Oportunidades de Inversión

INVERSIÓN ABIERTA PARA TODOS

Invierte la cantidad que quieras.
El director del banco lanza los dados

1, 2 ó 3 = se pierde la inversión
4 = 20% de beneficio
5 = 40% de beneficio
6 = 60% de beneficio

(el beneficio se redondea al 5 más próximo)

Oportunidades de Inversión

INVERSIÓN SOCIAL PARA 1
El mejor postor se lleva esta oportunidad.
Tira los dados.

1 y 2 = pierdes el 20% de tu inversión
3 = ninguna ganancia, ninguna pérdida
4 = 10% de ganancia
5 = 20% de ganancia
6 = 30% de ganancia
(el beneficio se redondea al 5 más próximo)

Recibes una ficha de comunidad

Oportunidades de Inversión

INVERSIÓN EN EL MERCADO
DE DIVISAS PARA 1

El mejor postor se lleva esta oportunidad.
Tira los dados.

1 & 2 = pierdes el 40% de tu inversión
3 & 4 = ninguna ganancia, ninguna pérdida
5 & 6 = 60% de ganancia

(el beneficio se redondea al ""5"" más próximo)

Oportunidades de Inversión

INVERSIÓN COLECTIVA PARA 2

Una inversión total conjunta de 100
Lanzar los dados tres veces, una por cada
inversor y en la última tirada
por el director del banco.
El rendimiento de la inversión
depende de la puntuación total:
Entre 0 y 8: inversión perdida
Entre 9 y 11: ninguna ganancia, ninguna pérdida
Entre 12 y 15: 85% de ganancia
Entre 16 y 17: 120% de ganancia
18: 150% de beneficio"

Oportunidades de Inversión

PLAN DE JUBILACIÓN

Invierte la cantidad que desees
durante 2 rondas en el banco.

En cada ronda tu inversión aumenta un 50% si el director
del banco lanza un 3-4-5 o un 6 con los dados.

Esto es sobre el total (=Interés Compuesto).
Al final de las 2 rondas, recibes tu inversión inicial y
los posibles intereses ganados.

(el beneficio se redondea al '5' más próximo)

Acontecimientos fortuitos

ESTADO Y BONIFICACIÓN

Todos los que tengan un nivel
mínimo 3 de 'Seguros',
reciben 10 por cada nivel extra debido
a las bonificaciones por lealtad.
Al mismo tiempo, todos los jugadores
que hayan alcanzado
un mínimo de nivel 3 en
"Ropa, tecnología y tiempo libre",
reciben gratis otro nivel debido al
aumento de su estatus en la comunidad.

Acontecimientos fortuitos

DEPENDENCIA

El alcohol es un amigo peligroso.
A tu pareja siempre le ha gustado
beber en contextos sociales.
Pero últimamente se ha convertido
en una grave adicción.
Mientras no tengas un seguro de nivel 5
que te ofrezca tratamiento, la posible ganancia
de la pareja (+) se transforma en un coste (-).

Acontecimientos fortuitos

REPARACIONES INEXPERADAS EN EL HOGAR

Además de pagar impuestos todos los años por
las propiedades que posees,
también tienen gastos de mantenimiento.
Pero esta vez han surgido
gastos extra inesperados.
Todo el mundo tiene que pagar la
cantidad mencionada en la parte inferior de cada
tarjeta en "Vivienda, Transporte y Alimentación".
Si no se paga una o varias
de las tarjetas, se retiran.

Acontecimientos fortuitos

ROPA, TECNOLOGÍA Y TIEMPO LIBRE

Una vez comprados, no duran para siempre.
Regularmente hay que renovar estos artículos.
Pague el 50% del coste mencionado
en cada tarjeta de esta categoría.
Si no puede o no quiere pagar
una tarjeta, ésta se retira.

(El importe se redondea al 5 o 10 más próximo).

Acontecimientos fortuitos

NIVEL EDUCATIVO

Para promover un mayor nivel
educativo general con el fin de
mantener un nivel empresarial comunitario,
hay una oferta temporal para obtener
1 nivel educativo extra de forma gratuita.
Esto es válido para todos los jugadores
con un nivel máximo actual de 3.
Coge las cartas necesarias
del montón de cartas de juego.

Decisiones gubernamentales

UNIRSE A UNA COOPERATIVA

Paga 20 y te conviertes en socio
vitalicio de una cooperativa gubernamental.
Todas tus compras futuras de
'Vivienda, Transporte y Comida'
se reducen en un 50%.
Todos los jugadores interesados,
paguen al director del banco.

Recibirás una ficha comunitaria.

Decisiones gubernamentales

IMPUESTO SOBRE EL LUJO

El Gobierno ha puesto en marcha un impuesto
adicional sobre las dimensiones de lujo.
Sólo se gravan las dos categorías
'Vivienda, Transporte y Alimentación' y
'Ropa, Tecnología y Tiempo Libre'.
Por cada nivel superior a 2, hay que pagar 5.
Por ejemplo, si el nivel es 4,
hay que pagar impuestos por 2 niveles = 10
"

Decisiones gubernamentales

IMPUESTO SOBRE EL RENDIMIENTO

Cada año hay que pagar impuestos
en función de los ingresos.
Cada uno tiene que pagar el 20% de sus ingresos
de la última ronda, incluidos los posibles
ingresos generados por inversiones.

(la cantidad se redondea al '5' más próximo)

Decisiones gubernamentales

DERECHOS HUMANOS

El gobierno ha adoptado la última
versión de la carta de Derechos Humanos
y la nueva definición del umbral de pobreza.
Excepto para 'Familia', para
todas las demás dimensiones
puedes obtener, si lo aceptas,
un nivel mínimo de 2 sin ningún coste.

Coge la carta necesaria del montón de 'cartas'.
"

Decisiones gubernamentales

DONACIONES SOLIDARIAS

Todo el que dona dinero a otro jugador
con las cantidades de 20/40/60/80 o 100,
recibe de vuelta el 25% de esa
donación por parte del gobierno.
El director del banco se encarga
de las gestiones financieras.

Recibe una ficha comunitaria.

Acontecimientos a nivel mundial

CAMBIO CLIMÁTICO

Las fuertes tormentas han
destruido muchas propiedades.
Según tu nivel de 'Seguro',
tienes los siguientes costes:
Seguro nivel 0 o 1: 30
Seguro nivel 2: 20
Nivel de seguro 3: 5
Seguro nivel 4: 0
Nivel de seguro 5: 0