Esta línea mide 50 mm. Si no, imprime en «Tamaño real / 100 %».



Mi alcancía

Nombre: _____

MA

BOLSILLO

Para todo. ¡Chucho se lo puede llevar!



ALCANCÍA

Chucho no la toca. Para comprar Sueños.

RECUERDOS ☆

Cada frijol aquí = 1 estrella.

GASTO | GUARDO | INVENTO | COMPARTO

Ronda: 1 Voltear · 2 Elegir en secreto · 3 Comprar (menos ★ primero) · 4 Ahorrar hasta 2



Mi alcancía Nombre: _____ MA

BOLSILLO

Para todo. ¡Chucho se lo puede llevar!



ALCANCÍA

Chucho no la toca. Para comprar Sueños.

RECUERDOS ☆

Cada frijol aquí = 1 estrella.

GASTO | GUARDO | INVENTO | COMPARTO

Ronda: 1 Voltear · 2 Elegir en secreto · 3 Comprar (menos ★ primero) · 4 Ahorrar hasta 2



Mi alcancía Nombre: _____ MA

BOLSILLO

Para todo. ¡Chucho se lo puede llevar!



ALCANCÍA

Chucho no la toca. Para comprar Sueños.

RECUERDOS ☆

Cada frijol aquí = 1 estrella.

GASTO | GUARDO | INVENTO | COMPARTO

Ronda: 1 Voltear · 2 Elegir en secreto · 3 Comprar (menos ★ primero) · 4 Ahorrar hasta 2



Mi alcancía Nombre: _____ MA

BOLSILLO

Para todo. ¡Chucho se lo puede llevar!



ALCANCÍA

Chucho no la toca. Para comprar Sueños.

RECUERDOS ☆

Cada frijol aquí = 1 estrella.

GASTO | GUARDO | INVENTO | COMPARTO

Ronda: 1 Voltear · 2 Elegir en secreto · 3 Comprar (menos ★ primero) · 4 Ahorrar hasta 2



Mi alcancía

Nombre: _____

MA

BOLSILLO

Para todo. ¡Chucho se lo puede llevar!



ALCANCÍA

Chucho no la toca. Para comprar Sueños.

RECUERDOS ☆

Cada frijol aquí = 1 estrella.

GASTO | GUARDO | INVENTO | COMPARTO

Ronda: 1 Voltear · 2 Elegir en secreto · 3 Comprar (menos ★ primero) · 4 Ahorrar hasta 2



Mi alcancía

Nombre: _____

MA

BOLSILLO

Para todo. ¡Chucho se lo puede llevar!



ALCANCÍA

Chucho no la toca. Para comprar Sueños.

RECUERDOS ☆

Cada frijol aquí = 1 estrella.

GASTO | GUARDO | INVENTO | COMPARTO

Ronda: 1 Voltear · 2 Elegir en secreto · 3 Comprar (menos ★ primero) · 4 Ahorrar hasta 2

doblar

SUEÑO **Nº 33**



Nico sueña con…

Pelota oficial

CUESTA	VALE
4	2

Paga primero con tu alcancía; si falta, con tu bolsillo.

MA

Las tarjetas de Nico

SUEÑOS



Sueños

Las tarjetas de Nico

MA

Money Architect™

doblar

SUEÑO **Nº 34**



Nico sueña con…

Barrilete gigante

CUESTA	VALE
4	2

Paga primero con tu alcancía; si falta, con tu bolsillo.

MA

Las tarjetas de Nico

SUEÑOS



Sueños

Las tarjetas de Nico

MA

Money Architect™

doblar

SUEÑO Nº 35



Nico sueña con…

Fiesta para Chucho

CUESTA	VALE
5	3

Paga primero con tu alcancía; si falta, con tu bolsillo.

MA Las tarjetas de Nico

SUEÑOS



Sueños

Las tarjetas de Nico

MA Money Architect™

doblar

SUEÑO Nº 36



Nico sueña con…

Ukulele

CUESTA	VALE
6	3

Paga primero con tu alcancía; si falta, con tu bolsillo.

MA Las tarjetas de Nico

SUEÑOS



Sueños

Las tarjetas de Nico

MA Money Architect™

doblar

SUEÑO Nº 37



Nico sueña con…

Álbum completo

CUESTA	VALE
6	3

Paga primero con tu alcancía; si falta, con tu bolsillo.

