**DEUDA ETERNA**

Se trata de un juego de mesa donde los participantes juegan el papel de gobiernos del Tercer Mundo cuyo objetivo es derrotar al Fondo Moneta- rio Internacional (FMI).

**TABLERO:**

Está dividido en dos partes: al sur América Latina y alrededor de ella las principales materias primas que se exportan: productos agrícolas, minerales, ganado, petróleo. Al norte Estados Unidos representando al FMI y rodeado de una docena de industrias.

El FMI administra el capital y las Industrias del norte. El objetivo del juego es industrializar el SUR y librarse del FMI.

**REGLAS GENERALES:**

Pueden participar de 3 a 5 jugadores uno de ellos hará el papel de FMI

Al iniciar el juego, el FMI tiene en su poder todo el dinero ($120 000) y todas las propiedades (12 tarjetas de terreno).

Para comenzar cada jugador recibirá 3 reservas de oro (lingotes)

Para determinar la cantidad de dinero con que saldrá cada jugador cada uno tirará un dado y recibirá tantos billetes de a 1000 como puntos saque al tirar el dado.

Todos los jugadores seleccionan sus fichas y comienzan en la casilla ÁMERICA LATINA. Se sortea quien comienza con un dado y los turnos irán de derecha a izquierda.

Durante el juego los países podrán hacer pactos entre ellos.

El jugador que hace de FMI no juega en el tablero, este es el responsable de controlar el dinero, cobros y pagos además de recordar a los demás jugadores sus compromisos y deudas.

El jugador FMI debe conocer las reglas perfectamente. En caso de duda, él decidirá lo que hay que hacer.

**CASILLAS**

**SOLIDARIDAD:** Se barajan antes de comenzar el juego y se colocan boca abajo en donde corresponde en el tablero. Cada vez que un jugador cae en una casilla Solidaridad, levanta la tarjeta de encima, cobra su premio y las coloca en el fondo del montón. Estas tarjetas entran en vigencia desde el comienzo del juego.

**CONDICIONES FMI:** Se barajan y colocan igual que SOLIDARIDAD, estas tarjetas solo se destapan cuando el jugador tiene deudas con el FMI y cae en estas casillas.

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

**FUGA DE CAPITALES:** Cuando el jugador caiga en esta casilla tira un da. do. Cada punto equivale a $1000 que debe entregar al FMI.

**GOLPE MILITAR:** Caer en esta casilla equivale a entregar todo el dinero en efectivo al FMI para financiar las armas del golpe. Si no tuviera efectivo no pasa nada.

**BARRERA PROTECCIONISTA:** Cuando un jugador cae en esta casilla debe colocar la barrera correspondiente. Esta barrera no se levantara hasta que otro jugador caiga en ella o que paguen $2000 entre todos. Los jugadores se pondrán de acuerdo en cuanto pagará cada uno, ya sea la misma cantidad cada uno o unos más y otros menos o alguno no pagará nada. Eso lo decidirán los jugadores. Mientras esté puesta la barrera la manufactura del NORTE queda protegida. Esto quiere decir que ninguna de las industrias de exportación colocadas en el norte por los jugadores le produce beneficios. Si un jugador cae en alguna de ellas, no le pagará al dueño latinoamericano sino al FMI la cantidad inicial indicada en la casilla, Si es el mismo dueño que cae en la casilla no paga pero tampoco cobra.

**NACIONALIZACIÓN:** Cuando un jugador cae en esta casilla, podrá escoger el terreno que prefiera entre los que todavía están sin dueño. También obtendrá gratis la primera industria nacional en ese terreno. Si todos los terrenos ya están vendidos, podrá construir gratis una industria nacional o de exportación en cualquiera de sus terrenos.

**AYUDA U.S.A. PARA EL DESARROLLO**: En esta casilla el FMI paga al jugador $50

**12 DE OCTUBRE DE 1492:** En esta casilla Europa le quita una reserva de oro. Una segunda caída le hará perder otra reserva. Y a la tercera vez si solo tiene una o ninguna no pasa nada.

