

Las tarjetas de Nico

2 a 6 jugadores · desde 7 años · unos 20 minutos

Money Architect™

¡Gana quien tenga más estrellas ★ al final! Las estrellas se ganan de dos maneras: con **Recuerdos** (gastar hoy en algo divertido) y con **Sueños** (cosas grandes que cuestan más). Los frijoles que te sobren al final **no** cuentan como estrellas. ¡Chucho lo va a complicar todo!

Necesitan

- Las 12 hojas de cartas, impresas de un solo lado al 100 %. Recorten cada rectángulo y doblen las cartas por la línea punteada. Las 6 cartas «Mi alcancía» no se doblan.
- Unos 120 frijoles (o botones, o piedritas): son el **banco**. Cada frijol es un quetzal.
- Un **marcador** por jugador: una moneda o un botón distinto de los frijoles.

Preparen la mesa

- Cada uno toma una carta **Mi alcancía** y pone 3 frijoles en su **bolsillo**.
- **La Calle:** revuelvan las 22 aventuras de Nico y tomen 13. Revuelvan las 10 de Chucho y tomen 5. Mezclen esas 18 cartas en un mazo boca abajo.
- **Sueños:** revuelvan y pongan 3 boca arriba (la vitrina). El resto, boca abajo al lado.
- Lee primero el más joven.

Cada ronda

1. **Voltear.** El lector voltea la carta de arriba de la Calle y la lee en voz alta.
2. **Aventura de Nico:** cada uno pone su marcador, tapado con la mano, en **GASTO**, **GUARDO**, **INVENTO** o **COMPARTO** de su alcancía (solo las opciones de la carta). «¡Uno, dos, tres… guau!»: quiten la mano y cada uno hace lo que dice su opción. **¡Chucho!:** lean la carta y cúmplanla todos.
3. **Mercado.** Empieza quien tenga menos ★ (si hay empate, quien tenga menos frijoles; si sigue, el más joven). Cada uno puede comprar **un** Sueño de la vitrina: paga primero con su alcancía y, si le falta, con su bolsillo. Pongan un Sueño nuevo en su lugar (si quedan).
4. **Ahorrar.** Cada uno puede pasar hasta **2** frijoles de su bolsillo a su alcancía.
5. El jugador de la izquierda será el próximo lector.

Qué significa cada cosa

+2	Toma 2 frijoles del banco y ponlos en tu bolsillo.
+2 a la alcancía	Del banco, directo a tu alcancía.
★1	Pon 1 frijol del banco en tus Recuerdos. Cada frijol ahí vale 1 estrella.
Paga 2 →	Para elegir esta opción necesitas 2 frijoles en el bolsillo. Van al banco.
Pierdes 2	En una aventura: del bolsillo y, si no alcanza, de la alcancía. Si no tienes, pierdes lo que tengas.
Adivina la mano	El jugador de tu derecha esconde un frijol en una mano. Si adivinas cuál, es «Sí». Si son varios, uno por uno.
Si eres el único	Nadie más puso su marcador en ese mismo ícono.
Elige a otro jugador	Tú decides quién recibe esos frijoles.

Bolsillo y alcancía

El **bolsillo** sirve para todo, pero ¡cuidado!: **Chucho solo se lleva frijoles del bolsillo**, y a veces hace que todos pasen su bolsillo a la izquierda.

La **alcancía**: Chucho nunca la toca. Sirve para comprar Sueños, y para un «Pierdes» de una aventura si tu bolsillo no alcanza. Lo que entra en la alcancía ya no vuelve al bolsillo.

Fin del juego

Cuando termina la ronda de la última carta de la Calle (18 rondas), cada uno cuenta sus ★: frijoles en Recuerdos + estrellas de sus Sueños. **¡Gana quien tenga más!** Si hay empate, gana quien tenga más frijoles (bolsillo + alcancía). Si sigue el empate, comparten la victoria.

Ejemplo

Sale «Limonada volcánica». Ana tiene 1 frijol en el bolsillo, así que puede pagar 1 y elige **INVENTO**. Beto elige **GUARDO** (+2, seguro). Carla quiere **GASTO**, pero cuesta 3 y solo tiene 2: elige **GUARDO**. ¡Guau! Beto le esconde un frijol a Ana y Ana adivina la mano: ¡Sí! Gana 5. En el mercado, Carla (que tiene menos ★) compra primero la «Pelota oficial»: 4 frijoles, 2 estrellas.

Gratis para jugar en casa y en clase.