MA Las tarjetas de Nico

SUEÑOS



Sueños

Las tarjetas de Nico

MA Money Architect™

doblar

SUEÑO Nº 38



Nico sueña con…

Subir al volcán Pacaya

CUESTA	VALE
7	4

Paga primero con tu alcancía; si falta, con tu bolsillo.

MA Las tarjetas de Nico

SUEÑOS



Sueños

Las tarjetas de Nico

MA Money Architect™

doblar

SUEÑO Nº 39



Nico sueña con…

Bicicleta

CUESTA 8

VALE 4

Paga primero con tu alcancía; si falta, con tu bolsillo.

MA Las tarjetas de Nico

SUEÑOS



Sueños

Las tarjetas de Nico

MA Money Architect™

doblar

SUEÑO Nº 40



Nico sueña con…

Paseo al Lago de Atitlán

CUESTA 9

VALE 5

Paga primero con tu alcancía; si falta, con tu bolsillo.

MA Las tarjetas de Nico

SUEÑOS



Sueños

Las tarjetas de Nico

MA Money Architect™

doblar

SUEÑO Nº 41



Nico sueña con…

Telescopio

CUESTA 10

VALE 6

Paga primero con tu alcancía; si falta, con tu bolsillo.

MA Las tarjetas de Nico

SUEÑOS



Sueños

Las tarjetas de Nico

MA Money Architect™

doblar

SUEÑO Nº 42



Nico sueña con…

Viaje a Tikal

CUESTA 12

VALE 7

Paga primero con tu alcancía; si falta, con tu bolsillo.

MA Las tarjetas de Nico

SUEÑOS



Sueños

Las tarjetas de Nico

MA Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 1

El barrilete de colores

1 de noviembre: el cielo de La Antigua está lleno de barriletes.

GASTO **Paga 3 → ★2.**
¡Vuela altísimo!

INVENTO **Adivina la mano. Sí: +1, ★1. No: nada.**
Lo armas con Sofi. ¿Volará?

GUARDO **+1 a la alcancía.**
Hoy no. Guardas para otro día.

MA

Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 2

¿Tres por doce?

Oferta en la tienda: tres bolsas de tortrix por el precio de dos y media.

COMPARTO **Si 2 o más eligen COMPARTO: ★1. Si no: +1.**
Si alguien se junta contigo, sale barato.

GASTO **Paga 1 → ★1.**
Te las comes todas.

GUARDO **+2.**
Solo miras. Bueno… no compras.

MA

Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 3

Los tenis que brillan

¡Tus tenis tienen un agujero! Aquí todos pagan algo.

GASTO **Pierdes 3, ★1.**
Con luces. Chucho muerde uno.

GUARDO **Pierdes 1.**
Unos sencillos. Aguantan todo el año.

INVENTO **Adivina la mano. Sí: nada. No: pierdes 2.**
Don Chepe los parcha… ¿aguantará?

MA

Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 4

El trompo que baila

En la tele: «¡El trompo-robot que baila! ¡Solo por hoy!»

GASTO **Paga 2 → ★1.**
Baila tres días. Al cuarto, se le cae un brazo.

GUARDO **+2 a la alcancía.**
Esperas una semana… y ya ni te acuerdas.

INVENTO **Adivina la mano. Sí: ★1. No: nada.**
Haces uno con un tapón.

MA

Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 5

El aguacero

Sales del mercado con Abuela y empieza a llover a cántaros.

GASTO Paga 2 → ★1.
Tuk-tuk: llegan secos y cantando.

COMPARTO Paga 1 → Si 2 o más eligen COMPARTO: ★2. Si no: ★1.
Tuk-tuk a medias, si alguien se suma.

GUARDO +1.
A pie. Chucho se sacude en la sala.

MA

Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 6

La figurita del volcán

Solo te falta una figurita: la del Volcán de Fuego.

GASTO Paga 1 → Adivina la mano. Sí: ★2. No: nada.
Compras un sobre. ¿Saldrá?

INVENTO Si eres el único con INVENTO: +1, ★1. Si no: +1.
Cambias repetidas en el recreo.

GUARDO +2.
El álbum puede esperar.

MA

Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 7

La rueda de la feria

Hay feria en el parque. Desde la rueda se ve el Volcán de Agua.

GASTO Paga 3 → ★2.
¡Increíble! Se ve toda La Antigua.

