

Casillas de STOP

STOP Graduación

- Coge las 2 cartas de arriba del montón de Universidad.
- Elige tu favorita y colócala boca arriba frente a ti. Devuelve la otra al montón.
- Gira otra vez.

STOP Cásate

- ¡Es el día de tu boda!
- Encaja un pin en tu coche – ¡es tu marido o tu mujer!
 - Gira la ruleta para recibir dinero de todo el mundo. ¿Rojo? Recibe 50K ¿Negro? Recibe 100K
 - Gira la ruleta de nuevo.

STOP Escuela nocturna. Elige tu camino.

Escuela nocturna

- Paga a la banca 100K para ir a la Escuela nocturna.
- Coge las 2 cartas de arriba del montón de Universidad, elige tu favorita y colócala boca arriba frente a ti. Devuelve las otras cartas de Profesión a sus montones. Luego, gira la ruleta otra vez.

Continúa la Vida

Gira otra vez y continúa por el camino de la vida.

STOP Familia. Elige tu camino.

Camino de la Familia

Gira otra vez y sigue por este camino para tener bebés.

Continúa la Vida

Gira otra vez y continúa por el camino de la vida.

STOP Bebés

- Gira la ruleta para ver cuántos bebés tienes.
- Encaja los pins en tu coche.
- Gira otra vez.

STOP Aventura. Elige tu Camino.

Camino de Riesgos

Gira otra vez y sigue por este camino para ganar (o perder) mucho dinero.

Ruta Segura

Gira otra vez y coge la ruta segura.

¿Te has quedado sin dinero? Consigue un préstamo bancario.

Si no tienes suficiente dinero para pagar una deuda o comprar algo, pide un préstamo.

- El banquero te da el dinero de la banca más un certificado de préstamo bancario por cada 50K que necesites tomar prestado.
- Paga el préstamo en cualquier momento devolviendo los certificados a la banca junto con 60K en dinero.

Cualquier préstamo que te quede al final de la partida se te descontará de tu puntuación final.

¡Gana!

Jubilación

Cuando llegues a la casilla de jubilación, elige entre ir a la Mansión del Millonario o a La Campiña. Aparca tu coche, relájate y espera a que todo el mundo se jubile.

Cobra de la banca tu bonificación por jubilación:

El 1º en jubilarse cobra 400K El 3º en jubilarse cobra 200K
El 2º en jubilarse cobra 300K El 4º en jubilarse cobra 100K

El final del juego

Cuando todo el mundo se haya jubilado, los jugadores pagan sus deudas y calculan su fortuna.

Para calcular tu fortuna final:

1. **Vende tus casas.**
Gira la ruleta para averiguar cuánto valen y cobra la cantidad de la banca.
2. **Cobra 100K por cada carta de Acción que tengas.**
3. **Cobra dinero por tus hijos.**
Cobra 50K por cada pin de bebé que tengas.
4. **Devuelve tus préstamos.**
Paga a la banca 60K por cada préstamo que tengas.
5. **¡Cuenta tu dinero!** Si eres el que más dinero tiene, ¡ganas!

ES NECESARIO EL MONTAJE
POR PARTE DE UN ADULTO

EDAD **8+** | JUGADORES **2-4**

the **LIFE** | Mi profesión preferida

Instrucciones

Cómo jugar

¡Ponte en camino y disfruta de una vida llena de aventuras, familia y sorpresas inesperadas!
¡El jugador más rico gana!



Contenido

Tablero de juego con ruleta, cartas, fichas Gira para ganar, coches, pins de figuras y paquete de dinero.

Los nombres y logotipos de HASBRO GAMING y THE GAME OF LIFE son marcas registradas de Hasbro.

© 2014 Hasbro. Todos los derechos reservados.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-BoeCHAT 31, 2800 Delémont CH.

Representado por: Hasbro Europe 4, The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1EE UK.

Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andalucía, 1, Bloque 3, Planta 5ª, Aptdo. Correos 72, 46950-Xivella

(Valencia). NIF B-96897251. Tel: +34 (900) 780377. E-mail: consumidor@hasbro.es.

Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante.

Los colores y el contenido pueden diferir de los mostrados.

www.hasbro.es



10140400105

¡Prepáralo!

