

1920

Wall Street



16 de septiembre de 1920: un carro tirado por caballos y cargado de dinamita estalla en el distrito financiero más famoso del mundo dejando multitud de víctimas.

Conviértete en un corredor de bolsa de Nueva York durante la convulsa segunda década del siglo XX. Manipula el mercado, compra acciones, incrementa tu capital y prepárate para ser el que más dinero tenga cuando todo vuele por los aires.

2 a 5 Jugadores - 45 Minutos - A partir de 12 años.

VISIÓN GENERAL

Los jugadores deberán comprar participaciones y hacer fluctuar el mercado para que éstas valgan lo máximo posible al final de la partida. Para ello disponen de un capital fijo al que poder acudir en cada turno y de un dinero en efectivo que podrán reponer con ventas esporádicas, préstamos y otros métodos. Además, deberán tener en cuenta que cada compañía les exige poseer un número mínimo de participaciones para poder puntuar y que, cuando se produzca el atentado, los descartes realizados pueden generar un evento negativo con el que tendrán que enfrentarse.

COMPONENTES

- 1 tablero de cotización
- 1 tablero de descarte (y de puntuación por el otro lado)
- 5 peones
- 5 discos de puntuación extra
- 22 monedas (15 de 1\$ y 7 de 3\$)*
- 4 cubos de valor de las compañías
- 110 Cartas:



43x Participaciones



40x Variaciones de mercado



5x "Préstamo"*



1x "Explosión"



5x "Capital" (con participación secreta)



5x Participaciones duales de inicio



1x "Valores Mínimos"



1x "Tendencia de Mercado"



Expansión: "Opción a Compra" (ver pág. 8)



Expansión: "Magnates" (ver pág. 8)

* Si en algún momento de una partida no hubiera monedas o préstamos suficientes, utilícese cualquier elemento sustitutivo.

LAS CARTAS



COSTE DE COMPRA
(ver pág. 4:
"Mover y Adquirir")

DINAMITA
(ver pág. 7:
"Descarte")

PUNTOS DE VICTORIA
(ver pág. 7:
"Final de partida")

El mazo de juego se compone de 2 tipos de cartas que se distinguen por el dorso:

- **VARIACIÓN DE MERCADO.** Estas cartas suben o bajan el valor de las compañías del mercado: maíz, algodón, acero y petróleo. Todas ellas tienen una cantidad fija de puntos que se sumarán al final de la partida. Algunas de estas cartas son acciones especiales (ver pág. 6: "Cartas de variación de mercado").



- **PARTICIPACIONES.** Todas ellas presentan una o dos participaciones de las 4 compañías disponibles. Los jugadores las adquieren y mantienen en secreto esperando que su valor aumente o pueden venderse para obtener dinero en efectivo. Algunas de estas cartas, además, hacen fluctuar el mercado cuando son adquiridas.



Además hay **5 participaciones duales de inicio** que al final de la partida te permiten elegir a que compañía de las dos mostradas pertenecen y también **6 participaciones de oro** que son muy valiosas porque funcionan como comodines que al final podrán ser convertidas en el tipo de participación que prefieras.



PREPARACIÓN

- 1 **Coloca el tablero de cotización por su lado azul*** a la vista de todos los jugadores y junto a uno de ellos que se encargará de manipularlo. Sobre él coloca las 4 fichas de valor de las compañías en las casillas de inicio marcadas.
- 2 **Coloca el tablero de descarte** a un lado y sobre él sitúa las 5 cartas de préstamo y las monedas formando la banca.
- 3 **Separa las 5 cartas duales de inicio y coge al azar tantas como jugadores participen en la partida.** El resto devuélvelas a la caja.
- 4 **Baraja juntas las cartas de participaciones y variación del mercado y crea el mazo de juego.** Colócalo boca abajo y coge 3 cartas al azar.
- 5 **Con esas 3 cartas, las cartas duales de inicio y la carta "Tendencia del mercado" por el lado verde, forma un circunferencia en el centro de la mesa.** Así, este rondel tendrá 6, 7, 8 o 9 cartas según jueguen 2, 3, 4 o 5 jugadores respectivamente.

Ejemplo de despliegue inicial en una partida a 3 jugadores



- 6** Roba 8 cartas del mazo y mezcla la carta de “Explosión” con ellas. Coloca estas 9 cartas sin mirar sobre el mazo y luego dale la vuelta, de manera que siempre se vea la próxima carta en salir y que la explosión esté en su parte final.



- 9** Se escoge un jugador inicial al azar que recibe la carta “Valores mínimos” por el lado que indica el número de jugadores que participan en la partida. Esta carta la coloca sobre la mesa frente a él bien visible para que todos puedan consultarla de un vistazo ya que indica la cantidad mínima de participaciones que un jugador deberá tener de cada compañía para poder puntuarla.