**NO PAGAR:** Cuando un jugador llega a esta casilla, no pagará los intereses de su deuda en esta vuelta. Es también en esta casilla donde se reunirán los jugadores que decidan formar un club de deudores.

**MATERIAS PRIMAS:** En el SUR están las materias primas. Cuando un jugador cae en una de estas doce casillas pueden pasar dos cosas: •El jugador recibe del FMI el valor del dinero indicado en la parte inferior de cada casilla. Es el precio de venta de la materia prima •El jugador decide comprar el terreno donde está esa materia prima para industrializarlo. En ese caso pagará al FMI la misma cantidad indicada en la parte inferior de la casilla y recibirá la propiedad correspondiente a esa materia prima. Cuando un jugador llega a un terreno ya comprado por otro no cobrará el valor de la materia prima. Ni tampoco pagará nada al dueño, siempre que este no haya construido industrias nacionales en dicho terreno. No se pueden construir industrias en el mismo turno en que se compró el terreno. Las inversiones siempre se hacen antes de tirar los dados.

**MANUFACTURAS**: Cada manufactura que el NORTE administra se elabora a partir de las materias primas del SUR. Cada vez que un jugador caiga en una casilla del norte deberá comprar manufacturas. Es decir, deberá pagar al FMI la cantidad indicada en la parte inferior de la casilla. Pero esta situación puede cambiar a medida que los jugadores vallan construyendo sus industrias.

**INDUSTRIAS, EXPANCIÓN INDUSTRIAL Y PIRATERÍA**

**INDUSTRIAS NACIONALES:**

El dueño de un terreno de materias primas puede hacer en él inversiones construyendo industrias nacionales. El precio de las mismas está indicado en las tarjetas de terreno. Ejemplo: en al caso de AZÚCAR, el jugador pagará al FMI la cantidad de $150 por su primera industria nacional. Y colocará una industria COLOR 1 sobre la casilla. Cuando el dueño de una industria nacional cae en la correspondiente manufactura del NORTE, no pagará nada al FMI ya que si tienes la industria nacional de azúcar no necesitas CARAMELOS en el exterior. Cada vez que un jugador caiga en la industria nacional de otro debe pagar al dueño la cantidad indicada en la casilla, Si el mismo dueño cae en su industria nacional no cobra ni paga nada.

**INDUSTRIAS DE EXPORTACIÓN:**

Ya construida la industria nacional (COLOR 1), el dueño puede ampliarla como industria de exportación, Para ello deberá pagar al FMI la cantidad indicada en la tarjeta de propiedad del terreno y colocar una industria COLOR 2 sobre el tablero en la casilla correspondiente del norte.

Con la industria de exportación el jugador penetra en el mercado del NORTE. Ya no solo industrializó la materia prima sino que también vende manufactura. Si el jugador dueño de la industria de exportación cae en su propia industria el FMI debe pagar al jugador la cantidad correspondiente. Además cada vez que otro jugador caiga en la casilla donde hay una industria de exportación en lugar de pagar al FMI le pagará al dueño.

**EXPANSIÓN INDUSTRIAL:**

Los jugadores pueden construir hasta tres industrias nacionales en cada terreno SUR y otras tres en los correspondientes del NORTE. Así amplían sus inversiones. Pero siempre debe ampliar primero la nacional y luego la de exportación, es decir para construir la segunda industria de exportación debe tener antes dos nacionales. El dueño cobrará a los otros jugadores el doble o triple de la cantidad que indica cada casilla según tenga dos o tres industrias construidas. Del FMI también recibirá el doble o el triple cuando el mismo dueño caiga en sus industrias de exportación

**RESERVAS DE ORO**

Cada jugador dispone de 3 reservas de oro (lingotes) desde el comienzo del juego. Estas reservas no tienen valor fijo. Ni pueden venderse o cambiarse por propiedades. En vez de pagar con dinero un jugador puede pagar con una reserva cuando:

Cae en industrias o cadenas de otro jugador

Cae en manufacturas del FMI

Al pasar sobre el FMI tiene que pagar los intereses de esa vuelta En cualquiera de estos tres casos, el que debe pagar puede entregarle al otro jugador o al FMI una reserva de oro. Nunca deben usarse para pagar otros gastos ni inversiones.

