

E K O N O S

A game for 3 to 6 players, in which each player intends to earn the maximum score through stock investment and the management of companies.

EQUIPMENT

- Board
- 36 Cards
- 60 Market Indicators
- 38 Monetary Tokens
- 6 Growth Indicators
- 108 Share Indicators
- Game Rules
- Score Pad

GAME RULES

Preparation

The game consists of several turns, depending on the number of players. At the start of each turn, cards and monetary units (M.U.) are dealt as indicated below:

Players	Turns	Cards per turn	m.u. per turn
6	2	6	12
5	3	5	10
4	3	6	12
3	4	6	12

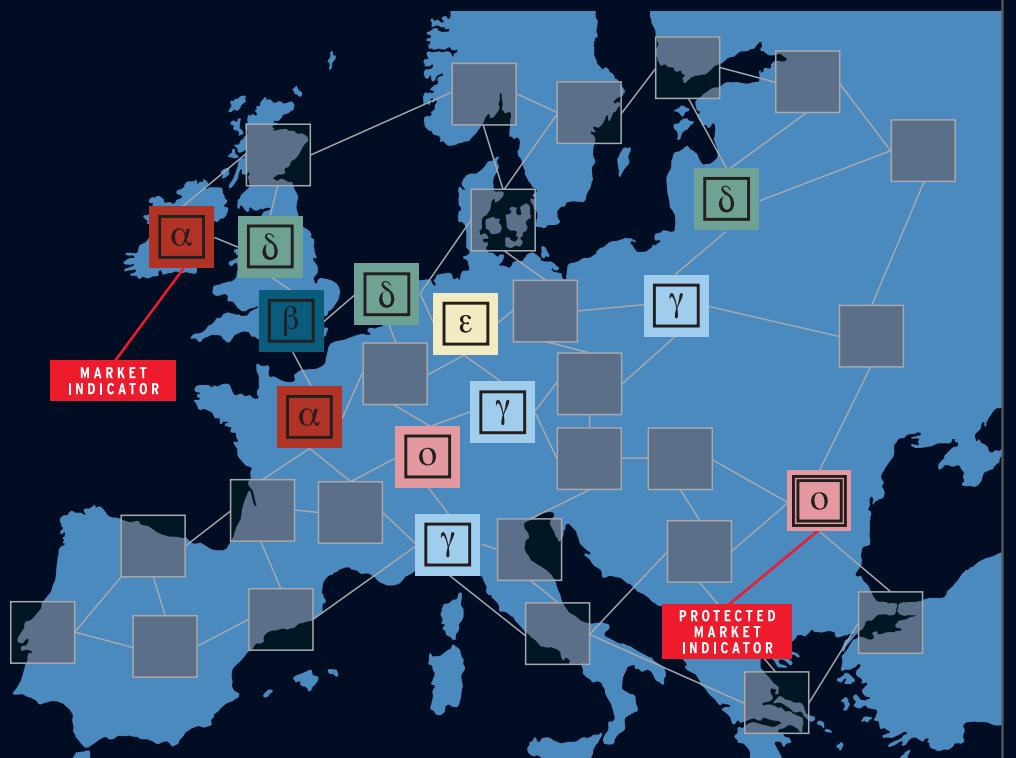
The Growth Indicators are placed on box zero. Each player is then required to choose Share Indicators of a specific colour.

A player is then chosen to **start play**. This player is the first to complete his / her Round, after which the play passes to the player on the starters left and so on. When no player is left with cards, the next turn begins. The starter of the new turn is the player to the left of the starter of the previous turn. At the end of the final turn, the scores are calculated.

Round

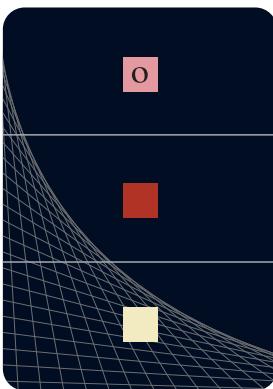
A round involves:

1. Playing a card.
2. Selling a company share, if chosen.
3. Buying a company share, if chosen.



Playing a Card

Cards can assume three different functions. When a card is played, one of these functions must be chosen.

