**Crédito**

**Material 6.1.1. Instrucciones Tarjetópolis**

**1. MATERIALES PARA JUGAR:** Para jugar Tarjetópolis es ideal contar con cuatro participantes, las cuales deben contar con los siguientes materiales:

* Un tablero de juego.
* Cuatro fichas de diferentes colores para indicar en qué casilla se encuentra cada jugador(a) durante el juego.
* Un dado
* Un juego de tarjetas.

**3. ROLES DE LAS JUGADORAS:** Una de las participantes del juego será designada como ***Banco,*** el cual se encargará de llevar el control de los siguientes puntos:

* Entradas: Son entradas de efectivo como el salario, descuentos premios, devoluciones de dinero, etc.
* Compras: Son todos los gastos que se hacen con la tarjeta de crédito y que por lo tanto no implican un pago en efectivo.
* Salidas: Son pagos en efectivo que deba realizar una jugadora dentro de los cuales va el pago de la tarjeta (de contado o pago mínimo).
* Saldo: Se debe actualizar cuando cada vez que se registre una salida.

El resto de las participantes serán ***jugadoras*** y cada una ellas tiene una tarjeta de crédito tipo cash back con un límite de crédito de ¢500 mil.

**2. INICIO DEL JUEGO:**  Cada jugadora escogerá una ficha de color diferente y la colocará en la casilla de INICIO. Con esto cada jugadora ha recibido su primer salario de ¢150 mil y volverá a recibirlo cada vez que pase por INICIO, aunque no caiga directamente en la casilla. El banco debe estar atento en registrar estas entradas.

**3. MOVIENDOSE EN EL TABLERO:** Las jugadoras jugarán por turnos lanzando el dado y moviendo su ficha. El número en que quede el dado al lanzarlo indicará el número de casillas que la jugadora en turno debe avanzar. En caso de que la jugadora en turno caiga en una casilla que diga TARJETA, tomará la primera tarjeta del mazo y la leerá en voz alta para seguir las instrucciones y luego la pondrá como última tarjeta del mazo.

**4. CASILLAS ESPECIALES:** Además del INICIO, hay tres casillas especiales:

**FECHA DE CORTE:** Cada vez que una jugadora pasa por esta casilla, aunque no caiga directamente en ella, el banco hará una marca en la última compra realizada.

**FECHA DE PAGO DE CONTADO:** Cada vez que una jugadora pase por esta casilla, aunque no caiga directamente en ella, el banco cobrará el total de las compras realizadas hasta la marca de la última fecha de corte. Si la jugadora no tiene suficiente dinero en su saldo para hacer el pago, podrá seguir jugando hasta que llegue a la casilla de **fecha de pago mínimo.**

**FECHA DE PAGO MÍNIMO:** Si la jugadora hizo el pago sin problemas al pasar por la casilla de fecha de pago de contado, puede pasar por la casilla de fecha de pago mínimo sin realizar ninguna acción. Pero si no pudo realizar el pago de contado por falta de dinero, deberá realizar el pago mínimo, que será al menos un 10% del pago de contado.

**5. COSTOS DE LA TARJETA:**

La tarjeta tiene un **interés anual** de **48%,** que equivale a **4%** **mensual.**

El **interés moratorio** es del **60%,** que equivale a **5% mensual**.

Al hacer retiro en efectivo, se aplicará la siguiente tabla:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *RETIRO* | *COMISIÓN* ***5%*** | *INTERÉS* ***4%*** |
| 50.000.00 | 2500.00 | 2000.00 |
| 75.000.00 | 3750.00 | 3000.00 |
| 100.000.00 | 5000.00 | 4000.00 |

**6. GANADORA:**  Gana el juego aquel jugador que al finalizar el juego quede con más dinero.