

An illustration of a person from the chest down, wearing a white dress shirt and a red necktie. The person's right hand is holding a black pen, and their left hand is holding a silver flip phone. A large red arrow points downwards from the top center of the image. The background is yellow.

Emprendiendo.

INSTRUCTIVO
versión PDF para tu celular

De 2 a 6 jugadores / EDAD: 14 años en adelante

INSTRUCTIVO

Lee este instructivo antes de comenzar a jugar.

Emprendiendo está diseñado para que lo juegues con o sin el Software incluido.

¿CÓMO GANAR?

El juego termina cuando uno de los jugadores adquiere el Corporativo "Emprendiendo". El valor inicial sugerido es de 7 millones. Para comprarlo debes:

- Liquidar todos tus adeudos
- Pagarlo de contado con estricto efectivo.
- Comprararlo en tu turno y antes de tirar el dado.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Separa todos los elementos del juego. Mezcla las tarjetas de Franquicias y Negocios y coloca la pila boca abajo cerca del tablero donde todos los jugadores las puedan alcanzar.

Cada jugador elige a su Empresario favorito y tire el dado. Cada Empresario cuenta con un Asistente del mismo color y número. El jugador que obtenga el número mayor en el dado será el banquero y empieza primero.

Después el juego continúa en orden de acuerdo al movimiento de las manecillas del reloj. Todos los jugadores colocarán a su Empresario en la casilla de INICIO. Al iniciar la partida no puede existir "Jefe Ladrón".

DINERO

El banquero separe el dinero en pilas de acuerdo a su denominación y le entrega 500,000 a cada jugador. Cada uno cuenta con un crédito de 800,000 (8 tarjetas de crédito) y no lo puede incrementar.

MOVIMIENTO DE LOS PERSONAJES

Los Empresarios y "Jefes Ladrones" se mueven sólo por las casillas perimetrales y no viajan, envían siempre a sus Asistentes. La única excepción es el retroceso indicado en la casilla perimetral 3 "Anuncio TV" donde el Empresario o "Jefe Ladrón" es quien retrocede 4 casillas.

(Ver jugando en las casillas)

A las casillas a las que no puedes enviar a tu Asistente son:

- Casilla de INICIO
- A las casillas 3 y 26 de Anuncio TV.
- A las casillas 7, 16 y 25 de Súper Oportunidades

OBJETIVO

Reunir 7 millones para comprar el Corporativo Emprendiendo.

INCLUYE

- Tablero de juego
- Instructivo
- 6 Peones de Empresario
- 6 Peones de Asistente de Empresario
- 2 Peones de "Jefe Ladrón"
- 2 Peones de Asistente de "Jefe Ladrón"
- Mazo de Cheques de juguete de Scotiabank
- Mazo con 40 Tarjetas de crédito de juguete de Scotiabank
- Mazo con 50 Tarjetas de Franquicias y Negocios
- 18 Mini Tarjetas de Franquicia "Alcázar & Aranday"
- 18 Mini Tarjetas de Alarmas
- 18 Mini Tarjetas de Seguros de Scotiabank
- 18 Mini Tarjetas de Reservado
- 3 Mini Tarjetas de Anuncio TV.
- 6 Tarjetas de Avión Interjet
- 6 Boletas de Casino Life
- 10 Tarjetas de Conteo de Casino Life
- 6 Tarjetas de Asesor es Telmex
- 6 Tarjetas de Presencia en Internet Telmex
- Mazo con 19 Tarjetas de Corporativo
- Mazo con 16 Tarjetas de Sucursal
- 1 Dado



Para hacer más ágiles y divertidas tus partidas, Descarga GRATIS tu Software BAS en: www.bogegames.com



Cuando veas este letrero deberás interrumpir tu tiro, seguir las instrucciones de esa casilla y después continuar con tu tiro.



Este letrero es una advertencia de un posible cobro o pago mensual.