C A R D E X A M P L E

Function 1: A Market Indicator of the company Omega is placed on a free space on the board, or a previously placed Omega Indicator is turned making it a protected market indicator.

Function 2: The Alpha Growth Indicator is raised one level.

Function 3: The Epsilon Growth Indicator is raised one level.

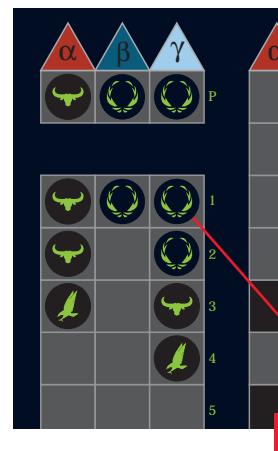
When the Growth Indicator of a company reaches level 4, the President (see below) has the option of placing two Market Indicators of the company on spaces adjacent to indicators of the same company. Through growth, indicators of other companies may be replaced if unprotected. At this point, the Growth Indicator is moved back to box zero.

Alternatively, the President may wait for the Growth Indicator to reach level six, in which case he has the option of placing three Market Indicators instead of two, then proceeding in the manner as indicated above.

The Buying and Selling of Shares

When a share is sold, the seller collects its value from the bank, and an indicator is removed from the board. The price of the share sold is equal to the number of shares of the company.

When a share is bought, the buyer pays its price to the bank, and an indicator is placed on the board. The price of the share bought is one M.U. more than the number of shares of the company.



EXAMPLE - the situation as indicated in the diagram:

-If player X wishes to sell a share of the company Gamma he / she will collect 4 monetary units and will remove one of his / her two indicators on the board.

-However, if player X wishes to buy another share of the company Gamma, he / she will pay 5 monetary units and will place his / her third indicator on the board.

Presidency

The player that buys the first share of a company becomes its president. As the game continues, should another player acquire more shares than the current president, he / she immediately takes over the presidency of that company. Presidency is shown on the board with a Share Indicator.

Special case: If the president of a company has the same number of shares as several other players, and chooses to sell a share, he / she decides who will be the next president of that company.

Scoring

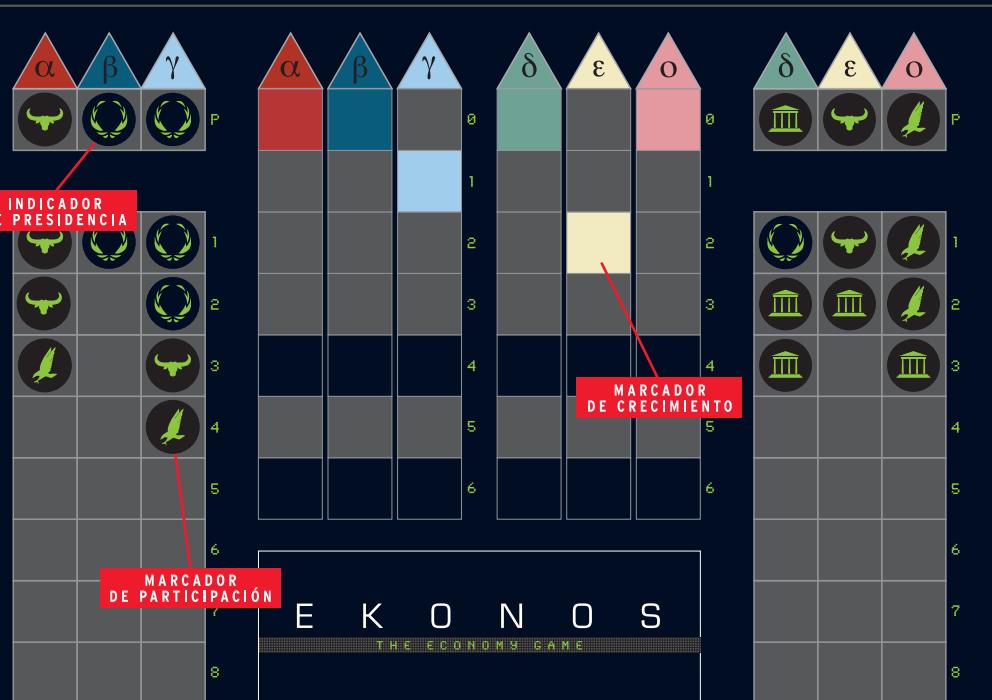
At the end of the final TURN, the scoring is calculated in the following manner:

