

Página 1/page 1

Leonhard Orgler

Reglas del juego

18Magyarország

Reglas en breve (para los entusiastas de los 18xx)

1. Compañías:

1.1. Compañías pequeñas (trece)

- No cuentan para el límite de certificados.
- Operan hasta el final de la partida, nunca se fusionan o cierran.
- Comienzan con tres fichas de estación, un tren-2 y 50 Ft en la tesorería.
- Los dividendos se reparten siempre al 50% entre la compañía y el propietario.
- El límite de trenes es siempre de dos.
- Operan en orden numérico, comenzando por el más bajo.

1.2. Grandes compañías (siete)

- Comienzan con un precio por acción entre 60 y 80, asignado al azar mediante una carta de precio inicial de las acciones.
- Operan según el precio de las acciones, el más alto primero.
- Solo colocan fichas de estación y pagan dividendos. No recorren rutas.

2. Primera ronda del mercado de valores

- Paquete inicial: las 13 pequeñas y una acción del 10% de cada una de las grandes (cinco y seis jugadores: dos acciones del 10%).
- Cada jugador elige un documento gratis hasta el límite. Entonces, la carta de prioridad se mueve hacia la izquierda.
- Límite: 3/4/5/6 jugadores: 4/3/2/2 pequeñas y 2/1/2/2 acciones.
- No hay ventas en la primera ronda del mercado de valores.

3. Rondas de operaciones

3.1. Compañías pequeñas

- Siempre colocan o mejoran una loseta. Puede colocarse una segunda loseta amarilla antes o después pagando 10 Ft a la gran compañía amarilla.
- La mitad del coste de colocación de una ficha de estación se le paga a la gran compañía amarilla.
- Por cada símbolo de terreno (montaña o río) 10 Ft van destinados a la gran compañía verde.
- Algunas compañías pequeñas vienen con fichas de terreno. Por cada ficha gastada, el coste por terreno de la compañía de un hexágono lo paga el banco en lugar de la tesorería de la compañía pequeña.
- Bastantes losetas de vías tienen diferentes anversos y reversos.
- Los cuatro tipos de trenes que hay están disponibles desde el principio. Cuando compras el primer tren de un nuevo tipo tiene lugar un cambio de fase. Se coloca una nueva loseta de indicador de rondas y la ficha del indicador de ronda se coloca en el espacio de RO con el círculo rojo.
- Los trenes nunca quedan inutilizados. Un tren puede desguazarse voluntariamente antes de que haga su ruta.

- Un tren puede mejorarse a un tren plus pagando a la gran compañía azul; se puede comprar un acceso a una mina a la gran compañía gris; y se le puede comprar a la gran compañía roja un bonus por acceder a un área roja del borde del mapa. Estos tres avances son válidos para un único tren en una RO (ronda de operaciones) y no se pueden comprar para un segundo tren. En la siguiente RO podrán comprarse de nuevo. Estos bonus cuestan 10/20/30 según compres uno, dos o tres (20/30/40 desde la fase marrón en adelante).
- Los nuevos trenes se les compran a las grandes compañías naranja o morada. La mitad del precio de compra va a parar a estas compañías, mientras la otra mitad va al banco.
- Todos los tipos de trenes son ilimitados. El comercio de trenes entre compañías está permitido desde el principio.

3.2. Grandes compañías

- El director puede colocar una ficha de estación en cualquier espacio libre del mapa. Su precio se paga al banco.
- La ficha de estación bloquea como cualquier otra ficha de estación. Incrementa el valor de la ciudad en 10 Ft.
- El director decide cuánto de lo que hay en la tesorería reparte entre los accionistas. El precio de las acciones cambia conforme a la tabla que hay en el tablero del gráfico del precio de las acciones.

4. Rondas del mercado de valores

- Solo se puede comprar al banco una acción del 10%. El precio se le paga al banco. El primer jugador que posea dos acciones del 10% las intercambia por el certificado de director.
- Los certificados de director nunca se pueden vender. Pueden intercambiarse si otro jugador posee más acciones (mínimo el 20%).
- Por cada venta, el precio de las acciones se devalúa un espacio con independencia del número de acciones vendidas.

5. Fin de la partida: se desencadena con la fase gris.

Página 3/page 3**Índice**

- 0. Reglas en breve (para los entusiastas de los 18xx)
- I. Información general
- II. Preparación de la partida
 - II.1. Etiqueta
 - II.2. Capital inicial
 - II.3. Componentes y disposición inicial
- III. Componentes en detalle
 - III.1. Mapa
 - III.2. Tablero del precio de las acciones
 - III.3. Compañías
 - III.3.1. Información general
 - III.3.2. Compañías pequeñas
 - III.3.3. Grandes compañías (compañías de acciones)
- IV. Cómo se juega
- V. Primera ronda del mercado de valores
- VI. Rondas de operaciones (RO)
 - VI.1. Información general
 - VI.2. Definiciones
 - VI.3. Compañías pequeñas
 - VI.3.1. Acciones de una compañía pequeña durante una RO
 - VI.3.2. Colocar vías
 - VI.3.3. Mejorar vías
 - VI.3.3.1. Losetas de vías
 - VI.3.4. Establecer estaciones
 - VI.3.5. Desguazar trenes
 - VI.3.6. Operar con los trenes
 - VI.3.7. Calcular los ingresos
 - VI.3.8. Comprar trenes
 - VI.3.9. Cambios de fase
 - VI.4. Grandes compañías
 - VI.4.1. Acciones de una gran compañía durante una RO
 - VI.4.2. Comprar y colocar fichas de estación
 - VI.4.3. Repartir beneficios
- VII. Rondas del mercado de valores (RMV)
 - VII.1. Información general
 - VII.2. Orden de turno en una ronda del mercado de valores
 - VII.3. Límite de certificados
 - VII.4. Venta de acciones
 - VII.5. Compra de acciones
 - VII.6. Cambio de director
- VIII. Cambios en el precio de las acciones
 - VIII.1. Información general
 - VIII.2. Cambios durante las rondas de operaciones

- VIII.3. Cambios durante las rondas del mercado de valores
- IX. Fin de la partida
 - IX.1. Información general
 - IX.2. Totales finales
- X. Partida para dos jugadores
- XI. Variante para solitario
 - XI.1. Disposición inicial
 - XI.2. Movimientos de István durante una RO: compañías pequeñas
 - XI.2.1. Colocación y mejora de vías
 - XI.2.2. Establecer estaciones; desguace, operaciones y compra de trenes
 - XI.3. Movimientos de István durante una RO: grandes compañías
 - XI.4. Movimientos de István durante una RMV

Lateral/side

CRÉDITOS:

El juego está basado en el sistema de juegos de ferrocarriles de Francis Tresham.

Diseñador del juego:

Leonhard Orgler

Arte de la caja:

Andreas Timmelmayer

Arte:

Leonhard Orgler

Producción:

Lonny (Leonhard Orgler)

Un especial agradecimiento para Ron Novicky, quien proporcionó la idea de las distintas caras en las losetas de vías.

Pruebas de juego: Ron Novicky, Sascha Kreindl, Thomas Kranewitter, Matthias Mahr, Ernst Milletits, Julian Milletits, Clemens P., Eric Brosius, Justin Rebelo, Tyler McLaughlin y los jugadores de 18xx.games.

Muchas gracias a Emmanuel Castanié-Magnard por editar las reglas en inglés.

©Leonhard Orgler, julio de 2021.

Traducción al español: Enrique Trigueros.

www.lonny.at

info@lonny.at

Página 4/page 4**I. Información general**

18Mag es un juego para 1-6 jugadores sobre construcción del ferrocarril y comercio de acciones. Está basado en el juego *1829* de Francis Tresham.

El jugador que tenga la mayor riqueza entre dinero en efectivo y acciones al final de la partida será el ganador.

La base de *18Mag* está formada por un simple conjunto de mecánicas. Se usan losetas hexagonales para crear una red viaria en el mapa que conecte estaciones entre sí. Los trenes (cartas de trenes) realizan desplazamientos desde una localización hasta la siguiente y de ese modo obtienen dinero. Los pasajeros (imaginarios) pagan por sus viajes. Cuanto más numerosas e importantes son las localizaciones de beneficios en el viaje de un tren, tanto más dinero ganará para su compañía y sus accionistas.

