



003. Calendario de Eventos Especiales / Días Festivos
004. Información de Eventos Especiales / Días Festivos
005. Tips y Trucos
006. Preguntas Frecuentes e Información Extra
007. Fósiles
008. Pinturas
009. Canciones de K.K. Slider
010. Gyroids
011. Pescados, Insectos, y Conchas
012. Ítems de Gulliver, Joan, Katrina, Saharah, y Wendell
013. Ropa
014. Sombrillas e Ítems Relacionados
015. Muebles
016. Otros Muebles e Ítems
017. Diarios y Papel
018. Papel Tapiz y Alfombras
019. Isla de Animal Crossing
020. E-Reader
021. Sitios Web
022. Historial de Versiones
023. Información de Contacto
024. Copyright / Legal
025. Agradecimientos

Animal Crossing es uno de los Juegos de Nintendo que realizan aquello que se conoce como "Innovación". Es el primer simulador que salió para el GameCube, en el cual tomas el papel de una persona que tiene que convivir en un pueblo. En esta ocasión, tus vecinos son animales con los que podrás convivir bastante.

Aunque Animal Crossing parezca, a primera vista, un juego bastante pequeño y simple, realmente es un juego bastante complejo que tiene muchas cosas para descubrir. Haz cierta cosa o no la hagas, y podrías alterar el orden de tu pueblo. Incluso, lo que haces puede tener el impacto sobre tus vecinos, quienes podrían decidir mudarse a otro pueblo. Todo lo que haces influye de una manera o otra a tu pueblo.

Es casi necesario que entiendas el Inglés para jugar Animal Crossing, ya que gran parte del Juego involucra leer textos. También tendrás que mandar, en ocasiones, cartas en dicho idioma a tus demás animales. El idioma juega un papel muy importante en este Juego.

El Juego ocupa bastante espacio en una Memory Card. De ahí la razón de que se venda el Juego con una Memory Card incluida. En tu pueblo pueden vivir hasta cuatro personajes diferentes controlados por ti (o tus hermanos, amigos, etc.). Si conoces a alguien que también tenga Animal Crossing, entonces puedes visitar su pueblo con sólo insertar su Memory Card en el segundo puerto de tu GameCube.

Sin embargo, debes de saber que este Juego no es para todo mundo. Habrá algunas personas que se aburran del Juego a sólo un par de semanas después de haberlo iniciado. Por esta razón, te recomiendo ampliamente que antes de adquirirlo entiendas que es un simulador, por lo cual tendrás que platicar con tus vecinos, hacer tareas para ellos, embellecer tu pueblo, pescar, y un infinidad de cosas que se pueden volver algo monótonas. Pese a esto, el Juego incluye varios eventos especiales que se desarrollan durante el transcurso del año.

Así es, el Juego utiliza al máximo el potencial del reloj y calendario de



como regalo te puede regalar ropa algo lujosa y costosa ("Gracie Originals").

- ~ Gulliver: Una gaviota que termina en la playa de vez en cuando. Muy amable, y si tienes la bondad de rescatarla te dará ítems muy raros y costosos.
- ~ Jack: Un espíritu misterioso que ronda tu aldea en Halloween. Mientras que todos los personajes se visten como él en este día, solamente uno es el verdadero Jack. Si encuentras al verdadero Jack obtienes una pieza de la colección de muebles "Spooky".
- ~ Jingle: Un venado que llega en la Víspera de Navidad. Habla con él cinco veces seguidas (moviéndote un acre de él entre cada conversación) y te podría dar una pieza de su colección de muebles "Jingle".
- ~ Joan: Es un jabalí que llega cada Domingo en la mañana. Compra algunos y se los podrías vender a Nook para obtener una ganancia.
- ~ Kapp'n: Una tortuga Kappa (Una creatura parecida a una tortuga en la mitología Japonesa) dueña de la lancha que utilizas para llegar a Animal Island.
- ~ Katrina: Una adivina felina.
- ~ Mabel: Una puercoespín, encargada de la tienda de costurería.
- ~ Mr. Don Resetti: Es el hermano de Mr. Resetti. Es más amable, pero aún así se enoja si es que reseteas tu juego.
- ~ Mr. Resetti. Es el hermano de Mr. Don Resetti. Es más enojón y se enoja bastante cuando reseteas tu juego.
- ~ Pelly: La adorable pelícano que trabaja en la Oficina de Correos durante el día. Se rumora que ella y Pete son una pareja.
- ~ Pete: El pelícano masculino que entrega el correo.
- ~ Phyllis: El pelícano no-tan-agradable que trabaja en la Oficina de Correos durante la noche.
- ~ Porter: El chango que siempre te da la bienvenida cuando vas a la estación de tren.
- ~ Rover: El Gato que es tan amable como para sentarse a tu lado en el tren y te encuentra una casa para vivir. Usualmente se sentará contigo siempre que estés en el tren.
- ~ Sable: La puercoespín callada, hermana de Mable, y siempre está enfocada en su trabajo en la máquina de coser.
- ~ Saharah: Una camello que arriba a tu pueblo continuamente para vender sus alfombras.
- ~ Snowman: Junta pequeñas bolas de nieve (haciéndolas rodar) para formar un bien-proporcionado hombre de nieve. Si te quedó bien te dará muebles. Si está mal te dará una lectura.
- ~ Timmy Nookling: Uno de los hijos gemelos de Nook.

- ~ Tom Nook: Un mapache que amaneja la única tienda en el pueblo. Lo verás seguido, porque él es quien compra todo lo que vendes.
- ~ Toomy Nookling: El otro hijo gemelo de Nook.
- ~ Tortimer: El alcalde de tu pueblo. Búscalos cuando haya un evento especial.
- ~ Totakeke (También conocido como K.K. Slider): Un perro que se sienta al lado de la estación de tren todo los Sábados, desde las 8 de la noche hasta la medianoche. Él es un músico que toca una canción si hablas con él. Te dará como obsequio la cinta de la canción que te tocó.
- ~ Wendell: Una morsa que es un "artista hambriento". Te dará una papel de tapiz (wallpaper) si le das lo que le gusta comer (A las morsas obviamente les gusta el pescado).
- ~ Wisp: Un fantasma que podría visitar tu pueblo, especialmente si no lo has estado limpiando últimamente. Te pedirá que captures con tu red/net a cinco espíritus, y como recompensa te concederá un deseo.

-----  
- Descripción de Personalidades -  
-----

En esta sección encontrarás la lista de personalidades que pueden tener tus vecinos. Una vez que conozcas su personalidad sabrás que puedes esperar de ese vecino.

- ~ "Muy Dulce". Hombres o Mujeres que se van a la cama al rededor de las 8 o 9PM. Usualmente te dirán cómo cambia su día cuando te ven. Pueden ser tu mejor amigo y nunca hablarán de mudarse a otra ciudad. Los chavos son amigables y perseverantes. Las mujeres son algo tímidas y olvidadizas. Casi nunca se enojan contigo cuando te rehusas a hacerles un favor, y te hablarán de cosas actuales de tu pueblo.
- ~ "Agradable". Hombres o Mujeres que usualmente hablan como adolescentes. Si no tienen un favor que pedirte, son los que usualmente dicen "Yep! I do have something!... no. I don't. I'm sorry..." ("¡Sí! Si tengo algo!... No. Realmente No. Discúlpame..."). Una niña agradable es dulce y siempre querrá ser tu amiga, pero no te tomará tanto interés como las que son "Muy Dulce". Serán los que te pidan que construyan tal cosa, y comentarán sobre cosas que recientemente hayan sucedido en tu pueblo. Nunca hables con ellos cuando tienes contigo un ítem que sea valioso o que te lo quieren quedar, ya que se lo quedarán cuando le hagas una pregunta de tipo "what's up" ("Qué Onda"). Usualmente se duermen al rededor de las 10 o 11 PM y se levantan muy temprano.
- ~ "Amable". Hombres y Mujeres que son amables y buenos. Usualmente también son algo callados y reservados, por lo que no es común escuchar que digan algo malo sobre tu pueblo o sobre tus hábitos. Cuando te piden favores, éstos suelen ser fáciles y no muy complicados.
- ~ "Sábelo-Toda". Mujeres que actúan como si saben todo. Ella será la que se queje de la melodía de tu pueblo, dirá que no sabes cómo vestirte, que no sabes cómo decorar tu casa, etc. Usualmente es un fastidio hablar con ellas. Te desprecian comentando sobre tu ropa, acciones, y demás cosas. Cuando les haces favores te agradecerán de una forma mala. La mayoría

de las veces, suelen ser las mujeres que traen maquillaje.

~ "Gruñon". Hombres que pueden ser tanto buenos como enojones en un dado momento. Muy similar a las "Sábelo-Todas".

~ "Cruel". Hombres y Mujeres que son enojones y se levantan a las 10AM. Un hombre "Malo" será aquel que se enoja cuando vas y hablas con él y dirá cosas como "You know what's funny? A pie in the face." ("¿Sabes qué es gracioso? Un pay en la cara.") También te presumirá cómo ha obtenido cosas gratis de Tortimer. También te pedirá que te salgas de su jardín y demás. Son los vecinos que a veces te dirán que quieren ver entre tus cosas para ver si hay algo de su agrado.

~ "Atlético". Hombres que siempre están hablando sobre el ejercicio y cosas relacionadas. Se mantienen despiertos por un largo tiempo y son muy buenos. Les gusta hablar de la pesca y de atrapar bichos. Justo lo que el nombre implica. Si te rehusas a hacerles un favor suelen enojarse y regañarte. Son vecinos de fiesta ya que se quedan despiertos toda la noche, pero no los verás hasta después de las 11AM.

-----  
- Lista de Vecinos -  
-----

Aquí encontrarás una lista de TODOS los vecinos que podrías tener en tu pueblo de Animal Crossing. Están divididos según su especie (caballo, oso, etc) y también se muestra información adicional:

Nombre ~ Sexo ~ Personalidad ~ Música que Escucha ~ Decoración ~ Frase

Águilas:

Amelia ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ K.K. Condor ~ "eaglet"

Apollo ~ Niño ~ Gruñón ~ K.K. Soul ~ "pah"

Buzz ~ Niño ~ Gruñón ~ "captain"

Pierce ~ Niño ~ Atlético ~ K.K. Etude ~ Serie Regal ~ "winger"

Quetzal ~ Niño ~ Agradable ~ "SKREE"

Ardillas:

Blaire ~ Niña ~ Agradable ~ "nutlet"

Filbert ~ Niño ~ Agradable ~ No Radio ~ misceláneo ~ "bucko"

Hazel ~ Niña ~ Agradable ~ K.K. Fusion ~ Serie Cabana ~ "nutmeg"

Mint ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ K.K. Country ~ Set Pine Wood y Set Teddy Bear

Nibbles ~ Niña ~ Amable ~ No radio ~ Juguetes ~ "niblet"

Peanut ~ Niña ~ Amable ~ "slacker"

Pecan ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ Cafe K.K. ~ "chipmunk"

Ricky ~ Niño ~ Gruñón ~ "nutcase"

Sally ~ Niña ~ Muy Dulce ~ No radio ~ Citrus y Set de Peras, etc. ~ "WHEE"

Static ~ Niño ~ Gruñón ~ Surfin' K.K. ~ Tres radios y misc. ~ "krzzt"

Avestruces:

Queenie ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ Tema de Ajedrez ~ "chicken"

Rio ~ Niña ~ Amable ~ "lil' chick"

Sandy ~ Niña ~ Amable ~ No radio ~ misceláneo ~ "speedy"

Sprocket ~ Niño ~ Atlético ~ "zort"

Caballos:

Buck ~ Niño ~ Agradable ~ K.K. Casbah ~ misceláneo ~ "pardner"

Cleo ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ K.K. Bossa ~ misceláneo ~ "sugar"  
Ed ~ Niño ~ Atlético ~ K.K. Ballad ~ Serie Modern ~ "greenhorn"  
Elmer ~ Niño ~ Agradable ~ "tenderfoot"  
Peaches ~ Niña ~ Agradable ~ "neighbor"  
Savannah ~ Niña ~ Agradable ~ K.K. Salsa ~ ítems Cabana ~ "y'all"  
Winnie ~ Niña ~ Muy Dulce ~ "Hay-OK"

Cerdos:

Boris ~ Niño ~ Gruñón ~ "schnort"  
Cobb ~ Niño ~ Agradable ~ No radio ~ fósiles y un pescado ~ "hot dog"  
Curly ~ Niño ~ Agradable ~ "nyoink"  
Hambo ~ Niño ~ Agradable ~ "yo"  
Hugh ~ Niño ~ Amable ~ K.K. March ~ Serie Kiddie ~ "snortle"  
Lucy ~ Niña ~ Muy Dulce ~ Aloha K.K. ~ Tema de Patio ~ "snooink"  
Rasher ~ Niño ~ Gruñón ~ K.K. Faire ~ Tema Western ~ "swine"  
Spork ~ Niño ~ Tema de Salón de Clases ~ "snork"  
Sue E ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ K.K. Waltz ~ ítems Regal y misc. ~ "snort"  
Truffles ~ Niña ~ Agradable ~ No radio ~ ítems Lovely y misc. ~ "snooty"

Chivas:

Billy ~ Niño ~ Agradable ~ "dagnabbit"  
Chevre ~ Niña ~ Amable ~ - ~ Set Teddy Bear ~ "la baa"  
Gruff ~ Niño ~ Gruñón ~ Only Me ~ instrumentos ~ "bleh eh eh"  
Iggy ~ Niño ~ Agradable ~ "paaally"  
Sven ~ Niño ~ Amable ~ Tema Western ~ "buh-uh-ud"  
Velma ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ "blih"

Cocodrilos:

Alfonso ~ Niño ~ Agradable ~ Imperial K.K. ~ Exotic Series ~ "it's-a-me"  
Alli ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ K.K. Calypso ~ ropa ~ "gwaargh"  
Boots ~ Niño ~ Atlético ~ muchas plantas ~ "munchie"  
Liz ~ Niña ~ Agradable ~ "groomch"

Conejos:

Bunnie ~ Niña ~ Agradable ~ "tee-hee"  
Claude ~ Niño ~ Agradable ~ K.K. Lullaby ~ Tema Western ~ "hopalong"  
Coco ~ Niña ~ Muy Dulce ~ "doyoing"  
Doc ~ Niño ~ Amable ~ K.K. March ~ Tema Salón de Clases ~ "ol' bunny"  
Dotty ~ Niña ~ Amable ~ Aloha K.K. ~ Ítems de Isla ~ "wee one"  
Gabi ~ Niña ~ Amable ~ "honeybun"  
Gaston ~ Niño ~ Gruñón ~ K.K. Dirge ~ misceláneo ~ "mon chou"  
Genji ~ Niño ~ Agradable ~ "otaku"  
Pippy ~ Niña ~ Agradable ~ K.K. Mambo ~ Tema de Patio ~ "lil' hare"  
Snake ~ Niño ~ Agradable ~ "bunyip"

Elefantes:

Axel ~ Niño ~ Agradable ~ "WHONK"  
Dizzy ~ Niño ~ Amable ~ No radio ~ misceláneo ~ "whoo-oo"  
Ellie ~ Niña ~ Agradable ~ "wee one"  
Eloise ~ Niña ~ Agradable ~ "T00000T"  
Opal ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ K.K. Safari ~ Serie Exotic ~ "snoot"  
Paolo ~ Niño ~ Amable ~ K.K. March ~ muebles Kiddie ~ "pal"

Gallos/Gallinas:

Ava ~ Niña ~ Agradable ~ K.K. Country ~ Serie Cabin ~ "beaker"  
Betty ~ Niña ~ Agradable ~ No radio ~ Pine Set y misceláneo ~ "cluckling"  
Egbert ~ Niño ~ Amable ~ K.K. Technopop ~ Set de Robot ~ "doodle-duh"  
Goose ~ Niño ~ Agradable ~ "buh-kaw"  
Hank ~ Niño ~ Agradable ~ "buhk buhk"  
Hector ~ Niño ~ Agradable ~ K.K. March ~ "coo-HAH"

Leigh ~ Niña ~ Agradable ~ No radio ~ Serie Cabin ~ "cutie"  
Rhoda ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ K.K. Funk ~ Econo-chairs y Bonsais ~ "clucky"

Gatos:

Bob ~ Niño ~ Amable ~ K.K. Ragtime ~ Serie Kiddie ~ "pthhpth"  
Kabuki ~ Niño ~ Gruñón ~ K.K. Folk ~ misceláneo ~ "meoooh-OH"  
Kiki ~ Niña ~ Muy Dulce ~ K.K. Country ~ Pine Set y misc. ~ "kittycat"  
Kitty ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ K.K. Etude ~ Serie Regal ~ "mrowwr"  
Mitzi ~ Niña ~ Muy Dulce ~ K.K. Swing ~ misceláneo ~ "mew"  
Monique ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ "pffffft"  
Olivia ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ K.K. Etude ~ Serie Regal ~ "purrr"  
Punchy ~ Niño ~ Agradable ~ K.K. Love Song ~ ítems de la S. Blue ~ "mrmphT"  
Purrl ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ K.K. Swing ~ "kitten"  
Rosie ~ Niña ~ Amable ~ "silly"  
Stinky ~ Niño ~ Agradable ~ "GAHHHHH"  
Tabby ~ Niña ~ Muy Dulce ~ misceláneo ~ "mee-WOW"  
Tangy ~ Niña ~ Agradable ~ No radio ~ Citrus & Apple Sets ~ "reeeOWR"  
Tom ~ Niño ~ Gruñón ~ "me-YOWZA"

Gorilas:

Cesar ~ Niño ~ Cruel ~ K.K. Casbah ~ Serie Regal ~ "highness"  
Jane ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ K.K. Soul ~ pared y piso kitschy ~ "chimp"  
Louie ~ Niño ~ Atlético ~ No radio ~ Gyroids y Set de Tambores ~ "toots"  
Peewee ~ Niño ~ Gruñón ~ K.K. Casbah ~ muebles espaciosos ~ "lil' dude"

Hipopótamos:

Bertha ~ Niña ~ Agradable ~ K.K. Cruisin' ~ Serie Modern ~ "bloop"  
Biff ~ Niño ~ Muy Dulce ~ K.K. Blues ~ Serie Ranch ~ "squirt"  
Bitty ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ DJ K.K. ~ muebles espaciosos ~ "my dear"  
Bubbles ~ Niña ~ Agradable ~ muebles de fruta ~ "hipster"  
Lulu ~ Niña ~ Agradable ~ No radio ~ Serie Kiddie ~ "yaaaaawl"  
Rocco ~ Niño ~ Gruñón ~ Lucky K.K. ~ Serie Exotic ~ "hippie"  
Rollo ~ Niño ~ Amable ~ No radio ~ algunos Gyroids ~ "beaulch"

Kanguros:

Astrid ~ Niña ~ Agradable ~ "my pet"  
Carrie ~ Niña ~ Amable ~ No radio ~ ítems clásicos ~ "little one"  
Kitt ~ Niña ~ Amable ~ "child"  
Marcy ~ Niña ~ Amable ~ Aloha K.K. ~ Set Apple ~ "young 'un"  
Mathilda ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ K.K. Ragtime ~ ítems de casino ~ "wee baby"  
Valise ~ Niña ~ Agradable ~ K.K. Etude ~ ítems Regal y Classic ~ "tadder"

Koalas:

Gonzo ~ Niño ~ Gruñón ~ No radio ~ Boxing Theme ~ "mate"  
Huggy ~ Niña ~ Agradable ~ K.K. March ~ Serie Lovely y 3 Plinkoids ~ "bear"  
Ozzie ~ Niño ~ Muy Dulce ~ "ol' bear"  
Sydney ~ Niña ~ Agradable ~ "sunshine"  
Yuka ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ "tsk tsk"

Leones:

Aziz ~ Niño ~ Agradable ~ "RAWR"  
Leopold ~ Niño ~ Agradable ~ "lion cub"  
Rex ~ Niño ~ Amable ~ "cool cat"

Lobos:

Chief ~ Niño ~ Gruñón ~ DJ K.K. ~ todos los relojes, misceláneo ~ "harrumph"  
Fang ~ Niño ~ Gruñón ~ "cha-chomp"  
Freya ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ K.K. Tango ~ muchas pinturas ~ "uff da"  
Lobo ~ Niño ~ Cruel ~ K.K. Safari ~ Serie Cabin ~ "ah-ROOOOOOO"  
Wolfgang ~ Niño ~ Gruñón ~ K.K. Rock ~ muebles modernos ~ "snarrrrrl"

Osos:

Chow ~ Niño ~ Gruñón ~ No radio ~ Serie Classic ~ "aiya"  
Dozer ~ Niño ~ Amable ~ "zzzzzz"  
Grizzly ~ Niño ~ Gruñón ~ "grr"  
Groucho ~ Niño ~ Gruñón ~ "grumble"  
Nate ~ Niño ~ Amable ~ "yaaaawn"  
Pinky ~ Niña ~ Agradable ~ "cubbie"  
Teddy ~ Niño ~ Agradable ~ Mr. K.K. ~ misceláneo ~ "grooof"  
Tutu ~ Niña ~ Amable ~ K.K. Steppe ~ misceláneo ~ "twinkles"  
Ursala ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ Cafe K.K. ~ misceláneo ~ "groomph"

Osos Hormigueros:

Cyrano ~ Niño ~ Gruñón ~ No radio ~ misceláneo ~ "ah-CHOO"  
Nosegay ~ Niña ~ Agradable ~ muchas pinturas ~ "hoonk"  
Pango ~ Niña ~ Agradable ~ "snoooof"  
Snooty ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ "sniffiff"  
Zoe ~ Niña ~ Agradable ~ K.K. Fusion ~ "whiiif"

Osos Pequeños:

Bluebear ~ Niña ~ Muy Dulce; le gusta pescar ~ K.K. Ska ~ misc. ~ "peach"  
Cheri ~ Niña ~ Agradable ~ K.K. Samba ~ Set de Tambores y misc. ~ "tralala"  
Cupcake ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ K.K. Waltz ~ "sugar pie"  
Kody ~ Niño ~ Atlético/Amable ~ - ~ pescado y misc. ~ "okey-dokey"  
Maple ~ Niña ~ Muy Dulce ~ K.K. Lullaby ~ Set Bear ~ "honey"  
Murphy ~ Niño ~ Gruñón ~ K.K. D & B ~ Gyroids, baños, etc. ~ "laddie"  
Olive ~ Niña ~ Muy Dulce ~ Serie Lovely y misc. ~ "sweetpea"  
Poncho ~ Niño ~ Agradable ~ No radio ~ Serie Modern ~ "lil' bear"  
Pudge ~ Niño ~ Amable ~ Rockin' K.K. ~ "pudgy"  
Vladimir ~ Niño ~ Gruñón ~ Tema de Construcción ~ "nyet"

Ovejas:

Baabara ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ K.K. Swing ~ Serie Classic ~ "daahling"  
Cashmere ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ "baaaaby"  
EuAgradable ~ Niña ~ Muy Dulce ~ "lambchop"  
Stella ~ Niña ~ Amable ~ "baa-da-bing"  
Vesta ~ Niña ~ Agradable ~ "baaaffo"  
Woolio ~ Niño ~ Agradable ~ "biz-aaa"

