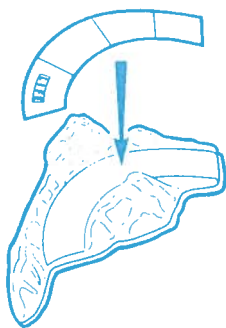


EL JUEGO DE LA VIDA



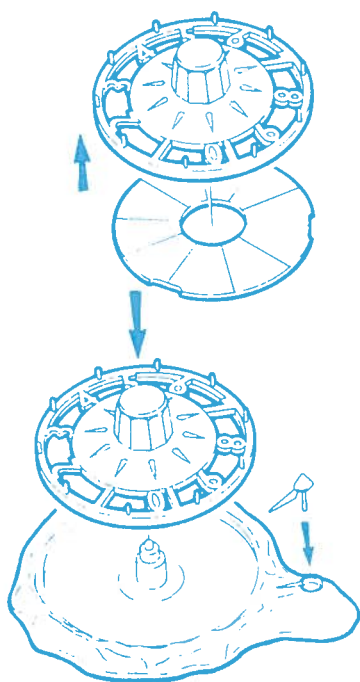
PREPARACIÓN



Con cuidado separa los edificios, montañas, puente y disco giratorio de sus guías plásticas. Desecha las guías.

Coloca sus etiquetas a montañas y puente.

Las letras junto a cada una de las cuatro etiquetas deben coincidir con las letras circulares en las montañas y puente de plástico. Coloca las etiquetas en las piezas de plástico como se muestra a la izquierda.



Ensambla e inserta el disco giratorio.

Separa el disco giratorio de la cartulina. Empareja la sección con doble muesca del anillo giratorio para que coincida con la sección con doble pestaña del disco giratorio de plástico (debajo del número 8) e inserta oprimiendo el anillo en el disco deslizando el anillo por debajo de cada pestaña de plástico. Después, coloca el disco ensamblado a la fichas verde al centro de la base giratoria. Inserta empujando el brazo giratorio en el borde del disco, apuntando el brazo giratorio hacia el centro de todo el ensamble giratorio.

INSTRUCTIVO

De 2 a 6 jugadores
Edades: 9 años
en adelante

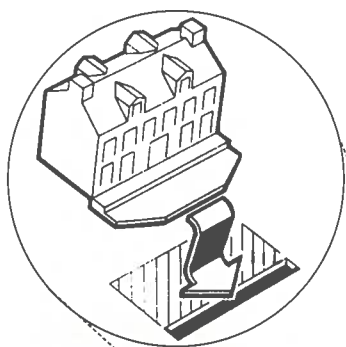
OBJETIVO

Cobrar dinero y fichas de LIFE para tener la mayor cantidad de dinero al final del juego.

CONTENIDO

- Tablero
- 6 figuras de automóviles de plástico
- Fichas de "gente" rosas y azules
- 3 montañas
- Puente
- 7 edificios
- Hoja de etiquetas
- Anillo giratorio, disco giratorio y brazo
- Pila de dinero de juguete, pólizas de seguro y préstamos de banco
- 25 fichas de LIFE.
- Mazo con 36 tarjetas
- Charola de banquero





Inserta los edificios, montañas, puente y disco.

Perfora las pequeñas ranuras del tablero. Inserta los edificios, montañas, puente y disco haciendo que coincidan las letras circulares en las piezas plásticas con las letras en el tablero. Desliza cada pieza en su lugar como arriba se muestra.

Nota: Vas a necesitar quitar los edificios, montañas, puente y disco antes de guardar todos los componentes en la caja cuando termines de jugar.