- 7** Baraja las cartas de capital y entrega una a cada jugador. Si sobra alguna, devuélvela a la caja sin mirar. El reverso de la carta de capital contiene una participación secreta que cada jugador consultará y mantendrá oculta de los demás y que formará parte de las participaciones conseguidas al final de la partida. Los jugadores colocan la carta con el capital orientado hacia ellos con el valor 4\$ (en partidas de 2 ó 3 jugadores) o 5\$ (en partidas de 4 ó 5 jugadores).

- 10** A partir del jugador inicial y siguiendo el sentido horario, todos los jugadores colocan su peón junto a una carta del rondel de su elección (más de un jugador puede ocupar la misma carta si lo desea) y ya está todo listo para empezar.

- 8** Cada jugador escoge un color y recibe el peón, el disco y 4\$ en monedas. Coloca el disco de puntuación extra sobre la carta de capital para que sirva de referencia del color de su peón.

** Para partidas de iniciación o con jugadores sin experiencia podéis empezar con el tablero de cotización naranja. Esta versión del tablero tiene barras más sencillas lo que hará las fluctuaciones más previsibles y fáciles de controlar.*



TURNO DEL JUGADOR

El jugador inicial realiza su turno completo y el orden de juego continúa en sentido horario.

Un jugador puede, al empezar o terminar su turno, colocar una moneda de 1\$ sobre la carta "*Tendencia del mercado*" para voltearla y cambiar el sentido de movimiento dentro del rondel.



Consejo: Gira también los peones para que siempre estén mirando en la dirección de movimiento.

En su turno un jugador puede realizar una de estas 3 acciones: "*Mover y adquirir*", "*Vender*" o "*Aumentar capital*".

A- MOVER Y ADQUIRIR

El jugador debe mover su peón en el sentido que marca la carta "*Tendencia del mercado*" tantos espacios como desee hasta alcanzar la carta que quiere comprar. Siempre debe mover como mínimo un espacio. No se puede comprar la carta sobre la que se comienza a no ser que el jugador dé una vuelta completa al círculo.

El precio de la carta a comprar es la suma de estos factores:

- 1\$ por cada movimiento que ha hecho el peón hasta llegar a la carta.
- El número de "\$" impreso en la carta a comprar.

Para pagar en cada turno este coste, el jugador dispone siempre del dinero de su carta de capital. En caso de que fuera

insuficiente deberá completarlo pagando monedas a la banca.

Además, si la carta que quiere adquirir está ocupada por los peones de otros jugadores **deberá pagarles 1\$ en efectivo a cada uno.**

Una vez realizado el pago, el jugador deberá conservar la carta o descartarla.

Conservar la carta

Si es una participación, se modificará el valor de la compañía si la carta lo indica y se colocará boca abajo formando una pila frente al jugador. Esta pila puede consultarla siempre que quiera.

Si es una carta de variación de mercado, se subirá o bajará el valor de la compañía tantos niveles como indique la carta, pero nunca por debajo del mínimo o por encima del máximo del valor indicado en el tablero de cotización. Después, se colocará en una pila diferente a la anterior. Todas las cartas de variación de mercado otorgan puntos al final de la partida. También hay algunas cartas especiales (ver pág. 6: "*Cartas de Variación de Mercado*").

Descartar la carta

En este caso no se ejecutará ningún efecto ni modificación en el tablero de cotización. El jugador deberá colocar esta carta en una de las 3 zonas del tablero de descarte (ver pág. 7: "*Descarte*").

Tras la compra de la carta, el jugador roba la carta superior del mazo y la coloca en el lugar de la carta adquirida.



Rojo tiene un capital de 5\$ y escoge "Mover y Adquirir" para avanzar 3 pasos en busca de las dos participaciones de maíz. Tras pagar 1\$ en efectivo a Azul por estar en la carta, debe resolver el coste de su compra de 5\$ (3\$ por movimiento y 2\$ por la carta). Lo hace con su capital, sin tener que gastar más efectivo.



TENDENCIA DEL MERCADO

Un jugador puede mover a la carta *"Tendencia del Mercado"*. Tras resolver el coste del movimiento (en esta carta no se paga 1\$ a otros jugadores), el jugador recoge todo el dinero acumulado sobre ella y **descarta la carta superior del mazo** (ver pág. 7: *"Descarte"*).

B- VENDER

El jugador tiene la opción de vender una carta de participación para aumentar su efectivo. En este caso, el jugador no mueve su peón y ejecuta en orden:

- 1- Descarta la carta en la que está su peón (ver pág. 7: *"Descarte"*).
- 2- Selecciona una carta de participación de su pila personal y la coloca en lugar de la carta descartada para recibir de la banca la mitad del valor de la compañía que indica el tablero de cotización (redondeando hacia arriba).
- 3- Añade la carta superior del mazo a la carta vendida. Estas 2 cartas son ahora un conjunto y el precio a pagar por ellas es la suma de ambos costes. Si en un turno posterior, un jugador las adquiere podrá decidir conservarlas, descartarlas o conservar una y descartar otra.

