



DIMensionNEW®

INVIERTE Y GANA

Quién no se ha sentido atraído alguna vez, por las cotizaciones de la Bolsa que aparecen en las Secciones de Economía de los periódicos?

Cuántas veces hemos deseado poder introducirnos en el misterioso mundo de las finanzas?

Que significan los términos: acción, entero, dividendo, cartera de valores, etc....

Con este programa/juego producido por DIMensionNEW, usted no solo podrá conocer la mecánica básica de las operaciones en Bolsa, sino que se sentirá por unas horas, un gran financiero, intentando con su habilidad y visión comercial incrementar su capital (...o perderlo todo): invirtiendo en acciones.

PARTICIPANTES: De 1 a 6 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO: Obtener unos beneficios líquidos prefijados al principio del juego, comprando y vendiendo acciones.

DESARROLLO DEL JUEGO: Existen en una Bolsa de Valores imaginaria; 25 Sociedades repartidas en 5 sectores (ELECTRICIDAD, BANCOS, SEGUROS, PETROLEOS E INDUSTRIA), que ponen a la venta 2000 acciones al valor inicial de

100 enteros (500 líquido), lo que hace un capital por Sociedad de 1.000.000.

Cada jugador tiene al comenzar la partida, un capital líquido disponible de 500.000, del que se descuentan 5.000 para pagar la primera Cuota Anual del carnet de la Asociación de agentes de cambio; que es indispensable para poder realizar operaciones.

Las cotizaciones suben o bajan según los factores siguientes:

- COMPRAS Y VENTAS DE ACCIONES
- ALTERACIONES EXTERNAS DEL MERCADO
- NOTAS DE TELEIPO ALEATORIAS

Existe un menú con 8 opciones que son:

1.-COTIZACIONES DE BOLSA

Muestra las cotizaciones por sectores con indicación en porcentaje del Índice General (conjunto de los 5 sectores); y del Índice del Sector. Es de gran ayuda para conocer si un Sector ha subido o ha bajado.

Las cotizaciones están dadas en enteros (1 entero tiene un valor en dinero de 5); y se facilita la anterior y

la actual. Cambian aletoriamente (alteraciones externas del mercado); cada turno de juego; y son las que al final hacen alcanzar el objetivo y ganar la partida, o conducen a la quiebra total.

2.-CARTERA DE VALORES JUGADOR

Muestra el número de acciones de cada Sociedad que posee el jugador, y están dadas por Sectores con indicación de su valor total a precio actual del mercado. No obstante se ajunta una hoja de control de muestra; para llevar anotados todos los datos.

3.-COMPRA DE ACCIONES

Permite la compra de acciones siempre y cuando se cumplan las siguientes codiciones:

- a/ Tener el carnet de asociado en vigor
- b/ Estar a la venta la cantidad de acciones que se soliciten
- c/ Tener capital líquido disponible suficiente para la compra

4. -VENTA DE ACCIONES

Permite vender las acciones que tiene en cartera el jugador (de una Sociedad cada vez); siempre y cuando se cumplan las siguientes condiciones:

a/Tener el carnet de asociado en vigor

b/Que hayan transcurrido 3 meses desde la primera adquisición de acciones (necesario para los trámites burocráticos). No se contabilizan durante este período los turnos pasados sin realizar operaciones.

5. -OPERACIONES BANCARIAS

Permite solicitar o devolver un préstamo.

a/Solicitud de un préstamo

El Banco de Préstamos ofrece al solicitante la opción de obtener un préstamo de hasta un 30% de su capital (líquido+invertido); a un interés aleatorio según mercado que oscilará entre un 10% y un 15%.

Se ofrecen 5 cantidades a elegir (si se desea el

préstamo) que oscilan entre el 20% y 100% del total y que deberá devolverse en 12 pagos mensuales que se reflejan en la pantalla, resumen de cada jugador.

Atención :Si no tiene capital líquido disponible para hacer frente al pago mensual , se le EMBARGARAN las acciones que sean necesarias para compensar la deuda, y en caso de no tener capital invertido suficiente; el jugador será declarado en QUIEBRA TOTAL y excluido de la partida.

b/DEVOLUCION DEL PRESTAMO

Permite devolver total o parcialmente el préstamo obtenido anteriormente con la única salvedad de que debe devolverse como mínimo el equivalente a un pago mensual (para cubrir gastos).

Si no se cancela la totalidad del préstamo; la cantidad que falte deberá devolverse al mismo interés que se tenía y en el plazo que faltaba hasta cumplir las 12 mensualidades.

6.-ACUALIZACION DEL CARNET

Permite renovar el carnet de Asociado, (indispensable para realizar operaciones de compra/venta); pagando una cantidad proporcional a las veces que se ha pasado el turno sin realizar operaciones. Se recuerda que además

se renueva el carnet automáticamente cada año (pagando 5.000 de cuota); o queda caducado si no hay líquido disponible en ese momento.

7.-SIN OPERACION

Permite "pasar" el turno de juego si se desea observar como varían las cotizaciones o por "razones técnicas". Se recuerda que no se descuentan los 3 meses de espera para vender acciones.

A partir de la segunda vez que se pase en un año, el carnet queda caducado y debe renovarse pagando una cantidad proporcional a las veces que se ha pasado.

F-PANTALLA JUGADOR

Detalla el tiempo transcurrido, capital disponible e invertido, préstamo que queda por devolver y pago mensual, situación del carnet y relación resumida de la cartera de valores.

OTRAS OPCIONES

-NOTAS DE TELETIPO : Aparecen aleatoriamente durante la partida; y según sean "buenas o malas noticias" hacen subir o bajar una acción en un porcentaje muy superior

al normal.

REPARTO DE DIVIDENDOS: Al final de cada ejercicio (1 año);; aparecerán en pantalla los resultados del ejercicio para cada Sociedad; con detalle del beneficio anual conseguido, que es el que permite o no dar un dividendo neto por acción, que multiplicado por el número de acciones que posee cada jugador se suma al capital líquido disponible. Al mismo tiempo, si el beneficio obtenido ha sido elevado; se suma al capital de la Sociedad para dar una nueva cotización más alta de la acción; y viceversa si el beneficio es negativo; o sea han habido pérdidas.

-HOJA DE CONTROL : Se adjunta a título orientativo una hoja de muestra para poder llevar el control de las operaciones de compra/venta (cotización a la que se compra, cantidad empleada, número de acciones etc...)

COPYRIGHT DIMensionNEW 1986

DEPOSITO LEGAL B/4572/86

HOJA DE CONTROL DE COMPRA

JUGADOR :				OBJETIVO	
SE.N	SO.N	CT.	AC. C	C.I	NOTAS

SE.N= SECTOR N^º SO.N= SOCIEDAD N^º

CT.= COTIZACION AC.C= ACCIONES COMPRADAS

C.I= CAPITAL INVERTIDO