

Deuda eterna – Reglas

Objetivo del Juego: Aprovechar las materias primas que produce Latino América, industrializarlas e introducir los productos elaborados en los grandes mercados del Norte. Para ello cada jugador debe convertirse en empresario y sortear todos los inconvenientes que el juego presenta. El capital es aportado por el FMI con todo lo que ello implica: condicionamientos, devaluaciones, etc. El objetivo es superar los inconvenientes y prescindir del FMI.

Estructura: 1 Tablero de juego, 4 dados, 144 billetes (distintos valores), 18 lingotes reservas 18k, 36 pequeñas industrias (nacionales), 36 grandes industriales (multinacionales), 12 tarjetas de Propiedades, 17 tarjetas de Condiciones, 21 tarjetas de Solidaridad, 1 Barrera Proteccionista (ficha amalla), 1 reglamento.

El Tablero: El tablero está dividido en Norte y Sur. En el Norte están los países más desarrollados, una docena de industrias y el FMI que administra el capital. En el Sur, está LATINO AMÉRICA con materias primas que exporta sin valor agregado, hierro, cobre, trigo, ganado, etc.

Comienzo del juego

- En este juego participan de 3 a 6 jugadores. Uno de ellos hará de FMI (si este jugador conoce bien las reglas, puede también participar como un jugador más).
- Al iniciar el juego el FMI tiene en su poder todo el dinero y todas las propiedades.
- Cada jugador recibe 3 lingotes de oro (Reservas) y para saber el dinero que corresponde a cada uno tira un dado y recibe \$ 1000. Por cada punto que obtenga.
- Cada jugador elige una ficha para avanzar sobre el tablero y la coloca en la casilla " LATINO AMÉRICA "
- Comienza el jugador mas "gordo" arrojando 2 dados y colocando su ficha en el cuadro obtenido, luego continuará el jugador de su izquierda. El avance sobre el tablero es en el sentido de las agujas del reloj.
- Durante el juego los jugadores podrán hacer pactos entre ellos pero es conveniente analizar previamente la situación de cada uno.

Materias primas: En el Sur están las materias primas, cobre, hierro, azúcar, algodón, etc. Cuando un jugador llega a cualquiera de las doce casillas de materias primas pueden pasar dos cosas:

- El jugador recibe del FMI el valor indicado en la parte inferior de la casilla, que representa el precio de la materia prima.
- El jugador compra el terreno para industrializar la materia prima, en este caso pagará al FMI la cantidad indicada en la casilla y recibirá la tarjeta correspondiente.

Cuando el jugador llega a un terreno ya comprado por otro jugador no cobrará el valor de la materia prima ni tampoco pagará nada al dueño mientras éste no haya construido industrias en dicho terreno. No se pueden construir industrias en el mismo turno en que se compró el terreno, las inversiones se harán siempre previo al lanzamiento de los dados.

Industrias Nacionales:

- El dueño de un terreno de materia prima puede hacer en él inversiones construyendo "Industrias Nacionales". El precio de las mismas está indicado en las tarjetas de PROPIEDADES.

Por ejemplo: en AZÚCAR el jugador pagará al FMI la cantidad de \$150 por la primera Industria Nacional y colocará una pequeña industria sobre el tablero en la casilla correspondiente.

- Cuando el dueño de una industria nacional cae en la casilla del Norte correspondiente a su materia prima no pagará nada, "se supone que si tiene razón no compra caramelos en el exterior".
- Cada vez que un jugador cae en una industria nacional de otro, deberá pagarle al dueño la cantidad indicada en la casilla.

Ejemplo: En la casilla AZÚCAR deberá pagar \$100. Si el dueño cae en su casilla no cobra ni paga nada.

