

Reglas del juego

Traducción: Juan Francisco Torres



45 minutos



2 - 5



13+

Seth Van Orden
Brett Sobol





Stockpile es un frenético juego económico sobre inversiones en compañías, información privilegiada, y manipulación del mercado. Cada jugador actúa como un inversionista privado con el objetivo de amasar la mayor ganancia neta.

Objetivo

El jugador con la mayor cantidad de dinero al final de la partida es el ganador.

Preparación

- 1 Cada jugador debe tener una **Ficha de Oferta**, un **Tablero de jugador**, y **\$20.000** en **Cartas de Dinero** (tres billetes de \$5K y cinco billetes \$1K). Coloca las cartas de dinero restantes al lado del tablero.
- 2 Coloca el **Marcador de Turno** en el espacio de calendario en el tablero de juego que corresponde al número de jugadores.
- 3 Coloca un Marcador de Precio en los valores iniciales de cada acción, indicados por los círculos oscuros.
- 4 Mezcla y coloca las **Cartas de Compañía** y las **Cartas de Pronóstico** al lado del tablero en pilas separadas.
- 5 Toma una carta de cada uno de los seis tipos diferentes de cartas de acciones del **Mazo de Mercado** y reparte una a cada jugador. Cada uno de ellos coloca esta acción boca abajo en el espacio de **Portafolio de Acciones** en su tablero de jugador. Esta acción tiene la misma función que las otras acciones obtenidas durante la partida. Coloca cualquier carta extra de regreso en el **Mazo de Mercado**, mezcla las cartas y coloca el mazo boca abajo al lado del tablero.
- 6 La partida inicia con el jugador que pagó más por la comida anterior. Dale a este jugador el **Marcador de Primer Jugador**.

Figura 1 –
Preparación
para cinco
jugadores





✗ Marcador de Turno (1)

Marcadores de Precio (6)



Cartas de Compañía (6)



Cartas de Pronóstico (6)



Tableros de Jugador (5)



Fichas de Oferta (7)



Cartas de Dinero (100)



Marcador de Primer Jugador (1)



Cartas de Acciones (10x6 Tipos=60)



Cartas de Costo de Comercio (4x3 Tipos=12)



Cartas de Accion (4x2 Tipos=8)



Mazo de Mercado (80)

La Ronda

Stockpile se juega en varias rondas según el número de jugadores (ver Figura 2). El juego comienza con el jugador que tiene el Marcador de Primer Jugador y continúa en el sentido de las agujas del reloj. Al final de cada ronda, el Marcador de Primer Jugador se pasa al siguiente jugador a la izquierda.

Cada ronda consiste de seis fases:

1. Fase de Información
2. Fase de Suministro
3. Fase de Demanda
4. Fase de Acción
5. Fase de Venta
6. Fase de Movimiento



Figura 2 - El Marcador de Turno muestra el número de rondas según el número de jugadores.

El número de rondas de juego se basa en el número de jugadores como se indica en el tablero. El Marcador de Turno muestra el número de rondas que quedan en el juego.

1. Fase de Información

Durante la Fase de Información, cada jugador recibe una Carta de Compañía y una Carta de Pronóstico.

Las Cartas de Compañía se unen a las Cartas de Pronóstico para indicar el movimiento del valor de una acción. El movimiento del valor de una acción ocurre al final de la ronda, durante la Fase de Movimiento.

Ejemplo: En la Figura 4, la Carta de Compañía de American Automotive se une con la Carta de Pronóstico +2. Por lo tanto, durante la Fase de Movimiento, el valor de la acción de American Automotive aumentará en dos.

Pasos de la Fase de Información:

1. Reparte una Carta de Compañía y una Carta de Pronóstico a cada jugador.

Nota: Cada jugador debe mirar sus cartas y mantenerlas ocultas. Las cartas proporcionan información privilegiada que debe ser usada para tomar decisiones durante la Fase de Demanda y la Fase de Venta antes de que los precios de las acciones cambien en la Fase de Movimiento.



Figura 3 - Las Cartas de Compañía y Pronóstico entregadas a cada jugador.

2. Coloca una Carta de Compañía y una Carta de Pronóstico **boca arriba** en el tablero. Este cambio en el valor de la acción es información pública.
3. Une las Cartas de Compañía con las Cartas de Pronóstico restantes, y coloca las parejas en pilas separadas boca abajo al lado del tablero.

Nota: Estas cartas serán utilizadas al final de la ronda durante la Fase de Movimiento.

