

EDICIÓN IMPERIO

VAULT

IMPERIO DE EMPRESAS

Compra negocios. Cobra rentas. Construye el imperio
más valioso de la ciudad.

2-6 JUGADORES

20 MINUTOS

SE APRENDE EN 5 MINUTOS

LA IDEA

Eres un inversor. Compras empresas.

Cada empresa que compras hace dos cosas: te paga una renta todas las rondas y te da prestigio al final de la partida. Nada más. No hay fases ocultas, ni cartas de efecto, ni excepciones.

TRES SECTORES

ORO = finanzas, ÉBANO = industria, MARFIL = hostelería y arte. Reunir tres empresas del mismo sector da puntos extra.

DOS NÚMEROS POR CARTA

El PRECIO que pagas y, debajo, la RENTA que cobras cada ronda y el PRESTIGIO que vale al final.

UNA DECISIÓN POR TURNO

Comprar una empresa del mercado, o pasar y cobrar Ø3. Eso es todo tu turno.

SEIS RONDAS

La partida dura seis rondas. Al final se cuentan los puntos y gana el imperio más valioso.

MONEDA

La moneda de VAULT es el ÓNIX y se escribe Ø. Los billetes son de Ø1, Ø5 y Ø10.



Componentes del kit

Todo cabe en estas hojas A4. Nada más que recortar y jugar.

47 CARTAS

42 empresas —14 por sector— y 5 cartas especiales. Fronts y reverso común para impresión a doble cara.

4 CHULETAS DE MESA

El turno y el recuento de un vistazo, una por jugador.

REGLAS RÁPIDAS

Dos tarjetas recortables con la partida entera en cinco pasos.

REFERENCIA DE ICONOS

Los nueve símbolos de la baraja, explicados.

BILLETES DE ÓNIX

36 de Ø1, 36 de Ø5 y 36 de Ø10: una banca de Ø576.

HOJA DE AYUDA AL JUGADOR

Dos copias recortables por hoja, para tener delante.

HOJA DE PUNTUACIÓN

Dos recuentos por hoja: prestigio, tríos, ónix y total.

UN DADO

No va impreso: cualquier dado de seis caras sirve, sólo abre la partida.

IMPRESIÓN

- Cartulina de 250–300 g para cartas, billetes y caja; papel normal para las hojas de ayuda.
- Escala 100 %, tamaño real: nunca «ajustar a página». Las cartas miden 63 × 88 mm.
- A doble cara: imprime el reverso común detrás de cada hoja de cartas.

LA CAJA

La plantilla de la caja (66 × 91 × 24 mm) y sus cuatro separadores van en hoja aparte.

VAULT · Caja A4 — 2 páginas





Preparación en un minuto

Cinco gestos y la ciudad está en venta.

1

DINERO

Cada jugador coge Ø10. El resto de billetes forma la banca.

2

MAZO

Baraja las 42 empresas junto a las 5 especiales y déjalas boca abajo.

3

MERCADO

Pon boca arriba tantas cartas como jugadores + 1. Ése es el mercado, y siempre habrá una carta más que jugadores: nunca te quedas sin elegir.

4

EL DADO

Cada jugador tira una vez. Abre la partida quien saque el número más bajo; en caso de empate, esos jugadores repiten la tirada.

5

TURNO

Se juega por la izquierda del primer jugador. El orden se mantiene las seis rondas.

EJEMPLO CON 4 JUGADORES

Cuatro jugadores: cinco cartas boca arriba en el mercado y Ø10 en cada mano. Se tiran los dados —3, 5, 1 y 6— y abre la partida quien sacó el 1. A partir de ahí, seis rondas por la izquierda.



El dado sólo decide quién abre.

Después no se vuelve a tirar: en VAULT no hay azar, sólo decisiones.

.....

Cinco reglas y ya sabes jugar

Se lee en dos minutos. No hay una sexta regla.



1 EMPIEZA LA RONDA

Se juega por turnos, empezando por el primer jugador (el del dado más bajo) y siguiendo por la izquierda.

2 EN TU TURNO: COMPRA O PASA

Compra UNA carta del mercado pagando su precio a la banca, o pasa y cobra Ø3. Sólo una cosa, y tu turno termina.