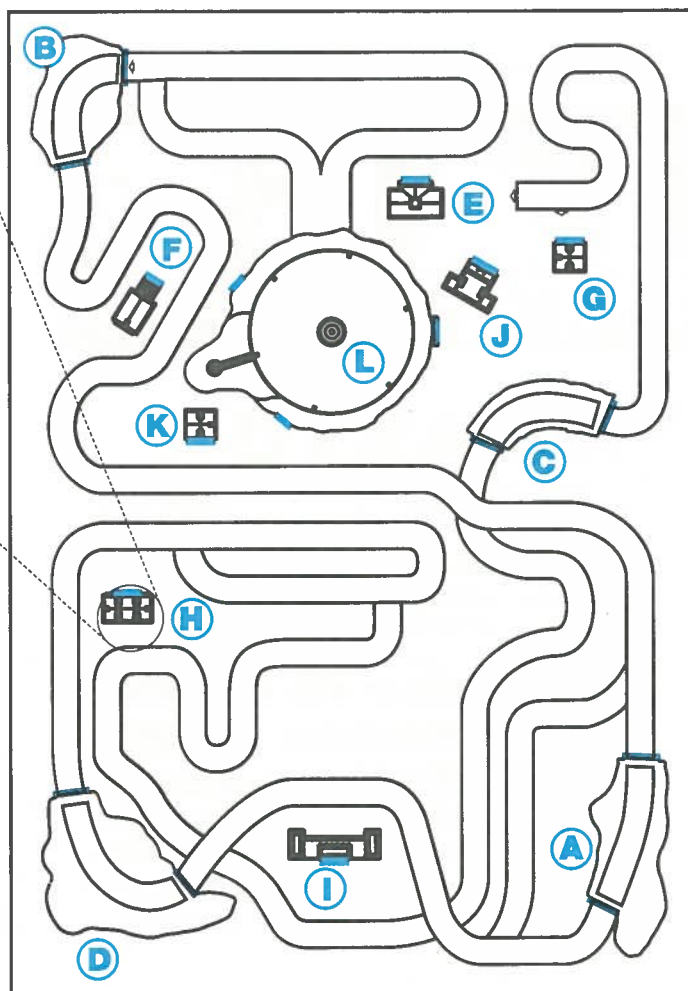


valores en efectivo al final del juego.

Separa las fichas de LIFE de la cartulina y revuélvelas. Después, colócalas boca abajo en una pila cerca de la orilla del tablero. Saca 4 fichas y, sin ver el mensaje detrás, colócalas con el lado de LIFE hacia arriba en los Acres de Millonarios. Las fichas restantes formarán la pila de la que se "robará".

TARJETAS

Separa las tarjetas en 4 pilas: Tarjetas de Carrera Profesional, Tarjetas de Sueldo, Títulos de Propiedad de Casas y Valores de la Bolsa. Coloca cada pila boca abajo cerca del tablero.



FICHAS DE LIFE

Cada ficha de LIFE contiene un mensaje secreto: un logro especial y una cantidad de dinero que formará parte de tu total de

PÓLIZAS DE SEGURO Y PRÉSTAMOS DE BANCOS

Separa las pólizas de seguro de automóvil, las pólizas de seguro de los propietarios de casas y los préstamos de banco. Coloca cada pila por separado en los compartimientos de la charola del banquero.

DINERO

Escojan un jugador para ser el banquero. Dicho jugador estará a cargo del dinero que se pague o se cobre al banco.

El banquero separa el dinero en pilas de acuerdo a su denominación, le entrega a cada jugador \$10,000, y después coloca el dinero sobrante en los compartimientos de su charola de banquero.

TARJETAS Y FICHAS

Con cuidado separa las fichas rosas y azules para separarlas de las respectivas guías. Desecha las

guías. Coloca las fichas en una pila cerca de la orilla del tablero. Selecciona un automóvil y coloca una fichas que representa a una "persona" en la silla del conductor (¡no te olvides de ponerle el cinturón!). Todos los jugadores deberán hacer lo mismo. Coloca cualquier automóvil sobrante de regreso en la caja.

EL JUEGO

Todos los jugadores giran la ruleta. El mayor número obtenido al girar es el primero en tirar. El juego proseguirá en dirección de las manecillas del reloj.

Qué hacer en cada turno

En tu turno, gira la ruleta. (Si el brazo del disco se detiene entre dos números, gíralo de nuevo). Entonces mueve tu automóvil el número de casillas que marque el disco.

