



1824

FERROCARRILES AUSTRO-HÚNGAROS

LEONHARD «LONNY» ORGLER

I. COMPONENTES DEL JUEGO

Mapa del juego
Tablero del precio de las acciones
Tablero del banco y de la reserva de acciones
4 tarjetas de las compañías del carbón
7 tarjetas de las Pre-Staatbahnen
Tablero de trenes y fases
5 tarjetas de ferrocarriles regionales
6 ferrocarriles de montaña
72 fichas
6 cartas de ayuda
72 certificados de acciones
56 cartas de trenes
Carta del jugador inicial
3 tarjetas Staatbahnen
Losetas de vías
69 amarillas
20 marrones
15 fichas de pueblo para la variante «Tiempo de bienes»
48 verdes
3 grises
17 para la variante «Tiempo de bienes»
Dinero para el juego

II. INFORMACIÓN GENERAL

1824 es un juego de construcción de ferrocarriles y de negociación bursátil para 2-6 jugadores. Está basado en los juegos *1829* de Francis Tresham y *1837* de Leonhard Orgler. Se han tenido en cuenta, en la medida de lo posible, los acontecimientos históricos. En otros momentos, la historia puede y debe escribirse de nuevo.

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

Un conjunto de mecánicas sencillas conforma la base de *1824*. Usarás las losetas amarillas, verdes, marrones y grises para crear en el mapa una red de ferrocarriles. Como en un negocio ferroviario real, las vías en el juego conectan unas estaciones con otras. Los trenes (cartas de trenes) realizan viajes imaginarios de una localización a otra y obtienen dinero con ello. Los pasajeros (imaginarios) pagan por sus viajes. En el viaje del tren, el mayor número de localizaciones y las más importantes constituirán los beneficios para la compañía y sus accionistas.

En el juego, tanto tú como el resto de jugadores podréis poseer hasta 6 ferrocarriles de montaña, 4 ferrocarriles del carbón, 7 precursoras de los ferrocarriles nacionales, así como acciones en 3 ferrocarriles nacionales y en 5 regionales. Las principales compañías (los ferrocarriles nacionales y regionales) pertenecen a sus accionistas. El jugador con la

mayor cantidad de acciones será el director de esa compañía y decidirá cómo operará la compañía.

III. PREPARACIÓN DEL JUEGO

III.1 Orden de los asientos

- El orden de los asientos se determina a suertes. Los jugadores toman sus asientos en el orden de las agujas del reloj según vaya determinando el sorteo.
- En una ronda del mercado de valores (RMV) los jugadores actúan en el orden de las agujas del reloj.
- El jugador inicial recibe la carta de jugador inicial («Priority Deal»). Él comenzará la primera ronda del mercado de valores (ver VI.3 Primera ronda del mercado de valores).

III.2 Etiqueta

- Los jugadores deberían decidir antes de comenzar una partida qué tipo de acuerdos están permitidos.
- Los jugadores deberían decidir antes de comenzar una partida qué tipo de acuerdos son vinculantes.
- Los acuerdos entre varias partes están, por lo general, prohibidos.
- Todas las posesiones de los jugadores y de las compañías deben ser visibles todo el tiempo.
- Para no perder el tiempo de forma innecesaria, cada jugador debería pensar qué es lo que quiere hacer en su turno, mientras los demás jugadores realizan los suyos.
- Cada jugador debe mantener en la mesa y frente a sí todo su material de juego, claramente visible.
- Se recomienda tener preparado un papel y bolígrafo para los cálculos al final de la partida.

III.3 Capital inicial

- Se distribuye el dinero inicial, que varía en función del número de jugadores.
- Si hay 3 jugadores, cada jugador recibe 820 Gulden.
- Si hay 4 jugadores, cada jugador recibe 680 Gulden.
- Si hay 5 jugadores, cada jugador recibe 560 Gulden.
- Si hay 6 jugadores, cada jugador recibe 460 Gulden.

III.4 Información adicional

- Se elige a un jugador como el banquero. Debe tener suficiente espacio cerca de él para colocar el dinero de la banca (12.000 Gulden) y el resto de componentes del juego.
- A continuación, también se colocan cerca los ferrocarriles de montaña, los ferrocarriles del carbón, las Pre-Staatbahnen y las acciones Staatbahnen¹ y de

¹ **N del T:** *Staatbahnen* es en alemán el plural de *Staatbahn*, que puede traducirse como ferrocarril estatal. En el juego hay una serie de compañías precursoras de las compañías estatales. En el reglamento nos referiremos a ellas como pre-Staatbahnen o alguna expresión equivalente. Cuando se produzca la fundación de las compañías estatales, nos referiremos a ellas de este modo o como Staatbahn (en singular) o Staatbahnen (en plural).

los ferrocarriles regionales. Por favor, coloca la representación de las acciones en la sección «Acciones reservadas».