3 CUANDO TODOS HAN JUGADO

Cada jugador cobra la renta de todas sus empresas: el número de abajo de cada carta. Una vez por ronda.

4 RELLENA EL MERCADO

Repón con cartas del mazo hasta volver a tener jugadores + 1. Empieza la ronda siguiente.

5 TRAS 6 RONDAS, FIN

Se cuentan los puntos. Gana quien más prestigio tenga.

CUATRO ACLARACIONES Y NADA MÁS

- No puedes comprar si no te llega el dinero: entonces pasas y cobras Ø3.
- Cada jugador puede tener como máximo dos cartas especiales.
- Si el mazo se agota, se juega con las cartas que queden en la mesa.
- Si al cerrar la partida alguien no tiene ninguna empresa, coge gratis la más barata del mercado.

«Comprar hoy o esperar a mañana: ahí está todo el juego.»

FINAL DE LA PARTIDA

Cómo se cuentan los puntos

PRESTIGIO DE TUS EMPRESAS

El segundo número de cada carta. Súmalos todos.

TRÍOS DEL MISMO SECTOR

Cada 3 empresas del mismo sector dan +4 puntos.

DINERO QUE TE SOBRA

Cada Ø5 que te quede vale 1 punto.

EJEMPLO

Marta termina con Banco Central Privado (5), Casa de Subastas (3), Oficina de Cambio (2), Club Nocturno (3) y Gran Hotel Marfil (5), y le sobran Ø12. Prestigio 18, +4 por su trío de ORO y +2 por el dinero: 24 puntos.

HOJA DE RECUENTO

JUGADOR	PRESTIGIO	TRÍOS	DINERO	TOTAL

Dinero y prestigio

El ónix es el medio. El prestigio es el fin.



EL ÓNIX (Ø)

El dinero de la partida

El ónix es la moneda: sirve para comprar empresas y para nada más. No es la puntuación. Sin ónix no puedes comprar, y quien no compra no puntúa. Cada Ø5 que te sobre al final vale sólo 1 punto de prestigio.

EL PRESTIGIO

El marcador de la partida

Cada empresa lleva su prestigio impreso y lo puntúa quien la tenga delante al cerrar la sexta ronda. Tres empresas del mismo sector suman +4. Gana quien más prestigio reúna, no quien más ónix guarde.

El ciclo de la renta

La renta no es mensual ni anual ni un pago único: se cobra una vez por ronda, al cerrar la ronda, cuando todos han comprado o pasado. Cada ronda es un ejercicio contable. Como la partida son seis rondas, una empresa comprada en la primera ronda paga seis veces; comprada en la quinta, sólo dos. Comprar temprano da dinero; comprar tarde da prestigio.

RONDA	1	2	3	4	5	6	
Comprada en la ronda 1	3	3	3	3	3	3	Ø18 cobrados
Comprada en la ronda 3			3	3	3	3	Ø12 cobrados
Comprada en la ronda 5					3	3	Ø6 cobrados

Ejemplo con una empresa de renta Ø3. Cada círculo dorado es un cobro.

«Ø40 guardados son 8 puntos.
Ø40 invertidos a tiempo son un imperio.»



Glosario e iconografía

Ocho palabras y tres símbolos: no hay más vocabulario.

- **Ónix (Ø)**

La moneda. Sólo sirve para comprar empresas.

- **Imperio**

Las cartas que tienes delante, boca arriba y a la vista de todos.

- **Prestigio**

Los puntos impresos en cada empresa. Deciden la victoria.

- **Pasar**

Renunciar a comprar en tu turno. Es legítimo y a veces lo mejor.

- **Mercado**

Las cartas boca arriba en el centro: siempre jugadores + 1.

- **Renta**

El ónix que paga cada empresa al cerrar cada ronda.

- **Trío**

Tres empresas del mismo sector en tu imperio: +4 de prestigio.

- **Cierre**

El final de la sexta ronda: se cobra la última renta y se cuenta.

Los tres sectores



O R O

Finanzas

Precios altos, prestigio alto,
renta discreta.



