

Manual de Instrucciones



Un juego de José Aguilera Martínez

COMPONENTES DEL JUEGO

- * 1 Tablero.
- * 2 Dados Blancos y 1 Rojo.
- * 6 Fichas de diferentes colores, la azul es utilizada por el jugador Alcalde.
- * 53 Tarjetas Situaciones Rojas.
- * 53 Tarjetas Situaciones Azul.
- * 68 Tarjetas de Escuela.
- * 45 Tarjetas Alcaldía.
- * 26 Tarjetas de Metas del Alcalde.
- * 16 Tarjetas de localidades.
- * 4 Tarjetas de Empresas de Servicios.
- * 4 Tarjetas de Empresas Privadas.
- * 40 Cartillas de Avance Comunal.
- * 6 Fichas con evaluación \checkmark (positiva).
- * 6 Fichas con evaluación X (negativa).
- * 20 Billetes de ₡ 1
- * 20 Billetes de ₡ 5
- * 20 Billetes de ₡ 10
- * 20 Billetes de ₡ 20
- * 20 Billetes de ₡ 50
- * 20 Billetes de ₡ 100
- * 20 Billetes de ₡ 500
- * 20 Billetes de ₡ 1.000
- * 40 Casas Rojas.
- * 40 Casas Verdes.
- * 40 Casas Amarillas.
- * 40 Casas Blancas.
- * 40 Casas Rosadas
- * 1 Manual.
- * 1 Hoja de Condiciones de La Partida.
- * 1 Hoja de Compra y venta de Sitios.
- * 1 Lápiz.
- * 1 Código de Registro de Usuario.



TABlero DEL JUEGO LA HIGUERA MI COMUNA



A) PRESENTACION

1. Bienvenido al juego La Higuera, Mi Comuna. Esta Comuna está ubicada en el extremo norte de la Región de Coquimbo, pertenece a la Provincia de Elqui, su Capital Comunal es La Higuera. Limita al Norte con la Región de Atacama, al Sur con la Comuna de La Serena, al Este con la Comuna de Vicuña y al Oeste con el Océano Pacífico.
2. En este Juego de Mesa Familiar, el número de jugadores mínimos es 4 y máximo 6 de los cuales 1 será el responsable exclusivo de dirigir y gestionar el Banco Comunal Pedro Pablo Muñoz Godoy. La edad apropiada es de 8 años.
3. En “La Higuera, Mi Comuna” recorrerás todos los rincones de La Comuna de La Higuera, lo cual nos ayudará a conocer y comprender este hermoso rincón de nuestro país.
4. Un total de 16 localidades componen “La Higuera, Mi Comuna”, además de otros lugares que destacan por sus actividades económicas, paisajes, flora y fauna y su legado histórico.
5. En el juego aparecerán los diferentes negocios y empresas de la comuna, desde los pequeños bazares, botillerías y Minimarket, hasta los restaurantes y pensiones de las diferentes localidades. Todos estos aparecen con sus nombres y ubicación.
6. De la misma manera las agrupaciones y organizaciones están presentes, desde los Bailes Religiosos, Juntas Vecinales, Agrupaciones Culturales, Movimientos Ambientales, Clubes Deportivos, etc.
7. Los personajes de La Higuera también tendrán su espacio. Desde los famosos Chuchetas del Río, hasta los próceres y alcaldes que han transitado por la historia de La Higuera.
8. Los anhelos, sueños, necesidades y problemas de la Comuna de La Higuera se hacen presentes en este maravilloso juego, para que los jugadores puedan debatir, elegir y solucionar las dificultades que en La Higuera hay.

₱

Este es el símbolo monetario del Juego “La Higuera, Mi Comuna”, emitido por el Banco Comunal Pedro Pablo Muñoz Godoy, su nombre es el “Peso Minero”.