INVENTO Si eres el único con INVENTO: +3. Si no: +1.
Ayudas en el puesto de atol de Abuela.

GUARDO +1, +1 a la alcancía.
Sigues ahorrando.

MA

Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 8

¿Juego o ukulele?

Querías un videojuego… pero ahora sueñas con un ukulele.

GASTO Paga 3 → ★2.
Videojuego hoy. ¡A jugar!

GUARDO Pasa todo tu bolsillo a la alcancía.
Todo a la alcancía: ¡ukulele, allá voy!

COMPARTO Paga 1 → Si 2 o más eligen COMPARTO: +1, ★1. Si no: nada.
Lo compras a medias con un amigo.

MA

Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 9

El billete escondido

¡Encuentras un billete en un pantalón viejo! Era tuyo.

GASTO +1, ★1.
¡Granizadas para hoy!

GUARDO +2 a la alcancía.
Directo al cochinito.

COMPARTO +2, ★1. Elige a otro jugador: +1.
Invitas un helado a alguien.

MA

Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 10

La cadena rota

¡Se rompió la cadena de tu bici! Aquí todos pagan algo.

GUARDO Pierdes 2.
Pagas el taller. Lista hoy mismo.

INVENTO Adivina la mano. Sí: nada. No: pierdes 3.
La arreglas con Papá y unas pinzas…

GASTO Paga 4 → ★2.
Mejor una bici usada. ¡Nueva aventura!

MA

Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 11

La bufanda de Abuela

En unas semanas es el cumpleaños de Abuela.

GUARDO +2 a la alcancía.
Ahorras para la bufanda azul.

GASTO Paga 1 → ★1.
Compras algo hoy… y ya verás.

INVENTO Adivina la mano. Sí: ★2. No: nada.
Haces un pastel… ¿se caerá?

MA

Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 12

¿Dónde guardo mi dinero?

Chucho duerme en tu cama. Y le encanta morder papel.

GUARDO Pasa todo tu bolsillo a la alcancía.
Todo a la cuenta de ahorro con Mamá.

INVENTO Adivina la mano. Sí: +3. No: pierdes 1.
Lo escondes en un lugar superingenioso.

GASTO +1.
Debajo del colchón. ¿Qué podría salir mal?

MA

Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 13

Limonada volcánica

Vendes limonada frente a tu casa con Mamá.

GUARDO +2.
Vendes lo justo. Ganancia segura.

GASTO Paga 3 → Si eres el único con GASTO: +6. Si no: +3.
Compras para 40 vasos. ¿Habrá clientes?

INVENTO Paga 1 → Adivina la mano. Sí: +5. No: nada.
Letrero: «LIMONADA VOLCÁNICA».

MA Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 14

El carro de Tía Lucía

Tía Lucía paga por lavarle el carro.

GUARDO +2.
Lo lavas solo. Te duelen los brazos.

COMPARTO +1, +1 por cada jugador con COMPARTO.
Con amigos: más manos, más pago.

INVENTO Adivina la mano. Sí: +4. No: nada.
Ofreces lavarlo por dentro también.

MA Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 15

Venta de garaje

La familia vende cosas viejas frente a la casa.

INVENTO Si eres el único con INVENTO: +4. Si no: +1.
Armas bolsas sorpresa.

GUARDO +2.
Precios altos. Vendes poquito.

COMPARTO ★1.
Regalas juguetes a la escuelita.

MA Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 16

Baño de perros

Los vecinos pagan por bañar a sus perros (con Papá cerca).

GUARDO +2.
Uno por uno, despacio.

INVENTO Adivina la mano. Sí: +4. No: nada.
¡Los cuatro a la vez con la manguera!

COMPARTO +1, +1 por cada jugador con COMPARTO.
Con Sofi y amigos. Se reparten el pago.

MA Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 17

Pulseras de hilo

Feria de la escuela: vendes pulseras de hilo.

GASTO Paga 2 → Si eres el único con GASTO: +5. Si no: +2.
Compras mucho hilo. ¿Habrá competencia?

GUARDO Paga 1 → +2.
Pruebas con poquito.

INVENTO Adivina la mano. Sí: +3. No: +1.
Primero pides encargos.

MA

Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 18

Los rellenitos de Abuela

Ayudas a Abuela a vender rellenitos.

GUARDO +2.
A precio de siempre.

INVENTO Adivina la mano. Sí: +4. No: nada.
Ofreces un combo con atol.

