



www.ruibalgames.com



Jugadores: 2 a 4



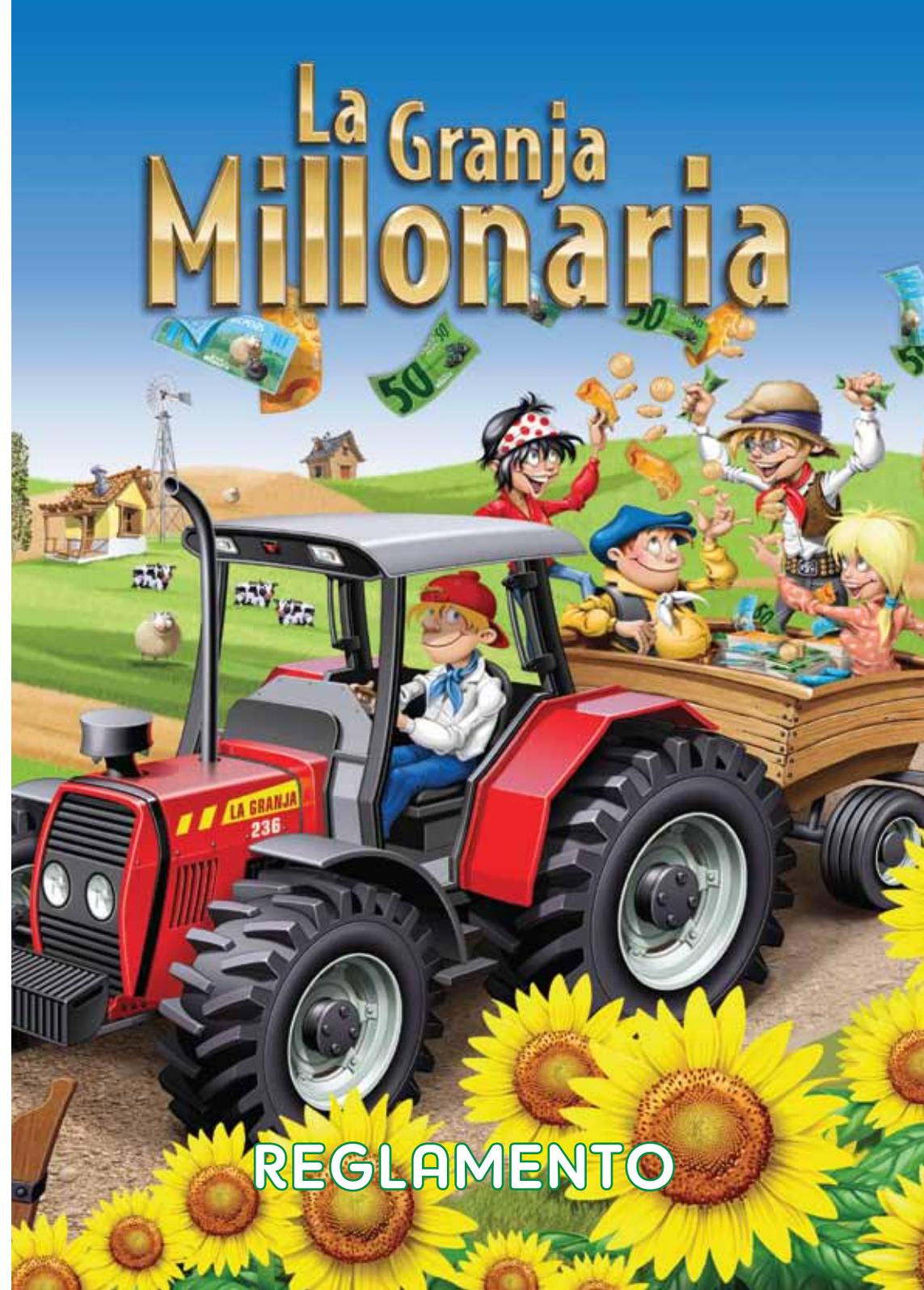
Edades: de 6 a 99 años



Duración promedio de la partida: 30' a 90'



Contenido: 1 tablero de cartón, 1 dado, 1 cubilete plástico, 4 tractores, 4 tableros de cartón para encastrar, 1 reglamento, 24 monedas de \$1, 144 billetes distribuidos de la siguiente forma: 36 billetes de \$5, 60 billetes de \$10 y 48 billetes de \$50.