**CADENAS INDUSTRIALES:**

Un jugador puede comprar cuantos terrenos quiera para industrializarlos pero le conviene comprar los del mismo color para ir formando cadenas industriales. La cadena industrial se puede formar cuando un jugador tiene todas las materias prima de un color. El petróleo no forma cadenas. Para hacer las cadenas del SUR el dueño debe construir en cada casilla del mismo color al menos una industria nacional. Para la cadena del NORTE igualmente al menos una industria de exportación en cada casilla correspondiente. Si un jugador cae en cualquiera de las casillas que forman una cadena, deberá pagar el valor de todas las industrias construidas en las casillas de ese color.

**PIRATERÍA INDUSTRIAL:**

Cuando un jugador cae en un terreno con industrias construidas debe pagar al dueño la cantidad correspondiente, pero también puede piratearlo. Para esto debe pagarle al FMI $2000 para la autorización del pirateo y luego deberá comprar el terreno con toda la inversión hecha en él, aunque el dueño no la quiera vender, y así se convierte en el nuevo dueño de estos terrenos e industrias tanto nacionales como de exportación. Solo se puede piratear en las casillas el SUR. Los terrenos sin industrias también pueden ser pirateados con el mismo método, pagando $2000 al FMI y el precio del terreno a su dueño. Una propiedad se puede piratear una y otra vez por cualquier jugador. Las cadenas industriales también se pueden piratear completas siempre que se paguen todos los terrenos v todas las industrias de la cadena. Pero el pirata puede preferir solo comprar una propiedad de la cadena de otro jugador. En este caso cuando se compra o se rompe una cadena industrial el pirata pagará $4000 al FMI.

**DEUDAS:**

Para hacer todas estas compras, pagos y piraterías los jugadores pueden pedir todos los préstamos que quieran al FMI.

La cantidad mínima de un préstamo es de $1000 Los intereses de estos préstamos son del 10% en cada vuelta. Cada vez que un jugador pase por la casilla del FMI deberá pagar intereses. Si no tuviera con que pagarlos deberá pedir un nuevo préstamo para ello. El jugador también puede ir pagando (amortizar) el capital de su deuda. No se puede amortizar capital sin antes haber llegado al FMI y haber pagado los intereses de esa vuelta. Un jugador puede librarse del pago de los intereses al FMI en una vuelta usando una de sus tres reservas o cayendo en la casilla **NO PAGAR** El jugador que hace de FMI anotará en varias columnas el monto de la deuda que vaya contrayendo cada jugador, los aumentos y amortizaciones de su deuda.

**DEVALUACIONES:**

**PRIMERA DEVALUACIÓN:**

Cuando un jugador llega a una deuda de $10,000 el FMI lo llama directa- mente a la casilla 39 para renegociar su deuda y deberá pagar los intereses de esa vuelta aunque no la haya completado y el FMI le devaluará la moneda. La devaluación consiste en la caída del valor de la moneda del jugador, por lo que este avanzará sobre el tablero tirando dos dados y luego uno (se suman los dos tiros) para que de las vueltas más rápido y pague con mayor prontitud. Si el jugador disminuye su deuda a menos de $10,000 puede volver a tirar con dos dados. En este juego las cantidades menores de $50 no se toman en cuenta y quedan a favor del jugador.

**SEGUNDA DEVALUACIÓN:**

La realiza el FMI cuando la deuda del jugador llega a $20,000. El jugador en crisis es llamado nuevamente a renegociar su deuda con el FMI. Pagará intereses y el FMI lo obligará a jugar de ahora en adelante tirando dos veces los dos dados (se suman los dos tiros). El límite máximo de endeudamiento es $30,000. Cuando un jugador llega a esta deuda comienza el embargo económico.

