



¡UNA BERRAQUERA DE JUEGO!

* * * PA' NEGOCIAR Y TENER MUCHAS LUCAS * * *

PARA PELAOS DE 16 AÑOS EN ADELANTE Y DE 2 A 5 PARCERITOS.

¿Y ESTA VAINA QUE CONTIENE?

- 1 Plegable de instrucciones
- 28 Títulos de propiedad
- 10 Tarjetas 'Flora y Fauna'
- 22 Tarjetas 'Chiripa'
- 200 Billetes en 7 denominaciones
- 1 Tablero
- 2 Dados
- 30 Casas
- 10 Edificios
- 5 Fichas de juego

NOTA: las expresiones y frases usadas en este juego pueden tener más definiciones o interpretaciones dependiendo del contexto. Pero como dicen por ahí, 'un buen colombiano no se vara', así que sumercé échese la buscadita en internet.

MODALIDAD CLÁSICA

1

¿CÓMO ES LA VUELTA? -OBJETIVO-

Hazte las luquitas pa' comprar propiedades, casas y edificios hasta estar tapad@ en biyuyo y dejar en quiebra a tus oponentes.



- Usa tu celu y chicanea con las ventajas que te da nuestra app, durante el juego tendrás premios, minijuegos y muchas eventualidades más.
- Ten en cuenta que el uso de la app es opcional, eso sí, la experiencia con app es mucho más chimbita.

¡MIJ@ ALISTE EL JUEGO! -PREPARACIÓN-

1. Desdobra el tablero y colócalo en una superficie plana y firme.
2. Ubica en el sitio indicado del tablero las tarjetas de “Chiripa” y “Flora y Fauna”.
3. Los jugadores eligen una ficha del color que deseen y deben ubicarla en la casilla de salida.
4. Ahora, los jugadores escogerán un banquero, éste debe ser pilo y mantener sus fondos aparte de los fondos del banco. Se encargará de manejar el biyuyo, entregar propiedades, casas, edificios, vender, comprar, sustabar e hipotecar propiedades. Así que pilas con elegir a un banquero asolapado o muy abeja que resulte tumbándolos.
5. El banquero repartirá a cada jugador \$1411 divididos de la siguiente manera:

TRES BILLETES: \$2 > \$5 > \$10 > \$20

DOS BILLETES: \$50 > \$100 > \$500

¡SALE PA' PINTURA! -INICIANDO EL JUEGO-

1. ¿Estás de chiripa? Usa la app “Super Banco Ronda”, gira la ruleta y gana recompensas al instante, éstas deben ser entregadas a los ganadores antes de iniciar el juego.
2. Cada jugador lanzará un dado, quien obtenga el número mayor iniciará el juego y continuarán sus parceros a la derecha.
3. En tu turno, lanza los dados y mueve tu ficha según el número de casillas que estos te indiquen. Si caes en una casilla que pertenece al banco podrás comprarla, pero si pertenece a otro parcerero, deberás pagarle la renta que corresponda a esta propiedad.



CASILLA DE SALIDA:

Cada vez que pases o caigas en esta casilla, cobra al banco \$200 lucas o usa nuestra app para tener beneficios adicionales.
¡Hay que estar moscas! si olvidas cobrar, no puedes pedir esas lucas.

COMPRA DE PROPIEDADES:

Si caes en una propiedad sin dueño podrás comprarla pagando las lucas que aparecen en la casilla del tablero, una vez la compres, tomarás el título de propiedad y lo ubicarás frente a ti.

En la juega:

- Si andas sin lucas y quieres comprar una propiedad, no puedes hipotecar ni vender tus propiedades o edificaciones para comprarla.

SUBASTAS:

1. Si por irte de amarrado no deseas comprar una propiedad, el banco la subastará entre los demás jugadores, quien ofrezca más biyuyo ganará la subasta.
2. El banco en mutuo acuerdo con los demás jugadores, cada que consideren necesario y en cualquier momento del juego pueden optar por subastar la propiedad de menor valor disponible. ¡Mirá vé!, si te vuelves un ocho con las subastas, echale un ojito a la app, sus opciones te ayudarán a que sea más sencilla la vuelta.