Mueve siempre tu automóvil hacia el frente, en la dirección de las flechas. (Igual que en la vida real, no se puede regresar el tiempo!). Si caes en una casilla ocupada, sigue moviendo hasta la casilla siguiente libre.

Sigue las instrucciones de casilla. Con esto termina tu turno. Tu primer turno es una excepción. Consulta CÓMO ARRANCAR.

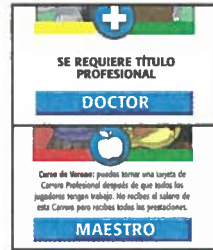
Cómo arrancar

En tu primer turno, decide si vas a empezar con un TRABAJO o vas a ir a la PREPARATORIA. La preparatoria ofrece más opciones de trabajo y de salario, pero toma más tiempo - y además te deja endeudado.



EMPEZAR CON UN TRABAJO

Si decides empezar con un trabajo, coloca tu automóvil en la casilla de CARRERA PROFESIONAL, y después haz lo siguiente:



Saca una Tarjeta de Carrera Profesional: Que otro jugador extienda ahora la pila de Tarjetas de Carrera Profesional estando estas boca abajo y saca una tarjeta al azar. NOTA: No podrás conservar una Tarjeta de Carrera Profesional que diga "se requiere Título". Si sacas una de estas tarjetas vuelve a sacar.



Puedes conservar esta Tarjeta de Sueldo ya que tú si tienes una tarjeta de Carrera Profesional con color verde en ella.

Saca una Tarjeta de Sueldo: El mismo jugador deberá ahora extender la pila de tarjetas boca abajo y tú sacar una tarjeta al azar. Compara el color de la Tarjeta de Sueldo con el/los color(es) de tu Tarjeta de Carrera Profesional. Si los colores coinciden, conserva la Tarjeta de Sueldo. Si los colores no coinciden, entonces saca al azar una

nueva Tarjeta de Sueldo. Nota: Algunas Tarjetas de Carrera Profesional tienen más de un color - tu Tarjeta de Sueldo no tiene que coincidir con todos los colores de tu Tarjeta de Carrera Profesional, sólo con uno.

EMPIEZA LA PREPARATORIA

Si decides ir a la preparatoria, coloca tu automóvil en la casilla de EMPIEZA PREPARATORIA. Pídele al banco un préstamo por \$100,000 para la colegiatura (consulta PRÉSTAMOS DEL BANCO). Gira ahora y mueve como lo harías en un turno normal.



BUSCANDO EMPLEO

Cuando llegues a la casilla de BUSCANDO EMPLEO ¡tienes que DETENERTE! - incluso si todavía te quedan casillas por avanzar. Haz ahora lo siguiente:



Escoje tu Tarjeta de Carrera Profesional: Toma las Tarjetas de Carrera Profesional, extiéndelas boca abajo y saca 3 al azar. Obsérvalas y selecciona cualquier tarjeta (una), devuelve ahora a la pila las 2 tarjetas restantes. Consulta la sección de GUÍA PARA EL TRABAJO más adelante.

Selecciona tu Tarjeta de Sueldo: El mismo jugador deberá ahora

extender la pila de Tarjetas de Sueldo estando estas boca abajo y tú sacarás una tarjeta al azar. Compara el color de la Tarjeta de Sueldo con el/los color(es) de la Tarjeta de Carrera Profesional. Si los colores coinciden, conserva la Tarjeta de Sueldo. Si los colores no coinciden, entonces saca al azar una nueva Tarjeta de Sueldo. Nota: Algunas Tarjetas de Carrera Profesional tienen más de un color - tu Tarjeta de Sueldo no tiene que coincidir con todos los colores de tu Tarjeta de Carrera Profesional, sólo con uno. Observa el ejemplo del Maestro aquí a la izquierda.

Coloca tu Tarjeta de Carrera Profesional y tu Tarjeta de Sueldo boca arriba frente a ti. Ahora gira y vuelve a mover.

