

MENTE DE RICO

Reglas del Juego



El dinero NO hace la felicidad...

Pero permite disfrutar más de las cosas que SI la hacen

Estimado jugador de MENTE DE RICO:

Todos soñamos alguna vez con lo que haríamos si fuéramos ricos, pero lamentablemente muy pocos llegan a concretar esos sueños, pues es su propia mente quien se los impide, por eso este juego se llama Mente de Rico, pues para poder llegar a ser rico hay que aprender a pensar como lo hacen los ricos, y aprender a hacer las cosas que hacen los ricos.



A lo largo del juego irás sacando tarjetas con "**Mente de Rico**" que contendrán la clase de pensamientos que pueden llevarte a la riqueza, y



también sacarás tarjetas con "Mente de Pobre" que contienen la clase de pensamientos con los cuales NUNCA lograrás mejorar tu nivel de abundancia.

Muchas de las tarjetas han sido escritas en forma jocosa, pero no te equivoques, el objetivo de las tarjetas es que te des cuenta que...

TU VIDA ES EL PRODUCTO DE TUS PENSAMIENTOS

He creado este juego para que puedas comprender cuáles son las acciones que llevan a las personas a volverse ricos. Si aprendes a mantener en tu mente la clase de pensamientos que te mostrarán las tarjetas "Mente de



Rico" y haces exactamente las mismas cosas que este juego te enseñará a hacer...

TE VOLVERÁS CADA DÍA MÁS RICO

Como enseguida podrás comprobar, no existe una única receta para la riqueza, sino que igual que en la vida real, la riqueza se puede lograr de muchas formas diferentes, y cada uno de los jugadores deberá experimentar con las opciones que más le agradan.

ESTE JUEGO HA SIDO CREADO PARA ENSEÑARTE COMO LLEGAR A SER RICO

Para poder llegar a ser rico, debes aprender a jugar el juego de la vida en la forma adecuada, y con este juego podrás experimentar diferentes formas de lograrlo. Te aseguro que cuantas más veces lo juegues, más rápidamente llegarás a rico. Y si le enseñas a jugar a tus hijos, ellos desde pequeños grabarán en sus fértiles mentes, cuáles son las ideas que les permiten volverse ricos, lo cual le asegurará un futuro de abundancia económica.

Ni en el juego ni en la vida existe un tiempo uniforme en el cual llegarás a rico, sino que el tiempo depende de lo que cada uno elija hacer mientras juega. A algunos les llevará bastante tiempo, y otros lo lograrán mucho más rápido.

Este juego te permitirá darte cuenta, de que todos los días el mercado de la vida te presenta diferentes oportunidades para acrecentar tu riqueza. Seguramente hasta ahora has pasado por alto a la mayoría de ellas, y tal vez a todas. Pero a medida que vayas jugando te darás cuenta, de que hay muchos caminos que llevan a la misma meta, y solo necesitas aprender a tomarlos en consideración, y a aprovechar las oportunidades que te ofrece cada uno.

Este juego no es como otros, en los cuales el objetivo central es llegar a ganar el máximo de dinero. Aquí el objetivo es llegar a crear la mayor cantidad posible de formas de ganar dinero SIN TRABAJAR. Y cuando aprendas a hacerlo bien, podrás practicar lo aprendido en tu vida real.


El gran secreto de los ricos no consiste en que ganen mucho dinero, sino en que utilizan cada centavo que tienen, para producir más dinero. Por lo

tanto, más importante que aprender a ganar mucho, es aprender cómo se debe gastar lo que ya tienes.

Juega, juega y no te canses de jugar, porque cuantas más veces juegues este juego, más cerca estarás de repetir lo que aquí aprendes en tu vida real.

**JUEGA BIEN A SER RICO
Y LLEGARÁS A SERLO**

Con mis mejores deseos



Dr. Roberto A. Bonomi

COMO ES EL JUEGO EN LA CARRERA DE RATAS

(El Circuito Interno)

Comienzo Del Juego

- 1) Decidan quién será el banquero
- 2) Cada jugador debe elegir una hoja de **Profesión** (sin mirarlas)
- 3) El banquero debe repartir las tarjetas de **Préstamos**, según indiquen las tarjetas de **Profesión** de cada jugador.

Por ejemplo EL PROFESOR tiene obligaciones por \$ 61.000 es decir que ha recibido prestamos por \$ 61.000, por lo tanto debe tener \$ 61.000 en tarjetas de préstamo.