Las casilla con este letrero no cuentan con aeropuerto, por lo tanto no puedes volar aquí, sólo puedes caer mediante el tiro del dado.



Retrocede el Asistente de Empresario o de "Jefe Ladrón".



Retrocede el Empresario o "Jefe Ladrón".



Usado en las tarjetas de Corporativo. Aquí insertarás la tarjeta de Alarmas.



Usado en las tarjetas de Corporativo. Aquí insertarás la tarjeta de Anuncio TV.



Usado en las tarjetas de Corporativo. Aquí insertarás la tarjeta de Seguros.



Usado en las tarjetas de Corporativo. Aquí insertarás la tarjeta de Franquicia 1, 2 ó 3.

JUGANDO EN LAS CASILLAS

Casillas Perimetrales
(Se mueve el Empresario)

Casillas Internas
(Se mueve el Asistente)

Cada casilla perimetral tiene sus indicaciones. Algunas contienen casillas internas, en donde será tu Asistente el que, siguiendo la dirección de las flechas del mismo color, actuará de acuerdo a las indicaciones de cada una. En el tablero se indica si juega en todas las casillas o sólo en la que caiga al tirar el dado. **NOTA:** El Empresario siempre juega primero la casilla perimetral.

PRÉSTAMOS BANCARIOS (Tarjetas de crédito)

El límite de crédito es de 800,000 por jugador. El Banco "Scotiabank" entregará por cada Tarjeta de Crédito 100,000 en efectivo. Cobrará el 20% de interés por cada Tarjeta de Crédito cada vez que se llegue o se pase por la casilla 19 "Día de Pagos". Para abonar a capital [Pagar sus tarjetas de crédito] debes hacerlo en tu turno y antes de tirar el dado.

HIPOTECAS

Se puede hipotecar cualquier Corporativo y Sucursal. El banco cobrará el 20% de interés del monto prestado, cada vez que se llegue o se pase por la casilla 32 "Préstamo Hipotecario Scotiabank". El monto de la hipoteca equivale al 50% del valor del negocio y se especifica al reverso de cada tarjeta. Para deshipotecar debes hacerlo en tu turno y antes de tirar el dado. Aún hipotecados, seguirás cobrando el consumo que realicen los demás jugadores. **IMPORTANTE:** Los negocios hipotecados no generan ingresos en la casilla de INICIO, no pueden venderse y deberán voltearse.

EL "JEFE LADRÓN"

Aquel jugador que haya perdido todo su dinero y negocios, y en su turno adquiera un compromiso de pago que no pueda saldar, entrará en quiebra e inmediatamente se convertirá en "Jefe Ladrón" (Intercambia su paon de Empresario por uno de "Jefe Ladrón"). El banco cubrirá el compromiso de pago que no pudo saldar y en ese momento devolverá todos sus negocios,

dinero, tarjetas de crédito, de avión, de seguros, alarmas, anuncio TV, presencia en internet, etc. El ahora "Jefe Ladrón" continúa en su próximo turno a partir de la casilla en la que se quedó y mantiene el número de Empresario con el que jugó. **IMPORTANTE:** Si el Empresario se convierte en "Jefe Ladrón" estando en la cárcel debido a algún pago que no pudo cubrir, quedará libre sólo por esa ocasión.

¿CÓMO ROBA EL "JEFE LADRÓN"?

Cuando el "Jefe Ladrón" o su Asistente cae en algún negocio propiedad de alguno de los jugadores, primero deberá consumir y después robará el total del efectivo con que cuenta el propietario. Si no tiene suficiente dinero para cubrir el pago, el banco le dará exactamente la cantidad que necesite en ese momento para hacerlo. **NOTA:** Cuando el "Jefe Ladrón" cae en la casilla de "Viaja a donde quieras" puede enviar a su Asistente a cualquier negocio para comprarlo o robar al propietario.

Si el negocio cuenta con alarmas sólo robará la mitad del efectivo con que cuenta el propietario.

