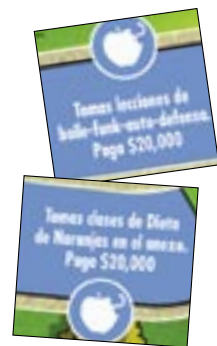


Cambiando Profesiones

Cuando caigas en alguna de estas casillas, debes cambiar tu Tarjeta de Ocupación y de Salario por nuevas.

Haz que otro jugador tome el mazo de Tarjetas de Ocupaciones como abanico cara abajo. Toma 1 tarjeta al azar. **NOTA:** Si no estudiaste una carrera profesional no te puedes quedar con una tarjeta que diga "Requiere estudios Profesionales".

Entonces, haz lo mismo para sacar una tarjeta de Salario nueva. Sigue sacando tarjetas hasta que encuentres una cuyo color corresponda al de tu nueva Tarjeta de Ocupación. Ahora devuelves tus tarjetas anteriores a sus pilas.



Toma una Clase de Dieta de Naranja o Toma una Clase de Baile-Funk-Auto-Defensa

Los beneficios de continuar tu educación... Cuando caigas en alguna de estas casillas, puedes cambiar Ocupación y Salario si así lo deseas.

Haz que otro jugador tome el mazo de Tarjetas de Ocupaciones como abanico cara abajo. Toma 2 tarjetas al azar. Elige cualquiera de las 2 para tu nueva Ocupación; o no escojas ninguna y quédate con tu Tarjeta de Ocupación actual. Si eliges una nueva Ocupación debes también elegir un nuevo Salario. Sigue los mismos pasos con las Tarjetas de Salario. Sigue sacando tarjetas hasta que encuentres una cuyo color corresponda al de tu nueva Tarjeta de Ocupación. Ahora devuelves tus tarjetas anteriores a sus pilas.

Día de Pago

Siempre que caigas o pases sobre una casilla marcada DIA DE PAGO, cobra tu salario del banco antes de seguir otras indicaciones del juego. En algunos turnos, ipodrás cobrar 2 o más salarios!

Cásate

Cuando llegues a esta casilla, ¡DETENTE! – aunque te sobren casillas para avanzar. Toma una ficha de LIFE y agrega un "personaje" a tu automóvil. Entonces, gira el disco y muévete de nuevo.

Bebés

Cuando caigas en una casilla marcada "Es niño" o "Es niña", agrega un "personaje" a tu automóvil. Si caes en una casilla marcada "Gemelos", agrega 2 "personajes" a tu automóvil. ¡También toma una ficha de LIFE en todas estas casillas!



Compra una Casa

Cuando llegues a esta casilla, ¡DETENTE! – aunque te sobren casillas para avanzar. Toma 2 Tarjetas de Casas al azar de la pila. Decide cual, en su caso, quieres comprar. Si decides comprar una casa, paga al banco el precio de la escritura (no la cantidad del seguro, ya que esa es una operación aparte). Si no tienes suficiente dinero, debes pedir prestado (ver PRÉSTAMOS BANCARIOS). Ahora gira el disco y muévete de nuevo.

Vende/Compra una Casa

Cuando llegues a esta casilla, ¡DETENTE! – aunque te sobren casillas para avanzar. Si tienes una casa, primero decide si la quieres vender. Si es así, gira el disco y revisa tu Escritura de Casa para ver en cuanto la puedes vender. Algunas veces ganarás dinero, otras veces perderás dinero y otras quedarás igual. Ahora, decide si quieres comprar una casa (también



puedes comprar una casa, si no lo habías hecho antes en el juego). Si compras una casa, toma 2 Tarjetas de Casa al azar de la pila. Decide cual, en su caso, quieres comprar. Si decides comprar una casa, paga al banco el precio de la escritura (no la cantidad del seguro, ya que esa es una operación aparte). Si no tienes suficiente dinero, debes pedir prestado (ver PRÉSTAMOS BANCARIOS). Ahora gira el disco y muévete de nuevo.

