

## INSTRUCTIVO DE JUEGO “BROKERS”

“Brokers” es un divertidísimo y ágil juego de cartas en el cual pueden participar de tres a ocho jugadores. El juego se basa en las frenéticas negociaciones y bulliciosos desplantes que se llevan a cabo en el piso de venta en el Mercado de la Bolsa de Valores. Los jugadores serán corredores de bolsa (Brokers) que tratarán de lograr acaparar las nueve acciones de una misma empresa. Esto lo harán mediante el intercambio cartas de títulos con sus adversarios, con la esperanza de recoger todas las cartas del mismo tipo en el juego.

**Objetivo.-** Ser el primer jugador en acumular 500 puntos. Esto se hace mediante la recopilación de cartas que representan las acciones de las industrias en el mercado abierto. Hay nueve cartas para cada una de estas industrias con diferentes valores de puntos por industria.

**Preparación.-** Dentro del juego encontrarán 3 posicionadores rectangulares y una planilla de etiquetas, de la cuales deberán pegar 4 etiquetas por posicionador, el par de etiquetas grandes con el Tiburón 1 sobre las caras rectangulares del posicionador y el par de etiquetas chicas “1 Shark” sobre la base; lo mismo se hará para los dos posicionadores restantes. Posteriormente se colocan al centro de la mesa de juego. El juego de Brokers cuenta con 72 cartas, según el número de jugadores serán las cartas a utilizar:

Si participan 8 jugadores se utilizan las 72 cartas, si participan 7 jugadores se retirarán un juego de 9 cartas de un mismo valor y color, si participan 6 jugadores se retiran dos juegos de 9 cartas (de dos valores y colores distintos), este mismo criterio se aplicará proporcionalmente, si los jugadores a participar son menos.

Los juegos de 9 cartas que se deberán retirar en caso de ser necesario, serán las que marquen el menor número de puntos.

La idea es que por cada jugador participante deberá existir un juego de nueve cartas. El mínimo de jugadores a participar son 3.

Una vez hecha esta separación, se barajan las cartas y se reparten boca abajo una a una, de modo que cada jugador tenga 9 cartas. Los jugadores no pueden mostrar sus cartas y deben evitar que los demás jugadores vean su juego.

**Inicio de Juego.-** Una vez que todas las cartas han sido repartidas, los jugadores deberán acomodar rápidamente las cartas sobre su mano por color y valor para agilizar el intercambio de cartas, el jugador que repartió será el encargado de anunciar el inicio de la partida diciendo en voz alta “Inicia la Sesión”.

En este juego no hay turnos ni privilegios, al momento de iniciar la sesión, todos los jugadores podrán comenzar simultáneamente a hacer sus ofrecimientos y tomar las ofertas de intercambio que les oferten los demás jugadores. El intercambio de las cartas se hace bajo las siguientes condiciones:

- 1) El intercambio de cartas puede ser de solo de 1 a 4 cartas máximo.
- 2) El intercambio de cartas se debe hacer mostrando las cartas que se desean cambiar boca abajo, no se puede mostrar ni decir el valor o color de las cartas a intercambiar.
- 3) Si se intercambian más 2, 3, o 4 cartas estas deben ser del mismo valor y color (pares, tercias o cuartetas) e igualmente las que se reciban deben cumplir estas características.
- 4) Para solicitar el intercambio de cartas es obligación del Broker anunciar repetidamente en voz alta solo el número de cartas que ofrecen de intercambio, ejemplo:  
Si solicitas 2 cartas deberás decir... **¡dos, dos, dos!** si son 3 cartas deberás decir... **¡tres, tres, tres!** , únicamente puedes mencionar el número requerido, nunca ni el valor ni el color y por supuesto tampoco puedes mencionar el tipo de cartas que estas ofertando.

5) El intercambio se puede hacer con cualquier jugador, siempre y cuando el intercambio sea de igual número de cartas, esto es que **si ofreces cuatro**, el jugador que acepte tu oferta **deberá darte cuatro**.