El juego se divide en rondas de operaciones y en rondas del mercado de valores. Durante las rondas de operaciones, tus compañeros y tú gestionaréis hasta cuatro ferroviarias pequeñas. Estas recorrerán rutas desde una localización hasta otra para ganar dinero y pagar dividendos a sus directores. Durante las rondas del mercado de valores podrás comprar acciones de siete grandes ferroviarias. Esto te proporcionará beneficios para tus operaciones con los trenes. Y pueden pagar dividendos a sus accionistas.

El conjunto de reglas describe las reglas para de 3 a 6 jugadores. Para partidas de 1 o 2 jugadores, por favor, mira al final de las reglas.

II. Preparación de la partida**II.1. Etiqueta**

- Los jugadores deberían decidir antes del inicio de la partida qué tipo de acuerdos están permitidos.
- Los jugadores deberían decidir antes del inicio de la partida qué tipo de acuerdos son públicos y vinculantes.
- Los acuerdos entre dos jugadores pueden abarcar cualquier aspecto del juego. Los acuerdos entre más de dos jugadores están, por lo general, prohibidos.
- Todas las posesiones de los jugadores y las compañías y cualquier otro material debe estar en la mesa al alcance y perfectamente visibles en todo momento.
- Para reducir el tiempo de juego, durante los turnos de los demás jugadores, cada jugador debería pensar sobre aquello que quiere realizar en su siguiente turno.

II.2. Dinero inicial

Los jugadores comienzan sin dinero en efectivo. En la oferta inicial de la primera ronda del mercado de valores cogen acciones y compañías pequeñas de forma gratuita.

El tamaño del banco es ilimitado.

Lateral/side

¿Lo sabías?

El primer ferrocarril de Hungría abrió en 1846 entre Pest y Waitzen (actualmente Vác); una distancia aproximada de 33 km.

Hungría era en esos momentos parte del imperio Austriaco y esto proporcionó, por supuesto, una mayor influencia en el desarrollo del ferrocarril, incluyendo la elección del ancho estándar (1435 mm) para la principal construcción de la línea de ferrocarril.

Página 5/page 5**II.3. Componentes**

- 1 tablero del mapa
- 1 tablero del precio de las acciones
- 176 cartas
 - 63 acciones
 - 10 cartas de precio inicial de las acciones
 - 7 cartas de orden de juego
 - 96 cartas de trenes
- 21 tarjetas de compañías
 - 13 compañías pequeñas
 - 7 grandes compañías + 1 tarjeta extra de tesorería
- 85 fichas
 - 52 fichas de compañías pequeñas (4 para cada una de las 13 compañías pequeñas)
 - 8 fichas de terreno
 - 1 ficha indicadora de ronda
 - 3 fichas de «Ningún tren vendido»
 - 21 fichas de grandes compañías (3 para cada una de las 7 grandes compañías)
- Dinero del juego
- 150 losetas de vías
 - más cuatro losetas indicadoras de ronda
 - 65 amarillas
 - 51 verdes
 - 28 marrones
 - 6 grises
- 4 palitos de madera
- 28 cartas extra solo para el juego en solitario

Páginas 6 y 7/pages 6 and 7**II.4. Disposición inicial**

- 1) Coloca en la mesa el tablero del mapa y el del precio de las acciones.
- 2) Extiende las 7 tarjetas de las grandes compañías, cada una con sus correspondientes 8 certificados del 10% y sus 2 fichas de estación en sus lugares apropiados.
- 3) Las 7 compañías de acciones reciben de forma aleatoria las cartas de precio inicial. La ficha del precio de las acciones se coloca en el espacio apropiado del tablero del precio de las acciones.
- 4) Coloca los certificados de director en los espacios apropiados del tablero del precio de las acciones.
- 5) Extiende las tarjetas de las 13 compañías pequeñas, sus fichas y las fichas de terreno.
- 6) Extiende el dinero. Se considera ilimitado. En su lugar, puedes usar fichas de póquer.
- 7) Coloca todas las losetas de vías (ordenadas por colores) en la mesa. Al principio solo estarán en juego las amarillas.
- 8) Las cartas de trenes se colocan en los espacios apropiados de las tarjetas de LdStEG (naranja) y MÁVAG (morado). Se tratan como si fueran ilimitadas.
- 9) Coloca tres losetas de indicador de ronda por su lado verde en las tres pilas de los trenes 3, 4 y 6.
- 10) Coloca las tres fichas «Ningún tren vendido» en sus espacios.
- 11) Coloca la ficha indicadora de ronda en el espacio SR del hexágono amarillo del tablero del mapa [SR es la abreviatura de Stock Round, que hemos traducido como ronda del mercado de valores (RMV). Dejamos la abreviatura original porque es así como lo encontrarás en el tablero].
- 12) Coloca los palitos de madera en los espacios preimpresos en el tablero del mapa.
- 13) Coge tantas cartas de orden de juego como jugadores haya, mézclalas y entrega aleatoriamente una a cada jugador para determinar el orden inicial de la partida. El jugador con la carta de orden de juego más baja coge la carta de *Priority Deal* y será quien comience la partida. Acto seguido, devuelve a la caja del juego las cartas de orden de juego.

III. Componentes en detalle

III.1. El tablero del mapa

El tablero muestra el territorio húngaro del imperio Autro-Húngaro. Las losetas de vías se colocan en la malla hexagonal para crear una red de ferrocarril. El mapa muestra ciudades (círculos blancos con nombre) y pueblos (puntos negros sin nombre).

El color de las áreas del mapa muestra su utilización:

- El verde claro es la mayor parte del área de juego.
- El verde oscuro indica el borde del mapa. No se pueden colocar losetas allí.
- Las áreas rojas en el borde del mapa representan rutas que continúan más allá del mapa. Las cuadrículas coloreadas con números indican el incremento de su valor durante las fases del juego. No se pueden colocar losetas allí.
- Los hexágonos grises muestran vías preimpresas en minas. Las cuadrículas coloreadas con números indican el incremento de su valor durante las fases del juego. No se pueden colocar losetas allí.

III.2. Tablero del precio de las acciones

El tablero del precio de las acciones muestra un gráfico con el precio de las acciones. Las grandes compañías tienen todas un precio por acción. Los espacios en naranja indican los precios iniciales posibles.

También muestra una leyenda de cómo el precio de las acciones cambia, una tabla de cuánto debe pagar una compañía pequeña a las tres compañías de vagones (ver III.3.3.) y un espacio para colocar los certificados de director de las grandes compañías.

III.3. Compañías

III.3.1. Información general

Hay dos tipos de corporaciones, que llamamos compañías pequeñas y grandes compañías. Se describen por separado en las siguientes secciones.

III.3.2. Compañías pequeñas

- Las compañías pequeñas se escogen gratuitamente en la primera ronda del mercado de valores.
- No pueden revenderse.
- Cada compañía pequeña comienza con un tren-2 y 50 Forint en su tesorería.
- El límite de trenes para las compañías pequeñas es siempre de dos.
- Al final de su turno, una compañía pequeña no necesita tener trenes.
- Las compañías pequeñas entregan la mitad de sus beneficios a su propietario. La otra mitad va a la tesorería de la compañía.

- El comercio de trenes entre compañías pequeñas está permitido desde el principio por cualquier precio acordado (mínimo 1 Forint).
- Algunas compañías pequeñas vienen con pequeñas fichas verdes de terreno. Por cada ficha empleada, el coste por terreno de la compañía de un hexágono lo paga el banco en lugar de hacerlo la tesorería de la compañía pequeña (ver página 13, arriba).

Página 9/page 9

Número	Nombre	Abrev.	Base	Fichas de terreno
1				0
2				0
3				0
4				0
5				3
6				1
7				1
8				0
9				0
10				0
11				0
12				2
13				1

Tabla 1

Nota traducción: los nombres, abreviaturas y bases pueden copiarse directamente de la tabla 1 de la página 9.

Translation note: names, abbreviations and homes can be copied directly from table 1 on page 9.

