

RISKY-HOLDING

NEGOCIOS LIMPIOS-NEGOCIOS SUCIOS

Este es un programa para los amantes del riesgo y la aventura, o bien para personas frías y calculadoras. Sumérgase en el mundo de las altas finanzas eligiendo la mejor estrategia para vencer a sus oponentes y hacerse con el control total del HOLDING.

JUGADORES: de 1 a 4

OBJETIVO DEL JUEGO: Conseguir la mayoría absoluta de acciones del BANCO UNIVERSAL (210 o más) que le permite controlar el Holding de sociedades, siempre y cuando no tenga préstamos pendientes.

INICIO DEL JUEGO: Cada jugador pondrá nombre a una Empresa imaginaria de la que será el propietario y que al inicio de la partida tiene un Capital Social de 100.000\$ y un Capital líquido también de 100.000\$. Existe además una denominada caja "B" donde se irán acumulando los posibles beneficios que se obtengan en las operaciones "sumergidas" que se realicen.

El capital acumulado en esta caja "B" no puede utilizarse para comprar acciones del Banco y por lo tanto debe de invertirse obligatoriamente en operaciones legales; que a su vencimiento pasarán a ser Capital líquido, con el cual si que se pueden comprar acciones.

MENU DE OPCIONES: A continuación se detallan las opciones que pueden elegirse en cada turno de juego;

1.-COMPRA/VENTA DE ACCIONES

Permite comprar las acciones del Banco. Estas se venden en paquetes de 10 al precio de 5000\$ la acción, por lo tanto la inversión mínima a realizar son 50.000\$ (solo con capital líquido).

También pueden venderse las acciones (de 10 en 10), cobrando su importe en Capital líquido.

Hay 400 acciones a la venta, siendo por lo tanto 210 o más acciones la mayoría absoluta.

Al termino de cada ejercicio anual, se cobra un dividendo del 20% del valor de las acciones que se posean.

2.-OBTENCION DE PRESTAMOS

Pueden obtenerse 2 tipos de préstamos:

A) A TRAVES DE UN BANCO:

Puede solicitar hasta un 50% de su Capital social a un interes del 15% (a pagar por adelantado) con un plazo de devolución de 12 meses.

B) EN EL MERCADO LIBRE A TRAVES DE UNA FINANCIERA

Puede solicitar hasta un 200% de su Capital Social a un interés del 30% (a pagar por adelantado) con un plazo de devolución de 3 a 6 meses.

Los préstamos del mercado libre, se cancelan con capital de caja B y líquido, los del Banco se cancelan con capital Líquido exclusivamente.

! ATENCION!

En el caso de que el Capital social de la Empresa sea inferior a 25.000\$ pierde las garantías para poder solicitar préstamos.

Una vez alcanzado el plazo para la cancelación de la deuda, y si no se tiene Capital suficiente, se procederá a embargar sus bienes hasta cubrir la deuda por este orden:

- 1) ACCIONES DEL BANCO
- 2) INVERSIONES EN CURSO (perdiendo los intereses)
- 3) CAPITAL SOCIAL

Debe tenerse en cuenta que si de resultas de estos

embargos, el Capital Social queda por debajo de 10.000\$, su Empresa pierde todas las garantías y queda automáticamente ELIMINADA DE LA PARTIDA.

3.-OPERACIONES LEGALES

A continuación se detalla la tabla de operaciones legales que pueden realizarse:

SECTOR	INVERSION	RENDIMIENTO	PLAZO DE
	MINIMA		AMORT.
1-SOCIE. INDUSTRIALES	1000\$	DE 10 A 25%	3 MESES
2-BOLSA DE METALES	5000\$	DE 20 A 35%	6 MESES
3-CERTIFI. DE DEPOSITO	2000\$	20%	3 MESES
4-PIEDRAS PRECIOSAS	10000\$	DE 30 A 50%	6 MESES

A la conclusión del plazo de amortización, aparece en pantalla el interés obtenido y la cantidad a percibir. Pueden invertirse Capitales Liquido o caja "B".

4.-OPERACIONES SUMERGIDAS

A continuación se detalla la tabla de operaciones sumergidas que pueden realizarse:

SECTOR	INVERSION MINIMA	RENDIMIENTO	PLAZO DE AMORTIZACION
1-TRAFICO ARMAS	50.000\$	DE-100 A +300%	INMEDIATO
2-ELEC. TRUCADAS	40.000\$	DE-100 A +200%	INMEDIATO
3-CONTRAB. TABACO	35.000\$	DE-100 A +150%	INMEDIATO
4-TRAFICO DROGAS	75.000\$	DE-100 A +400%	INMEDIATO

Si se obtienen beneficios, se cobran en la caja "B"; pueden invertirse Capitales líquido o caja "B".

5.-PASAR TURNO DE JUEGO

Permite pasar el turno sin realizar operaciones, previo pago de 1.000\$. Si no se tiene Capital líquido o "B" se descuenta del Capital Social.

IMPREVISTOS:

Durante el juego pueden surgir imprevistos que influirán decisivamente en el desarrollo de la partida. Por ejemplo:

-Inspección fiscal por sorpresa (!CUIDADO! con la caja "B")

-Beneficios extra(aumenta el Capital social). etc...

IMPUESTOS:

Al final del ejercicio anual, cada empresa deberá pagar un 35% de su Capital Líquido en concepto de impuestos.

COPYRIGTH DIMensionNEW 1986

DEPOSITO LEGAL B/13912/86

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA ORDENADORES MSX EN CINTA CASSETTE

Situe la cinta original en su cassette, el volumen de éste debe encontrarse entre la mitad y tres cuartas partes aproximadamente. Conecte su ordenador MSX y teclee LOAD "DIM",R. Pulse RETURN o ENTER en su ordenador, así como PLAY en su cassette.

En caso de tener conectada unidad de diskette, desconecte esta del slot correspondiente.

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA ORDENADORES MSX EN DISKETTE

Coloque el diskette en su alojamiento, conecte el ordenador y teclee RUN "DIM". Pulse RETURN o ENTER.

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA ORDENADORES AMSTRAD 464 EN CINTA CASSETTE

Inserte la cinta cassette rebobinada desde el inicio en su alojamiento y pulse simultáneamente las teclas CONTROL (CTRL) y ENTER del teclado numérico, pulse la tecla PLAY del cassette y una tecla del ordenador.

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA ORDENADORES AMSTRAD 664 Y 6128 EN CINTA CASSETTE

Conecte el ordenador y prepare el cassette para lectura, el volumen de éste debe estar situado en una zona medio-alta.

Teclée !TAPE, pulse RETURN y el ordenador le responderá
READY.

Ahora teclée RUN "DIM" pulse PLAY en su cassette. y
RETURN en su ordenador, por último pulse cualquier
tecla.

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA ORDENADORES AMSTRAD 464-664 Y 6128 EN DISKETTE

Coloque el diskette en su alojamiento, escriba RUN
"DIM" y pulse RETURN.

Este programa ha sido diseñado, elaborado y producido
por DIMensionNEW, teniendo ésta todos los derechos
legales respecto a este y habiendo licenciado a
IDEALOGIC S. A. para su comercialización.

Queda terminantemente prohibida la reproducción total o
parcial de este programa por cualquier medio, inclusive
en distinto ordenador. Así mismo no se permite el
alquiler de este programa.

MSX es una marca registrada de MICROSOFT CORPORATION
U.S.A.

AMSTRAD es una marca registrada de AMSTRAD CONSUMER
ELECTRONICS PLC.

COPYRIGHT DIMensionNEW 1986