B) CARACTERISTICAS DEL TABLERO

1. El tablero cuenta con 2 dados, utilizados para ser lanzados por los jugadores y 1 especial para el Alcalde. Hay casillas, 36 en total, las cuales hacen referencias a localidades, situaciones, actividades económicas y organizaciones Públicas y Privadas de La Higuera.

2. Las Localidades están representadas con diferentes colores, los cuales representan las actividades económicas que las caracterizan, estas son:



Azules: localidades costeras, su economía se basa en la actividad pesquera y gastronómica

Caleta Hornos - Totalillo Norte - Chungungo - Punta de Choros.



Verdes: Localidades que se dedican a actividades agrícolas.

Quebrada Honda - EL Maray - EL Trapiche - Los Choros.



Amarillas: Localidades que se dedican a la actividad minera.

Los Hornos - La Higuera - Los Pajaritos - Los Morros.



Cafés: Localidades que se dedican al pastoreo y a la crianza de animales caprinos.

El Molle - Yerba Buena - Punta Colorada - Agua Grande.

Cada localidad cuenta con 4 sitios o lugares donde su dueño podrá construir o vender a otros jugadores que deseen tener alguna propiedad o casa en dicha zona.

Importante: *los jugadores que quieran construir casas en localidades que no le pertenecen, deben antes, comprar el sitio al propietario de dicha zona.*



3. En la casilla **BANCO**, los jugadores recibirán un pago por pasar y otro por caer de forma directa. El Banco será el encargado de vender Localidades, Empresas y Casas, cobrar hipotecas, etc. Un jugador **exclusivo**, deberá ser el encargado de controlar durante el juego dicha institución.
4. En las casillas **ESCUELA** te detienes por 2 turnos, pero puedes continuar si respondes acertadamente una pregunta de conocimiento general; en **CENTRO DE SALUD**, el jugador se detiene por 2 turnos (el jugador Alcalde no se detendrá en ninguna de las dos).



5. En la casilla **MUNICIPALIDAD** los jugadores deben cancelar ₱ 50, excepto los jugadores que son dueños de Empresas los cuales deben cancelar ₱ 150 por cada una.



6. Existen casillas de Empresas de Servicio que permiten el desarrollo comunitario como:

- a) Agua Potable.
- b) Electrificación.
- c) Alcantarillado.
- d) Transporte.

Cada una de ellas significarán un avance para las localidades de la Comuna de La Higuera, siempre y cuando, los jugadores cooperen con la autoridad comunal para el desarrollo de esta.

7. También se encuentran empresas del rubro Minero, Portuario y gastronómico, como:

- a) Mega Puerto.
- b) Mina de Cobre.
- c) El Tofo.
- D) Restaurant.

Estos serán el motor productivo de la Comuna de La Higuera.

8. Las casillas **SITUACIONES**, son acciones o sucesos que se desarrollan al instante o posteriormente, tienen un efecto positivo o negativo en el o los jugadores. Están representadas de color Azul y Rojo, cuando el jugador cae en dicha casilla debe robar desde el mazo correspondiente una tarjeta de situaciones. El Alcalde reemplaza estas por las de **ALCALDÍA**.



9. La casilla **EXCESO DE VELOCIDAD** multa con $\text{R} 5$ por cada número que indiquen los dados.



10. La casilla **TEMPORADA DE ARRIENDO** el Banco te cancelará, $\text{R} 20$ por cada casa que poseas, en caso contrario, el Banco te entregará $\text{R} 5$ por cada localidad de tu propiedad.