COMPARTO +2. Elige a otro jugador: +1.
Le haces descuento a la vecina.

MA

Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 19

El cumpleaños de Mateo

¡El sábado es la fiesta de Mateo!

GASTO Paga 2 → ★1.
Le compras el carrito que quería.

INVENTO Si eres el único con INVENTO: ★1. Si no: nada.
Le dibujas un cómic: ¿el único regalo así?

COMPARTO Paga 1 → Si 2 o más eligen COMPARTO: ★2. Si no: ★1.
Regalo en grupo: ¡una pelota oficial!

MA

Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 20

Las dos champurradas

Quedan solo dos champurradas. Chucho también está mirando.

COMPARTO Si 3 o más eligen COMPARTO: nada. Si no: ★1.
Si son 3 o más… ¡solo migajas!

GUARDO +1 a la alcancía.
Las guardas… y Chucho tiene azúcar en los bigotes.

INVENTO Adivina la mano. Sí: ★1. No: nada.
Piedra, papel o tijera.

MA

Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 21

Mateo sin refacción

En el recreo, Mateo olvidó su dinero.

♡ **COMPARTO** **Paga 1 → ★1.**
Le invitas una tostada.

INVENTO **+1. Elige a otro jugador: +1.**
Le prestas y te devuelve en monedas de 25 centavos.

GUARDO **+2.**
Te comes tu tostada. Su panza ruge.

MA

Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

AVENTURA DE NICO Nº 22

La zapatería inundada

Se inundó la zapatería de Don Chepe. Hay colecta.

♡ **COMPARTO** **Paga 1 → Si 2 o más eligen COMPARTO: ★2. Si no: ★1.**
¡Si se juntan, la colecta funciona!

GUARDO **+1.**
Ayudas a ordenar zapatos.

INVENTO **Adivina la mano. Sí: +1, ★1. No: nada.**
Venta de dibujos para la colecta.

MA

Elige en secreto con tu marcador.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

¡CHUCHO! Nº 23



¡Chucho en la mesa!

Se comió lo que había en la mesa. Todos pierden 2 de su bolsillo (la alcancía no se toca).

MA

Afecta a todos los jugadores.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

¡CHUCHO! Nº 24



Chucho y el lodo

Hay que bañarlo. Pierde 3 de su bolsillo quien tenga más frijoles en el bolsillo (si hay empate, todos los empatados).

MA

Afecta a todos los jugadores.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

¡CHUCHO! Nº 25



El billete babeado

Chucho trae un billete. Gana 4 quien tenga menos estrellas (si hay empate, todos los empatados).

MA

Afecta a todos los jugadores.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

¡CHUCHO! Nº 26



El jarrón de Mamá

¡Crash! Todos pierden 1 de su bolsillo.

MA

Afecta a todos los jugadores.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

¡CHUCHO! Nº 27



¡Chucho se perdió!

Cada uno esconde 0 o 1 frijol del bolsillo en la mano (sin frijoles, cuentas como 1). Si TODOS pusieron 1, ¡lo encuentran! Cada uno gana ★1. Si no, los frijoles se pierden.

MA

Afecta a todos los jugadores.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

¡CHUCHO! Nº 28



¡Chucho revuelve los bolsillos!

Todos pasan su bolsillo entero al jugador de la izquierda. La alcancía no se toca.

MA

Afecta a todos los jugadores.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

¡CHUCHO! Nº 29



La lata del abuelo

Chucho desentierra una lata con dinero. Todos ganan 1. Quien tenga menos estrellas gana 2 más.

MA

Afecta a todos los jugadores.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

¡CHUCHO! Nº 30



Chucho trae el periódico

¡Ofertas! En el mercado de esta ronda, los Sueños cuestan 2 menos.

MA

Afecta a todos los jugadores.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

¡CHUCHO! Nº 31



La maceta de Don Chepe

Chucho la tumbó. Pierde 3 de su bolsillo quien tenga más estrellas (si hay empate, todos los empatados).

MA

Afecta a todos los jugadores.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™

doblar

¡CHUCHO! Nº 32



El cumpleaños de Chucho

¡Fiesta! Cada uno puede pagar 1 de su bolsillo para ganar ★1.

MA

Afecta a todos los jugadores.

LA CALLE



Las tarjetas de Nico

¿Aventura… o Chucho?

MA

Money Architect™