É B A N O

Industria y noche

Barato de entrar, renta
constante.



M A R F I L

Hospitalidad y arte

Renta modesta, prestigio
generoso.



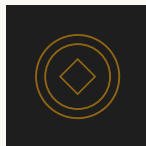
Referencia de iconos

Nueve símbolos. Con esto se lee cualquier carta de la baraja.



Emblema VAULT

La caja fuerte de la ciudad. Marca el reverso de todas las cartas.



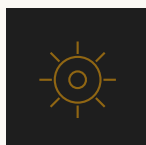
Ónix (Ø)

La moneda. Sólo sirve para comprar empresas: no puntúa apenas al final.



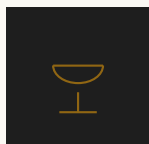
Sector ORO

Finanzas. Precios altos, prestigio alto, renta discreta.



Sector ÉBANO

Industria y noche. Barato de entrar, renta constante.



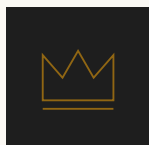
Sector MAFIL

Hospitalidad y arte. Renta modesta, prestigio generoso.



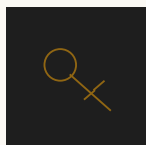
Renta

El número de abajo de cada carta. Se cobra al cerrar cada ronda.



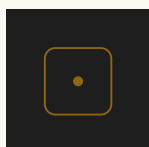
Prestigio

El número de arriba de cada carta. Es lo que decide la victoria.



Carta especial

Cinco en la baraja. Efecto único; máximo dos por jugador.



El dado

Sólo para empezar: abre la partida quien saque el número más bajo.

CÓMO SE LEE UNA CARTA

- Arriba a la izquierda, el sector; arriba a la derecha, el prestigio (corona).
- En el centro, el nombre de la empresa y su ilustración de sector.
- Abajo a la izquierda, el precio que pagas; abajo a la derecha, la renta por ronda.
- Las especiales llevan la llave y su efecto escrito en la propia carta.



Dudas de mesa

Respuestas breves para no interrumpir la partida.

01 ¿Cuántas cartas puedo comprar en un turno?

Una. En tu turno compras una carta del mercado o pasas. Nunca dos.

02 ¿Puedo pasar y guardar el dinero?

Sí, y a veces conviene para llegar a una carta cara que saldrá después. Pero pasar siempre es perder: el ónix guardado vale muy poco al contar.

03 ¿Cuándo se cobra la renta?

Una vez por ronda, al cerrar la ronda, cuando todos han comprado o pasado. Seis cobros en toda la partida.

04 ¿La empresa que compro paga renta esa misma ronda?

Sí. Si la compras en la ronda 3, cobras su renta al cerrar la ronda 3.

05 ¿Quién empieza la partida?

Quien saque el número más bajo con el dado. En caso de empate, esos jugadores repiten la tirada. Después el turno sigue por la izquierda.

06 ¿Y si no me llega el dinero para nada del mercado?

Pasas. Cobrarás renta al cerrar la ronda y volverás a intentarlo.

07 ¿Se puede quedar alguien sin ninguna empresa?

No. Si al cerrar la partida alguien no tiene ninguna, coge gratis la más barata del mercado.

08 ¿Cómo se rellena el mercado?

Al final de cada ronda se repone con el mazo hasta volver a tener jugadores + 1 cartas. Si el mazo se agota, se juega con lo que quede en la mesa.

09 ¿Las cartas del imperio se pueden esconder?

No. Todo el imperio está siempre boca arriba: la información es pública y ahí está el pulso.



Dudas de mesa

Respuestas breves para no interrumpir la partida.

10 ¿Se pueden vender o intercambiar empresas?

No en el juego base. Lo compras, es tuyo hasta el final.

11 ¿Cuántas cartas especiales puedo tener?

Dos como máximo. Se compran igual que una empresa, pagando su precio en tu turno.

12 ¿Las especiales dan prestigio?

Sólo las que lo indican en su cara. Las demás valen por su efecto, no por puntos.

13 ¿Se pueden usar dos especiales en la misma ronda?

