podio (3 jugadores):

	ORO	5 ptos.
	PLATA	2 ptos.

- La puntuación final del podio (4, 5 ó 6 jugadores):

	ORO	5 ptos.
	PLATA	3 ptos.
	BRONCE	1 pto.

SANCIONES

	 TARJETA NEGRA
-1 PUNTO EN EL TORNEO	