NOTA: Nunca puedes tener dos casas al mismo tiempo. Si ya tienes una casa, debes venderla antes de poder comprar una nueva.

SEGUROS, VALORES Y PRÉSTAMOS BANCARIOS

Seguro de Automóvil

Puedes comprar un seguro de automóvil al principio de cualquiera de tus turnos. Paga al banquero \$10,000 y toma 1 póliza. Tu automóvil está ahora protegido en caso de accidentes, daño o robo.

Seguro de Casa

Puedes comprar un seguro de casa cuando compras una casa – o al iniciar cualquiera de tus turnos siguientes. Paga al banquero la cantidad del seguro que aparece en tu Escritura de Casa y toma 1 póliza. (Por ejemplo: si eres



Si sacas esta tarjeta, pagas al banco \$120,000. Si vendes esta casa, gira el disco. Si obtienes un "5", la venderías por \$130,000.

puedes comprar una casa, si no lo habías hecho antes en el juego). Si compras una casa, toma 2 Tarjetas de Casa al azar de la pila. Decide cual, en su caso, quieres comprar. Si decides comprar una casa, paga al banco el precio de la escritura (no la cantidad del seguro, ya que esa es una operación aparte). Si no tienes suficiente dinero, debes pedir prestado (ver PRÉSTAMOS BANCARIOS). Ahora gira el disco y muévete de nuevo.

Si sacas esta tarjeta, pagas al banco \$120,000. Si vendes esta casa, gira el disco. Si obtienes un "5", la venderías por \$130,000.

Si sacas esta tarjeta, pagas al banco \$120,000. Si vendes esta casa, gira el disco. Si obtienes un "5", la venderías por \$130,000.

SEGURO DE AUTOS



Este póliza te protege \$10,000 en el seguro de daños y robo, aunque no está involucrado de alguna manera.



Este póliza te protege el costo de daños y robo, no fones que son los menos pequeños.

el dueño de Castillo-Lobo Castillo de Lobo, pagas \$50,000.) Ahora estás protegido en caso de desastres naturales y no-tan-naturales.

Valores

Puedes comprar 1 Valor al principio de cualquiera de tus turnos. Paga al banquero \$50,000 y toma la tarjeta de Valores que elijas de la pila. Cuando un jugador (incluyéndote a ti) gire el número de tu tarjeta de Valores, le cobras \$10,000 al banco.

Sólo puedes ser dueño de 1 Tarjeta de Valores. La excepción es: si caes en la casilla marcada "Únete a los Inversionistas", toma 1 Tarjeta de Valores (sin cargo) ¡aunque ya tengas una!

Si pierdes tu única tarjeta de Valores en las casillas de "Envenenamiento con Pez Globo" o la de "Le debes un Favor al Gordo Tony", puedes comprar otra tarjeta al principio de cualquiera de tus turnos posteriores.

Préstamos bancarios

Puedes pedir dinero prestado del Gordo Tony durante cualquiera de tus turnos. Toma 1 o más Préstamos bancarios (cada uno con un valor de \$20,000). El banquero te dará la cantidad de dinero correspondiente del banco.

Paga todos tus préstamos al banco (con interés de \$5,000 por cada uno) cuando te retires o durante cualquiera de tus turnos antes de retirarte.

RETIRO

Cuando llegues a la casilla marcada RETIRO, ¡DETENTE! – aunque te sobren casillas para avanzar. Entonces, haz lo siguiente:

• Paga al banco todas, en su caso, tus deudas pendientes.

• Si tienes una casa, véndela. Gira el disco y revisa tu Escritura de Casa para ver en cuanto la puedes vender. Algunas veces ganarás dinero, otras veces perderás dinero y otras quedarás igual.

• Sacar tu Tarjeta de Ocupación, tu tarjeta de Salario y tus Pólizas de Seguro (en su caso) del juego. Mantén tus Valores – ¡todavía puedes cobrar cuando los jugadores giren el disco y marquen tu número!



