

The background features a collage of financial and business-related illustrations. At the top left, there's a 3D bar chart with bars in red, green, and blue, with a '70%' label. To its right is a line graph showing an upward trend with labels '15%', '70%', and '100%'. Below the bar chart are two cylindrical containers, one labeled '25%' and the other '50%'. On the right side, a 3D pie chart is divided into green, red, and blue segments. A black pen with gold accents lies horizontally across the middle of the image. Below the pen is another line graph with labels '02', '04', '06', '10', and '12'. At the bottom, there are several cards or labels with percentages: '25%', '30%', '45%', and a circle with the number '15'.

"Juventud prospera"

Guía del juego de cartas



Co-funded by
the European Union



Jaunatnes starptautisko
programmu aģentūra



Objetivo

Enseñar habilidades básicas de gestión del dinero—presupuestar, ahorrar, invertir y manejar deudas—de una forma divertida e interactiva. El objetivo es alcanzar el mayor patrimonio neto (dinero "disponible" después de calcular todos los gastos e ingresos) al final del juego.

Preparación del juego

1. **Jugadores:** Jóvenes (edad sugerida: de 16 a 19 años)
2. **Número de turnos:** 10 rondas si se juega la versión simplificada. Se sugiere al menos 15 rondas si se juega en niveles de dificultad más altos (los niveles se describen más adelante).
3. **Material necesario:**
 - **Dados** para tirar
 - **7 mazos de cartas:**
 - Ingresos regulares (dinero que recibes de forma habitual por un trabajo estable)
 - Trabajos puntuales (empleos esporádicos, normalmente realizados una sola vez para obtener dinero extra)
 - Gastos regulares (facturas y otros pagos necesarios para cubrir necesidades básicas)
 - Gastos imprevistos (pagos inesperados y no planificados que afectan tu presupuesto)
 - Inversiones (posibilidades de ganar más dinero a largo plazo)
 - Deudas (préstamos de dinero en caso de emergencia)
 - Eventos de la vida (sorpresas inesperadas, buenas o desafiantes)
4. **Planificador de presupuesto personal:** Hoja para registrar ingresos y gastos (ver páginas 6–7)

¿Por qué es eficiente este juego?

- **Aprendizaje realista:** Al tomar decisiones financieras cotidianas dentro del juego, los jugadores experimentan una simulación de la gestión real del dinero.
- **Atractivo y estratégico:** La combinación de ingresos y gastos predecibles con imprevistos y ciclos económicos enseña planificación estratégica y gestión del riesgo.
- **Reglas simplificadas:** Centrar el turno en robar dos cartas y actualizar una sencilla hoja financiera facilita el seguimiento y mantiene un ritmo ágil.



Reglas (I)

Al principio

El juego requiere de 2 a 6 jugadores.

Al principio, cada jugador recibe 1 carta de ingreso regular, 1 carta de gasto regular y 1 carta de suceso vital.

Si se juega con niveles de dificultad (opcional), hay 2 ciclos económicos: **prosperidad y recesión**. La partida comienza siempre en el ciclo de prosperidad. Cada 5 rondas, el ciclo cambia al otro o cambia cuando la suma de las tiradas de dados alcanza los 30 puntos (un jugador es responsable de llevar el registro de dicha suma).

El ciclo económico afecta directamente a las cartas de inversión:

- Prosperidad = Mayores ingresos por inversiones.
- Recesión = Menores ingresos y más gastos al invertir.

Al comenzar una nueva ronda, cada jugador **recibe 100 unidades de dinero garantizado por ronda** y las anota en su planificador de presupuesto personal en la sección "Ingresos".

Recuerda que, en todo momento, **cada jugador no debe tener más de una carta de cada mazo**.

Excepciones: cartas de educación (de distintos niveles); cartas que indiquen que se conservan durante toda la partida; distintos tipos de inversiones.

Ejemplo:

El jugador tiene una carta de ingreso regular, pero quiere cambiarla por otra en la siguiente ronda.

