



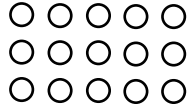
Tarjeta revolving

3p. por cada una que quede fuera



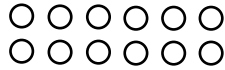
Salario

1p. por salario. +5p si hay más de 10



Prestación pública

2p. por prestación si anotas pares



Negocio propio

30p. si anotas todos



NIVEL 1



Reducir consumo

3p. por Bono

4p. por Bono

5p. por Bono

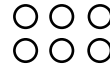


Bono social de la luz



Salud financiera

3p. si no hay impago



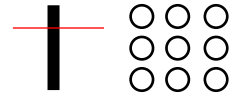
Planificación y ahorro

5p. Por pareja (hay que anotarlos juntos)

NIVEL 2

Impago

-1p. Cada vez que cruces la línea caerás en el impago de una cuota.



Pasa turno

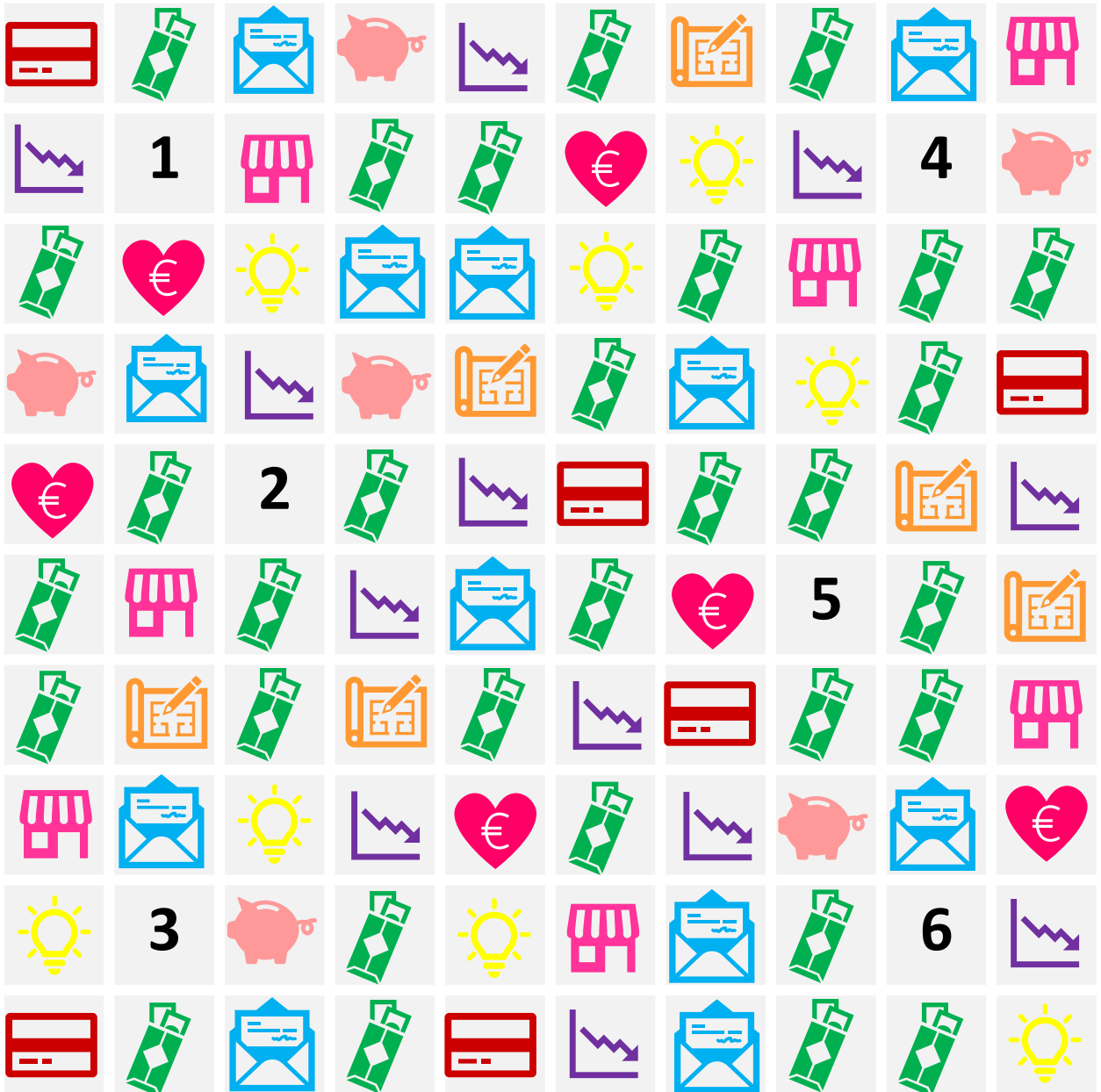
-3p. Cada vez que pases turno, porque no puedes dibujar un cuadro del tamaño que indican los dados.