-First the value of each company is calculated. A company is worth the number of Market Indicators it has on the board.

-Next the value of each player is calculated by multiplying the number of shares they own by the company value.

-The final score of a player is the addition of his value in each company with the number of monetary units he posses at the end.

The player with the highest score is the winner.



E K O N O S

Juego de 3 a 6 jugadores, en el que cada jugador intentará obtener la mayor puntuación, mediante la inversión en bolsa y la dirección de compañías.

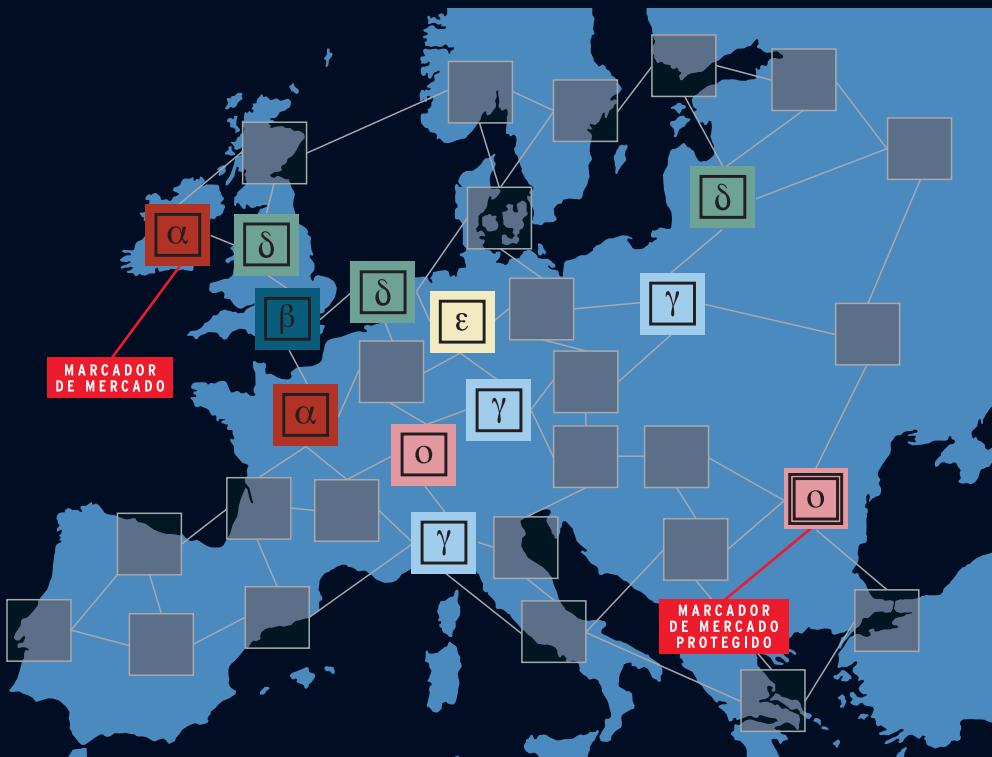
COMPONENTES DEL JUEGO

- Tablero
- 60 Marcadores de mercado
- 6 Marcadores de crecimiento
- 108 Marcadores de participaciones
- 36 Cartas
- 38 Fichas monetarias
- Reglas del juego
- Libreta de puntuación

REGLAS DEL JUEGO

Preparación

El juego se desarrolla en varios turnos dependiendo del número de jugadores. Al inicio de cada turno, se reparten las cartas y unidades monetarias (u.m.) que se indican a continuación:



Jugadores	Turnos	Cartas por turno	u.m. por turno
6	2	6	12
5	3	5	10
4	3	6	12
3	4	6	12

Los marcadores de crecimiento se colocan en la casilla cero. Cada jugador escoge los marcadores de participaciones de un color.