**Acaparamiento del Mercado.-** Cuando un jugador logra ser el primero en acaparar las 9 cartas de título (mismo valor y color), deberá tomar rápidamente el posicionador con la etiqueta “1 Shark” (Tiburón 1) y dejar de participar en la ronda, el segundo jugador en obtener las 9 cartas de un mismo título, igualmente deberá tomar rápidamente el posicionador con la etiqueta “2 Shark” y dejar de participar en la ronda, lo mismo sucederá con el tercer jugador en obtener las 9 cartas.

La partida termina cuando un tercer jugador obtiene las 9 cartas y toma la base “3 Shark”, en ese momento éste debe gritar “Cierre de Sesión”. En ese momento los 3 jugadores que lograron obtener los tiburones deberán mostrar sus cartas para corroborar su triunfo. Posteriormente se procederá a anotar solo el puntaje de los que lograron obtener uno de los 3 posicionadores de Tiburón. Los Brokers que no lograron obtener Tiburón no obtendrán ningún punto

**Puntaje.-** El valor de puntos obtenidos al reunir los 9 títulos de una misma industria, son los que vienen marcados en las esquinas de la carta, la industria que representan son:

50 Puntos 9 cartas de “Mensajería”  
60 Puntos 9 cartas de “Transporte”  
65 Puntos 9 cartas de “Automotriz”  
70 Puntos 9 cartas de “Energía Sustentable”  
80 Puntos 9 cartas de “Eléctrica”  
85 Puntos 9 cartas de “Minera”  
90 Puntos 9 cartas de “Telecomunicaciones”  
100 Puntos 9 cartas de “Petrolera”

1° lugar obtiene los puntos que marca el juego de los 9 títulos logrados.

**Ejemplo: Si obtiene los nueve títulos (cartas) de industria Eléctrica gana 80 puntos**

2° lugar obtiene el valor de los títulos logrados menos 20 puntos por pérdida de valor en el mercado.

3° lugar obtiene el valor de los títulos logrados menos 40 puntos por pérdida de valor en el mercado.

Es importante que al terminar una sesión se anoten los puntos de los jugadores ganadores

**Estrategia.-** Para aspirar a ganar, tendrás que estar muy al pendiente de los ofrecimientos de cartas de los Brókers e intercambiar lo más rápido posible tus cartas, igualmente deberás hacerte oír, al ofertar las cartas que quieres cambiar, ya que como te darás cuenta se volverá un verdadero caos. Al hacer tus intercambios, busca hacerlo con todos los Brokers, ya que suele suceder que al intercambiar las cartas que no te eran útiles, estas mismas te vuelvan a regresar porque solo estas concentrando tus intercambios con los Brokers que tienes más cerca.

### **Bono Especial Tiburón Blanco**

Si un jugador ganador de Tiburón logra durante las partidas sumar 4 triunfos con las mismas acciones, podrá reclamar el Bono Especial “Tiburón Blanco” que le otorgara 50 puntos extra, que les serán anotados en su cuenta. La reclamación se debe hacer en cuanto esto suceda, si lo hace después, no les serán otorgados.

### **Penalizaciones**

-Si un jugador recibe un intercambio de cartas y estas no son todas de la misma industria (valor y color), deberá anunciarlo inmediatamente para anular el comercio y solicitar al jugador el regreso de las cartas intercambiada, al

jugador que infrinja esta regla se le aplicara como sanción, la perdida de 20 puntos que serán deducidos de su puntuación.

-Suele suceder que al completar sus nueve títulos el primer y segundo lugar se equivoquen al tomar el Tiburón correspondiente, si esto sucede el jugador que se equivoque, ya no podrá cambiarlo y se tendrá que quedar con él y atenerse a la puntuación que este le otorga. Si esto le sucede al primer lugar, la suerte le dará la oportunidad al segundo lugar de poder tomar el Tiburón del primer lugar y ganar más puntos, pero también podría ocurrir que este también se equivoque y sea el tercer lugar el más beneficiado.

-Al terminar un "Cierre de Sesión" se debe proceder a verificar los títulos obtenidos por los ganadores, si alguno de ellos no cumple con los nueve títulos solicitados, se le sancionara con la pérdida de 50 puntos que le serán descontados de su puntuación y por supuesto no recibirá puntos por el tiburón logrado.

### **Fin del juego**

El juego finaliza cuando un jugador logre acumular 500 puntos o más.