

# FULANOS

un desafío por la gran ciudad

## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es transitar por la ciudad y juntar dinero sorteando los conflictos que se vayan presentando al hacer girar la rueda del destino.

El primer jugador en depositar en el banco \$5.000, gana el juego.



## CANTIDAD DE JUGADORES

En FULANOS pueden participar entre 4 y 5 jugadores.

## COMPONENTES DEL JUEGO

- 1 tablero
- 5 personajes
- rueda del destino
- 40 monedas de \$500
- 1 dado casino
- 1 reglamento



## INDICACIONES INICIALES

### COMIENZO DEL JUEGO

Cada jugador elegirá un personaje:

**LADRÓN / POLICÍA / MINA / GUAPO / CANTINERO** con el que participará hasta el final del juego.

Los personajes se ubicarán en sus respectivas **viviendas** para comenzar a jugar.

El banco les entregará a cada uno \$1.000 para iniciar el juego (2 monedas de \$500).

El primero en comenzar el juego, haciendo girar la rueda del destino, será el CANTINERO, quien cumplirá con las indicaciones que le indique la rueda.

Luego le corresponde el turno al jugador de su izquierda quien también haciendo girar la rueda continuará el juego y así sucesivamente con el resto de los jugadores, tratando de cumplir cada personaje con su objetivo.

### DESARROLLO DEL JUEGO

Cada jugador comienza su turno haciendo girar la rueda del destino y avanzando según indique el casillero que le tocó.

**Se puede avanzar en todas las direcciones**, pero sin volver sobre los mismos casilleros durante el mismo turno; **así, los personajes comenzarán a recorrer la ciudad para obtener dinero de sus comercios o robándoles a otros personajes el dinero que llevan en tránsito.**

El dinero que ya fue depositado en el banco por cada jugador, formará parte de su recaudación y no puede ser robado por los demás.

	<b>Jugadores:</b> 4 a 5.
	<b>Edad:</b> a partir de 10 años.
	<b>Duración promedio de una partida:</b> 60 minutos.
	<b>Contiene:</b> 1 tablero, 5 personajes con base plástica, 1 rueda del destino, 40 monedas de \$500, 1 dado casino, 1 reglamento.



Para comentarios o sugerencias escribanos a [juegos@ruibalgames.com](mailto:juegos@ruibalgames.com)  
Fabricado por Ruibal S.R.L. Corrales 2444 - Buenos Aires

[www.ruibalgames.com](http://www.ruibalgames.com)

Ruibal juegos



## OBTENCIÓN DE DINERO



**CANTINERO:** Deberá llegar a cualquiera de sus 2 comercios, la CAFETERÍA o la DESPENSA, podrá retirar \$500 por turno y transitar con el dinero hasta llegar al banco para depositarlo.



**GUAPO:** Deberá llegar al HOTEL o la BODEGA para retirar \$500 de sus ganancias, podrá retirar \$500 por turno y transitar con el dinero hasta llegar al banco para depositarlo.



**POLICÍA:** Su objetivo es atrapar al LADRÓN y a la MINA, para quitarles el dinero que transportan y depositarlo en el banco. Llegando hasta su casillero, se quedará con su capital, llevándolos a la comisaría y haciéndoles perder el turno. El policía no puede ser interceptado por otro jugador cuando permanece en su casa ni en la comisaría.



**LADRÓN:** Su objetivo es interceptar a cualquiera de los jugadores para robarles el dinero que transporten y luego depositarlo en el banco para su recaudación.

Si observa que el perjudicado posee dinero suficiente en el banco, puede realizar un secuestro robándole el dinero transportado y exigiéndole \$1.000 más para liberarlo. Si el ladrón optara por este camino, el damnificado sacará su dinero depositado en el banco para pagarle y perderá un turno en la vivienda del ladrón. El ladrón deberá permanecer en el lugar del hecho durante un turno, arriesgándose a un posible arresto con la pérdida total del dinero obtenido.



**MINA:** Su objetivo es obtener de los otros 4 jugadores el dinero que transporten, para ello deberá llegar al mismo casillero que cualquiera de ellos, los llevará a la MILONGA y se quedará con el

dinero que estén transportando para luego depositarlo en el banco.

Si el jugador no tuviera dinero perderá un turno en el salón de baile y la mujer permanecerá en el casillero donde se encontraba. Si la mujer obtiene este destino en la rueda podrá tirar nuevamente.

\* En todos los casos será el banco quien otorga el dinero, y también recibirá el depósito del mismo.

\* **Todos los personajes pueden ser robados o detenidos en la calle.** Las entradas y salidas de los edificios y subtes son consideradas en el juego como parte de la calle. El único lugar en el cual un jugador NO puede ser robado o detenido es cuando se encuentra en el casillero de su vivienda.