Pájaros:

Ace ~ Niño ~ Atlético and Agradable ~ K.K. Parade ~ pescado y bichos ~ "ace"  
Admiral ~ Niño ~ Cruel ~ armadura y ropa de samurai ~ "aye aye"  
Anchovy ~ Niño ~ Amable ~ "chuuurp"  
Jay ~ Niño ~ Atlético ~ K.K. Waltz ~ Set de String Instrument ~ "heeeey"  
Midge ~ Niña ~ Amable ~ K.K. Lullaby ~ Serie Lovely ~ "tweedledee"  
Otis ~ Niño ~ Agradable ~ No radio ~ Lago, rocas, etc. ~ "I s'pose"  
Piper ~ Niña ~ Agradable ~ K.K. Reggae ~ "chickadee"  
Robin ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ K.K. Bossa ~ Colec. Pine Wood ~ "la-di-da"  
Twiggy ~ Niña ~ Amable ~ "cheepers"  
Twirp ~ Niño ~ Gruñón ~ No música en radio ~ Colección de Oficina ~ "chirp"

Patos:

Bill ~ Niño ~ Agradable ~ K.K. Reggae ~ "quacko"  
Deena ~ Niña ~ Muy Dulce ~ ítems del Salón de Clases ~ "sugarbill"  
Derwin ~ Niño ~ Amable ~ "derrrr"  
Freckles ~ Niña ~ Amable ~ K.K. Calypso ~ misceláneo ~ "ducky"  
Joey ~ Niño ~ Agradable ~ "yaaawn"  
Mallary ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ "quackpth"  
Pate ~ Niña ~ Muy Dulce ~ K.K. Dirge ~ Classic Series ~ "quackle"  
Pompom ~ Niña ~ Amable ~ "rah-rah"

Scoot ~ Niño ~ Agradable ~ muebles al azar ~ "zip zoom"  
Weber ~ Niño ~ Amable ~ K.K. March ~ misceláneo ~ "quaa"

Perros:

Bea ~ Niña ~ Muy Dulce ~ K.K. Parade ~ Muebles Green y Ranch ~ "bingo"  
Biskit ~ Niño ~ Amable ~ "dawg"  
Bones ~ Niño ~ Agradable ~ No radio ~ Set Study ~ "yip yip"  
Butch ~ Niño ~ Gruñón ~ K.K. Fusion ~ Serie Modern ~ "ROOOOOWF"  
Cookie ~ Niña ~ Amable ~ K.K. Country ~ Serie Ranch ~ "arfer"  
Daisy ~ Niña ~ Agradable ~ No radio ~ Mamut & otros fósiles ~ "bow WOW"  
Goldie ~ Niña ~ Muy Dulce ~ K.K. Bossa ~ Series Cabin ~ "woof"  
Lucky ~ Niño ~ Amable ~ "rr-OWCH"  
Maddie ~ Niña ~ Muy Dulce ~ K.K. Fusion ~ Series Classic ~ "yippee"  
Portia ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ K.K. Cafe ~ "ruffian"

Pinguinos:

Aurora ~ Niña ~ Agradable ~ K.K. Swing ~ misceláneo ~ "b-b-baby"  
Cube ~ Niño ~ Amable ~ K.K. Technopop ~ misceláneo ~ "d-d-dude"  
Friga ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ "brrmph"  
Gwen ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ Cafe K.K. ~ Serie Classic ~ "h-h-h-hon"  
Hopper ~ Niño ~ Gruñón ~ Serie Cabin y Set de Totem Pole ~ "slushie"  
Puck ~ Niño ~ Amable ~ Serie Blue ~ "brrrr"  
Roald ~ Niño ~ Atlético y Agradable ~ K.K. Parade ~ misceláneo ~ "b-b-buddy"

Pulpos:

Octavian ~ Niño ~ Cruel ~ K.K. D & B ~ Jardín de Piedra ~ "sucker"

Ranas:

Camofrog ~ Niño ~ Gruñón ~ "ten-hut"  
Cousteau ~ Niño ~ Atlético ~ "oui oui"  
Emerald ~ Niña ~ Amable/Muy Dulce ~ paraguas ~ "sproing"  
Huck ~ Niño ~ Amable ~ K.K. Jazz ~ Set Pine Wood ~ "hopper"  
Jambette ~ Niña ~ Amable ~ "croak-kay"  
Jeremiah ~ Niño ~ Amable ~ K.K. Mambo ~ misceláneo ~ "nee-deep"  
Lily ~ Niña ~ Amable ~ K.K. Salsa ~ Set Frog ~ "toadally"  
Prince ~ Niño ~ "ribbit"  
Puddles ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ "splish"  
Ribbot ~ Niño ~ Agradable ~ Tema Espacial ~ "zrrrrribit"  
Tad ~ Niño ~ Agradable ~ No radio ~ misceláneo ~ "sluuuuurp"  
Wart Jr. ~ Niño ~ Gruñón ~ "grr-ribbit"

Ratones:

Anicotti ~ Niña ~ Agradable ~ K.K. Aria ~ Serie Regal y misc. ~ "cannoli"  
Candi ~ Niña ~ Muy Dulce ~ misceláneo ~ "sweetie"  
Carmen ~ Niña ~ Agradable ~ Serie Citrus y misc. ~ "bumpkin"  
Chico ~ Niño ~ Amable ~ K.K. Faire ~ Serie Exotic ~ "cheeeese"  
Dora ~ Niña ~ Agradable ~ "squeaky"  
Limberg ~ Niño ~ Gruñón ~ K.K. Folk ~ Ítems Japoneses ~ "squinky"  
Penny ~ Niña ~ Agradable ~ K.K. Parade ~ "ska-WEAK"  
Rizzo ~ Niño ~ Cruel ~ "squee"  
Samson ~ Niño ~ Atlético ~ K.K. Ballad ~ misceláneo ~ "pipsqueak"

Rinocerontes:

Hornsby ~ Niño ~ Agradable ~ Aloha K.K. ~ "schnozzle"  
Spike ~ Niño ~ Gruñón ~ Surfin' K.K. ~ Tema de Construcción ~ "punk"  
Tank ~ Niño ~ Atlético ~ No radio ~ S. Exotic y Jardín de Piedra ~ "kerPOW"  
Tiara ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ "lovey"

Tigres:

Bangle ~ Niña ~ Agradable ~ K.K. Cruisin' ~ "growf"





-----  
- Mayo -  
-----

1ro: Limpieza de Primavera; Habla con Tortimer para recibir un regalo.  
1 a 5: "Koinobori". Un evento en el que aparecerán figuras en tu pueblo.  
2do Domingo: Día de las Madres; Tortimer te dará un regalo. ¡No se te olvide felicitar a tu Mamá!

-----  
- Junio -  
-----

2do Viernes: Día de Graduación; Felicitaciones por llegar tan lejos en Animal Crossing. Tortimer te dará tu regalo.  
3er Domingo: Día del Padre; Visita a Tortimer. ¡No se te olvide felicitar a tu Papá!  
Todos los Domingos: Torneo de Pesca de Verano; No pierdas la oportunidad de atrapar un pescado grande el domingo. Tampoco se te olvide hablar con Tortimer en uno de esos domingos.

-----  
- Julio -  
-----

4to: Show de Fuegos Artificiales; Acude al lago entre 7PM y 9PM para ver los cohetes. Redd también estará vendiendo cosas. No se te olvide hablar con Tortimer.  
Azar: Día de tu pueblo; Para celebrar tu pueblo, en un día al azar tu pueblo tendrá su día. Podrás obtener la fecha exacta en tu calendario. También hablar con Tortimer en este día especial.

Julio 25 a Agosto 31: Ejercicios con Copper; De 6AM a 7AM, Copper dará ejercicios a los ciudadanos. Asegúrate de conseguir una carta del evento del alcalde. Si Tortimer te estampa la carta 14 veces recibirás un premio especial. Cuando estés en aerobics, utiliza la palanca <C> en el control para realizar los movimientos. Con práctica podrás realizar todos los movimientos.

-----  
- Agosto -  
-----

12: Lluvia de Meteoritos; Desde las 6PM a 9PM únete a los vecinos en el Lago para ver los meteoritos del verano. También acude con Tortimer para recibir un regalo conmemorativo.  
21: Día de la Fundación; Acude al Pozo y escucha a Tortimer hablar sobre la Fundación del mundo de Animal Crossing.  
Todos los Días: No se te olvide que Copper seguirá realizando las clases de ejercicios matutinos. Cuando tengas tu carta estampada 14 veces recibirás un premio de parte de Tortimer.

-----  
- Septiembre -  
-----

1er Lunes: Día del Trabajo; Escucha a Tortimer para recibir un obsequio.

19: Realmente no es un día festivo dentro de Animal Crossing, pero SÍ es la fecha en la que Animal Crossing salió a la venta. Celébralo jugando más de lo usual, o creando un grupo de fanáticos de Animal Crossing.

23 o 24: Feria de los Deportes del Otoño. Igual que la Feria de Deportes de Verano, pero ahora recibirás un obsequio diferente.

Varía: Harvest Moon; La fecha cambia cada año, así que asegúrate de checar en tu calendario. Acude al Lago para ver la espléndida luna y recibir un premio de Tortimer.

-----  
- Octubre -  
-----

2do Lunes: Día del Explorador; Un día reservado para uno de los puntos principales de Animal Crossing: ¡explorar! Tortimer te dará tu premio.

16 a 25: Temporada de Hongos; Por cada hongo que encuentres entre las 8AM y 9AM, Nook te dará 5,000 bells, así que ¡asegúrate de levantarte temprano! Cinco hongos aparecerán cada 15 minutos en tu aldea; encuéntralos antes que tus vecinos.

31: Halloween; Éste es un gran día en Animal Crossing. Dos semanas antes del evento, Nook venderá dulces en su tienda. Trata de comprar cada pieza, y guárdala en tu casa. En Halloween, llena tu inventario con los dulces. Todos tus vecinos estarán disfrazados de Jack, con linternas en sus cabezas. Te perseguirán y, si te atrapan, te pedirán un dulce. Si les dices que no tienes, cambiarán tu ropa a trapos, o modificarán algo que está en tu inventario. No te preocupes si cambian tu ropa, ya que después la puedes recuperar (Si es que traías un patrón propio). Acude al pozo y ve con Tortimer (También estará disfrazado de Jack, pero no te perseguirá como lo hacen los demás). Al hablar con él te dará tu obsequio. Después de esto ponte a buscar al verdadero Jack. El verdadero Jack no te perseguirá, así que de esta forma lo puedes diferenciar de tus vecinos. Dale un dulce para que te de una pieza de su rara colección de muebles de "Spooky". Después abandona el Acre y vuelve a buscarlo. Haz esto cuanto tiempo quieras. Puedes obtener toda la colección de muebles "Spooky" si no se te acaba el dulce antes. Jack estará en tu pueblo desde las 6PM hasta la 1 AM.

Varía: Harvest Moon; La fecha cambia cada año, así que asegúrate de checar en tu calendario. Acude al Lago para ver la espléndida luna y recibir un premio de Tortimer. (Nota: Es el mismo evento que puede ocurrir en Septiembre).

-----  
- Noviembre -  
-----

1er Jueves: Día del Alcalde; En el pozo Tortimer honrará al ciudadano más importante: ¡a sí mismo! Asegúrate de agarrar el obsequio que te dará.

11: Día del Oficial; Para celebrar a los dos individuos más trabajadores de tu pueblo Tortimer te dará un obsequio que te recordará que debes de respetar la autoridad de Copper y Booker todo el año.

Todos los Domingos: Torneo de Pesca de Otoño; Levántate temprano e intenta atrapar un pescado más grande que el pescado del día. Recibirás un premio por cada día que obtengas un pez más grande que el pescado del día. También recibirás un obsequio si encuentras a Tortimer.

4to Jueves: Festival de la Cosecha; De 3PM a 9PM, habrá un drama en tu

ciudad. Franklin el pavo ha sido invitado a la cena... pero, ¿acaso es él la cena? Ayúdalo encontrándolo primero (puede estar escondido detrás de una casa) y hablándole. Para ayudarlo, ve al Pozo donde se está preparando el banquete. Roba el cuchillo y tenedor, y después busca a Franklin. Como agradecimiento, te dará una pieza de la rara colección de muebles de "Harvest". Continúa robando los utensilios cuantas veces puedas para coleccionar toda la serie.

4to Viernes: Día de Venta; El día después del "Día de la Cosecha" es el día de la venta. Acude a la tienda de Nook para encontrar unas bolsas con ítems grandiosos a precios bajos. Redd también estará en el pueblo vendiendo lo usual. Asegúrate de visitarlo, igual que al alcalde.

-----  
- Diciembre -  
-----

1ro: Día de Nieve; Aunque no veas nieve al inicio del día, el alcalde sí te querrá hablar de esto. También te dará un obsequio.

23: Día del Juguete; Ya sé, ya sé, no hay Navidad en Animal Crossing. ¿Por qué? Nadie sabe. Sin embargo, es la decisión de Nintendo. Sin embargo, aun así recibes un obsequio de Tortimer, el cual variará según si tu personaje es hombre o mujer.

24: Jingle Llega al Pueblo; De 8PM a 1AM, Jingle el venado adorable estará en tu pueblo esparciendo felicidad y regalos. Encuéntralo y habla con él cinco veces y te dará una pieza de la rara colección de muebles "Jingle". Puedes recibir más piezas si te alejas mucho de él, te cambias a un traje completamente diferente, y hablas con él otra vez. Si tienes suerte, pensará que eres una persona diferente. Si tu traje no es lo suficientemente diferente, sabrá que lo estás engañando y no te dará nada nuevo.

31: Víspera de Año Nuevo; Celebra un año más como un jugador de Animal Crossing al juntarte con tus vecinos al lado del lago, donde un gran reloj ha sido puesto para contar el tiempo restante para el año nuevo. Empezando desde las 11PM hasta la 1AM habrá fuegos artificiales. Asegúrate de checarlo y habla con Tortimer para recibir un obsequio. No se te olvide regresar después en el primer día de Enero para continuar con las celebraciones de Año Nuevo.

-----  
-----  
004. Información de Eventos Especiales / Días Festivos  
-----  
-----

En esta sección encontrarás información sobre algunos eventos especiales que se enlistaron en la sección anterior. El motivo de esto es ayudarte con los eventos más complicados.

-----  
- Wisp -  
-----

Wisp es un adorable pequeño fantasma que necesita tu ayuda. Él quiere que tu agarres cinco espíritus que estén flotando en tu pueblo. Agárralos con tu net/red, regrésalos a Wisp, y él te concederá un deseo.

Nota: Lo siguiente, que corresponde a Wisp, fue escrito por T. Cromis.

#### Preparaciones:

Wisp puede visitar tu pueblo sin importar qué tantas hierbas hay en él. Sin embargo, acude con más frecuencia cuando la cantidad de éstas es mayor. Wisp NO acude todas las noches a tu pueblo, aun y cuando tu pueblo esté lleno de hierbas.

#### Instrucciones:

1. Encuentra a Wisp. Él estará invisible hasta que te le acerques. Sin embargo, no es necesario que te tropieces con él para encontrar el acre en el que se encuentra. Utiliza el método de "doble pase": Corre horizontalmente de un lado a otro, primero de la izquierda de la parte superior del acre, a la derecha en la parte inferior del mapa. Para Wisp, con que pases por el centro de un acre será suficiente para aparecer.

Cuando llegues al acre en el que se encuentra Wisp, empezarás a recibir mensajes como "That's not where I am, come over here" ("Ahí no es donde estoy, ven acá"), pero no aparecerá. Cuando recibas este mensaje, camina en zig-zag alrededor de ESE MISMO acre hasta que te lo encuentres, punto en el cual se hará visible.

2. Después de hablar con él, encuentra los espíritus. Son del tamaño de una hierba. Son circular en su parte de abajo, y en forma de espiral. En su parte superior tienen una cosa puntiaguda. Incluso, pueden irse al mar antes de que los atrapes, pero lo más probable es que después de unos momentos regresen a la playa.
3. Una vez que tengas todos los espíritus, regresa con Wisp (está en el mismo lugar que antes).

#### Tips y Trucos:

1. Si salvas y apagas el juego con los espíritus en tu inventario, los perderás. Sin embargo, regresarán al pueblo, así que no necesitas volver a encontrar a Wisp, sino simplemente iniciar desde la caza por los espíritus (Esto es sí lo haces en la misma noche y en el periodo en el que Wisp está en tu pueblo. De lo contrario, sí desaparecerán).
2. La opción de "Weeding" (Hierbas): No pasa nada increíble, realmente. Te dice algo similar a "Dame unos cuantos minutos". Para que desaparezcan las hierbas, entra a una casa y sal de ella. También puedes salvar y reiniciar el juego para que desaparezcan las hierbas.
3. La opción de "ítem": El ítem que recibes es completamente al azar; algunas veces recibirás una playera, otras un ítem raro. Feng Shui probablemente ayuda en qué tipo de ítem recibes.
4. NO puedes dejar los espíritus en tu casa. No puedes meterlos en un sobre. No puedes donarlos al museo.

-----

- Snowman (Mono de Nieve) -

-----  
Para hacer un mono de nieve debe de cumplirse un simple requisito: que la nieve haya cubierto el suelo. Puedes hacer un mono de nieve por día, durante todos los días nevados.

Snowman (Mono de Nieve) es el más gracioso personaje especial del juego. Te escribe cartas muy padres, y es divertido hablar con él. Creando un Snowman no es tan difícil como parece. Sin embargo, sí requiere paciencia, así que sigue las instrucciones al pie de la letra. Una vez que agarres práctica, querrás hacer un Snowman ¡todos los días!

Preparaciones:

Necesitas que haya nieve en el suelo de tu pueblo.

Instrucciones:

1. Camina por tu pueblo, buscando bolas de nieve (pequeñas esferas blancas). Hazlo cuidadosamente, ya que a veces se camuflan con la nieve. También pueden estar detrás de árboles y casas. Necesitas encontrar dos bolas de nieve.
2. Una vez que has encontrado las dos bolas de nieve, piensa en dónde está cada uno y cuál sería más fácil mover. Por ejemplo, si la primera bola está en un acre lleno de árboles, lagos, o puentes, sería más fácil mover la segunda hasta la primera.
3. Una vez que has determinado cuál mover, empieza a patear con cuidado esa bola hacia el acre donde está la otra. Si es necesario, deja de patear la bola y asegúrate que no haya obstáculos hacia el lugar al que la estás pateando. Si es así, rodéalos.
4. Después de un rato de estar pateando la bola, notarás que ésta se hará más grande y pesada. Tu personaje la empezará a empujar con las manos. Notarás que se moverán más lento, pero tendrán mejor control sobre ella. Este es el momento ideal para empujar la bola de nieve por un puente o subirla por una colina.
5. Cuando las dos bolas estén en el mismo acre, rueda una de ellas hasta que esté tan grande como creas que pueda llegar a ser. Párate al lado de ella. La bola debería de ser un poquito más alta que tu personaje.
6. Empuja la otra bola hasta que esté un poquito más grande que la mitad del tamaño de la grande.
7. Empuja la pequeña bola al lado de la grande, y automáticamente debería de subirse a la grande. Si esto no pasa, las bolas no son del tamaño correcto. Ajusta las bolas de nieve, y trata de juntarlas otra vez.
8. Una cara aparecerá en tu nuevo hombre de nieve, y él empezará a hablar. Si continúa mencionándote que maravilloso eres, entonces has construido un hombre de nieve bien. Si te menciona que le hubiese gustado ser diferente, no lo hiciste correctamente, así que la próxima vez que lo hagas trata de hacerlo bien.
9. Snowman te enviará una pieza de la serie Snowman si lo construiste

correctamente.

#### Tips y Trucos:

1. Para facilitar las cosas, patear cada bola de un lado a otro de la pantalla hasta que ambas se puedan controlar con la mano. Esto te facilitará el proceso.
2. Hazlo lentamente, se paciente, y no te apures. Un buen mono de nieve toma tiempo.
3. No trates de patear una bola de nieve hacia abajo de una colina. Es más fácil subir una por la colina a donde se encuentra la que aventarías hacia abajo.
4. Nunca patees una bola de nieve al agua. Se derretirá y, aunque se vea bien, significa que tendrás que buscar otra bola de nieve.
5. Nunca patees una bola de nieve a un árbol o roca. Si es pequeña la bola, se romperá.
6. Nunca intentes empujar una bola de nieve entre dos objetos si es que sabes que no cabe. Se romperá.
7. Si una de las bolas está muy grande (y querías que fuera más pequeña), ruedala en un punto en el que no haya nieve (punto café) para que su tamaño empiece a decrecer.
8. Nunca empujes la bola grande a la bola pequeña. Debe de ser la bola pequeña a la bola grande.
9. Sin importar que tan grande (Mega Hombre-de-Nieve) o pequeño (Niño-de-Nieve) sea tu mono de nieve, recibirás muebles siempre y cuando esté bien proporcionado.
10. Cuando construyes un mono de nieve sobre el lugar donde está enterrado algo, lo enterrado desaparecerá y lo podrás encontrar en la estación de policía.

-----  
- Igloo / Iglú -  
-----

Una vez que nieve cubra tu pueblo, notarás que uno de tus vecinos ha construido un iglú. Si entras al iglú y hablas con el vecino, te puede ofrecer un juego. Dependiendo en la personalidad del vecino será el juego que te ofrezca. Cada personalidad siempre jugará el mismo juego. Hay siete (ocho si cuentas el ítem falso) ítems especiales que solamente puedes obtener de un vecino en un iglú, así que trata de obtenerlos todos.

#### Ítems que puedes obtener:

- Chowder (burbujea)
- Crab Stew (burbujea; puede ser apagado y encendido)
- DUMMY (ítem triangular que parece una mesa con caracteres Japoneses; la teoría es que a los programadores se les olvido quitarlo del juego)

- Fireplace (El fuego hace ruidos, y puedes poner ítems sobre ella)
- Igloo Model (Modelo de Igloo que puede ser encendido y apagado)
- Sleigh (Trineo)
- Snow Bunny (Conejo de Nieve; no hace nada)
- Snowboard (Patineta de Nieve)
- Snowy Tree Model (Modelo de un árbol con nieve)

#### Preparaciones:

1. Si ya pagaste tu casa, lleva tu dinero a la Oficina de Correos y deposita todo excepto 3,000. De esta forma te querrás quedar solamente con 3,000. Cada vez que quieras jugar al iglú, saca 3,000. No es necesario hacer esto, pero no querrás quedarte en la situación en la que tu vecino te pida que le des TODO tu dinero; No te puede obligar a pagarle 90,000 bells si es que no las traes.
2. Asegúrate de tener por lo menos 3,000 bells contigo.
3. Si quieres vender un ítem, asegúrate que esté en tu inventario. Si no lo quieres vender, quítalo de tu inventario. No es necesario, ya que te puedes rehusar a vender el ítem a tu vecino.