Sí, si ambas están en tu imperio y su texto lo permite. Cada una se usa cuando dice su carta.

14 ¿Un trío puede mezclar una especial?

Sólo con Licencia Comercial, que cuenta como el sector que te convenga al contar.

15 ¿Qué pasa si dos jugadores empatan a prestigio?

Gana quien tenga más ónix. Si sigue el empate, quien tenga menos cartas: hizo más con menos.

16 ¿Cuánto dura una partida?

Veinte minutos con cuatro jugadores. Menos a dos, algo más a seis.

17 ¿Se puede jugar a dos?

Sí. El mercado tiene tres cartas, así que hay margen para elegir y la partida es más táctica.

18 ¿Hay una versión más simple para explicar en un minuto?

Sí: Modo Fortuna. Gana quien tenga más ónix al cerrar la sexta ronda, sin prestigio ni tríos. Recomendado sólo para la primera partida.

19 ¿Necesito el dado para jugar?

Sólo para decidir quién empieza. Si no tienes dado, sirve cualquier sorteo.

20 ¿Puedo imprimirlo en casa?

Sí. Todo el kit está en A4 al 100 %: cartulina de 300 g para las cartas y la caja, papel normal para las hojas de ayuda.



ORO

PRECIO

Ø17

Banco Central Privado

RENTA

Ø5

PRESTIGIO

5 PP



ORO

PRECIO

Ø17

Casa de la Moneda

RENTA

Ø5

PRESTIGIO

5 PP



ORO

PRECIO

Ø13

Bolsa de Valores

RENTA

Ø4

PRESTIGIO

4 PP



ORO

PRECIO

Ø13

Refinería de Oro

RENTA

Ø4

PRESTIGIO

4 PP



ORO

PRECIO

Ø9

Fondo de Inversión

RENTA

Ø3

PRESTIGIO

3 PP



ORO

PRECIO

Ø9

Joyería del Bulevar

RENTA

Ø3

PRESTIGIO

3 PP



ORO

PRECIO

Ø9

Casa de Subastas

RENTA

Ø3

PRESTIGIO

3 PP



ORO

PRECIO

Ø9

Agencia de Tasación

RENTA

Ø3

PRESTIGIO

3 PP



ORO

PRECIO

Ø6

Oficina de Cambio

RENTA

Ø2

PRESTIGIO

2 PP



ORO

PRECIO

Ø6

Notaría del Distrito

RENTA

Ø2

PRESTIGIO

2 PP



ORO

PRECIO

Ø6

Casa de Empeños

RENTA

Ø2

PRESTIGIO

2 PP



ORO

PRECIO

Ø3

Quiosco de Lotería

RENTA

Ø1

PRESTIGIO

1 PP



ORO

PRECIO

Ø3

Puesto de Numismática

RENTA

Ø1

PRESTIGIO

1 PP



ORO

PRECIO

Ø3

Cajero de Barrio

RENTA

Ø1

PRESTIGIO

1 PP



ÉBANO

PRECIO

Ø17

Fábrica de Automóviles

RENTA

Ø5

PRESTIGIO

5 PP



ÉBANO

PRECIO

Ø17

Naviera Continental

RENTA

Ø5

PRESTIGIO

5 PP



ÉBANO

PRECIO

Ø13

Ferrocarril del Norte

RENTA

Ø4

PRESTIGIO

4 PP



ÉBANO

PRECIO

Ø13

Teatro de la Ópera

RENTA

Ø4

PRESTIGIO

4 PP



PRECIO

Ø9

Imprenta Nacional

RENTA

Ø3

PRESTIGIO

3 PP



PRECIO

Ø9

Club Nocturno

RENTA

Ø3

PRESTIGIO

3 PP



PRECIO

Ø9

Astillero Menor

RENTA

Ø3

PRESTIGIO

3 PP



PRECIO

Ø9

Destilería Privada

RENTA

Ø3

PRESTIGIO

3 PP



PRECIO

Ø6

Taller de Pianos

RENTA

Ø2

PRESTIGIO

2 PP



PRECIO

Ø6

Sala de Billar

RENTA

Ø2

PRESTIGIO

2 PP



PRECIO

Ø6

Sastrería a Medida

RENTA

Ø2

PRESTIGIO

2 PP



PRECIO

Ø3

Puesto de Periódicos

RENTA