11. En la Casilla **CURVA PELIGROSA** los jugadores se detendrán por un turno.



12. Al caer en la Casilla **FIN DE MES** recibes $\text{R} 100$ del Banco.

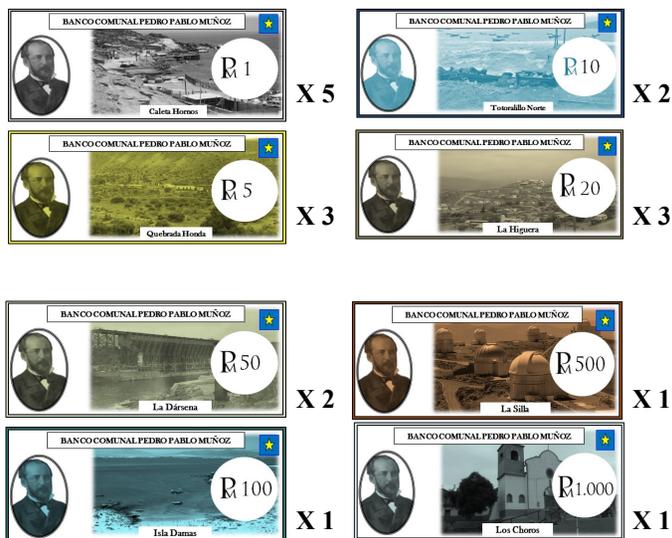


C) EMPEZANDO A JUGAR

1. Cada Ciudadano selecciona un peón de diferente color y lo ubica en la casilla **Banco Comunal Pedro Pablo Muñoz**.



2. El Banco entregará a cada jugador la cantidad de $\text{R} 1.800$, repartidos en:



3. Los jugadores lanzarán los dados (2) y el con mayor puntaje comienza el juego.

4. Si en un lanzamiento de dados estos obtienen la misma cantidad, mueve el peón la cantidad indicada y vuelve a lanzarlos, de repetirse por segunda vez podrás avanzar sin seguir lanzando.

Recuerda: *Máximo 2 lanzamientos consecutivos.*

5. Cada vez que pases por la casilla Banco este te entregará la cifra de $\text{R} 200$, si caes directamente en Banco, se te entregará $\text{R} 250$.

6. Cuando caigas en la casilla **SITUACIONES**, debes recoger una tarjeta según el color que corresponda. Si en la tarjeta de Situaciones **NO** cumples con lo requerido, devuélvela al final de la baraja, hay algunas que se deben guardar.

7. Cuando llegues a las casillas de Localidades o Empresas, podrás comprar la localidad y construir casas, por ser el dueño, no debes pagar por el **SITIO**; si no deseas comprar una localidad, puedes continuar.

8. Cuando un jugador caiga en la localidad que es propiedad de otro deberá cancelar la **ESTADÍA** y si hay casas construidas, debe pagar **ARRIENDO** por cada una. Existe la posibilidad de que el dueño ponga a la venta los sitios de su localidad, de ser así, puedes comprar **Sitios** y construir **Casas**, esto te garantiza el no pagar estadía al caer nuevamente en la localidad. Cuando otros jugadores caigan en la localidad, deberán cancelar la **Estadía** y el **Arriendo** por cada casa construida.

9. Cuando te quedes sin recursos puedes hipotecar tus localidades y empresas, el Banco te entrega el dinero según la **Hipoteca** que corresponda. Las localidades pasan a manos del Banco y no podrás recibir los beneficios que tenías por poseerlas hasta saldar la deuda con el Banco por el valor hipotecado.

D) REGLAS PARA JUGADOR "ALCALDE"

1. Después de 6 tiradas consecutivas por cada jugador, los ciudadanos deberán situarse en la casilla Municipalidad y elegir a mano alzada al futuro **ALCALDE**.

2. El jugador electo obtendrá del Banco $\text{R} 2.000$ con los cuales tendrá que gestionar y administrar la comuna; además de un dado y ficha especial para lanzar y avanzar.

3. Al Alcalde se le entregará una cartilla de **AVANCE COMUNAL** con el listado de las localidades, en la cual se debe marcar aquellos avances que se van logrando; además hay un número de 10 estrellas, las que se marcan a medida que cumples ciertas tareas u obligaciones que aparecen representadas en las tarjetas **Alcaldía**. Todo bajo la tutela del Banco y la Comunidad.