GUÍA PARA EL TRABAJO

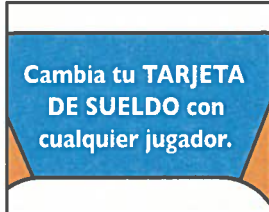
La cantidad que vas a poder ganar depende no solamente de la cantidad de tu salario, sino también de cuántas veces los jugadores caen en tus casillas de Trabajo (casillas con símbolos que coinciden con los de tu Tarjeta de Carrera Profesional). Por ejemplo, si eres un/una Contador(a), los jugadores tienen que pagarte siempre que caigan en las casillas de Trabajo llamados "Vencimiento de Impuestos".

LAS CASILLAS Color de las casillas

Conforme avance tu automóvil, observa los colores de las casillas - ¡son importantes! Aquí se explica lo que significan los colores:

Casillas anaranjadas

La mayoría de las casillas son anaranjadas. Siempre que caigas en una casilla anaranjada, debes seguir las instrucciones.



Casillas azules

Estas casillas son opcionales. Siempre que caigas en una casilla azul, sigue las instrucciones sólo si así lo deseas. Si la casilla te permite cobrarle un salario a algún otro jugador, el color de tu nueva Tarjeta de Sueldo no tiene que coincidir con tu Tarjeta de Carrera Profesional. Sólo toma la Tarjeta de Sueldo del otro jugador, colócala boca arriba frente a ti, y dale a ese jugador tu Tarjeta de Sueldo.

Casillas verdes

Estas son casillas de DÍA DE PAGO. Siempre que caigas o pases por una casilla de DÍA DE PAGO, cobra tu salario al banco.



Casillas rojas

Hay 4 casillas de estas: SELECCIÓN DE TRABAJO, CASARSE, COMPRAR UNA CASA y COMPRA/VENDE UNA CASA. Siempre que llegues a una casilla roja, DETENTE! - incluso si todavía tienes movimientos pendientes. Sigue las instrucciones, gira y mueve otra vez. Las casillas rojas tienen instrucciones especiales que se explican por separado.

Casillas de LIFE

Estas casillas muestran fotos de fichas de LIFE con escenas acerca de las actividades de la familia, servicio comunitario y buenas obras.



Siempre que caigas en una casilla de LIFE, toma una ficha de LIFE de la pila de la que se "roba". Si la pila para "robar" se acaba, toma 1 ficha de LIFE de cualquier contrincante. No veas la parte trasera de la ficha de LIFE. Colócala con el lado de LIFE boca arriba frente a ti.

Casillas de Trabajo

Los símbolos en estas casillas coinciden con aquellos en las 9 Tarjetas de Carrera Profesional. Los jugadores ganan dinero de los contrincantes que caigan en sus casillas de Trabajo. Cuando caes en una casilla de Trabajo, tienes que hacer lo siguiente:

- Si un contrincante tiene la Tarjeta de Carrera Profesional que coincide, págale al jugador la cantidad que se indica en la casilla.
- Si tú tienes la Tarjeta de Carrera Profesional que coincide, no pagues nada.
- Si no hay ningún jugador que tenga la Tarjeta de Carrera Profesional, págale al banco la cantidad que se indica en la casilla.

Por ejemplo, la casilla de Accidente en el Aire es uno de las casillas de Trabajo del Doctor. Si caes ahí, paga \$5,000 al jugador que tenga la Tarjeta de Carrera Profesional de Doctor.



El símbolo en esta casilla de Trabajo coincide con el símbolo en la Tarjeta de Carrera Profesional de Doctor. El Doctor cobra \$5,000 a cualquier contrincante que caiga ahí.



Casillas de "Vencimiento de Impuestos"

Estas son las casillas de Trabajo del Contador. Si caes en la casilla de "Vencimiento de Impuestos", págale al Contador los impuestos que se

indican en tu Tarjeta de Sueldo. Si tú eres el Contador, no pagas nada. Si no hay Contador, págale al banco.

Reglas especiales para Trabajos

La mayoría de los Trabajos tienen reglas especiales que te permiten hacer algo diferente o ganar dinero de otra forma. A continuación las reglas para los diferentes Trabajos.