III.3.3. Grandes compañías (compañías de acciones)

- Las grandes compañías tienen todas un precio por acción, que se muestra en la gráfica del precio de las acciones. El precio inicial de las acciones se establece aleatoriamente mediante las cartas de precio de las acciones. Como cada uno de los cinco precios iniciales se muestran en dos cartas, siempre habrá varias grandes compañías que comiencen con el mismo precio.
- Se comercia con las acciones en las rondas del mercado de valores. Con la compra de una acción, un jugador adquiere una participación en una gran compañía.
- El jugador con el mayor número de acciones y, al menos, el 20% de una compañía se convierte en el director. Solo el director puede decidir qué hace o no una gran compañía.
- El certificado de director siempre corresponde a dos acciones estándar, pero solo cuenta como un certificado de cara al límite de certificados.
- Solo están disponibles para su venta las acciones del 10%. Tan pronto como un jugador posea dos acciones del 10% de una compañía deberá intercambiar estas por el correspondiente certificado de director del 20%.
- El propietario de una acción recibe dividendos en cada ronda de operaciones, salvo que el director decida que la compañía gaste estas retenciones para establecer fichas de estación o bien porque así decida hacerlo conforme a sus propias estrategias de juego.

Las siete grandes compañías se dividen en tres grupos. Sus características específicas se describen ahora.

3 compañías de vagones:

Nombre	Abrev.	Color	Característica vagón
	RÁBA	rojo	Bonus zona roja
	G&C	azul claro	Conversión a tren+
	SNW	gris	Acceso a mina

Tabla 2

Nota traducción: los nombres pueden copiarse directamente de la tabla 2 de la página 9.

Translation note: names can be copied directly from table 2 on page 9.

Página 10/page10

2 compañías de construcción:

Nombre	Abrev.	Color	Construcción	Beneficio/Coste
	SIK	verde	ríos/montañas	10 por símbolo
	SzKÉV	amarillo	añade loseta amarilla	10
			ficha estación	20 o 40

Tabla 3

Nota traducción: los nombres pueden copiarse directamente de la tabla 3 de la página 10.

Translation note: names can be copied directly from table 3 on page 10.

2 trenes de compañías:

Nombre	Abrev.	Color	Venden trenes
	LdStEG	naranja	Trenes 2 y 4
	MÁVAG	morado	Trenes 3 y 6

Tabla 4

Nota traducción: los nombres pueden copiarse directamente de la tabla 4 de la página 10.

Translation note: names can be copied directly from table 4 on page 10.

IV. Cómo se juega

La partida comienza con una ronda del mercado de valores en la que los jugadores escogen compañías pequeñas y acciones de las grandes compañías del paquete inicial. Después se alternan las rondas de operaciones y las del mercado de valores. A medida que el juego progresa habrá más rondas de operaciones entre dos rondas del mercado de valores.

Durante las rondas del mercado de valores los jugadores usan sus bienes personales para comprar y vender acciones de las grandes compañías. Durante las rondas de operaciones, las compañías operan. Por cada compañía pequeña y gran compañía, el propietario/director actúa en nombre de la compañía.

V. Primera ronda del mercado de valores

Extiende el paquete inicial sobre la mesa.

- **Tres y cuatro jugadores:** el paquete inicial consiste en todas las 13 compañías pequeñas y una acción de cada una de las grandes compañías (20 documentos en total).

- **Cinco y seis jugadores:** el paquete inicial consiste en todas las 13 compañías pequeñas y dos acciones de cada una de las grandes compañías (27 documentos en total).
- En el orden de los asientos los jugadores deben elegir un documento sin coste (acción o compañía pequeña) hasta los límites que se muestran en la tabla 5 (ver abajo).
- Entonces el propietario de la carta de prioridad se la pasa al jugador de su izquierda. Ahora comienza un segundo turno, en el que cada jugador elige un documento, y así sucesivamente.
- El orden de turno sigue como se indica:
 - Partida a 3 jugadores: 1-2-3, 2-3-1, 3-1-2,...
 - Partida a 4 jugadores: 1-2-3-4, 2-3-4-1, 3-4-1-2, 4-1-2-3,...
 - Partida a 5 jugadores: 1-2-3-4-5, 2-3-4-5-1, 3-4-5-1-2,...
 - Partida a 6 jugadores: 1-2-3-4-5-6, 2-3-4-5-6-1, 3-4-5-6-1-2,...

Lateral/side

Paquete inicial para 3 y 4 jugadores:

Página 11/page11

Los jugadores pueden elegir gratuitamente compañías pequeñas o acciones hasta el máximo que se muestra en esta tabla:

Número de jugadores	Grupo A: 13 pequeñas	Grupo B: Acciones (1 o 2 por comp.)	Total
3	4	2 (de 7)	6
4	3	1 (de 7)	4
5	2	2 (de 14)	4
6	2	2 (de 14)	4

Tabla 5

Ejemplo: si el jugador A ya ha cogido 4 compañías pequeñas en una partida para 3 jugadores, ya no puede coger ninguna más. Deberá coger una acción del 10%.

- Si escoges una compañía pequeña, coloca su tarjeta frente a ti y coloca una carta de tren-2, tres fichas de estación y 50 Forint sobre ella. Coloca la ficha de estación inicial en el lugar indicado en el tablero del mapa.
- Las compañías pequeñas que no se elijan quedan fuera de la partida. Trata sus ciudades iniciales como ciudades normales, donde otras compañías podrán establecer sus estaciones.
- Las acciones que no se elijan se devuelven a sus mazos.
- Si un jugador elige dos acciones de la misma gran compañía las cambia de inmediato por el correspondiente certificado de director del 20%.

El juego continúa con una o dos rondas de operaciones. Mueve la ficha indicadora de ronda a OR (*operating round* – ronda de operaciones) en el hexágono amarillo en el tablero del mapa.

La carta de *Priority Deal* permanece donde está.

VI. Rondas de operaciones (RO)

VI.1. Información general

Hay una o dos rondas de operaciones después de cada ronda del mercado de valores, dependiendo del progreso de la partida. La partida finaliza con tres rondas de operaciones tras la última ronda del mercado de valores.

Orden de juego en una ronda de operaciones:

- Primero operan las compañías pequeñas en orden ascendente de número.
- Después operan las grandes compañías en orden descendente del precio de las acciones.

La ronda de operaciones finaliza cuando todas las compañías han tenido su turno.

VI.2. Definiciones

Localización de beneficios: una localización de beneficios es una ciudad, un pueblo o una localización roja hacia el extranjero; es decir, cada localización con la que obtengas beneficios. Las minas son localizaciones especiales de beneficios (ver pág. 13).

Ruta: una ruta consiste en al menos dos localizaciones de beneficios diferentes conectadas por vías. Cada ruta debe tener al menos una estación de la compañía que esté operando en algún punto de su longitud. Una ruta no puede transcurrir por el mismo tramo de vía más de una vez (no importa lo pequeña que sea la sección de vía). Sin embargo, está permitido que una ruta use tramos separados de vías de una misma loseta. Una ruta no puede dar marcha atrás en una bifurcación. Una ruta no puede cambiar de vía en un cruce. Una ruta que entre en una localización de beneficios por una vía puede salir por cualquier otra vía. Las localizaciones rojas hacia el extranjero es obligatorio que empiecen o finalicen una ruta (flecha negra). Una ruta puede empezar y/o finalizar en una ciudad en la que la compañía no tenga ninguna ficha y en la que no haya espacios libres para estaciones, pero la ruta no podrá atravesar esa ciudad bloqueada. Una ruta puede cruzar a través de una ciudad que no esté bloqueada por estaciones de otras compañías.

lateral/side

Paquete inicial para 5 y 6 jugadores:

Página 12/page 12**VI.3. Compañías pequeñas****VI.3.1. Acciones de una compañía pequeña durante una ronda de operaciones**

El turno de una compañía consiste en las siguientes acciones, que se llevan a cabo en el orden establecido.

- Construir vía (opcional)
 - Colocar una loseta de vía amarilla o mejorar una loseta de vía que ya se encuentre en el mapa.
 - Colocar una segunda loseta amarilla (10 Forint).
- Comprar y colocar fichas de estación (opcional).
- Desguazar trenes (opcional).
- Recorrer rutas con los trenes para obtener beneficios (obligatorio si tienes trenes disponibles).
- Retener la mitad de los beneficios y pagar la otra mitad al propietario (obligatorio).
- Comprar trenes (opcional).