Si eliges la Tarjeta de Valores con el número 6, cobras \$10,000 del banco cada vez que el disco marque 6.

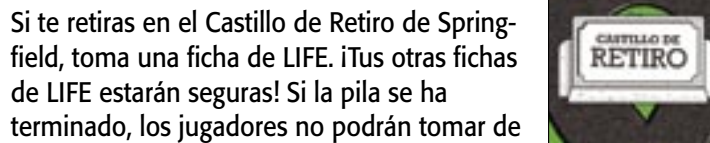


• Si crees que eres el jugador con más dinero, coloca tu automóvil en las Mansiones de Montañas Burns (cualquier cantidad de jugadores se pueden retirar ahí). De otra forma, coloca tu automóvil en el Castillo de Retiro de Springfield.

• Deberás esperar en el lugar donde decidas retirarte hasta que todos los otros jugadores se hayan retirado.



Si te retiras en las Mansiones de Montañas Burns, ¡tus fichas de LIFE no estarán seguras! Si la pila se ha terminado, los jugadores podrán tomar de tus fichas cuando caigan en casillas marcadas como LIFE.



Después de que todos los jugadores se hayan retirado, todos los jugadores en las Mansiones de Montañas Burns contarán su dinero. El jugador más rico toma las 4 fichas de LIFE de la Mansión. **NOTA:** En caso de empate para el jugador más rico, los jugadores empatados dividirán la pila (cada uno toma 2 fichas).

Después de que todos los jugadores se hayan retirado, todos los jugadores en las Mansiones de Montañas Burns contarán su dinero. El jugador más rico toma las 4 fichas de LIFE de la Mansión. **NOTA:** En caso de empate para el jugador más rico, los jugadores empatados dividirán la pila (cada uno toma 2 fichas).

Ahora todos los jugadores voltean cara arriba sus fichas de LIFE y suman las cantidades de dinero que vienen en cada una de las fichas. Entonces, todos los jugadores cuentan su dinero y suman las dos cantidades (el valor de las fichas de LIFE más el valor del dinero). ¡El jugador con el valor total más alto gana!

Juego adaptado por Patric M. Verrone con reconocimiento agradecido a Matt Groening, James L. Brooks, Sam Simon, Al Jean, Mike Reiss, David Mirkin, Bill Oakley, Josh Weinstein, Mike Scully y a todos los escritores del programa más original en la historia de la televisión.

THE SIMPSONS TM & © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.

Los nombres y logotipos de HASBRO, MILTON BRADLEY y MB, EL JUEGO DE LA VIDA, y estas reglas de juego son ® y © 2004 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos los derechos reservados.



© Hasbro 2006. Todos los Derechos Reservados. Importado por: Servicios Mexicanos de Manufactura S. de R.L. de C.V. Cedros Business Park, Autopista Federal México-Querétaro, km 42,5 C.P.54600 Tepotzotlán, Estado de México. R.F.C.: SMM-990712-156./ Imp. y dist.: Hasbro Chile Ltda., Av. Las Américas #585, Cerrillos Santiago RUT.: 78.934.680-1. Centro de Servicio para México: Tel.: 5876-2998 y para el interior de la República 01-800-712-6225. Hecho en E.U.A. Edificios, Puentes, Peones y Ruleta hechos en China. El contenido y color pueden variar de los mostrados en la ilustración.



De 2 a 6 jugadores / Edad: 9 años en adelante

INSTRUCTIVO

Lee este instructivo antes de comenzar a jugar.