4. En la cartilla **AVANCE COMUNAL**, representada en forma de tabla, aparecen las 16 localidades que se encuentran en el juego y en frente de estas, los 4 avances principales: **Agua Potable, Electrificación, Alcantarillado y Transporte**; los cuales tendrán un impacto favorable en el valor de las localidades y propiedades. Para ello el Alcalde deberá asociarse con los pobladores o dueños de las localidades en que valla cayendo, para hacer de esta forma efectiva la mejora y de la misma manera, disponiendo de las empresas ligadas al sector.

Importante: *los avances se deben desarrollar en localidades que pertenezcan a algún jugador, de lo contrario, no se pueden efectuar.*

5. Las tarjetas **ALCALDÍA**, tienen varios propósitos y diferencias, en algunas aparecen **estrellas**, estas indican que su realización te beneficiará en tu lista de estrellas (Cartilla), otras aparecen con **círculos**, esto indica que se deben aplicar tomando en cuenta la opinión de los demás jugadores.

Importante: *en caso de no poder cumplir a la brevedad una tarea, la tarjeta se guarda hasta alcanzar el objetivo, si al terminado tu mandato, no logras realizarlo, se devuelve a la baraja de tarjetas **ALCALDIA** y se barajan para el futuro Alcalde.*

6. Cada vez que pases por “Partida” el Banco te entregará **R 200** como sueldo por tu labor.

7. Tu mandato se prolongará por 3 pasadas por la partida, en las cuales solo utilizarás **1 dado**, al término de este, por cada estrella lograda tendrás un premio de **R 50**.

Importante: *El jugador Alcalde quedará eximido de cualquier tipo de compra, no así de la venta de algún **SITIO** y cobro de **ESTADÍA** de sus propiedades, en caso de ser dueño de Empresas, el Banco tomará el control de estas y al final del periodo este le entregará la mitad del dinero recaudado.*

8. Al término del mandato, los jugadores deberán evaluar la gestión del Alcalde, asignándole una ficha con X o √, según su actuar. Luego, nuevamente los jugadores tendrán que elegir al nuevo alcalde, ningún jugador podrá estar **más de 2 mandatos** consecutivos.

E) JUGADOR BANCO

El jugador que tome el rol del Banco, no podrá comprar localidades, propiedades o empresas, solo se encargará de velar por el buen desempeño y funcionamiento de la Banca.

Como Banco Podrás realizar:

1. Venta de Localidades, Casas y Empresas.
2. Cancelar o cobrar los montos indicados (cuando amerite) en las tarjetas de Situaciones y Alcaldía.
3. Cobrar Hipotecas.
4. Declarar banca rota.
5. Otorgar préstamos.
6. Definir junto a los jugadores las condiciones de la partida y el término de esta.

Además de la Hipoteca, existe la opción de otorgar préstamos Especiales. El Banco podrá otorgar préstamos a cualquier jugador, excepto, al Alcalde, siempre y cuando el jugador no tenga deudas u hipotecas pendientes con la institución.

Devolución

- * Préstamos de **R 1** a **R 500** Máximo en 2 turnos.
- * Préstamos de **R 500** a **R 1000** Máximo en 4 turnos.
- * Préstamos de **R 1000** y más Máximo en 6 turnos.

Si un jugador no logra devolver al Banco el préstamo en el plazo otorgado, deberá entregar sus localidades, propiedades o empresas según el monto correspondiente. Tanto en la Hipoteca como el Préstamo, el Banco podrá rematar las Localidades, Propiedades y Empresas, por un valor igual o mayor, de este, se le entregará la mitad al deudor.

F) ¿QUIEN GANA?

Hay diversas formas de concluir y ganar una partida. El Banco será el encargado de definir los términos de cada juego, para ello hay dos formas, la primera es determinando el tiempo que durará el juego y segundo cumpliendo todas los Avances Comunales.