EJEMPLO DE VENTA:

- 1) **Rojo** descarta la carta en la que está su peón.



- 2) Coloca en su lugar una participación de **acero** y, como su valor está en 7, cobra 4\$.



- 3) Añade la carta superior del mazo para formar un conjunto de 2 cartas.



Importante: Un jugador no puedes escoger *"Vender"* si su peón ya está sobre un conjunto de 2 cartas o si se encuentra sobre la carta *"Tendencia del Mercado"* (que nunca puede ser descartada).

Casos especiales:

- En el caso de vender una **participación dual de inicio**, se considerará que se vende una participación de la compañía que menor valor tenga en el tablero de cotización de las dos representadas.
- En el caso de vender una **participación de oro** se considera que se vende una participación de la compañía que menor valor tenga en el tablero de cotización.
- En el caso de vender una **carta con dos participaciones**, se recibe el valor que indique el tablero de cotización.

C- AUMENTAR CAPITAL

El jugador que quiera mejorar su capital no mueve su peón y:

- 1- Paga 2\$ a la banca.
- 2- Descarta la carta superior del mazo (ver pág. 7: *"Descarte"*).
- 3- Gira su carta de capital aumentando su valor en un punto.



PRÉSTAMOS



Si en cualquier momento de la partida, ya sea en su turno o en el turno de un oponente, un jugador necesita gastar más efectivo del que tiene, recibe una carta de préstamo. Esta carta le da 5\$ de la banca pero supone una penalización de 8 puntos al final de la partida. Los préstamos nunca pueden devolverse.

Si en otro momento, el mismo jugador necesita un segundo préstamo, deberá voltear la carta de préstamo y recibirá otros 5\$ pero con 16 puntos de penalización.

CARTAS DE VARIACIÓN DE MERCADO



La mayoría de las cartas muestran la subida o bajada de un punto o dos en una determinada compañía. Aunque también hay algunas cartas especiales:

SUBIDA SORPRESA. Sube el valor de la compañía que desees.

BAJADA SORPRESA. Baja el valor de la compañía que desees.



FLUCTUACIÓN AL ALZA. Sube un punto el valor de la compañía o compañías que estén más bajas en el tablero de cotización.

FLUCTUACIÓN A LA BAJA. Desciende un punto el valor de la compañía o compañías que estén más altas en el tablero de cotización.

FLUCTUACIÓN MIXTA. Sube un punto el valor de la compañía o compañías que estén más bajas y descendiendo un punto las que estén más altas en el tablero de cotización.

DÍA NEGRO. Todos los jugadores, incluido el que compró la carta, entregan 2\$ a la banca. Si alguno no tiene suficiente se verá obligado a pedir un préstamo (ver “Préstamos” en la parte superior).

MERCADO DE VALORES. El jugador selecciona una de sus participación que no sea de oro y la muestra. Si ha mostrado una participación dual de inicio deberá elegir, sólo durante este intercambio, a cual de las dos compañías representa.

Los rivales deberán seleccionar una participación de las suyas que tampoco sea de oro y **que no sea de la misma compañía que la del jugador**. Todos las ponen boca abajo en la mesa, las desvelan a la vez y el jugador, entonces, **debe** intercambiar su carta con alguna de las mostradas.



Nota: Si un jugador no tiene ninguna participación válida para seleccionar, deberá enseñar todas las participaciones que tiene para demostrarlo.

Importante: En partidas de dos jugadores esta carta no se utiliza y hay que devolverla a la caja en cuanto salga.

DESCARTE

Durante la partida, un jugador puede descartar una carta según la acción escogida:

- Al “*Mover y adquirir*” puede descartar la carta o cartas compradas.
- Al “*Mover y adquirir*” si se ha parado en la carta “*Tendencia de mercado*”, descarta obligatoriamente la carta superior del mazo.
- Al “*Vender*” descarta obligatoriamente la carta sobre la que está situado su peón.
- Al “*Aumentar Capital*” descarta obligatoriamente la carta superior del mazo.

El jugador coloca la carta descartada boca arriba en una de las 3 zonas del tablero de descarte a su elección. Cada zona representa un evento negativo contra la economía que se podrá activar al final de la partida cuando se produzca la explosión.

Las cartas en el descarte se colocarán apiladas y no podrán ser consultadas en ningún momento. Al final de la partida, la pila que más iconos de dinamita tenga será el evento que se ejecutará. **En caso de empate entre las dos pilas con más dinamita**, no se ejecutará ninguno y el sistema capitalista no se habrá visto afectado por el cruel atentado.