Si el negocio cuenta con Seguro "Scotiabank" el banco le repondrá inmediatamente al propietario el total del efectivo que el ladrón le robó.

CONDICIONES DEL "JEFE LADRÓN"

- El "Jefe Ladrón" también puede comprar negocios y deberá cubrir, como cualquier Empresario, los gastos que le sean requeridos.
- El "Jefe Ladrón" consumirá sin robar cuando así se le indique, como en las Tarjetas de Franquicias y Negocios o en las casillas de "Compras y Ventas".
- El "Jefe Ladrón" puede reivindicarse y convertirse nuevamente en Empresario si rebasa 2 veces consecutivas la casilla 33 "Prisión" sin haber caído en ella y sin haber efectuado ningún robo durante ese tiempo.

REGLAS DEL JUEGO

- No hay préstamos entre jugadores.
- No se pueden hacer concesiones ni rebajas de ningún tipo.

- No se puede incrementar el límite crediticio de 800,000.
- Ningún compromiso de pago se podrá posponer y deberá pagarse sólo en efectivo.
- Si no se cuenta con el efectivo se deberá hipotecar o pedir tarjetas de crédito al banco.
- Sólo pueden existir un máximo de dos "Jefes Ladrón" por partida.
- Si gritas ¡Life! en falso o anticipadamente, quedas descalificado en esa partida de Casino Life.
- Los Asistentes de Empresario y de "Jefe Ladrón", al igual que los Empresarios y "Jefes Ladrónes", pueden comprar negocios o, en su caso, consumir en ellos.
- No se puede viajar a las casillas internas.
- Sólo se puede comprar un negocio por turno.
- Si no compras el negocio en el que caíste deberás consumir en él.
- Si caes en un negocio sin propietario y no lo compras, pagarás el consumo al banco.
- Si olvidaste cobrarle oportunamente a alguno de los jugadores, éste queda exento de ese pago.
- Puedes vender tus negocios a otros jugadores o al banco, en tu turno y antes de tirar el dado. Para hacerlo deberás venderlos con todos los complementos que cuente en ese momento como: Franquicias, Alarma, Seguro, Anuncio TV, Presencia en Internet. El banco pagará el 50% del valor de cada negocio y complemento.
- Una vez colocadas las tarjetas de Alarmas, Seguros, Anuncio TV y Presencia en Internet no las podrás remover.
- Cuando encuentres un letrero de ALTO en las casillas perimetrales, deberás interrumpir tu tiro, seguir las instrucciones de esa casilla y luego continuar con el tiro.
- Si olvidaste interrumpir tu tiro en la casilla 28 de "Inversiones Scotiabank" perdiste la oportunidad de cobrar allí en ese turno.
- Sólo podrá existir un dueño por negocio. Si ya compraste el Corporativo, otro jugador no podrá comprar la Sucursal.
- No puedes comprar una Sucursal sin haber comprado antes el Corporativo.
- Durante toda la partida el que empata en el tiro del dado pierde.
- El "Jefe Ladrón" y su Asistente no pueden robar al banco.
- Las Franquicias no son hipotecables.
- Si un jugador olvida pagar la renta de sus locales en la casilla de Día de Pagos, el Propietario del Centro Comercial, estará en su derecho de desalojarlo. Para volver a hacer uso de ese local, el desalojado deberá pagar su adeudo más 50,000 de penalización.

LAS TARJETAS

TARJETAS DE FRANQUICIAS Y NEGOCIOS

Cuando Caigas en las casillas, 1, 6, 13, 23, 27, 31, y 41 de Franquicias y Negocios, toma una tarjeta del mazo, léela en silencio y sigue sus indicaciones. Después colócala boca arriba a un costado del mazo.