Industrias de Exportación: El jugador que ya tiene industria nacional puede ampliarla en el NORTE como de exportación, debiendo pagar al FMI el valor de la primera de exportación que figura en la tarjeta correspondiente (el terreno le corresponde). *Ejemplo:* Posee AZÚCAR, paga al FMI \$300.- por la primera industria de caramelos en el Norte. A partir de allí, cada vez que él caiga en la casilla CAMELOS, el FMI le pagará el valor indicado en la casilla (200). Cuando otro jugador cae en casillas con industrias de exportación instaladas, en lugar de pagarle al FMI, le pagará al dueño de la industria el valor indicado en la casilla.

Expansión industrial: Los jugadores pueden construir hasta tres industrias nacionales en cada terrero del Sur y otros tres de exportación en el Norte debiendo siempre corresponder los productos terminados a su materia prima.

Siempre deberán ampliar primero la industria nacional y luego la de exportación.

Ejemplo: Para tener dos de exportación deberá poseer dos nacionales por lo menos. Los precios de las industrias figuran en las tarjetas. El dueño de industrias cobrará a los otros jugadores el doble o el triple de la cantidad que indica cada "Casilla" según tenga dos o tres industrias. También recibirá del FMI, el doble o el triple cuando el mismo dueño caiga en sus industrias de exportación. **Importante:** Es el valor que figura en la casilla multiplicado por la cantidad de industrias instaladas. *Ejemplo:* El dueño del ESTAÑO tiene tres industrias nacionales y dos de exportación ELECTRÓNICA, cuando otro jugador cae en ESTAÑO, le pagará al dueño \$2100 (\$700 x 3) y si cae en electrónica le pagará \$2800 (\$1400 x 2). Cuando el mismo dueño cae en ESTAÑO no cobra nada. Pero si cae en el Norte, en ELECTRÓNICA el FMI le pagará los \$2800.

Reservas de oro

Cada jugador dispone de tres reservas de oro, (lingotes). Estas reservas no tienen un valor fijo ni pueden cambiarse por efectivo. En vez de pagar con dinero, un jugador puede pagar con una reserva de oro:

- Cuando cae en una de exportación o casilla vacía del Norte.
- Cuando pasa por la casilla FMI y debe pagar los intereses de esa vuelta.

Las reservas no pueden utilizarse para:

- Pagar fuga de capitales, golpes de estado, ni para levantar la barrera proteccionista.
- Para amortizar el capital de la deuda (solamente se pueden pagar los intereses).
- Para monopolizar.
- Para cubrir gastos ocasionados por las tarjetas de "CONDICIONES FMI".

Es importante usar las reservas de oro en el momento oportuno teniendo en cuenta su valor variable.

Cadenas industriales

Un jugador puede comprar cuantos terrenos quiera industrializar, pero le conviene comprar los del mismo color para ir formando cadenas industriales. La cadena se forma cuando un jugador tiene todas las materias primas de casillas de un mismo color.

El PETROLEO no forma cadena con otros productos.

Para hacer cadena en el Sur, el dueño debe construir en cada casilla del mismo color al menos una industria nacional, para la cadena del Norte debe tener al menos una de exportación en las casillas correspondientes. Cuando otro jugador cae en cualquiera de las casillas que forman la cadena, deberá pagarle al dueño el valor de la casilla por todas las industrias que estén construidas en dicha cadena. Si cae en el Sur pagará por todas las industrias nacionales construidas en esas casillas, si caen en el Norte, por todas las de exportación construidas en aquellas casillas. **Importante:** cuando el mismo dueño de la cadena llega a sus casillas del Sur no cobra nada, pero si alcanza cualquiera de las casillas del Norte donde tiene sus industrias en cadena, el FMI le pagará a él por todas las industrias de esa cadena. *Ejemplo:* Un jugador tiene la cadena verde. En ALGODÓN tiene dos industrias nacionales. En TABACO tiene otros dos y en CAFÉ una sola, si otro jugador cae en cualquiera de esas tres casillas tendrá que pagarle al dueño por las cinco industrias nacionales, en este caso debería pagar \$1450.-