Ø1

PRESTIGIO

1 PP



PRECIO

Ø3

Taxi Nocturno

RENTA

Ø1

PRESTIGIO

1 PP



PRECIO

Ø3

Limpiabotas de Estación

RENTA

Ø1

PRESTIGIO

1 PP



PRECIO

Ø17

Gran Hotel Marfil

RENTA

Ø5

PRESTIGIO

5 PP



PRECIO

Ø17

Museo Privado

RENTA

Ø5

PRESTIGIO

5 PP



PRECIO

Ø13

Balneario de la Colina

RENTA

Ø4

PRESTIGIO

4 PP



PRECIO

Ø13

Restaurante Estrellado

RENTA

Ø4

PRESTIGIO

4 PP



PRECIO

Ø9

Galería de Arte

RENTA

Ø3

PRESTIGIO

3 PP



PRECIO

Ø9

Casa de Té Imperial

RENTA

Ø3

PRESTIGIO

3 PP



PRECIO

Ø9

Perfumería Mayor

RENTA

Ø3

PRESTIGIO

3 PP



PRECIO

Ø9

Pastelería Real

RENTA

Ø3

PRESTIGIO

3 PP



PRECIO

Ø6

Floristería del Paseo

RENTA

Ø2

PRESTIGIO

2 PP



PRECIO

Ø6

Librería de Viejo

RENTA

Ø2

PRESTIGIO

2 PP



PRECIO

Ø6

Salón de Retratos

RENTA

Ø2

PRESTIGIO

2 PP



PRECIO

Ø3

Puesto de Helados

RENTA

Ø1

PRESTIGIO

1 PP



PRECIO

Ø3

Barbería de Esquina

RENTA

Ø1

PRESTIGIO

1 PP



PRECIO

Ø3

Carrito de Flores

RENTA

Ø1

PRESTIGIO

1 PP

VAULT

EMPRESAS

VAULT

EMPRESAS

VAULT

EMPRESAS

VAULT

EMPRESAS

VAULT

EMPRESAS

VAULT

EMPRESAS

VAULT

EMPRESAS

VAULT

EMPRESAS

VAULT

EMPRESAS

Cinco cartas especiales

Se barajan con las 42 empresas: el mazo pasa a tener 47 cartas. Una especial se compra en tu turno igual que una empresa, pagando su precio. Nada cambia en el resto del juego.

01 Cuentan como carta comprada

Comprar una especial es tu compra de la ronda. No compras nada más (salvo que la propia carta lo diga).

02 Máximo dos por jugador

Un imperio no se sostiene solo con favores: nadie puede tener más de dos especiales.

03 El efecto está en la carta

«Al comprarla» se aplica una vez, en ese mismo instante. «Permanente» se queda activa hasta el final.

04 Valen prestigio

Al cerrar los libros suman su prestigio (1 o 2 PP), pero no cuentan como empresa para los tríos, salvo la Licencia Comercial.

05 Red de seguridad

Si terminases la partida sin ninguna empresa, coges gratis la más barata del mercado.

LAS CINCO, DE UN VISTAZO



Licencia
Comercial

8



Absorción
Hostil

10



Segunda
Oportunidad

6



Dividendo
Extraordinario

6



Sede
Central

12

Imprimir al 100 % · tamaño real · no ajustar a página

ESPECIAL



Licencia Comercial

PERMANENTE

Comodín: al contar tríos, esta carta cuenta como el sector que te convenga.

«Un sello, tres puertas abiertas.»

PRECIO



8

PRESTIGIO

1 PP

ESPECIAL



Absorción Hostil

AL COMPRARLA

Roba a un rival una de sus empresas de 1 o 2 de prestigio. Pasa a tu imperio.

«Nadie firmó nada. Ya es tuya.»

PRECIO



10

PRESTIGIO

1 PP

ESPECIAL



Segunda Oportunidad

AL COMPRARLA

Compra ahora mismo otra empresa del mercado pagando la mitad de su precio (redondeando hacia abajo).