TARJETAS DE CORPORATIVO

Cuando compres un Corporativo tomarás la tarjeta del mismo y en ella insertarás las tarjetas de seguros, alarmas, franquicias y anuncio de TV, que vayas obteniendo durante la partida. Al reverso de cada una encontrarás el valor del mismo y algunos ejemplos de cobro. Si lo juegas

sin Software BAS, al hipotecarla deberás voltear la tarjeta. Al colocar seguro o alarma en tus Corporativos automáticamente estarás haciéndolo para tus Sucursales.

TARJETAS DE SUCURSAL

Las puedes comprar sólo después de haber adquirido el Corporativo correspondiente. Las Sucursales se insertan en los Centros Comerciales 1 y 2, casillas 21 y 43, y sólo podrás hacerlo cuando caigas en un local comercial disponible y lo rentes. Si un jugador cae en una de tus Sucursales deberá consumir. Cobrarás de acuerdo a la situación del negocio, en cuanto a Corporativo, Franquicias y Presencia en Internet. Si lo juegas sin "BAS", al hipotecarla deberás voltearla. Algunos ejemplos de cobro los encontrarás al reverso de la tarjeta de Corporativo. **NOTA:** Las Sucursales estarán aseguradas y protegidas siempre y cuando el Corporativo lo esté.

MINI TARJETAS DE FRANQUICIA

Para crear una Franquicia, deberás desarrollarla jugando en la casilla 5 de "Alcázar & Aranday". Las tarjetas de Franquicia se insertan en las de Corporativo que así lo permitan. (Ver Tabla General de Comportamiento) Cada una equivale a una Sucursal. Algunos ejemplos de cobro los encontrarás al reverso de las tarjetas de Corporativo. Si un Corporativo ya cuenta con Franquicia 1, podrás colocarle Franquicia 2 intercambiándola con el banco. Si cuenta con Franquicia 2 intercámbiala por la 3.

MINI TARJETAS DE ALARMA

Se insertan en las tarjetas de Corporativo. Es forzoso que, cuando adquieras un Corporativo, contrates una alarma siempre y cuando tú o uno de los jugadores sea el dueño del Corporativo de Alarmas. Si aún no hubiera dueño, tendrás que esperar a que haya uno, y en tu próximo turno contratar alarmas para cada uno de tus Corporativos al caer; viajar o pasar la casilla 12 de "Alarmas". Si tu Corporativo está protegido con alarma, el "Jefe Ladrón" o su Asistente sólo te robará la mitad del efectivo con el cuentas en ese momento. El jugador que compre el Corporativo de Alarmas, estará protegiendo todos sus negocios de manera automática.

MINI TARJETAS DE SEGUROS SCOTIABANK

Cuando compras un Corporativo puedes optar por contratar el seguro "Scotiabank", si no lo haces en el momento de adquirir el Corporativo, tendrás que esperar a caer o enviar a tu Asistente mediante un "Viaje a donde quieras" a la casilla 24 "Scotia Seguros". Estas se insertan en las tarjetas de Corporativo. Al colocarla estarás asegurando también tu Sucursal, y de esta manera el banco te repondrá el 100% del efectivo que el "Jefe Ladrón" o su Asistente te robe. (Ver Scotia Seguros)

TARJETAS DE AVIÓN INTERJET

Para comprar tu boleto de avión al dueño de Interjet, sólo tienes que caer, o pasar por la casilla 20 "Interjet". La compra del boleto de avión es





obligatoria una vez que exista dueño. El jugador que compre el Corporativo de Interjet automáticamente contará con su boleto de avión mientras sea el dueño. Sólo los jugadores que tienen la tarjeta de boleto de avión Interjet pueden viajar cuando caigan en las casillas de "Viaja a donde quieras". Los ejemplos de cobro los podrás consultar al reverso de la tarjeta de Corporativo. Sólo se entrega una tarjeta de Boleto de

Avión por jugador y no es necesario devolverla al viajar. **NOTA:** Sólo podrás comprar tu boleto de avión hasta que exista dueño de Interjet.