#### Instrucciones para Vecinos con Personalidad...

##### 1. Personajes "Muy dulce":

Para comprar un ítem: Jugarán el juego de 5 cartas. Dirán cinco veces ítems y sus precios, uno por uno, y cada vez puedes decidir si comprarlo o no. Si no has comprado un ítem para cuando lleguen al quinto ítem, tendrás que comprar el quinto ítem, sin importar lo que cueste (claro, no costará más de lo que traes). Este es el mejor juego de este tipo, ya que siempre conseguirás un ítem, y a veces más barato que si lo compraras en la tienda de Nook.

Para vender un ítem: Tendrán cuatro cartas. Cada una tiene un valor. Te pagarán el valor que diga la carta que escojas. Sin embargo, si la carta dice 10 bells, entonces te intercambiarán un ítem.

##### 2. Personajes "Agradable":

Para comprar un ítem: Jugarán el juego de las 4 cartas. Si, en el primer intento, escoges la misma que el vecino había escogido, tienes que comprar el ítem con todo tu dinero. Si escoges una carta diferente, bajan el costo del ítem y puedes volver a jugar.

Para vender un ítem: Dicen un precio bajo; luego te pedirán que escojas su mano izquierda o derecha. Si escoges la misma que ellos, entonces comprarán el ítem por un precio bajo. Si escoges la otra mano, entonces subirán el precio y puedes volver a jugar.

##### 3. Personajes "Amables":

Para comprar un ítem: Harán el juego de la pera/manzana/durazno. Tienes que adivinar si están pensando en una pera, manzana, o durazno. Si aciertas, obtienes un ítem gratis. Si no, tendrás que comprar el ítem por más de 1,000 bells o comprar otro por menos de 500 bells.

Para vender un ítem: Intentarán comprar uno de tus ítems a un precio

bajo. Para venderlo escoge "Stop!", o di "Next!" si rehusas. Si rehusas pueden subir el precio, no comprarte nada, o aun así comprarlo por un precio bajo.

#### 4. Personajes "Atlético"

Para comprar un ítem: Realizarán el juego de la lucha. Tienes que adivinar cuál movimiento utilizaron para golpearte. Su cara se volverá roja y escucharás un "pow!" como si te hubieran golpeado. Las primeras dos rondas tienes dos opciones. En la tercer (y última) ronda tienes tres opciones. Si no adivinas, tienes que comprar el ítem que te dijeron al principio. Usualmente esto es a un bajo costo.

Para vender un ítem: Escoge una de las tres cartas. Reaccionarán a ella. Puedes ya sea quedarte con esa carta según su reacción y tendrás que vender el ítem por el precio especificado, o escoger otra carta.

#### 5. Personajes "Gruñón"

Para comprar ítems: Utilizarán el juego de la suerte. Tendrás tres cartas para escoger. Una es de la suerte, una es de la mala suerte, y otra es más o menos. Si seleccionas la de la suerte, recibes un ítem gratis. Si escoges la de la mala suerte, tienes que pagar 3,000 bells por el ítem. Si tu selección fue la de más o menos, tendrás que pagar un precio razonable.

Para vender un ítem: El vecino pensará en un número del 1 al 9. Tu trabajo será adivinar si el número es mayor o menor a 5. Si adivinas tres veces seguidas, comprarán el ítem por un precio de 3,000 o más. Si adivinas dos vees, comprarán el ítem por más o menos 2,000 bells. Si le atinas una vez, te darán al rededor de 1,500 bells. No adivines nada y te pagarán menos de 500 bells.

#### Tips y Trucos:

1. El juego de las 5 cartas es el más fácil. Siempre recibes un ítem, y no es tan dificil coleccionar la mayoría (si no es que todos) los ítems de iglú en un solo día. Si tienes un vecino que juega esto, no desaproveches la oportunidad.
2. El iglú desaparece a las 10 de la noche. Si quieres jugar después de que se supone que cerró, asegúrate de tener varios ítems en tu inventario y más o menos 10,000 bells contigo. Corre al iglú con tus ítems y dinero antes de las 10 de la noche, y habla con el residente. Si no quieren jugar, quédate en el iglú, espera un par de minutos, y luego vuelve a hablar con él. Repite hasta que lo logres.

-----  
- Tortimer y el Faro de Luz -  
-----

Tortimer es la tortuga que más trabajo hace en el mundo (hey, ¿cuántas tortugas conoces que sean alcaldes?) y necesita un descanso en los primeros meses del año. Así que te pedirá que le hagas un favor. Te pide que encinedas el faro de luz mientras está ausente, entre las 6 de la tarde y 10 de la noche.

Preparaciones:

Haber hablado con Tortimer para que te pida que enciendas el faro.

Instrucciones:

1. Acude al faro entre las 6 de la tarde y 10 de la noche. Camina al lado que no puedes ver del faro (el lado del Norte del faro).
2. Camina hacia el faro y abre la puerta (No verás la puerta porque está en la parte de atrás del faro, pero ahí está).
3. Estarás adentro del faro, donde verás un flotador salva vidas y un switch en el lado opuesto.
4. Camina a donde está el switch y presiona el botón <A>. Tu personaje accionará el switch.
5. No necesitarás apagar el faro. Esto sucede automáticamente en la mañana.

Tips y Trucos:

1. Si hay más de una persona humana viviendo en tu pueblo, cualquiera de ellos puede encender el faro. Claro, todas las personas que hayan ayudado a encender el faro reciben un regalo de Tortimer.
2. Debes de encender el faro TODOS los días para que Tortimer te dé el regalo.
3. El Faro de Luz no abrirá en ninguna otra época del año. Tampoco abrirá antes de las 6 de la tarde ni después de las 10 de la noche en los días que se supone que debes de encender el faro.

-----  
- Halloween / Jack -  
-----

En la noche de Halloween (31 de octubre), de las 6 de la tarde (31 de Oct.) hasta la 1 de la mañana (1 de Nov.), una persona misteriosa con una linterna en su cabeza aparecerá en tu pueblo. Todos tus personajes también estarán vestidos como esta persona, cuyo nombre es Jack. Tu deber es encontrar al verdadero Jack y darle un dulce. A cambio, él te dará una pieza de mueble de su Serie Spooky, extremadamente rara. Después de recibir el mueble, colócalo en tu casa y regresa a buscar a Jack otra vez.

Preparaciones:

1. Compra todos los dulces que puedas de Nook, desde el día en que los empiece a vender (Al rededor de dos semanas antes de Halloween). Manténlos en roperos, o otros lugares para guardar cosas.
2. Llena tu inventario de cartas con cartas viejas.

Instrucciones:

1. Pon un dulce en tu inventario, y otro en una carta que hayas salvado. Asegúrate de no tener nada importante en tu inventario.
2. Busca a Jack. Evita a toda costa a los vecinos, quienes estarán vestidos de Jack y te perseguirán.
3. Si un vecino te agarra, dale dulce. Repón el dulce después con uno que tenías en la carta, y continúa.
4. Una vez que encuentres a Jack (él no te perseguirá), dale el dulce. Te dará un mueble. Inmediatamente lleva el mueble que te dio a tu casa y ahí déjalo. De esta forma, si algún vecino te agarra cuando ya no traigas dulces, tu mueble no será convertido en una linterna. También reabastécete de dulces.
5. Repite los pasos 1 a 4 hasta que se te acaben los dulces.

#### Tips y Trucos:

1. Para conseguir una linterna o el mono en la caja (Jack-o'-Lantern y Jack-In-The-Box, respectivamente), pon algo que no quieras en tu inventario y permite que tu vecino te atrape, y no le des ningún dulce. Como "maldad" cambiará algo en tu inventario a uno de los ítems antes mencionados.
2. El Jack verdadero NUNCA te perseguirá, así que si ves a alguien que se queda quieto y no te persigue, ese alguien es el verdadero Jack.

-----  
- Harvest Festival (Festival de la Cosecha) / Franklin -  
-----

El Festival de la cosecha ocurre cada cuarto Jueves de Noviembre, de 3 a 9 PM. Este día festivo probablemente es en el que puedes obtener más muebles de una manera fácil. Franklin es un pavo que desesperadamente necesita tu ayuda para que lo salves del festival de cena. Es tu deber moral salvar su vida.

#### Preparaciones:

Ninguna.

#### Instrucciones:

1. Habla con Tortimer para recibir tu regalo del "Harvest Festival".
2. Encuentra a Franklin, quien te dará instrucciones sobre qué hacer: debes de robarte los utensilios que están en la mesa del festival.
3. Acude al pozo para encontrar el tenedor y cuchillo que están en la mesa.
4. Recoge el cuchillo y el tenedor utilizando el botón B.
5. Encuentra a Franklin otra vez y te quitará el cuchillo y tenedor. A cambio te dará una pieza de mueble de la Serie de Harvest.
6. Repite los pasos 3 a 5 para coleccionar toda la serie, y luego puedes



las actividades que existen en Animal Crossing.

~ Pescando

Cuando sueltes a un Sea Bass al oceano, camina hacia la dirección opuesta de la que tenía el Sea Bass cuando se escapó. La probabilidad de que atrapes a un pescado más grande será mayor. (Teckguy2)

Para atrapar correctamente a un pescado, apunta tu anzuelo (línea) para que quede enfrente del pez. De esta manera, la corriente moverá tu anzuelo hacia el pez y no lo asustarás. (Pikachu 4 President)

~ K.K. Slider

Si pides "Animal Crossing" o cualquier otra canción que K.K. Slider no se sepa, él tocará el tema principal para ti, pero no te dará la cinta. (parafraseada de criswell22 y Luigiwinsagain)

Visita a K.K. Slider con tus bolsillos llenos. No te podrá dar la cinta de la canción que está tocando porque no la puedes cargar. Sigue hablando con él hasta que toque una canción que te guste. Cuando esto suceda, tira algo que traías y habla con él, diciéndole "I liked the old one". Te dará la cinta de la canción que acababa de tocar. (Gamecubguy 997)

Habla con K.K. slider justamente a las 8:45 PM, y pídele cualquier canción. Mr. Resetti estará volando en el fondo mientras K.K. Slider toca su canción (Parafraseado de la Guía Oficial de Nintendo Power).

~ Obteniendo Bells

Cada día, una roca en tu pueblo tendrá la capacidad de dar dinero. Trata de golpear cada roca en tu pueblo con una pala. Cuando golpees una que tiene dinero, se volverá roja y aventará bolsas con valor de 100. Después de tres golpes las bolsas se volverán de 1,000 bells, y después de otros tres serán de 10,000 bells. En total puedes obtener 33,300 bells. Ten en cuenta que el tiempo en el que permanece roja la roca es limitado.

Cada vez que intentes golpear a las piedras, ponte entre la piedra y un árbol, para que de esta forma no termines siendo empujado hacia atrás cada vez que le pegas a la roca. De esta forma te será más fácil obtener más Bells.

Similar al truco anterior. Has tres hoyos alrededor de ti, para que quedes de la siguiente forma:

	0	0: Piedra
Notarás que no te puedes ir hacia atrás	X@X	@: Personaje
porque los hoyos evitan que pase esto.	X	X: Hoyo

~ Misceláneo

Utiliza el botón <X> para seleccionar varios ítems a la vez. (Pikachu 4 President)

Cuando estés encima de una cama doble (o múltiples camas juntas) puedes utilizar la <palanca de control> para darte volteretas en la cama. (Stephanie)

Cuesta 350 bells diseñar un patrón en el GameCube, pero es totalmente gratis si lo haces utilizando el GBA (en Animal Island). (poisonfrog8)

Para extra espacio de inventario, salva tu carta y adjúntale tres ítems. De esta forma nada más estarás ocupando un espacio para la carta y los tres ítems (normalmente esto ocuparía cuatro espacios). Cuando necesites los ítems, simplemente sácalos de la carta.

Las cucarachas, en tu casa, solamente pueden ser matadas si las aplastas. (Guía Oficial de Nintendo Power)

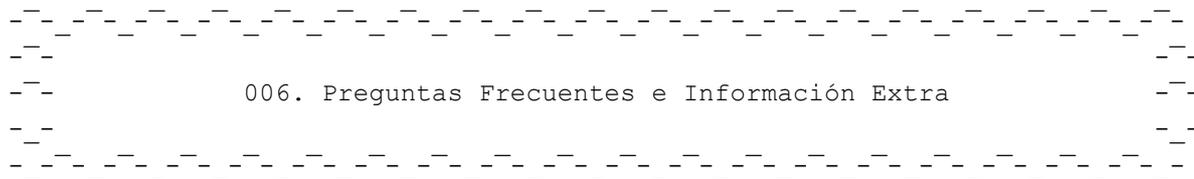
Si estás cerca de tu buzón de correo a las 9 AM o 5 PM podrás hablar con el pelicano que entrega el correo, Pete. (Guía Oficial de Nintendo Power)

Cuando le compras a Crazy Redd todas las cosas que está vendiendo, cerrará su carpa. Sin embargo, después de esto habla con Copper y te dirá donde se ha establecido Redd. Ahora estará vendiendo diferentes cosas. (DragoonX)

En cualquier día que no sea en el que Copper da clases de ejercicio, podrás ver al policía haciendo ejercicios mientras está en servicio, de 6AM a 7AM. (Kory McCullough)

#### ~ Plantando Árboles

Plantas tropicales, como los árboles de coco, prefieren ser plantadas en la zona Sur de tu pueblo. A plantas de temperaturas frías, como los árboles siempre-verdes, les va mejor en el Norte (parte superior) de tu pueblo. (WebSite oficial de Animal Crossing)



En esta sección encontrarás la respuesta a preguntas que normalmente surgen al jugar Animal Crossing. Las preguntas están agrupadas en secciones que te ayudarán a identificar fácilmente sobre qué tratan.

Si tienes alguna pregunta que no se responde en la guía ni aparece aquí, me la puedes mandar a la dirección de correo electrónico [luarfaqs@gmail.com](mailto:luarfaqs@gmail.com) para que te la responda.

#### ~ Sobre el Juego

- P: ¿Debería de Comprar este Juego?

R: Realmente depende mucho de tus gustos. Si te gustan principalmente los juegos de acción, quizá este juego no sea adecuado para ti.

Este juego es bueno si estás buscando un juego simple, que no tiene una historia/trama muy grande. Asimismo, cabe destacar que los gráficos tampoco son de lo más avanzado, y quizá después de un par de semanas todo se te haga rutina.

- P: Este Juego, ¿Se parece a The Sims?

R: El concepto es el mismo: controlas a tu personaje, conoces gente, haces amigos, etc. La diferencia es que en este juego tus vecinos son animales. De ahí el nombre "Animal Crossing".

- P: Así que este juego funciona en "tiempo real"

R: Sí. Esto significa que incluso cuando apagues tu GameCube, el tiempo en el juego seguirá avanzando. Por ejemplo, si no juegas en una semana, tus vecinos se enojarán porque no los has visitado, habrá más hierba que recoger, etc. Sin embargo, todo esto funciona gracias al reloj interno del GameCube, el cual puede ser alterado manualmente.

- P: Eso suena muy complicado para un solo juego.

R: Primero que nada, Animal Crossing no es solo un juego. Es un estado mental. Es una forma de vida. Segundo, no es tanto problema ni relajación. Tomarte poco tiempo para hablar con cada vecino y recoger la hierba es lo único requerido para mantener feliz a tus vecinos.

#### ~ General/Misceláneo

- P: ¿Qué es un Pitfall?, ¿Acaso es un Juego?

R: En Animal Crossing Pitfall es un ítem. Se parece a un gran círculo blanco con un signo de exclamación rojo en su centro. Entiérralo y después tú o uno de tus vecinos se caerá en él después de caminar sobre él. Se supone que es una forma de jugarle bromas a tus vecinos.

- P: ¿Qué tipo de frutas hay?

R: Manzanas, peras, cerezas, duraznos, naranjas, y cocos (encontrados exclusivamente en la isla).

- P: ¿Por qué tiene cuernos mi personaje?

R: No tiene cuernos. Es cabello que le sale de la gorra.

- P: ¿Por qué me sigo encontrando pelotas en mi pueblo? ¿Qué debo de hacer con ellas?

R: Algunas veces, cuando le pidas un favor a un vecino, mencionarán que están aburridos y que serían felices si tuvieran una pelota. Es tu deber patearles la pelota. Después de hacerlo, habla con ellos y te agradecerán. También puedes patearle la pelota a un vecino que no te la haya pedido y empezará a jugar con ella.

- P: ¿Tus vecinos te dan regalos en tu cumpleaños?

R: Si ya te preguntaron en cuál día tu cumpleaños cae, y has sido bueno con todos tus vecinos, lo más seguro es que sí recibas regalos. Incluso, si realmente has sido bueno con ellos, uno podría estar esperando fuera de tu puerta para regalarte un juego de NES.

- P: ¿Qué pasa si me dan algo que debo de darle a una persona que se ha mudado?

R: Deberás de ir al pueblo al que se han mudado para entregárselo ahí.

- P: ¿Cuál es el máximo de personajes controlados por la computadora que puede haber en mi pueblo?

R: El máximo es de 15, sin contar a los personajes "Forzos" (Nook, las hermanas Able, los policías, el alcalde, etc.) Para hacerlo fácil, solamente podrás tener 15 vecinos de la computadora (que vivan en una casa). Puedes tener hasta 4 personajes humanos a la vez, pero no podrás

jugar con ellos al mismo tiempo, ni se podrán ver entre ellos.

- P: ¿Qué es la isla que tanto mencionas?

R: La isla es "Animal Island". Solamente puedes llegar a ella si tienes un Game Boy Advance y un Game Boy Advance Link Cable. Utiliza el cable para conectar tu GBA a tu GCN y acceder a la isla. En la isla se pesca mejor, puedes crear diseños sin ningún costo, hablar con los animales que ahí habitan, y demás cosas que no se pueden hacer en tu pueblo.

- P: ¿Qué puedo hacer una vez que he pagado todas las extensiones de mi casa?

R: - Donar bichos, pescados, pinturas, y fósiles al museo.

- Si no has visitado la isla, hazlo.

- Visita los pueblos de otras personas.

- Atrapa cada especie de pez y bicho que existe en el juego.

- Admira con orgullo la estatua que recibiste al liquidar tu casa.

- Crea nuevos diseños.

- Consigue cada ítem disponible en el juego.

- Consiguete otra Memory Card e inicia un nuevo pueblo.

- Crea un club de Animal Crossing.

- Visita tu pueblo cada día.

Si ya hiciste todo esto, realmente no hay más que puedas hacer.

- P: ¿Qué puedo hacer después de que la tienda de Nook cierra en la noche?

R: - Limpiar tu casa.

- Pescar o atrapar bichos.

- Re-organizar tus muebles.

- Responde tu correo.

- Encuentra fósiles y mándalos por correo.

- Haz mandados para los vecinos que sigan despiertos.

- Quita las hierbas.

- Corta los árboles que estén muy cerca el uno del otro.

- Carga contigo bichos y pescado. Algunos vecinos te los podrían comprar por mucho dinero.

- Despierta a tus vecinos que se han dormido en la puerta de su casa. Asegúrate de que se metan a su casa para dormirse.

- P: Este juego incluye Feng Shui. ¿Qué es?

R: Sí, este juego incluye Feng Shui. Es el método antiguo Chino de arreglar tus muebles y fomentar la fluidez del chi (energía positiva) y una vida saludable. Utilizándola tendrás más suerte encontrando ítems y dinero. Para utilizarla arregla tus muebles como se enlista:

- Muebles Naranjas en el Norte (arriba) para encontrar bells e ítems

- Muebles Amarillos en el Oeste para encontrar bells e ítems

- Muebles Rojos en el Este (derecha) para encontrar ítems

- Muebles Verdes en el Sur (abajo) para encontrar bells e ítems

- P: ¿Cuándo me preguntará mi Tortimer que le ayude a escoger el lugar para poner un nuevo puente?

R: Cuando consigas que 15 vecinos vivan en tu ciudad (vecinos animales).

- P: ¿Te puedes enamorar y casarte en este juego?

R: No.

- P: ¿Por qué no?

R: Um... porque tu personaje es un humano, y tus vecinos animales, para empezar.

- P: Así que...

R: Siguiendo pregunta, por favor.

- P: Necesito cambiar el reloj de mi GameCube si es que entra el horario de invierno/verano?

R: Sí.

- P: ¿Qué es esto de "viaje en el tiempo"?

R: Viajar en el tiempo es cuando, a propósito, cambias el reloj de tu GameCube a una fecha/hora diferente de la actual.

- P: ¿No es eso hacer trampa?

R: Estrictamente hablando, no es hacer trampa. Sin embargo, sí le quita mucha diversión al juego, ya que uno de los puntos principales del juego es esperar al día en el que cae un evento especial o día festivo. Si alteras el reloj, entonces realmente no tienes que esperar para esto.

- P: ¿Me caí en un pitfall! ¿Qué hago?

R: Presiona el botón <A> rápidamente (y repetidamente).

- P: ¿Este juego tiene algún final? ¿Es posible morirse?

R: No a ambas preguntas.

#### ~ Herramientas Doradas

- P: ¿Cómo consigues las Herramientas doradas?

R: - Si tienes una pala extra, entiérrala en un lugar que brille. De ese lugar saldrá una planta dorada. Después de unos días, crecerá un árbol y de él caerá una pala dorada.

- Después de atrapar por lo menos un pez de cada especie de pescado, Tortimer te regalará la caña de pescar dorada.

- Después de atrapar por lo menos un bicho de cada especie de insecto, recibirás una red/net dorada.

- Después de mantener a tu pueblo en un estado "perfecto" (instrucciones para esto se dan más abajo) según el pozo, recibirás una hacha dorada.

- P: ¿Cuál es el efecto de estos ítems dorados?

R: - Con la pala podrás escarbar y encontrar, al azar, bolsas con 100 bells.

- Con el hacha, nunca se romperá (el hacha).

- La caña de pescar dorada facilita la pesca. El anzuelo no tiene que estar tan cerca al pescado; le es más difícil al pescado escaparse.

- La red/net dorada es tres veces más grandes que la normal, así que es más fácil atrapar bichos.

- P: ¿Se pueden vender o intercambiar las herramientas doradas?

R: No, no se puede.

#### ~ ¿Cómo...

- P: ¿Cómo planto un árbol/fruta?

R: Para plantar frutas, haz un hoyo donde haya suficiente luz del sol (que no esté cerca de una casa ni de otros árboles altos), y selecciona una fruta de tu inventario. Escoge la opción "plant item in ground" y tu personaje automáticamente la plantará. Recuerda no pisar la planta mientras esté creciendo.

- P: ¿Cómo escribo una carta?

R: Agarra un papel. Escógelo en tu inventario y selecciona la opción "write a letter". Un teclado aparecerá en la pantalla. Simplemente sigue la ilustración que aparece en la pantalla para escribir tu carta (en inglés, ya que los vecinos no entienden español). Cuando esté lista, presiona el botón <Start>. Si no utilizas la puntuación correcta o tienes muchas fallas gramáticas u ortográficas, probablemente recibirás una carta de vuelta diciéndote que no entendieron lo que decía tu carta.

- P: ¿Cómo consigo el regalo que está atado a un globo flotando en el aire?

R: Espera a que el globo se enrede en un árbol. Después agita el árbol para que el regalo se caiga.