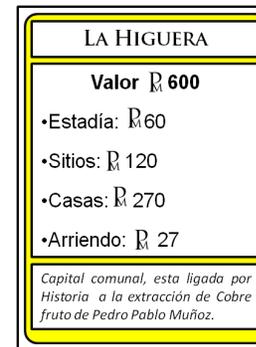
En la primera opción, el tiempo de juego es de 90 minutos, al término de este se evaluará a los jugadores tomado en cuenta 6 categorías, ver Condiciones de La Partida.

La segunda es completar todos los Avances Comunales y definir quien tiene más dinero, propiedades y logros edilicios... para mayor información ingresa

www.lahigueramicomuna.cl

G) CARACTERISTICAS DE LAS TARJETAS

1) LOCALIDADES



Las tarjetas de localidades llevan presente el **Nombre** de esta, su **Valor**, el cual debe ser cancelado por el jugador que quiera poseerla; **la Estadia**, que corresponde al pago que deben efectuar los otros jugadores al caer en esta casilla (otros jugadores que tengan comprado un sitio o construido casas, no cancelan Estadia).

El **Sitio** hace referencia al pago que deben hacer los otros jugadores al jugador dueño de la localidad cuando quieran construir casas. El jugador que compra un Sitio, al caer en nuevamente en la localidad no cancela la Estadia.

Las **Casas** se compran directamente al Banco, el jugador que quiera tener una propiedad en una localidad que no le pertenece, debe comprar primero el Sitio.

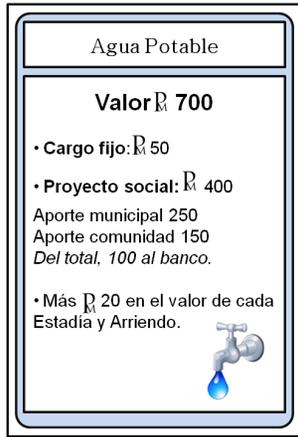
El **Arriendo** lo cobran los jugadores que poseen casas y aquel que debe pagarlo lo hace por cada una que hallan en la localidad.

La localidad y su respectiva **Hipoteca**, sirven como garantía del pago de un crédito o préstamo que realices. Cuando pides una **Hipoteca**, El Banco entrega el valor que indica la tarjeta.



En el tablero las localidades aparecen representadas en casillas, con su respectivo nombre y provistas de cuatro divisiones, estos corresponden a los Sitios donde se pueden construir casas, ya sea por parte del jugador “dueño” de la localidad, como por otros jugadores.

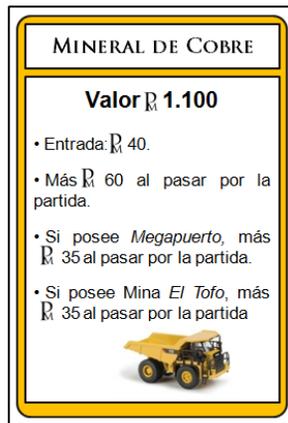
2) EMPRESAS DE SERVICIOS



Las empresas de Servicios son de suma importancia para el desarrollo de la Comuna de La Higuera, ya que a través de ellas se pueden realizar mejoras en cada una de las localidades. El jugador que compre dicha tarjeta podrá cobrar **Cargo Fijo** que corresponde al dinero que deben pagar aquellos jugadores que caigan en esta Casilla.

El **Proyecto Social** es el valor que debe invertir el municipio, pobladores y dueño de la localidad, por la implementación de ese servicio, el cual provoca un aumento en el valor de la **Estadia y Arriendo**. El dinero debe ser entregado al dueño del servicio, y este a su vez entregara al Banco la cantidad indicada. En caso de encontrarse en problemas económicos, puedes de igual forma **Hipotecar** la empresa.

