

```
-- Creamos leaderstats para mostrar dinero
game.Players.PlayerAdded:Connect(function(player)
    local leaderstats = Instance.new("Folder")
    leaderstats.Name = "leaderstats"
    leaderstats.Parent = player

    local dinero = Instance.new("IntValue")
    dinero.Name = "Dinero"
    dinero.Value = 0
    dinero.Parent = leaderstats
end)

-- Obtenemos el grupo de monedas
local monedas = workspace.Monedas:GetChildren()

-- Contador
local cantidad = 0

-- Recorremos todas las monedas con un for
for i = 1, #monedas do
    if monedas[i]:IsA("Part") then
        cantidad = cantidad + 1
    end
end

-- Mostramos cuántas hay
```

```
print("Cantidad de monedas:", cantidad)
```

```
-- Función para dar dinero y eliminar moneda
```

```
local function recogerMoneda(moneda, hit)
```

```
    local player = game.Players:GetPlayerFromCharacter(hit.Parent)
```

```
    if player and player:FindFirstChild("leaderstats") then
```

```
        player.leaderstats.Dinero.Value += 1 -- Aumenta en 1
```

```
        moneda:Destroy() -- Elimina la moneda
```

```
    end
```

```
end
```

```
if cantidad > 5 then
```

```
    print(";Hay muchas monedas!")
```

```
-- Cambiar color a dorado y agregar evento de desaparición
```

```
for i = 1, #monedas do
```

```
    if monedas[i]:IsA("Part") then
```

```
        monedas[i].BrickColor = BrickColor.new("Bright yellow")
```

```
        monedas[i].Touched:Connect(function(hit)
```

```
            recogerMoneda(monedas[i], hit)
```

```
        end)
```

```
    end
```

```
end
```

```
-- Hacer que giren
```

```
while true do
```

```
    for i = 1, #monedas do
```

```

        if monedas[i] and monedas[i]:IsA("Part") then
            monedas[i].CFrame = monedas[i].CFrame * CFrame.Angles(0, math.rad(5), 0)
        end
    end
    wait(0.03)
end

else
    print("Pocas monedas, sigue buscando.")
    -- Cambiar color a gris y agregar evento de desaparición
    for i = 1, #monedas do
        if monedas[i]:IsA("Part") then
            monedas[i].BrickColor = BrickColor.new("Medium stone grey")
            monedas[i].Touched:Connect(function(hit)
                recogerMoneda(monedas[i], hit)
            end)
        end
    end
end
end
end

```