- P: ¿Cómo atrapo a una abeja?

R: No es tan fácil como suena. Corre muy rápido y, cuando esté cerca de ti, corre en un círculo. Aparentemente las abejas no dan la vuelta tan fácilmente como el personaje, así que seguirán hacia adelante. Repite el proceso y quedarán más atrás de ti. Date la vuelta y pon tu net/red lista. Cuando esté a punto de picarte, suelta el botón <A>.

- P: ¿Cómo me deshago del vecino que no me agrada?

R: La forma más fácil de hacerlo es simplemente ignorarlo. Si no le escribes, si no le haces favores, si no le hablas. Ignóralo, y eventualmente se irá.

- P: Lavé el carro de Gracie y éste quedó muy bien. Sin embargo, todavía me insultó y me dio ropa barata. ¿Cómo le hago para que me de ropa original?

R: Asegúrate de presionar el botón lo más rápido que puedas.

- P: ¿Cómo hablo con Pete?

R: A las 9 de la mañana o 5 de la tarde, en frente de la Tabla de Mensajes que está cerca de tu casa. Cuando el reloj toque, escucharás sus alas, y luego aterrizará en frente de la tabla. Inmediatamente camina hacia él y presiona el botón <A> para hablar con él como si fuera cualquier otro vecino. Si tiene correo que entregarte, después de hablar contigo irá a tu buzón y lo dejará, y procederá a volar otra vez.

- P: ¿Cómo le regreso/entrego un ítem a un animal que está dormido?

R: Probablemente sabrás que tus vecinos se enojan cuando los empujas. Sin embargo, esto no sucede cuando están dormidos. Empújalo lejos de la casa, y luego presiona el botón <A> para despertarlo. Una vez que empiece a caminar hacia su casa, vuelve a hablar con él y realiza la entrega.

- P: ¿Cómo consigo un pueblo "perfecto"?

R: Según la Revista "Tips & Tricks", debes de seguir los siguientes pasos para obtener un pueblo perfecto:

1. Asegúrate de preguntarle al pozo "How are things?", y pon atención a lo que te diga. Si te dice "In areas where there is very little green..." asegúrate de tener por lo menos nueve árboles por acre, excepto por el acre en el que se encuentra tu casa (B-3), el acre del pozo, y el acre en el que el lago es muy grande. Si el pozo, por otro lado, te dice que tienes muchos árboles, asegúrate de tener menos de 16 árboles en el acre específico. Una vez que hayas cumplido esto pasa al siguiente punto.
2. Asegúrate de tener 12, 13, o 14 árboles por acre, excepto en los mencionados arriba. Acres con esta cantidad de árboles valen 2 puntos. Si tienes 9, 10, 15, o 16 árboles obtendrás un punto por ese acre. Si la cantidad es menor a 9 o mayor a 16 obtendrás 0 puntos por ese acre. Si el acre tiene basura, éste valdrá 0 puntos (no aplica

al acre del basurero). Si hay más de 3 hierbas en un acre, éste valdrá 0 puntos. Sin embargo, una flor contrarresta el efecto de una hierba, dos de dos hierbas, y así consecutivamente (en el mismo acre).

4. Cuando tengas entre 34 y 60 mensajes el pozo te dirá que tienes un pueblo perfecto. Si lo mantienes así por dos semanas recibirás el hacha dorada (replanta árboles muertos, recoge la basura, quita las hierbas, etc.).

~ Haciendo Bells (Dinero)

- P: ¿Cuáles son algunas buenas formas para hacer dinero?

R: En lo que se refiere a dinero, el juego está muy bien balanceado. Si eres paciente, puedes coleccionar fruta cada día y venderla para recibir dinero. Si no eres tan paciente, puedes coleccionar conchas cada hora cerca de la playa para obtener dinero. Si quieres trabajar para ello, y tienes un nivel de habilidad bajo, y no eres paciente, puedes atrapar bichos. Algunos son muy fáciles de atrapar. Si sí eres hábil, entonces deberías de pescar. Podrías obtener cantidades fuertes de dinero de esta manera.

Si quieres cosechar dinero, puedes plantar y mantener frutas ajenas a tu pueblo, que con un trabajo se pueden convertir en algo fácilmente lucrativo, simple, y confiable. Si te gusta cazar recompensas, puedes agitar los árboles para recibir pagos pequeños y, ocasionalmente, regalos y, ocasionalmente, picaduras de abejas. Si eres hábil, de menos de recibir picaduras de abejas atraparás a las abejas y obtendrás 4500 bells.

Si te gusta cazar recompensas, pero prefieres algo con más control y tienes bastante paciencia, puedes buscar la piedra roja y tratar de obtener la máxima cantidad de dinero posible. Personas que minan y mandan correo con suficiente paciencia serán recompensados con fósiles extra que podrán vender para obtener dinero seguro. Los que toman riesgos pueden invertir sus bells en árboles que podrían crecer y triplicar su inversión. Los que son listos plantarán el árbol basándose en el lugar brillando, sin importar si nevó o llovió el día pasado.

A los que les gusta el mercado informal venderán y comprarán todo para mantener la economía de tu pueblo, mientras de esta forma incrementan su catálogo de ítems. Los viajeros pueden obtener gangas foráneas. Los sociables harán favor tras favor, obteniendo mercancía que después venderán. El super-paciente invertirá mucho tiempo en socializar con los vecinos, mejorando su entorno, escribiendo cartas, e incrementando el tamaño de su pueblo - vecinos felices a los que les agradas, naturalmente te darán regalos frecuentemente (esto es verdad), y en un pueblo de 15 vecinos esto puede ser una mina de oro. Es el regalo que sigue obsequiando, siempre y cuando tu obsequies de regreso. Y a los que sinceramente les guste tomar riesgos fuertes, comprarán miles de "turnips" (rábanos) y los venderán después para obtener millones en ganancias.

- P: Me gustaría hacer más dinero. He escuchado de "árboles de dinero". ¿Qué son, y cómo planto uno?

R: Después de escarbar en un punto brillante con tu pala, deberás de obtener una bolsa con un valor de 1,000 bells. Plántala en el suelo y saldrá una pequeña planta. Durante las 24 siguientes horas, el árbol estará en un estado de planta pequeña, así que no lo pises. Si hay suficiente luz del sol, se convertirá en un árbol de dinero.

## ~ Información de Personajes

- P: ¿Son Pete y Phyllis novios?

R: Según Pete, sí lo son. Por qué escogio a Phyllis en vez de a Pelly es la octava maravilla del mundo.

- P: Realmente me gusta cierto vecino, pero tienen intenciones de mudarse. ¿Hay alguna forma de hacer que se quede?

R: Continúa hablando con el vecino. Te pueden llegar a preguntar algo como: "Necesito tu ayuda para mudarme... si no me ayudas, no me mudaré!, así que, me ayudarás?" Respóndele que no, y lo más probable es que no se mude.

## ~ Juegos de NES

- P: ¿Cuáles son los juegos de NES que existen en Animal Crossing?

R: La lista es la siguiente:

- Balloon Fight
- Baseball
- Clu Clu Land
- Clu Clu Land D
- Donkey Kong
- Donkey Kong Jr.
- Donkey Kong Jr. Math
- Donkey Kong 3
- Excitebike
- Golf
- Pinball
- Punch-Out!!
- Soccer
- Super Tortimer (un juego falso que te da Tortimer en el día de los Santos Inocentes)
- Tennis
- Wario's Woods

- P: ¿Cómo obtengo estos juegos?

R: Los puedes obtener como regalos en tu cumpleaños, a través de las cartas del E-Reader, como recompensas por ayudar a tus vecinos, agitando los árboles, encontrándolos en el basurero, o como ítems perdidos en la estación de policía. Por cierto, la primera persona que inicia el juego (obviamente, en un pueblo nuevo) en una Memory Card nueva recibe una carta de Nintendo que contiene dos juegos de NES y una canción de K.K. Slider.

## ~ Diseños y Patrones

- P: ¿Cómo le hago para que un vecino se ponga un diseño mío?

R: Entra a la casa de diseño de las hermanas Able. Dirígete a un artículo que esté en exposición y presiona el botón <A>. Mabel te hablará del diseño de la ropa, y luego se te darán varias opciones. Escoge "Display Mine!" y escoge uno de tus diseños. Ella quitará el diseño expuesto y pondrá el tuyo para que todos tus vecinos lo vean. Es entonces cuando un vecino puede decidir ponerse tu diseño de ropa.

- P: ¿Dónde puedo encontrar más patrones/diseños?

R: En las siguientes direcciones: [animalcrossing.web1000.com](http://animalcrossing.web1000.com)

ó en <http://animalxing.com/textures.shtml>

- P: ¿Puedo mandar por correo mis diseños?

R: No.

- P: ¿Puedo vender mis diseños?

R: No.

- P: ¿Cuánto le tomará a mi vecino ponerse mi diseño?

R: Si es un diseño popular (como uno de Mario), entonces lo empezarán a utilizar en unos cuantos días. Sin embargo, el proceso puede tomar hasta un par de semanas.

- P: ¿Cómo puedo dejar diseños que he hecho en otros pueblos para que ahí se los pongan?

R: Ve al otro pueblo y entra a la casa de Diseño de las hermanas Able. Pídeles que expongan tu diseño. Esto permitirá que vecinos de ese pueblo se pongan el diseño que dejaste.

#### ~ Escribiendo cartas

- P: Algunos tips para escribir cartas.

R: Aquí está el método que he encontrado efectivo al escribir una carta. La mayoría de las veces, si lo sigues, recibirás una respuesta con un regalo adjuntado.

- Siempre escribe las cosas sin faltas ortográficas (claro, esto es en inglés).
- Utiliza los signos de puntuación correctos, como comas, puntos, etc.
- Intenta utilizar la frase del animal.
- Varía la forma en la que inicias y terminas la letra.
- Asegúrate de mencionar por lo menos una vez a algún otro vecino.
- Cuando adjuntes un regalo, asegúrate de mencionar su nombre en la carta (asegúrate de escribir el nombre IGUAL a como aparece en tu inventario).
- No dejes palabras a medias (cuando se termine la línea en la que estás escribiendo).
- Menciona días festivos de Animal Crossing.
- No seas cruel ni utilices lenguaje ofensivo.

- P: ¿Cuánto tarda para que un vecino me responda?

R: Algunos vecinos simplemente no escriben muchas cartas. Sin embargo, los que sí lo hacen pueden responderte desde en 30 segundos hasta en varias horas. Para ser más específico, si te pide un vecino que le escribas una carta, hazlo, y luego ve con dicho vecino y habla con él. Te agradecerán por la carta y te dirán que te han respondido, así que revisa tu buzón. Sin embargo, acuérdate que Pete solamente entrega las cartas a las 9AM o a las 5PM. Por cierto, si tiene que entregar más de 5 cartas, la entrega será inmediata.

#### ~ Rábanos

- P: ¿Qué hago con los rábanos?

R: Una vez que se los hayas comprado a Joan en la mañana del domingo, puedes ir a la tienda de Tom Nook y, después de escoger "Other Things" selecciona "Turnip Prices". Te dirá a cuanto los compra. La idea es venderlos por más bells de lo que pagaste originalmente.

- P: Después de comprar muchos rábanos de Joan, ¿Los puedo dejar en mi sótano sin preocuparme de que los bichos se los coman?

R: Sí. Asegúrate de venderlos antes de que se pudran, por cierto.

~ Tom Nook

- P: Escuché que Tom Nook expande su tienda. ¿Cuándo sucede esto?

R: Después de alcanzar el total de 25,000 bells mediante la compra o venta de ítems a Nook, Tom cerrará su tienda (Nook's Cranny) y reabrirá la tienda bajo el nombre "Nook 'N' Go". Después de que has gastado o hecho un total de 65,000 bells en la tienda, la cerrará y la reabrirá bajo el nombre "Nookway". Después de que las transacciones alcancen el gran total de 150,000, y alguien de otro pueblo haya visitado el "Nookway" en tu pueblo, él cerrará la tienda y la reabrirá por última vez como "Nookington's". Cada vez que cierre su tienda recibirás una carta de él y no podrás comprar ni vender durante todo el día. Sin embargo, encontrarás que hay más ítems en cada tienda mejorada.

- P: ¿Por qué me sigue Nook dando tickets para una rifa? (raffle tickets)

R: Porque en el día que te diga realizará una rifa. Por cada cinco tickets que tengas puedes tener la oportunidad de recibir un premio. Nook celebrará la rifa en su tienda, y en el día en que suceda esto no podrás comprarle nada.

~ Quién es...

- P: ¿Qué onda con el animal que vende rábanos cada domingo de 6am a 12pm?

R: Su nombre es Sow Joan, y es una jabalí. Si le compras los rábanos, recuerda cuánto pagaste por ellos. Luego visita la tienda de Tom Nook cada día y selecciona "Other Things" y pregúntale cuánto cuestan los rábanos. La idea es venderle los rábanos a Nook cuando éste los compre a un precio mayor del que tú pagaste por ellos. Recuerda que los tienes que vender en una semana... si no lo haces, se hecharán a perder y no los podrás vender.

- P: ¿Quién es Mr. Resetti?

R: Es un topo que aparece cada vez que reseteas tu juego. Cada vez que reseteas el juego o lo apagas sin salvar, la próxima vez que lo enciendas te dará una lectura de cómo lo haces sentirse mal. Por si no fuera poco esto, si continuas reseteando tu juego o apagarlo sin salvar, ¡él lo reseteará por ti!

~ Intercambiando

- P: ¿Cómo intercambio?

R: Si conoces a alguien que tenga el juego de Animal Crossing y te gustaría intercambiar un ítem con él (o regalárselo), ve a la tienda de Tom Nook y habla con él. Cuando te pregunte qué puede hacer por ti, escoge "Other Things" y luego "Hear Code". Te pedirá que le digas el nombre del pueblo (de la otra persona) y el nombre del personaje que va a recibir el ítem. Introduce la información y luego confírmala.

Después te preguntará qué ítem quieres dar. Selecciona el ítem de tu inventario y luego te dará una contraseña. Escribe la contraseña cuidadosamente en un pedazo de papel y entrégasela a la persona que



Torso ~ 5,000

Tail ~ 4,500

Single Fossils:

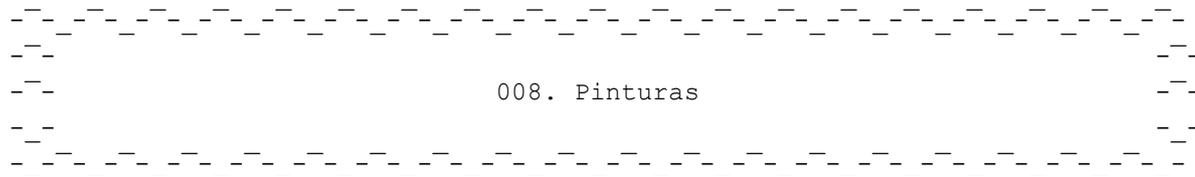
Amber ~ 1,200

Ammonite ~ 1,100

Dinosaur Egg ~ 1,400

Dinosaur Track ~ 1,000

Trilobite ~ 1,300



008. Pinturas

Para conseguir una pintura debes de comprársela a Tom Nook o a Crazy Redd. Otra forma de obtenerlas es a través de las cartas del E-Reader, o realizándole favores a tus vecinos. Por cierto, deberías de donar las pinturas a tu museo para que ahí las expongan y cualquiera las pueda ver.

En la lista aparecen los nombres de todas las pinturas y su costo.

Amazing Painting ~ 1,960

Basic Painting ~ 1,960

Classic Painting ~ 1,960

Common Painting ~ 1,960

Dainty Painting ~ 1,960

Famous Painting ~ 1,960

Fine Painting ~ 1,960

Flowery Painting ~ 1,960

Moving Painting ~ 1,960

Perfect Painting ~ 1,960

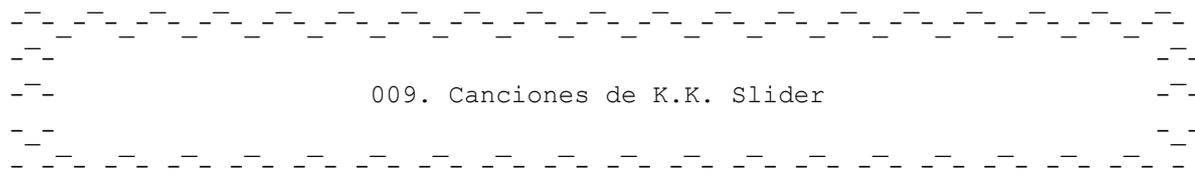
Quaint Painting ~ 1,960

Rare Painting ~ 1,960

Scary Painting ~ 1,960

Strange Painting ~ 1,960

Worthy Painting ~ 1,960



009. Canciones de K.K. Slider

K.K. Slider (nombre real Totakeke) aparece cada día en frente de la Estación de Tren, de 8PM a 12AM cada Sabado en la noche. Es un perro que tocará canciones para ti en su guitarra. Solamente puedes escuchar una canción por noche, y al terminar te dará una cinta de ella para que la puedas escuchar en cualquier cosa que toque música en tu casa.

Aunque tocará una canción diferente cada día, si te gustaría que toque

una canción en particular de la lista, aceptará tu pedido especial. Hay tres canciones (enlistadas abajo) que solamente tocará si se lo solicitas. Asegúrate de utilizar la ortografía y puntuación correcta cuando le solicites una canción.

Aloha K.K.  
Cafe K.K.  
Comrade K.K.  
DJ K.K.  
Go K.K. Rider!  
I Love You (solicítala)  
Imperial K.K.  
K.K. Aria  
K.K. Ballard  
K.K. Blues  
K.K. Bossa  
K.K. Calypso  
K.K. Casbah  
K.K. Chorale  
K.K. Condor  
K.K. Country  
K.K. Crusin'  
K.K. Dirge  
K.K. D & B  
K.K. Etude  
K.K. Faire  
K.K. Folk  
K.K. Fusion  
K.K. Gumbo  
K.K. Jazz  
K.K. Lament  
K.K. Love Song  
K.K. Lullaby  
K.K. Mambo  
K.K. March  
K.K. Parade  
K.K. Ragtime  
K.K. Reggae  
K.K. Rock  
K.K. Safari  
K.K. Salsa  
K.K. Samba  
K.K. Ska  
K.K. Song (solicítala)  
K.K. Soul  
K.K. Steppe  
K.K. Swing  
K.K. Tango  
K.K. Technopop  
K.K. Waltz  
K.K. Western  
Lucky K.K.  
Mr. K.K.  
Only Me  
Rockin' K.K.  
Senor K. K  
Soulful K.K.  
Surfin' K.K.  
The K. Funk  
Two Days Ago (solicítala)

## 010. Gyroids

Los Gyroids son figuras de madera que se mueven y hacen ruidos extraños. Si tocas una canción de K.K. Slider cerca de ellos, entonces se moverán al ritmo de la música. Usualmente puedes encontrar a los Gyroids si escarbas en los alrededores. La probabilidad de encontrarlos aumenta en el primer día despejado después de una tormenta. Todos los Gyroids se venden a 828 bells.

### ~ Alloid

- Mini Alloid
- Mega Alloid
- Tall Alloid

### ~ Bovoid

- Mega Bovoid
- Tall Bovoid

### ~ Bowtoid

- Mini Bowtoid
- Mega Bowtoid
- Bowtoid
- Tall Bowtoid

### ~ Buzzoid

- Mini Buzzoid
- Mega Buzzoid
- Buzzoid
- Tall Buzzoid

### ~ Clankoid

- Mini Clankoid
- Mega Clankoid
- Clankoid
- Tall Clankoid

### ~ Croakoid

- Mini Croakoid
- Mega Croakoid
- Croakoid
- Tall Croakoid

### ~ Dekkoid

- Mini Dekkoid
- Mega Dekkoid
- Dekkoid

### ~ Dinkoid

- Mini Dinkoid
- Mega Dinkoid

- ~ Dingloid
  - Wee Dingloid
  - Mini Dingloid
  - Mega Dingloid
  - Squat Dingloid
  - Dingloid
  - Tall Dingloid
  
- ~ Drilloid
  - Mini Drilloid
  - Mega Drilloid
  - Drilloid
  
- ~ Droploid
  - Tall Droploid
  
- ~ Echoid
  - Mini Echoid
  - Mega Echoid
  - Tall Echoid
  
- ~ Fizzoid
  - Mini Fizzoid
  - Mega Fizzoid
  
- ~ Freakoid
  - Mini Freakoid
  - Mega Freakoid
  
- ~ Gargloid
  - Mini Gargloid
  - Gargloid
  - Tall Gargloid
  
- ~ Gongoid
  - Mini Gongoid
  - Mega Gongoid
  - Gongoid
  - Tall Gongoid
  
- ~ Harmonoid
  - Mini Harmonoid
  - Mega Harmonoid
  - Harmonoid
  - Tall Harmonoid
  
- ~ Howloid
  - Mini Howloid
  - Mega Howloid
  - Howloid
  
- ~ Lamentoid
  - Mini Lamentoid
  - Mega Lamentoid
  - Lamentoid
  - Tall Lamentoid
  
- ~ Lullaboid
  - Mini Lullaboid

- Mega Lullaboid
- Lullaboid
- Tall Lullaboid

~ Metatoid

- Mini Metatoid
- Metatoid

~ Nebuloid

- Mini Nebuloid
- Mega Nebuloid
- Squat Nebuloid
- Nebuloid
- Tall Nebuloid
- Slim Nebuloid

~ Oboid

- Mega Oboid
- Oboid
- Tall Oboid

~ Oombloid

- Mini Oombloid
- Mega Oombloid
- Oombloid
- Tall Oombloid

~ Percoloid

- Mega Percoloid
- Tall Percoloid

~ Plinkoid

- Mini Plinkoid
- Mega Plinkoid
- Plinkoid

~ Poltergoid

- Mini Poltergoid
- Mega Poltergoid
- Poltergoid
- Tall Poltergoid

~ Puffoid

- Mini Puffoid
- Mega Puffoid
- Tall Puffoid

~ Quazoid

- Mini Quazoid
- Mega Quazoid
- Quazoid
- Tall Quazoid
- Slim Quazoid

~ Rhythmoid

- Mini Rhythmoid
- Rhythmoid

~ Rustoid

- Mini Rustoid

- Mega Rustoid
- Rustoid
  
- ~ Sproid
  - Mini Sproid
  - Mega Sproid
  - Sproid
  - Tall Sproid
  
- ~ Sputnoid
  - Mini Sputnoid
  - Mega Sputnoid
  - Sputnoid
  - Tall Sputnoid
  
- ~ Squelchoid
  - Mini Squelchoid
  - Mega Squelchoid
  - Squelchoid
  
- ~ Strumboid
  - Mini Strumboid
  - Mega Strumboid
  - Strumboid
  - Tall Strumboid
  
- ~ Timpanoid
  - Mini Timpanoid
  - Mega Timpanoid
  - Timpanoid
  - Tall Timpanoid
  
- ~ Tootoid
  - Mini Tootoid
  - Mega Tootoid
  - Tootoid
  
- ~ Warbloid
  - Mini Warbloid
  - Warbloid
  - Tall Warbloid

- - - - -  
 - -  
 - -                      011. Pescados, Insectos, y Conchas                      - -  
 - -  
 - - - - -

Una de las cosas más interesantes de Animal Crossing es la gran cantidad de Pesces e Insectos que puedes atrapar. Sin embargo, no todos aparecen siempre; hay algunos que solamente aparecen en ciertas fechas y a ciertas horas. Incluso, algunos solamente los podrás encontrar en lugares específicos.