3) EMPRESAS PRODUCTIVAS



Las empresas productivas le dan dinamismo a la Comuna. El jugador que cae en la casilla **Mineral de Cobre** debe cancelar la **Entrada**, se toma en cuenta que el jugador cancela la visita a las instalaciones de dicha empresa. Al obtener estas empresas, los dueños, reciben beneficios extras, que se ven materializados en la obtención de más dinero al pasar por la Partida.

Si el jugador posee además otras empresas, como señala la tarjeta de Mineral de Cobre, aumentará sus beneficios. Igualmente las empresas deberán realizar ciertas tareas y ayudar a mejorar de forma paulatina la Comuna de La Higuera.

4) TARJETAS DE SITUACIONES

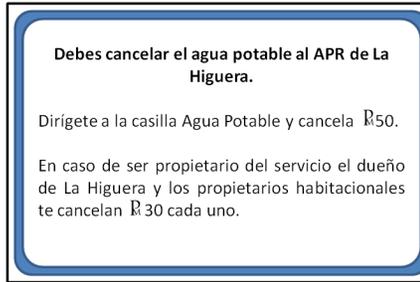


Las tarjetas **Situaciones** hacen referencia a hechos que tienen una incidencia en el desarrollo del juego, como también en la fortuna de los jugadores.

Estas presentan dos colores, Rojo y Azul. Su efecto puede ser tanto inmediato como posterior.



Al reverso de la Tarjeta, aparecen las indicaciones respectivas. En la parte superior se encuentra el suceso que ocurre y a continuación el efecto que produce.



5) CARTILLA Y TARJETAS DE ALCALDE

El jugador que tiene por rol ser Alcalde, debe utilizar la cartilla de Avance Comunal, en la cual aparecen las localidades y avances que se pueden lograr para beneficio de la comunidad.

Además hay un apartado en el cual tú como Alcalde puedes lograr estrellas (logros) si cumples ciertas tareas u obligaciones.

Cuando caigas en la casilla Municipalidad, debes cancelar tus impuestos. Aquellos que tengan Empresas Productivas y de Servicios o deberán cancelar por cada una la suma de R 150, en cambio aquellos que no posean empresas y tengan solamente localidades cancelarán la suma de R 50 independiente de la cantidad de estas. Estos impuestos servirán para desarrollar avances y mejoras para la Comuna.



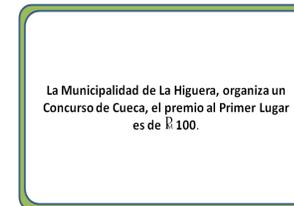
Los Avances permitirán una mejora en las localidades y un valor más alto de las estadias y arriendos, se marcan con un ticket.

AVANCE COMUNAL					
Nº1	Localidades	Electrificación =15	Agua Potable =20	Alcantarillado =10	Transporte =5
1	El Molle				
2	Caleta Hornos				
3	Los Hornos				
4	Quebrada Honda				
5	El Maray				
6	Yerbo Buena				
7	Tocomañillo Norte				
8	Chungungo				
9	La Higuera				
10	El Trapiche				
11	Los Choros				
12	Punta de Choros				
13	Punta Colorada				
14	Los Pajaritos				
15	Agua Grande				
16	Los Morros				

Listado de las localidades

Estrellas de logros, los puedes marcar con una moneda u objeto de igual tamaño

El jugador que asume como Alcalde, deberá reemplazar las tarjetas de situaciones por las de **Alcaldía**.



En ellas aparecen situaciones, tareas, e instancias de conversación entre la autoridad y los demás jugadores, así como decisiones de exclusiva responsabilidad del Alcalde.



En las tarjetas Alcaldía podemos encontrar ciertos iconos, uno de ellos es la **Estrella**, significa que el cumplimiento de esta te hará poseedor de una en la Cartilla de **Avance Comunal**.



Cuando aparezca un círculo de color rojo, significa que la decisión debe ser consultada a los demás jugadores y decidir en definitiva que realizarán.

Si no puede cumplir lo señalado por la tarjeta, apártala y al terminar tu periodo como Alcalde, la devuelves a la baraja. Aquellas que se cumplen se retiran del juego.