Oficial de Policía

Patrullero de Caminos: Cualquier contrincante que se sorprenda manejando a velocidad excesiva ("10" es exceso de velocidad)

deberá pagarle al Oficial de Policía \$10,000. Será el Oficial de Policía quien se encargue de detectar cuando algún jugador exceda la velocidad (que gire y le salga un 10). Si no notas al conductor que excede la velocidad, esa persona se sale con la suya y no paga multa. NOTA: Si no hay Oficial de Policía en el juego, no hay multa por girar y sacar "10".

Vendedor

Gana una comisión: Siempre que un contrincante compra una tarjeta de acciones o una póliza de seguro, obtienes una comisión de \$5,000. Toma \$5,000 del dinero que se paga al banco por concepto de la tarjeta o de la póliza, el resto se va al banco. NOTA: Tu comisión viene del dinero que se usa para comprar la tarjeta o la póliza – el jugador que compra no tiene que pagar \$5,000 adicionales.

Comediante

Tu gran oportunidad: Si en dos giros seguidos te salen dos 8s, dos 9s ó dos 10s es que te está llegando la oportunidad que tanto esperabas. Cambia tu Tarjeta de Carrera Profesional por la que tiene color amarillo (intercambiando tarjetas con otro jugador si así fuera necesario). No importa que tu Tarjeta de Carrera Profesional no tenga amarillo en ella. **IMPORTANTE:** Los dos números que se giren deberán ser idénticos, así que un 9 seguido de un 10 no funciona pero un 8 seguido de otro 8 sí es correcto. No importa si los dos giros los dan dos jugadores diferentes o un mismo jugador. De ti depende darte cuenta cuándo los jugadores giran esos números pares. Si no lo notas, pierdes tu gran oportunidad.

Maestro

Trabajo de verano: Después de que todos los jugadores han sacado sus Tarjetas de Carrera Profesional, podrás sacar una segunda. Revuelve la pila de las Tarjetas de Carrera Profesional, colócala boca abajo cerca del tablero y saca la tarjeta de hasta arriba. ¡Ese será tu trabajo en el verano! No recibes salario por este segundo trabajo, pero si alguien cae en una casilla de Trabajo, recibes el dinero como si fuera tu trabajo principal.

Consultor en Computación

Soporte técnico: Siempre que el disco se detenga entre dos números o se salga de su carril, cobra \$50,000 del banco para componerlo. Esto sólo aplica si otro jugador le da vuelta al disco y lo saca del carril. Si tú lo giras y se sale, tendrás que repararlo gratis. De ti depende notar cuando los jugadores lo saquen del carril. Si no lo notas, no te pagan.

Atleta

Llega a las grandes ligas: Tu arduo trabajo rinde frutos finalmente, Novato! Al iniciar tu turno, puedes cambiar 4 fichas de LIFE por la Tarjeta de Sueldo con amarillo (puedes intercambiar con otro jugador si fuera necesario). NO importa que tu Tarjeta de Carrera Profesional no tenga amarillo. Puedes ver las fichas de LIFE antes de devolverlas. Devuelve las fichas de LIFE, boca abajo, a la pila de la que se "roba".

Artista

¿Has hecho una venta! Cualquier jugador que gire y le toque "1" se detendrá frente a uno de tus cuadros y decidirá comprarlo. Ese jugador tiene que pagar \$10,000 por una obra maestra única. De ti depende darte cuenta cuando a los jugadores les toque "1". Si no lo notas, perderás la venta.

Cómo cambiar de Trabajo

Pierdes tu trabajo y llega la crisis de la edad madura

Cuando caes en cualquiera de estas casillas tienes que intercambiar tus Tarjetas de Carrera Profesional y de Salario por unas nuevas.

Otro jugador deberá extender la pila de tarjetas manteniéndolas boca abajo. Saca una (1) tarjeta al azar.

NOTA: Si no te graduaste en la Universidad, no podrás conservar una tarjeta que diga "Se requiere Título".