Las tres listas de a continuación enlistan el nombre, el precio a que lo puedes vender a Tom Nook, y cuándo y en dónde puedes encontrarlo.

=====  
= Pescado =  
=====

Angelfish ~ 3,000 ~ Mayo a Octubre, 4pm a 9am (río, lago)  
Arapaima ~ 10,000 ~ Julio, primera mitad de Septiembre, 4pm a 9am, río, lago  
Arowana ~ 10,000 ~ Junio a Septiembre, 4am a 9am, 4pm a 9am (río, lago)  
Barbel Steed ~ 200 ~ Todo el Año, Todo el Día (río, lago)  
Barred Knifejaw ~ 5,000 ~ Marzo a Noviembre, 4am a 9am, 4pm a 9pm (océano)  
Bass ~ 300 ~ Todo el Año, Todo el Día (río, lago)  
Bitterling ~ 1,300 ~ Diciembre a Febrero, Todo el Día (río, lago)  
Bluegill ~ 120 ~ Todo el Año, 9am a 4pm (río, lago)  
Brook Trout ~ 150 ~ Todo el Año, Todo el Día (lago)  
Carp ~ 300 ~ Todo el Año, Todo el Día (río, lago)  
Catfish ~ 200 ~ Mayo a Octubre, 4pm a 9am (río, lago)  
Cherry Salmon ~ 1,300 ~ Mar. a Jun., Sept. a Nov.,  
4am a 9am, 4pm a 9pm (río, lago)  
Coelacanth ~ 15,000 ~ Todo el Año, 4pm a 9am, cuando está  
lloviendo únicamente (océano)  
Crawfish ~ 250 ~ Abril a primera mitad de Septiembre,  
Todo el Día (lago)  
Crucian Carp ~ 120 ~ Todo el Año, Todo el Día (río, lago)  
Dace ~ 200 ~ Todo el Año, 4pm a 9am (río, lago)  
Eel ~ 2,000 ~ Junio a Septiembre, 4pm a 9am (río, lago)  
Freshwater Goby ~ 300 ~ Todo el Año, Todo el Día (río, lago)  
Frog ~ 250 ~ Mayo a Agosto, Todo el Día (lago)  
Giant Catfish ~ 3,000 ~ Junio a Agosto, 4pm a 9am (lago)  
Giant Snakehead ~ 6,500 ~ Junio a Agosto, 9am a 4pm (lago)  
Goldfish ~ 1,300 ~ Todo el Año, Todo el Día (río, lago)  
Guppy ~ 1,300 ~ Abril a Noviembre, 9am a 4pm (río, lago)  
Jellyfish ~ 100 ~ Segunda mitad de Agosto, Todo el Día (océano)  
Killifish ~ 300 ~ Abril a Agosto, Todo el Día (río, lago)  
Koi ~ 2,000 ~ Todo el Año, Todo el Día (río, lago)  
Large Bass ~ 3,000 ~ Todo el Año, Todo el Día (río, lago)  
Large Char ~ 10,000 ~ Marzo a Junio, Sept. a Nov., 4am a 9am,  
4pm a 9pm (cascada)  
Loach ~ 300 ~ Marzo a Mayo, Todo el Día (río, lago)  
Pale Chub ~ 200 ~ Todo el Año, 9am a 4pm (río, lago)  
Piranah ~ 6,500 ~ Junio a Septiembre, 9am a 4pm, 9pm a 4am (río, lago)  
lago Smelt ~ 300 ~ Diciembre a Febrero, Todo el Día (río, lago)  
Popeyed Goldfish ~ 1,300 ~ Todo el Año, 9am a 4pm (río, lago)  
Rainbow Trout ~ 650 ~ Marzo a Junio, Sept. a Nov., 4am a 9am,  
4pm a 9pm (río, lago)  
Red Snapper ~ 3,000 ~ Todo el Año, 4pm a 9am (océano)  
Salmon ~ 650 ~ Septiembre, Todo el Día (río mouth, río, océano, lago)  
Sea Bass ~ 120 a Todo el Año, Todo el Día (océano)  
Small Bass ~ 200 ~ Todo el Año, Todo el Día (río, lago)  
Stringfish ~ 15,000 ~ Diciembre a Febrero, 4pm a 9am (río, lago)  
Sweetfish ~ 1,300 ~ Julio a Septiembre, Todo el Día (río, lago)

=====  
= Insectos =  
=====

Ant ~ 80 ~ Todo el Año, Todo el Día (atraída a los dulces o a los rábanos  
en estado decompositivo)  
Bagworm ~ 250 ~ Octubre a Marzo, Todo el Día (en árboles)



En esta sección encontrarás una lista de los ítems que obtienes de las personas que visitan tu pueblo regularmente: Gulliver, Joan, Katrina, Saharah, y Wendell.

=====  
= Gulliver =  
=====

Gulliver es una gaviota que llega a la costa de tu pueblo cada vez que sus compañeros lo avientan del barco. Sí, es un náufrago.

Arc de Triomphe ~ 2,300  
Bottled Ship ~ 840  
Chinese Lion ~ 1,200  
Chinese Lioness ~ 1,800  
Compass ~ 320  
Fishing Bear ~ 680  
Lady Liberty ~ 2,300  
Manekin Pis ~ 1,300  
Matryoshka ~ 980  
Merlion ~ 2,300  
Mermaid Statue ~ 1,900  
Moai Statue ~ 1,900  
Mouth of Truth ~ 1,900  
Pagoda ~ 1,280  
Plate Armor ~ 1,850  
Shogi Piece ~ 1,250  
Stone Coin ~ 1,400 ~ red  
Tiger Bobblehead ~ 580  
Tokyo Tower ~ 1,150  
Tower of Pisa ~ 2,300  
Tribal Mask ~ 1,100

=====  
= Joan =  
=====

Joan es una jabalí que acude a tu pueblo todos los domingos, de 6 de la mañana hasta el medio día.

Turnips ~ Varía ~ Varía

=====  
= Katrina =  
=====

Es una felina que te dice tu suerte.

Love (Amor) ~ Vecinos del sexo opuesto se enamorarán de ti.  
Lucky Finances (Finanzas) ~ Encontrarás y obtendrás más Bells de lo usual.  
Lucky Materials (Materiales) ~ Te será más fácil encontrar ítems raros.  
Unlucky (Mala Suerte) ~ Te caerás mucho.  
Unpopular (No-Popular) ~ Los vecinos serán malos contigo.

=====  
= Saharah =  
=====

Acude a tu pueblo, iniciando a las 6 de la mañana, y se queda ahí por un día entero. Llévale una alfombra y 3,000 Bells. Una vez que le das un ítem, no se lo puedes volver a comprar. Cada vez que más que la visites, el ítem costará lo doble.

Ancient Tile ~ 2,400  
Basement Floor ~ 2,125  
Boxing Ring Mat ~ 2,500  
Chessboard Rug ~ 2,075  
Classroom Floor ~ 1,500  
Closed Road ~ 1,625  
Concrete Floor ~ 1,800  
Daisy Meadow ~ 1,800  
Lunar Surface ~ 2,000  
Mossy Carpet ~ 2,000  
Music Room Floor ~ 1,800  
Office Flooring ~ 1,700  
Saharah's Desert ~ 1,800  
Sand Garden ~ 1,750  
Sandlot ~ 1,700  
Sidewalk ~ 1,950  
Tropical Floor ~ 2,050  
Western Desert ~ 1,700

=====  
= Wendell =  
=====

Acude a las seis de la mañana y se queda durante 24 horas. Llévale un pescado. Los ítems no pueden ser comprados otra vez.

Ancient Wall ~ 2,300  
Backgammon Wall ~ 1,800  
Basement Wall ~ 1,875  
Blue Tarp ~ 1,400  
Classroom Wall ~ 1,500  
Desert Vista ~ 2,250  
Garden Wall ~ 1,600  
Industrial Wall ~ 1,750  
Lunar Horizon ~ 1,900  
Meadow Vista ~ 2,000  
Mortar Wall ~ 1,750  
Music Room Wall ~ 1,600  
Office Wall ~ 1,750  
Ringside Seating ~ 2,250  
Sandlot Wall ~ 1,700  
Tree-Lined Wall ~ 1,850  
Tropical Vista ~ 2,300  
Western Vista ~ 1,500

-----  
-----

Existe una amplia variedad de ropa que puedes obtener en Animal Crossing. Prácticamente hay una prenda para cualquier tipo de gusto. La ropa la puedes obtener de la Tienda de Tom Nook, de las Hermanas Able, lavando el carro de Gracie, realizando tareas para tus vecinos, Cartas de E-Reader, encontrándolas en el basurero, o reclamándolas en la estación de policía.

La lista que sigue contiene una lista completa de la ropa. También se muestra su costo (precio al que la compras), y la cantidad de Bells que te dan por ella si la vendes en la tienda de Tom Nook. También se muestra la fecha en la que es posible conseguirla (o, de lo contrario, lo que debes de hacer para conseguirla). Los Originales de Gracie solamente los obtendrás después de lavar su coche.

Nombre	Costo	Venta	Fecha
A Shirt	370	92	Todo el Año
Airy Shirt	420	105	Todo el Año
Ancient Knit	390	97	Invierno
Anju's Shirt	460	115	Otoño
Arctic Camo	320	80	Todo el Año
Argyle Shirt	460	115	Primavera
Aurora Knit	380	95	Invierno
Bad Plaid Shirt	420	105	Todo el Año
Bamboo Robe	0	0	-
Barber Shirt	380	95	Todo el Año
BB Shirt	350	87	Todo el Año
Bear Shirt	390	97	Todo el Año
Beatnik Shirt	360	90	Primavera
Berry Gingham	330	82	Primavera
Big Bro's Shirt	320	80	Otoño
Big Dot Shirt	340	85	Todo el Año
Big Star Shirt	400	100	Todo el Año
Blossom Shirt	370	92	Primavera
Blossoming Shirt	390	97	Primavera
Blue Aloha Shirt	0	0	(en Animal Island)
Blue Check Print	360	90	Otoño
Blue Check Shirt	380	95	Todo el Año
Blue Grid Shirt	340	85	Verano
Blue Pinstripe	380	95	Otoño
Blue Puffy Vest	0	0	-
Blue Scale Shirt	370	92	Otoño
Blue Stripe Knit	340	85	Verano
Blue Sweatsuit	0	0	-
Blue Tartan	390	97	Verano
Blue Tie-Dye	380	95	Verano
Bold Check Shirt	360	90	Todo el Año
Botanical Shirt	420	105	Otoño
Bubble Shirt	410	102	Verano
Butterfly Shirt	7200	1800	(después de lavar el carro de Gracie)
Cafe Shirt	420	105	Todo el Año
Caterpillar Tee	6800	1700	(después de lavar el carro de Gracie)
Caveman Tunic	380	95	Todo el Año
Chain-Gang Shirt	260	65	Todo el Año

Checkerboard Tee	340	85	Todo el Año	
Checkered Shirt	390	97	Todo el Año	
Cherry Shirt	380	95	Todo el Año	
Chevron Shirt	320	80	Todo el Año	
Chichi Print	180	45	Todo el Año	
Circus Shirt	370	92	Todo el Año	
Citrus Gingham	360	90	Primavera	
Citrus Shirt	6400	1600	(después de lavar el carro de Gracie)	
Classic Top	350	87	Otoño	
Cloudy Shirt	320	80	Primavera	
Club Shirt	360	90	Todo el Año	
Comfy Sweater	360	90	Invierno	
Concierge Shirt	350	87	Otoño	
Cool Shirt	6400	1600	(después de lavar el carro de Gracie)	
Coral Shirt	6200	1550	(después de lavar el carro de Gracie)	
Cow Print	6400	1600	(después de lavar el carro de Gracie)	
Cozy Sweater	350	87	Invierno	
Crewel Shirt	380	95	Invierno	
Crossing Shirt	6200	1550	(después de lavar el carro de Gracie)	
Daisy Shirt	380	95	Primavera	
Danger Shirt	340	85	Todo el Año	
Dapper Shirt	350	87	Invierno	
Dark Polka Shirt	350	87	Invierno	
Dawn Shirt	380	95	Verano	
Dazed Shirt	350	87	Verano	
Deep Blue Tee	380	95	Todo el Año	
Deer Shirt	380	95	Invierno	
Denim Shirt	390	97	Verano	
Desert Camo	320	80	Todo el Año	
Desert Shirt	390	97	Invierno	
Diamond Shirt	380	95	Todo el Año	
Dice Shirt	340	85	Todo el Año	
Diner Uniform	290	72	Primavera	
Dragon Suit	340	85	Verano	
Dreamy Shirt	390	97	Primavera	
Earthy Knit	390	97	Invierno	
Eight-Ball Shirt	340	85	Todo el Año	
Exotic Shirt	380	95	Invierno	
Fall Plaid Shirt	370	92	Otoño	
Far-Out Shirt	380	95	Otoño	
Fetching Outfit	420	105	Primavera	
Fiendish Shirt	6800	1700	(después de lavar el carro de Gracie)	
Fish Bone Shirt	340	85	Todo el Año	
Fish Knit	380	95	Verano	
Five-Ball Shirt	340	85	Todo el Año	
Flame Shirt	360	90	Todo el Año	
Flicker Shirt	360	90	Todo el Año	
Floral Knit	420	105	Primavera	
Flowery Shirt	400	100	Verano	
Folk Shirt	380	95	Invierno	
Fortune Shirt	480	120	Todo el Año	
Four-Ball Shirt	340	85	Todo el Año	
Fresh Shirt	380	95	Todo el Año	
Frog Shirt	340	85	Verano	
Funky Dot Shirt	430	107	Todo el Año	
Future Shirt	390	97	Todo el Año	
G Logo Shirt	128	32	Verano	
Gaudy Sweater	330	82	Primavera	
Gelato Shirt	330	82	Todo el Año	
Giraffe Print	6200	1550	(después de lavar el carro de Gracie)	

Go-Go Shirt	360	90	Otoño	
Gracie's Top	6200	1550	(después de lavar el carro de Gracie)	
Grape Shirt	6400	1600	(después de lavar el carro de Gracie)	
Grass Shirt	5800	1450	(después de lavar el carro de Gracie)	
Gray Tartan	420	105	Todo el Año	
Green Bar Shirt	120	80	Verano	
Green Ring Shirt	180	45	Todo el Año	
Green Tie-Dye	380	95	Todo el Año	
Groovy Shirt	6400	1600	(después de lavar el carro de Gracie)	
Gumdrop Shirt	390	97	Primavera	
Heart Shirt	360	90	Todo el Año	
Hippie Shirt	360	90	Verano	
Hot Spring Shirt	520	130	Primavera	
Houndstooth Knit	370	92	Invierno	
Houndstooth Tee	350	87	Todo el Año	
Icy Shirt	390	97	Verano	
Jade Check Print	360	90	Todo el Año	
Jagged Shirt	360	90	Todo el Año	
Jester Shirt	420	105	Primavera	
Jingle Shirt	0	0	24 y 25 de Diciembre	
Jungle Camo	320	80	Todo el Año	
Kaffe's Shirt	460	115	Invierno	
Kiddie Shirt	340	85	Todo el Año	
Kiwi Shirt	6400	1600	(después de lavar el carro de Gracie)	
Laced Shirt	370	92	Invierno	
Ladybug Shirt	5400	1350	(después de lavar el carro de Gracie)	
Lavender Robe	5800	1450	-	
Leather Jerkin	390	97	Invierno	
Lemon Gingham	330	82	Primavera	
Leopard Print	6400	1600	(después de lavar el carro de Gracie)	
Light Line Shirt	380	95	Verano	
Lite Polka Shirt	380	95	Todo el Año	
Li'l Bro's Shirt	320	80	Verano	
Lime Line Shirt	380	95	Otoño	
Loud Bloom Shirt	360	90	Verano	
Loud Line Shirt	370	92	Verano	
Lovely Shirt	400	100	Primavera	
Melon Gingham	330	82	Primavera	
Melon Shirt	6400	1600	(después de lavar el carro de Gracie)	
Mint Gingham	330	82	Todo el Año	
Misty Shirt	380	95	Todo el Año	
Mod Top	340	85	Todo el Año	
Moldy Shirt	50	12	Verano	
Monkey Shirt	380	95	Invierno	
Moody Blue Shirt	123	30	Primavera	
Mosaic Shirt	350	87	Verano	
MVP Shirt	370	92	Todo el Año	
Natty Shirt	380	95	Verano	
Nebula Shirt	390	97	Todo el Año	
Neo-Classic Knit	380	95	Invierno	
New Spring Shirt	520	130	Primavera	
Nine-Ball Shirt	340	85	Todo el Año	
No. 1 Shirt	250	62	Todo el Año	
No. 2 Shirt	250	62	Todo el Año	
No. 3 Shirt	250	62	Todo el Año	
No. 4 Shirt	250	62	Todo el Año	
No. 5 Shirt	250	62	Todo el Año	
No. 23 Shirt	250	62	Todo el Año	
No. 67 Shirt	250	62	Todo el Año	
Noble Shirt	380	95	Todo el Año	

Noodle Shirt	380	95	Otoño	
Oft-Seen Print	320	80	Primavera	
One-Ball Shirt	340	85	Todo el Año	
Optical Shirt	430	107	Todo el Año	
Orange Pinstripe	5000	1250	(después de lavar el carro de Gracie)	
Orange Tie-Dye	380	95	Todo el Año	
Painter's Smock	360	90	Otoño	
Patched Shirt	0	0	Octubre 31 y Noviembre 1	
Patchwork Top	340	85	Otoño	
Paw Shirt	360	90	Todo el Año	
Peachy Shirt	390	97	Primavera	
Pink Tartan	420	105	Primavera	
Plum Kimono	0	0	-	
Polar Fleece	360	90	Todo el Año	
Pop Bloom Shirt	360	90	Todo el Año	
Prism Shirt	370	95	Todo el Año	
Pulse Shirt	6000	1500	(después de lavar el carro de Gracie)	
Purple Tie-Dye	380	95	Todo el Año	
Puzzling Shirt	320	80	Todo el Año	
Racer 6 Shirt	380	95	Todo el Año	
Racer Shirt	380	95	Todo el Año	
Rainbow Shirt	777	194	Verano	
Rally Shirt	380	95	Todo el Año	
Red Aloha Shirt	0	0	(en Animal Island)	
Red Bar Shirt	360	90	Todo el Año	
Red Check Shirt	330	82	Primavera	
Red Grid Shirt	360	90	Todo el Año	
Red Puffy Vest	0	0	-	
Red Scale Shirt	370	92	Otoño	
Red Sweatsuit	0	0	-	
Red Tie-Dye	380	95	Todo el Año	
Ribbon Shirt	370	92	Primavera	
Rickrack Shirt	360	90	Otoño	
Rose Shirt	480	120	Todo el Año	
Rugby Shirt	360	90	Todo el Año	
Seven-Ball Shirt	340	85	Todo el Año	
Sharp Outfit	290	72	Invierno	
Sherbet Gingham	330	82	Otoño	
Shirt Circuit	5120	1280	(después de lavar el carro de Gracie)	
Shortcake Shirt	330	82	Invierno	
Silk Bloom Shirt	480	120	Primavera	
Six-Ball Shirt	340	85	Todo el Año	
Ski Sweater	320	80	Otoño	
Skull Shirt	320	80	Todo el Año	
Snappy Print	320	80	Todo el Año	
Snow Shirt	6800	1700	(después de lavar el carro de Gracie)	
Snowcone Shirt	420	105	Verano	
Somber Robe	0	0	-	
Spade Shirt	340	85	Todo el Año	
Speedway Shirt	290	72	Verano	
Spiderweb Shirt	320	80	Verano	
Splendid Shirt	6200	1500	(después de lavar el carro de Gracie)	
Spring Shirt	320	80	Primavera	
Spunky Knit	360	90	Invierno	
Star Shirt	370	95	Todo el Año	
Static Shirt	360	90	Otoño	
Stormy Shirt	380	95	Todo el Año	
Straw Shirt	360	90	Otoño	
Strawberry Shirt	6400	1600	(después de lavar el carro de Gracie)	
Striking Outfit	460	115	Invierno	

Subdued Print	320	80	Otoño	
Summer Robe	0	0	-	
Sunset Top	290	72	Todo el Año	
Swell Shirt	6000	1500	-	
Three-Ball Shirt	340	85	Todo el Año	
Thunder Shirt	320	87	Otoño	
Tiger Print	6400	1600	(después de lavar el carro de Gracie)	
Tiki Shirt	400	100	Todo el Año	
Tin Shirt	6400	1600	(después de lavar el carro de Gracie)	
Toad Print	140	85	Invierno	
Trendy Top	360	90	Otoño	
Tropical Shirt	370	92	Verano	
Turnip Top	350	87	Todo el Año	
Twinkle Shirt	480	120	Verano	
Two-Ball Shirt	340	85	Todo el Año	
U R Here Shirt	350	87	Todo el Año	
Ugly Shirt	420	105	Verano	
Uncommon Shirt	360	90	Invierno	
Vertigo Shirt	370	92	Todo el Año	
Vogue Top	380	95	Primavera	
Waffle Shirt	430	107	Otoño	
Watermelon Shirt	6400	1600	(después de lavar el carro de Gracie)	
Wave Print	380	95	Verano	
Wavy Pink Shirt	360	90	Otoño	
Wavy Tan Shirt	360	90	Otoño	
Whirly Shirt	350	87	Verano	
White Ring Shirt	180	45	Todo el Año	
Windsock Shirt	320	80	Verano	
Winter Sweater	290	72	Invierno	
Work Uniform	0	0	(al trabajar para Tom Nook)	
Yellow Bar Shirt	320	80	Todo el Año	
Yellow Bolero	430	107	Todo el Año	
Yellow Pinstripe	360	90	Invierno	
Yellow Tartan	430	107	Primavera	
Yodel Shirt	350	87	Todo el Año	
Zebra Print	6400	1600	(después de lavar el carro de Gracie)	
Zipper Shirt	320	80	Todo el Año	

\*-----+-----+-----+-----\*

-----  
 --  
 -- 014. Sombrillas e Ítems Relacionados --  
 --  
 -----

En Animal Crossing puedes comprar Sombrillas/Paraguas que podrás presumir a tus vecinos. En esta sección encontrarás las Sombrillas y Paraguas que puedes adquirir o recibir.

=====  
 = Sombrillas / Paraguas =  
 =====

Este tipo de ítems pueden ser comprados en la Tienda de Tom Nook. Después del Nombre encontrarás el precio al que lo puedes adquirir, seguido del precio al que lo puedes vender.