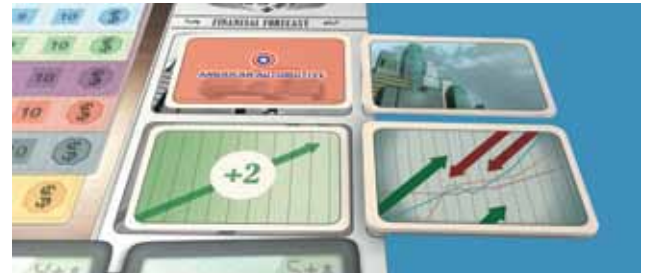


Figura 4 - Ubicación de las cartas restantes de Compañía y Pronósticos boca arriba y boca abajo.

Para una partida de tres jugadores, dos parejas de cartas se colocarán boca abajo. Para una partida de cuatro jugadores, una pareja será colocada boca abajo. No quedarán parejas de cartas para una partida de cinco jugadores.

2. Fase de Suministro

Durante la Fase de Suministro, los jugadores colocan cartas en las **Pilas de Acciones**. Estas cartas pueden ser participaciones en las acciones de las compañías, costos de comercio o cartas de acción. Las Pilas de Acciones representan la oferta del mercado, y se realizan ofertas para obtenerlas durante la Fase de Demanda.

Pasos de la Fase de Suministro:

1. Voltea **una** carta del Mazo de Mercado boca arriba para comenzar cada una de las Pilas de Acciones. Estas pilas se forman debajo de las calculadoras en la parte inferior del tablero. El número de pilas en cada partida es igual al número de jugadores.
2. Reparte **dos** cartas del Mazo de Mercado a cada jugador. Los jugadores deben conservar estas cartas separadas de las demás cartas obtenidas anteriormente durante la partida.
3. En el orden del turno, cada jugador coloca sus dos cartas en cualquier Pila de Acciones en la partida. Una carta se coloca boca arriba y una carta se coloca boca abajo.

Nota: Las cartas se pueden colocar en la misma pila o en pilas diferentes. Las cartas no pueden colocarse en los espacios para 4 o 5 jugadores si no hay la cantidad suficiente de jugadores. Asegúrate de separar las cartas con el fin de que todos puedan ver cuantas cartas tiene cada pila.

Una vez todos los jugadores han agregado sus cartas a las Pilas de Acciones, las ofertas comienzan en la Fase de Demanda.



Figura 5 – Las Cartas se colocan en Pilas de Acciones.

3. Fase de Demanda

En la Fase de Demanda es cuando los jugadores adquieren una Pila de Acciones construida durante la Fase de Suministro. El **Indicador de Oferta** representa la demanda o el valor a pagar en dinero por la Pila de Acciones correspondiente al final de la Fase.

Pasos de la Fase de Demanda:

1. En el orden del turno, cada jugador coloca su Ficha de Oferta en un número que se encuentre libre en cualquier Indicador de Oferta que escoja, incluyendo aquellos indicadores con ofertas en ellos, siempre y cuando la oferta sea superior.

Nota: Un jugador no puede ofrecer más dinero del que posee. El dinero de cada jugador es conocimiento público.

2. Si, y sólo si, un jugador es superado por la oferta de otro jugador (ej. Otro jugador colocó su Ficha de Oferta más adelante en el mismo Indicador de Oferta), el jugador que fue superado puede tomar su Ficha de Oferta y volver a ofertar en su siguiente turno.

Nota: La nueva oferta ocurre solamente después de que todos los jugadores han tenido oportunidad de ofertar una vez. Si varios jugadores superan a otros, **las nuevas ofertas ocurren en el sentido de las manecillas del reloj**. La nueva oferta puede ser colocada en el mismo Indicador de Oferta o en uno diferente. Si no hay espacios disponibles en un Indicador de Oferta, entonces ese Indicador de Oferta se bloquea: **la oferta máxima es de \$25.000**. No es posible ofrecer menos o igual que otro jugador.



Figura 6 – Fichas de Oferta colocadas en los Indicadores de Oferta.

3. Las ofertas continúan hasta que todos los Indicadores de Oferta tengan una Ficha de Oferta en ellos.
4. Los jugadores pagan al banco la cantidad ofertada, toman su Ficha de Oferta, y llevan a su mano las cartas en la Pila de Acciones que compraron.

Nota: Un jugador puede terminar ofreciendo y pagando \$0 por una Pila de Acciones.