En la juega:

- La subasta durará un minuto y comenzará con la mitad del precio de la propiedad.
- Las ofertas de la subasta deben ser múltiplos de 10, ejemplo: \$110, \$120, etc.

GRUPOS DE PROPIEDADES:

¡Ala, carachas! Si posees los títulos de propiedad de un grupo completo de determinado color (por ejemplo: Arauca, Casanare y Meta) podrás cobrar una renta doble, esta regla no aplica para las propiedades que estén edificadas o hipotecadas.

En la juega:

- Con casas o edificios solo aplica el valor indicado en el título de propiedad.
- ¡No seas tan avisgado! Si la propiedad está hipotecada no podrás cobrar renta doble, solo recibirás el valor normal de renta.

LLEGADA A UNA PROPIEDAD CON DUEÑO:

Si caes en una propiedad con dueño deberás pagar la renta que se muestra en el título de propiedad, recuerda que la renta varía si el propietario posee un grupo completo (las 3 propiedades del mismo color) o si tiene casas/edificios construidos en esa propiedad. ¡Ojo! Hay que pagar la renta sin embejucarse.



CONSTRUCCIÓN DE CASAS:

Cuando hayas adquirido 3 propiedades del mismo color, podrás construir máximo 3 casas en cada una.

En la juega:

- Cada casa tiene un valor de \$100.
- No hay que ser tan avarientos, solo se podrá construir 1 casa por turno en cualquier propiedad del mismo grupo de color.

- No se podrán construir casas en los aeropuertos.
- No podrás comprar una propiedad y construir una casa en ella en el mismo turno.
- Cuando compres una casa deberás ubicarla de insofacto sobre la propiedad del tablero.



CONSTRUCCIÓN DE EDIFICIOS:

¡Ve, que chimba! Después de haber construido 3 casas en una misma propiedad, podrás construir en ella un edificio.

En la juega:

- Para construir el edificio, deberás entregar al banco las 3 casas que tiene la propiedad más \$200 en efectivo. Esto indica que en la propiedad solo deberá quedar la construcción del edificio.
- No hay que ser tan avarientos, solo se podrá construir máximo 1 edificio por turno en cualquier propiedad que aplique (es decir que tenga 3 casas).
- Solo podrás construir 1 edificio por propiedad.
- No se podrán construir edificios en los aeropuertos.
- Cuando compres un edificio deberás ubicarlo y construirlo de insofacto sobre la propiedad del tablero.

¡Nanay cucas! Si el banco no tiene más casas o edificios que vender, ya no se podrá seguir construyendo, a no ser que al inicio del juego los jugadores se hayan puesto de acuerdo para agregar más.

Mor, si deseas adquirir componentes adicionales como casas y edificios, visita nuestra página web: www.unitoys.com (categoría componentes).

HIPOTECA:

Si ya andas vaciado y no te alcanzan las lucas para pagar una deuda a otro jugador o al banco, podrás hipotecar tus propiedades para que el banco te preste plata.

En la juega:

- El valor hipotecario está escrito en la parte posterior de cada título de propiedad.
- Si en la propiedad tienes casas o edificios... ¡Paila!, antes de hipotecar la propiedad te toca venderlas al banco por un valor de \$80 las casas y \$180 los edificios.
- Una vez hipotecada una propiedad, deberás conservar el título de propiedad boca abajo.
- Mientras la propiedad esté hipotecada no podrás edificar, pero cógela suave que continuarás recibiendo renta.



Deja este lado visible

LEVANTAMIENTO DE HIPOTECAS:

Se logra pagando al banco el valor de la hipoteca más \$5, pa' cubrir gastos e intereses. Una vez levantes la hipoteca de tu propiedad podrás voltear el título y jugar tranqui.

VENTA ENTRE JUGADORES:

Entre jugadores se valen todo tipo de negociaciones en cualquier momento del juego (como ventas de propiedades y edificios con base en el valor de compra o hipoteca si la tuviese), todo esto siempre y cuando la negociación se haga en el turno del jugador que hace o recibe la oferta.