Batbrella ~ 190 ~ 48  
Berry Umbrella ~ 360 ~ 90  
Blue Umbrella ~ 100 ~ 25  
Bumbershoot ~ 420 ~ 105  
Checked Umbrella ~ 230 ~ 58  
Classic Umbrella ~ 340 ~ 85  
Daffodil Parasol ~ 480 ~ 120  
Dainty Parasol ~ 360 ~ 90  
Elegant Umbrella ~ 380 ~ 95  
Flame Umbrella ~ 290 ~ 73  
Gelato Umbrella ~ 220 ~ 55  
Gingham Parasol ~ 290 ~ 73  
Hypno Parasol ~ 190 ~ 123  
Icy Umbrella ~ 480 ~ 120  
Lacy Parasol ~ 420 ~ 105  
Leaf Umbrella ~ 88 ~ 22  
Lotus Parasol ~ 480 ~ 120  
Mod Umbrella ~ 290 ~ 73  
Nintendo Parasol ~ 64 ~ 16 (El 64... N64)  
Noodle Parasol ~ 490 ~ 123  
Orange Umbrella ~ 320 ~ 80  
Paper Parasol ~ 350 ~ 88  
Pastel Parasol ~ 380 ~ 95  
Petal Parasol ~ 490 ~ 123  
Plaid Parasol ~ 290 ~ 73  
Polka Parasol ~ 340 ~ 85  
Retro Umbrella ~ 360 ~ 90  
Ribbon Parasol ~ 330 ~ 83  
Sharp Umbrella ~ 250 ~ 63  
Sunny Parasol ~ 380 ~ 95  
Twig Parasol ~ 120 ~ 30  
Yellow Umbrella ~ 240 ~ 60

=====  
= Globos =  
=====

Los globos los puedes adquirir en el puesto de Redd el 4 de Julio y en los días de venta (sale) de Nook.

Blue Balloon  
Bunny B. Balloon  
Bunny O. Balloon  
Bunny P. Balloon  
Green Balloon  
Purple Balloon  
Red Balloon  
Yellow Balloon

=====  
= Ventiladores =  
=====

Pueden ser adquiridos en el puesto de Redd el 4 de Julio  
Bamboo Fan  
Bluebell Fan  
Cloud Fan



Dresser ~ 2,100 ~ red ~ 525  
Table ~ 1,800 ~ yellow ~ 450  
Wardrobe ~ 1,920 ~ 480

Serie Cabana incluye:

Armchair ~ 1,800 ~ 450  
Bed ~ 2,200 ~ 550  
Bookcase ~ 2,400 ~ 600  
Cabana Flooring ~ 1,680 ~ 420  
Cabana Wall ~ 1,480 ~ 370  
Chair ~ 1,600 ~ 400  
Dresser ~ 2,400 ~ 600  
Lamp ~ 1,700 ~ 425  
Screen ~ 2,000 ~ 500  
Table ~ 1,800 ~ 450  
Vanity ~ 1,800 ~ 450  
Wardrobe ~ 2,240 ~ 560

Serie Cabin (Cabaña) incluye:

Armchair ~ 2,280 ~ 570  
Bed ~ 2,400 ~ red ~ 600  
Bookcase ~ 2,300 ~ 575  
Cabin Rug ~ 1,540 ~ 385  
Cabin Wall ~ 1,200 ~ 300  
Chair ~ 1,700 ~ 425  
Clock ~ 2,000 ~ 500  
Couch ~ 2,480 ~ 620  
Dresser ~ 2,160 ~ 540  
Low Table ~ 2,100 ~ 525  
Table ~ 2,100 ~ red ~ 525  
Wardrobe ~ 2,480 ~ 620

Serie Classic (Clásica) incluye:

Bed ~ 2,520 ~ 630  
Cabinet ~ 2,560 ~ 640  
Chair ~ 1,800 ~ 450  
Classic Carpet ~ 2,300 ~ 575  
Classic Wall ~ 2,100 ~ 525  
Clock ~ 2,180 ~ 545  
Desk ~ 2,200 ~ 550  
Hutch ~ 3,360 ~ 840  
Sofa ~ 2,240 ~ yellow ~ 560  
Table ~ 1,600 ~ 400  
Vanity ~ 2,560 ~ 640  
Wardrobe ~ 2,560 ~ 640

Serie Exotic (Exótica) incluye:

Bed ~ 2,540 ~ 635  
Bench ~ 1,900 ~ 475  
Bureau ~ 2,400 ~ 600  
Chair ~ 1,400 ~ 350  
Chest ~ 1,800 ~ 450  
End Table ~ 1,600 ~ 400  
Exotic Rug ~ 1,820 ~ 455  
Exotic Wall ~ 1,420 ~ 355  
Lamp ~ 1,800 ~ yellow ~ 450  
Screen ~ 2,250 ~ 562  
Table ~ 2,300 ~ 575  
Wardrobe ~ 2,180 ~ 545

Serie Green (Verde) incluye:

Bed ~ 2,160 ~ green ~ 540  
Bench ~ 1,800 ~ green ~ 450  
Chair ~ 1,200 ~ green ~ 300  
Counter ~ 2,400 ~ green ~ 600  
Desk ~ 2,000 ~ green ~ 500  
Dresser ~ 2,320 ~ green ~ 580  
Green Rug ~ 1,540 ~ 385  
Green Wall ~ 1,050 ~ 262  
Lamp ~ 1,800 ~ green ~ 450  
Pantry ~ 2,290 ~ green ~ 573  
Table ~ 1,700 ~ green ~ 425  
Wardrobe ~ 2,300 ~ green ~ 575

Serie Harvest (Sólamente disponible con Franklin) incluye:

Bed ~ 13,332 ~ 3,333  
Bureau ~ 13,332 ~ 3,333  
Chair ~ 13,332 ~ 3,333  
Clock ~ 13,332 ~ 3,333  
Dresser ~ 13,332 ~ 3,333  
Harvest Carpet ~ 4,800 ~ 1,200  
Harvest Wall ~ 4,800 ~ 1,200  
Lamp ~ 13,332 ~ 3,333  
Mirror ~ 13,332 ~ 3,333  
Sofa ~ 13,332 ~ 3,333  
Table ~ 13,332 ~ 3,333  
TV ~ 13,332 ~ 3,333

Serie Jingle (sólamente disponible con Jingle) incluye:

Bed ~ 48,960 ~ red ~ 12,240 (12-24... ¡la fecha de Navidad!)  
Chair ~ 48,960 ~ red ~ 12,240  
Clock ~ 48,960 ~ red ~ 12,240  
Dresser 48,960 ~ red ~ 12,240  
Jingle Carpet ~ 48,960 ~ 12,240  
Jingle Wall ~ 48,960 ~ 12,240  
Lamp ~ 48,960 ~ red ~ 12,240  
Piano ~ 48,960 ~ red ~ 12,240  
Shelves ~ 48,960 ~ red ~ 12,240  
Sofa ~ 48,960 ~ red ~ 12,240  
Table ~ 48,960 ~ red ~ 12,240  
Wardrobe ~ 48,960 ~ red ~ 12,240

Serie Kiddie (infantil) incluye:

Bed ~ 2,100 ~ 525  
Bookcase ~ 1,800 ~ 450  
Bureau ~ 2,200 ~ 550  
Chair ~ 1,400 ~ 350  
Clock ~ 2,140 ~ 370  
Couch ~ 2,200 ~ 500  
Dresser ~ 2,150 ~ 537  
Kiddie Carpet ~ 1,630 ~ 407  
Kiddie Wall ~ 1,500 ~ 375  
Stereo ~ 1,900 ~ 475  
Table ~ 2,200 ~ 500  
Wardrobe ~ 2,180 ~ 545

Serie Lovely (Amorosa) incluye:

Armchair ~ 2,000 ~ 500  
Armoire ~ 2,240 ~ 560  
Bed ~ 2,000 ~ 500

Chair ~ 1,800 ~ 400  
Dresser ~ 2,160 ~ red ~ 540  
End Table ~ 1,800 ~ 450  
Kitchen ~ 2,280 ~ 570  
Lamp ~ 1,600 ~ red ~ 400  
Lovely Carpet ~ 1,980 ~ 495  
Lovely Wall ~ 1,880 ~ 470  
Table ~ 1,800 ~ 450  
Vanity ~ 2,200 ~ 550

\* No son necesarios para la serie pero sí son coleccionables:

Lovely Phone (sólamamente en el Día de las Madres) ~ 10,400 ~ 2,600  
Lovely Stereo ~ 1,980 ~ 495

Serie Modern (Moderna) incluye:

Bed ~ 2,320 ~ 580  
Cabinet ~ 2,580 ~ 645  
Chair ~ 1,500 ~ 375  
Desk ~ 2,480 ~ 620  
Dresser ~ 2,250 ~ 562  
End Table ~ 1,900 ~ 475  
Lamp ~ 1,400 ~ 350  
Modern Tile ~ 1,540 ~ 385  
Modern Wall ~ 1,450 ~ 362  
Sofa ~ 2,620 ~ 655  
Table ~ 1,800 ~ 450  
Wardrobe ~ 2,560 ~ 640

Serie Ranch (Ranchera) incluye:

Armchair ~ 2,000 ~ green ~ 500  
Bed ~ 2,300 ~ red ~ 575  
Bookcase ~ 2,000 ~ 500  
Chair ~ 1,400 ~ 350  
Couch ~ 2,400 ~ green ~ 600  
Dresser ~ 2,720 ~ 680  
Hutch ~ 2,560 ~ 640  
Ranch Flooring ~ 1,750 ~ 437  
Ranch Wall ~ 1,450 ~ 362  
Table ~ 1,700 ~ 425  
Tea Table ~ 1,800 ~ 450  
Wardrobe ~ 3,050 ~ 762

Serie Regal incluye:

Armoire ~ 3,820 ~ 955  
Bed ~ 3,120 ~ 780  
Bookcase ~ 3,120 ~ 780  
Chair ~ 2,100 ~ 525  
Cupboard ~ 3,360 ~ 840  
Dresser ~ 3,520 ~ 880  
Regal Carpet ~ 2,850 ~ 712  
Regal Wall ~ 2,240 ~ 560  
Sofa ~ 3,100 ~ 775  
Lamp ~ 2,400 ~ 600  
Table ~ 2,540 ~ 635  
Vanity ~ 3,200 ~ 800

Serie Snowman (sólamamente disponible con el Mono de Nieve) incluye:

Bed ~ 35,552 ~ 8,888 (El 8 se parece al... ¡Mono de Nieve!)  
Chair ~ 35,552 ~ 8,888  
Clock ~ 35,552 ~ 8,888  
Dresser ~ 35,552 ~ 8,888

Fridge ~ 35,552 ~ 8,888  
Lamp ~ 35,552 ~ 8,888  
Snowman Carpet ~ 35,552 ~ 8,888  
Snowman Wall ~ 35,552 ~ 8,888  
Sofa ~ 35,552 ~ 8,888  
Table ~ 35,552 ~ 8,888  
TV ~ 35,552 ~ 8,888  
Wardrobe ~ 35,552 ~ 8,888

Serie Spooky (sólamente disponible con Jack) incluye:

Bed ~ 41,240 ~ orange ~ 10,310 (10-31... la fecha de ¡Halloween!)  
Bookcase ~ 41,240 ~ orange ~ 10,310  
Chair ~ 41,240 ~ orange ~ 10,310  
Clock ~ 41,240 ~ orange ~ 10,310  
Dresser ~ 41,240 ~ orange ~ 10,310  
Lamp ~ 41,240 ~ orange ~ 10,310  
Sofa ~ 41,240 ~ orange ~ 10,310  
Spooky Carpet ~ 41,240 ~ 10,310  
Spooky Wall ~ 41,240 ~ 10,310  
Table ~ 41,240 ~ orange ~ 10,310  
Vanity ~ 41,240 ~ orange ~ 10,310  
Wardrobe ~ 41,240 ~ orange ~ 10,310

\* No son necesarios para la serie pero sí son coleccionables:

Jack-In-The-Box ~ 4,124 ~ 1,031  
Jack-o'-Lantern ~ 0 ~ 0

=====  
= Temas =  
=====

Formato:

Clase

Nombre ~ Costo ~ Color Feng Shui ~ Precio al vender a Tom Nook

Tema Backyard incluye:

Backyard Fence (Pared) ~ 800 ~ 200  
Backyard Lawn (Piso) ~ 880 ~ 220  
Backyard Pool ~ 990 ~ 247  
Barbecue ~ 1,760 ~ red ~ 440  
Bird Bath ~ 1,450 ~ green ~ 362  
Bird Feeder ~ 1,260 ~ 315  
Birdhouse ~ 1,620 ~ 405  
Bug Zapper ~ 1,200 ~ 300  
Garden Gnome ~ 3,380 ~ 845  
Hammock ~ 1,320 ~ 330  
Lawn Chair ~ 1,180 ~ 295  
Lawn Mower ~ 2,760 ~ red ~ 690  
Mr. Flamingo ~ 1,530 ~ 382  
Mrs. Flamingo ~ 1,530 ~ 382  
Picnic Table ~ 1,390 ~ 347  
Sprinkler ~ 1,640 ~ yellow ~ 410  
Tiki Torch ~ 870 ~ 217

Tema Boxing (Boxeo) incluye:

Blue Corner ~ 6,800 ~ 1,700  
Boxing Barricade ~ 1,050 ~ 263  
Boxing Mat ~ 1,180 ~ 295  
Boxing Ring Mat (Piso) ~ 10,000 ~ 2,500  
Judge's Bell ~ 1,790 ~ 448

Neutral Corner ~ 5,500 ~ 1,375  
Red Corner ~ 6,800 ~ red ~ 1,700  
Ringside Seating (Pared) ~ 9,000 ~ 2,250  
Ringside Table ~ 1,320 ~ 330  
Sandbag ~ 3,190 ~ 798  
Speed Bag ~ 2,990 ~ 748  
Weight Bench ~ 3,590 ~ 898

Tema Chess (Ajedrez) incluye:

Backgammon Wall ~ 7,200 ~ 1,800  
Black Bishop ~ 2,800 ~ 700  
Black King ~ 23,200 ~ 5,800  
Black Knight ~ 2,800 ~ 700  
Black Pawn ~ 1,000 ~ 250  
Black Queen ~ 23,200 ~ 5,800  
Black Rook ~ 2,800 ~ 700  
Chessboard Rug ~ 8,300 ~ 2,075  
White Bishop ~ 2,800 ~ 700  
White King ~ 23,200 ~ 5,800  
White Knight ~ 2,800 ~ 700  
White Pawn ~ 1,000 ~ 250  
White Queen ~ 23,200 ~ 5,800  
White Rook ~ 2,800 ~ 700

Tema Classroom (Salón de Clases) incluye:

Chalk Board ~ 1,400 ~ green ~ 350  
Classroom Floor ~ 6,000 ~ 1,500  
Classroom Wall ~ 6,000 ~ 1,500  
Cubby Hole ~ 2,200 ~ 550  
Flip-Top Desk ~ 1,320 ~ 330  
Folding Chair ~ 600 ~ 150  
Hamster Cage ~ 2,290 ~ red ~ 572  
Lefty Desk ~ 1,240 ~ 310  
Letter Cubby ~ 2,300 ~ 575  
Mop ~ 900 ~ 225  
Righty Desk ~ 1,240 ~ 310  
School Desk ~ 1,320 ~ 330  
Science Table ~ 1,900 ~ 475  
Teacher's Chair ~ 1,440 ~ 360  
Teacher's Desk ~ 1,580 ~ 395  
Vaulting Horse ~ 1,200 ~ 300

Tema Construction (Construcción) incluye:

Blue Tarp (Pared) ~ 5,600 ~ 1,400  
Cement Mixer ~ 1,800 ~ orange ~ 400  
Closed Road (Piso) ~ 6,500 ~ 1,625  
Detour Arrow ~ 600 ~ red ~ 150  
Detour Sign ~ 830 ~ orange ~ 212  
Flagman Sign ~ 850 ~ orange  
Green Drum ~ 800 ~ green ~ 200  
Handcart ~ 800 ~ 200  
Haz-Mat Barrel ~ 830 ~ red ~ 207  
Iron Frame ~ 1,200 ~ red ~ 300  
Jackhammer ~ 1,880 ~ 470  
Jersey Barrier ~ 1,050 ~ 262  
Manhole Cover ~ 1,000 ~ 250  
Men At Work Sign ~ 850 ~ orange ~ 212  
Merge Sign ~ 850 ~ orange ~ 212  
Oil Drum ~ 840 ~ orange ~ 210  
Orange Cone ~ 600 ~ red ~ 150

Saw Horse ~ 900 ~ 225  
Speed Sign ~ 870 ~ 217  
Steam Roller ~ 4,500 ~ yellow ~ 1,125  
Traffic Cone ~ 800 ~ red ~ 200  
Wet Roadway Sign ~ 850 ~ orange ~ 212

Tema Mossy Garden incluye:

Deer Scare ~ 1,800 ~ green ~ 450  
Garden Pond ~ 2,580 ~ 645  
Low Lantern ~ 2,100 ~ 525  
Mortar Wall ~ 7,000 ~ 1,750  
Mossy Carpet ~ 8,000 ~ 2,000  
Pond Lantern ~ 1,980 ~ 495  
Shrine Lantern ~ 1,980 ~ 495  
Tall Lantern ~ 1,980 ~ 495

Tema Rock Garden (Jardín de Piedra) incluye:

Dark Stone ~ 2,200 ~ 550  
Garden Stone ~ 1,900 ~ 475  
Garden Wall ~ 6,400 ~ 1,600  
Leaning Stone ~ 2,100 ~ 525  
Mossy Stone ~ 2,160 ~ 540  
Sand Garden (Flooring) ~ 7,000 ~ 1,750  
Standing Stone ~ 2,500 ~ 625  
Stone Couple ~ 2,380 ~ 595

Tema Space (espacio) incluye:

Asteroid ~ 1,800 ~ 450  
Flying Saucer ~ 2,400 ~ 600  
Lunar Horizon (Wall) ~ 7,600 ~ 1,900  
Lunar Lander ~ 3,200 ~ 800  
Lunar Rover ~ 2,560 ~ 640  
Lunar Surface (Flooring) 8,000 ~ 2,000  
Rocket ~ 2,400 ~ 600  
Satellite ~ 2,600 ~ 650  
Space Shuttle ~ 2,780 ~ 695  
Space Station ~ 2,800 ~ 700  
Spaceman Sam ~ 2,800 ~ 700

\* Unnecessary to the but still collectable items:

Moon ~ 0 ~ 8,000

Tema Western incluye:

Covered Wagon ~ 3,800 ~ 950  
Cow Skull ~ 1,020 ~ 255  
Desert Cactus ~ 890 ~ green ~ 223  
Saddle Fence ~ 2,180 ~ 545  
Storefront ~ 3,680 ~ 920  
Tumbleweed ~ 520 ~ 130  
Wagon Wheel ~ 1,230 ~ 308  
Watering Trough ~ 1,100 ~ 275  
Well ~ 2,700 ~ 675  
Western Desert (Flooring) ~ 6,800 ~ 1,700  
Western Fence ~ 880 ~ 220  
Western Vista (Wall) ~ 6,000 ~ 1,500

=====  
= Sets =  
=====

Formato:

Clase

Nombre ~ Costo ~ Color Feng Shui ~ Precio de venta a Tom Nook ~ Lugar donde  
lo puedes  
adquirir

Set Apple (Manzana):

Apple Clock ~ 1,200 ~ 300 ~ Tienda de Tom Nook

Apple TV ~ 1,600 ~ 400 ~ Tienda de Tom Nook

Set Bonsai:

Mugho Bonsai ~ 1,800 ~ verde ~ 450 ~ Tienda de Tom Nook

Pine Bonsai ~ 1,800 ~ verde ~ 450 ~ Tienda de Tom Nook

Ponderosa Bonsai ~ 1,800 ~ verde ~ 450 ~ Tienda de Tom Nook

Set Cactus:

Cactus ~ 1,700 ~ verde ~ 425 ~ Tienda de Tom Nook

Round Cactus ~ 1,700 ~ verde ~ 425 ~ Tienda de Tom Nook

Tall Cactus ~ 1,700 ~ verde ~ 425 ~ Tienda de Tom Nook

Set Citrus:

Grapefruit Table ~ 1,500 ~ rojo ~ 375 ~ Tienda de Tom Nook

Lemon Table ~ 1,500 ~ amarillo ~ 375 ~ Tienda de Tom Nook

Lime Chair ~ 1,300 ~ verde ~ 325 ~ Tienda de Tom Nook

Orange Chair ~ 1,300 ~ naranja ~ 325 ~ Tienda de Tom Nook

Set Drum (Tambor):

Conga Drum ~ 1,600 ~ 400 ~ Tienda de Tom Nook

Djimbe Drum ~ 1,900 ~ 475 ~ Tienda de Tom Nook

Timpano Drum ~ 2,100 ~ 525 ~ Tienda de Redd

Set Figurine (Figuras):

Aiko Figurine ~ 800 ~ 200 ~ Tienda de Redd

Emi Figurine ~ 800 ~ 200 ~ Tienda de Tom Nook

Keiko Figurine ~ 800 ~ 200 ~ Tienda de Tom Nook

Maki Figurine ~ 800 ~ 200 ~ Tienda de Tom Nook

Naomi Figurine ~ 800 ~ 200 ~ Tienda de Tom Nook

Yoko Figurine ~ 800 ~ 200 ~ Tienda de Tom Nook

Yuki Figurine ~ 800 ~ 200 ~ Tienda de Tom Nook

Set Frog (Rana):

Froggy Chair ~ 1,200 ~ verde ~ 300 ~ Tienda de Tom Nook

Lily-Pad Table ~ 1,600 ~ verde ~ 400 ~ Tienda de Tom Nook

Set Guitar (Guitarra):

Country Guitar ~ 1,700 ~ 425 ~ Tienda de Tom Nook

Folk Guitar ~ 1,600 ~ 400 ~ Tienda de Tom Nook

Rock Guitar ~ 1,800 ~ 450 ~ Tienda de Tom Nook

Set Iris Flower (Flor de Iris):

Iris Chair ~ 1,400 ~ 350 ~ Tienda de Tom Nook

Iris Table ~ 1,900 ~ 475 ~ Tienda de Tom Nook

Set Lucky Nintendo (Nintendo de la Suerte):

Luigi Trophy ~ 7,000 ~ especial ~ 1,750 ~ Tienda de Redd

Mario Trophy ~ 7,000 ~ especial ~ 1,750 ~ Lotería de Tom Nook

Set Melon:

Melon Chair ~ 1,300 ~ amarillo ~ 325 ~ Tienda de Tom Nook

Watermelon Chair ~ 1,300 ~ rojo ~ 325 ~ Tienda de Tom Nook

Watermelon Table ~ 1,800 ~ rojo ~ 450 ~ Tienda de Tom Nook

Set Nintendo:

Arwing ~ 25,600 ~ 6,400 ~ Lotería de Tom Nook  
G Logo ~ 2,500 ~ especial ~ 625 ~ Tienda de Tom Nook  
Master Sword ~ 2,800 ~ 700 ~ Tienda de Tom Nook  
N Logo ~ 2,400 ~ 600 ~ Tienda de Tom Nook