VI.3.2. Colocar vías

- El tablero de juego presenta una malla hexagonal. Una compañía pequeña puede colocar losetas hexagonales de vías en esta malla para construir rutas ferroviarias que unan las distintas localizaciones de ingresos que se muestran en el mapa. Las flechas negras en los hexágonos rojos representan vías que ya existen. En estos hexágonos no se puede construir.
- Al principio, solo las losetas amarillas están disponibles y son las que pueden colocarse en el mapa.
- Durante sus rondas de operaciones cada compañía pequeña puede tanto colocar una loseta amarilla como actualizar una loseta que ya esté colocada. Puede colocar una loseta amarilla adicional si paga 10 Forint de la tesorería de la compañía pequeña que está colocando la loseta a la tarjeta de la gran compañía amarilla. Esta loseta amarilla adicional puede colocarse antes o después de la habitual colocación o mejora de loseta.

Se aplican las siguientes reglas:

- En su primer turno una compañía debe colocar una loseta en su hexágono inicial (si desea colocar una loseta), salvo si comienza en Budapest o en una loseta que ya se haya colocado en su hexágono inicial.
- El resto de losetas deben colocarse de modo que conecten con una ficha propia de estación mediante una ruta. Esta ruta no puede estar bloqueada por estaciones pertenecientes a otras compañías.
- En un **pueblo** (punto negro) solo puede colocarse una loseta con una barra negra.

- En una **ciudad** (círculo blanco) solo puede colocarse una loseta de ciudad (círculo blanco).
- Algunas ciudades muestran las letras OO. En estos hexágonos —D19, G10, G13 e I13— solo pueden colocarse losetas OO, y las losetas OO no pueden sustituirse por ninguna otra.
- En el hexágono B12 de la ciudad de Budapest solo pueden colocarse losetas B, y las losetas B no pueden sustituirse por ninguna otra.
- Algunos hexágonos muestran la letra K (en el hexágono, en un lado, así como fuera del hexágono, junto a este). En estos hexágonos (I2, H23 y H27) puedes colocar losetas amarillas normales, pero solo losetas verdes, marrones y grises K, y estas no pueden sustituirse por ninguna otra.
- En las áreas abiertas solo pueden colocarse tramos de vías sin localizaciones de beneficios.
- La primera loseta que se coloque en un hexágono con símbolos de montaña o de río requiere un coste. Por cada símbolo que se muestre en el hexágono, la compañía pequeña debe pagar de su tesorería 10 Forint a la gran compañía verde.

Lateral/side

¿Lo sabías?

Mientras gran parte de las principales líneas de la red húngara permanecieron bajo control estatal hasta la privatización en el siglo XXI, una destacada compañía ferroviaria independiente (GySEV) sobrevivió a guerras, al desmoronamiento del imperio y a un periodo de dominación soviética hasta convertirse hoy en día en una significativa pieza en el competitivo mercado internacional.

Página 13/page 13

Ejemplo: el hexágono C14 muestra dos símbolos de montaña. Por tanto, cuesta 20 Forint colocar una loseta amarilla allí. El hexágono H11 muestra tres símbolos de río. Por tanto, cuesta 30 Forint colocar una loseta amarilla allí. El hexágono D23 muestra dos símbolos de montaña y uno de río. Por tanto, cuesta 30 Forint colocar una loseta amarilla allí.

- Algunas compañías pequeñas vienen con fichas verdes de terreno. Por cada ficha de terreno utilizada y gastada, el coste por terreno de la compañía por un hexágono (debido a ríos o montañas) lo paga el banco en lugar de la compañía pequeña.

Ejemplo: para colocar una loseta amarilla en el hexágono D23 una compañía pequeña debe pagar un coste de terreno de 30 Forint. Puede tanto pagar los 30 Forint de su tesorería a la gran compañía verde como puede utilizar una ficha de terreno, de forma que el pago a la gran compañía verde lo hace el banco. La ficha empleada queda fuera de la partida.

- Ninguna loseta puede colocarse de forma que uno o más tramos de vía se dirijan fuera del borde del mapa para colocarse donde no haya un hexágono marcado.
- Una loseta de vía puede construirse de modo que falle al conectarse con vías de losetas vecinas.
- En el hexágono de Budapest debe colocarse la loseta de manera que el río en la loseta cubra el río en el mapa con la misma orientación.
- Las fichas de estación en el mapa se transfieren a las losetas colocadas en la misma forma en que estaban.
- Hay cuatro barreras impasables en el mapa, dos negras y dos azules. Utiliza los palitos de madera para señalarlas. Ninguna loseta de vía puede colocarse de modo que una o más vías se dirijan hacia la barrera.
- La barrera del lago Balaton (Hexágono F9) es especial. Una compañía puede construir una loseta n.º 7 o n.º 8 en la parte norte o la parte sur del hexágono (ver las imágenes).

VI.3.3. Mejorar vías

En lugar de colocar una loseta amarilla, una compañía puede mejorar una loseta que ya esté colocada.

- Las losetas amarillas se mejoran a verde.
- Las losetas verdes se mejoran a marrones.
- Las losetas marrones se mejoran a grises.
- Cada vez que se compra el primer tren de un nuevo tipo, el siguiente color en orden (verde, marrón, gris) pasa a estar disponible.
- Una compañía solo puede mejorar una loseta si, después de mejorarla, contiene un tramo de vía que se conecte a una estación de la compañía sin que esté bloqueada por estaciones de otras compañías (no es necesario que ninguno de los nuevos tramos de la loseta sea utilizable por parte de la compañía).

- Los tramos de vía existentes no pueden romperse o desaparecer como resultado de una mejora.
- Las losetas sin localizaciones de beneficios solo pueden mejorarse con losetas sin localizaciones de beneficios. Las losetas con localizaciones de beneficios deben mejorarse conservando cualquier localización de beneficios que hubiera antes de la mejora. Estas localizaciones de beneficios deben ser del mismo tipo y mantener todas las conexiones que estuvieran presentes antes de la mejora.
- Es posible que, como resultado de una mejora de una loseta de ciudad, aparezcan espacios adicionales disponibles para fichas de estación.
- Mientras haya espacios libres en una loseta de ciudad, cualquier compañía puede trazar una ruta a través de ella con el propósito de colocar o mejorar losetas.

Lateral/side

No permitido (fuera del borde):

Permitido:

Ejemplo para el lago Balaton:

(en las cartas/on the cards): NUEVO

Página 14/page 14

- Las losetas intercambiadas vuelven a estar disponibles para su reutilización.
- La mejora de las losetas OO o B de amarillo a verde tienen un coste de terreno (lo que no ocurrió cuando se colocó la correspondiente loseta amarilla).
- Una loseta en el hexágono F9 (lago Balaton) puede mejorarse siempre que ninguna vía se dirija a la barrera.

Observa el gráfico de mejoras (página 27) para ver las posibilidades de mejora disponibles.

VI.3.3.1. Losetas de vías

Unas cuantas losetas de vías muestran una loseta diferente en su reverso. Echa un vistazo a la visión global de las losetas de vías en la página 26; las losetas afectadas están señaladas mediante corchetes.

Puedes elegir qué lado quieres colocar. Una vez colocada ya no puedes cambiar el lado de la loseta de vía dándole la vuelta.

Ejemplo: hay seis losetas con los números 23 (anverso) y 24 (reverso). Por ejemplo, puedes usarlas seis veces como n.º 23 o cuatro veces como n.º 23 y dos como n.º 24.