BOLETAS DE CASINO LIFE



Te servirán para jugar en algunas de las casillas internas de "Casino Life", casilla 4. [Ver Casino Life]

TARJETAS DE CONTEO DE CASINO LIFE

Son complementarias a las boletas de Casino Life. Sirven para que uno de los jugadores narre de uno a uno los números de cada tarjeta. El primer jugador en narrar los números es el banquero. Para más información de cómo divertirse en Casino Life consulta las instrucciones de la casilla 4 "Casino Life" en este mismo instructivo de juego.

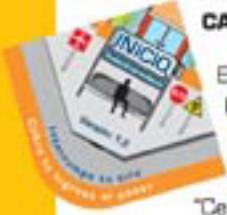
MINI TARJETA DE ANUNCIO T.V.



Sólo existen 3. Si la obtienes, insértala en la tarjeta del Corporativo que prefieras y se permita. [Ver Tabla General de Comportamiento en este instructivo] Sirve para que una vez colocada, los jugadores que tan sólo pasen por la casilla del Corporativo al que se la colocaste consuman obligatoriamente. Insértala cuando lo desees, pero una vez asignada no podrás removerla ni transferirla. Las puedes obtener ganando en las casillas 3 y 26, mediante una tarjeta de Franquicias y Negocios y en la casilla interna 6 de "Super Oportunidades" casilla 25.

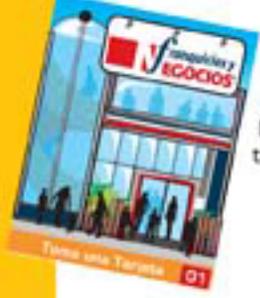
LAS CASILLAS

CASILLA DE INICIO



Es el punto de partida para todos los jugadores. En cada pasada, los jugadores interrumpirán su tiro y cobrarán el 50% del valor de sus Corporativos, Sucursales, Franquicias y Presencia en Internet, siempre y cuando no se encuentren hipotecadas. Si retrocedes a la casilla 43 "Centro Comercial 2" volverás a estar en condición de cobrar cuando pases nuevamente. **NOTA:** No puedes volar a la casilla de INICIO.

CASILLAS DE FRANQUICIAS Y NEGOCIOS



Cuando caigas en estas casillas (1, 6, 13, 23, 27, 31 y 41) toma una tarjeta. [Ver Tarjetas de Franquicias y Negocios] Muéstrala para comprobar el pago, cobro o traslado.

CASILLAS 3 Y 26 "ANUNCIO T.V."

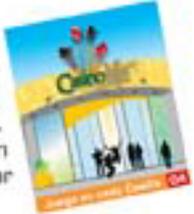
Casilla 3: Al caer aquí cobrarás 200,000, jugarás para ganar la tarjeta de Anuncio TV. [Ver tarjeta de Anuncio TV] y retrocederás 4 casillas con tu Empresario. Una de las ventajas de caer aquí es que cobrarás nuevamente el 50% del valor de tus Corporativos, Sucursales, Franquicias y Presencia en Internet, siempre y cuando no se encuentren hipotecadas. cuando peses por la casilla de "INICIO" en tu próximo turno.

Casilla 26: Al caer aquí cobrarás 200,000, jugarás para ganar la tarjeta de Anuncio TV. y tu Asistente retrocederá 5 casillas.



CASILLA 4 "CASINO LIFE"

Cuando un jugador cae aquí, él y los demás participarán en todas las casillas, una por una, sin opción a retirarse. Si los jugadores no cuentan con efectivo deberán hipotecar sus negocios, ya que no pueden solicitar préstamo bancario [Tarjetas de crédito].



Instrucciones de las casillas internas de "Casino Life"

Casilla Interna 1: Cada jugador elige una boleta al azar. Cada boleta de Casino Life tiene un número. Mediante el tiro del dado se determina el número ganador. El tiro lo realiza el banquero.