- 4) El banquero debe darle \$ 6.000 a cada jugador
- 5) Cada jugador recibe una **Hoja de Juego** y completa los datos según su **Tarjeta de Profesión** (cada jugador debe pedirle a quien está sentado a su derecha que le ayude a completar la **Hoja de Juego**)

LOS GASTOS:

Los **Gastos NO Cancelables** están compuestos por los impuestos y los gastos fijos y por lo tanto no se pueden eliminar.

Los Gastos Cancelables: Cada jugador puede elegir cancelar parte o todos estos gastos en cualquier momento en que le toque jugar.

- 6) Cada jugador elige un color y lo coloca en el punto de partida de la **Carrera de Ratas** (que es el circuito interno)
- 7) Mezclen las tarjetas de **Negocios, La Bolsa, El Mercado, Mente de Rico y Mente de Pobre**, y colóquenlas en el centro del tablero
- 8) Tiren un dado cada uno para ver quien comienza. Comienza el que saca el dado más alto y sigue el jugador a su izquierda (Se avanza por el tablero en el sentido de las agujas del reloj)
- 9) Tiren el dado y comiencen a hacer lo que indica el tablero

10) Cada vez que un jugador cae en un casillero de **Mente de Rico** o **Mente de Pobre**, debe leer la tarjeta **en voz alta** y seguir sus instrucciones

11) Una vez que se leen las tarjetas se colocan debajo de la pila, salvo las de **Negocios**. (Si usted decide comprar una propiedad, quédese con esa tarjeta de **Negocios**, y devuélvala al fondo de la pila cuando la venda)

Como salir de La Carrera de Ratas



Hay que lograr que los **Ingresos Pasivos** sean mayores que el total de **Gastos mensuales**

Este juego es igual que la vida diaria, hasta que Usted no consiga tener unos **Ingresos Pasivos** mayores que sus **Gastos Mensuales**, deberá seguir corriendo **La Carrera de Ratas** que consiste en: Trabajar, cobrar el sueldo, pagar los gastos del mes, llegar a fin de mes, cobrar el sueldo y volver a empezar.

Cuando los **Ingresos Pasivos** se vuelven mayores que los **Gastos Mensuales**, los jugadores salen de **La Carrera de Ratas** y comienzan la **Vida de Ricos** (El circuito exterior)

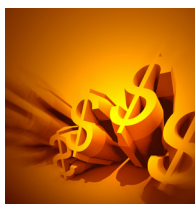
Gana el juego quien llega a triplicar sus **Ingresos Pasivos de Rico**

EL BANQUERO

Es el encargado de dar y recibir pagos por los importes indicados en el juego. Si el banquero también juega, entonces debe mantener su dinero separado del banco.

El Banco NUNCA quiebra, así que si se terminan los billetes, el banquero puede imprimir nuevos billetes escribiendo los importes en cualquier papel.

En la **Carrera de Ratas** existen solo 5 casilleros diferentes en los cuales se puede caer y cada casillero indica lo que se debe hacer cuando se cae en él.



DIA DE PAGO: Cada vez que un jugador cae o pasa sobre este casillero recibe del banco su **Flujo Mensual de Caja**. Si su **Flujo Mensual de Caja** es negativo (pues tiene muchas deudas) entonces debe pagarle al banco el importe que indique su flujo mensual.



BEBES: Cada vez que un jugador cae sobre el casillero de la cigüeña agrega un hijo a su familia

Los bebes son muy lindos pero aumentan los gastos mensuales, y alejan la oportunidad de alcanzar el **Ingreso Pasivo**, que les permitirá salir de **La Carrera de Ratas**, pero estos gastos son obligatorios cuando se cae en uno de esos casilleros. Por lo tanto, en la **Hoja de Juego** se deben ajustar los Gastos con lo que le cuesta mantener a los bebes, y luego debe corregirse el **Flujo mensual** resultante.

Todos los jugadores comienzan con cero bebes y no pueden tener más de tres.



DESPIDO: El que cae en este espacio pierde su empleo, tiene que pagar al banco el total de los Gastos que figuran en su **Hoja de Juego** y pierde dos turnos. Una vez que pasan los dos turnos, vuelve a conseguir el mismo empleo que tenía.



MENTE DE RICO: Cada vez que un jugador cae en un casillero de **Mente de Rico** lee la tarjeta que está al tope de la pila y hace lo que esa tarjeta le indique. Las tarjetas en algunos casos dirán CONSULTE A LA BOLSA (en cuyo caso debe leerse la primer tarjeta de **LA BOLSA**, y en otros casos dirán HAGA UN NEGOCIO en cuyo caso debe leerse la primer tarjeta de **NEGOCIOS**



MENTE DE POBRE: Cada tarjeta de Mente de Pobre trae una idea de la clase de pensamientos que hacen que una persona no pueda llegar a ser rica. Pues para alcanzar la riqueza es necesario aprender a pensar como lo hacen los ricos.