Lateral página 3

Reglas reducidas para jugadores experimentados en 18xx, en morado.

Capital inicial (número de jugadores):

3: 820 G

4: 680 G

5: 560 G

6: 460 G

Tamaño del banco: 12.000 G

- Las cartas de trenes y las losetas amarillas se necesitarán en seguida. Coloca las losetas amarillas cerca del mapa de juego, donde cualquiera pueda ver cuáles están disponibles.
- De las cartas de trenes, las primeras que se van a necesitar son las de los trenes-2. Colócalos cerca del mapa de juego. Ordena el resto de trenes por tipos y colócalos cerca de los trenes actualmente disponibles. Si los trenes actualmente disponibles se agotan, el siguiente tipo de trenes pasa a estar disponible.
- Las tarjetas de las compañías principales están preparadas. A lo largo de la partida, todas las posesiones de las compañías se guardan sobre sus tarjetas: trenes, dinero efectivo y fichas de estación. El dinero efectivo de una compañía debe guardarse estrictamente separado del dinero de los jugadores y de las otras compañías.

IV. COMPAÑÍAS

IV.1 Ferrocarriles de montaña

- El precio de compra de un ferrocarril de montaña es de 120 G.
- No pueden revenderse.
- Cada uno paga dividendos de 25 G al inicio de cada ronda de operaciones (RO).
- Tras la venta del primer tren-3, cada ferrocarril de montaña puede cambiarse por una acción de uno de los ferrocarriles regionales (BK, MS, CL, SB o BH). Estos intercambios tienen lugar durante una RMV y se realizan en lugar de una compra. Realizar un intercambio garantiza que el jugador tendrá al menos una oportunidad más de coger una acción en la RMV.
- Con la venta del primer tren-4, cada uno de los restantes ferrocarriles de montaña debe cambiarse por una acción de un ferrocarril regional.
- Estos intercambios obligatorios se realizan en el orden 1-6.
- Las acciones que se obtienen como resultado de estos intercambios obligatorios otorgan dividendos inmediatamente (incluso si el ferrocarril de montaña ya había pagado antes dividendos en esta RO).

- No se reservan acciones para estos intercambios. Si no quedan más acciones disponibles para intercambio, el ferrocarril de montaña se retira del juego sin ninguna obligación.
- Solo se recibe un 10% en acciones vía estos intercambios. En el caso de que una compañía regional sin relación con un ferrocarril del carbón, el precio de las acciones se determinará más tarde por el jugador que compre el certificado de acciones del director (ver sección VI.5).
- El número de ferrocarriles de montaña varía según el número de jugadores.
 - Con 3 o 6 jugadores, están en juego los ferrocarriles de montaña 1-4.
 - Con 4 o 5 jugadores, están en juego los ferrocarriles de montaña 1-6.

IV.2 Ferrocarriles del carbón

- El juego contiene los siguientes ferrocarriles del carbón:
 - 1.º (C6) canjeable por el certificado de director de la BK.
 - 2.º (A12) canjeable por el certificado de director de la MS.
 - 3.º (A22) canjeable por el certificado de director de la CL.
 - 4.º (H25) canjeable por el certificado de director de la SB.
- El precio de compra lo elige el comprador; las opciones son 120, 140, 160, 180 o 200 G.
- El precio inicial de las acciones para los ferrocarriles regionales asociados es la mitad del precio de compra pagado por el ferrocarril del carbón. Para indicar este precio inicial, coloca el correspondiente indicador en la tabla para el precio de las acciones.
- No pueden revenderse.
- El límite de trenes para un ferrocarril del carbón es de 2.
- Al final de su turno, un ferrocarril del carbón debe poseer un tren.
- Los ferrocarriles del carbón solo pueden tener trenes-g.
- Comienzan con 1 tren-g. Su capital inicial es su precio de compra menos los 120 G necesarios para pagar el tren.
- Por cada tren que salga de una mina, el ferrocarril del carbón reciba la cantidad que se muestra en el mapa (10 o 20). Este dinero va a la tesorería de la compañía.
- Los ferrocarriles del carbón reparten la mitad de sus beneficios a su propietario. La otra mitad va a la tesorería de la compañía.

Lateral página 4

Precio de compra: 120 G

Dividendos: 25 G

No pueden revenderse.

No cuentan para el límite de certificados.

Proporcionan ingresos fijos hasta el primer tren-4.

Intercambiable por una acción a partir de la fase 3, hasta la venta del primer tren-4.

3/6 jugadores:

4 ferrocarriles de montaña en juego.

4/5 jugadores:

6 ferrocarriles de montaña en juego.