VI.3.4. Establecer estaciones

Cuando una compañía coloca una de sus fichas de un círculo de ciudad, esta ficha se convierte en una estación para la compañía. Las estaciones sirven para los siguientes propósitos:

- Cada ruta recorrida por una compañía debe contener una de sus estaciones en algún punto de la ruta.
 - Una ciudad que esté completamente ocupada por estaciones solo puede atravesarse por compañías propietarias de estas estaciones (otras compañías pueden empezar o finalizar allí sus rutas).
 - Una compañía solo puede colocar una loseta o una estación si su ruta conecta, al menos, con una de sus estaciones.
-
- Durante su turno en una ronda de operaciones, una compañía puede colocar una ficha en un círculo de ciudad para crear una estación.
 - Solo se puede colocar una ficha de estación (no ambas) durante una ronda de operaciones.
 - La primera estación que coloque una compañía cuesta 40 Forint, la segunda 80 Forint. La mitad de ese coste se le paga a la gran compañía amarilla, la otra mitad al banco.
 - Una compañía no puede colocar más de una de sus estaciones en un mismo hexágono.
 - Una compañía solo puede colocar una nueva estación (después de su estación base) si existe una ruta sin bloquear entre la localización y una de sus estaciones

ya existentes. La conexión puede tener cualquier longitud, pero no puede retroceder en las intersecciones.

VI.3.5. Desguazar trenes

Antes de que la compañía haga las rutas con sus trenes, puede desguazar [descartarse] uno o ambos trenes de forma voluntaria. La carta de tren regresa a su mazo de la gran compañía naranja o morada, sin compensación.

VI.3.6. Operar con los trenes

Cada tren de una compañía pequeña puede hacer una ruta en su turno de una RO para obtener beneficios.

- Una ruta consiste en al menos dos localizaciones de beneficios que estén conectadas mediante vías.
- Cada ruta debe tener al menos una de las estaciones de la compañía que opera en algún punto a lo largo de su longitud.
- Los trenes pueden viajar a través de un número de localizaciones de beneficios máximo igual al establecido en la carta de tren. La longitud real de la vía no importa. No se puede omitir ninguna localización de ingresos de la ruta.

Lateral/side

Ejemplos de mejora del lago Balaton:

Página 15/page 15

- Una ruta no puede contener la misma localización de ingresos (incluidas las localizaciones rojas del borde del mapa) más de una vez, pero puede contener ciudades separadas de la misma loseta. Por tanto, está permitido viajar de Budapest a Budapest (que eran, históricamente, dos ciudades diferentes hasta 1873: Buda y Pest) en la loseta amarilla B o por las dos ciudades de una loseta OO verde.
- Si una compañía tiene dos trenes, las rutas que hagan deben estar completamente separadas. Las rutas pueden encontrarse o cruzarse en localizaciones de ingresos siempre que utilicen secciones de vía separadas. Una bifurcación, por ejemplo en una loseta verde, puede usarse por tanto solo por un tren en un turno de juego, puesto que dos vías convergen.

VI.3.7. Calcular los ingresos

- Los beneficios de los trenes consisten en la suma de los valores de beneficios de cada localización de beneficios en su ruta. El beneficio de una compañía es la suma del beneficio de todos sus trenes.
- El valor de los beneficios de cada ciudad y pueblo está impreso en la loseta o el hexágono. Los hexágonos rojos tienen diferentes valores en diferentes fases del juego (ver cambio de fase en VI.3.9.). a los valores de cada localización de beneficios es posible añadirle bonus. Los bonus podrían tener lugar pagando a la gran compañía roja (ver VI.3.6.) o mediante fichas de las grandes compañías en el mapa (ver VI.4.2.).
- Los beneficios reclamados deben ser los más altos que cualquier jugador pueda ver. Esto puede indicarse en las tablas que hay en el mapa.
- Los beneficios siempre se dividen por igual entre la compañía y su propietario.
- Las compañías pequeñas pueden pagar ciertas cantidades de dinero a las grandes compañías, las cuales proveerán vagones para ganar beneficios, dependiendo de los vagones que use cada compañía durante su ronda de operaciones:

Nombre	Abrev.	Color	Característica del vagón
	RÁBA	rojo	Bonus zona roja
	G&C	azul claro	Conversión a tren+
	SNW	gris	Acceso a mina

Tabla 2

Nota traducción: los nombres pueden copiarse directamente de la tabla 2 de la página 15.

Translation note: names can be copied directly from table 4 on page 10.

Las compañías pequeñas pagan por	en fase amarilla y verde	en fase marrón y gris
---	---------------------------------	------------------------------

el primer vagón	10 Forint	20 Forint
el segundo vagón	20 Forint	30 Forint
el tercer vagón	30 Forint	40 Forint

Tabla 6

Lateral/side

Ejemplos (fase marrón):

La pequeña 3 puede hacer ruta con un tren-4: I-E-G-H por $30+10+40+30 = 110$ y un tren-6: A-B-D-G-F-C por $50+20+30+40+10+20 = 170$.

Los dos trenes usan diferentes vías; solo coinciden en G.

La pequeña 11 puede hacer ruta con un tren-4: H-G-E-I por $30+40+10+30 = 110$.

La pequeña 1 puede hacer ruta con un tren-4: I-E-G por $30+10+40 = 80$.

(Solo tres estaciones, puesto que está bloqueada).

Fase verde: la pequeña 9 hace una ruta con un tren-4 por $40+10+40+20 = 110$.

Página 16/page 16

- El vagón rojo de la compañía RÁBA incrementa el valor de las áreas rojas del borde del tablero. El vagón solo es válido para un tren de la compañía pequeña, no para ambos. Solo puede usarse un área del borde del tablero para el bonus.
- El vagón azul de la compañía Ganz & Cie mejora un tren de la compañía pequeña a tren «plus». Además del número de localizaciones de beneficios, uno de sus trenes puede visitar el mismo número de pueblos.

Ejemplo: un tren-3 normal puede visitar tres localizaciones de beneficios (ciudades, pueblos, áreas del borde del tablero). Con el vagón azul se convierte en un tren-3+3. Ahora puede recorrer hasta tres pueblos adicionales (pero no ciudades ni áreas del borde del tablero).

- El vagón gris de la compañía SNW permite a un tren de la compañía pequeña recorrer una ruta a través de una mina, además de las ciudades que puede recorrer. El valor de la mina se paga íntegramente a la tesorería de la compañía pequeña. Si una compañía no paga por el vagón minero no tiene permitido recorrer su ruta a través de una mina.
 - Una mina no cuenta para el requisito de tener al menos dos localizaciones de beneficios en la ruta de un tren.
 - Una mina no cuenta de cara al rango del tren.
 - El vagón solo es válido para un tren de la compañía, no para ambos. Solo puede visitarse una mina y no más.
- Un vagón solo puede usarse una vez. Una compañía pequeña tendrá que pagar de nuevo si quiere usar vagones durante una siguiente ronda de operaciones.

VI.3.8. Compra de trenes

- Como último paso en su turno, una compañía pequeña puede comprar uno o dos trenes, por lo que un tren nunca podrá utilizarse en el mismo turno en que se compra. La compra de un tren puede desencadenar un cambio de fase (ver Cambios de fase en VI.3.9.).
- El máximo número de trenes que puede tener una compañía pequeña es siempre 2.
- Una compañía pequeña que ya tenga su máximo número de trenes no puede comprar un nuevo tren. Sin embargo, una compañía puede desguazar voluntariamente un tren antes de operar para hacer hueco para un nuevo tren (ver desguazar trenes en VI.3.5.).
- A diferencia de otros 18xx, todos los tipos de trenes están disponibles desde el principio.
- Una compañía no está obligada a tener un tren.
- Los trenes los venden dos grandes compañías: LdStEG (naranja) y MÁVAG (morado).
- Si una compañía pequeña compra un tren, la mitad del precio va a parar a estas compañías. La otra mitad va al banco.
- En juego están los siguientes cuatro tipos diferentes de trenes:

Tipo	Precio
2	40 Forint al banco + 40 Forint a LdStEG (naranja)
3	60 Forint al banco + 60 Forint a MÁVAG (morado)
4	100 Forint al banco + 100 Forint a LdStEG (naranja)
6	160 Forint al banco + 160 Forint a MÁVAG (morado)

Tabla 7

Lateral/side

Fase amarilla:

Si la pequeña 13 paga a RÁBA obtendrá 60.

La pequeña 12 puede hacer una ruta con un tren-3 por 40. Pagando a la gran compañía azul el tren-3 se convierte en un tren-3+3 y hace la ruta por 120.