5. Si la Pila de Acciones de un jugador contenía una Carta de Costo de Comercio, el jugador paga al banco el valor que aparece en ella. Una vez pagadas, las Cartas de Costo de Comercio se colocan boca arriba en la pila de descarte al lado del Mazo de Mercado.



Figura 7 – Cartas de Costo de Comercio

Nota: Si los jugadores no tiene fondos para pagar la Carta de Costo de Comercio, deben conservar la carta y colocarla boca arriba en frente de ellos. Cualquier Costo de Comercio que se conserve de esta manera debe ser pagado inmediatamente cuando se reciba el dinero suficiente.

6. Coloca las cartas restantes obtenidas en la sección de Portafolio de Acciones en el Tablero de Jugador boca abajo.

Nota: Las cartas de Acciones obtenidas durante la partida deben mantenerse ocultas de los demás jugadores. Un jugador puede mirar sus cartas en cualquier momento.



Figura 8 – Las cartas de Acciones se colocan boca abajo en la sección de Portafolio de Acciones del Tablero de Jugador.

4. Fase de Acción

En la Fase de Acción los jugadores manipulan los mercados usando las cartas de acción.

Pasos de la Fase de Acción:

1. En el orden del turno, cada jugador utiliza todas sus Cartas de Acción obtenidas durante la Fase de Demanda anterior, y colocándolas luego boca arriba en la pila de descarte.

Auge de Acciones! – por cada carta de este tipo, un jugador selecciona un tipo de acción y mueve el valor hacia arriba dos espacios.

Caída de Acciones! – por cada carta de este tipo, un jugador selecciona un tipo de acción y mueve el valor hacia abajo dos espacios.



Figura 9 – Las Cartas de Acción están marcadas con una “A”.

Nota: Un jugador debe seleccionar un tipo de acción y aumentar/disminuir su valor. Si el valor de una acción alcanza el espacio de **Dividir Acciones o Bancarrota**, sigue las reglas de la Fase de Movimiento. Las Cartas de Acción deben ser jugadas durante la misma ronda en la cual fueron obtenidas.

5. Fase de Venta

La Fase de Venta le da a los jugadores una oportunidad para vender cualquier participación en acciones que posean. Deben usar el conocimiento de la Fase de Información para saber si vender, y cuales vender.

Pasos de la Fase de Venta:

1. En el orden del turno, los jugadores pueden vender cualquier número de acciones que hayan obtenido, colocándolas boca arriba en la pila de descarte y tomando del banco el dinero equivalente al valor actual de cada acción.

Nota: Las acciones vendidas del Portafolio Dividido de un jugador pagan dos veces el valor de la acción. Alternativamente, los jugadores pueden mover una acción de su Portafolio Dividido de regreso a su Portafolio de Acciones normal para recibir una vez el valor actual de la acción del banco. Esto representa la venta de una sola acción de las acciones divididas. Ver la sección Fase de Movimiento: División de Acciones para más información sobre la división de acciones.

6. Fase de Movimiento

Durante la Fase de Movimiento, los valores de las acciones se mueven de acuerdo a las Cartas de Compañía y a las Cartas de Pronóstico entregadas durante la Fase de Información.

Pasos de la Fase de Movimiento:

1. En el orden del turno, los jugadores revelan las Cartas de Compañía y las Cartas de Pronóstico, y mueven los valores de las acciones como corresponda.
2. Mueve los valores de las acciones restantes de acuerdo a las parejas de Cartas de Compañía y Cartas de Pronóstico boca arriba y boca abajo que se encuentra sobre y al lado del tablero. **Todas las acciones van a ser afectadas cada ronda.**
3. La Carta de Pronóstico marcada con “\$\$” indica que una compañía paga dividendos. El valor de la acción no cambia. En su lugar, cada jugador inmediatamente recibe \$2.000 por cada acción de esa compañía en su portafolio.

Nota: Un jugador recibirá el doble de los dividendos de por una acción en su Portafolio Dividido. Un jugador debe revelar las acciones para recibir los dividendos. Puede escoger no obtener dividendos de algunas o de todas esas acciones para evitar revelar cuantas acciones posee.

División de Acciones

Si en algún momento el valor de una acción aumenta a más de 10, la acción se divide. En concreto, una acción dividida duplica las acciones que el jugador posea de ese tipo.

Cuando una acción se divide, todos los jugadores que tengan acciones de ese tipo en su portafolio las revelan y las mueven a su Portafolio Dividido boca abajo.

