

NYSE

Un juego de inversiones para 2 a 10 personas de
Ben Stanley

INTRODUCCION

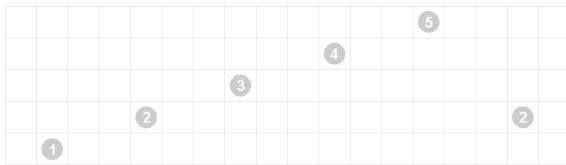
En **NYSE**, Hasta 10 jugadores compiten como banqueros de inversión en la bolsa de Wall Street para conseguir más dinero que el resto. Mientras compras acciones de industrias químicas (azul), tecnológicas (negro), de combustibles fósiles (rojo) o alimentarias (verde), el valor de las mismas aumenta. Pero ten cuidado con las maniobras especuladoras, ¡porque un 'crash' del mercado puede hacerte perderlo todo!

COMPONENTES

- 44 fichas en 4 colores (azul, negro, rojo, verde). 24 de ellas tienen un símbolo especial en el reverso (2 con puntas de flecha, 2 con círculos y 2 con flechas para cada color)
- 6 fichas grises numeradas (1, 2, 2, 3, 4 y 5) para crear el tablero de valores.
- 1 hoja de reglas
- Bolsa.

PREPARACION

Crea el tablero de valores de bolsa en el centro de la mesa colocando las fichas grises según la siguiente figura (se han dibujado unas líneas para ayudar en la colocación).



Vuelve boca abajo las 44 fichas de inversión, de forma que no pueda verse ningún símbolo. Sepáralas por color y forma 4 pilas, una de cada color.

Coloca las 4 pilas junto al tablero.

Toma 1 ficha de cada pila para controlar los valores de cada tipo de inversión. Estas 4 fichas se llaman 'marcadores', y se colocan a la izquierda de la ficha gris '1', formando una pila. Con esto indicamos que cada color tiene un valor de 1. No está permitido ver si estas fichas 'marcador' tienen un símbolo en el reverso.

El jugador inicial se elige al azar (o empieza el jugador que haya estado más recientemente en Nueva York).

COMO JUGAR

Comenzando por el jugador inicial, los jugadores se turnan en sentido de las agujas del reloj.

El jugador de turno debe hacer **una** y **sólo una** de estas tres cosas:

1. Coger una ficha de inversión de una cualquiera de las 4 pilas que aún tenga fichas. Una vez la tenga, deberá avanzar la ficha marcador del mismo color 1 espacio a la derecha. Si el marcador se encontraba a la izquierda de una ficha gris, pasará a su derecha. Y si se encontraba a la derecha de una ficha gris, pasará a la izquierda de la siguiente.

2. Utiliza la acción especial de una de tus fichas. Si alguna de tus fichas tiene un símbolo en el dorso, puedes utilizarla, provocando el siguiente efecto:

	<p>Puntas de flecha representan un ataque especulativo: El jugador descarta esta ficha y mueve un marcador cualquiera del tablero 2 espacios hacia la derecha. Esto normalmente hace aumentar el valor de ese color, excepto cuando llega al final del tablero, que desciende hasta el 2 o incluso puede desaparecer (avanzando más allá del 2).</p>
	<p>Círculos representan inversiones agresivas: El jugador descarta su ficha y puede robar 2 nuevas fichas en su turno. Recuerda que debes avanzar los marcadores correspondientes cuando robas fichas.</p>
	<p>Flechas representan un intercambio de acciones: el jugador descarta su ficha y puede intercambiar una cualquiera de sus fichas por otra de otro jugador. El jugador que realiza la acción elige el color que quiere recibir, pero es el otro jugador quien elige qué ficha de ese color quiere dar a cambio.</p>

3. Descartar una ficha de inversión de una de las 4 pilas. El jugador de turno puede descartar una ficha de una cualquiera de las 4 pilas. El marcador correspondiente **no** se mueve en este caso.

EL TABLERO DE VALORES

El tablero de valores es la zona donde están colocadas las fichas grises, que muestran cómo el valor de las acciones va creciendo hasta 5 para luego caer bruscamente al 2. El número de las fichas grises indica el valor de las fichas de ese color (en millones de dólares) en las manos de los jugadores. Cada ficha gris representa 2 posiciones (una a su izquierda y otra a su derecha).

										I	J
							G	H			
			E	F							
A	B	C	D							K	L

Los 4 marcadores comienzan en la posición A, mostrando que, al principio del juego, todos los colores valen 1. A lo largo de la partida, estos marcadores irían avanzando por el tablero (B,C,D,E,...). ¡Si un marcador se mueve más allá de 'L', queda fuera de la partida y el color correspondiente valdrá 0!

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando no queda ninguna ficha en las pilas de color.

Puntuación

Cada jugador cuenta las fichas que tiene de cada color y multiplica ese número por el valor correspondiente al color en el tablero de valores

El ganador es el jugador con más puntuación. En caso de empate, gana el jugador que tenga más fichas. Si el empate persiste, gana el jugador siguiente al que ha hecho terminar la partida (de entre los empatados).

Ejemplo:

Al final del juego, Andrea tiene **4 fichas rojas**, **4 azules**, **6 negras** y **0 verdes**.

El tablero está de la siguiente forma:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L

Por lo que Andrea puntúa 2×6 (negro) + 4×4 (azul) + 5×0 (verde) + 0×4 (rojo) = 28 Millones.

JUEGO EN SOLITARIO

El juego en solitario es igual al multijugador, y el objetivo es alcanzar la mayor puntuación posible. Sólo hay 2 diferencias con respecto a las reglas anteriores: (1) **debes** usar las acciones especiales que robes de las pilas en el primer turno que puedas, y (2) el intercambio de acciones (flechas) se realiza con las fichas de las pilas, no de otros jugadores (ya que no hay).

PREGUNTAS FRECUENTES

P. ¿Debo utilizar obligatoriamente mis acciones especiales?

R. No. Sólo en el juego en solitario estás obligado a hacerlo.

Q. ¿Pueden moverse los marcadores hacia la izquierda?

A. No. Siempre hacia la derecha.

Q. ¿Deben los jugadores mantener ocultas las fichas que han obtenido o deben permanecer a la vista de todos?

A. Se puede jugar de ambas formas, pero debe decidirse antes de comenzar.

JUEGO AVANZADO

Puedes cambiar el orden de las fichas grises antes de empezar, para provocar diferentes evoluciones de los precios. Ejemplo: 1,3,4,2,5,2.

DEDICATORIA

El diseñador, Benjamin D. Stanley, dedica este juego a todo aquel que valore la fe, la familia y los amigos por encima del dinero. Que te diviertas.