- Tras la venta del primer tren-3, el ferrocarril del carbón puede intercambiarse durante una RMV por el certificado de acciones del director del ferrocarril regional correspondiente. Dicho intercambio sustituye a una compra normal de acciones.
- Este certificado de acciones de director se reserva para el propietario del ferrocarril del carbón asociado.
- Si, después del intercambio, otro jugador tiene más acciones, este toma de inmediato el certificado de director de esa compañía a cambio de dos acciones del 10%.
- Con la venta del primer tren-5, el resto de ferrocarriles del carbón cierran y se intercambian por los certificados de acciones de director de los ferrocarriles regionales correspondientes. Estos certificados de acciones de director obtenidos por el intercambio obligatorio cuentan como si hubiesen sido vendidos (a efectos de lanzar la compañía). Como resultado de dicho intercambio, una compañía (de la que el 30% ya está en manos de los jugadores) puede abrirse al final de la correspondiente RO. Dicha compañía comienza a operar en la siguiente RO.
- Un ferrocarril regional asociado con un ferrocarril del carbón solo puede abrir si se intercambia el correspondiente ferrocarril del carbón.
- Cuando un ferrocarril del carbón se intercambia, sus activos (trenes y dinero efectivo) se transfieren a la tarjeta de compañía del correspondiente ferrocarril regional, y la compañía puede usarlos tan pronto como abra. El marcador de estación inicial del ferrocarril del carbón se retira del juego. La compañía correspondiente debe colocar su estación base (tal y como se indica en el mapa de juego) en su primer turno; la base del ferrocarril del carbón carece de importancia para la compañía.
- Si un ferrocarril del carbón no se compra en la ronda inicial de compra de acciones, este se retira del juego.

IV.3 Precursoras de los ferrocarriles estatales (Pre-Staatbahnen)

- El juego contiene las siguientes Pre-Staatbahnen:
 - 1, 2, 3 (**naranja**), 1, 2 (**morado**), 1, 2 (**beige**).
 - 1, 1, y 1 tienen cada una un precio de compra de 240 G.
 - 2, 3, 2, y 2 tienen cada una un precio de compra de 120 G.
- Cuando se vende el primer tren-4, la Sd Staatbahn abre. Cambia la 1 (**naranja**) por el certificado de acciones de director de la Sd y cada una de la 2 y 3 (**naranja**) por una acción del 10% de la Sd.
- Cuando se vende el primer tren-5, la Ug Staatbahn abre. Cambia la 1 (**morado**) por el certificado de acciones de director de la Ug Staatbahn y la 2 (**morado**) por una acción del 10% de la Ug Staatbahn.
- Cuando se vende el primer tren-6, la k&k Staatbahn abre. Cambia la 1 (**beige**) por el certificado de acciones de director de la k&k Staatbahn y la 2 (**beige**) por una acción del 10% de la k&k Staatbahn.
- Las Pre-Staatbahnen cierran al final de la RO en la que se ha comprado el tren correspondiente (4, 5 o 6). Los propietarios reciben a cambio los certificados de acciones reservados.
- No se pueden revender.
- El límite de trenes para las Pre-Staatbahnen es de 2.

- Al final de su turno, una Pre-Staatbahn debe tener un tren.
 - Las Pre-Staatbahnen comienzan con su precio de compra (120 G o 240 G) como capital inicial.
 - Pagan el 50% de sus ingresos a sus propietarios y el otro 50% a sus tesorerías.
- IV.4 Las compañías principales (compañías de acciones)

IV.4.1 Información general

- Todas las grandes compañías tienen un precio por acción, que se muestra en el tablero para el precio de las acciones.
- Las acciones se comercian en las rondas del mercado de valores. Con la compra de una acción, el jugador adquiere una participación de la compañía.
- El jugador con el mayor número de acciones de una compañía es su director. Solo el director de la compañía decide lo que esta hace o deja de hacer.
- El certificado de acciones de director siempre corresponde a dos acciones estándar, pero solo cuenta como un certificado para el límite de certificados.

Lateral página 5

Precio de compra: 120, 140, 160, 180 o 200 G.

La mitad de esto = precio inicial correspondiente a las acciones de la compañía.

Deben poseer un tren.

Límite de trenes: 2.

Solo pueden poseer trenes-g.

Comienzan con 1 tren-g.

Capital inicial = precio de compra menos 120 G.

Reparto de beneficios al 50/50.

Se intercambia por el certificado de director reservado entre la fase 3 y la fase 5.

No se pueden revender.

Reparto de beneficios al 50/50.

Se intercambia por acciones reservadas de los ferrocarriles estatales.

Deben poseer un tren.

Límite de trenes: 2.

No se pueden revender.

