HOLDING

WWW.OCASTUDIOS.COM/HOLDING

HOLDING é um jogo de estratégia financeira onde o objetivo é bem simples: tornar-se um milionário. Cada jogador administrará uma holding – uma empresa responsável por gerir outras empresas e administrar seu capital. Os jogadores poderão investir o dinheiro da empresa no mercado de ações, opções, commodities, factoring e outros, além de comprar e vender empresas.

Aquele que atingir a fortuna primeiro será o vencedor.

Conceitos Básicos do Jogo

Fortuna pessoal e capital de giro

Ao jogar HOLDING, você estará lidando com dois montantes de dinheiro diferentes: sua fortuna pessoal e o capital de giro da empresa.

Sua fortuna pessoal irá crescer conforme sua empresa lhe paga salários, e o objetivo do jogo é alcançar $1.000.000,00 em fortuna pessoal.

O capital de giro de sua holding é o dinheiro com o qual você de fato irá jogar, investir e comprar empresas, e deve ser manipulado à parte.

Índices de investimento

HOLDING trata de investimentos. No jogo, estes investimentos terão 3 índices associados: iliquidez, risco e rentabilidade.

A iliquidez medirá quanto tempo você provavelmente levará para executar o investimento. É um número que (normalmente) varia entre 1 e 6 e contra o qual o jogador deverá lançar um dado. Se o resultado for igual ou superior à iliquidez de um investimento, o investimento foi realizado, e então o jogador deverá testar o risco. Se falhar no teste de iliquidez, o investimento ficou retido, e você deverá tentar novamente em seu próximo turno.

O risco determinará se você recebeu lucro ou prejuízo. É um número que (normalmente) varia entre 1 e 6, e contra o qual o jogador deverá lançar um dado. Se o resultado for igual ou superior ao risco do investimento, você lucrou (veja rentabilidade, abaixo). Se falhar no teste, você teve prejuízo e perdeu todo o dinheiro investido.

A rentabilidade nos diz quanto um investimento paga caso o jogador passe nos testes de iliquidez e risco. Neste caso, o jogador receberá a rentabilidade de acordo com o montante investido – se você investiu $57.000,00 em um investimento com rentabilidade igual a 120/100, receberá (57000 x 120 / 100 =) $68.000,00. Note que o resultado deve ser sempre um número divisível por 1000, e é sempre arredondado para baixo. Além do lucro, o jogador recebe de volta o valor do investimento para investi-lo novamente onde desejar.

Tipos de Investimento

Existem dois tipos básicos de investimentos – especulação e empresa. Especulação se refere a investimentos abertos a qualquer outro jogador, como mercado de ações e commodities. Empresa se refere a uma propriedade exclusiva do jogador que a comprou. Vejamos cada um deles com mais detalhes.

Especulação

As especulações são investimentos abertos a qualquer um e de desfecho rápido (com baixa iliquidez). Os investimentos abertos, porém, trazem um risco: ao executar com sucesso uma especulação, você terá uma penalidade em rentabilidade de -10% para cada jogador que esteja investindo um montante igual ou maior que o seu no mesmo investimento (veja Modificadores, à frente).

Empresas

As empresas, diferentemente das especulações, devem ser compradas, e somente seu dono pode investir nelas. Costumam ser mais ilíquidas que as especulações, mas em todos os aspectos funcionam exatamente como elas. Exceto por uma coisa. Além da iliquidez, risco e rentabilidade, empresas também têm um quarto índice: os dividendos. Dividendos representam a participação nos lucros que as empresas pagam aos investidores para que mantenham seu dinheiro investido. Em HOLDING, estes dividendos são um valor fixo que a empresa paga ao seu dono uma vez por turno (exceto no primeiro turno em que um jogador é o dono daquela empresa).

Cartas

Ao longo do jogo, cada participante receberá cartas com as quais poderá influenciar o mercado e traçar suas estratégias. Existem 4 tipos de cartas: eventos, crimes, justiça e empresas. Vejamos cada uma em particular.

Eventos

Cartas que simbolizam acontecimentos comuns e, em princípio, aleatórios do mercado, mas que os investidores podem usar para influenciar o mercado e aumentar seus ganhos. Seu efeito mais comum é alterar os 3 índices básicos de investimentos: iliquidez, risco e rentabilidade. Quando um efeito está ativo no tabuleiro de um jogador, ele afetará todos os investimentos de todos jogadores.

Crimes

Cartas de crimes são ações ilegais e deliberadas que as empresas cometem para majorar seus ganhos (existem vários tipos de crimes: tributários, fiscais, contra a concorrência etc). Os efeitos das cartas crime variam, mas em geral trata-se de melhorar os índices de uma empresa "alvo". Os crimes devem ser baixados em uma empresa específica, sobre a qual terá efeito. Os modificadores de especulação influenciarão apenas o dono da empresa, e os modificadores de empresas, apenas ela própria.