Ahora haz lo mismo para sacar una Tarjeta de Sueldo. Sigue sacando tarjetas hasta que te salga una cuyo color coincida con el de tu nueva Tarjeta de Carrera Profesional. Ahora devuelve tus tarjetas anteriores a sus pilas.



Escuela Nocturna

Cuando caes en cualquiera de estas 2 casillas, podrás cambiar de Trabajo y Salario si así lo deseas.

Que otro jugador se encargue de extender las Tarjetas de Carrera Profesional. Saca 2 tarjetas al azar. Selecciona cualquier tarjeta para tu nuevo Trabajo; o no escojas ninguna y conserva tu Tarjeta de Carrera Profesional actual. Si escoges un nuevo Trabajo también deberás escoger un nuevo Salario. Sigue los mismos pasos con las Tarjetas de Sueldo y después devuelve las tarjetas no deseadas a sus pilas.

Día de pago

Cuando caes o pasas por una casilla de DÍA DE PAGO, cobra tu salario al banco antes de seguir cualquier otra instrucción de esa casilla. En algunos turnos, podrás llegar a cobrar 2 o más salarios.



Casarse

Cuando llegas a esta casilla, ¡DETENTE! - incluso si todavía tienes movimientos pendientes. Toma una ficha de LIFE y agrega 1 ficha de "persona" a tu automóvil. Ahora gira y mueve otra vez.

Bebés

Siempre que caigas en un casilla de Bebito o de Bebita, agrega una ficha de persona a tu automóvil. Si caes en la casilla de Gemelos, agrega 2 fichas a tu automóvil. En todas estas, toma también una ficha de LIFE.



Comprar una casa

Cuando llegues a esta casilla, ¡DETENTE! - incluso si todavía tienes movimientos pendientes.

Saca 2 Títulos de Propiedad al azar de la pila. Decide cuál, si fuera ese el caso, quieres comprar. Si decides comprar una casa, paga al banco el precio que se indica en el Título (no el monto de la Póliza de Seguro; esa es una transacción aparte). Si te falta dinero, tienes que pedir prestado al banco. Ahora gira y vuelve a tirar.



Vende/Compra una casa

Cuando llegas a esta casilla, ¡DETENTE! - incluso si todavía tienes movimientos pendientes. Si ya tienes una casa, decide si la quieres vender. Si es así, gira el disco y revisa tu tarjeta de Casa para ver en cuánto puedes vender tu casa. A veces ganarás dinero, otras perderás dinero y en algunas ocasiones apenas saldrás igual y no sufriendo pérdidas. (Por ejemplo, si vendes la Casa Victoriana podrías ganar \$180,000, \$225,000 ó \$300,000 dependiendo de lo que te toque al girar). Ahora decide si quieres comprar una casa (también podrías comprar una casa ahora si no lo has hecho ya antes en el juego). Si decides comprar una nueva casa, saca de la pila y al azar 2 tarjetas de Título de Propiedad de Casa. Decide si quieres comprar alguna. Si te decides por una, págale al banco el precio indicado en el Título de Propiedad (no el monto del seguro; esa es una transacción aparte). Si te falta dinero, tendrás que pedir prestado al banco. Ahora gira y mueve otra vez.

Nota: Nunca podrás ser dueño de dos casas a la vez. Si ya tienes una casa, deberás venderla antes de poder comprar otra.



SEGURO, ACCIONES Y PRÉSTAMOS

Seguro Automovilístico

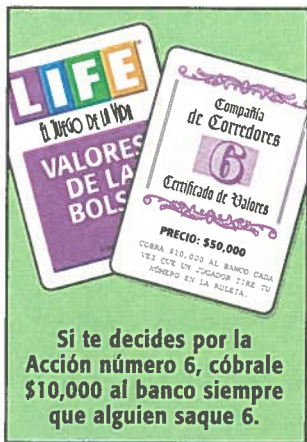
Puedes comprar un seguro para automóvil al empezar cualquiera de tus turnos. Págame al banquero \$10,000 y toma una póliza. Ahora tu automóvil está protegido contra accidentes, daño o robo.



