

16. Cuando un jugador compra una propiedad hipotecada puede deshipotecarla en el acto de compra al precio de la hipoteca más el 10%, pero si lo hace más adelante tendrá que pagar el 20%.

17. Cuando un jugador tiene que pagar más dinero del que posee, puede venderle al Banco las construcciones e hipotecar las propiedades. Si a pesar de esto no reúne el dinero necesario para saldar la cuenta al acreedor, puede pagarle con las propiedades. En estos casos, el valor mínimo de la propiedad es el que marca el tablero de juego. Si aún con el valor de las propiedades el jugador no llega a cubrir la deuda, se declarará su quiebra. Deberá dejar de jugar y retirar su ficha del tablero. Además deberá entregar a su acreedor todo el dinero y propiedades que tenga.

TRUST ABREVIADO

Como este juego dura aproximadamente dos horas, existe una forma más breve de jugarlo.

Para ello se barajan los Títulos de Propiedad y sin mirarlos se reparten dos a cada participante. Una vez que los jugadores han pagado a la Banca el precio de las propiedades que les han tocado en suerte, comienza el juego según el reglamento. Si se dispone de un tiempo determinado, se fija una hora de finalización y ganará el jugador que en ese momento tenga más dinero, sumando el valor de los billetes y de las propiedades según la tasación que figura en el tablero de juego.

¡A jugar!



www.ruibalgames.com

INDUSTRIA ARGENTINA



REGLAS DEL JUEGO

RUST INTERNACIONAL

Contenido: 1 Tablero de juego, 6 Fichas de diferentes colores (una por jugador), 2 Dados, 32 Casas, 12 Hoteles, 16 Cartas Suerte, 16 Cartas Sorpresa, 28 Títulos de Propiedad y billetes de diferentes valores por un total de 13.000.000 de Dólares Trust.

OBJETIVO DEL JUEGO

La idea base del juego es la de comprar propiedades, obtener la mayor cantidad de dinero y procurar llevar a la bancarrota a los demás jugadores.

Comenzando desde la salida, la ficha de cada jugador cae en un cuadro o dibujo de acuerdo a los tantos obtenidos por los dados en cada turno. Cuando una ficha de un jugador cae en una propiedad libre, puede comprarla al Banco, y si no la quiere se subasta pasando a ser propiedad del que mejor la pague: el objeto de ser propietario de terrenos es obtener renta de los demás jugadores que utilizan dichos terrenos; las rentas son mucho mayores cuando hay sobre los terrenos casas u hoteles, de modo que es conveniente edificar en cuanto sea posible. Cuando se precisa dinero y no se tiene, se pueden hipotecar las propiedades al Banco.

En las tarjetas de Suerte y Sorpresa están escritas las instrucciones a seguir.

PREPARACIÓN

Se coloca el tablero sobre la mesa y cada jugador elige un color de ficha. Se ubican las cartas Suerte y Sorpresa en los lugares señalados en el tablero.

Uno de los jugadores hará de Banquero, debiendo tener separado su dinero y el de la Banca.

Cuando juegan más de cinco personas, es conveniente que el Banquero no sea un jugador ya que deberá pagar, cobrar y dirigir el juego.

REPARTO DEL DINERO

Cada jugador deberá recibir:

- 1 Billeto de 500.000 Dólares Trust,
- 5 Billetes de 100.000 Dólares Trust,

- 7 Billetes de 50.000 Dólares Trust,
- 12 Billetes de 10.000 Dólares Trust,
- 6 Billetes de 5.000 Dólares Trust,
- 5 Billetes de 1.000 Dólares Trust.

En total: 1.505.000 Dólares Trust por jugador.

DESARROLLO DEL JUEGO

Todos los jugadores ubican sus fichas en el casillero de SALIDA. Se arrojan los dados y el que saca el número más alto inicia el juego. El jugador que comienza tira los dados y avanza tantas casillas como puntos haya sacado. A continuación lo hará el jugador de su izquierda y así sucesivamente.

En un mismo casillero puede haber más de una ficha.

Según el lugar donde caiga su ficha, el jugador podrá comprar la propiedad, pagar el alquiler a su dueño, cobrar primas, sacar cartas Suerte o Sorpresa, ir a la Cárcel, etc.

Durante el juego se pueden dar varias vueltas al tablero siempre en el sentido de las agujas del reloj.

1. Si al arrojar los dados un jugador saca "doble" (el mismo número en los dos dados), avanza hasta el casillero correspondiente y tira nuevamente los dados. Si vuelve a sacar "doble", repite el avance. Pero si en la tercera oportunidad saca "doble" nuevamente, va a la Cárcel.

2. Cada vez que un jugador pasa por la SALIDA, cobra del Banco 200.000 Dólares Trust salvo en los casos concretos señalados en las cartas.