«El buen inversor vuelve a la mesa.»

PRECIO



6

PRESTIGIO

1 PP

ESPECIAL



Dividendo Extraordinario

AL COMPRARLA

Esta ronda cobras el doble de renta de todas tus empresas.

«Los libros sonríen una vez al año.»

PRECIO



6

PRESTIGIO

1 PP

ESPECIAL



Sede Central

PERMANENTE

Elige un sector al comprarla: cobras +1 de renta por cada empresa que tengas de ese sector.

«Desde arriba, la ciudad parece pequeña.»

PRECIO



12

PRESTIGIO

2 PP



VAULT
ESPECIAL



VAULT
ESPECIAL



VAULT
ESPECIAL



VAULT
ESPECIAL



VAULT
ESPECIAL

VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX

VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø1 UN ÓNIX

VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX

VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø5 CINCO ÓNIX

VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX

VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX
VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX	VAULT · ÓNIX Ø10 DIEZ ÓNIX

VAULT · TU TURNO



La ronda de un vistazo

- 1 Abre la partida quien saque el dado más bajo; después, por la izquierda.
- 2 En tu turno: compras UNA empresa del mercado pagando su precio, o pasas y cobras Ø3.
- 3 Al acabar todos: cada uno cobra la renta de sus empresas (número de abajo).
- 4 Rellena el mercado hasta jugadores + 1. Nueva ronda.
- 5 Tras 6 rondas: cuenta puntos.

PUNTOS AL FINAL

- Prestigio de cada empresa (número de arriba).
- +4 por cada trío del mismo sector.
- +1 por cada Ø5 que te sobre.

EMPATES

Empate a prestigio: gana quien tenga más ónix; si sigue, quien tenga menos cartas.



VAULT · TU TURNO



La ronda de un vistazo

- 1 Abre la partida quien saque el dado más bajo; después, por la izquierda.
- 2 En tu turno: compras UNA empresa del mercado pagando su precio, o pasas y cobras Ø3.
- 3 Al acabar todos: cada uno cobra la renta de sus empresas (número de abajo).
- 4 Rellena el mercado hasta jugadores + 1. Nueva ronda.
- 5 Tras 6 rondas: cuenta puntos.

PUNTOS AL FINAL

- Prestigio de cada empresa (número de arriba).
- +4 por cada trío del mismo sector.
- +1 por cada Ø5 que te sobre.

EMPATES

Empate a prestigio: gana quien tenga más ónix; si sigue, quien tenga menos cartas.



VAULT · TU TURNO



La ronda de un vistazo

- 1 Abre la partida quien saque el dado más bajo; después, por la izquierda.
- 2 En tu turno: compras UNA empresa del mercado pagando su precio, o pasas y cobras Ø3.
- 3 Al acabar todos: cada uno cobra la renta de sus empresas (número de abajo).
- 4 Rellena el mercado hasta jugadores + 1. Nueva ronda.
- 5 Tras 6 rondas: cuenta puntos.

PUNTOS AL FINAL

- Prestigio de cada empresa (número de arriba).
- +4 por cada trío del mismo sector.
- +1 por cada Ø5 que te sobre.

EMPATES

Empate a prestigio: gana quien tenga más ónix; si sigue, quien tenga menos cartas.



VAULT · TU TURNO



La ronda de un vistazo

- 1 Abre la partida quien saque el dado más bajo; después, por la izquierda.
- 2 En tu turno: compras UNA empresa del mercado pagando su precio, o pasas y cobras Ø3.
- 3 Al acabar todos: cada uno cobra la renta de sus empresas (número de abajo).
- 4 Rellena el mercado hasta jugadores + 1. Nueva ronda.
- 5 Tras 6 rondas: cuenta puntos.

PUNTOS AL FINAL

- Prestigio de cada empresa (número de arriba).
- +4 por cada trío del mismo sector.
- +1 por cada Ø5 que te sobre.

EMPATES

Empate a prestigio: gana quien tenga más ónix; si sigue, quien tenga menos cartas.