**EMBARGO ECONÓMICO:**

Si un jugador tiene $30,000 en deudas pero tiene todavía algo de efectivo puede seguir jugando normalmente y tratar de recuperarse para saldar su deuda. Supongamos que cae en una casilla donde debe pagar al FMI pero el efectivo no le alcanza, este no puede pedir nuevos préstamos y comienza en embargo.

Para conseguir el dinero el jugador escoge una propiedad y la pone a disposición del FMI un terreno con todas sus industrias, si las ha construido. El FMI subasta esta propiedad entre los demás jugadores empezando la puja a partir de la mitad del valor invertido por el dueño (sumando terreno e industrias). El jugador que ofrezca más en la subasta queda con la propiedad embargada y se le dará todo el dinero al antiguo dueño. Si nadie quiere la propiedad embargada el FMI comprará la propiedad embargada a mitad de precio (incluyendo terrenos e industrias). Retirará del tablero las industrias y los terrenos quedan a disposición de nuevos compradores cuando caigan en esa casilla. Con el dinero recibido el embargado pagará su deuda y seguirá jugando normalmente. Si todavía no le alcanza entregará otra propiedad al FMI para ser subastada. De seguir con la deuda el embargado seguirá pagando los intereses de $3000 en cada vuelta y jugando con cuatro dados. A cada nueva deuda que no pueda pagar, por pequeña que sea le será embargada y puesta a subasta otra propiedad. No se puede subastar las industrias sin subastar el terreno lo que sí se puede es romper una cadena industrial subastando solo una propiedad. En el momento en que el jugador en aprietos se queda sin ninguna pro- piedad con la cual respaldarse, entrega el dinero que le queda al FMI, se declara en banca rota y se retira del juego.

**PACTOS ENTRE JUGADORES:**

Los jugadores empezarán a jugar solos, pero luego de la primera vuelta pueden unirse en contra del FMI. La única manera de hacer pactos es que uno de los jugadores caiga en la casilla AMERICA LATINA. Entonces todos los jugadores podrán hacer cualquier tipo de acuerdo entre dos de ellos o entre todos. Por ejemplo pueden acordar no piratearse más, venderse o cambiarse propiedades o hacerse regalos en dinero. Siempre y cuando respeten las reglas del juego y los pagos al FMI. La única negociación que no se puede hacer es formar cadenas industriales compartiendo los beneficios sin haber formado parejas, tríos o club de deudores. Cuando un jugador llega a AMÉRICA LATINA puede convocar a otro para jugar con él y los otros dos podrían hacer otro dúo. También pueden hacer un trío o formar todos un club de deudores. Todos estos pactos deben ser decididos libremente por los jugadores. Los que van a jugar unidos se desplazarán a la casilla AMÉRICA LATINA y continuarán su juego desde ahí cada uno con su ficha.

**PAREJAS:**

Cuando dos jugadores forman una pareja su dinero, reservas de oro, terreno e industrias se ponen en común aunque cada uno sigue con su propia ficha. Entre ellos pueden formar cadenas industriales y obtener beneficios. También las deudas se ponen en común. Se suman ambas. Los límites de devaluación serán: $20,000 para la primera y $40,000 para la segunda. Cuando una pareja llega a esta situación solo un jugador se desplaza a FMI para renegociar la deuda pero ambos juegan con tres o cuatro dados según corresponda. Cuando dos jugadores se unan cada uno debe pagar el 10% de la deuda común, es decir, los intereses de la deuda en común suben al 20%. Si en el juego solo quedan 2 jugadores decidirán si unirse como dúo o como club de deudores.