*Se puede hacer, solo recuerda quedarte con **UNA SOLA** de ellas. La otra debe devolverse al mazo.*



Reglas (II)

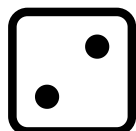
Turnos

En cada turno, el jugador elige una de las siguientes opciones:

- **Robar 2 cartas** del mazo O
- **Pagar por educación** (debe hacerse siguiendo una secuencia lógica: básica > avanzada > maestría) O
- **Tirar los dados.** Cada número del dado tiene su significado:



No hay ingreso regular en este turno;
Robar 1 carta



Ingreso normal,
Robar solo 1 carta



Robar 2 cartas



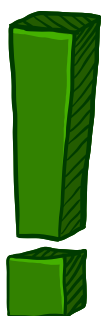
¡Oportunidad extra!
Robar 3 cartas



¡Tienes suerte!
Roba 3 cartas y recibe un **bono instantáneo de +20**



¡Bote!
Roba 4 cartas y recibe un **bono instantáneo de +30**



¡Recuerda que EN CADA RONDA debes seguir no solo tus ingresos, sino también tus gastos y deudas!

Usa tu planificador de presupuesto personal para registrar los cambios y anotarlos **después de cada turno.**

Reglas (III)

Niveles de dificultad (opcional)

El juego se puede jugar en varios niveles de dificultad:

- **BÁSICO:** sin cambios en los ciclos económicos. (Una versión básica y sencilla sin cartas de inversión, número recomendado de rondas: 10).
- **AVANZADO:** con ciclos económicos cambiantes (la partida siempre comienza en el ciclo de prosperidad y el ciclo cambia cada 5 rondas. Esto impacta directamente en los beneficios de las inversiones).
- **PRO:** ciclo económico cambiante como se describe en el nivel Avanzado y se incluye comercio e intercambio entre jugadores. Se permite un intercambio o trueque por turno y cuenta como tu turno. (Intercambiar cartas con otros jugadores o comprar/vender a otros).

!!! Puntos de felicidad: Algunas cartas (por ejemplo, vacaciones) pueden otorgarte puntos extra, añadiendo diversión y recompensando al jugador por mantener un buen equilibrio entre vida personal y trabajo.

Duración

La duración aproximada del juego es de 30 minutos en el nivel BÁSICO. Puede variar según el número de jugadores o el nivel de dificultad.

Se recomienda un moderador por partida para asegurar un desarrollo fluido del juego y también llevar la cuenta de la suma de las tiradas de dados.

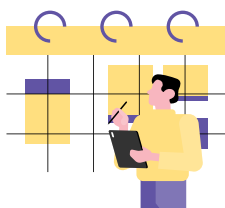
Conteo de puntos

- **Si juegas en el nivel BÁSICO,** la partida termina tras 10 rondas.
- **Si juegas en los niveles AVANZADO o PRO,** se recomienda jugar al menos 15 rondas.

Al final del juego, cada jugador calcula su patrimonio neto usando la siguiente fórmula:

$$\text{Patrimonio neto} = (\text{Ingresos} + \text{Inversiones}) - (\text{Deudas} + \text{Gastos})$$

El jugador con el mayor patrimonio neto es el ganador.



PLANIFICADOR DE PRESUPUESTO PERSONAL*

Ingreso garantizado por ronda	Ingreso	Gastos
100		
100		
100		
100		
100		
100		
100		

*Cada ronda = 1 fila

PLANIFICADOR DE PRESUPUESTO PERSONAL*

Ingreso garantizado por ronda	Ingreso	Gastos
100		
100		
100		
100		
100		
100		
100		

*Cada ronda = 1 fila



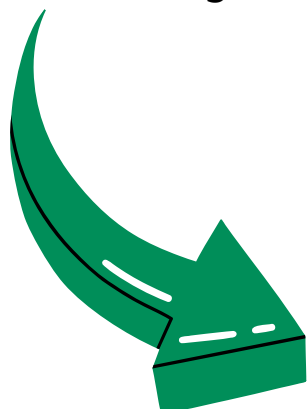
Proyecto desarrollado por:

- SIA Valodu Mape (Letonia)
- EduCompass (Bulgaria)
- Tú eres un genio (España)

Más información sobre el proyecto y sus resultados:

www.valodumape.lv/prosper-youth/

o escanea el código QR:



AVISO LEGAL:

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA) o JSPA. Ni la Unión Europea ni la EACEA, ni la JSPA pueden ser considerados responsables de ellos.