Cartas crime podem ser descartadas em qualquer momento durante o turno de seu possuidor, que então deverá colocá-las no topo de sua pilha de cartas ativas (porém, quando uma carta crime não está sobre uma empresa, ela não tem nenhum efeito).

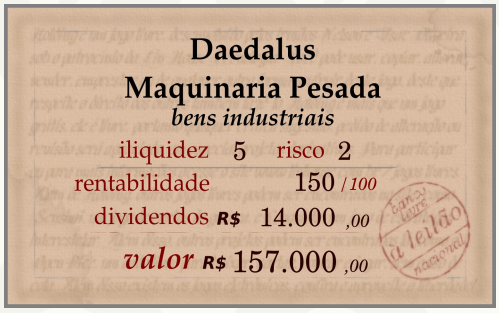
Existem duas regras importantes para se lembrar sobre crimes: você pode transferir os crimes de uma empresa para outra, em seu próprio turno, à vontade. Porém, as cartas de crime só fazem efeito na segunda rodada em que estejam sobre uma empresa.

Justiça

Cartas de justiça são o contraponto às cartas crime. Elas são jogadas como um evento comum e seus efeitos alcançam todos os jogadores. Como existem vários tipos de crimes, existem também vários tipos de justiça. Quando um jogador baixa uma carta de "justiça tributária", todos os jogadores que tiverem empresas cometendo crimes tributários são “presos”. Várias cartas de justiça, porém, possuem justiça “à escolha”, de modo que o jogador escolha, sempre que a carta se tornar ativa (e não somente quando a descer), que tipo de crimes ela combaterá.

Como dissemos, um jogador pego por uma carta de justiça sofrerá sanções, a que chamamos ser preso. Primeiramente, a empresa irá à leilão, e qualquer dinheiro investido sobre ela será perdido. Além disso, o jogador deverá pagar, de sua fortuna pessoal, uma multa igual ao valor da empresa. Por fim, o jogador não poderá realizar novos investimentos em seu próximo turno (embora possa tentar executar os que já possui).

Empresas



Cartas de empresa são especiais e bem diferentes das demais. Cada uma representa uma nova empresa que pode ir a leilão e, portanto, um novo investimento que os jogadores poderão explorar. Como qualquer outro investimento as empresas possuem 3 índices básicos: iliquidez, risco e rentabilidade – e se comportam como especulações. Um quarto índice, dividendos, representa uma entrada fixa ao seu possuidor, mas ainda há um quinto índice – seu valor nominal.

Ao baixar uma empresa, esta estará em leilão. Qualquer jogador (e não somente quem a lançou) poderá comprá-la. Seu preço mínimo de compra é aquele listado no índice valor, mas os jogadores poderão dar lances maiores para tentar adquiri-la. Enquanto a carta de empresa estiver ativa qualquer jogador poderá dar seu lance inicial, mas assim que alguém o fizer, os demais deverão dar seus lances. Aquele com o maior lance fica com a empresa e ela sai do leilão.

Uma vez dono da empresa, um jogador poderá colocá-la em leilão a qualquer instante, e por qualquer valor que desejar. Se durante o leilão, nenhum outro jogador se interessar em comprá-la, ele poderá vendê-la por metade de seu valor para o banco, devendo colocá-la de volta como sua carta ativa.

Todas as cartas devem ser baixadas no local determinado do tabuleiro, sendo que a carta no topo da pilha será considerada a carta ativa. A carta ativa tem efeito sobre todos os jogadores, e todas as cartas abaixo perdem seus efeitos. Quando uma carta de empresa é comprada em leilão, ela é retirada da pilha e colocada na posição indicada do tabuleiro, e a carta imediatamente abaixo passa a ser a carta ativa. Quando um crime é baixado como carta ativa (isto é, é baixada na pilha ao invés de sobre uma empresa), ela não produz efeito algum.

Como jogar

Tendo sido apresentados os conceitos básicos de Holding, é hora de apresentar a seqüencia de jogo.

Cada jogador deverá receber um tabuleiro, $20.000,00, duas cartas (veja materiais de jogo no final deste manual) e um par de dados de cores diferentes.

Em seu turno, o jogador deverá agir na seguinte ordem:

1.Compre uma carta.

2.Escolha e baixe uma das 3 cartas que tem na mão (isto não é optativo).

3.Teste seus investimentos antigos:

Pergunte aos demais jogadores se e como eles estão influenciando seu investimento (seja com uma carta ou simplesmente investindo nele também), e jogue os dados. Receba o lucro, deixe o dinheiro preso ou perca-o completamente, conforme o resultado dos dados.