Pero los pensamientos de pobre no solo impiden llegar a ser más rico sino que también cuestan dinero por lo tanto al leer una tarjeta de Mente de Pobre le sucederá alguna de estas cosas:

- Tendrá que pedir un préstamo que no necesita con lo cual subirán sus gastos mensuales el 10% del importe que pida prestado
- Perderá diferentes sumas de dinero que le debe pagar al banco
- Perderá un turno

Todas estas penalizaciones son obligatorias. Usted no puede decidir si le gustan o no, sino que debe hacer lo que las tarjetas le indican

Las Tarjetas del Juego



NEGOCIOS: Cuando un jugador lee una tarjeta de **Negocios**, debe evaluar si le interesa o no realizar el negocio propuesto. Si no tiene dinero suficiente como para hacerlo, puede pedirle dinero prestado al Banco, a un interés del 10% mensual (que debe agregar en su lista de **Gastos**, y luego debe corregir el **Flujo mensual** resultante.)

Cada vez que un jugador compra una propiedad, se queda con esa tarjeta (y la devuelve cuando vende esa propiedad).

Nota: Si se acaba la pila de tarjetas de **Negocios**, se sacará una tarjeta de **Mercado**



LA BOLSA: Cada vez que lea una tarjeta de **LA BOLSA** se le ofrecerá la oportunidad de realizar inversiones en la bolsa. Estas inversiones son por lo tanto optativas, si quiere las hace y sino no.

Quien saca una tarjeta de **LA BOLSA** puede comprar lo que esa tarjeta le ofrece (en cuyo caso se queda con la tarjeta). Todos los jugadores que ya tengan una de esas tarjetas pueden vender al importe indicado. (Los precios subirán y bajarán tal como en la vida real)

Cuando se le ofrezcan acciones además de cuánto cuestan se le dará una idea de cuál es el rango de precios a los cuales se pueden vender. Es decir que si usted compra acciones que tienen un rango de precios de venta entre \$ 10 y \$ 30, entonces eso quiere decir que no tiene que pagar más de \$ 30 pues nunca conseguirá recuperar su dinero.



EL MERCADO

Las tarjetas llamadas **EL MERCADO** solo se usan cuando se empieza jugar la vida de ricos.

Como Son Los Préstamos



PRESTAMOS BANCARIOS: Cada vez que un jugador lo considere conveniente, puede pedirle un préstamo al banco. Los préstamos tienen un costo del 10% mensual que se pagan cada vez que se pasa por el casillero de DÍA DE PAGO.

Es decir que si Usted pide al banco un préstamo de \$ 1.000, cada vez que pase por el DÍA DE PAGO debe pagar \$ 100.

Cada vez que se pide un préstamo al banco, el banquero le dará las tarjetas de **PRÉSTAMO** que sean necesarias hasta alcanzar el monto que Usted pida. Estas tarjetas se deben devolver cuando se pagan los préstamos

Su monto de **Gastos** y de **Flujo Mensual de Caja** deben ser corregidos cada vez que pide o devuelve un préstamo.

NOTA: Cuando se ingresa en la **Vida de Ricos** no se pueden pedir más préstamos. Si un rico tiene que pagar una multa y no tiene dinero, debe vender alguna de sus propiedades o mejoras por el 50 % de lo que las pagó

Cuando Se Pagan Los Prestamos: Cada vez que les toque jugar, los jugadores pueden decidir pagarle al banco parte o todos los préstamos que recibieron.

QUIEBRA: Si un jugador llega a tener un **Flujo Mensual de Caja** negativo (es decir que tiene más gastos que ingresos), y no le puede pagar al banco su total de **Gastos** cuando pasa por un casillero de **DÍA DE PAGO**, entonces puede vender sus propiedades a la mitad de lo que pagó por ellas inicialmente.

Si luego de vender todas sus propiedades, sigue sin poder pagar sus Gastos, entonces sale del juego.

COMO ES EL JUEGO EN LA VIDA DE RICOS (El Circuito Externo)



Cuando un jugador llega a tener un **Ingreso Pasivo** (los ingresos que se tienen sin trabajar) mayor que sus **Gastos**, entonces puede comenzar su **Vida de Rico**, y gana el jugador que logra primero triplicar sus **Ingresos Pasivos de Rico**.