- Tan pronto como una compañía tiene un precio por acción, las acciones de la compañía se pueden comprar. Si una compañía del carbón se compró durante la primera ronda del mercado de valores, el precio de las acciones de la compañía correspondiente ha quedado ya establecido.
- Si una compañía no tiene precio por acción (en cualquier caso, la Bosnisch-Herzagowinische Landesbahn), el primer certificado de acciones disponible es siempre el certificado de director. La única excepción a esto es que una o más acciones del 10% se pueden adquirir en los ferrocarriles regionales como resultado de los intercambios por los ferrocarriles de montaña (ya sea voluntaria u obligatoriamente después de la compra del primer tren-4). El certificado de acciones de director nunca puede adquirirse como resultado de intercambios por ferrocarriles de montaña. El precio de las acciones se establece cuando alguien compra el certificado de acciones de director.

- El propietario de una acción recibirá dividendos cada ronda de operaciones, salvo que el director decida que la compañía retenga sus beneficios.

IV.4.2 Ferrocarriles regionales asociados a ferrocarriles del carbón

Al inicio del juego hay cuatro de estas compañías.

Nº	Iniciales	Acciones	Base	Estaciones y costes	Límite
1	BK	20%, 8x10%	Prag	3, 0/40/100 G	4/3/2
2	MS	20%, 8x10%	Brünn	3, 0/40/100 G	4/3/2
3	CL	20%, 8x10%	Lemberg	3, 0/40/100 G	4/3/2
4	SB	20%, 8x10%	Kronstadt	3, 0/40/100 G	4/3/2

Para los ferrocarriles regionales asociados a ferrocarriles del carbón, el comprador del ferrocarril del carbón establece el precio del ferrocarril regional al elegir el precio de compra del ferrocarril del carbón. A partir de este momento, las acciones del 10% de este ferrocarril regional pasan a estar disponibles para su compra.

- El certificado de acciones del director queda reservado para el propietario del ferrocarril del carbón asociado.
- La compañía se vuelve operativa tan pronto como el 50% de sus acciones hayan sido adquiridas mediante compra o intercambio y el certificado de acciones del director se halle en las manos de un jugador.
- Cuando un ferrocarril regional asociado a un ferrocarril del carbón pasa a estar operativo recibe como capital inicial 8 veces el precio de emisión junto con la tesorería y los trenes del ferrocarril del carbón asociado.
- Si un ferrocarril del carbón no se vende en la ronda inicial de compra de acciones, este queda fuera de la partida y el ferrocarril regional correspondiente pasa a tratarse como un ferrocarril regional sin asociación con ningún ferrocarril del carbón.

IV.4.3 Ferrocarriles regionales sin asociación con ferrocarriles del carbón

Al inicio del juego solo hay uno de estos.

Nº	Iniciales	Acciones	Base	Estaciones y costes	Límite
5	BH	20%, 8x10%	Sarajewo	3, 0/40/100 G	4/3/2

- El precio inicial de las acciones de estas compañías se establece por el comprador del certificado de acciones del director. Los posibles precios iniciales para las acciones son 60, 70, 80, 90 y 100 G. A partir de este momento, las acciones del 10% pasan a estar disponibles para su compra.
- La compañía empieza a estar operativa tan pronto como se adquiere el 50% de sus acciones, ya sea mediante compra o cambio.
- El capital inicial de estas compañías es 10 veces su precio de emisión.

IV.4.4 Ferrocarriles estatales (Staatsbahnen)

Hay tres de estas en el juego.

Nº	Iniciales	Acciones	Base	Estaciones y costes	Límite
1	Sd	20%, 8x10%	Wien	5, 0/40/100/100/100 G	4/3

2	Ug	20%, 8x10%	Budapest	5, 0/40/100/100/100 G	4/3
3	K&k	20%, 8x10%	Wien	5, 0/40/100/100/100 G	4/3

- Las Staatbahnen tienen un precio inicial por acción de 120 G (fila superior del tablero del precio de las acciones).
- Las Staatbahnen entran en juego al final de la RO en la que se haya comprado el tren apropiado.

Lateral página 6

Salen con el 50% en manos de los jugadores Y el certificado de acciones del presidente es parte de este 50% y, por tanto, está en manos de los jugadores.
80% de capitalización más todos los bienes del correspondiente ferrocarril del carbón.

Salen con el 50% en manos de los jugadores.

100% de capitalización.