Se sortea el jugador que inicia el juego, que realiza su **Ronda**. Después juega el jugador de su izquierda y así sucesivamente. Cuando a ningún jugador le quedan cartas, se pasa al siguiente turno, que lo inicia el jugador situado a la izquierda del que ha iniciado el turno anterior. Cuando finaliza el último turno, se calcula la puntuación.

Ronda

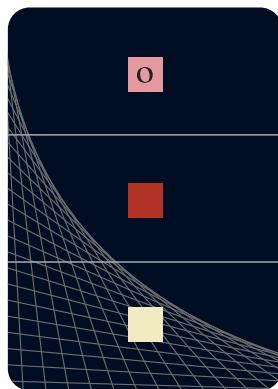
Una ronda consiste en:

1. Jugar una carta.
2. Vender una participación de una compañía, si se desea.
3. Comprar una participación de una compañía, si se desea.

Jugada de cartas

Las cartas pueden realizar tres funciones. Cuando se juega una carta, se elige una de estas funciones.

E J E M P L O D E C A R T A



Función 1: Se coloca un marcador de mercado de la compañía Omega en un espacio libre del tablero, o se gira un marcador Omega colocado previamente, pasando a ser un marcador de mercado protegido.

Función 2: Se sube una casilla el marcador de crecimiento de Alpha.

Función 3: Se sube una casilla el marcador de crecimiento de Epsilon.

Cuando el marcador de crecimiento de una compañía alcanza el nivel 4, el presidente (ver más adelante) puede colocar 2 marcadores de mercado de la compañía, en espacios adyacentes a otros de la misma. Mediante crecimiento, se pueden sustituir marcadores de otras compañías si no están protegidos. Tras colocarse los elementos, el marcador de crecimiento vuelve a la casilla cero.

Alternativamente, el presidente puede esperar a que el marcador de crecimiento llegue al nivel 6, en cuyo caso se colocan 3 marcadores de mercado en lugar de 2, procediendo de la misma forma.

Compra y venta de participaciones

Cuando se vende una participación, se cobra su precio de la banca y se retira un marcador del tablero. El precio de la participación vendida es igual al número de participaciones de la compañía.

Cuando se compra una participación, se paga su precio a la banca y se coloca un marcador en el tablero. El precio de la participación comprada es una unidad monetaria más que el número de participaciones de la compañía.



EJEMPLO - En la situación que muestra el gráfico:

- Si el jugador X desea vender una participación de la compañía Gamma cobrará 4 unidades monetarias y retirará uno de sus dos marcadores del tablero.

- En cambio, si el jugador X desea comprar otra participación de la compañía Gamma, pagará 5 unidades monetarias y colocará un tercer marcador en el tablero.

JUGADOR X

Presidencia

El jugador que compra la primera participación de una compañía es su presidente. Posteriormente, si alguien supera en número de participaciones al presidente, lo sustituye. La presidencia se indica en el tablero con un marcador de participación.

Caso especial: si en una compañía, su presidente tiene las mismas participaciones que varios jugadores y vende una participación, decide quien de estos jugadores es el nuevo presidente.

Puntuación

Al final del último turno se calcula la puntuación de la siguiente forma:

- Primero se calcula el valor de cada compañía. Una compañía vale el número de marcadores de mercado que tiene en el tablero.

- Despues se calcula la puntuación de los jugadores. Para ello, se multiplican las participaciones que tienen en cada compañía por el valor de esta.

- La puntuación total de un jugador es la suma de su puntuación en cada compañía más las unidades monetarias que posee al final.

El jugador con mayor puntuación es el vencedor.