

Pork Ville

El juego de la granja financiera

1 jugador

2 a 8 equipos

24 meses · 45 a 90 min

Sin internet

Estrategia y gestión



Heredaste una granja con dos corrales, un silo a medio llenar, un trabajador y poca caja. Tienes dos años para convertirla en un negocio rentable... que además pueda pagar la nómina cada mes.

1

Empieza en 60 segundos

Lo mínimo para arrancar la partida

- 1 Abre el juego.** En internet: financia.com.co/herramientas/porkville.html y pulsa «Jugar en pantalla completa». Sin internet: doble clic en porkville_juego.html (Chrome o Edge).
- 2 Elige el modo.** **Individual** para jugar a tu ritmo. **Equipos** si están en clase: el docente avanza el calendario y lleva el marcador.
- 3 Ponle nombre a tu granja**, escoge la dificultad (la caja inicial: \$25.000, \$15.000 o \$9.000) y la duración (12, 24 o 36 meses).
- 4 Pulsa «Empezar a jugar».** Don Porfirio, tu asesor, te recibe. Lee su consejo: lo que compres hoy tarda **seis meses** en poder venderse.



Tu partida se guarda sola en el navegador del computador donde juegas (también con el botón ). Al volver, pulsa «Continuar partida guardada». Para pantalla completa usa  o **F11**.

2

Conoce tu granja

Qué hay en la pantalla

\$15.000

CAJA

\$22.250

PATRIMONIO

\$0

DEUDA

\$0

POR COBRAR

0

CERDOS

150

BULTOS

 **0**

ESTRELLAS

La **barra superior** resume tu situación. Cuando un indicador se pone rojo y parpadea, hay un problema que atender antes de cerrar el mes.



Corrales

Seis lotes. Dos vienen contruidos. Dentro ves crecer a tus cerdos: 🐷 lechón, 🐷 levante, 🐷 listo (punto dorado) y 🐷 sobrepeso.



Silo

Tu bodega de alimento. La franja de color muestra cuánto queda. Si se vacía, los cerdos pasan hambre.



Mercado

El camión se lleva los cerdos que vendes. Muestra el precio de hoy y cuántos están listos.



Banco

Crédito y abonos. Si tu caja queda negativa, el banco cubre con sobregiro... caro.



Oficina

Abre tus finanzas: ciclo de caja, estado de resultados, balance e indicadores.



Don Porfirio

Tu asesor. Te avisa cuando algo va a salir mal antes de que cierres el mes.



El panel **Proyección de caja** te dice con cuánta plata cerrarías el mes si no haces nada más. Míralo siempre antes de pulsar **Terminar mes**.

3

Controles: las seis acciones

Están en el muelle inferior y también haciendo clic en cada edificio

ACCIÓN	QUÉ HACES	LO QUE DEBES SABER
 Lechones	Eliges corral y cantidad. Cada lechón cuesta \$80 y caben 25 por corral.	Sale caja hoy. Durante 6 meses solo comen. La ventana te calcula el costo total hasta la venta y el margen esperado del lote.
 Alimento	Calidad (básico, estándar, premium), cuántos bultos y si pagas de contado o a 30 días.	Cada cerdo come 1 bulto al mes. Descuento del 5 % desde 200 bultos y 10 % desde 500. El silo pierde 1 % al mes por merma.
 Personal	Contratas o despides. Cada trabajador atiende 50 cerdos y cuesta \$160 al mes.	Faltan trabajadores: sube la mortalidad. Sobran: pagas nómina ociosa que va directo a pérdida.
 Vender	Cuántos cerdos listos y por qué canal.	Plaza: contado, 8 % menos. Frigorífico: precio pleno, cobras en 60 días, mínimo 10. Supermercado: +12 %, cobras en 90 días, mínimo 20, exige alimento premium.
 Banco	Pides crédito o abonas a capital.	Cupo: dos veces tu patrimonio. Tasa 1,2 % mensual. El sobregiro automático cuesta 3 % mensual.
 Construir	Corral nuevo (\$3.000) o ampliar el silo (+300 bultos por \$1.500).	Son activos: salen de la caja hoy pero se gastan poco a poco (depreciación). Cada corral cuesta \$40 al mes de mantenimiento.