Salen:

Sd con tren-4

Ug con tren-5

K&k con tren-6

- Si una Staatbahn entra en juego, todas sus acciones Pre-Staatbahnen se intercambian por sus correspondientes acciones reservadas. Entonces, el jugador que tenga el porcentaje más alto de acciones se convierte en el director de la Staatbahn.
- Si dos o más jugadores están empatados con el mayor porcentaje, la dirección recae en el primer jugador empatado que satisfaga una de las condiciones de la siguiente lista (en este orden):
 - El jugador que tenía la Pre-Staatbahn número 1.
 - El jugador que tenía la Pre-Staatbahn número 2.
 - El jugador que tenía la Pre-Staatbahn número 3.
 - El jugador que tenía la carta de jugador inicial.
 - El siguiente jugador en el orden de las agujas del reloj a partir del que tiene la carta de jugador inicial.
- La Staatbahn recibe como parte de su capital inicial 120 G por cada acción que no fuera reservada por un propietario de alguna de las Pre-Staatbahnen. Si todas las acciones correspondientes de las Pre-Staatbahnen están en manos de los jugadores, esto significa que la Sd recibe 720 G y las otras dos 840 G cada una.
- Adicionalmente, la Staatbahn recibe todo el dinero efectivo, los trenes y los marcadores de estación pertenecientes a las Pre-Staatbahnen. Si ninguna de las Pre-Staatbahnen correspondientes está operativa, se coloca un marcador de estación de forma gratuita en el lugar que estaba reservado para la estación local de la primera de ellas.

- Si una o más de las Pre-Staatsbahnen correspondientes no estaban operativas, la Staatsbahn recibe el capital para operaciones correspondiente (120 o 240 G), además de lo anterior.
- La Staatsbahn opera después de convertirse, con independencia de cuántas de sus acciones están en manos de los jugadores. Sin embargo, es necesario que alguien tenga al menos 2 acciones y que la compañía haya adquirido un director*.

V. SECUENCIA DE JUEGO

El juego comienza con una ronda del mercado de valores en la que los jugadores (normalmente) compran ferrocarriles de montaña, ferrocarriles del carbón y las Pre-Staatsbahnen. Después, de alternan las rondas del mercado de valores y las de operaciones. A medida que el juego progresa, hay más rondas de operaciones entre dos rondas del mercado de valores (ver tabla de fases).

Durante las rondas del mercado de valores, los jugadores usan sus bienes personales para comprar y vender de las compañías públicas².

Durante las rondas de operaciones, las compañías operan. Por cada compañía, el jugador con mayor número de acciones (es decir, el director de la compañía) actúa en nombre de la compañía. Los gastos en que incurra la compañía debe pagarlos de su tesorería.

VI. RONDAS DEL MERCADO DE VALORES

VI.1 Información general

- Durante una ronda del mercado de valores los jugadores compran y venden acciones.
- Estas transacciones solo pueden hacerse entre un jugador y el banco.
- Las acciones están disponibles en el banco a su precio actual, que se muestra mediante una ficha en el tablero del precio de las acciones.
- En su turno los jugadores pueden pasar o realizar una o ambas de las siguientes acciones, en orden:
 - Vender tantas acciones como se desee, sujeto a las restricciones enumeradas en la sección VI.8.
 - Comprar un certificado.
- Si un jugador no desea ni vender ni comprar, entonces pasa.
- En el transcurso de una ronda del mercado de valores un jugador normalmente tendrá varios turnos, en los que tendrá la oportunidad de vender y/o comprar o pasar.

VI.2 Orden de turno en la ronda del mercado de valores

- El jugador inicial en una ronda del mercado de valores es el jugador en posesión de la carta de jugador inicial. La ronda del mercado de valores continua en el orden de las agujas del reloj.

² **N del T:** en las traducciones al español es habitual usar el término «compañía pública» para referirse a las que en el juego cotizan en bolsa, así como se llaman «privadas» a las que en el juego no lo hacen. Mantenemos esta traducción por su enorme uso extendido, pero en ningún caso hablamos de las compañías públicas como compañías con capital público (estatal).

- La ronda del mercado de valores finaliza cuando todos los jugadores pasan consecutivamente. El jugador a la izquierda del jugador que realizó la última acción (vender o comprar) recibe la carta de jugador inicial.

Lateral página 7

60% Sd o 70% Ug y k&k de capitalización, más todos los bienes de los correspondientes ferrocarriles Pre-Staatbahnen.

*En el extraño caso de que ningún jugador posea al menos el 20% de la Staatbahn, esta no opera (y el precio de sus acciones cae un espacio a la izquierda en cada RO) hasta que un jugador compre un segundo certificado y así se convierta en el director. Entonces, la Staatbahn podrá operar en la siguiente RO.

Primero vender, después comprar.