**TRÍOS:**

Al caer en AMÉRTICA LATINA los jugadores pueden formar tríos o uno puede sumarse a un dúo ya existente. Al igual que para el dúo, los tres se desplazan hasta américa latina y siguen con sus respectivas fichas, y sus bienes y deudas se ponen en común. Cada uno debe pagar el 10% de la deuda común, es decir, los intereses de la deuda en común suben al 30%. Los nuevos límites de devaluación son ahora $30,000 para la primera, $60,000 para la segunda y $90,000 para el embargo. Para renegociar la deuda, solo el jugador que ha provocado la devolución se moverá hasta el FMI. Si en el juego solo quedan tres jugadores decidirán si unirse como trío o como club de deudores.

**CLUB DE DEUDORES:**

Para formar un club de deudores es obligatorio que se unan todos los jugadores que estén participando en el juego, si alguno no quisiera unir- se NO es posible hacer un club de deudores de tres jugadores y dejar uno independiente. Este puede formarse también uniendo dúos o incorporándose el jugador independiente a un trío. Cada jugador conserva su dinero en mano a pesar de ser colectivo y todas las decisiones deben ser aprobadas por todos los del club. Los del club no pagan deuda, ni intereses, ni ningún dinero Tampoco aceptan las CONDICIONESDEL FMI (no levantarán las tarjetas). Tienen valor todas las cadenas industriales que formen los del club y cada uno cobrará del FMI el dinero respectivo al llegar a sus casillas del norte y en las del SUR nadie paga a nadie porque todos los terrenos son comunes. En este caso el FMI no dará ningún préstamo a los del club. Evidente- mente con un jugador en la casilla de AMÉRICA LATINA no se puede pedir préstamos al FMI. Cuando se forma un club de deudores la única forma de ganar es por

VICTORIA TOTAL (12 terrenos con 3 industrias nacionales y 3 de exportación en cada uno). El problema está en que formado el club de deudores, el FMI decide el golpe militar y coloca las cuatro botas en las tres casillas de CONDICIO- NES DEL FMI y en la de FMI. Cuando esto sucede los jugadores irán a la casilla de no pagar y avanzan con dos dados, si algún jugador cae en una de las casillas intervenida por marines es eliminado del juego y su dinero se reparte a partes iguales entre los restantes del club. Si los cuatro caen encasillas intervenidas es derrota militar y el FMI es el vencedor. Si solo un jugador alcanza el objetivo de industrializar al máximo todos los terrenos el club gana. Las casillas de GOLPE MILITAR, FUGA DE CAPITALES Y BARRERA PROTEC- CIONISTA siguen funcionando normalmente, y en las casillas del norte no industrializadas por ellos deberán pagar al FMI según las reglas. El dinero del club lo obtendrán en el NORTE a través de las industrias y cadenas industriales según las reglas normales del juego. También siguen ganando dinero en las casillas de SOLIDARIDAD. Si los del club deben hacer algún pago y no les alcanza el dinero, el FMI se apodera de todo automáticamente pues ya no funciona el embargo y es derrota económica.

**SOMBRERO DE SANDINO**:

Esta pieza se obtiene de las tarjetas de solidaridad, al ser obtenida se coloca en el centro del tablero. Esta ficha entra en acción si se decide formar el club de deudores. Se coloca en la casilla no pagar como los demás jugadores y avanzará sobre el tablero al igual que ellos. Cada jugador tirará los dados dos veces la primera para avanzar el sobrero y segunda para avanzar su ficha. El SOMBRERO DE SANDINO no cobra ni paga nada su función es levantar tarjetas de SOLIDARIDAD y eliminar a las botas al caer en una de las casillas intervenidas por el FMI y esa casilla queda sin peligro para ningún jugador.

**FINAL DEL JUEGO**

**EMPATE:**

Tener de 6 a 11 terrenos con una industria nacional y una de exportación cada uno.

**VICTORIA PARCIAL:**

Los 12 terrenos con una industria nacional y una de exportación cada uno.

**VICTORIA TOTAL:**

Los 12 terrenos con 3 industrias nacionales y 3 de exportación cada uno

**DERROTA:**

Todos los jugadores van quebrando y el FMI embarga todas sus propiedades