Seguro de Inmuebles

Puedes comprar un seguro para propietario cuando compres una casa - o al empezar cualquiera de tus turnos posteriores. Págame al banquero el monto del seguro que se indica en tu Título de Propiedad de Casa y toma una póliza. (Por ejemplo, si eres dueño de la Casa Victoriana, paga \$50,000.) Ahora tu casa estará protegida contra inundaciones, tornados y robo.





Valores de la Bolsa

Puedes comprar una acción al empezar cualquiera de tus turnos. Págle al banquero \$50,000 y toma una Acción que tú escojas de la pila. Siempre que cualquier jugador (incluyéndote a ti) gira y le toca el número de tu Acción, cobra \$10,000 al banco.

Sólo puedes tener una Tarjeta de Valores. Excepción: Si caes en la casilla de "Sube el mercado de Valores", toma una Tarjeta de Valores (sin cargo alguno) incluso si ya tienes una.

Si pierdes tu única Tarjeta de Valores en un desplome de la Bolsa de Valores, puedes volver a comprar una al iniciar cualquiera de tus turnos subsecuentes.

Préstamos Bancarios

Puedes pedir prestado dinero al banco durante cualquiera de tus turnos. Pide uno o más préstamos bancarios (cada préstamo es por \$20,000).

El banquero te da la cantidad equivalente del banco.

Paga todos tus préstamos al banco (cada uno con \$5,000 de intereses) cuando te jubiles o durante cualquier turno antes de eso.



JUBILACIÓN

Cuando caes en la casilla JUBILACIÓN, ¡DETENTE! – incluso si todavía tienes movimientos pendientes. Haz lo siguiente:

- Págle al banco todos y cada uno de tus préstamos.

- Si tienes una casa, véndela. Gira el disco y revisa tu tarjeta de Casa para ver en cuánto la puedes vender. A veces ganarás dinero, en ocasiones perderás y en algunas otras ocasiones sólo saldrás igual.

- Coloca tus Tarjetas de Carrera Profesional, de Salario, Pólizas de Seguro (si las tienes) fuera del juego. Conserva tus Acciones – puedes seguir cobrando cuando los jugadores giren el disco y saquen tu número.

- Si crees que tienes mucho dinero, coloca tu automóvil en los Acres de Millonarios (sólo un cierto número de jugadores pueden jubilarse ahí). De lo contrario, coloca tu automóvil en Bosques Bellavista.

- A donde sea que hayas decidido jubilarte, espera ahí hasta que todos los demás jugadores se hayan jubilado.

Si te jubilas en los Acres de Millonarios, tus fichas de LIFE no estarán seguras. Si la pila para "robar" se acaba, los jugadores podrán tomar fichas tuyas cuando caigan en casillas de LIFE.



Si te jubilas en Bosque Bellavista, cobra una ficha de LIFE. Tus fichas de LIFE están seguras. Si la pila para "robar" se acaba, los jugadores no podrán tomar tus fichas cuando caigan en casillas de LIFE.

CÓMO GANAR

Después de que todos los jugadores se han jubilado, todos los jugadores en Acres de Millonarios cuentan su dinero. El jugador con más dinero toma las 4 fichas de LIFE que están en Acres de Millonarios. NOTA: En caso de empate de dos jugadores, se dividen la pila (toman 2 fichas cada uno).

Ahora todos los jugadores voltean sus fichas de LIFE con el mensaje hacia arriba y suman la cantidad de dinero que aparece en sus fichas. Todos los jugadores cuentan entonces su dinero y suman las dos cifras (el valor de las fichas de LIFE y el monto de dinero en efectivo). ¡El jugador con el monto más alto es el ganador!

Nos gustaría recibir tus preguntas o comentarios acerca de este juego. Escribe a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (toll free).

© 2005 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos los Derechos Reservados. ® denotes Reg. US Pat. & TM Office.

El contenido y color pueden variar de los mostrados en la ilustración.
HECHO EN EUA.
S42566