VI.3 Primera ronda del mercado de valores

Al inicio del juego están disponibles los siguientes activos:

- Las 7 ferroviarias pre-estatales.
- Los 4 ferrocarriles del carbón.
- El número apropiado de ferrocarriles de montaña según el número de jugadores (4 o 6).
- Las acciones de la compañía BH.
- (Teóricamente, todas las acciones del 10% de la compañía asociada a una compañía del carbón que haya sido comprada, y todas las acciones del 10% de los tres ferrocarriles estatales).
- El orden de juego en esta ronda inicial de compras viene determinado por el orden de los asientos. El primer turno tiene lugar en orden descendente (ver ejemplo en el lateral).
- El precio de compra está impreso en los documentos. Los ferrocarriles pre-estatales tienen un coste de 240 G para el n.º 1* y para el resto 120 G. Un ferrocarril del carbón cuenta entre 120 G y 200 G; es decir, el doble del precio de salida inicial por acción de la compañía correspondiente (las opciones pueden ser 120, 140, 160, 180 o 200 G).
- El jugador que compre un ferrocarril pre-estatal o un ferrocarril del carbón toma su tarjeta y coloca sobre ella la cantidad de dinero que corresponde al precio de compra, como capital inicial, en la tesorería. Una compañía del carbón recibe de inmediato un tren-g por 120 G, que se pagan de la tesorería.
- Un jugador no puede vender acciones en la primera ronda del mercado de valores.
- Los ferrocarriles pre-estatales, los del carbón y los de montaña que no se hayan vendido en la primera ronda de compra de acciones se retiran del juego sin compensación ni sustitución.

VI.4 Compra de acciones

- En el turno de un jugador, este puede comprar una acción del 10% de una compañía que ya tenga marcado mediante una ficha su precio por acción en el tablero del precio de las acciones.

- Una compañía que no tenga aún precio por acción (por ejemplo, un ferrocarril regional que no esté asociado a un ferrocarril del carbón), tiene disponible para su compra el certificado de director del 20%. El jugador que lo compre establece el precio de salida de las acciones de la compañía y paga esa cantidad dos veces al banco.
- Los precios de salida de las acciones posibles son 60, 70, 80, 90 y 100 (señalados en el tablero del precio de las acciones). El precio de salida de las acciones de un ferrocarril regional, asociado a un ferrocarril del carbón, se establece por el precio de compra del ferrocarril del carbón. Las tres ferroviarias estatales tienen un precio de salida de 120 G por acción (primera fila del tablero del precio de las acciones).
- El precio inicial se indica mediante la colocación de una ficha de la compañía en el espacio apropiado del tablero del precio de las acciones (columna amarillo oscuro).
- Un jugador solo puede comprar acciones si tiene suficiente efectivo.
- Si un jugador ha vendido cualquier cantidad de acciones de una compañía durante una RMV, no puede comprar acciones de la misma compañía a lo largo de esa misma RMV. El jugador podrá volver a comprar acciones de esa compañía a partir de la siguiente RMV.

VI.5 Inauguración de una compañía de acciones

- Con la compra de una acción de un ferrocarril regional (pero no de un estatal) una compañía puede lanzarse. Esto sucede cuando al menos el 50% de las acciones en la compañía ya se ha comprado y el certificado del director está en manos de algún jugador.
- Los ferrocarriles estatales se lanzan con el cambio de fases, cuando se vende el primer tren de un cierto tipo (ver VII.14 cambio de fases).
- El director de una compañía recibe la correspondiente tarjeta de la compañía y todas las estaciones y tesorería que se indican en la tarjeta de la compañía.

VI.6 Cambio de director

- Si un jugador, debido a la compra o venta de acciones, pasa a tener más acciones de una compañía que su actual director, tiene lugar un cambio de director. No tiene lugar un cambio de director si la posesión de acciones es igual.
- Cuando una compañía cambia de director, el director saliente entrega al nuevo director el certificado de director al director entrante, quien le da a cambio el número de acciones equivalentes de la misma compañía. El nuevo director recibe la tarjeta de la compañía con todos sus trenes, fichas de estación, ferrocarriles locales y el total de la tesorería de la compañía.

lateral página 8

Primer turno en la primera ronda del mercado de valores en sentido antihorario:

Orden de juego en una partida a 5 jugadores:

5-4-3-2-1

1-2-3-4-5

1-2-3-4-5...

No hay ventas en la primera ronda del mercado de valores.

Todos los títulos «privados» que no se vendan se retiran del juego.

* En el extraño caso de que el ferrocarril pre-estatal n.º 1 no se haya comprado durante la primera ronda de acciones y se haya eliminado del juego, el certificado del 20% del director no queda reservado: el certificado del 20% de director no puede comprarse. Los jugadores solo pueden comprar acciones del 10%. El primer jugador que tenga un 20% cambiará dos de sus certificados del 10% por el certificado de director.

Ejemplo:

El jugador A tiene el 20% de BH y es su director.

Los jugadores B y C tienen cada uno otro 20% de BH.

En el banco está el 40% restante de BH.