Las participaciones de oro no sirven como comodín. En su lugar, cada una vale 3 monedas.

Cada jugador cuenta una participación menos de las que tenga en cada una de las 4 compañías.

El valor de las 4 compañías desciende a la mitad (redondeando hacia arriba).

FINAL DE PARTIDA

Si tras el turno de un jugador aparece la carta “*Explosión*” en el mazo, el siguiente jugador deberá inmediatamente descartarla en la pila que prefiera. Si ese jugador es el inicial, la partida acaba. Si no lo es, prosigue hasta el final del turno del jugador a su derecha. **A continuación, se realiza la puntuación final:**



- 1- **Revisa las pilas de descarte** para comprobar si hay un evento que se ejecute.
- 2- **Voltea el tablero de descarte** y coloca los peones en el “0” del tablero de puntuación.
- 3- **Cada jugador descubre las participaciones adquiridas y las apila por compañías.** También revela y agrupa la participación secreta que tenía tras su carta de capital (anotando los puntos que indique si tuviera alguno). Cada jugador debe escoger a qué compañía pertenecen sus participaciones de inicio duales y sus participaciones de oro.
- 4- Cada jugador suma el **valor de puntos fijos de sus cartas de variación de mercado** y resta el valor de los préstamos adquiridos.
- 5- Se anuncia en alto el valor final del maíz que indica el tablero de cotización y **solo los jugadores que tengan el número de participaciones, o más, indicado en la carta “Valores Mínimos”** multiplican el valor por su número de participaciones y lo anotan. Se repite el proceso con el resto de compañías: algodón, acero y petróleo.
- 6- Finalmente cada jugador suma **1 punto por cada 1\$** de efectivo que posea.

Nota: Los jugadores que superen los 50 o 100 puntos, lo indican usando el disco de su color en los espacios adecuados del tablero de puntuación.

El jugador con más puntos es el ganador. En caso de empate, el jugador de entre ellos, que tenga más capital. Si sigue habiendo empate, la victoria es compartida.

EXPANSIÓN: MAGNATES

Grandes magnates de los negocios premiarán a los jugadores que lleven a los extremos los valores de las compañías.

Cada “Magnate” presenta una cara con una recompensa para el jugador que la obtiene y otra con un castigo para los demás.

Al principio de la partida se decide con qué lado (recompensa, castigo o una mezcla de ambos al azar) se quiere jugar. Luego, se barajan las 4 cartas y se colocan junto a la parte superior del tablero de cotización de izquierda a derecha para que cada una se relacione con una de las compañías.

Cuando un jugador, en su turno, haga que una compañía llegue al máximo o al mínimo de su valor, ejecuta el efecto de esa carta “Magnate” y la retira del juego.



Conserva esta carta para ganar 2 puntos al final de la partida.

El jugador entrega la carta a un rival que la conserva para perder 2 puntos al final de la partida.

El jugador coge las monedas en “Tendencia del Mercado”.

Los demás jugadores pagan 1\$ a la banca.



El jugador puede pagar 3\$ a la Banca y eliminar un préstamo.

Los demás jugadores que tengan capital 6 o superior bajan 1 nivel.

El jugador coge 1 carta de las visibles en las pilas de descarte y la añade a sus cartas.

Los demás cogen una de sus cartas de participación o variación de mercado y la devuelven a la caja.



EXPANSIÓN: OPCIÓN A COMPRA

Cada jugador recibe al principio de la partida, la carta “Opción a compra” de su color.



En cualquier momento de su turno, incluso tras reponer carta del mazo, un jugador puede **pagar 1\$ en efectivo** a la banca para colocar su carta “Opción a compra” bajo cualquier carta del rondel que no tenga colocada una “Opción a compra” de un rival.



Importante: No se puede colocar “Opción a compra” bajo un conjunto de 2 cartas formado por una venta anterior.

Esta “Opción a compra” **aumenta en 2\$** el coste de esa carta para cualquiera de los demás jugadores. Un jugador no puede recuperar voluntariamente su carta colocada de “Opción a compra”. Solo puede hacerlo cuando la carta bajo la que está es comprada (al “Mover y adquirir”) o descartada (al “Vender”) por él mismo u otro jugador.

Una carta que tenga asignada una “Opción a compra” no se considera que sea un conjunto, así que se puede escoger la opción de “Vender” sobre ella.



1920 WALL STREET

Autor: Perepau Llistosella

Ilustración y diseño: Pedro Soto

Reglas: Pedro Soto

Editado por: Looping Games S.L.
(www.loopinggames.com)

Agradecimientos: A mis estrellas Mercè, Sara, Laura y Amanda. Gracias por vuestra luz. A nuestros amigos y, ahora, socios César y Víctor que han vivido por primera vez como editores el nacimiento de este juego desde que era un prototipo... ¿Emocionante, no?