Fase amarilla: si la pequeña 6 paga a la gran compañía gris hará una ruta por 30 (repartido 15/15 entre el propietario y la compañía) más 30 en la compañía.

Máximo número de trenes que puede tener una pequeña: 2.

VI.3.9. Cambios de fase

- Cuando se compra el primer tren 3, 4 o 6, coloca la loseta de indicador de ronda verde en el espacio del tablero del mapa con el indicador amarillo. Las otras dos losetas indicadoras de ronda se voltean entonces a su lado marrón. Coloca la ficha de indicador de ronda en el espacio de OR con el círculo rojo, puesto que después de la siguiente ronda del mercado de valores habrá dos rondas de operaciones entre cada ronda del mercado de valores.
- Cuando otro mazo de trenes se estrena por vez primera, la loseta marrón de indicador de ronda se coloca en el espacio de indicador de ronda del tablero del mapa. Coloca la ficha del indicador de ronda en el espacio con el círculo rojo, no importa cuántas RO se hayan jugado. La loseta marrón de indicador de ronda del cuarto mazo de trenes se reemplaza entonces por la loseta de indicador de ronda gris.
- Cuando se inicia el último mazo de trenes, la loseta gris de indicador de ronda se coloca en el espacio de indicador del tablero del mapa. Coloca la ficha indicadora de ronda en el espacio con el círculo rojo, no importa cuántas RO se hayan jugado. Después de la siguiente y última ronda del mercado de valores, se jugarán las tres últimas rondas de operaciones.
- Con un cambio de fase entran en juego nuevas losetas. Con la fase verde, losetas verdes; con la fase marrón, losetas marrones; y con la fase gris las losetas grises.
- Con un cambio de fase los valores de las áreas del borde del tablero se incrementan tal y como se muestra en el tablero del mapa.
- El juego continúa con la presente RO, seguida en todo caso por una ronda del mercado de valores.

VI.4. Grandes compañías

- Las grandes compañías operan en orden del precio de sus acciones, comenzando con la compañía que tenga el valor más alto.
- Si dos o más compañías tienen sus fichas de precio de las acciones en el mismo espacio, la que esté en lo más alto actúa primero.

VI.4.1. VI.4.1. Acciones de una gran compañía durante una ronda de operaciones

El turno de una gran compañía consiste en las siguientes acciones, que se ejecutan en el orden establecido.

- Comprar y colocar fichas de estación (opcional).
- Repartir beneficios (obligatorio).

VI.4.2. Comprar y colocar fichas de estación

- Cada gran compañía tiene dos fichas de estación.

- El director puede colocar una ficha de estación (una por ronda) en cualquier espacio libre del mapa. La primera ficha de estación cuesta 40 Forint y la segunda 80 Forint. El precio por estas estaciones se paga al banco.
- Si una gran compañía no tiene dinero suficiente para pagar una ficha de estación, no puede colocarla.
- Si una gran compañía no tiene director, no se pueden comprar fichas de estación.
- Una ficha de estación de una gran compañía puede bloquear rutas de los trenes de las compañías pequeñas, como cualquier otra ficha de estación. Es posible tener diferentes fichas de estación de grandes compañías en una misma ciudad.
- Las fichas de estación de las grandes compañías incrementan el valor de su ciudad en 10. En losetas con más de una ciudad (Budapest, ciudades OO verdes), solo la ciudad que tiene la ficha de estación se incrementa en 10.

Lateral/side

Cambio de fase de amarillo a verde:

Página 18/page 18

VI.4.3. Repartir beneficios

- Las grandes compañías reciben dinero de las compañías pequeñas cuando estas pagan por diferentes servicios.
- El director de una gran compañía decide cuánto dinero de su tesorería (en múltiplos de 10) paga a sus accionistas. Cuando una compañía paga dividendos, los jugadores reciben la cantidad de los beneficios correspondiente al número de acciones que posean. Las acciones en la compañía se pagan al banco.
- Dependiendo de la cantidad que se reparta, el precio de las acciones aumentará de acuerdo con la tabla de abajo (también se muestra en el tablero del precio de las acciones).

Dividendos pagados:	Movimiento ficha precio acciones
0 Forint	1 espacio a la izquierda
10 – 20 Forint	0 espacios
30 – 50 Forint	1 espacio a la derecha
60 – 100 Forint	2 espacios a la derecha
110 – 200 Forint	3 espacios a la derecha
más de 200 Forint	4 espacios a la derecha

Tabla 8

- Todo el dinero que no se pague en dividendos permanece en la tesorería de la gran compañía.
- Si una gran compañía no tiene director, toda su tesorería se paga en dividendos.
- Si no se ha vendido ningún tren en la presente RO, coloca una ficha de «Ningún tren vendido» en la pila de cartas de tren de menor valor que tenga una loseta de indicador de ronda sobre ella. Tan pronto como ese mazo se use por vez primera (cuando se venda su primer tren), retira todas las fichas colocadas sobre él. Si colocas la tercera ficha de «Ningún tren vendido» en un determinado mazo de trenes, la partida avanza a su siguiente fase:
La loseta de indicador de ronda que muestra la siguiente fase se coloca en el espacio de indicador de ronda del tablero del mapa. Coloca la ficha del indicador de ronda en el espacio con el círculo rojo, no importa cuántas RO se hayan jugado. La partida continúa con la presente RO y después de que todas las grandes compañías hayan hecho su turno la partida sigue con una ronda del mercado de valores.

VII. Ronda del mercado de valores (RMV)

VII.1. Información general

- Durante una ronda del mercado de valores los jugadores compran y venden acciones. Normalmente, cada jugador tendrá varios turnos.
- Una transacción solo puede tener lugar entre el jugador y el banco. Las transacciones entre jugadores están prohibidas.

- Están disponibles las acciones de las grandes compañías, al precio actual de las acciones que muestre la ficha de la compañía en el gráfico del precio de las acciones. El precio se paga al banco.
- Durante su turno, un jugador puede tanto pasar como realizar una o dos de las siguientes acciones en este orden:
 - Vender tantas acciones como desee sujeto a las limitaciones enumeradas en la sección VIII.4.

Lateral/side

¿Lo sabías?

Budapest es el hogar del ferrocarril urbano subterráneo más antiguo de la Europa continental. La primera sección abrió en 1896, adelantándose al metro de París en 4 años. Fue conocido como Millenniumi Földalatti Vasút (el ferrocarril subterráneo del milenio), señalando el aniversario número 1000 de la fecha tradicional de la fundación de Hungría por Árpád, líder de los magiares. Este ferrocarril forma ahora el núcleo de un extensivo sistema de metro moderno.

Página 19/page 19

- Comprar un certificado de acción.
- Un jugador que no desee ni vender ni comprar, pasa. Aún podrá realizar alguna acción en un turno futuro.

VII.2. Orden de turno en una ronda del mercado de valores

- El jugador inicial en una ronda del mercado de valores es el jugador con la carta de *Priority Deal*. El juego sigue en el orden de las agujas del reloj. La ronda del mercado de valores finaliza cuando todos los jugadores pasan consecutivamente. El jugador a la izquierda del último que haya realizado alguna acción (vender o comprar) recibe la carta de *Priority Deal* para la siguiente ronda del mercado de valores.

VII.3. Límite de certificados

- Ningún jugador puede tener más certificados de los que permite el límite de certificados mostrado en la tabla 9:

Jugadores	1	2	3	4	5
Límite de certificados	8	10	14	11	9

Tabla 9

- Solo cuentan para el límite las acciones de las grandes compañías. Un certificado de acciones de director cuenta como un único certificado de cara a este límite.
- Los jugadores no pueden poseer más del 60% de una gran compañía.

VII.4. Venta de acciones

- Durante su turno en una ronda del mercado de valores, un jugador puede vender tantas acciones como desee sujeto a las siguientes restricciones:
 - Un jugador no puede vender acciones en la primera ronda del mercado de valores.
 - El certificado de acciones del director no puede venderse nunca al banco. Sin embargo, es posible intercambiar el certificado de acciones del director si otro jugador tiene al menos el 20% de la compañía. Ver Cambio de director en VIII.6.
- Las acciones vendidas se devuelven a su espacio apropiado en las tarjetas de compañía.
- Los jugadores reciben del banco el precio actual de las acciones por cada acción vendida.
- Un jugador que vende acciones de diferentes compañías decide en qué orden lo hace.