El jugador A puede ahora vender el 10% de BH. Antes de eso, intercambia su certificado de director por dos certificados del 10% del jugador B (B tiene el mismo porcentaje que C, pero está antes en el orden de turno). Entonces, el jugador A entrega una acción al banco y recibe el precio actual de esa acción.

- Un director solo puede renunciar voluntariamente al control de una dirección mediante la venta de acciones al banco. Otro jugador debe poseer al menos un porcentaje de la compañía que iguale al correspondiente certificado de director. El jugador con más acciones en la compañía se convierte en el nuevo director y recibe el certificado de acciones del director, devolviendo una cantidad equivalente de acciones ordinarias. Si varios jugadores tienen el mismo número de acciones, el siguiente en el orden de turno será el que se convierta en el nuevo director.

VI.7 Límite de certificados

- Ningún jugador puede poseer más certificados de los establecidos por el límite de certificados.
- Un certificado del director cuenta como un único certificado a propósito del límite de certificados.

Jugadores	3	4	5	6
Límite de certificados	21	16	13	11

- Si un jugador excede el límite de certificados como resultado de un cambio de dirección, en cuanto sea su turno en una ronda del mercado de valores debe vender suficientes acciones hasta permanecer dentro del límite.
- Si un jugador posee al menos el 60% de una compañía, este ya no podrá comprar más acciones de esta compañía. Sin embargo, podría obtener más acciones mediante el intercambio de los ferrocarriles del carbón y de montaña, y no estaría forzado a vender estas acciones.

VI.8 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.
- Un jugador no puede vender acciones de una compañía que aún no haya operado (esto también es válido para las Staatbahnen).
- Un jugador no puede vender si, como resultado de esa venta, más de la mitad de las acciones de la compañía acaban en el banco.
- Un certificado de director nunca puede venderse al banco. Si la venta ocasiona un cambio de director, primero se intercambia el certificado de director por dos acciones ordinarias y son estas las que acaban en el banco.
- Las acciones vendidas regresan al banco (no hay una reserva o *Bank pool*).
- El jugador recibe del banco el valor actual por cada acción vendida.
- Un jugador que vende a la vez acciones de diferentes compañías elige en qué orden las vende.
- Las acciones vendidas como resultado de una financiación de emergencia por un tren no pueden ocasionar un cambio de director (esto se aplica tanto para la compañía afectada por la financiación de emergencia como para el resto).
- Para el cambio de precio en las acciones durante una RMV ver capítulo VIII.

VII. RONDAS DE OPERACIONES (RO)

VII.1 Información general

- Durante una ronda de operaciones no son los jugadores los que realizan acciones, sino las compañías privadas y las compañías de acciones³ cotizables en el mercado de valores.
- Solo el director de una compañía determina cómo actúa esta.
- En el cambio entre una RMV y una RO:
 - Después de cada RMV habrá al menos una RO antes de la siguiente RMV.
 - Si se ha vendido el primer tren-3, a cada subsiguiente RMV le seguirán al menos dos RO antes de la siguiente RMV.
 - Si se ha vendido el primer tren-6, a cada subsiguiente RMV le seguirán tres RO antes de la siguiente RMV.

VII.2 Definiciones

- Localización de beneficios: una localización de beneficios es una ciudad, un pueblo, una mina de carbón o una zona roja hacia el extranjero; es decir, estas localizaciones proporcionan beneficios.

Lateral página 9

Límite de certificados:

3j: 21

4j: 16

³ **N del T:** hay que tener en cuenta el valor polisémico en español de la palabra «acción», que puede significar ‘el resultado o la posibilidad de hacer’, por un lado, o ‘título bursátil’. Es por ello que stock round lo traducimos como ronda del mercado de valores y no como ronda de acciones; también es por ello que el jugador deberá discernir en ocasiones, por el contexto, a qué tipo de acciones nos referimos. En la medida de lo posible, siempre trataremos de deshacer las posibles ambigüedades al respecto.

5j: 13

6j: 11

Los jugadores solo pueden comprar acciones de una compañía de la que tengan menos del 60%.

Pueden exceder este límite del 60% mediante intercambios.

No se puede vender en la primera ronda del mercado de valores.

No se puede vender si una compañía no ha operado.

No se puede vender si hay en el banco el 50% de la compañía.

- Ruta: una ruta consiste en, al menos, dos localizaciones de beneficios que estén conectadas por una vía. Cada ruta debe tener al menos una de las estaciones de la compañía que esté operando, en cualquier punto de su longitud. Una ruta no puede recorrer el mismo tramo de vía más de una vez (no importa lo corto que pueda ser ese tramo). Sin embargo, está permitido que una ruta utilice distintos tramos de vía de una misma loseta. Una ruta no puede retroceder en una bifurcación. Una ruta no puede cambiar de vía en un cruce⁴. Una ruta que entra en una localización de beneficios por una vía puede salir por cualquier otra vía. Una localización roja del extranjero o una mina de carbón es necesariamente inicio o final de una ruta (mediante la flecha negra). Una ruta puede comenzar y/o finalizar en una ciudad donde una compañía no tenga una ficha de estación, pero la ruta no podrá atravesar estas ciudades bloqueadas. Una ruta puede atravesar una ciudad siempre que no esté bloqueada por estaciones de otras compañías.