Piratería industrial: Los jugadores antes de comenzar el juego deberán ponerse de acuerdo si aceptan o no maniobras de "piratería". La piratería industrial consiste en que un jugador pueda comprar las propiedades de otro jugador, aunque este último no las quiera vender. El FMI autoriza y se beneficia con un impuesto. Supongamos que "Pedro" tiene el CAFÉ con dos industrias nacionales y una de exportación, cuando ("María" cae en CAFÉ deberá pagarle a "Pedro" \$700 (350x2), pero "María" decide piratear el CAFÉ, para ello deberá pagarle al FMI el impuesto de \$2000 y luego deberá comprar el terreno con toda la inversión hecha por "Pedro", por lo tanto "María" desembolsará \$350 del terreno + \$1200 de la primera y segunda industria nacional + \$1000 por la primera de exportación. En total "María" paga \$2000 al FMI y \$2550 a "Pedro" y queda como dueña del CAFÉ (terreno e industrias). Solo se puede piratear en el Sur (en el Norte es como consecuencia). Un pirata puede ser pirateado, una propiedad puede ser pirateada una y otra vez por cualquier jugador.

Piratería de cadenas: Las cadenas industriales también se pueden piratear completas al caer un jugador en cualquier casilla de la cadena en el Sur y pagando lo precios de todos los terrenos e industrias construidas en la misma. Un jugador puede preferir comprar una sola propiedad para romper la cadena, en los dos casos pagará doble impuesto al FMI \$ 4000.

Las deudas: Para hacer todas las compras, pagos, o monopolios, los jugadores pueden pedir todos los préstamos que quieran al FMI. La cantidad mínima de un préstamo es de \$1000.- Los intereses son del 10% anual (equivale a una vuelta completa en el tablero), es decir cada vez que un jugador llegue o pase por la casilla del FMI deberá pagar los intereses. Si no tuviera dinero para pagar los intereses, deberá pedir un nuevo préstamo y pagarlos. El jugador que quiera amortizar su deuda pagando parte del capital deberá previamente llegar a la casilla del FMI y pagar los intereses de esa vuelta. Un jugador puede pagar los intereses de su deuda cualquiera sea la misma, con una reserva de oro. El jugador que cae en la casilla "NO PAGAR" no pagará los intereses de esa vuelta. El jugador que hace de FMI llevará las cuentas de las deudas de cada jugador en las hojas anotadoras.

Las devaluaciones: Cuando un jugador llega a una deuda de \$10000 debe presentarse en la casilla del FMI para renegociar su deuda. Deberá pagar los intereses de la vuelta (aunque no la haya completado) y el FMI devaluará la moneda. Con la devaluación la moneda del jugador vale menos. La devaluación consiste en jugar desde ahora con tres dados, esto le hará avanzar más rápidamente y pagará más seguido. Cuando el jugador logre amortizar su deuda y ésta sea menor de \$10000 fortalecerá su moneda y volverá a tirar con dos dados. La segunda devaluación la hace el FMI cuando la deuda de un jugador llega a \$20000 el jugador en crisis es llamado nuevamente a renegociar su deuda con el FMI, pagará los intereses correspondientes y a partir de ese momento jugará con cuatro dados. El máximo endeudamiento es \$30000, cuando un jugador llega a esa cantidad no recibe más préstamos y comienza el embargo económico. Las cantidades menores de \$50 en el pago de intereses no se tomarán en cuenta, siempre quedan a favor del que tenga que pagar.