ENSAMBLE

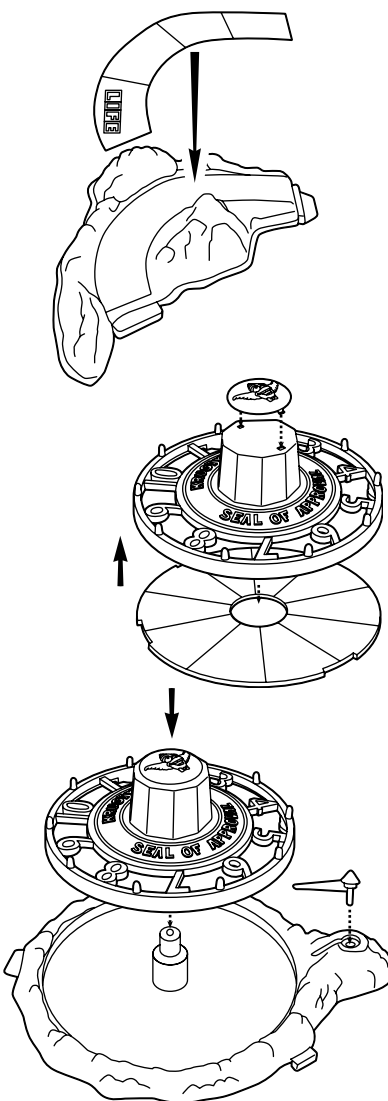
Con cuidado gira y desprende los edificios, montañas, puente y disco de las guías de plástico. Desecha las guías.

Coloca las etiquetas en las montañas y en el puente

Alinea las letras que están junto a cada una de las cuatro etiquetas para que coincidan con las letras moldeadas en las montañas y el puente de plástico. Coloca las etiquetas en las piezas de plástico correspondientes como se muestra en el gráfico de la izquierda.

Arma y fija el disco

Fija el anillo del disco de Krusty al disco presionando las lengüetas debajo de la tapa sobre los orificios que tiene la parte superior del disco. Desprende el anillo del disco de la hoja de cartón. Empareja la sección del anillo que tiene dos muescas con la sección debajo de la carátula de plástico del disco que tiene dos lengüetas (debajo del número 8). Después, fija el anillo al disco deslizando el anillo debajo de cada una de las lengüetas de plástico. Ahora, coloca el disco armado sobre el perno verde en el centro de la base giratoria. Inserta y presiona el brazo del disco en la orilla de la base, con la punta del brazo apuntando hacia el centro del disco.