Al terminar el periodo de Alcalde (3 pasadas por la partida) los demás jugadores evaluarán de forma Positiva (✓) o Negativa (X), esto según el desempeño y trabajo que desarrolló el jugador Alcalde.



Por cada evaluación Positiva el jugador Alcalde recibirá ₡ 100 y se restaran ₡ 100 por cada Negativa.

6) TARJETAS DE ESCUELA

Las tarjetas de Escuela se utilizan una vez que algún jugador cae en la casilla **ESCUELA**, dicho jugador tendrá la opción de contestar una pregunta de conocimiento general (Historia, Matemáticas, Ciencias Naturales, etc.) que le hará el jugador que controla al Banco Comunal Pedro Pablo Muñoz, al contestar acertadamente, el jugador continúa su travesía por la comuna de La Higuera, en caso contrario, pierde 2 turnos.



Nombre que reciben las estatuas elaboradas de roca volcánica por los habitantes de la Isla de Pascua.

R: Moáis, Los más de 600 moáis conocidos tallados por los antiguos Rapa Nui están distribuidos por toda la isla. La mayoría de ellos fueron labrados en toba del volcán Rano Raraku, donde quedan 397 moáis más en diferentes fases de acabado.

I) CARACTERISTICAS DEL DINERO DE LA HIGUERA MI COMUNA

En el juego los billetes son la principal forma de pago y compra que realizan los jugadores y el Banco. El dinero es emitido por el Banco Comunal Pedro Pablo Muñoz Godoy.

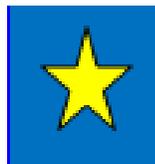


En los billetes aparece representado el señor Pedro Pablo Muñoz Godoy.



Destacado empresario minero y político de La Higuera, durante el siglo XIX. Su empuje y dedicación convirtieron al mineral de la Higuera en unos de los más importantes. Además participo en los movimientos revolucionarios ocurridos en 1851 y 1859, en el bando de los liberales, abrazó las ideas de la Sociedad de la Igualdad y buscó la autonomía de los departamentos del norte con respecto al poder central de Santiago.

Además, en el extremo superior derecho aparece la bandera de los Zuavos Constituyentes, esta se hizo en el fragor del combate de los mineros; y, luego, el pueblo la hizo que encabezó a los batallones de la Revolución de 1859.



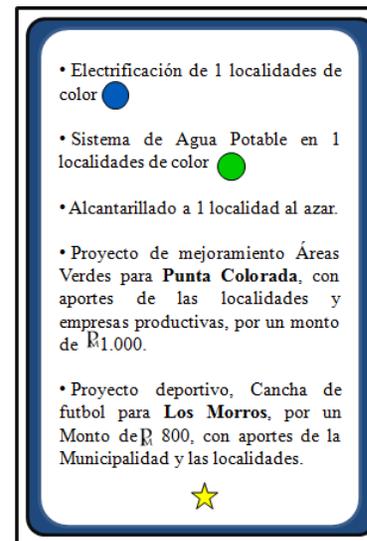
En los billetes que emite el Banco Comunal Pedro Pablo Muñoz, aparecen representadas diversas localidades y lugares que componen la Comuna de La Higuera. Están **Caleta Hornos, Quebrada Honda, La Higuera, Totoralillo Norte y Los Choros**. También están el puerto de embarque de fierro, **La Dársena**; el **Observatorio La Silla** y la **Isla Damas de Punta de Choros**, que compone la reserva Nacional Pingüino de Humboldt.

H) FORMA DE JUEGO OPCIONAL

Esta modalidad es opcional, si desean determinar cuales y cuantas son las tareas que debe realizar el Alcalde, pueden utilizar las tarjetas Metas del Alcalde, son 24 en total.

Al elegir al nuevo edil, el jugador electo debe barajar las tarjetas de Metas del Alcalde y elegir una. Luego deberá dar a conocer los objetivos ha realizar.

