

366 DÍAS PARA JUGARTE EL MEJOR AÑO DE TU VIDA



# EL JUEGO DEL AÑO



## ¿SERÁ ESTE EL MEJOR AÑO DE TU VIDA?

Juega y diviértete con tus amigos recorriendo los 366 días del calendario mientras intentas caer en los días que te pueden dar buena suerte y evitas las fechas que te pueden traer mala suerte. Pero... la buena o la mala suerte no será igual para todos los jugadores. Según cumplas o no la condición marcada por la casilla, podrás avanzar más días y ganar fichas de felicidad o retroceder en el tablero y además perderlas.

Descubre fechas y acontecimientos interesantes y curiosos y consigue acabar el año con el mayor número de fichas de felicidad para ganar así la partida.

### Contenido del juego

1 tablero de juego / 6 peones / 1 ruleta de movimiento / 36 cartas de Buena Suerte / 36 cartas de Mala Pata / 12 cartas de vacaciones / 31 cartas de números de la suerte / 84 fichas de felicidad / 50 billetes de 100€ / 25 billetes de 500€ / Libro de eventos.

## ¿CÓMO SE JUEGA?

### OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el jugador que al final de la partida haya disfrutado del año más fantástico y llegue al 31 de diciembre con el mayor número de fichas de felicidad.



## PREPARACIÓN

Se coloca el tablero en el centro de la mesa y se deja a su lado la ruleta de movimiento y el libro de eventos de manera que estén al alcance de todos los jugadores.

Se barajan por separado las cartas de **Buena Suerte** y de **Mala Pata** y se coloca cada mazo en el lugar indicado del tablero.

Se reparte a cada jugador **1 peón, 2 fichas de felicidad, 2 cartas de vacaciones y 1.000€**. Después, se colocan los billetes de 100€ y 500€ sobrantes en dos mazos diferenciados al lado del tablero junto con las fichas de felicidad.

Se reparte una **carta de número de la suerte** al azar y boca abajo a cada uno de los jugadores. Cada jugador mira su número pero lo mantendrá en secreto para el resto de los jugadores hasta el momento en el que alguien caiga en un día con ese número durante la partida.

Los peones, cartas de vacaciones y números de la suerte sobrantes se devuelven a la caja de juego.

Cada jugador coloca su peón en la casilla correspondiente al 1 de enero y empieza a jugar el más joven de todos.

## TURNO DE JUEGO

En su turno el jugador girará la ruleta y decidirá cuál de los dos números indicados por la flecha quiere mover (el número del anillo inferior o el del exterior). Después, moverá su peón tantos días como el número escogido.

Si la flecha de la ruleta señala el **círculo verde**, el jugador avanzará directamente hasta la primera casilla que encuentre con el borde de este color. Las casillas de color verde siempre traen buena suerte. En caso de señalar el **círculo rojo-naranja** deberá avanzar hasta la primera casilla que tenga el borde de uno de estos dos colores. Estas casillas traen bastante mala suerte.

**Cuando un jugador cae en una casilla con el borde de color lila**, debe consultar el libro de eventos para descubrir qué se celebra o qué pasó en ese día y cuál es su efecto en el juego.

**Dependiendo del color del día estos pueden ser:**



**Día verde:** los días verdes son días afortunados. El jugador debe buscar el día en el que ha caído en el libro de eventos para averiguar si ha de coger una carta de **BUENA SUERTE** o avanzar casillas extra.



**Día rojo:** los días rojos por el contrario solo traen cosas malas. El libro de eventos indicará al jugador si ha de coger una carta de **MALA PATA** o incluso retroceder o perder dinero.



**Día naranja:** los días naranjas son los peores de todos. Sólo por caer en ellos el jugador pierde una ficha de felicidad. La explicación de la fecha en el libro de eventos aún puede empeorar la cosa o quizás mejorarla, pero solo un poco.



**Día lila:** los días lilas son variables. Dependiendo de quién caiga pueden ser buenos, malos o neutros. El libro de eventos determinará cuál es el caso de cada jugador.

En el caso de que el jugador caiga en una casilla sin el borde de color, este puede decidir acabar su turno en ella o pagar 100€ por cada casilla extra que quiera avanzar desde donde está.

**Atención:** Si el jugador decide no moverse, el resto de jugadores puede individualmente o conjuntamente acordar pagar 100€ por cada casilla que quieran obligarlo a avanzar hacia una casilla que le pueda perjudicar a él o beneficiar al resto.

Antes de pasar el turno, el jugador puede decidir también si compra fichas de felicidad para mejorar su año. **Cada ficha de felicidad cuesta 500€** y puede comprar tantas como quiera y le permita el dinero que tiene.

El turno del jugador finaliza cuando cae en un día sin color o tras cumplir las indicaciones del libro de eventos si terminó su movimiento en una casilla de color.

## CASILLAS Y EFECTOS ESPECIALES



### FIN DE MES

Cada jugador recibe 200€ cuando pasa por una casilla de fin de mes.



### INICIO DE ESTACIÓN

El jugador que pasa primero por un día de cambio de estación (20 de marzo, 21 de junio, 22 de septiembre o 21 de diciembre) gana 2 fichas de felicidad.



### NÚMERO DE LA SUERTE

Cuando un jugador cae en un día que coincide con el número de la suerte de otro jugador debe pagarle a este 200€. Si cae en su propio número recibe 200€ de la banca.



### CUMPLEAÑOS

Cuando un jugador cae en el día de su cumpleaños recibe 200€ de cada jugador. Si cae en el día de cumpleaños de otro jugador le pagará 200€.



### SIGNOS DEL ZODIACO

Mientras un jugador se encuentra en las fechas que corresponden a su signo astrológico, se libra de pagar nada a otro jugador aunque le obligue una carta.



### VACACIONES

Al final de su turno, y una vez aplicado el efecto de la casilla donde terminó su movimiento, el jugador puede gastar una de sus dos cartas de vacaciones para avanzar 14 días en el calendario. Una vez haya movido su ficha, deberá aplicar también el efecto de la casilla a la que se haya movido.

**Atención:** No se pueden jugar dos cartas de vacaciones en un mismo mes ni tampoco se pueden utilizar durante el mes de diciembre.



### DICIEMBRE

En el último mes del año siempre hay que mover el número más bajo de los dos que marca la ruleta. En este mes tampoco se puede utilizar ninguna carta de vacaciones.



### BANCARROTA

Si en algún momento un jugador se queda sin dinero y no puede realizar un pago, deberá devolver una de sus fichas de felicidad a la caja. No importa cuál sea la cantidad que tenga que pagar, una ficha de felicidad vale por cualquier pago. Las fichas de felicidad pagadas por bancarrota van a la caja. No pueden darse a otros jugadores. En caso de tener que devolver fichas de felicidad y no disponer de ninguna, se ignorará esta regla.

## FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador llega al 31 de diciembre, gana tres fichas de felicidad. A continuación, el resto de jugadores juegan una última ronda y, al final de su turno, cada uno mueve su ficha hasta el final del año. **Aquel que haya conseguido más fichas de felicidad durante el recorrido habrá tenido el mejor año de todos y será proclamado ganador de la partida.**



¡Advertencia!



Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Guarde esta información para futuras referencias. Los contenidos de este juego pueden variar de lo mostrado en las fotografías.



Fabricado por **EDUCA BORRAS, S.A.U.**  
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés  
España  
[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)

Under License from Seven Towns Ltd. Copyright © 2022

NC899/04/19460