En la juega:

- Sumercé sabe que el diablo es puerco, así que está rotundamente prohibido prestarse platica entre jugadores.
- Por cada negociación que se realice, se pagarán derechos al banco de \$10, éstos serán pagados miti y miti entre los jugadores que realicen dicha negociación.
- Puedes vender tus edificaciones por un valor de \$80 las casas y \$180 los edificios.

DEUDAS DE JUEGO:

Si te quedas sin biyuyo no podrás adquirir deudas con otro jugador, te toca acudir al rebusque y vender o hipotecar tus propiedades para poder pagar.

CASILLAS 'CHIRIPA' Y 'FLORA Y FAUNA':

Mor, si caes en una de estás casillas podrás tomar una tarjeta de 'Chiripa' o de 'Flora y Fauna'. Toma la primera tarjeta que se encuentre encima del mazo correspondiente y sigue la indicación de la misma, una vez cumplas la indicación regresa la tarjeta al final del mazo y listos.

En la juega:

- Puedes conservar la tarjeta pa' salir de 'La Guandoca' hasta que caigas en ella, una vez la uses regresa la tarjeta al final del mazo.
- Si en la indicación de la tarjeta debes ir hasta 'La Guandoca', no puedes cobrar los \$200 si pasas por la salida.
- Cuando la tarjeta te indique que debes avanzar o retroceder casillas, tu turno termina tan pronto muevas la ficha, es decir que no puedes realizar acciones adicionales, como comprar propiedades, pagar renta a un jugador, tomar una tarjeta, aportar a 'La Vaca', usar un transporte, etc.

Pero si tu ficha cae en 'La Guandoca', paila, te toca seguir sus reglas para salir en el próximo turno.



LA VACA:

Si caes en esta casilla debes hacer un aporte de \$16 pa' la vaca, pon la platica en el espacio destinado en la parte central del tablero. Y no te me achantes que la vaca te la puedes estar ganando con una de las tarjetas de Chiripa.

CASILLAS DE TRANSPORTE:

5



Mi pez, si tu ficha cae en una casilla de transporte puedes optar por pagar \$15 para viajar a la casilla de transporte que desees o si te amañas ahí, puedes optar por no realizar ninguna acción y terminar tu turno en esa casilla.

En la juego:

- Si en tu turno usas una casilla de transporte y caes o pasas por la salida no podrás cobrar los \$200.

LA GUANDOCA:

¡Juepucha! Si tu ficha cae en esta casilla podrás salir de las siguientes maneras:

- Lanza un solo dado, si sacas 6 podrás salir de la guandoca y jugar normalmente, si no lo logras, tu turno habrá terminado. Pero si estás tan salado que fallas durante tres turnos, en el siguiente podrás salir gratis y continuar.
- Pagando una fianza de \$34 (después de pagar, lanza los dados para jugar normalmente).
- Podrás usar la tarjeta que te ayuda a salir gratis de la guandoca, si no la tienes puedes comprarsela al parcerero que la posea, pregúntale ¿cuánto vale y por qué tan caro?, pa' que te indique un valor y puedan negociarlo.
- Podrás hacer uso de la app "Super Banco Ronda" y probar suerte con un minijuego, supéralo y podrás salir.

En la juego:

- Si sacas tres pares seguidos te vas directo pa' la guandoca y tu turno termina.
- Si logras salir de la guandoca, durante el mismo turno no podrás recolectar los \$200 al pasar por la casilla de salida, lo chévere es que si se te permite cobrar renta, realizar compras, etc.

QUIEBRA:

Si te fue como a perro en misa y ya debes más de lo que puedes pagar a otro jugador o al banco, te encuentras en quiebra.

Pero bueno, cuentas claras y el chocolate espeso, antes de retirarte del juego deberás liquidar todas tus propiedades y así cubrir tu deuda.