Casilla Interna 2: Cada jugador elige una boleta al azar. Gana el primero en hacer "Linea" en su boleta de Casino Life y gritar ¡Linea! en voz alta. Se usan las Tarjetas de Conteo de Casino Life. [Ver Tarjetas de Conteo de Casino Life] **NOTA:** Para hacer "Linea" deberás llenar la primera fila de la boleta. [Ver Boletas de Casino Life]

Casilla Interna 3: Gana el acumulado [Todo el dinero que se puso en la mesa] el primero en llenar su boleta de Casino Life y gritar ¡Life! en voz alta. Se usan las Tarjetas de Conteo de Casino Life. El jugador que gane 3 veces en esta casilla, cobra al banco un millón y nuevamente se inicia el conteo.

Casilla Interna 4: El banquero tira el dado y gana el jugador cuyo número de Empresario corresponda al que salió en el tiro.

Casilla Interna 5: Gana el primero en llenar su boleta de Casino Life y gritar ¡Life! en voz alta. Se usan las Tarjetas de Conteo de Casino Life.

Casilla Interna 6: Cada jugador elige un número de un dígito del uno al seis. El ganador se determina mediante el tiro del dado que realice el banquero.

CASILLA 5 "ALCÁZAR & ARANDAY"

Desarrolla franquicias para tus negocios. Deberás jugar cada una de las casillas internas. Son acumulables hasta un máximo de tres por Corporativo. [Ver Tarjetas de Franquicia] Para ganar la tarjeta de Franquicia deberás ganar en la casilla interna 6. Puedes jugar aún sin Corporativos y Sucursales.



CASILLAS "SÚPER OPORTUNIDADES"

No puedes volar aquí. Juega en todas las casillas una por una. En las casillas internas de transborde [Grises] podrás, si lo desees, girar y cambiarte de juego.





CASILLA 12 "ALARMA"

A partir de que algún jugador sea el propietario, el resto de los jugadores están obligados a contratar alarma para cada uno de sus Corporativos y pagarán 20,000 por cada uno al contratar y 20,000 por cada uno cada vez que caigan o pasen por esta casilla. Al contratar una alarma recibirán una tarjeta que insertarán en la tarjeta de Corporativo. **NOTA:** Sólo podrán contratar Alarmas hasta que exista un dueño.

CASILLA 19 "DÍA DE PAGOS"

Al caer aquí deberás interrumpir tu tiro. Todos los jugadores que caigan o tan solo pasen por esta casilla pagarán al banco los intereses de todas sus tarjetas de crédito y las rentas de sus locales a los dueños de los centros comerciales.

CASILLA 20 "INTERJET"

A partir de que un jugador sea propietario de este negocio, los demás están obligados a comprar un boleto de avión cada vez que caigan o pasen por aquí. Nadie podrá comprar un boleto de avión hasta que este negocio tenga dueño.

CASILLAS 21 y 43 "Centros Comerciales 1 y 2"

El jugador que caiga en el Centro Comercial 1 [Casilla 21] ó 2 [Casilla 43] podrá, si lo desea, comprarlo, o rentar algún local comercial (Casillas Internas) para colocar una Sucursal. No es obligatoria la renta de algún local, ni la colocación inmediata de una Sucursal. Para rentar un local es necesario pagar 100,000 de depósito y una renta adelantada de 100,000 al propietario. Si ya existen Sucursales dentro, el jugador que cayó o voló aquí, deberá tirar el dado una sola vez, si cae en alguna Sucursal consume, si cae en algún local disponible [Casilla interna] puede rentarlo o no. Recuerda que en un solo turno no puedes comprar el Centro Comercial y además colocar una Sucursal. [Recuerda que sólo puedes comprar un negocio por turno].