Set Office (Oficina):

Office Chair ~ 1,100 ~ 275 ~ Tienda de Tom Nook  
Office Desk ~ 1,600 ~ 400 ~ Tienda de Tom Nook  
Office Locker ~ 1,200 ~ 300 ~ Tienda de Tom Nook

Set Pear (Pera):

Pear Dresser ~ 1,600 ~ 400 ~ Tienda de Tom Nook  
Pear Wardrobe ~ 1,400 ~ 350 ~ Tienda de Tom Nook

Set Pine Wood (Madera de Pino):

Pine Chair ~ 1,800 ~ 450 ~ Tienda de Tom Nook  
Pine Table ~ 2,280 ~ 570 ~ Tienda de Tom Nook

Set Red Flower (Flor Roja):

Tulip Chair ~ 1,400 ~ 350 ~ Tienda de Tom Nook  
Tulip Table ~ 1,900 ~ 475 ~ Tienda de Tom Nook

Set Robot:

Robo-Clock ~ 1,400 ~ 350 ~ Tienda de Redd  
Robo-Stereo ~ 2,200 ~ 550 ~ Lotería de Tom Nook

Set String Instrument (Instrumentos de Cuerda):

Bass ~ 2,400 ~ 600 ~ Tienda de Redd  
Cello ~ 1,800 ~ 450 ~ Tienda de Tom Nook  
Violin ~ 2,200 ~ 550 ~ Tienda de Tom Nook

Set Study (Estudio):

Globe ~ 1,200 ~ 300 ~ Tienda de Tom Nook  
Writing Chair ~ 1,000 ~ 250 ~ Tienda de Tom Nook  
Writing Desk ~ 1,900 ~ 475 ~ Tienda de Tom Nook

Set Teddy Bear (Oso de Peluche):

Baby Bear ~ 800 ~ 200 ~ Tienda de Tom Nook  
Mama Bear ~ 1,600 ~ 400 ~ Tienda de Tom Nook  
Papa Bear ~ 2,200 ~ 550 ~ Tienda de Tom Nook

Set Totem Pole:

Bear Pole ~ 1,400 ~ 350 ~ Tienda de Tom Nook  
Eagle Pole ~ 1,400 ~ 350 ~ Tienda de Tom Nook  
Frog Woman Pole ~ 1,400 ~ 350 ~ Tienda de Tom Nook  
Raven Pole ~ 1,400 ~ 350 ~ Tienda de Tom Nook

Set Vase:

Blue Vase ~ 2,500 ~ 625 ~ Tienda de Tom Nook  
Red Vase ~ 2,450 ~ 613 ~ Tienda de Tom Nook  
Tea Vase ~ 2,400 ~ 600 ~ Tienda de Tom Nook

Set Vending Machine (Máquina Dispensadora):

Candy Machine ~ 2,200 ~ 550 ~ Tienda de Tom Nook  
Coffee Machine ~ 2,100 ~ 525 ~ Tienda de Tom Nook  
Pop Machine ~ 3,250 ~ 813 ~ Lotería de Tom Nook  
Soda Machine ~ 1,700 ~ 425 ~ Tienda de Tom Nook



Cube Clock ~ 1,100 ~ 275 ~ Tienda de Tom Nook  
Glow Clock ~ 1,500 ~ 375 ~ Tienda de Tom Nook  
Kitschy Clock ~ 1,800 ~ 450 ~ Tienda de Tom Nook  
Odd Clock ~ 1,800 ~ 450 ~ Tienda de Tom Nook  
Owl Clock ~ 1,300 ~ 325 ~ Tienda de Tom Nook  
Red Clock ~ 1,300 ~ 325 ~ Tienda de Tom Nook

=====  
= Bolsas de Golf =  
=====

Blue Golf Bag ~ 1,600 ~ 400 ~ Tienda de Tom Nook  
Green Golf Bag ~ 1,600 ~ 400 ~ Tienda de Tom Nook  
White Golf Bag ~ 1,600 ~ 400 ~ Tienda de Tom Nook

=====  
= Ítems Vacacionales =  
=====

Big Festive Tree ~ 2,480 ~ especial ~ Tienda de Tom Nook (12/26 a 12/31)  
Birthday Cake ~ Tu Madre te lo manda en tu Cumpleaños  
Bottle Rocket ~ (Durante el Evento de Fuegos Artificiales)  
Cornucopia ~ 1,880 ~ Harvest Festival (Festival de la Cosecha)  
Festive Candle (Menorah) ~ 1,600 ~ 400 ~ Tienda de Nook (12/26 a 12/31)  
Festive Flag ~ 680 ~ 170 ~ Tienda de Tom Nook (12/26 a 12/31)  
Festive Tree ~ 1,300 ~ especial ~ Tienda de Tom Nook (12/26 a 12/31)  
Jack-in-the-Box ~ 4,124 ~ Truco en Halloween  
Jack-o'-Lantern ~ naranja ~ Truco en Halloween

=====  
= Plantas de Interior =  
=====

Aloe ~ 1,200 ~ verde ~ 300 ~ Tienda de Tom Nook  
Bromeliaceae ~ 1,300 ~ verde ~ 325 ~ Tienda de Tom Nook  
Caladium ~ 1,300 ~ verde ~ 325 ~ Tienda de Tom Nook  
Coconut Palm ~ 1,200 ~ verde ~ 300 ~ Tienda de Tom Nook  
Corn Plant ~ 1,300 ~ verde ~ 325 ~ Tienda de Tom Nook  
Croton ~ 1,300 ~ verde ~ 325 ~ Tienda de Tom Nook  
Dracaena ~ 2,000 ~ especial ~ 500 ~ Lotería de Tom Nook  
Fan Palm ~ 1,300 ~ verde ~ 325 ~ Tienda de Tom Nook  
Lady Palm ~ 1,200 ~ verde ~ 300 ~ Tienda de Tom Nook  
Pachira ~ 1,200 ~ verde ~ 300 ~ Tienda de Tom Nook  
Pothos ~ 1,300 ~ verde ~ 300 ~ Tienda de Tom Nook  
Rubber Tree ~ 1,300 ~ verde ~ 325 ~ Tienda de Tom Nook  
Snake Plant ~ 1,200 ~ verde ~ 300 ~ Tienda de Tom Nook  
Weeping Fig ~ 1,200 ~ verde ~ 300 ~ Tienda de Tom Nook

=====  
= Ítems de Uso Doméstico =  
=====

Barber's Pole ~ 1,600 ~ 400 ~ Tienda de Tom Nook  
Barrel ~ 800 ~ 200 ~ Tienda de Tom Nook  
Billiard Table ~ 1,800 ~ 450 ~ Tienda de Tom Nook  
Birdcage ~ 1,700 ~ rojo ~ Tienda de Tom Nook

Bus Stop ~ 820 ~ 205 ~ Tienda de Tom Nook  
Chess Table ~ 2,200 ~ 550 ~ Tienda de Tom Nook  
Computer ~ 1,820 ~ 455 ~ Carpa de Redd  
Elephant Slide ~ 1,200 ~ 300 ~ Tienda de Tom Nook  
Executive Toy ~ 1,100 ~ 275 ~ Tienda de Tom Nook  
Extinguisher ~ 1,300 ~ 325 ~ Tienda de Tom Nook  
Fan ~ 1,200 ~ 300 ~ Tienda de Tom Nook  
Garbage Can ~ 500 ~ 125 ~ Tienda de Tom Nook  
Glass-Top Table ~ 2,200 ~ 550 ~ Tienda de Tom Nook  
Hinaningyo ~ 2,560 ~ especial ~ 640 ~ Carpa de Redd  
Keg ~ 800 ~ 200 ~ Tienda de Tom Nook  
Mochi Pestle ~ 1,400 ~ 350 ~ Tienda de Tom Nook  
Nook's Portrait ~ 480 ~ 120 ~ Lotería de Tom Nook  
Orange Box ~ 80 ~ 20 ~ Tienda de Tom Nook  
Pineapple Bed ~ 1,990 ~ 498 ~ Tienda de Tom Nook  
Potbelly Stove ~ 2,000 ~ 500 ~ Tienda de Tom Nook  
Radiator ~ 2,380 ~ 595 ~ Tienda de Tom Nook  
Refrigerator ~ 1,200 ~ 300 ~ Tienda de Tom Nook  
Retro TV ~ 1,600 ~ 400 ~ Tienda de Tom Nook  
Samurai Suit ~ 4,500 ~ especial ~ 1,125 ~ Lotería de Tom Nook  
Scale ~ 1,200 ~ 300 ~ Tienda de Tom Nook  
Sewing Machine ~ 1,350 ~ 338 ~ Tienda de Tom Nook  
Slot Machine ~ 777 ~ 194 ~ Tienda de Tom Nook  
Space Heater ~ 1,700 ~ 425 ~ Tienda de Tom Nook  
Stove ~ 1,980 ~ 495 ~ Tienda de Tom Nook  
Super Toilet ~ 1,980 ~ 495 ~ Carpa de Redd  
Table Tennis ~ 1,800 ~ 450 ~ Tienda de Tom Nook  
Tanabata Palm ~ 1,925 ~ especial ~ 480 ~ Carpa de Redd  
Tea Set ~ 300 ~ 75 ~ Tienda de Tom Nook  
Toilet ~ 1,800 ~ 450 ~ Tienda de Tom Nook  
Train Set ~ 1,600 ~ verde ~ 400 ~ Tienda de Tom Nook  
Trash Bin ~ 500 ~ 125 ~ Tienda de Tom Nook  
Water Bird ~ 1,400 ~ 350 ~ Tienda de Tom Nook  
Wide-Screen TV ~ 2,200 ~ 550 ~ Carpa de Redd  
Wobbelina ~ 700 ~ 175 ~ Tienda de Tom Nook

=====  
= Ítems de la Isla =  
=====

Beach Chair ~ 1,850 ~ 463 ~ Animal Island (Isla Animal)  
Beach Table ~ 1,600 ~ 400 ~ Animal Island (Isla Animal)  
Diver Dan ~ 3,200 ~ 800 ~ Animal Island (Isla Animal)  
Life Ring ~ Animal Island (Isla Animal)  
Snowcone Machine ~ 980 ~ 245 ~ Animal Island (Isla Animal)  
Surfboard ~ 1,400 ~ 350 ~ Animal Island (Isla Animal)  
Treasure Chest ~ 10,000 ~ especial ~ 2,500 ~ Animal Island (Isla Animal)  
Ukulele ~ 1,600 ~ 400 ~ Animal Island (Isla Animal)  
Wave Breaker ~ 1,760 ~ 440 ~ Animal Island (Isla Animal)

=====  
= Modelos =  
=====

Cosmos Model 1 ~ 910 ~ Día Groundhog (Dos de febrero)  
Cosmos Model 2 ~ 910 ~ amarillo ~ Día Groundhog (Dos de febrero)  
Cosmos Model 3 ~ 910 ~ Día Groundhog (Dos de febrero)  
Dirt Model ~ 1,200 ~ Tienda de Tom Nook

Dump Model ~ Spring Cleaning (Primero de Mayo)  
Grass Model ~ 1,200 ~ verde ~ Tienda de Tom Nook  
House Model ~ especial ~ Acumula 70,000 puntos del HRA  
Igloo Model ~ Residente del Iglú/Igloo (invierno)  
Katrina's Tent Model ~ Halloween (31 de octubre)  
Lighthouse Model ~ Regalo de Tortimer (primeros dos meses del años)  
Locomotive Model ~ Día del Padre (tercer domingo de junio)  
Manor Model ~ especial ~ Obtén 100,000 puntos del HRA  
Market Model ~ verde ~ Sale Day/Día de Venta (cuarto viernes de Noviembre)  
Museum Model ~ Completa todas las exhibiciones del Museo  
Pansy Model P. ~ 930 ~ Día Groundhog (Dos de febrero)  
Pansy Model W. ~ 930 ~ Día Groundhog (Dos de febrero)  
Pansy Model Y. ~ 930 ~ amarillo ~ Día Groundhog (Dos de febrero)  
Pink Tree Model ~ Festival Cherry Blossom (5 a 7 de abril)  
Police Model ~ Día del Oficial (11 de Noviembre)  
Post Office Model ~ especial ~ Ten 999,999,999 bells en la Ofic. de Correo  
Shop Model ~ Labor Day/Día del Labor (Primer Lunes de Septiembre)  
Snowy Tree Model ~ Residente del Iglú/Igloo (invierno)  
Station Model 1 ~ Día de tu Pueblo (Julio)  
Station Model 2 ~ Día de tu Pueblo (Julio)  
Station Model 3 ~ Día de tu Pueblo (Julio)  
Station Model 4 ~ Día de tu Pueblo (Julio)  
Station Model 5 ~ Día de tu Pueblo (Julio)  
Station Model 6 ~ Día de tu Pueblo (Julio)  
Station Model 7 ~ Día de tu Pueblo (Julio)  
Station Model 8 ~ Día de tu Pueblo (Julio)  
Station Model 9 ~ Día de tu Pueblo (Julio)  
Station Model 10 ~ Día de tu Pueblo (Julio)  
Station Model 11 ~ Día de tu Pueblo (Julio)  
Station Model 12 ~ Día de tu Pueblo (Julio)  
Station Model 13 ~ Día de tu Pueblo (Julio)  
Station Model 14 ~ Día de tu Pueblo (Julio)  
Station Model 15 ~ Día de tu Pueblo (Julio)  
Tailor Model ~ rojo ~ Día de Graduación (Segundo viernes de junio)  
Tent Model ~ amarillo ~ Summer campers/Campamentos de Verano (Verano)  
Track Model ~ 1,400 ~ Tienda de Tom Nook  
Train Car Model ~ 2,500 ~ Tienda de Tom Nook  
Tree Model ~ verde ~ Nature Day/Día de la Naturaleza (22 de abril)  
Tulip Model R. ~ 940 ~ rojo ~ Día Groundhog (Dos de febrero)  
Tulip Model W. ~ 940 ~ Día Groundhog (Dos de febrero)  
Tulip Model Y. ~ 940 ~ amarillo ~ Día Groundhog (Dos de febrero)  
Weed Model ~ 820 ~ verde ~ Día de la Fundación (Agosto 21)  
Well Model ~ Día del Alcalde (primer martes de Noviembre)

=====  
= Momentos =  
=====

Aerobics Radio ~ Aerobics Matutinos (Julio 25 a Agosto 31)  
Angler Trophy ~ especial ~ Torneo de Pesca de Verano (Domingos de Junio)  
Autumn Medal ~ especial ~ Feria del Deporte de Otoño (23 o 24 de Sept.)  
Backpack ~ Summer campers/Campamentos de Verano (Verano)  
Bonfire ~ Summer campers/Campamentos de Verano (Verano)  
Bottled Ship ~ Día del Explorador (Segundo Lunes de Octubre)  
Campfire ~ Summer campers/Campamentos de Verano (Verano)  
Chocolates ~ Regalo de Tortimer (Primeros dos meses del Año)  
Chowder ~ Residente del Iglú/Igloo (invierno)  
Cooler ~ Summer campers/Campamentos de Verano (Verano)  
Crab Stew ~ Residente del Iglú/Igloo (invierno)

Dolly ~ Día del Juguete (23 de diciembre)  
Fireplace ~ Residente del Iglú/Igloo (invierno)  
Fishing Trophy ~ especial ~ Torneo de Pesca de Otoño (Domingos de Nov.)  
Kayak ~ amarillo ~ Summer campers/Campamentos de Verano (Verano)  
Lantern ~ rojo ~ Summer campers/Campamentos de Verano (Verano)  
Lovely Phone ~ Día de las Madres (Segundo Domingo de Mayo)  
Mailbox ~ especial ~ Ten 100,000,000 bells en la Ofic. de Correo  
Miniature Car ~ rojo ~ Día del Juguete (23 de diciembre)  
Moon ~ Harvest Moon/Luna de la Cosecha (Septiembre)  
Mountain Bike ~ Summer campers/Campamentos de Verano (Verano)  
Noisemaker ~ rojo ~ Víspera de Nuevo Año (31 de Diciembre)  
Piggy Bank ~ especial ~ Ten 10,000,000 bells en la Ofic. de Correo  
Propane Stove ~ Summer campers/Campamentos de Verano (Verano)  
Sleeping Bag ~ verde ~ Summer campers/Campamentos de Verano (Verano)  
Sleigh ~ Residente del Iglú/Igloo (invierno)  
Snow Bunny ~ Residente del Iglú/Igloo (invierno)  
Snowboard ~ Residente del Iglú/Igloo (invierno)  
Snowman ~ Snow Day/Día de la Nieve (1 de Diciembre)  
Spring Medal ~ especial ~ Feria de Deportes de Primavera (20 o 21 de Marzo)  
Super Tortimer ~ April Fools/Día de los Santos Inocentes (1 de Abril)  
Telescope ~ Meteor Shower/Lluvia de Meteoritos (12 de Agosto)  
Tissue ~ especial ~ Ten 1,000,000 de bells en la Ofic. de Correo

=====  
= Instrumentos Musicales =  
=====

Biwa Lute ~ 1,800 ~ 450 ~ Tienda de Tom Nook  
Ebony Piano ~ 3,800 ~ 950 ~ Carpa de Redd  
Harp ~ 1,700 ~ 425 ~ Tienda de Tom Nook  
Ivory Piano ~ 3,500 ~ 875 ~ Lotería de Tom Nook  
Metronome ~ 1,000 ~ 250 ~ Tienda de Tom Nook  
Taiko Drum ~ 1,300 ~ 325 ~ Tienda de Tom Nook  
Vibraphone ~ 1,900 ~ 475 ~ Tienda de Tom Nook

=====  
= Sistemas de Estéreo =  
=====

CD Player ~ 1,600 ~ 400 ~ Tienda de Tom Nook  
Dice Stereo ~ 2,150 ~ 538 ~ Carpa de Redd  
Gold Stereo ~ 2,640 ~ 660 ~ Tienda de Tom Nook  
Hi-Fi Stereo ~ 24,000 ~ 6,000 ~ Lotería de Tom Nook  
High-End Stereo ~ 2,750 ~ 688 ~ Carpa de Redd  
Jukebox ~ 3,850 ~ 963 ~ Lotería de Tom Nook  
Lovely Stereo ~ 1,980 ~ 495 ~ Carpa de Redd  
Phonograph ~ 1,840 ~ 460 ~ Tienda de Tom Nook  
Red Boombox ~ 1,500 ~ rojo ~ 375 ~ Tienda de Tom Nook  
Reel-to-Reel ~ 2,000 ~ 500 ~ Tienda de Tom Nook  
Retro Stereo ~ 2,160 ~ 540 ~ Tienda de Tom Nook  
Tape Deck ~ 700 ~ 175 ~ Tienda de Tom Nook  
Turntable ~ 2,580 ~ 645 ~ Carpa de Redd  
White Boom Box ~ 1,500 ~ 375 ~ Tienda de Tom Nook

-----

017. Diarios y Papel

Los Diarios y el Papel son dos elementos muy importantes de Animal Crossing. En los diarios mantienes tu calendario (e incluso puedes poner notas en ellos). Mientras tanto, el Papel sirve para mandar cartas a tus vecinos.

En esta sección encontrarás una lista de los diferentes tipos de diarios y de Papel que existen en Animal Crossing. Después del nombre encontrarás el precio al que lo puedes comprar, y seguido de eso viene la cantidad de dinero que Tom Nook te dará por ellos.

=====  
= Diarios =  
=====

Todos los diarios pueden ser adquiridos en la tienda de Tom Nook.

Blue Diary ~ 880 ~ 220  
Blue Polka Pad ~ 320 ~ 80  
Calligraphy Pad ~ 860 ~ 215  
Captain's Log ~ 980 ~ 245  
College Rule ~ 180 ~ 45  
Diary ~ 1,450 ~ 363  
French Notebook ~ 1,250 ~ 313  
Green Plaid Pad ~ 320 ~ 80  
Journal ~ 280 ~ 70  
Organizer ~ 1,260 ~ 315  
Pink Diary ~ 870 ~ 218  
Pink Plaid Pad ~ 320 ~ 80  
Red Polka Pad ~ 320 ~ 80  
School Pad ~ 200 ~ 50  
Scroll ~ 1,200 ~ 300  
Yellow Plaid Pad ~ 320 ~ 80

=====  
= Papel =  
=====

El Papel lo puedes comprar en la Tienda de Tom Nook por 160 Bells, al menos de que se indique lo contrario. Nook te comprará cada planilla por 10 Bells.

Airmail Paper  
Aloha Paper  
Bamboo Paper  
Blossom Paper  
Bluebell Paper  
Butterfly Paper  
Cloudy Paper  
Cool Neon Paper  
Cool Paper  
Dainty Paper  
Daisy Paper  
Deep Sea Paper  
Dizzy Paper

Dragon Paper  
Elegant Paper  
Essay Paper  
Fantasy Paper  
Felt Paper  
Festive Paper ~ Sólo lo usa Jingle, en Dic. 23  
Fireworks Paper  
Fortune Paper ~ Sólo lo usa Katrina, en Enero 1  
Gingko Paper  
Gyroid Paper  
Honeybee Paper  
Horsetail Paper  
Hot Neon Paper  
Inky Paper  
Ivy Paper  
Lacy Paper  
Lattice Paper  
Maple Leaf Paper  
Misty Paper  
Museum Paper  
Mystic Paper  
Neat Paper  
New Year's Card ~ Sólo lo usa tu Mamá, en Enero 1  
Noodle Paper  
Octopus Paper  
Orange Paper  
Panda Paper  
Parchment  
Petal Paper  
Polka-Dot Paper  
Rainbow Paper  
Rainy Day Paper  
Ranch Paper  
Ribbon Paper  
Simple Paper  
Skyline Paper  
Snowy Paper  
Sparkly Paper  
Spooky Paper  
Stageshow Paper  
Starry Sky Paper  
Steel Paper  
Sunset Paper  
Thick Paper  
Tile Paper  
Vine Paper  
Watermelon Paper  
Wing Paper ~ sólo lo usa el HRA  
Winter Paper  
Woodcut Paper  
Woodland Paper

A continuación se muestran las muchas formas que tienes para decorar tu casa. En paréntesis están los precios que pagarás en la tienda de Tom Nook. En los que no se incluye un precio se indica la forma en la cual lo puedes obtener.

(Nota: La palabra "Wall" corresponde al papel tapiz que va en las paredes. Las palabras "Tile", "Floor", "Rug", y "Carpet" corresponden a las alfombras.)