- Después de la venta de un jugador de acciones de una o más compañías, la ficha del precio de las acciones de la compañía se mueve un espacio a la izquierda en el gráfico del precio de las acciones (ver X.3.).

VII.5. Compra de acciones

- En el turno de un jugador, este puede comprar una acción del 10% de la tarjeta de una gran compañía.
- Un jugador solo puede comprar una acción si tiene suficiente dinero personal.
- Si un jugador ha vendido cualquier número de acciones de una compañía durante una RMV, no puede comprar acciones de la misma compañía durante la misma RMV. El jugador podrá comprar acciones de esta compañía en otras RMV.

Lateral/side

Ejemplo de venta de acciones:

El jugador Q vende el 30% de G&C. El precio estaba en 75. Q recibe 225 Forint. El precio de las acciones cae a 70.

VII.6. Cambio de director

- Si, debido a las compras y ventas, un jugador tiene más acciones de una gran compañía que el actual director, se produce un cambio de director. No se produce este cambio si la posesión de acciones es igual.
- Cuando una compañía cambia su director, el director saliente entrega su certificado de acciones de director del 20% al nuevo director, y recibe a cambio dos acciones de la compañía de parte del nuevo director.
- Un director solo puede renunciar voluntariamente al control de su dirección mediante la venta de acciones al banco. Otro jugador debe tener un porcentaje de la compañía que sea al menos tan grande como el correspondiente certificado de acciones del director (20%). El jugador con el mayor número de acciones se convierte en el nuevo director y recibe el certificado de acciones del director, devolviendo una cantidad equivalente en acciones ordinarias. Si varios jugadores tienen el mismo número de acciones, el siguiente en el orden de juego será el que se convierta en el nuevo director.

VIII. Cambios en el precio de las acciones

VIII.1. Información general

- El precio de las acciones de una gran compañía está registrado en el gráfico del precio de las acciones. Las compañías pequeñas no tienen precio por acción.
- En todos los movimientos, una ficha que mueve a un espacio que ya esté ocupado se coloca bajo cualquier ficha que ya hubiera allí.

VIII.2. Cambios durante las rondas de operaciones

- Dependiendo de la cantidad que repartan las grandes compañías, el precio de las acciones aumentará de acuerdo a esta tabla (que se muestra también en el tablero del precio de las acciones).

Dividendos pagados:	Movimiento ficha precio acciones
0 Forint	1 espacio a la izquierda
10 – 20 Forint	0 espacios
30 – 50 Forint	1 espacio a la derecha
60 – 100 Forint	2 espacios a la derecha
110 – 200 Forint	3 espacios a la derecha
más de 200 Forint	4 espacios a la derecha

Tabla 8

- Cuando las compañías completen su turno durante las RO, coloca bocabajo sus fichas del precio de las acciones para indicar cuáles han actuado ya. Cuando todas las compañías hayan terminado su turno, vuelve a poner las fichas bocarriba.

VIII.3. Cambios durante una ronda del mercado de valores

- Después de cada venta por parte de un jugador de una o más acciones de una compañía, la ficha del precio de las acciones de la compañía baja un espacio en el gráfico del precio de las acciones. Si una compañía tiene su ficha del precio de las acciones lo más a la izquierda posible, la ficha del precio de las acciones no se mueve.
- Si todas las acciones de una gran compañía están en manos de los jugadores al final de una RMV, mueve la ficha del precio de las acciones un espacio a la derecha en el gráfico del precio de las acciones. Si una compañía tiene su ficha del precio de las acciones lo más a la derecha posible, la ficha del precio de las acciones no se mueve.

Lateral/side

¿Lo sabías?

«Al resolver el tema del transporte, queremos sentar las bases de la prosperidad financiera de nuestro país de origen... Las líneas principales deben extenderse de modo que conecten a nuestro país con el mundo, y los efectos beneficiosos puedan extenderse a todos los rincones del país».

(Conde István Széchenyi: propuesta de solución del asunto del transporte húngaro, 1848; Analectas de István Széchenyi, 1959).

Página 21/page 21

IX. Fin de la partida

IX.1. Información general

- El final de la partida se desencadena con la fase gris. Se finaliza la RO en curso, seguida de una RMV y tres más rondas de operaciones.

IX.2. Totales finales

- Cada jugador suma su dinero efectivo personal y el valor de sus acciones tal y como se muestre en el gráfico del precio de las acciones.
- El jugador con la mayor riqueza gana la partida.
- Los bienes de las compañías en forma de trenes o tesorería no tienen lugar en el recuento final.

X. Partida para dos jugadores

Se aplican las mismas reglas que en el juego básico, aplicando las siguientes excepciones:

- Utiliza la parte trasera del tablero del mapa con las fronteras húngaras actuales.
- Usa solo las compañías pequeñas con los números 1, 2, 3, 4, 6, 7 y 11.
- Usa solo cuatro de las grandes compañías: LdStEG (naranja), SIK (verde), SzKÉV (amarillo) y RÁBA (rojo). Las tarjetas vienen impresas en el tablero del mapa. Coloca las acciones en sus espacios reservados.
- Elimina todos los trenes-6. Coloca los T2, T3 y T4 en sus espacios reservados de la tarjeta de la gran compañía naranja.
- La compañía mayor naranja vende todos los trenes. Solo una cuarta parte del precio de cada tren se paga a la compañía; el resto al banco.
- El bonus ofrecido por la gran compañía roja es TANTO un bonus para una localización del borde del mapa COMO para convertir un tren en un tren plus. Una compañía pequeña no puede utilizar ambos bonus. Para usar uno de esos bonus la compañía pequeña debe pagar 10 Forint (20 desde la fase marrón en adelante) a la gran compañía roja.
- Utiliza la gráfica del precio de las acciones impreso en el tablero. El máximo valor de una acción es 300. El movimiento de las acciones difiere del juego básico (como se indica en la siguiente tabla del precio de las acciones):

Dividendos pagados:	Movimiento ficha precio acciones
0 Forint	1 espacio a la izquierda
10 Forint	0 espacios
20 – 40 Forint	1 espacio a la derecha
50 – 80 Forint	2 espacios a la derecha
90 – 120 Forint	3 espacios a la derecha
más de 120 Forint	4 espacios a la derecha

Tabla 10

Página 22/page22

- Elimina todas las losetas grises. No hay fase gris. El resto de losetas de vías permanecen en juego.
- Usa la loseta especial marrón de indicador de ronda en lugar de la habitual. El final de la partida se desencadena con la compra del primer tren del tercer mazo. Comienza la fase marrón. Al finalizar la RO en curso, juega una RMV más y tres RO más.
- Primera ronda del mercado de valores: coloca las tarjetas de las siete compañías pequeñas y un 10% de cada una de las grandes. Cada jugador escogerá hasta tres compañías pequeñas y una acción. El resto de acciones de devuelven a sus mazos y el resto de compañías pequeñas se retiran de esta partida.
- Orden de turno en la primera ronda del mercado de valores: el jugador inicial elije un documento; a continuación, el siguiente otro. El segundo turno va en la dirección opuesta y cada jugador elije otro documento. El orden es 1-2-2-1-1-2-2-1.
- El límite de certificados es 10.

XI. Variante para solitario

Puedes jugar contra un oponente virtual llamado István.

Se aplican las mismas reglas que con las partidas a 2 jugadores, con las siguientes excepciones:

XI.1. Disposición inicial

- Coloca sobre la mesa el tablero de István (la parte trasera del tablero del precio de las acciones).
- Decide con cuántas compañías pequeñas quieres jugar: dos (juego corto) o tres (juego largo). Reparte dos o tres cartas de compañía del mismo color (verde = fácil); amarillo = medio; rojo = difícil) en los espacios reservados del tablero de István.
- Por cada compañía de István, coloca la vía que se muestra en la parte trasera de las cartas de compañía del tablero. Los costes por terreno se ignoran.