4

Cerrar el mes

El momento de la verdad

Al pulsar  **Terminar mes**, la granja vive 30 días de golpe: los cerdos comen, pagas nómina, mantenimiento e intereses, cobras la cartera que vence, pagas al proveedor, los cerdos crecen un mes y, a veces, pasa algo inesperado. Después aparece tu **reporte del mes**:

Lo que verás

El evento del mes (si lo hubo) y su lección · Ventas, utilidad neta, caja final y patrimonio · Las misiones que lograste · Lecciones automáticas sobre lo que pasó · Estado de resultados y flujo de caja desplegables.

Lee el reporte como un jugador

Tres números mandan: **utilidad** (¿gané?), **caja final** (¿tengo con qué pagar el mes que viene?) y **patrimonio** (¿subió mi puntaje?). Si ganaste pero la caja bajó, la plata está en cerdos, en el silo o en facturas por cobrar.



Quiebra. Si tu sobregiro supera el doble de tu patrimonio, el banco ejecuta la granja y la partida termina. Antes de llegar ahí, Don Porfirio te habrá avisado varias veces.

5

Tu primer semestre, paso a paso

Una ruta segura para no quebrar aprendiendo

- M1** **Compra entre 30 y 40 lechones** repartidos en los dos corrales, no 50. Revisa que el silo tenga alimento para dos meses (1 bulto por cerdo al mes). Si no, compra **a crédito**: así no tocas la caja hoy.
- M2** **Compra otro lote pequeño** (15 a 20). Escalonar las compras hace que más adelante vendas **todos los meses** en lugar de tener un solo mes bueno y cinco malos.
- M3** **Revisa el personal.** Con más de 50 cerdos necesitas un segundo trabajador. Un trabajador de más cuesta \$160; 25 cerdos sin atender te suben la mortalidad 2 %.
- M4-5** **Cuida la caja.** Sin ventas todavía, cada mes pierdes unos \$500 en gastos fijos. Es normal. Si la proyección se pone en rojo, pide un crédito pequeño antes que caer en sobregiro.
- M6-7** **¡Primera venta!** Vende los cerdos listos. Decide: plaza para tener caja ya, o frigorífico para ganar 8 % más dentro de dos meses. Con la caja de la venta, **repón lechones** para no quedarte con corrales vacíos.



Objetivo del semestre: Llegar al mes 7 con ventas hechas, sin sobregiro y con lechones en todos los corrales. Si lo logras, ya entendiste el ciclo del negocio.

6

Estrategias de los campeones

Lo que separa un «sobreviviente» de un «empresario estrella»



Vende a los 6 meses, no a los 10

Cada mes de más un cerdo come \$8 y ocupa un cupo. Desde el mes 10 vale 10 % menos. El inventario viejo es plata quieta.



Alimento a crédito, siempre que puedas

Treinta días sin intereses. Acorta tu ciclo de caja. Solo ten cuidado con el paro de transportadores: ese mes no despachan a crédito.



Deuda para cerdos, no para huecos

Un cerdo deja más del doble del interés que cobra el banco en 6 meses. Endéudate para comprar inventario que rota; nunca para tapar pérdidas.



Un mes de costos en caja

Antes de un brote o una caída de precios, la única defensa es la reserva. Las misiones premian tener dos meses de egresos fijos guardados.



Premium solo si vendes al supermercado

El alimento premium cuesta 60 % más. Compensa cuando cobras +\$25 por cerdo y el contrato premium del +12 %.



Construye con la caja de la temporada, no con la última

Un corral son \$3.000 que no vuelven rápido. Hazlo cuando ya vendes todos los meses y la caja proyectada aguanta.

7

Eventos: lo que el mercado te manda

Aparecen al cerrar el mes. Cada uno trae una lección



Brote de PRRS

Mortalidad +12 % el mes siguiente y \$2.500 de veterinario.



Alza del maíz

Alimento 35 % más caro durante 3 meses. Quien llenó el silo antes, gana.



Precio al alza

+20 % durante 2 meses. ¿Tienes cerdos listos para aprovecharlo?



Caída de precios

-20 % durante 2 meses. ¿Vender barato o seguir alimentando?



Demanda exportadora

+30 % si vendes 30 o más por el frigorífico.



Paro de transportadores

Solo vendes la mitad y no llega alimento a crédito.