¿Cómo apartar un local? Si caes en uno de los Centros Comerciales, puedes rentar un local a pesar de no contar con una Sucursal en ese momento. Al hacerlo, colocarás una tarjeta de "Reservado" en el local correspondiente. Para colocar tu Sucursal aquí lo podrás hacer en cualquiera de tus turnos.

CASILLA 24 "SCOTIA SEGUROS"

No obligatorios. El jugador que caiga aquí, si lo desea, podrá asegurar uno, varios o todos sus Corporativos. Después de asegurarlos, pagará al banco 20,000 por cada uno, cada vez que caiga o pase por esta casilla.

CASILLA 28 "INVERSIONES SCOTIABANK"

Interrumpe tu tiro aquí. Tira una sola vez y cobra lo que se indica. Si olvidaste jugar en tu turno [Cuando pasaste] perdiste la

oportunidad de un cobro, tendrás que esperar a viajar aquí o pasar en tu siguiente vuelta.

CASILLA 30 "SPORT CITY"

El jugador que caiga o pase por esta casilla le pagará al propietario de acuerdo a la situación actual del Corporativo. [Sucursal, Franquicias y Presencia en Internet]

CASILLA 32 "HIPOTECARIA SCOTIABANK"

Esta casilla sirve para el conteo de los meses que lleva hipotecado un Corporativo. [Cada pasada es un mes] Scotiabank cobrará el 20% de interés sobre valor total del Corporativo cada vez que se caiga o pase por aquí. Los Corporativos deberán ser deshipotecados a más tardar al segundo mes [Segunda pasada], si no lo hacen, Scotiabank tiene el derecho de decomisar el Corporativo sin entregar nada a cambio, de manera que el Corporativo quede de nuevo a la venta.

CASILLA 33 "PRISIÓN"

Esta casilla sirve para encarcelar al "Jefe Ladrón", aunque es necesario que éste caiga exactamente aquí. Si el "Jefe Ladrón" cae aquí, pierde todo y se retira de la partida. Si algún jugador cae aquí, perderá un turno, ya que se considerará sospechoso; después de haber perdido turno, recuperará su libertad, el banco le pedirá disculpas y le entregará 200,000 por los daños ocasionados. Si el jugador no quiere perder turno pagará al banco 100,000 de fianza para salir.

CASILLA 34 "CREACIÓN DE TU NEGOCIO"

Deberás jugar todas las casillas una por una. Si no tienes efectivo para llegar hasta el final quebrarás automáticamente y te convertirás en "Jefe Ladrón". No te puedes retirar en ningún momento. Si antes de iniciar no cuentas con efectivo para "Crear tu Negocio", podrás vender, hipotecar o pedir prestado. Durante la creación ya no podrás pedir prestado, vender, ni hipotecar. El dinero que vayas ganando se dejará en el tablero, ya que si en la casilla interna 12 NO GANAS, devolverás lo acumulado en el tablero y de ninguna manera recuperarás lo que invertiste en las casillas anteriores, pero si en la casilla interna 12 GANAS, tomarás el dinero del tablero más un millón, sin embargo no recuperarás lo que invertiste.

NOTA: Esta casilla es sólo de simulación.

CASILLAS 37 y 40 "COMPRAS Y VENTAS"

El que caiga aquí jugará en cada una de las casillas internas. En algunas consumirá y en otras venderá. Los dueños de los Corporativos que se mencionan aquí, cobrarán de acuerdo a la situación actual de los mismos. [Sucursal, Franquicias y Presencia en Internet] Si el jugador consume en algún Corporativo SIN dueño, pagará al banco.