Lateral/side

Paquete inicial para 2 jugadores:

Página 23/page 23

- Si eliges jugar con dos compañías cada uno deja libre el primer espacio del tablero de István. Se muestra una tabla de beneficios (30/60/0). Ambos jugadores reciben el beneficio al inicio de cada RO de acuerdo a la fase. Estos ingresos NO se aplican a cada una de las tres compañías pequeñas.
- Escoge al azar una carta-RMV para István y colócala en el espacio reservado de su tablero. István recibe la acción que se muestra en la esquina superior derecha de la carta.
- Escoge ahora para ti el mismo número de compañías de entre las restantes.
- Elige una acción del 10% de las tres restantes.
- István tiene la *Priority Deal*.

XI.2. Movimientos de István durante una RO: compañías pequeñas**XI.2.1. Colocación y mejora de vías**

- István nunca coloca losetas de vías amarillas. Las losetas de vías amarillas de las compañías de István se colocan antes de empezar la partida, tal y como se muestra en el reverso de las cartas de compañía.
- István mejora una ciudad que alcance con una vía si el color apropiado está disponible (de acuerdo con las reglas). István tiene fichas de terreno ilimitadas; es decir, todos los costes de terreno los paga el banco a la gran compañía verde, por lo que siempre podrá mejorar Budapest o las losetas OO.
- En primer lugar, István mejora la loseta inicial de alguna de sus compañías pequeñas, y sigue por la siguiente ciudad más cercana a través de una ruta, en término de hexágonos. En caso de igualdad, decide el jugador.
- La mejora de una loseta debe colocarse de manera que conecte dirigiéndose hacia tantas vías sin conectar como sea posible. Aparte de eso, el jugador decide cómo colocar la loseta.
- Durante la fase amarilla, las pequeñas compañías de István (si tienen un tren) siempre pagan 10 a la gran compañía amarilla.

XI.2.2. Establecer estaciones; desguace, operaciones y compra de trenes

- Todas las compras se muestran en la carta de compañía. Las acciones se llevan a cabo consecutivamente. La siguiente acción solo puede ejecutarse si la acción previa ya se ha realizado por completo. Cada acción se realiza solo una vez.
- Las compras se llevan a cabo en las fases apropiadas de la RO.
- Las cartas rojas de compañía muestran una acción válida permanente: si la compañía no tiene tren tiene que comprar un tren-2.
- Si István pudiera usar los beneficios de la gran compañía roja, lo hará. Usa el bonus que le proporcione más dinero.

Explicación de los símbolos de la carta:

Compra al banco el tren especificado.

Si una compañía pequeña tiene más de 95 (175) Forint en su tesorería, en el paso «Desguazar trenes» se descarta de un tren-2 y compra un tren-3 (tren-4), después de hacer la ruta con el otro tren.

Debreczen C14 Coloca una ficha de estación en el hexágono especificado.

Lateral/side

Ejemplo:

Orden de mejoras de la pequeña n.º 4:

- 1) *A a marrón*
- 2) *B a verde*
- 3) *B a marrón*
- 4) *C a marrón*

Orden de mejoras de la pequeña n.º 1:

- 1) *C a marrón*
- 2) *B a verde*
- 3) *B a marrón*
- 4) *El jugador puede elegir: tanto A como D a marrón (ambos están a 2 hexágonos de distancia)*

Página 24/page24

Válido para toda la partida: si una compañía pequeña no tiene tren, compra un tren-2. No puede realizar ninguna otra acción hasta que haga esto.

Compra un tren-2 de otra compañía de István por 30 Forint si puede permitírselo. Lo compra de la siguiente compañía en orden numérico contando de menor a mayor. Si no es posible (es el número más alto) no compra ningún tren. Salta el paso.

Compra un tren-2 de otra compañía de István. Primero lo intenta con una compañía de mayor número y lo compra por 30 Forint. Si no es posible lo compra de una compañía con un número menor por 80 Forint.

Ejemplo: carta de compañía roja para la pequeña n.º 2

Válido para toda la partida: si una compañía pequeña no tiene tren, compra un tren-2. Como primera acción la compañía pequeña n.º 2 compra un tren-2 de otra de las compañías de István por 30 Forint si puede hacerlo. Lo compra de la siguiente compañía en orden numérico contando de menor a mayor.

Solo después de haber comprado un tren-2 de otra compañía puede realizar la siguiente acción: si tiene más de 95 Forint en su tesorería, en el paso de «Desguazar trenes» se deshace de un tren-2 y, después de hacer la ruta con el otro tren-2, compra un tren-3.

Solo después de haber comprado un tren-3 puede realizar la siguiente acción: si tiene más de 95 Forint en su tesorería, en el paso de «Desguazar trenes» se deshace del otro tren-2 y compra otro tren-3.

Solo si tiene dos trenes-3 podrá comprar una ficha de estación en Debreczen si puede permitírselo.

Solo si tiene una estación en Debreczen comprará otra estación para Szolnok.

Si István ha realizado todas las acciones no podrá hacer más compras.

XI.3. Movimientos de István durante una RO: grandes compañías

- Las grandes compañías de las que es director István nunca colocan fichas. Siempre pagan dividendos de toda su tesorería al completo.

XI.4. Movimientos de István durante una RMV

- El límite de certificados para ambos jugadores es 8.
- István compra acciones si puede hacerlo de acuerdo con su carta de valores. Si puede realizar varias acciones, compra en el orden específico de la carta de valores (de arriba a abajo) hasta el número máximo indicado.

La carta de valores a la izquierda muestra: István comienza con un 10% de SzKÉV.

Ejemplo de una compra de acciones:

Los precios por acción son: SzKÉV 120

RÁBA 75

SIK 80
LdStEG 65

István posee ya el 40% de SzKÉV, el 10% de RÁBA, el 20% de SIK y el 30% de LdStEG.

Si István tiene 80 Forint podrá comprar un 10% de RÁBA.

Si István tiene 70 Forint podrá comprar un 10% de LdStEG.

Si István tiene 190 Forint podrá comprar un 10% de SzKÉV y un 10% de LdStEG.

Si István tiene 400 Forint podrá comprar un 20% de SzKÉV, un 10% de RÁBA y un 10% de SIK.

Asumimos que todas estas acciones estaban aún disponibles.

Página 25/page 25

Copiar las tablas 2, 6, 3 y 4 que aparecen en las reglas.
Copy tables 2, 6, 3 and 4 that appear in the rules.

Notas de diseño:

Buscaba crear un juego donde las compañías pequeñas operaran hasta el final de la partida y que no se fusionaran en compañías mayores. Pero ¿cómo podrían los jugadores invertir el dinero que fueran ganando? Necesitaba compañías cotizables, después de todo. Primero introduje cartas para cada empresa cotizable, que regulaban el pago de dividendos y la subida del precio de las acciones. También había empresas privadas con características especiales que deberían aplicarse a una compañía pequeña en cada ronda. En el curso del desarrollo de *18Mag*, eliminé las empresas privadas. Las compañías cotizables ofrecerían ahora esas capacidades especiales por un precio. Esto también les haría ganar dinero que podían repartir entre los accionistas.

Unas notas sobre la primera ronda del mercado de valores: no soy un gran aficionado de las subastas al comienzo del juego. Con una subasta, el autor del juego entrega el valor de un documento o una empresa a los jugadores. Los nuevos jugadores no conocen el valor real de un certificado, y he visto muchos juegos 18xx en los que el ganador ha quedado definido después de la subasta del paquete inicial. Por eso busco alternativas para que un juego se inicie rápidamente, pero no de forma estática.

Lateral/side

¿Lo sabías?

Durante el dualismo (1867-1918) se fundó el Real Ferrocarril Húngaro, que fue el predecesor de MÁV (Magyar Államvasutak Zrt; es decir, Ferrocarril Estatal Húngaro S.L.). En 1871, la primera fábrica que se fundó produjo motores y locomotoras solo para el mercado húngaro, pero después del éxito de la exposición universal de París, donde la fábrica de Ganz ganó el gran premio por sus locomotoras, la fábrica también produjo para el mercado internacional (por ejemplo, para el italiano).

Página 26/page 26

Gráfico de las losetas de vías

Número de la loseta

cantidad

Página 27/page 27

Gráfico de mejoras

Página 28/page 28

Nada/nothing.