Ciente moroso

El frigorífico paga 30 días más tarde.



Certificación ICA

+10 % de precio durante 3 meses.



Suben las tasas

Tu crédito cuesta 1,8 % mensual por 3 meses.



Oferta del proveedor

20 % de descuento en bultos el mes siguiente.



Incentivo del gobierno

\$4.000 en efectivo. No cuentes con que se repita.



Clima favorable

Menos mortalidad y +5 % de precio.

8

Misiones y estrellas

Quince logros. Cada estrella suma 50 puntos al marcador final



Primer lote

Compra tus primeros lechones



Crédito de proveedor

Alimento a 30 días



Primera venta

Vende tu primer lote



Compra por volumen

Logra un descuento



Vender a plazo

Frigorífico o supermercado



Cobrar cartera

Cobra una factura a plazo



Margen saludable

Margen bruto $\geq$ 45 % con ventas



Racha rentable

3 meses con utilidad



Crecer con activos

Construye o amplía



Apalancarse

Toma crédito y págalo todo



Ciclo corto

$\leq$ 200 días con 20+ cerdos



Colchón de liquidez

2 meses de egresos en caja $\times$ 3



Cero sobregiro

Llega al mes 12 sin sobregiro



Contrato premium

Vende al supermercado



Duplicar patrimonio

El doble del inicial



Jugar en equipos

Así funciona la competencia en clase

Entra con el enlace del docente

El docente crea la sala y te comparte un enlace (o un código de 5 letras). Ábrelo en tu celular, tableta o portátil, elige tu equipo en la lista y listo: ese equipo queda asociado a tu dispositivo. No tienes que configurar nada.

Tu turno y el marcador

Pulsa  **Jugar**, toma tus decisiones y pulsa **Terminar mes**. Verás el marcador con todos los equipos ordenados por patrimonio; se actualiza solo cada pocos segundos. Cuando el docente abra el siguiente mes, tu turno se activa automáticamente.



El docente manda el calendario. El evento del mes y el precio de mercado son iguales para todos: solo cambian las decisiones. Quien no cierre a tiempo puede ser cerrado por el docente con lo que tenga. Si la clase es en un solo computador, el docente también puede abrir la sala ahí y los equipos juegan por turnos.

Cómo se gana

Al final, el ranking es por **patrimonio** (lo que vale tu granja: caja + cartera + inventario + activos – deudas). El **puntaje** suma el patrimonio ganado dividido entre 100 más 50 por cada estrella. La calificación va de «Aprendiz» a «Empresario estrella» según cuánto creció tu patrimonio.

«Rentabilidad y liquidez no son lo mismo. Puedes ganar en el papel y quebrar en el banco. El que entiende eso, gana PorkVille.» — Don Porfirio

Trucos y preguntas frecuentes

Lo que los jugadores preguntan en la primera partida

Trucos rápidos

- Haz clic directo en un corral: si tiene cerdos listos abre la venta; si no, abre la compra de lechones.
- Las barras de «Hato e inventario» te dicen cuántos cerdos se vuelven vendibles el mes que viene.
- El punto dorado sobre un cerdo significa «listo para vender». El rojo, «sobrepeso: ya vale menos».
- En la ventana de venta, los cerdos más viejos salen primero: no necesitas elegirlos.
- El historial () tiene gráficas de patrimonio, caja, utilidad y ciclo: úsalas para ver si vas mejor o peor que el mes pasado.
- Modo automático: en la pantalla de inicio no existe; el ritmo lo pones tú con «Terminar mes».

Preguntas frecuentes

- **¿Por qué el banco no me presta?** Llegaste al cupo: dos veces tu patrimonio. Vende o espera a crecer.
- **¿Por qué murieron cerdos sin evento?** Mortalidad normal del alimento, falta de personal o silo vacío. Revisa Don Porfirio.
- **¿Puedo deshacer un mes?** No. Como en la vida real.
- **¿Qué pasa si no vendo nunca?** Los cerdos siguen comiendo, pierden valor desde el mes 10 y tu caja se agota.
- **¿El juego se ve pequeño?**  o F11, o ábrelo desde «Jugar en pantalla completa».
- **¿Dónde está mi partida?** En el navegador y computador donde la jugaste.