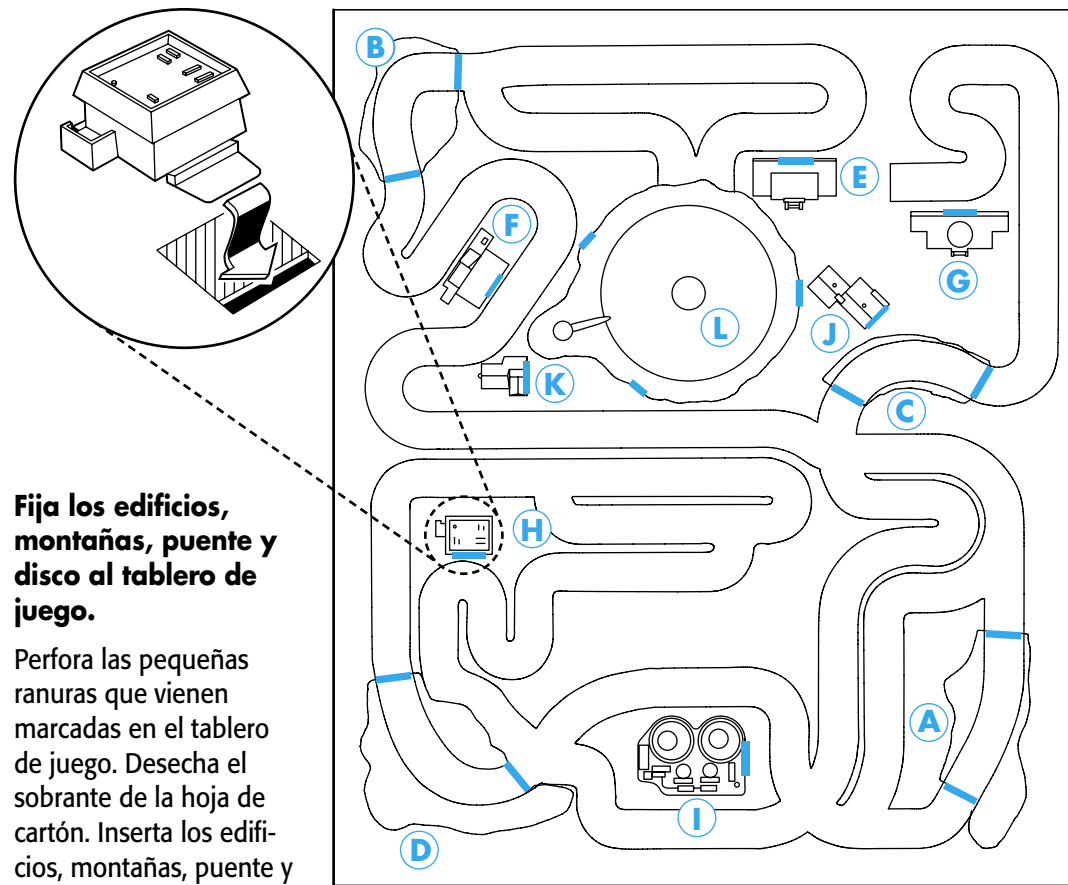


OBJETIVO

Reunir dinero y fichas de LIFE, y tener la mayor cantidad de dinero al final del juego.

INCLUYE

- Tablero de juego
- 6 carritos de plástico "Personajes" de plástico color rosa y azul
- 3 Montañas
- Puente
- 7 Edificios
- Hoja de etiquetas
- Base del disco, disco giratorio, brazo del disco giratorio, y anillo del disco
- Mazo de dinero de juguete, pólizas de seguro y préstamos bancarios
- 25 fichas de LIFE
- Mazo con 36 tarjetas de juego
- Charola del banquero



Fija los edificios, montañas, puente y disco al tablero de juego.

Perfora las pequeñas ranuras que vienen marcadas en el tablero de juego. Desecha el sobrante de la hoja de cartón. Inserta los edificios, montañas, puente y disco alineando las letras marcadas en las piezas de plástico con las letras en el tablero. Inserta cada pieza en su lugar como se muestra.

Nota: Necesitarás desprender los edificios, montañas, puente y disco del tablero de juego antes de volver a guardar el juego en su caja.



FICHAS DE LIFE

Cada ficha de LIFE tiene un mensaje secreto y una cantidad de dinero que será considerada al contar el dinero total que tendrás al final del juego.

Con cuidado desprende las fichas de LIFE y el anillo del disco de la hoja de cartón. Desecha el sobrante de la hoja de cartón. Entonces, mézclalas y colócalas cara abajo en una pila cerca del borde del tablero de juego. Al azar saca 4 tarjetas y, sin ver el mensaje que tienen debajo, colócalas cara abajo en la Mansión del Sr. Burns. El resto de las tarjetas forman la pila para el juego.

TARJETAS

Separa las tarjetas en 4 pilas: Tarjetas de Ocupaciones, Tarjetas de Salarios, Tarjetas de Casa y Tarjetas de Valores. Coloca cada pila boca abajo cerca del tablero donde todos los jugadores las puedan alcanzar.

PÓLIZAS DE SEGUROS Y PRÉSTAMOS BANCARIOS

Separa y forma pilas con las pólizas de seguros de automóviles, las pólizas de seguros de casas y los préstamos bancarios. Coloca cada pila en la charola del banquero.

DINERO

Elige a un jugador para que sea el banquero. Este jugador estará a cargo de todo el dinero que el banco pague o cobre. El banquero separa el dinero en pilas de acuerdo a su denominación, le entrega \$10,000 a cada jugador y coloca las pilas con el dinero restante, de acuerdo a su denominación, en la charola del banquero. **NOTA:** El banquero debe mantener su dinero separado del dinero del banco.