VAULT · TU TURNO



La ronda de un vistazo

- 1 Abre la partida quien saque el dado más bajo; después, por la izquierda.
- 2 En tu turno: compras UNA empresa del mercado pagando su precio, o pasas y cobras Ø3.
- 3 Al acabar todos: cada uno cobra la renta de sus empresas (número de abajo).
- 4 Rellena el mercado hasta jugadores + 1. Nueva ronda.
- 5 Tras 6 rondas: cuenta puntos.

PUNTOS AL FINAL

- Prestigio de cada empresa (número de arriba).
- +4 por cada trío del mismo sector.
- +1 por cada Ø5 que te sobre.

EMPATES

Empate a prestigio: gana quien tenga más ónix; si sigue, quien tenga menos cartas.



VAULT · TU TURNO



La ronda de un vistazo

- 1 Abre la partida quien saque el dado más bajo; después, por la izquierda.
- 2 En tu turno: compras UNA empresa del mercado pagando su precio, o pasas y cobras Ø3.
- 3 Al acabar todos: cada uno cobra la renta de sus empresas (número de abajo).
- 4 Rellena el mercado hasta jugadores + 1. Nueva ronda.
- 5 Tras 6 rondas: cuenta puntos.

PUNTOS AL FINAL

- Prestigio de cada empresa (número de arriba).
- +4 por cada trío del mismo sector.
- +1 por cada Ø5 que te sobre.

EMPATES

Empate a prestigio: gana quien tenga más ónix; si sigue, quien tenga menos cartas.



VAULT · TU TURNO



La ronda de un vistazo

- 1 Abre la partida quien saque el dado más bajo; después, por la izquierda.
- 2 En tu turno: compras UNA empresa del mercado pagando su precio, o pasas y cobras Ø3.
- 3 Al acabar todos: cada uno cobra la renta de sus empresas (número de abajo).
- 4 Rellena el mercado hasta jugadores + 1. Nueva ronda.
- 5 Tras 6 rondas: cuenta puntos.

PUNTOS AL FINAL

- Prestigio de cada empresa (número de arriba).
- +4 por cada trío del mismo sector.
- +1 por cada Ø5 que te sobre.

EMPATES

Empate a prestigio: gana quien tenga más ónix; si sigue, quien tenga menos cartas.



VAULT · TU TURNO



La ronda de un vistazo

- 1 Abre la partida quien saque el dado más bajo; después, por la izquierda.
- 2 En tu turno: compras UNA empresa del mercado pagando su precio, o pasas y cobras Ø3.
- 3 Al acabar todos: cada uno cobra la renta de sus empresas (número de abajo).
- 4 Rellena el mercado hasta jugadores + 1. Nueva ronda.
- 5 Tras 6 rondas: cuenta puntos.

PUNTOS AL FINAL

- Prestigio de cada empresa (número de arriba).
- +4 por cada trío del mismo sector.
- +1 por cada Ø5 que te sobre.

EMPATES

Empate a prestigio: gana quien tenga más ónix; si sigue, quien tenga menos cartas.





Reglas rápidas

SEIS RONDAS · GANA EL PRESTIGIO



PARA EMPEZAR

Ø10 a cada uno · mercado de jugadores + 1 · abre quien saque el dado más bajo.

1 Compra o pasa

Una carta del mercado pagando su precio, o pasas y cobras Ø3.

2 Cierra la ronda

Todos cobran la renta de todas sus empresas. Una vez por ronda.

3 Rellena

Mercado otra vez a jugadores + 1. Sigue por la izquierda.

...

AL FINAL DE LA SEXTA

Prestigio de tus empresas + 4 por cada trío del mismo sector + 1 por cada Ø5 que te sobre.



CORTAR



Reglas rápidas

SEIS RONDAS · GANA EL PRESTIGIO



PARA EMPEZAR

Ø10 a cada uno · mercado de jugadores + 1 · abre quien saque el dado más bajo.

1 Compra o pasa

Una carta del mercado pagando su precio, o pasas y cobras Ø3.

2 Cierra la ronda

Todos cobran la renta de todas sus empresas. Una vez por ronda.

3 Rellena

Mercado otra vez a jugadores + 1. Sigue por la izquierda.

...