Si el aumento causa que el valor de la acción llegue exactamente al espacio de Acción Dividida, coloca el valor de la acción en 6 y continúa aumentando el valor de la acción.

Ejemplo: El valor de la acción de Epic Electric se encontraba en 9, y su Carta de Compañía se encontraba unida con la Carta de Pronóstico +4 durante esta ronda. Epic Electric alcanza el espacio de Acción Dividida usando solamente dos de los +4 puntos de movimiento. Así, el valor de la acción de Epic Electric será de 8 como resultado de este movimiento.



Figura 10 – Movimiento del Marcador de Precio durante la División de Acciones.

Cualquier acción obtenida luego de la División de Acciones va al Portafolio de Acciones normal, no al Portafolio Dividido. **Si un jugador ya posee una acción en su Portafolio Dividido y esa acción se divide nuevamente más adelante en la partida, el jugador recibe \$10.000 en Cartas de Dinero por cada carta de acción de ese tipo en su Portafolio Dividido. La acción se mantiene en el Portafolio Dividido.**

Bancarrota

Si en cualquier momento el valor de una acción se mueve por debajo de 1 en un turno, inmediatamente va a bancarrota. Todos los jugadores descartan las acciones de ese tipo que posean, incluyendo las acciones en el Portafolio Dividido. Coloca el precio de la acción en el valor inicial de 5.

Final de la Ronda

La ronda termina después de la Fase de Movimiento. Si el Marcador de Turno aún no se encuentra en el espacio más a la derecha del calendario, muévelo un espacio hacia la derecha. Pasa el Marcador de Primero Jugador hacia la izquierda, y comienza otra ronda.

Si el Marcador de Turno ya se encontraba en el espacio más a la derecha del calendario, la partida finaliza. Continúa con el Final del Juego.

Final del Juego

La partida termina al final de la Fase de Movimiento. Las cartas que quedan en el Mazo de Mercado no serán usadas en esta partida.

Pasos del Final del Juego:

1. Todos los jugadores revelan cuantas acciones poseen de cada compañía para determinar a los accionistas mayoritarios. Un accionista mayoritario es el jugador que posee la mayor cantidad de acciones en una compañía.

Nota: Las acciones en el Portafolio Dividido de un jugador cuentan el doble al determinar a los accionistas mayoritarios.

El accionista mayoritario de cada compañía recibe un bono de \$10.000. Si existe un empate, todos los jugadores empatados reciben \$5.000.

2. Cada jugador vende sus acciones al precio final de cada acción.

Nota: Nuevamente, cualquier acción en el Portafolio Dividido de un jugador cuenta doble.

3. Suma cada una de las Cartas de Dinero de cada jugador. El jugador con la mayor cantidad de dinero, y por lo tanto el jugador con el valor neto mayor, gana.

Variante para 2 Jugadores

Sugerimos jugar Stockpile por lo menos una vez con más de dos jugadores antes de probar la variante para 2 jugadores. Esta variante se juega de manera similar a una partida de 4 jugadores. Sin embargo, existen algunos cambios en las fases de la ronda.

Preparación

Cada jugador comienza con \$30.000 en lugar de \$20.000, y solamente recibe una acción inicial. Cada jugador también recibe 2 Fichas de Oferta (roja o azul).

Fase de Información

Cada jugador recibe de manera aleatoria 2 parejas de Cartas de Compañía y Cartas de Pronóstico.

Nota: Mantén las dos parejas separadas de las demás cartas. Estas cartas no pueden ser intercambiadas o sustituidas entre ellas.

Las dos parejas de Cartas de Compañía y Cartas de Pronóstico restantes se colocan boca abajo al lado del tablero. Estas parejas tendrán efecto cada ronda, pero ningún jugador sabrá el efecto hasta que las cartas sean reveladas durante la Fase de Movimiento.



Figura 11 - Dos parejas de Cartas de Compañía y Cartas de Pronóstico colocadas boca abajo.

Fase de Suministro

Coloca al azar una carta del Mazo de Mercado boca arriba en las primeras cuatro Pilas de Acciones, que se encuentran marcadas con el símbolo de 2 jugadores.

Cada jugador toma dos cartas del Mazo de Mercado. Cada jugador coloca estas cartas, una boca abajo y otra boca arriba. Repite este paso una vez más, para que cada jugador coloque un total de cuatro cartas en las Pilas de Acciones.