El embargo económico: Si un jugador tiene \$30000 de deuda pero cuenta con algo de efectivo, puede seguir jugando normalmente, puede seguir jugando normalmente, pero al caer en una casilla donde deba pagar al FMI o a otro jugador y no le alcance, como no puede pedir más préstamos comienza el embargo económico. Para conseguir el dinero que necesita el jugador embargado pone a disposición del FMI una propiedad entera con industrias y terreno o solo el terreno si no tiene industria. El FMI subasta esa propiedad entre los demás jugadores con la base del 50% de la inversión (sumando terrenos e industrias). El jugador que ofrezca más en la subasta se quedará con la propiedad y entrega ese dinero al antiguo dueño. Si no hay oferta el FMI se quedará con la propiedad pagando al embargado el 50% de la inversión. Retirá del tablero las industrias embargadas que quedaron a disposición de nuevos compradores cuando caigan en esas casillas. Con el dinero recibido, el jugador embargado pagará su deuda y seguirá jugando normalmente, si todavía no le alcanza, entregará otra propiedad al FMI y se repetirá lo anterior. El embargado deberá seguir pagando los intereses correspondientes en cada vuelta y jugar con cuatro dados hasta tanto baje su deuda a menos de \$20000. A cada nueva deuda que no pueda pagar (por pequeña que sea) al FMI o a otro jugador, le será embargada y puesta en subasta otra propiedad. No se pueden subastar las industrias sin subastar también el terreno, lo que si puede hacerse si se tiene una cadena, es romperla subastando solamente una propiedad. El jugador embargado puede recuperarse pagando sus deudas, amortizando capital, fortaleciendo su moneda incluso comprando nuevamente sus antiguas industrias u otras. En el momento en que el jugador en problemas ya no tenga ninguna propiedad para ser embargada, entregará como último pago lo que le queda en efectivo, se declara en quiebra y se retira del juego.

Pactos entre jugadores: Los jugadores comenzarán a jugar solos, pero pueden unirse a lo largo del juego y usar una estrategia frente al FMI. Para llevar a cabo estos pactos, un jugador debe caer en la casilla LATINOAMERICANA entonces todos los jugadores quedan habilitados para hacer cualquier tipo de acuerdos. Ejemplos: Los jugadores pueden acordar "no piratear", venderse propiedades a precios que ellos mismos fijen y hacerse regalos en dinero, pero deben respetar las reglas normales del juego y los pagos al FMI. Cuando un jugador llega a la casilla "LATINO AMÉRICA" puede convocar a otros jugadores para jugar en pareja o en trío, los otros jugadores pueden unirse entre sí en esa jugada. Está prohibido formar cadenas industriales compartiendo los beneficios entre dos o tres jugadores sin haber formado parejas o tríos. Los que van a jugar en parejas o tríos se desplazan a la casilla LATINO AMÉRICA y continuarán su juego desde allí, cada uno con su ficha, pero previamente deberán pagar al FMI los intereses de sus respectivas deudas.

Parejas y tríos: Cuando dos o tres jugadores forman parejas o tríos, su dinero, reservas e industrias se ponen en común aunque cada uno de ellos deberá seguir jugando con su propia ficha y su propia deuda. Si la pareja o el

trío logran formar una o varias cadenas industriales obtendrán beneficios. Cada uno deberá pagar los intereses sobre su deuda, solo que el dinero sale del mismo pozo y como sus bienes son comunes, la pareja o el trío deciden si se paga con efectivo o reservas de oro, del mismo modo deben decidir a que integrante sumarle una nueva deuda teniendo en cuenta los límites de las devaluaciones (\$10000 la primera, \$ 20000 la segunda y \$30000 la tercera y el límite del embargo). Los integrantes de las parejas o tríos al igual que cualquier jugador tirarán con tres o cuatro dados según las devaluaciones, si alguno de ellos llega a los \$30000 de deuda podrá seguir jugando sin rematar ninguna propiedad, pero no podrá adquirir nuevas deudas, los remates comienzan cuando todos los integrantes de la pareja o trío llegan al límite del embargo.

Final del juego:

EMPATE: Si un jugador solo, o una pareja o un trío logra tener más de la mitad de LATINO AMÉRICA es decir siete terrenos (como mínimo) habiendo construido en cada uno de ellos al menos dos industrias nacionales y dos multinacionales en el Norte, ha conseguido igualar las fuerzas económicas con el FMI, por lo tanto se retira con todos los honores a disfrutar del logro sin tener en cuenta la deuda pendiente.

TRIUNFO EMPRESARIO: Si un jugador solo, o una pareja, o un trío logra tener los doce terrenos del sur industrializados y al menos una multinacional en cada terreno del Norte, pone de manifiesto sus grandes condiciones empresarias. El FMI no lo pudo estrujar y merece el aplauso de todos los jugadores.