Las metas buscan el mejoramiento de las localidades de la Comuna de La Higuera, para ello deberán actuar de forma conjunta todas las empresas, localidades, organizaciones y por supuesto la municipalidad.



El alcalde deberá buscar la forma para hacer que las empresas y pobladores de la comuna, pongan todos sus esfuerzos para hacer de La Higuera una mejor comuna.

Es por ello, que las Empresas, toman gran protagonismo, al ser el motor productivo de la comuna, tendrán que cooperar para el desarrollo de esta.

Cuando aparezcan cifras en las cuales más de una localidad o empresa estén involucradas, el Alcalde deberá gestionar el monto ha entregar por cada parte.

Los avances referidos ha servicios básicos, deben anotarse en la cartilla Avance Comunal. No se deben marcar o realizar otros objetivos, solo los señalados en las tarjetas Metas del Alcalde.

En caso de terminar el periodo de mandato (3 rondas) el Alcalde deberá dar cuenta de las metas logradas, por cada una obtendrás la cantidad de ₺ 50.

Si logras completar todas las metas y tareas, obtendrás una o dos estrellas (como aparece en la imagen de la derecha), anótalas porque serán decisorias para saber quien es el jugador de la partida.

Si por algún motivo el jugador Alcalde no logra cumplir todas las metas, estas quedan para el futuro mandato. No significa que el futuro alcalde las deba realizar obligatoriamente, pero si se puede hacer cargo de ellas, de lograrlo obtiene ₺ 100 por cada una.

Al terminar el periodo de Alcalde (3 rondas) los demás jugadores evaluarán de forma Positiva (✓) o Negativa (X) según el desempeño y trabajo que desarrollo el jugador Alcalde, señalando las razones de su Evaluación.



Por cada evaluación Positiva el jugador Alcalde recibirá del Banco ₺ 100 y se restarán ₺ 100 por cada Negativa.

Los jugadores alcaldes deberán anotar las Evaluaciones Positivas y Estrellas que reciban a lo largo del juego, al terminar, tendrán que contar cuantas tienen en total, el que tenga mayor cantidad se convertirá en el mejor Alcalde.

Recuerda que esta forma de juego es opcional, la normal, el jugador Alcalde elige que avances desarrollara y cuales no, sin tener metas u objetivos definidos. Todas las demás reglas para el jugador Alcalde se mantienen, dinero que se entrega al empezar y pago por pasar por el Banco (ver Reglas para Jugador Alcalde)



LA HIGUERA, MI COMUNA

N° de Registro Intelectual

237.641
237.642

Derechos Reservados

NEURO JUEGOS LTDA.

Dirección

Caleta Hornos, Comuna de La Higuera.

Idea, Diseño y Desarrollo

José Ignacio Aguilera Martínez.

Ilustración y Animación Digital

Rodrigo Cepeda Fuentes.

AGRADECIMIENTOS

Mis mas sinceros agradecimientos al Restaurant Brisa Marina de Caleta Hornos por creer y financiar esta maravillosa idea; a la Sociedad Patrimonial Pedro Pablo Muñoz Godoy por su apoyo e interés.

A Raúl Bissieres, Gabriel Cobo, Juan Carlos Castro, Robinson Villalobos, Daniel Madariaga, Carlos Contreras, Arturo Volantines, Andrea Orellana, Samuel Olivares, Francisca Araya, Andrés Alfaro, Luis Rojas, entre otros que aportaron y dieron su apoyo en cada momento.

LA HIGUERA, MI COMUNA

Dedicado a mis padres, Julia Martínez Godoy y José Aguilera Salinas que como tantos, a lo largo de nuestra historia local, apostaron sus sueños e ilusiones entre el mar, las quebradas, los cerros y el desierto, haciendo de La Higuera una hermosa y fascinante comuna.



www.lahigueramicomuna.cl

2015