Todos os investimentos antigos devem ser testados a cada turno – o jogador não pode esperar para jogar os dados em outra rodada.

4.Faça qualquer destas ações na ordem que quiser:

- Faça investimentos novos.

Exceto pelo dinheiro que ficou preso em um investimento ao falhar no teste de iliquidez, você pode investir o dinheiro de sua holding em qualquer especulação ou empresa que possua. Estes investimentos só poderão ser executados em seu próximo turno.

- Pague seu salário.

Uma vez por turno, você deverá pagar seu próprio salário, transferindo um pouco do capital de giro para sua fortuna pessoal. Todos os jogadores começam com o salário de $1.000,00 por turnno. Sempre que for pagar seu salário, você terá a chance de aumentá-lo (afinal, quem for o possuidor do primeiro milhão ganhará o jogo) até, no máximo, o dobro do valor atual. Você não pode reduzir seu salário.

- Descarte seus crimes.

Você pode descartar crimes a qualquer momento no seu turno (mesmo que seja logo depois de usá-los). O crime descartado se tornará sua carta ativa, mas não produzirá nenhum efeito.

- Leiloe suas empresas.

Caso precise de dinheiro rápido, você pode leiloar sua empresa para os demais jogadores, ou até mesmo vendê-la por metade do preço, colocando-a de volta como sua carta ativa.

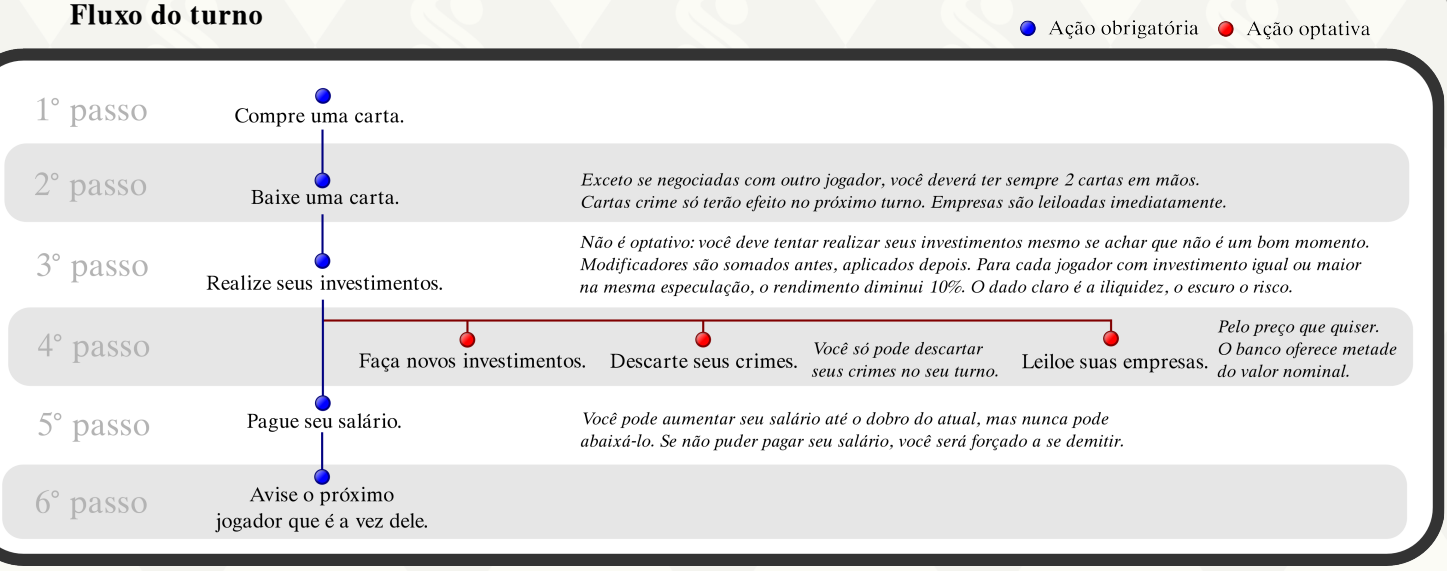
4. Avise o jogador seguinte que é a vez dele.

Regras avançadas.

Venda entre jogadores.

Os jogadores podem vender entre si, e a qualquer tempo, suas

Fluxo do turno



empresas, mas devem levar em consideração que as empresas não pagam dividendos ao jogador no primeiro turno em que estão sob sua posse.

Os jogadores também podem revelar e vender as cartas que possuem na mão para outro jogador, em troca de dinheiro, empresas ou quaisquer outros favores. Esta é a única forma de se possuir mais ou menos que duas cartas na mão (exceto, claro, no curto espaço de tempo entre sacar e descartar uma carta.