TRIUNFO POR K.O.: Si un jugador solo, o una pareja, o un trío tiene doce terrenos del Sur con tres industrias nacionales en cada uno y las tres multinacionales respectivas, será considerado "Gran Campeón", ha puesto de espaldas al FMI. También es posible que los jugadores, solos o unidos vayan quebrando, que el FMI les embarque todas las propiedades y todos pierdan, y en este caso levanten pancartas con epítetos contra el FMI seguido de un corte de manga y comenzar otro partido.

Casillas especiales:

SOLIDARIDAD (4,16 y 36): Las tarjetas "SOLIDARIDAD", se barajan antes de comenzar el juego y se colocan boca abajo en el sitio correspondiente del tablero. Cada vez que un jugador cae en una casilla "SOLIDARIDAD" levanta la tarjeta de arriba, cobra su premio y la vuelve a colocar en la parte de abajo del mazo. Estas tarjetas entran en vigencia desde el comienzo del juego.

CONDICIONES FMI (8, 19 y 28): Estas tarjetas solo se toman cuando el jugador ya tiene deudas contraídas con el FMI y cae en las casillas "CONDICIONES FMI", igual que en SOLIDARIDAD se barajan antes de jugar y se colocan boca abajo en el sitio correspondiente del tablero.

AYUDA SOLIDARIA PARA EL DESARROLLO (10): cuando un jugador cae en esta casilla, puede en ese turno hacer cualquier inversión en industrias nacionales o de exportación a mitad de precio en los terrenos que posea.

FUGA DE CAPITAL (12): El jugador que caiga en esta casilla lanzará un dado, cada punto del dado equivale a \$1000 que deberá entregar al FMI (no se puede pagar con reservas de oro).

GOLPE DE ESTADO (18): Caer en esta casilla equivale entregar al FMI todo el dinero en efectivo que tenga el jugador, si no tiene efectivo no paga nada.

BARRERA PROTECCIONISTA (20): Cuando un jugador cae en esta casilla debe colocarse sobre ella la Barrera de Protección correspondiente, esta barrera no se levantará hasta que otro jugador caiga en la misma y la retire o hasta que los jugadores paguen entre todos \$2000 al FMI como derechos de exportación, unos pueden pagar más y otros menos, o alguno no, depende de la conveniencia de cada jugador, si después de pagar la tarifa y retirar la barrera, otro jugador vuelve a caer en la Casilla 20 nuevamente se impone la Barrera y se exigen los \$2000. Para quitar la Barrera siempre se deben pagar los \$2000 aunque quede un solo jugador. Mientras esté colocada la barrera, las multinacionales no producirán beneficios, si un jugador cae en alguna de ellas no le pagará al dueño, pero deberá pagarle al FMI la cantidad inicial indicada en la parte inferior de la casilla. Si es el mismo dueño que cae en la casilla no le paga al FMI pero tampoco cobra nada.

NACIONALIZACIÓN (24): Cuando un jugador alcanza esta casilla podrá escoger el terreno que prefiera entre los que todavía estén sin dueños en "LATINO AMÉRICA" y obtendrá gratis la primera industria nacional sobre ese terreno. Si todos los terrenos tienen dueño, podrá construir gratis una industria nacional o de exportación en cualquier terreno de su propiedad.

AYUDA USA (30): En esta casilla recibirá la generosa suma de \$50 para su desarrollo.

12 DE OCTUBRE DE 1492 (32): Descubrimiento de América, cada jugador entregará un lingote de oro (si no tiene no entregará nada).

NO PAGAR (38): Cuando un jugador llega a esta casilla no pagará intereses al FMI por su deuda en esa vuelta.

FMI (39): Cuando un jugador llega o pasa por encima de esta casilla deberá pagar los intereses de su deuda al FMI.

LATINO AMÉRICA: Cuando un jugador llega a esta casilla (exceptuando al inicio del juego), habilita a todos los jugadores para hacer pactos y uniones (parejas, tríos) etc