



Hoja de instrucciones

El **cofre del dinero** es un juego de mesa en el que juegan entre dos y cuatro personas (uno de los jugadores hace también el papel de Banca). Su finalidad es fomentar el conocimiento de los billetes y monedas en euros, de los bancos centrales y de la zona del euro de una manera lúdica.

Cada jugador avanza con su ficha por un tablero con 40 casillas. Dependiendo del tipo de casilla en la que cae, el jugador debe responder una pregunta (cobra 20 euros si acierta y paga 20 euros si falla o no responde), enfrentarse a las consecuencias económicas de un acontecimiento (se cobra o se paga la cantidad estipulada en la tarjeta), o avanzar o retroceder en el tablero (según indique la casilla). En caso de caer en una casilla con la imagen de uno de los siete billetes en euros representados, el jugador cobra o paga el importe del mismo, dependiendo de su denominación (cobra en las casillas de 10, 50 y 200 euros, y paga en las casillas de 5, 20, 100 y 500 euros).

El juego finaliza cuando el primer jugador llega a la casilla final, *El cofre del dinero*, y se hace con el bote. En ese momento, todos los jugadores hacen recuento de su dinero y resulta ganador el jugador que más patrimonio haya acumulado hasta ese momento. Para alcanzar *El cofre del dinero* hay que llegar con una tirada exacta.

1 Elementos del juego

- 1 hoja de instrucciones.
- 1 dado y 4 fichas.
- 1 tablero con cinco tipos de casillas.
- 80 tarjetas de preguntas/respuestas.
- 11 tarjetas de acontecimientos.
- 6 pliegos de billetes.

1.1 Tablero

El tablero contiene cinco tipos de casillas:

- **Interrogación:** cuando un jugador cae en una casilla de interrogación, otro jugador coge la primera tarjeta de pregunta y la lee en voz alta. El jugador dispone de 30 segundos para contestar y, si acierta, recibe 20 euros de la Banca. Si no responde o falla la respuesta, el jugador debe depositar 20 euros en el cofre del dinero.
- **Estrella:** cuando un jugador cae en una casilla con una estrella, otro jugador coge la primera tarjeta de acontecimientos y la lee en voz alta. El jugador que hace frente al acontecimiento recibe de la Banca o paga al cofre del dinero la cantidad estipulada en la tarjeta.
- **Billete:** cuando un jugador cae en una casilla con la imagen de un billete, recibe de la Banca el valor del billete en las casillas de 10, 50 y 200 euros. Y paga al cofre del dinero el valor del billete en las de 5, 20, 100 y 500 euros.

- **Movimiento:** cuando un jugador cae en una casilla de movimiento, debe seguir las instrucciones de la casilla.
- **El cofre del dinero:** cuando el primer jugador llega a la casilla 40, ha llegado a la meta y termina el juego.

1.2 80 tarjetas de preguntas/respuestas

Contienen las preguntas que los jugadores deben responder en 30 segundos. Se cobran 20 euros si se acierta la respuesta, y se pagan 20 euros si no se contesta, no se contesta a tiempo o se falla la respuesta.

La respuesta correcta se reproduce en el dorso de cada tarjeta.

1.3 11 tarjetas de acontecimientos

Son tarjetas que describen diferentes situaciones económicas que afectan al patrimonio del jugador, positiva o negativamente.

1.4 6 pliegos de billetes

Cada pliego de billetes consta de 64 billetes, con un valor total de 2.060 euros, con la siguiente composición:

- 20 billetes de 5 euros.
- 18 billetes de 10 euros.
- 14 billetes de 20 euros.
- 6 billetes de 50 euros.
- 3 billetes de 100 euros.
- 2 billetes de 200 euros.
- 1 billete de 500 euros.

2 Inicio del juego

En el juego pueden participar hasta cuatro jugadores, y uno de ellos hace el papel de Banca.

El jugador que hace de Banca reparte 2.060 euros a cada jugador y se queda con los restantes. La Banca es la encargada de hacer los pagos a los jugadores y de vigilar que el cofre del dinero reciba los ingresos durante el transcurso del juego.

Se barajan las tarjetas de acontecimientos y las de preguntas por separado. El montón de las tarjetas de preguntas se coloca en un sitio accesible, lejos de la vista de los jugadores, para evitar la lectura de las preguntas.

A continuación, los jugadores se sitúan alrededor del tablero y todos lanzan el dado. Empieza el jugador que haya obtenido la mayor puntuación. En caso de empate, los jugadores que han sacado el número más alto desempatan repitiendo la tirada.

3 Desarrollo del juego

Cada jugador lanza el dado y avanza el número de casillas correspondientes, debiendo seguir las instrucciones de la casilla en la que ha caído.

Se continúa avanzando, hasta llegar a la casilla final, *El cofre del dinero*, al que se deberá llegar con una tirada exacta.

4 Final del juego

El juego termina cuando el primer jugador llega a la meta, *El cofre del dinero*, y se hace con el bote. Gana el jugador que más patrimonio tenga en ese momento.