Cartas crime podem ser negociadas também, mesmo depois de já haverem sido baixadas. Esta negociação se dá à vontade entre os jogadores, sem regras adicionais.

Demissão.

Caso você não possa pagar o próprio salário, você deverá se demitir. Isto significa devolver todo o capital de giro da empresa e recomeçar com $20.000,00. Você perderá todas as empresas e investimentos, e manterá de sua antiga holding apenas a carta ativa e sua fortuna pessoal – até mesmo seu salário cairá de volta para $1.000,00 (afinal, você estará sendo contratado por uma nova holding e deverá começar por baixo). Mas atenção, você só poderá fazê-lo uma vez, e uma segunda demissão o tirará do jogo. Se todos os jogadores, exceto um, forem demitidos pela segunda vez, o que restou terá vencido o jogo.

Ressurgimento de cartas.

Algumas cartas – as cartas crime, para ser mais exato – são baixadas sobre empresas, e não como carta ativa. Neste caso, a carta ativa continua sendo a anterior, exatamente como estava. Outras vezes, porém, uma carta ativa é retirada do topo da pilha – como acontece à uma empresa ao ser comprada. Neste caso a carta imediatamente inferior é considerada novamente ativa, como se tivesse acabado de ser baixada. Caso esta carta precise de um alvo, – como uma carta de justiça "à escolha" - o jogador poderá escolher um novo alvo.

Reabastecimento de cartas.

Caso as cartas para saque se esgotem, todas as cartas não ativas de todos os jogadores (exceto aquelas em suas mãos) devem ser reembaralhadas na pilha de saque.

Modificadores

Um modificador é uma bonificação ou penalidade que uma carta de evento, crime ou justiça causa a um investimento. Modificadores são acompanhados por uma seta azul ou vermelha quando afetam especulações, e de um gráfico azul ou vermelho quando afetam empresas. Para afetar uma empresa, a carta deve listar que tipo de empresa ela afetará (como por exemplo empresas de consumo cíclico ou de utilidade pública). As cartas de empresa trazem uma anotação sobre o tipo a que pertencem.

Às vezes, mais de um modificador estará ativo sobre um mesmo investimento e, nesse caso, eles devem ser somados antes de aplicados ao investimento. Por exemplo, imagine uma especulação com dois modificadores agindo sobre ela, um dando-lhe +20% e outro +30%. Outro jogador tem um investimento maior na mesma especulação, de modo que há uma penalidade em rentabilidade de -10%. Para calcular a rentabilidade final, o cálculo seria [valor investido] x [rentabilidade] x [1+(20+30-10)], ou seja [lucro] x [1,4].

Materiais de Jogo

O tabuleiro de HOLDING é individual, e possui as demarcações abaixo.

- Especulações, sobre as quais o jogador deverá colocar o dinheiro que está investindo.

- Fortuna Pessoal, onde se acumula o dinheiro recebido como salário.

- Carta Ativa, onde o jogador deverá baixar suas cartas, que passarão a influenciar o mercado.

- Empresas, onde se deve baixar as empresas compradas. Para investir em uma empresa, basta colocar o montante sobre a empresa.

Os dados de HOLDING são tradicionalmente de duas cores diferentes, sendo um claro e um escuro. Para agilizar o jogo, sempre que tentar realizar um investimento, o jogador deverá lançar os dois dados e considerar o dado mais claro para iliquidez e o mais escuro para risco. Dados de papel, montáveis sem cola, podem ser encontrados em www.ocastudios.com/opendice.

O dinheiro em HOLDING, por uma questão de ambientação, é sempre tratado na casa dos milhares – jamais um jogador irá lidar com uma quantia não divisível por mil. Isto significa — além de que os jogadores possam suprimir dizer "mil" depois de cada vez que se refiram a dinheiro — que os marcadores de dinheiro usando em Holding podem ser usados em outros jogos, e que os marcadores de outros jogos podem ser usados em HOLDING.

CRÉDITOS E REFERÊNCIA

Este é jogo foi criado utilizando-se apenas softwares livres, como Inkscape, o OpenOffice, Gimp e Scribus, rodando em Ubuntu Linux. Ele foi criado pela Oca Studios e é licenciado como uma obra de domínio público. Entre a equipe de criação, consultoria e testes estão: Nelson e Isac Vale, Antoniel Júnior, Alan, Sérgio Vergara e as garotas Rado. Suas principais referências foram materiais disponibilizados pela Bovespoa e pelo livro "Os Axiomas de Zurique", por Max Günther, publicado no Brasil pela editora Record.