En la juega:

- Al efectuarse dicha liquidación, primero deberás vender al banco las casas y edificios que poseas, por la mitad del valor de compra e ir sumando la platica que recibiste a la deuda por pagar.
- Si te sobran casas o platica deberás entregarlos al banco y si alguna propiedad te sobra, el banco entrará a subastarla con las reglas indicadas en la compra de propiedades.
- Mira ve, si tras del hecho posees propiedades hipotecadas, también se las debes entregar al acreedor. Luego de hacerlo, el nuevo propietario puede elegir si pagar el total y terminar la hipoteca, ya sea inmediatamente o en el transcurso del juego. Cuando levante la hipoteca debe pagar \$5 de intereses al banco porque después de quedarse con todo no puede irse de tacaño.
- Si eres deudor del banco, en vez de serlo de otro jugador y ya le debes más de lo que puedes pagar y ni vendiendo tus edificaciones, hipotecando tus propiedades, es más, si ni rindiendo el shampoo con agua te alcanza pa' pagarle, te toca entregarle todos tus bienes al banco. En dicho caso el banco, ni corto ni perezoso venderá inmediatamente en una subasta pública todas las propiedades a excepción de las casas y edificios.
- Una vez cumplas con todos los requisitos, podrás retirarte del juego.

FIN DEL JUEGO:

¡Ganará el avispado que deje en quiebra a todos sus oponentes!

MODALIDAD RÁPIDA

¡Eh Ave María! Si no tienes mucho tiempo, juega una versión rápida, sigue las reglas anteriormente mencionadas pero cambia las siguientes:

CONSTRUCCIÓN DE CASAS:

En tu turno podrás comprar casas al banco para construir en cualquiera de tus propiedades y así cobrar una renta mayor, los valores podrás corroborarlos en el título de propiedad.

En la juega:

- ¡Pilas! La compra de casas las debes anunciar al banco antes de lanzar los dados en tu turno.
- Si sacas par no puedes comprar otra casa antes del segundo lanzamiento.
- ¡Qué berraquera! No requieres de un grupo completo de color, ni estar en la casilla de propiedad para poder construir casas.

AEROPUERTOS:

Los aeropuertos te ayudarán a moverte más rápido en el tablero, si posees más de una de estas propiedades por ejemplo: "Aeropuerto Intl. El Dorado" y "Aeropuerto Intl. Ernesto Cortissoz", en tu turno, podrás usarlos como atajos pa' moverte de un lado a otro en el tablero, o si de lo contrario tienes uno solo, funciona como cualquier otra propiedad.

En la juega:

- Podrás usarlos después de lanzar los dados.
- Si en tu turno usas los aeropuertos y caes o pasas por la salida no podrás cobrar los \$200.

- Por turno solo podrás hacer un movimiento entre las casillas de aeropuerto que poseas, sin importar la dirección o el sentido y deberás estar en la casilla para hacer el movimiento.
- Parece, si otro jugador quiere usar tus aeropuertos para atravesar el tablero, se bien avión haciendo negocios y cóbrale dos veces el valor del peaje que indica el título de propiedad.

SUMA DE VALORES:

Pa’ saber el valor final de una propiedad deberás sumar el precio de la propiedad más la renta de las casas o edificios construidos en ese momento.

VALLE DEL CAUCA
Santiago de Cali
Monumento Cristo Rey
Precio **\$120**

Renta **CAUCA**
Santiago de Cali
Monumento Cristo Rey
Precio **\$120**

Con 1 casa **\$70**

Con 2 casas **\$125**

Con 3 casas

\$120 > Precio de la propiedad
+
\$125 > Valor con 2 casas
=
\$245 > Valor final de la propiedad

EL JUEGO FINALIZA CUANDO:

- Una vez el banco se quede sin propiedades pa’ vender, se deben jugar dos rondas adicionales. Ganará el jugador que tenga más lucas al sumar el valor de sus propiedades y billetes.
- Los jugadores pactan un tiempo determinado y al acabarse dicho tiempo, ganará el jugador que tenga más lucas al sumar el valor de sus propiedades y billetes.

¡PÍLLATE NUEVAS FORMAS DE JUGAR!

Diviértete jugando con una experiencia más chimbita. Escanea, busca y descarga la app “Super Banco Ronda”.



¿HAS PERDIDO O NECESITAS MÁS COMPONENTES?

Encuentra casas, edificios y mucho más en nuestra página www.unitoys.com (categoría componentes).