



Mi Universidad

Proyecto

Nombre del Alumno: Esmeralda Monserrat Navarro Avendaño.

Nombre del tema: Actividad I.

Parcial:3.

Nombre de la Materia: Taller del emprendedor.

Nombre del profesor: Gerardo Garduño Ortega.

Nombre de la Licenciatura: Nutrición.

Cuatrimestre: Noveno.

NUTRIPOLY

Es un juego de mesa clásico y fácil de jugar que puede ser disfrutado por 2-4 jugadores. Evita la bancarrota y conviértete en el jugador más rico que juegue para ganar este juego.

Número de jugadores: De 2 a 4 jugadores

Duración aproximada del juego: 60+ minutos

Edad mínima recomendada: 6 años

Tipo: Juego de tablero

Género: Familiar

ELEMENTOS DEL NUTRIPOLY

- Un tablero
- Dos dados
- Fichas para cada jugador
- 35 carritos de compra
- 15 Cartas de retos
- 35 tarjetas de título de propiedad para cada una
- Dinero

INSTRUCCIONES DE NUTRIPOLY

Colocar el tablero sobre una mesa. Ubicar las cartas de retos boca abajo en el espacio asignado en el tablero.

Cada jugador elige un personaje para representarlos mientras viaja por el tablero.

A cada jugador se le dan 425 divididos de la siguiente manera:

3 x 50, 7 x 20, 8 x 10, 9 x 5, y 10 x 1

BANCO

Seleccionar a alguien como banquero. Si esta persona también juega, entonces debe mantener sus fondos personales separados de los del banco.

El Banco tiene que hacer una serie de trabajos:

El Banco paga sueldos y bonus. El Banco cobra todas las multas e intereses y el precio de todas las propiedades que vende y subasta.

El Banco no puede quebrar, si el Banco se queda sin dinero, el Banquero puede emitir tanto como sea necesario escribiendo en cualquier papel ordinario.

REGLAS DE **NUTRIPOLY**

Comenzando con la Banca, cada jugador lanza los dados. El jugador con el total más alto comienza el juego.

Luego cada jugador coloca su ficha en la esquina marcada “Casilla de Salida”, lanza los dados y mueve el número de espacios indicados por los dados.

Las fichas permanecen en los espacios ocupados y proceden desde ese punto en el siguiente turno del jugador.

Dos o más fichas pueden estar en el mismo espacio al mismo tiempo.

Si uno o ambos dados tiran del tablero, o caen o se apoyan en un mazo de cartas, la tirada es inválida. Lánzalas de nuevo.

Dependiendo del espacio al que llegue la ficha, usted puede comprar la propiedad, o estar obligado a pagar el alquiler, ir a la Cárcel, o etc....

Si lanzas dobles, mueves tu ficha y estás sujeto a cualquier privilegio o penalización relacionada con el espacio en el que aterrices. Luego puedes lanzar de nuevo y mover tu ficha como antes.

Pero cuidado, si alguna vez lanzas dobles tres veces seguidas, tienes que ir inmediatamente a la cárcel.

CASILLA DE SALIDA

Cada vez que la ficha de un jugador aterriza o pasa por encima de la salida, ya sea tirando los dados, el banquero le paga a ese jugador un salario de 100.

Sin embargo, 100 se pagan sólo una vez cada vez alrededor del tablero.

COMPRA DE PROPIEDADES

Cuando aterrizas en un pasillo que no es tuya, puedes comprar esa propiedad del Banco a su precio impreso.

Recibe la tarjeta de Título de Propiedad que muestra el pasillo.

Si no deseas comprar la propiedad, el Banco la vende en una subasta al mejor postor. El comprador paga al Banco el monto de la oferta en efectivo y recibe la tarjeta de Título de Propiedad.

Cualquier jugador, incluyendo el que rechazó la opción de comprarla al precio impreso, puede pujar y las pujas pueden comenzar a cualquier precio.

PAGAR EL ALQUILER

Cuando aterrizas en una propiedad que es de otro jugador, el propietario le cobra el alquiler de acuerdo con la lista impresa en su tarjeta.

Si la propiedad está hipotecada, su tarjeta de título de propiedad se coloca boca abajo delante del propietario y éste no puede cobrar el alquiler.

Nota: El propietario no puede cobrar el alquiler si no pide el alquiler antes de que el siguiente jugador tire sus dados.

CARTA DE RETOS

Cuando aterrices en cualquiera de estos espacios, coge la carta de arriba del mazo indicado y sigue las instrucciones de la carta.

Vuelve a colocar la carta boca abajo en la parte inferior de la baraja.

La carta “quedas libre de la cárcel” se mantiene hasta que se usa y luego se devuelve al fondo de la baraja.

Tira los dados y de acuerdo al puntaje que te indique serán los segundos en la que debes realizar la actividad.

CÁRCEL

Aterrizas en la cárcel cuando:

Cuando eres enviado a la Cárcel, debes dirigirte directamente allí y no puedes cobrar un salario de 100 si necesitas pasar a la salida. También tu turno termina cuando eres enviado a la cárcel.

Si no eres enviado a la cárcel, pero en el curso ordinario del juego aterrizas en ese espacio, estás “Sólo Visitando” y avanzas de la manera habitual en tu siguiente turno.

Un jugador sale de la cárcel:

Pagando 50

Esperando 3 turnos

APARCAMIENTO GRATUITO

Esto es sólo un lugar de descanso “gratis”, por lo que el jugador que aterriza en él no recibe dinero, propiedad, recompensa o penalización de ningún tipo.

Trata de evitar venir aquí al principio del juego, aunque más tarde puede ser un gran objetivo.

VENTA DE PROPIEDADES

Las propiedades pueden ser vendidos a cualquier jugador como una transacción privada por cualquier cantidad que el propietario pueda obtener.

BANCARROTA

Te declaras en bancarrota si debes más de lo que puedes pagar a otro jugador o al Banco.

Si tu deuda es con otro jugador, debes entregar todo lo que tiene a ese jugador.

Si le debes al Banco, en lugar de a otro jugador, más de lo que puedes pagar, debes entregar todos los activos al Banco. En este caso, el Banco vende inmediatamente por subasta todos los bienes.

El dinero puede ser prestado a un jugador sólo por el Banco y ningún otro jugador puede pedir prestado o prestar dinero a otro jugador.

FIN DEL JUEGO

¡Los jugadores en bancarrota deben retirarse del juego y el último jugador que quede en el juego es el ganador!