Nombre del Corporativo	Valor	Sucursal	Franquicia	Anuncio de TV	Presencia en Internet TELMEX	Casilla
	150,000	Si	Si	Si	Si	2
	150,000	Si	Si	Si	Si	3
	700,000	Si	No	No	Si	3
	700,000	Si	No	No	Si	10
	150,000	Si	Si	Si	Si	11
	500,000	Si	No	No	Si	12
	150,000	Si	Si	Si	Si	14
	600,000	Si	No	No	Si	15
	300,000	Si	Si	Si	Si	17
	600,000	Si	No	No	Si	18
	500,000	Si	No	No	Si	20
	150,000	Si	Si	Si	Si	23
	250,000	Si	No	No	Si	30
	150,000	Si	Si	Si	Si	36
	1,200,000	Si	No	No	Si	38
	400,000	Si	Si	Si	Si	39
Centro Comercial 1	1,000,000	No	No	No		21
Centro Comercial 2	1,000,000	No	No	No		43
	7,000,000	No	No	No		

CASILLA 38 "TELMEX"

Al caer aquí, primero pagarás 10,000 por cada uno de tus negocios (Corporativos, Sucursales, Franquicias y Presencia en Internet, después tirarás el dado una vez y tomarás la tarjeta indicada de Asesor es Telmex. Si ganaste la tarjeta de Presencia en Internet, colócala debajo de la casilla perimetral del negocio que elegiste.

IMPORTANTE: Una vez colocada no podrá ser removida.

RESPUESTAS DE LAS TARJETAS DE FRANQUICIAS Y NEGOCIOS

1. En Mercadotecnia ¿Qué significan las 4 P's?

R: Producto, Precio, Plaza y Promoción. Analizando estos cuatro puntos básicos de MKT, podrás llegar a conclusiones más veraces para tu negocio.

2. En Negociación ¿Qué es Rapport?

R: Acción y efecto de empatizar con otra persona, reflejando discretamente sus movimientos, postura y tono de voz.

3. En Mercadotecnia ¿Qué significan las siglas S.T.P.?

R: Segmentación, Targeting y Posicionamiento. Sirven para clasificar a tus clientes, determinar tu estrategia y reforzar tu marca en el mercado.

4. En Negociación ¿Qué significan las siglas C.B.R.?

R: Característica, Beneficio y Reacción. Es una técnica que se usa al presentar una solución dentro de la negociación, en la que transformarás las características de tu producto o servicio en beneficios y al final provocar una reacción favorable e inmediata en el prospecto.

5. ¿Es cierto que un verdadero negociador primero consulta, como lo hiciera un médico para brindar una excelente solución?

R: Cierto, de esta forma podrás detectar la necesidad específica del prospecto para brindar la solución indicada.

6. ¿Lo más importante en una presentación de ventas es hablar el mayor tiempo posible para aproximarse rápido al cierre?

R: Falso. Lo más importante es escuchar atentamente y hablar sólo para decir lo apropiado en el momento preciso.

7. ¿Cuál de las siguientes es una técnica de cierre de ventas?

R: Alternativo. Se utiliza brindando sólo dos opciones. Ej.: ¿Su pago es de contado o con tarjeta de crédito?

B. Un verdadero negociador siempre obtendrá el mayor beneficio aún a costa de los demás.

R: Falso. Un verdadero negociador siempre buscará que ambas partes ganen. Win-Win.

RESPUESTAS A LOS TIPOS DE SALUDO

1. **Saludo de poder.** Se utiliza para demostrar a la otra parte que no será fácil la negociación. Usado por directivos.

2. **Saludo afable o cordial.** Se utiliza para transmitir a la otra parte que estás a su disposición. Usado por vendedores.

3. **Saludo de alianza.** Se utiliza para comunicar igualdad. Usado en la mayoría de las negociaciones como saludo inicial.

4. **Saludo de involucramiento.** Se utiliza para agradecer, demuestra apoyo. Usado por diplomáticos. No recomendable en el primer encuentro.

PÓLIZA DE GARANTÍA

Este juego está garantizado contra cualquier defecto de fabricación y contra la falta de cualquiera de sus partes, por un lapso de 30 días a partir de la fecha de compra, por lo que es muy importante que conserves tu comprobante de compra para presentarlo o enviarlo por correo. (Ver tarjeta de Póliza de garantía)