## MOVIMIENTOS

\* La forma de ingresar al banco, café, despensa, casino o restaurante es haciendo girar la rueda del destino y llegando con su personaje hasta el casillero de entrada. Se deberá obtener además del mismo color de la entrada, un número que indique la distancia exacta o mayor que hay entre el jugador y la entrada del objetivo.

\* Los robos de dinero se pagarán solamente con el dinero transportado no pudiendo utilizarse el dinero depositado.

\* Los jugadores deberán ubicar frente a sí sobre la mesa el “dinero en tránsito” a la vista del resto de los jugadores hasta ser depositado en el banco.

\* El GUAPO, el CANTINERO, el POLICÍA y la MINA, podrán ser robados por el LADRÓN. La MINA podrá seducirlos también para quitarles su dinero si al hacer girar la rueda del destino y avanzar logra caer en el casillero en que se encuentran sus víctimas, o también obteniendo el “vas donde quieras”.

## BANCO

El banco es el lugar donde cada jugador depositará el dinero obtenido.

**Ubicará las monedas en el casillero que contiene la figura de su personaje en el lateral del tablero.**

Una vez hecho el depósito en el banco el dinero no puede ser robado ni disponerse de él, con excepción del jugador que fuera secuestrado, quien deberá retirar el dinero para pagar el rescate.

El dinero depositado permanecerá en el banco a la vista de todos, pudiendo ser contado por cualquiera de los jugadores para que se tenga conocimiento del patrimonio de cada participante.

El dinero que los jugadores vayan perdiendo en sus desventuras volverá al banco, quedando a disposición del mismo para el pago de premios y recompensas.

## RUEDA DEL DESTINO

Determina el destino del jugador.

3

3 AMARILLO: Avanza hasta el 3er casillero amarillo.  
5 AMARILLO: Avanza hasta el 5to casillero amarillo.  
7 AMARILLO: Avanza hasta el 7mo casillero amarillo.

5

3 AZUL: Avanza hasta el 3er casillero azul.  
5 AZUL: Avanza hasta el 5to casillero azul.  
7 AZUL: Avanza hasta el 7mo casillero azul.

7

3 ROJO: Avanza hasta el 3er casillero rojo.  
5 ROJO: Avanza hasta el 5to casillero rojo.  
7 ROJO: Avanza hasta el 7mo casillero rojo.



VAS DONDE QUIERAS: El jugador saltea los obstáculos y se ubica en el lugar más conveniente para sus intereses.



CON LA MINA A LA MILONGA: Deberán ir ambos a la milonga. El jugador le entregará a la mujer el total del dinero transportado, si no tuviera dinero, perderá un turno ubicándose en la milonga y la mujer permanecerá en el lugar en el cual se encontraba. De ser la mujer quien obtenga este destino deberá tirar nuevamente.



GANÓ LA QUINIELA: El banco le entregará \$500, el jugador hace girar la rueda del destino nuevamente.



GANÓ LA LOTERÍA: El banco le entregará \$1000, el jugador hace girar la rueda del destino nuevamente.



ACCIDENTE: Deberá ir al hospital y pagar \$500 al banco para gastos médicos. En caso de no tener dinero perderá el turno.



TRANVÍA: El jugador elige ubicarse en cualquiera de las 5 salidas del tranvía, esperando su próximo turno.

Si al transitar por la ciudad el personaje cae en alguna de las salidas del tranvía podrá elegir trasladarse a cualquiera de las 4 restantes.

El jugador que estuviera detenido en alguna de las casillas del tranvía podrá ser interceptado por otro jugador que al hacer girar la rueda del destino obtuviera este destino o que coincidiera en su jugada con alguna de las salidas del mismo.



CASINO: El jugador se ubicará dentro del casino apostando la cantidad de dinero que desee, en caso de ganar el jugador podrá repetir la apuesta las veces que quiera.

Optará por uno de los dos colores del dado “casino” (rojo o negro) manifestando previamente su elección al resto de los jugadores. Si al arrojarlo acierta, el banco le entregará una suma igual a la apostada, si pierde, perderá el total del dinero ganado en las apuestas durante el turno.

En caso de que el jugador no tuviera dinero para apostar, el banco le otorgará \$500 (sin necesidad de devolución) para que pueda jugar.



GATO NEGRO: Devuelve al banco el dinero en tránsito y regresa a su vivienda perdiendo un turno. En el caso de no tener dinero, regresa a su vivienda perdiendo dos turnos.

## VARIANTES PARA 4 JUGADORES

En el caso de que participen 4 jugadores se deberá eliminar el personaje del GUAPO.