Nota: Los jugadores deben colocar sus primeras dos cartas antes de recibir las dos siguientes.

Fase de Demanda

Los jugadores se alternan colocando las Fichas de Oferta en un espacio disponible de los Indicadores de Oferta. Todas las Fichas de Oferta deben ser colocadas antes de realizar cualquier nueva oferta.

Un jugador no puede colocar una Ficha de Oferta en un Indicador de Oferta que ya tenga su segunda Ficha de Oferta.

Los jugadores continúan alternando las nuevas ofertas hasta que todas las Fichas de Oferta se encuentren en Indicadores de Oferta diferentes, aunque es posible que un jugador realice ofertas consecutivas.

Si las dos Fichas de Oferta de un jugador han sido superadas, entonces ese jugador puede escoger cualquiera de las dos Fichas de Oferta para realizar una nueva oferta.

Nota: Las ofertas combinadas de las dos Fichas de Oferta no pueden superar la cantidad total de dinero que un jugador posee.

Expansiones

Sugerimos enérgicamente no jugar con la expansión Inversionistas o el lado “Avanzado” del tablero la primera vez. Es de gran ayuda darse cuenta del valor de las Pilas de Acciones en la Fase de Demanda sin el efecto de las habilidades de los inversionistas.

Expansion Tablero Avanzado

Cuando se juega con el segundo lado del tablero, cada acción sigue un indicador de valor diferente. Si una acción va a la bancarota, regresa el valor de esa acción a la posición de inicio original, el círculo oscuro. Si una acción se divide, regresa el valor de esa acción al valor en el octágono. Stanford Steel es única en esta versión dado que paga dividendos adicionales basado en los signos de dólares (\$) en el indicador de valor de la acción. Cuando pasa o llega a una de estas casillas durante un cambio positivo de valor (de izquierda a derecha), cada jugador recibe \$1.000 en dividendos por cada signo de dólar en cada Carta de Acción de Stanford Steel que posea. Recuerda multiplicar por cada acción dividida.



Figura 12 - Tablero Avanzado

Expansion Inversionista

Las Cartas de Inversionista determinan el dinero inicial de un jugador en lugar de los usuales \$20.000 y le dan a cada jugador una habilidad única para utilizar durante la partida.

Reparte dos Cartas de Inversionista a cada jugador para iniciar la partida.

Cada jugador escoge un inversionista y devuelve el otro a la caja.



Abbildung 13 - Cartas de Inversionista

Nota: Todas las habilidades de inversionista ocurren en el orden del turno en cada fase.

Ejemplo: Wise Warren inicia la ronda. Antes del inicio de la Fase de Demanda, él mira todas las cartas boca abajo en una única Pila de Acciones. Maverick Mark es el siguiente, y él utiliza su habilidad para mover una carta boca abajo de otra Pila de Acciones a la pila que Wise Warren acaba de mirar.

Las habilidades que actúan durante la Fase de Acción se ejecutan durante el turno de un jugador, y se pueden realizar antes o después de jugar las Cartas de Acción obtenidas en ese turno.

Aclaraciones de la Expansion Inversionista para 2 Jugadores

Los inversionistas pueden ser utilizados en partidas de 2 jugadores, pero se requiere de algunas aclaraciones.

Cada jugador recibe cuatro Cartas de Inversionista y conserva dos de ellas.

Al determinar el dinero inicial, combina los valores que aparecen en la parte inferior de los dos inversionistas seleccionados:

| | | | |
|------------------|-------|------------------|-------|
| Billionaire Bill | \$35K | Golden Graham | \$6K |
| Broker Bernie | \$16K | Maverick Mark | \$22K |
| Crazy Cramer | \$12K | Mayknow Martha | \$20K |
| Discount Donald | \$4K | Secretive Stuart | \$16K |
| Dividend Deborah | \$14K | Wise Warren | \$23K |

Habilidades de Inversionista

Nota: Si un sólo jugador tiene dos inversionistas con habilidades que ocurren durante la misma fase, ese jugador puede escoger en que orden realiza las habilidades.

Discount Donald – Su habilidad aplica a sus dos Fichas de Oferta.

Golden Graham – Su habilidad aplica para todas las acciones que posea, sin importar las Fichas de Oferta que las adquirieron.

Mayknow Martha – Su habilidad solamente afecta un par de cartas de información privilegiada.

Secretive Stuart – Su habilidad aplica a las dos parejas de cartas que se colocan durante la Fase de Suministro de cada ronda.