CARRITOS Y "PERSONAJES"

Con cuidado gira y desprende los "personajes" color rosa y azul de las guías de plástico. Desecha las guías. Coloca los "personajes" en una pila cerca de la orilla del tablero de juego. Elige un automóvil y coloca uno de los "personajes" en el asiento del conductor (¡no olvides colocarte el cinturón de seguridad!). Todos los jugadores deben hacer esto. Coloca los automóviles restantes en la caja.

CÓMO SE JUEGA

Cada jugador elige un automóvil y entonces gira el disco. El jugador que obtenga el número mayor empieza primero. (Si el brazo del disco se detiene entre dos números, gíralo de nuevo.) Después el juego continúa en orden de acuerdo al movimiento de las manecillas del reloj.

Qué hacer en cada turno

Cuando sea tu turno, gira el disco. (Si el brazo del disco se detiene entre dos números, gíralo de nuevo.) Entonces, mueve tu automóvil el número de casillas indicado.

Siempre debes mover tu personaje hacia delante, en la dirección de las flechas. (Como sucede en la vida real, ¡no podemos viajar al pasado!) Si tu movimiento termina en una casilla ocupada, muévete hacia delante a la siguiente casilla libre.

Sigue las instrucciones de cada casilla. Con esto termina tu turno. Este primer turno es diferente a los demás. Ver la sección **Para Comenzar**.

Para comenzar

En tu primer turno, debes decidir tener ESTUDIOS PROFESIONALES u OBTENER UN EMPLEO. Una Ocupación ofrece más oportunidades profesionales y de sueldo, pero toma más tiempo – y ¡ite endeuda!



OBTENER UN EMPLEO

Si decides obtener un empleo, coloca tu automóvil en la casilla marcada OBTENER UN EMPLEO, entonces haz lo siguiente:

Toma una Tarjeta de Ocupaciones: que otro jugador tome el mazo de Tarjetas de Ocupaciones como abanico cara abajo mientras que tu tomas una tarjeta al azar. **NOTA:** No puedes quedarte con una Tarjeta que dice: "Título Requerido". Si tomas

una tarjeta como esta, ¡vuelve a tomar otra!

Toma una Tarjeta de Salario: que el mismo jugador tome el mazo de Tarjeta de Salario como abanico cara abajo mientras que tu tomas una tarjeta al azar. Compara el color de la Tarjeta de Salario con los colores en la Tarjeta de Ocupación. Si los colores corresponden, te puedes quedar con la tarjeta de Salario. Si los colores no corresponden, entonces toma otra tarjeta de Salario. **NOTA:** Los colores de tu tarjeta de Salario no tienen que coincidir con los dos colores de tu Tarjeta de Ocupación, solo con uno de ellos.

Coloca tu Tarjeta de Ocupación y tu tarjeta de Salario cara arriba frente a ti. Ahora, gira el disco y muévete como lo harías en un turno normal.

Coloca tu Tarjeta de Ocupación y tu tarjeta de Salario cara arriba frente a ti. Ahora, gira el disco y muévete como lo harías en un turno normal.

ESTUDIAR UNA PROFESION

Si decides estudiar una Ocupación, coloca tu automóvil en la casilla marcada ESTUDIOS PROFESIONALES. Pide prestados \$100,000 para el pago de colegiatura (ver **PRÉSTAMOS BANCARIOS**). Ahora, gira el disco y muévete como lo harías en un turno normal.

ELECCION DE PROFESION

Cuando llegues a la casilla que indica: SOLO ELIGE UNA CARRERA, ¡ALTO! detente – aunque te sobren casillas para avanzar. Entonces, haz lo siguiente:

Elige una Tarjeta de Ocupación: que otro jugador tome el mazo de Tarjetas de Ocupaciones como abanico cara abajo, para que tu tomes 3 tarjetas al azar. Revisa las tarjetas, elige solo una, entonces devuélvelas las otras dos tarjetas al mazo. Ver la sección **GUIA DE PROFESIONES** más adelante.