Separa con cuidado los pins de figuras del marco de plástico. Si fuera necesario, utiliza una lima o lija para eliminar el exceso de plástico de los pins. Tira o recicla el marco después de quitar todos los pins.

1 Entrega a cada jugador:



1 coche y 1 ficha
(deben ser del mismo color)

1 pin (rosa o azul)



200K

2 Divide las cartas en 4 montones y colócalas junto al tablero.



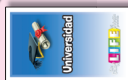
Cartas de Casa



Cartas de Acción



Cartas de Profesión



Cartas de Universidad

3 Se elige un banquero.

El banquero te entrega el salario cuando pasas o caes sobre Día de cobro. Si alguien se queda sin dinero, el banquero le da un préstamo bancario. Mira la sección de Préstamos bancarios para más información.

4 Elige tu camino antes de comenzar.

¿Has elegido Universidad?

- Paga a la banca 100k por gastos de matrícula inmediatamente.
- Al elegir Universidad, te graduarás y tendrás más posibilidades de conseguir un trabajo mejor.

¿Has elegido Profesión?

- Coge las 2 cartas de Profesión de arriba del montón, elige tu favorita y colócala boca arriba frente a ti. Devuelve la otra carta a la parte de abajo del montón.
- Al elegir Profesión, cobrarás antes.

5 Encaja tu pin en tu coche y colócalo en la casilla de salida junto al camino que hayas elegido.

¡Juega!

Cómo ganar

Mueve tu coche desde la casilla de salida hasta la de jubilación y vive toda clase de aventuras inesperadas. Una vez todo el mundo se haya jubilado, ¡el jugador más rico gana!

Cómo jugar

Empieza el jugador más joven.

En tu turno

1 Gira y mueve

Gira la ruleta y avanza este mismo número de casillas.



STOP Para inmediatamente si llegas a una casilla de STOP (incluso si todavía te quedan movimientos). Cada casilla de STOP es única... mira la contraportada.



Día de cobro. Si pasas o caes en una casilla de Día de cobro durante tu turno, cobra tu salario de la banca inmediatamente.

2 ¿Dónde has caído?

Mira la sección Las casillas del tablero en la siguiente página cuando caigas en cada casilla.



Ejemplo: Si caes en una casilla de Acción, coge una carta de Acción.

3 ¡Eso es todo!

Tu turno termina y el turno para girar la ruleta pasa al jugador de tu izquierda.

¡Empieza a jugar!

Esto es todo lo que necesitas saber para empezar a jugar. Consulta las casillas cuando caigas en ellas.

Las casillas del tablero



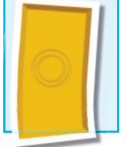
Casillas de STOP

Si estás a punto de pasar sobre una casilla de STOP, párate inmediatamente (incluso si todavía te quedan movimientos). Cada casilla de STOP es única... mira la contraportada.



Casillas de Día de cobro

Si pasas o caes en una casilla de Día de cobro, cobra de la banca el salario que ponga en tu carta de Profesión/Universidad.



Casillas de Acción

Si caes en esta casilla, coge la carta de arriba del montón de Acción y haz lo que la misma indica. El jugador que haya cogido la carta se la guarda (vale 100K al final de la partida).



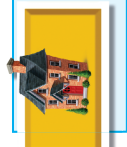
Casillas de Gira para ganar

1. Cuando alguien caiga en esta casilla, todos los jugadores colocan su ficha en un número de la rueda Gira para ganar. El jugador que tiene el turno puede colocar una segunda ficha (la plateada) en un número como bonus.
2. Gira la ruleta hasta que salga un número con una ficha. Ese jugador gana 200K.



Casillas de Bebé

Si caes en esta casilla, añade pins a tu coche - ¡has tenido bebés!



Casillas de Casa

Si caes en esta casilla, compra una casa, vende una casa, o no hagas nada.

Compra una casa (incluso si ya tienes una)

Coge las 2 cartas de arriba del montón de Casa. Elige tu favorita y paga a la banca el precio de compra. Devuelve la otra al montón.

Vende una casa

Gira la ruleta, mira el centro de la misma para ver si sale rojo o negro, y cobra el precio de venta de la banca.

No hagas nada

Decide no comprar ni vender una casa.