REGLAMENTO

. LA GRANJA MILLONARIA

. REGLAS DE JUEGO

. 2 a 4 Jugadores

. *Objetivo del Juego: Ser el granjero más exitoso (Ver GANADOR).*



. Preparación del Juego

Uno de los jugadores hará de banquero y además participará del juego.

Puede haber un quinto participante que solamente será banquero.

Cada jugador arroja el dado y el que saca el puntaje más alto elige la casa de la granja con la que quiere jugar (Azul, Roja, Verde o Amarilla) y así sucesivamente el resto de los jugadores.

En caso de empate se vuelve a tirar el dado para desempatar. Se coloca el tablero en el centro de la mesa. Se reparte a cada jugador: 1 tractor, 1 tablero de cartón para encastre del color correspondiente a su granja (retirar las piezas de encastre antes de iniciar el juego), 5 monedas de \$1 - 6 billetes de \$5 - 12 billetes de \$10 y 7 billetes de \$50. El resto de las monedas y billetes son los fondos del Banco.



. El Juego

Cada jugador inicia la partida desde su granja. Comienza el juego el participante más joven, arrojando el dado y moviendo su tractor en el sentido de las agujas del reloj tantos espacios como puntos salgan en el dado y cumpliendo con lo que le indique el casillero donde haya caído.



. Cómo Comprar los Animales de la Granja

Los animales se obtienen comprándolos cada vez que se cae en la casilla correspondiente. En ese caso, debe pagarse al Banco el valor que se indica y se colocará el animal comprado en el lugar correspondiente del tablero de encastre. Cuando un jugador cae en una casilla de compra de un animal que aún está disponible (en la Banca), debe comprarlo aunque ya lo tenga y guardarlo hasta que otro participante lo necesite. Entonces, se lo venderá al doble de su valor.

ACLARACIÓN: Cuando un jugador caiga en la casilla del tablero con la leyenda "COMPRA UN ANIMAL, GASTA EL DOBLE EN ARREGLAR EL CORRAL", deberá pagar tres veces el valor del animal (valor del tablero).

Ej.: Si compra una gallina deberá pagar \$75 (\$25 por el valor de la gallina y \$50 para arreglar el corral).

En caso de que el animal esté en poder de otro jugador, le pagará a éste el doble de su valor y al Banco el doble de lo que pagó el animal en concepto de Arreglo de Corral.



Ej.: Si compró una gallina pagará al jugador \$50 y al Banco \$100, total: \$150.
En caso de inundación cobrará el seguro por el valor que tiene el animal en el tablero aunque lo haya pagado más.



. Gastos por Inversión (mejoras)

Para incrementar el valor de la propiedad, se pueden hacer hasta cuatro mejoras en la granja (INTERNET, TV SATELITAL, CALEFACCIÓN y PARQUIZADO) por \$50 cada una de ellas.

El jugador marcará cada mejora colocando en su tablero de encastre la pieza correspondiente. Cuando el jugador haya realizado las cuatro mejoras, no deberá pagar más por este concepto.

IMPORTANTE: NO ES NECESARIO HABER REALIZADO LAS CUATRO MEJORAS PARA GANAR EL JUEGO.



. Derechos de Peaje en la Granja

Cuando un jugador cae en su propia granja cobra \$10 del Banco.

Cuando un jugador cae en una granja que no es la suya pagará al propietario \$10 por derecho de peaje si aún no se han hecho mejoras.

Cuando la granja tiene mejoras, deberá pagar al dueño de la misma \$10 por peaje más \$10 por cada mejora.

Ej.: Si la granja tiene dos mejoras, pagará al propietario un total de \$30 (\$10 por peaje más \$20 por mejoras).

. Préstamos

Cuando a un jugador se le haya terminado su capital deberá continuar jugando y para eso pedirá un préstamo al Banco que se lo dará con un 10% de interés.

Se podrá pedir \$100 ó múltiplo de 100.

Ej.: Si pidió \$100, deberá devolver \$110. Si pidió \$200, deberá devolver \$220 y así sucesivamente.

NOTA: El préstamo será devuelto por el jugador cuando éste lo crea conveniente y deberá ser por el importe total (no pueden hacerse devoluciones parciales).

. Ganador

Será ganador el jugador que tenga en su poder los cinco animales de su granja, cuente además con un capital de por lo menos \$100 y no tenga deudas.

¡A JUGAR!