Elige una Tarjeta de Salario: que el mismo jugador tome el mazo de Tarjetas de Salario como abanico cara abajo mientras que tu tomas una tarjeta al azar. Compara el color de la tarjeta de Salario con los colores en la Tarjeta de Ocupación. Si los colores corresponden, te puedes quedar con la tarjeta de Salario. Si los colores no corresponden, entonces toma otra tarjeta de Salario. **NOTA:** Los colores de tu tarjeta de Salario no tienen que coincidir con los dos colores de tu Tarjeta de Ocupación, solo con uno de ellos.

Coloca tu Tarjeta de Ocupación y tu tarjeta de Salario cara arriba frente a ti. Ahora, gira el disco y muévete de nuevo.

GUIA DE PROFESIONES

La cantidad de dinero que ganes depende no sólo de la cantidad de tu salario, sino también de la frecuencia con que otros jugadores caigan en tus Casillas de Ocupación (casillas con símbolos que correspondan a tu Tarjeta de Ocupación). Por ejemplo, si tú eres el "Sirviente Público", los jugadores tendrán que pagarte siempre que caigan en las Casillas Profesionales marcadas como "Pago de Impuestos".

Casillas de Colores

Conforme muevas tu automóvil, irás pasando por casillas de colores – ¡estos son importantes! Los colores significan:

Casillas Naranja

La mayoría de las casillas son naranja. Cuando caigas en una casilla naranja, debes seguir las indicaciones.

Casillas Azules

Estas casillas son opcionales. Cuando caigas en una casilla azul, sigue las indicaciones sólo si así lo decides. Si la casilla te permite tomar el salario de otro jugador, el color de la nueva tarjeta de Salario no tiene que corresponder con el color en tu Tarjeta de Ocupación. Sólo toma la tarjeta de Salario del otro jugador, colócala cara arriba frente a ti y dale al otro jugador tu tarjeta de Salario.

Casillas Verdes

Estas casillas son de DIA DE PAGO. Cuando caigas o pases por una casilla marcada como DIA DE PAGO, cobra tu salario al Banco.

Casillas Rojas

Hay 4 de estas casillas: SOLO ELIGE UNA PROFESION, CASATE, COMPRA UNA CASA, y VENDE TU CASA Y COMPRA UNA NUEVA.

Cuando caigas en una casilla roja, ¡ALTO! – detente aunque tengas casillas disponibles para seguir avanzando. Sigue las instrucciones, entonces gira el disco y vuelve a moverte. Las casillas rojas tienen indicaciones especiales, las cuales se explicarán por separado.

Casillas de LIFE

Cuando caigas en una casilla de LIFE, toma una ficha de LIFE de la pila. Si la pila se termina, toma una ficha de otro jugador. No veas la parte de atrás de la ficha de LIFE. Colócala cara abajo frente a ti.

Casillas de Ocupación

Los símbolos en estas casillas corresponden a los de las Tarjetas de Ocupaciones. Los jugadores ganan dinero de otros jugadores que caen en sus casillas de Ocupación. Cuando tu caigas en una casilla de Ocupación, haz lo siguiente:

• Si otro jugador tiene la Tarjeta de Ocupación correspondiente, paga a ese jugador la cantidad marcada en la casilla.

• Si tu tienes la Tarjeta de Ocupación correspondiente, no pagas nada.

• Si ningún jugador tiene la Tarjeta de Ocupación correspondiente, se paga al Banco la cantidad marcada en la casilla.

Por ejemplo: "Salta el acantilado de Springfield en patineta..." es una casilla con el símbolo de la Tarjeta de Ocupación del Doctor. Si caes ahí, debes pagar \$5,000 al jugador que tenga esta Tarjeta de Ocupación.