Comodín


Cambia un dado

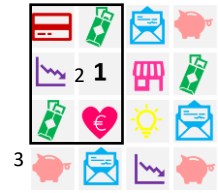
TODOS LOS NIVELES



INSTRUCCIONES

El **objetivo** del juego es anotar el máximo número de puntos posibles. Cada símbolo tiene una puntuación asignada. En cada jugada sólo puedes anotar los puntos correspondientes a un símbolo, descartando los demás. ¿Cómo?

1. Tira los dados *  (pincha en el icono para tener dados digitales)
2. El resultado de los dados se multiplica para calcular el área del cuadrante que vas a dibujar. Ej: 2×3 Tienes que delimitar un cuadrante que tenga 2 recuadros de un lado y 3 de otro.
3. Una vez seleccionado el cuadrante, tienes que elegir el símbolo que deseas que te puntúe, tienes que anotar tantos símbolos haya del que has elegido y descartar los demás.
4. Anota el número de símbolos que vas obteniendo en cada partida.



Niveles

Para jugadores principiantes sólo se tendrán en cuenta los símbolos del **nivel 1** y las puntuaciones del recuadro de las penalizaciones.

Para jugadores más avanzados pueden usarse el **nivel 1** y **nivel 2**, además de las puntuaciones del recuadro de las penalizaciones. El facilitador/a del juego puede ir añadiendo elementos del nivel 2 paulatinamente.

En el **nivel 2** las puntuaciones están condicionadas:

- Los bonos sociales sólo contarán si se tienen las reducciones de consumo necesarias.
- La salud financiera sólo contará si no se ha caído en impago.
- Planificación y ahorro tienen que ser marcadas juntas en el mismo cuadrante.

¡Importante!

- El primer cuadrante tiene que hacerse en torno a un número. En partidas para jugadores avanzados, el primer jugador en tirar elige el número desde el que empezar y el resto de jugadores no podrán empezar por ese número.
- En las sucesivas tiradas, los cuadrantes deben ir dibujándose adyacentes a los que ya existen. No se puede superponer o saltar casillas.
- Si se tiran los dados y no tienes la posibilidad de dibujar un cuadrante con esos números puedes saltar puntos (penaliza con -3 puntos) o gastar el comodín (aunque no hayas tirado tú el dado) y cambiar el número de uno de los dados (sólo puedes usarlo una vez).
- Si para dibujar un cuadrante tienes que atravesar la línea serás penalizado con -1 punto, dibujar al otro lado de la línea, contiguamente a un cuadro que ya existe no penaliza.
- Cada tarjeta revolving que dejes fuera del cuadrante te sumará 3 puntos al final de la partida.



**Este juego está inspirado en otro llamado EL SUSURRO DE LAS HOJAS y adaptado a los contenidos de Salud Financiera. En el juego original se juega con dos dados donde los números 2 y 3 se repiten dos veces, por eso en el link encontrarás unos dados de 4 caras.*