Cuando un jugador comienza su **Vida de Rico**, recibe del banco 10 veces su **Ingreso Pasivo** (porque para hacer negocios de ricos se necesita bastante dinero). Y comienza a avanzar en el sentido de las agujas del reloj tirando un dado cada vez que le toque.

Si se cae sobre una propiedad que no tiene dueño se la puede comprar o dejarla pasar, pero si esa propiedad ya tiene dueño, entonces se le debe pagar al dueño el importe de **Alquiler** indicado.

Cuando se compra una propiedad en vez de pedirle una tarjeta al banco, el jugador coloca una ficha de su color sobre el tablero, para que si otro jugador cae allí, sepa a quién debe pagarle.



DIVORCIO: El jugador que cae en el casillero de Divorcio, pierde la mitad de sus propiedades y si tiene un número impar de

propiedades, la propiedad impar es para los abogados. Por ejemplo si tiene 5 propiedades, le tiene que devolver 3 al Banco.



ESTRÉS Quien cae en este casillero simplemente debe llevar su ficha al casillero que se llama **DESCANSO**, esto algunas veces resultará bueno y otras veces no, pues no podrá comprar ninguna de las propiedades que existen entre "**TIENE ESTRÉS**" y "**DESCANSO**"



EL MERCADO: Las tarjetas llamadas **EL MERCADO** solo se usan cuando se empieza jugar la vida de ricos.

Tal como en la vida real, algunas tarjetas de **EL MERCADO** permiten que SOLO el que la saca haga un negocio, pero algunas veces un cambio en el mercado favorece (o perjudica) a todos los jugadores

LAS PROPIEDADES

Cada propiedad indica cuánto cuesta comprarla, y también indica tres cosas:

- Cuanto tiene que pagar de alquiler cualquier contrincante que caiga sobre ese casillero
- Cuánto es el ingreso pasivo mensual que proporciona a su dueño
- Cuánto cuesta realizarle cada mejora

MEJORAS: Cuando le toca jugar, cualquier rico puede decidir realizar una mejora por el importe indicado en las propiedades. Al realizar una mejora debe colocar una ficha en esa propiedad, y aumentar su **Ingreso Pasivo** por el importe indicado.

- El máximo de mejoras que se pueden realizar es 2 por propiedad. Es decir que si se realiza 1 mejora, la propiedad debe tener 2 fichas (una que ya tenía cuando se compró más otra correspondiente a la mejora) y esto indica que cuando se cae allí hay que pagar 2 veces el importe de alquiler indicado. Cuando se tienen 2 mejoras se tendrán 3 fichas en la propiedad y el alquiler será 3 veces el indicado.

Gana el juego quien llega a triplicar sus **Ingresos Pasivos de Rico**

JUEGO RÁPIDO

Si tienen no más de 2 horas para jugar, pueden jugar solo la **Vida de Ricos**, para lo cual cada jugador comienza con un Ingreso Pasivo de \$ 20.000

Gana quien llega a tener un Ingreso Pasivo de \$ 60.000

Los demás jugadores continúan jugando la carrera de ratas hasta que logren tener ingresos pasivos mayores que sus gastos.

MATERIALES QUE COMPONEN EL JUEGO

Descripción	Cantidad
Manual de Instrucciones	1
Tablero de Juego	1
Hojas de Juego	24
Tarjetas de Profesión	12
Billetes de Préstamos	1 fajo
Cartas de Mercado	36
Cartas de La Bolsa	36
Cartas de Negocios	35
Cartas Mente de Pobre	36
Cartas Mente de Rico	36
Peones de jugador	4
Dados	1
Lápices	4

Goma de borrar	1
Sacapuntas	1
Billetes de \$ 50.000	1 fajo
Billetes de \$ 10.000	1 fajo
Billetes de \$ 5.000	1 fajo
Billetes de \$ 1.000	1 fajo
Billetes de \$ 500	1 fajo
Billetes de \$ 100	1 fajo
80 Fichas de colores	20 de cada color

OBRAS DEL DR. BONOMI



EL SECRETO DE LA LÁMPARA MÁGICA (1 libro + 2 CD)

¿Le gustaría poder conseguir TODO lo que desea? Este libro nos dice que podemos obtener todo lo que siempre hemos soñado con tener, y nos revela que el dinero, la prosperidad y el lograr lo que cada uno desea, es solo para aquellos que hacen las cosas "en una forma especial", y esa "forma especial" es la que trae la magia a la vida de las personas.