3. Cuando un jugador cae en una propiedad libre puede adquirirla pagando al Banco la cantidad indicada en el tablero y el Banco le entregará el Título de Propiedad correspondiente. Si dicha propiedad no le interesa, debe ponerla en subasta partiendo de un precio menor al indicado y será del que mejor la pague.

4. Cuando un jugador cae en una propiedad que tiene dueño, deberá pagarle el alquiler señalado en el Título de Propiedad respectivo. Si en dicha propiedad hay construidas Casas u Hoteles, el alquiler es mayor. Si la propiedad está hipotecada no hay que pagar alquiler. Cuando una propiedad está hipotecada su Título de Propiedad deberá exhibirse con el

dorso hacia arriba.

Si el propietario no exige el pago del alquiler antes de que el jugador siguiente arroje los dados, pierde el derecho de cobrarlo.

5. Cuando un jugador logra tener todos los Títulos de Propiedad de un mismo país (por ej.: Bariloche, Mar del Plata y Villa Carlos Paz) cobra doble alquiler al jugador que cae en alguna de esas propiedades.

Para poder construir casas es necesario poseer todos los Títulos de Propiedad de un país. Por ejemplo, para poder colocar una casa en Miami hay que tener también el Título de Propiedad de Los Ángeles y Boston.

6. Cuando un jugador cae en Suerte o Sorpresa debe levantar una carta del mazo correspondiente y hacer lo que el texto indica.

Una vez leído el texto correspondiente, devolverá la carta a la base del mazo.

La carta "para salir libre de la Cárcel" deberá ser retenida por el jugador hasta que haga uso de ella y luego la devolverá a la base del mazo. Esta carta también puede ser vendida al jugador que la necesite. Cuando se cae en casilleros en los cuales haya que pagar multas, éstas se pagan a la Banca.

7. La Banca paga a los jugadores –además de los 200.000 Dólares Trust cada vez que pasan por la SALIDA– los beneficios que señalan las cartas Suerte y Sorpresa. Además, suministra a los jugadores las Casas y Hoteles que necesitan mediante el pago correspondiente. Paga a los que hipotecan, cobra el importe de las propiedades, las multas y tasas que deben pagar los jugadores y también recibe el dinero cuando se deshipotecan las propiedades.

8. Un jugador va a la Cárcel cuando:

- a) Cae en el casillero "Marche Preso".
- b) Saca la carta Suerte o Sorpresa que así lo indica.
- c) Saca tres veces seguidas un "doble" en los dados.

9. Cuando en las sucesivas vueltas al tablero un jugador cae directamente en la Cárcel, se considera simplemente como visita y seguirá avanzando en su próximo turno.

10. Un jugador sale de la Cárcel cuando:

- a) Saca un "doble" en los dados en la primera o segunda —vuelta luego de haber caído preso.

b) Posee o compra la carta que lo libra.

c) Paga 100.000 Dólares Trust a la Banca. En este caso sale en la jugada posterior.

En la tercera ronda posterior a caer preso, el jugador sale obligatoriamente de la cárcel aunque no haya conseguido lo solicitado anteriormente.

Durante el tiempo en el cual un jugador está en la Cárcel, continúa en posesión de todos sus derechos, es decir: cobra rentas y edifica o hipoteca si necesita dinero.

11. Para poder edificar Casas es necesario tener todos los Títulos de Propiedad de un país como se indica en el punto 5. A continuación se podrá colocar una Casa en cada propiedad, luego dos y así sucesivamente hasta completar cuatro Casas en cada propiedad.

Cuando un jugador necesita dinero, puede vender las casas a la Banca a la mitad del precio en que las compró. Deberá proceder en la forma inversa a como lo hizo anteriormente, es decir: deberá sacar una Casa de cada propiedad. No puede sacar dos Casas de una propiedad y ninguna de las otras.

12. Cuando hay edificadas cuatro Casas en cada uno de los terrenos de un mismo país, se paga al Banco el precio de una quinta Casa y se obtiene un Hotel, debiéndose devolver al Banco las cuatro Casas que había en ese terreno. Si por falta de dinero se tiene que vender el Hotel, el Banco pagará la mitad del precio del mismo más la mitad del precio de las cuatro Casas.

13. Cuando la Banca no tenga más Casas u Hoteles, el jugador que los necesite deberá esperar a que haya disponibilidad. Si son varios los jugadores que los requieren, se los disputarán mediante una subasta.

14. Los terrenos sin edificar, las líneas aéreas, etc., pueden ser vendidos en transacciones privadas a quien mejor los pague; pero cuando se trata de terrenos edificados es necesario primero vender las Casas u Hoteles al Banco.

15. Los terrenos pueden hipotecarse. El precio de la hipoteca figura en el Título de Propiedad correspondiente. Cuando el jugador vuelve a tener efectivo puede deshipotecar las propiedades devolviéndole al Banco el dinero que le prestó pero aumentado en un 10%. Cuando los terrenos están edificados, previamente deben venderse al Banco las edificaciones para poder hipotecarlos.