Casillas de Pago de Impuestos

Estas son las casillas de Ocupación del Sirviente Público. Si caes en una casilla de Pago de Impuestos, debes pagar al Sirviente Público los impuestos indicados en la tarjeta de Salario. Si tu eres el Sirviente Público, no pagas nada. Si nadie tiene la tarjeta del Sirviente Público, debes pagar al banco.

Reglas Especiales para Profesiones

La mayoría de las Profesiones tienen reglas especiales que te permiten hacer algo diferente u obtener dinero de una forma diferente. Aquí están las reglas para las diferentes carreras:

Oficial de Policía

Trampa de Velocidad: Cualquier jugador que sea sorprendido manejando con exceso de velocidad (marcando 10 en el disco), debe pagar al Oficial de Policía ¡\$10,000! Es responsabilidad del Oficial de Policía darse cuenta cuando alguien marque 10 en el disco. Si el Oficial de Policía no lo nota, el "infractor" se salva y

no paga la multa. **NOTA:** Si no hay Oficial de Policía en el juego, no hay multa por marcar 10 en el disco.

Empresario

La Peor Inversión de la Historia: Siempre que algún jugador compre una tarjeta de Valores o una Póliza de Seguro, tu recibes una comisión de \$5,000. Toma los \$5,000 del dinero pagado al banco por concepto de los Valores o la Póliza, el resto se queda en el banco. **NOTA:** Tu comisión viene del dinero usado para pagar los Valores o la Póliza – el jugador que hace esta compra no tiene que pagar \$5,000 adicionales.

Estrella de la TV

Bonanza por un buen Rating: Si en dos giros consecutivos del disco se obtienen ochos, nueves o dieces, se tiene la oportunidad que habías estado esperando. Cambia tu tarjeta de Salario con la que tiene el color amarillo (si es necesario, cámbiala con otro de los jugadores), ¡sin importar que tu Tarjeta de Ocupación no tenga el color amarillo! **IMPORTANTE:** Los dos números en el disco deben ser idénticos – por lo que un 9 y después un 10 no funcionan, pero ¡un 8 y después otro 8 sí! No importa que los dos giros sean de dos jugadores o del mismo. Es responsabilidad de cada jugador darse cuenta cuando alguien gire el mismo número dos veces seguidas. Si no lo notan, pierden su gran oportunidad.

Maestro

Clases Especiales: Después de que todos los jugadores han tomado sus Tarjetas de Ocupaciones, se puede elegir una segunda tarjeta. Baraja el mazo de Tarjetas de Ocupación, colócalo cara abajo cerca del tablero de juego y toma la tarjeta de la parte superior. ¡Este es tu trabajo para el verano! Para este trabajo no ganas un salario, pero si alguien cae en esa casilla de Ocupación, recibes ese dinero como si fuera tu Ocupación principal.

Técnico Nuclear

Emergencia: Cuando el disco se detenga entre dos números o cuando se salga de su lugar en el tablero, cobras \$50,000 del banco para la reparación. Esto solo aplica si otro jugador gira el disco fuera de su lugar – si tu lo giras y se sale de su lugar lo tienes que reparar gratuitamente. Es tu responsabilidad darte cuenta cuando el disco se salga de su lugar; si no lo notas no recibirás tu dinero.

Asistente Personal

Bono por Buen Desempeño: Tu buen trabajo finalmente es bien retribuido. Al inicio de tu turno, puedes cambiar 4 fichas de LIFE por la tarjeta de Salario color amarillo (cambiándola con otro jugador si es necesario). No importa que tu Tarjeta de Ocupación no tenga el color amarillo. No puedes ver las fichas de LIFE antes de cambiarlas. Regresa las fichas de LIFE a la pila cara abajo.

Empleado de Servicio

¡Vuelve Pronto! Por vender la tarjeta de Valores ganadora, cobra \$10,000 del jugador que gire el disco y marque "1". Es tu responsabilidad darte cuenta cuando algún jugador gire "1". Si no lo notas, pierdes la oportunidad.