Ancient Wall ~ Ancient Tile (de Wendell/Saharah)  
Arched Window (2,150) ~ Parquet Floor (2,350)  
Backgammon Wall ~ Chessboard Rug (de Wendell/Saharah)  
Backyard Fence (800) ~ Backyard Lawn (880)  
Bamboo Wall (1,150) ~ Bamboo Flooring (1,360)  
Basement Wall ~ Basement Floor (de Wendell/Saharah)  
Blue Tarp ~ Closed Road (de Wendell/Saharah)  
Blue Wall (1,260) ~ Blue Flooring (1,580)  
Blue-Trim Wall (1,420) ~ Red Tile (1,680)  
Cabana Wall (1,480) ~ Cabana Flooring (1,680)  
Cabin Wall (1,200) ~ Cabin Rug (1,540)  
Chic Wall (1,860) ~ Plush Carpet (2,160)  
Citrus Wall (1,120) ~ Citrus Carpet (1,330)  
Classic Wall (2,100) ~ Classic Carpet (2,300)  
Classroom Wall ~ Classroom Floor (de Wendell/Saharah)  
Concrete Wall (800) ~ Steel Flooring (1,480)  
Desert Vista ~ Saharah's Desert (de Wendell/Saharah)  
Exotic Wall (1,420) ~ Exotic Rug (1,820)  
Exquisite Wall (1,470) ~ Exquisite Rug (1,960)  
Floral Wall (2,250) ~ Palace Tile (3,200)  
Garden Wall ~ Sand Garden (de Wendell/Saharah)  
Gold Screen Wall (2,180) ~ 18 Mat Tatami (1,150)  
Green Wall (1,050) ~ Green Rug (1,540)  
Groovy Wall (1,280) ~ Diner Tile (1,300)  
Harvest Wall ~ Harvest Rug (de Franklin)  
Imperial Wall (2,660) ~ Imperial Tile (2,980)  
Industrial Wall ~ Concrete Floor (de Wendell/Saharah)  
Ivy Wall (1,250) ~ Slate Flooring (1,380)  
Jingle Wall ~ Jingle Carpet (de Jingle)  
Kiddie Wall (1,500) ~ Kiddie Carpet (1,630)  
Kitchen Wall (1,120) ~ Kitchen Flooring (1,230)  
Kitschy Wall (1,240) ~ Kitschy Tile (1,280)  
Lattice Wall (1,780) ~ Kitchen Tile (1,890)  
Library Wall (1,680) ~ Tartan Rug (1,820)  
Lovely Wall (1,880) ~ Lovely Carpet (1,980)  
Lunar Horizon ~ Lunar Surface (de Wendell/Saharah)  
Manor Wall (1,050) ~ Opulent Rug (1,230)  
Meadow Vista ~ Daisy Meadow (de Wendell/Saharah)  
Mod Wall (1,200) ~ Ceramic Tile (1,390)  
Modern Screen (1,150) ~ Tatami Floor (1,340)  
Modern Wall (1,450) ~ Modern Tile (1,540)  
Mortar Wall ~ Mossy Carpet (de Wendell/Saharah)  
Mosaic Wall (2,100) ~ Mosaic Tile (2,300)  
Music Room Wall ~ Music Room Floor (de Wendell/Saharah)  
Office Wall ~ Office Flooring (de Wendell/Saharah)  
Old Brick Wall (1,200) ~ Charcoal Tile (800)  
Ornate Wall (1,580) ~ Ornate Rug (2,100)  
Parlor Wall (1,120) ~ Checkered Tile (1,680)  
Plaster Wall (880) ~ Birch Flooring (800)



Bud (leon) ~ Niño ~ Pera/Durazno ~ pide instrumentos y pinturas ~ "dood"

Dobie (lobo) ~ Niño ~ Amable ~ Durazno/Cereza ~ pide Rock Garden y Mossy Garden y Vase Set ~ "ohmmm"

Drift (rana) ~ Niño ~ Muy Dulce ~ Pera/ - ~ pide tema de construcción ~ "brah"

Elina (elefante) ~ Niña ~ Pera/Manzana ~ pide Serie Exótica y misc. ~ "shrimp"

Faith (koala) ~ Niña ~ Amable ~ - /Pera ~ pide Set de Teddy Bear ~ "aloha"

Flash (pájaro) ~ Niño ~ Agradable ~ Manzana/Durazno ~ pide Serie Blue ~ "babe"

Flossie (ratón) ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ Todo menos naranjas ~ "meep"

June (oso) ~ Niña ~ Muy Dulce ~ Durazno/ - ~ pide Serie Exotic ~ "rainbow"

Maelle (pato) ~ Niña ~ Sábelo-Toda ~ Manzana/Naranja ~ Pide glass-top table, plantas, vibraphone, e ítems Classic ~ "duckling"

O'Hare (conejo) ~ Niño ~ "amigo"

Pigleg (cerdo) ~ Niño ~ Muy Dulce ~ - /Durazno ~ "arrn"

Plucky (gallina) ~ Niña ~ Muy Dulce ~ Naranja/Cereza ~ pide ítems de Cabin y Ranch ~ "chicky poo"

Rowan (tigre) ~ Niño ~ Agradable ~ - /Pera ~ "mango"

Yodel (gorila) ~ Niño ~ Amable ~ Pera y Coco/Cereza ~ pide Serie Exotic ~ "odelay"

-----  
- Preguntas Frecuentes sobre la Isla -  
-----

- P: ¿Qué hago en la isla?

R: Entierra muebles en la isla, y deja la pala dorada. Cuando hayas bajado la isla al GBA, dale fruta a un isleño para hacerlo feliz, y luego haz que escarbe el mueble que enterraste. El/Ella reemplazará el mueble que escarbe por uno diferente, y si está muy feliz el mueble podrá ser uno extremadamente raro.

También, cada isleño odio una fruta, le gusta las otras, y vive de ellas. Cuando le des fruta, dejará caer una bolsa con Bells, que puede ser de entre 100 a 30,000. Si encuentras la fruta que le gusta al isleño, las bolsas de 30,000 serán más frecuentes.

Otra cosa que puedes hacer es dejar tu red/net en la isla. Cada par de minutos algo flotará que podrás atrapar. Estará intercambiando entre las siguientes cosas: herramientas, muebles, cofres con tesoro (te dan papel tapiz, de piso, o ropa), gyroids, pitfalls, basura, y quizá algo más. Sea lo que sea el objeto cuando el isleño lo atrape será lo

que obtendrás. Luego dale fruta al isleño para que te deje el ítem.

Otra cosa que puedes hacer es dejar tu caña de pescar en la isla. Dásela a tu isleño en el GBA, y has que vaya de pesca. El isleño pescará ya sea basura, pulpo, un pescado, un cofre, muebles, o un gyroid.

- P: Escuché que puedes duplicar ítems en "Animal Island". ¿Cómo lo hago?

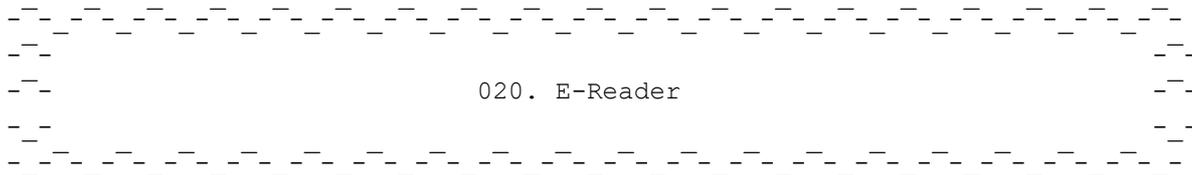
R: Aquí están las instrucciones.

1. Acude a la isla, y deja los ítems ahí.
2. Deja la isla y sálvala al GBA.
3. No presiones ningún botón en el GBA, y abandona el acre cuando llegues a tierra firme.
4. Habla con Kapp'n. Te preguntará a donde se fue la isla en tu GBA.
5. Cuando te de las opciones, escoge "Another Island".
6. Recoge tus ítems después de llegar a la nueva isla.
7. Presiona cualquier botón en tu GBA.
8. Abandona la isla y no salves la nueva isla al GBA.
9. Después de llegar a tierra firme, abandona el acre y regresa.
10. Habla con Kapp'n y regresa a la primera isla.
11. Encontrarás los ítems duplicados que recogiste en el paso 6.

- P: No me gusta mi isleño. ¿Hay alguna forma de cambiarlo?

R: Aunque no lo creas, ¡sí la hay!

1. Inicia un nuevo pueblo en una Memory Card
2. Acude a la isla de ese pueblo.
3. Si te gusta el isleño, avanza. Si no, repite el paso 1 y 2.
4. Pon la isla en tu GBA.
5. Ve a tu pueblo real.
6. Ve a la isla. Deberías tener todavía la otra en tu GBA.
7. Salva el Juego.



En esta sección encontrarás información relacionada con el E-Reader y su interacción con Animal Crossing de GameCube.

- P: ¿Qué es el e-Reader?

R: El e-Reader es un producto que vendió Nintendo. Dicho aditamento se conecta al Game Boy Advance y te permitía introducir cartas compradas previamente y acceder ciertas características especiales a través de ellas. Algunas cartas eran de Animal Crossing, lo que te permitía interactuar entre el e-Reader, Game Boy Advance, y GameCube.

- P: Tengo un GameCube y un Game Boy Advance Link Cable. Ahora, ¿dónde consigo las E-Cards?

R: En Latinoamérica es muy difícil conseguirlas. Te recomendaría que intentaras en tiendas especializadas en VideoJuegos, o que las compres a través de Internet en sitios web de Estados Unidos.

- P: ¿Tienes una lista de las e-cards disponibles?

R: ¡Claro!, Aquí está:

001 -- K.K. Slider  
002 -- Rover  
003 -- Porter  
004 -- Tom Nook (Nook's Cranny uniform)  
005 -- Tortimer  
006 -- Mr. Resetti  
007 -- Blathers  
008 -- Sable Able  
009 -- Mabel Able  
010 -- Kapp'n  
011 -- Bob  
012 -- Mitzi  
013 -- Punchy  
014 -- Ankha  
015 -- Paolo  
016 -- Teddy  
017 -- Potia  
018 -- Peanut  
019 -- Bliss  
020 -- Bunny  
021 -- O'Hare  
022 -- Bill  
023 -- Joey  
024 -- Maelle  
025 -- Biff  
026 -- Lobo  
027 -- Rasher  
028 -- Pigleg  
029 -- Rhoda  
030 -- Plucky  
031 -- Tad  
032 -- Drift  
033 -- Chevre  
034 -- Bangle  
035 -- Rowan  
036 -- Buck  
037 -- Bluebear  
038 -- June  
039 -- Cheri  
040 -- Apollo  
041 -- Cube  
042 -- Flash  
043 -- Yodel  
044 -- Faith  
045 -- Bud  
046 -- Flossie  
047 -- Pinky  
048 -- Nibbles  
049 -- Dotty  
050 -- Scoot  
051 -- Boris  
052 -- Goose  
053 -- Admiral  
054 -- Kody  
055 -- Pierce  
056 -- Puck  
057 -- Bones  
058 -- Dora  
059 -- Spike  
060 -- Jane

Cartas de Diseño, Serie 1:

D01 -- Shine Sprite  
D02 -- Jumpman Mario

Cartas de Música, Serie 1:

M01 -- Only Me  
M02 -- K.K. Faire  
M03 -- DJ K.K.  
M04 -- Mr. K.K.

Cartas Promocionales (únicamente en Nintendo Power):

PR -- Link Design card

Cartas de Personajes, Serie 2:

061 -- Tom Nook (Nook 'n' Go uniform)  
062 -- Pelly  
063 -- Copper  
064 -- Saharah  
065 -- Joan  
066 -- Jingle  
067 -- Redd  
068 -- Stinky  
069 -- Olivia  
070 -- Purrl  
071 -- Eloise  
072 -- Elina  
073 -- Eunice  
074 -- Baabara  
075 -- Dozer  
076 -- Grizzly  
077 -- Cookie  
078 -- Butch  
079 -- Filbert  
080 -- Sally  
081 -- Doc  
082 -- Coco  
083 -- Pompom  
084 -- Derwin  
085 -- Bubbles  
086 -- Chief  
087 -- Dobie  
088 -- Sampson  
089 -- Limberg  
090 -- Curly  
091 -- Lucy  
092 -- Ava  
093 -- Leigh  
094 -- Chuck  
095 -- Patty  
096 -- Jay  
097 -- Midge  
098 -- Puddles  
099 -- Lily  
100 -- Camofrog  
101 -- Boots  
102 -- Iggy  
103 -- Tybalt  
104 -- Cyrano  
105 -- Yuka

106 -- Elmer  
107 -- Peaches  
108 -- Vladimir  
109 -- Poncho  
110 -- Peewee  
111 -- Sprocket  
112 -- Marcy  
113 -- Kitt  
114 -- Buzz  
115 -- Roald  
116 -- Aurora  
117 -- Olive  
118 -- Franklin

Cartas de Diseño, Serie 2:

D03 -- Samus's Suit  
D04 -- Pikmin Pattern  
D05 -- Star Fox Emblem  
D06 -- K.K. Tour Tee

Cartas de Música, Serie 2:

M05 -- K.K. Country  
M06 -- K.K. Parade  
M07 -- K.K. Aria  
M08 -- Senor K.K. (with an accent over the "n")

Cartas de Jugadores, Serie 2:

P01 -- Boy (1)  
P02 -- Girl (1)  
P03 -- Boy (2)  
P04 -- Girl (2)

Cartas de Hermanos, Serie 2:

B01 -- Resetti Brothers

Cartas de Personajes, Serie 3:

119 -- Tom Nook (Nookway uniform)  
120 -- Phyllis  
121 -- Booker  
122 -- Wendell  
123 -- Katrina  
124 -- Gulliver  
125 -- Tangy  
126 -- Monique  
127 -- Kitty  
128 -- Opal  
129 -- Stella  
130 -- Cashmere  
131 -- Chow  
132 -- Goldie  
133 -- Bea  
134 -- Ricky  
135 -- Blaire  
136 -- Gaston  
137 -- Claude  
138 -- Weber  
139 -- Mallery  
140 -- Bertha  
141 -- Wolfgang  
142 -- Chico

143 -- Anicotti  
144 -- Truffles  
145 -- Cobb  
146 -- Betty  
147 -- Hank  
148 -- Stu  
149 -- Belle  
150 -- Anchovy  
151 -- Otis  
152 -- Jeremiah  
153 -- Huck  
154 -- Ribbot  
155 -- Liz  
156 -- Velma  
157 -- Rolf  
158 -- Snooty  
159 -- Sydney  
160 -- Winnie  
161 -- Cleo  
162 -- Annalise  
163 -- Rex  
164 -- Maple  
165 -- Hornsby  
166 -- Cesar  
167 -- Rio  
168 -- Carrie  
169 -- Mathilda  
170 -- Quetzal  
171 -- Hopper  
172 -- Ursala  
173 -- Lulu  
174 -- Pango  
175 -- Tom Nook (Raffle Day uniform)  
176 -- Timmy  
177 -- Chip  
178 -- Blanca  
179 -- Kabuki  
180 -- Ellie  
181 -- Groucho  
182 -- Maddie  
183 -- Static  
184 -- Snake  
185 -- Rocco  
186 -- Candi  
187 -- Sue E  
188 -- T-bone  
189 -- Twiggy  
190 -- Jambette  
191 -- Sven  
192 -- Gonzo  
193 -- Leopold  
194 -- Cupcake  
195 -- Queenie  
196 -- Friga  
197 -- Farley

Cartas de Diseño, Serie 3:

D07 -- Hero's Tunic  
D08 -- Triforce Tile  
D09 -- Kirby Wallpaper

D10 -- Resetti's Wrath

Cartas de Música, Serie 3:

M09 -- K.K. Elude  
M10 -- K.K. Lullaby  
M11 -- K.K. Condor

Cartas de Jugadores, Serie 3:

P05 -- Boy (3)  
P06 -- Girl (3)  
P07 -- Boy (4)  
P08 -- Girl (4)  
P09 -- Boy (5)  
P10 -- Boy (6)

Cartas de Hermanos, Serie 3:

B02 -- Mable & Sable  
B03 -- Timmy & Tommy

Cartas de Personajes, Serie 4:

198 -- Tom Nook (Nookington's uniform)  
199 -- Pete  
200 -- Copper  
201 -- Tommy  
202 -- Gracie  
203 -- Redd  
204 -- Jack  
205 -- Kiki  
206 -- Tabby  
207 -- Tom  
208 -- Dizzy  
209 -- Vesta  
210 -- Tutu  
211 -- Biskit  
212 -- Lucky  
213 -- Hazel  
214 -- Mint  
215 -- Gabi  
216 -- Genji  
217 -- Freckles  
218 -- Deena  
219 -- Rollo  
220 -- Freya  
221 -- Penny  
222 -- Rizzo  
223 -- Spork  
224 -- Hugh  
225 -- Egbert  
226 -- Oxford  
227 -- Bessie  
228 -- Piper  
229 -- Twirp  
230 -- Ace  
231 -- Emerald  
232 -- Cousteau  
233 -- Prince  
234 -- Alli  
235 -- Billy  
236 -- Zoe  
237 -- Ozzie

238 -- Ed  
239 -- Octavian  
240 -- Aziz  
241 -- Murphy  
242 -- Pudge  
243 -- Tiara  
244 -- Sandy  
245 -- Astrid  
246 -- Amelia  
247 -- Gwen  
248 -- Boomer  
249 -- Axel  
250 -- Nate  
251 -- Bitty  
252 -- Gruff  
253 -- Huggy  
254 -- Valise  
255 -- Wisp  
256 -- Don  
257 -- Rosie  
258 -- Woolio  
259 -- Daisy  
260 -- Pecan  
261 -- Pippy  
262 -- Pate  
263 -- Fang  
264 -- Carmen  
265 -- Hambo  
266 -- Hector  
267 -- Petunia  
268 -- Robin  
269 -- Wart Jr.  
270 -- Alfonso  
271 -- Nosegay  
272 -- Savannah  
273 -- Tank  
274 -- Louie  
275 -- Mr. Resetti

Cartas de Diseño, Serie 4:

D11 -- Yoshi's Egg  
D12 -- Poke Ball  
D13 -- Li'l Miser Shirt  
D14 -- Kapp'n's Kisser

Cartas "G", Serie 4:

G01 -- Copper & Booker

Cartas de Música, Serie 4:

M12 -- K.K. Chorale  
M13 -- K.K. Folk  
M14 -- Comrade K.K.

Cartas de Juegos de NES de 8-bit:

N01 -- Ice Climber  
N02 -- Mario Bros.

Cartas de Jugadores, Serie 4:

P11 -- Girl (5)  
P12 -- Girl (6)



El Foro de Justin's (para intercambiar ítems)

#### Patrones/Texturas:

[animalcrossing.web1000.com](http://animalcrossing.web1000.com)

El Sitio de Patrones de ss5joshua

[http://www.geocities.com/t\\_cromis/index.html](http://www.geocities.com/t_cromis/index.html)

El sitio de diseños de T. Cromis

<http://ickster.tripod.com/textures/>

Más patrones/texturas

[www.war3.com/warlock/ac trading](http://www.war3.com/warlock/ac trading)

DK Jr., Mario, Kirby, y demás patrones

<http://ickster.tripod.com/textures/>

Sitio de texturas de Green Latrine

[http://www.boomspeed.com/ranma\\_neko/](http://www.boomspeed.com/ranma_neko/)

Sitios de Texturas de Ranma

[http://www.boomspeed.com/ranma\\_neko/peveus.html](http://www.boomspeed.com/ranma_neko/peveus.html)

Página de Texturas de Peveus

<http://www.vgmaps.com/Other/SpecialStuff/index.htm>

El Atlas en Línea de VideoJuegos.

[http://www.pbase.com/jokey665/animal\\_crossing\\_textures](http://www.pbase.com/jokey665/animal_crossing_textures)

Sitio de Texturas de jokey665

#### Temas de Pueblo:

[http://animal-crossing.com/popup\\_melody.jsp](http://animal-crossing.com/popup_melody.jsp)

Crea tus propias melodías.

```
-----  
-----  
----- 022. Historial de Versiones -----  
-----  
-----
```

Versión 1.08 (Junio 20, 2005) - Se agregaron bastantes listas a la guía,  
con el motivo de hacer la guía lo más  
completa que se pueda.

Versión 1.00 (Mayo 11, 2005) - Primera versión en español de la guía.

```
-----  
-----  
----- 023. Información de Contacto -----  
-----
```

Si tienes una duda o pregunta sobre el Juego, visita el foro ubicado en:

<http://forums.cjb.net/guias.html>

Y pon un mensaje en el que menciones tu pregunta. En ese mismo foro recibirás la respuesta a tu pregunta, muy seguramente antes de que pasen 24 horas.

Recuerda que NO se requiere que te registres en el Foro para poner mensajes, pero no estaría mal que sí lo hicieras si piensas visitar seguido el Foro.

Si quieres comentar sobre este o demás Juegos, también lo puedes hacer en ese mismo foro.

La intención de realizar tus preguntas en el Foro es que de esta forma no solamente seré yo el que pueda responder tu duda, sino que cualquiera persona que visite el Foro te podrá ayudar.

En ese mismo foro puedes realizar contribuciones a la guía. Dichas contribuciones siempre son bienvenidas, y se te dará el reconocimiento correspondiente por haber colaborado con la guía. Contribuciones son: Cualquier información adicional que no está listada en la guía; Estrategias Alternas; Correcciones (ya sean de contenido u ortográficas); etc.

IMPORTANTE: No contesto preguntas ni dudas a través de correo electrónico. Solamente contesto a Preguntas y Dudas a través del Foro antes mencionado.

024. Copyright / Legal

~ This Guide is Copyright 2005 Leslie and Raúl Morales

~ La Versión Original de esta guía de Animal Crossing está en Inglés (escrita por Pikachu 4 President). Esta guía es, en su mayoría, una traducción, realizada por lu4R, con permiso de Pikachu 4 President.

~ Esta guía no puede ser reproducida bajo ninguna circunstancia, excepto para uso privado y personal. No puede ser puesta en ningún sitio web o distribuida públicamente sin permiso previo del autor. El uso de esta guía en cualquier otro sitio web o como parte de una exhibición pública está estrictamente prohibido, y es una violación de los derechos de autor (copyright). Asimismo, no está permitido alterar o modificar el contenido de esta guía.

~ Todas las marcas y derechos de autor contenidos en este documento son propiedad de sus respectivos dueños. (All trademarks and copyrights contained in this document are owned by their respective trademark and



IsaacofPainu, kappn3, jack925, Golden Son, Metaknight3000, porksoda, iluvgamecube, Dirk Gently, Bing147, Marth11, zeldafanatic15, kupop, DaSSBMmasta, tbone9012, SSTwinrova, Zeldas Majik 101, Acidpickle, GoldDean, Shadow Dino, Prof Elvin Gadd, Hjjf 309, deadmon, Secret240, xphile30, PrincessToadstool SevenYearOld, hyperporygonguy, sheikzelda, marbear758, Rabid Frothing Kirby, Toan Dark Cloud, LegatoBluesummers520, Trilly, Blade Echidna, DA boy reborn, Elekid 34, DarkDraconis, CubeKnight, Pikachu4u, wolfpiper, Draugluin, Samus Sedai, captain colorado, Omega DragoonX, Geno64, andypham007, MB Shafter, gijinkagato, Golden Hero, y deblaey, omnitarian, Knightshade, link333, Githon.

Un agradecimiento a T. Cromis y a BTB, por ayudarme a formatear esta guía correctamente.

Otros agradecimientos a: hypershadowmanx, harry349, without a cause, IVIiles Prower, y Abhishek.

This document is copyright lu4R and hosted by VGM with permission.