Habilidades de Inversionista



Billionaire Bill

No tiene habilidades. Comienza la partida con la mayor cantidad de dinero.



Broker Bernie

Los Costos de Comercio son un bono. Si tomas un costo de comercio al final de la Fase de Demanda, ganas la cantidad de dinero inmediatamente después de pagar por la Pila de Acciones.

Nota: Debes tener dinero suficiente para pagar por la Pila de Acciones antes de ganar dinero por esta habilidad.



Crazy Cramer

En tu turno durante la Fase de Acción, puedes mover el valor de una acción 1 hacia arriba o 1 hacia abajo.



Discount Donald

Pagas el valor de un espacio menos al indicado por la posición de la Ficha de Oferta en los Indicadores de Oferta de las Pilas de Acciones.

Ejemplo: Si ofertaste \$10k por una Pila de Acciones, en su lugar pagas \$6k.



Dividend Deborah

Al final de cada ronda, puedes declarar dividendos adicionales de \$1.000 por cada acción de una compañía que selecciones. Esto beneficia a todos los jugadores que tengan acciones en esta compañía.



Maverick Mark

Antes de que empiece la Fase de Demanda, puedes mover una carta a una Pila de Acciones diferente.

Nota: Esta habilidad puede ser usada para dejar una Pila de Acciones con 0 cartas.



Golden Graham

Por cada acción que vendas, ganas \$1.000 adicionales.

Nota: Esta habilidad funciona hasta el final de la partida. Recuerda duplicar las acciones divididas.



Wise Warren

Antes de la Fase de Demanda, puedes mirar todas las cartas boca abajo en una Pila de Acciones.



Secretive Stuart

Durante la Fase de suministro, puedes colocar tus dos cartas boca abajo.



Mayknow Martha

En cualquier momento durante la Fase de Demanda, puedes mirar la Carta de Compañía y la Carta de Pronóstico de otro jugador. Puedes hacerlo solamente una vez por ronda.

Nota: En una partida con menos de cinco jugadores, tienes la opción de mirar una de las parejas de cartas boca abajo en el tablero en lugar de las cartas de otro jugador.



Resumen de Reglas

Preparación

- Cada jugador empieza con \$20.000 y una acción al azar.
- Entrega el Marcador de Primer Jugador.
- Mezcla el Mazo de Mercado (Cartas de Acción, Cartas de Costos de Comercio y las Cartas de Acciones restantes).

1. Fase de Información

- Cada jugador recibe una Carta de Compañía y una Carta de Pronóstico.
- Coloca boca arriba una pareja de cartas (Carta de Compañía y Carta de Pronóstico).
- Coloca boca abajo la o las parejas restantes.

2. Fase de Suministro

- Coloca una carta del Mazo de Mercado boca arriba en cada Pila de Acciones
- Reparte dos cartas del Mazo de Mercado a cada jugador.
- Cada jugador coloca una carta boca arriba y una carta boca abajo en la(s) Pila(s) de Acciones de su elección.

3. Fase de Demanda

- Por turnos, los jugadores realizan las ofertas por las Pilas de Acciones hasta que cada Pila de Acción solamente tenga una Ficha de Oferta.
- Los jugadores pagan sus ofertas, toman sus cartas, y pagan cualquier costo de comercio.

4. Fase de Acción

- Los jugadores utilizan todas las cartas de acción recibidas durante la Fase de Demanda.

5. Fase de Venta

- Los jugadores venden cualquier acción que posean (las acciones divididas se venden por el doble de su precio actual).

6. Fase de Movimiento

- Los jugadores revelan todas las parejas de Cartas de Compañía y Cartas de Pronóstico, y mueven los valores de las acciones apropiadamente, tomando en cuenta las acciones divididas y en bancarrota.
- La Carta de Pronóstico \$\$ indica que se paga un dividendo de \$2.000 por cada acción que tenga un jugador y que éste elija mostrarla.

7. Fin de la Ronda

- Mueve el Marcador de turno a la derecha y el Marcador de Primer Jugador a la izquierda.
- Si el Marcador de Turno se encuentra en el espacio más a la derecha del calendario, el juego termina. Continúa con el Final del Juego.

Fin del Juego

- Determina a los accionistas mayoritarios (\$10.000 para el propietario mayoritario único y \$5.000 para todos los empatados).
- Vende todas las acciones a sus valores finales.
- Totaliza el dinero de cada jugador. El jugador con la mayor cantidad de dinero gana.