AL FINAL DE LA SEXTA

Prestigio de tus empresas + 4 por cada trío del mismo sector + 1 por cada Ø5 que te sobre.





Hoja de puntuación

VAULT · IMPERIO DE EMPRESAS

Fecha · _____

J U G A D O R	PRESTIGIO DE EMPRESAS	TRÍOS +4 CADA UNO	ÓNIX SOBRANTE Ø5 = 1 PUNTO	T O T A L

CÓMO SE SUMA

Prestigio impreso en tus empresas + 4 por cada trío del mismo sector + 1 por cada Ø5 que te sobre.

Empate: gana quien tenga más ónix; si sigue el empate, quien tenga menos cartas.



CORTAR



Hoja de puntuación

VAULT · IMPERIO DE EMPRESAS

Fecha · _____

J U G A D O R	PRESTIGIO DE EMPRESAS	TRÍOS +4 CADA UNO	ÓNIX SOBRANTE Ø5 = 1 PUNTO	T O T A L

CÓMO SE SUMA

Prestigio impreso en tus empresas + 4 por cada trío del mismo sector + 1 por cada Ø5 que te sobre.

Empate: gana quien tenga más ónix; si sigue el empate, quien tenga menos cartas.





Hoja de ayuda al jugador

SEIS RONDAS · UNA RENTA POR RONDA

EN TU TURNO

- Compras UNA carta del mercado y pagas su precio,
- o pasas sin pagar nada.
- La carta comprada va delante de ti, boca arriba.
- Máximo dos cartas especiales por jugador.

AL CERRAR LA RONDA

- Cada uno cobra la renta de todas sus empresas.
- Se repone el mercado hasta jugadores + 1 cartas.
- Empieza la ronda siguiente por la izquierda.

RECUESTO FINAL

- Prestigio impreso en tus empresas.
- +4 por cada trío del mismo sector.
- +1 por cada Ø5 que te sobre.
- Empate: más ónix; luego menos cartas.

RECUERDA

El ónix sólo sirve para comprar: gana el prestigio, no la caja fuerte. Comprar temprano paga más veces.



CORTAR



Hoja de ayuda al jugador

SEIS RONDAS · UNA RENTA POR RONDA

EN TU TURNO

- Compras UNA carta del mercado y pagas su precio,
- o pasas sin pagar nada.
- La carta comprada va delante de ti, boca arriba.
- Máximo dos cartas especiales por jugador.

AL CERRAR LA RONDA

- Cada uno cobra la renta de todas sus empresas.
- Se repone el mercado hasta jugadores + 1 cartas.
- Empieza la ronda siguiente por la izquierda.

RECUESTO FINAL

- Prestigio impreso en tus empresas.
- +4 por cada trío del mismo sector.
- +1 por cada Ø5 que te sobre.
- Empate: más ónix; luego menos cartas.

RECUERDA

El ónix sólo sirve para comprar: gana el prestigio, no la caja fuerte. Comprar temprano paga más veces.



Se explica en cinco minutos. Se recuerda mucho más tiempo.

Cada ronda plantea una sola pregunta —comprar hoy o esperar a mañana— y todas las decisiones caben sobre la mesa: un mercado abierto, tu tesorería y las empresas que ya llevan tu nombre. Nada oculto, nada que consultar.

2—6

inversores en la misma
mesa

20

minutos de partida

5

minutos para aprender

47

cartas en el mazo

El mercado ofrece siempre más empresas que inversores y pasar de turno también paga: nadie se queda mirando ni termina con las manos vacías. Las partidas se cierran por uno o dos puntos de prestigio, y siempre queda esa compra que uno habría hecho de otra manera. Por eso se vuelve a repartir.



«Un imperio no se improvisa: se compra a tiempo.»

VAULT · EDICIÓN DE MESA



VAULT

IMPERIO DE EMPRESAS

2-6 inversores · 20 minutos · se aprende en cinco

47 cartas, billetes de ónix, chuletas, hojas de ayuda y de puntuación

«Un imperio no se improvisa: se compra a tiempo.»

IMPRIME · RECORTA · JUEGA

33 PÁGINAS A4 · ESCALA 100 %