El Secreto de La Lámpara Mágica nos habla acerca de La Ley de Atracción, una ley que funciona como la lámpara de Aladino. Y si Ud. aprende a DOMINAR La Ley de La Atracción, este conocimiento cambiará toda su vida!



USTED SERA RICO (1 libro + 1 CD)

¿Cómo hacen los ricos para volverse ricos?

Si a usted le interesa volverse rico y nunca se ha hecho esta pregunta, tal vez sea hora de que se la haga, porque le aseguro que los ricos no se vuelven ricos por casualidad.

Hay quienes logran la riqueza en cualquier país del mundo, a cualquier edad y partiendo desde cualquier condición social. Incluso existen muchos ricos que ni siquiera han completado la educación formal.

No depende de la suerte, ni de la clase de gobierno que exista en su país. Es más, si en su país existe gente rica, puede estar seguro de que usted también se puede volver rico.



EL SECRETO REVELADO (1 libro + 1 DVD)

El Dr. Bonomi revela todo lo que usted siempre quiso saber sobre EL SECRETO. Este es un esclarecedor video de una increíble entrevista donde el Dr. Bonomi nos revela los más ocultos secretos de EL SECRETO, contestando las preguntas más importantes realizadas por más de 3.800 personas. Luego de escuchar este video-entrevista, usted contará con una guía paso a paso, que le permitirá lograr que EL SECRETO deje de ser una promisoría ilusión, para transformarse en una verdadera herramienta, con la cual puede cambiar su vida.



EL SECRETO Y LA ABUNDANCIA (1 libro + 1 DVD + 1 CD)

¿Acaso no le llama la atención que existan personas que cada vez que piensan o emprenden un negocio nuevo, solo piensan en negocios que proporcionan GRANDES ganancias? Y lo mejor de todo es que cuando los hacen les salen bien, y se vuelven ricos. ¿Sabe Usted cuál es su secreto? Es muy simple: Los ricos hacen negocios de ricos, pues PIENSAN en forma diferente que el resto de la gente. Si usted aprende a PENSAR como lo hacen los ricos, luego podrá HACER los negocios que hacen los ricos y cuando lo haga, aprenderá a ganar tanto dinero como ellos ganan.



El libro ¡DESPIERTA!

No existe una realidad verdadera y objetiva que sea igual para todos, solo existen las creaciones de cada uno de nosotros, y estas creaciones se

entrecruzan y mezclan con las de todos los demás, dando la apariencia de un mundo real que no es tal.

Todo está conectado con todo, pues vivimos dentro de un océano cósmico que de tanto en tanto produce una ola, dando así origen a un árbol, una galaxia, un ser humano, o un acontecimiento de nuestra vida.

Pero lo más importante que debes saber, es que...

Somos nosotros quienes creamos esas olas

El mundo de todos los días es entonces solo un espejo que refleja nuestros pensamientos, sentimientos emociones y creencias.



43 CD DE MOTIVACIÓN Y PROGRAMACIÓN

La mayor lista de CD de motivación y programación subliminal en habla hispana que pueda usted encontrar en cualquier lado. El Dr. Bonomi ha sido el pionero en este tema, y todos sus CD han proporcionado excelentes resultados a miles y miles de personas a lo largo del mundo.

Todo lo que usted necesita hacer es elegir el tema que le interesa, y luego escuchar el CD mientras trabaja, maneja el automóvil, realiza las tareas de su casa, e incluso mientras duerme. Y con persistencia terminará logrando lo que desea.

Usted puede encontrar todos los temas del Dr. Bonomi aquí:

<http://www.drbonomi.com/temas/>

Todos lo jugadores comienzan con **Ingresos Pasivos** iguales a cero y comenzarán a tener **Ingresos Pasivos** a medida que adquieran bienes que producen renta.

Roberto: saco 3 y voy a Mente de Rico: (saco una tarjeta que dice Haga un Negocio), saco tarjeta que ofrece Casa en venta de 3 dormitorios que se compra con \$ 6.000 y la compro y aumentan mis ingresos pasivos \$ 200

Carla: saca 4 y va a la cigüeña (tiene un hijo y aumentan sus gastos)

Roberto: saco 6 y voy a Mente de Pobre (pasando por día de pago), cobro \$ 3200 y leo la tarjeta

Carla saca 2 y va a Día de Pago y cobra \$ 2.600

Todo el juego sigue de la misma forma hasta que algún jugador logre tener ingresos pasivos mayores que los Gastos, en ese caso ese jugador sale de la carrera de ratas y comienza la vida de ricos que es el circuito exterior.