VII.3 Minas de carbón

- Solo los trenes-g pueden viajar a las minas de carbón. Estas rutas no pueden finalizar en otra mina de carbón (ya sea la misma o diferente).
- Las minas de carbón nunca cuentan para el rango del tren-g.
- En los primeros compases del juego, utilizar el valor menor impreso en el hexágono de la mina; después de que se venda el primer tren-5 utiliza el más alto. La compañía obtiene el valor correspondiente por cada uno de sus trenes que viajen desde la mina. Estos beneficios se pagan a la tesorería de la compañía.
- La ficha de estación inicial de un ferrocarril del carbón se coloca en la mina de carbón correspondiente. Esto permite comenzar una ruta solo desde esta mina.
- Todas las compañías de acciones cotizables en el mercado de valores pueden poseer trenes-g. Estos pueden empezar en cualquier mina. La ruta debe incluir igualmente una de sus fichas de estación a lo largo de la ruta.
- Un tren nunca puede atravesar una mina de carbón (es una terminal).

VII.4 Orden de turno en una ronda de operaciones

- En primer lugar, los ferrocarriles de montaña pagan dividendos a sus propietarios.
- A continuación, los ferrocarriles del carbón operan en orden, de 1 a 4.

⁴ **N del T:** los cruces están a distinto nivel, de ahí que no se pueda cambiar de vía.

- Después operan en orden las Pre-Staatbahnen: 1, 2, 3 (**naranja**), 1, 2 (**morado**), 1 y 2 (**beige**).
- Después siguen las compañías principales que estén en marcha, que operan según el precio de sus acciones, comenzando con la compañía que tenga el valor más alto por acción.
- Si dos o más compañías tienen su marcador de precio de las acciones en el mismo espacio, la que tiene el marcador en lo más alto opera en primer lugar.
- Si dos o más compañías tienen el mismo precio por acción, pero sus marcadores están en espacios distintos, la que tenga su marcador más a la derecha opera primero.

VII.5 Orden de juego para una compañía en una ronda de operaciones

El turno de una compañía consiste en las siguientes acciones, que deben ejecutarse en el orden indicado.

- Colocar un marcador de estación (en la primera RO, obligatorio).
- Construir vías (opcional).
 - Coloca una loseta de vía amarilla o
 - mejora un tramo de vía que ya esté en el mapa o
 - mejora un hexágono previamente pintado (Viena, Budapest).
- Compra y coloca fichas de estación (opcional).
- Recorre rutas con los trenes para obtener beneficios (obligatorio).
- Calcula los ingresos (obligatorio).
- Compra trenes (opcional, salvo que sea requerido por la regla VII.11).
- La ronda de operaciones finaliza cuando todas las compañías operativas han realizado su turno. Dependiendo de la fase, tendrá lugar entonces una ronda del mercado de valores u otra ronda de operaciones.

VII.6 Colocación de vías

Lateral página 10

A: la ruta A no puede retroceder en la bifurcación.

B: no hay ficha de estación.

C: una única localización de beneficios no constituye una ruta.

Solo los trenes-g pueden viajar a las minas de carbón.

Esto no cuenta para el rango del tren-g.

El valor de la mina se paga a la tesorería.

Las minas de carbón son terminales.

Orden de turno:

- Ferrocarriles de montaña
- Carbón 1-4
- 1-3 (**naranja**)
- 1-2 (**morado**)
- 1-2 (**beige**)
- Compañías de acciones en bolsa

Las compañías siempre colocan una loseta.

Se mantienen las reglas de construcción menos restrictivas.

- El tablero de juego se compone de una malla hexagonal. Una compañía de acciones cotizables en bolsa puede colocar losetas hexagonales de vías en esta malla para construir rutas de ferrocarril uniendo las distintas localizaciones de beneficios del mapa. Las flechas negras en los hexágonos grises y rojos representan vías que ya existen. En estos hexágonos no se puede construir.
- Al principio solo están disponibles las losetas amarillas y son estas las que se pueden colocar en el mapa (en hexágonos sin losetas de vías o sin vías previamente impresas, como en Viena o Budapest).
- En su ronda de operaciones, cada compañía puede colocar una loseta amarilla o mejorar una loseta previamente colocada.
- Se aplican las siguientes reglas:
 - En su primer turno, una compañía debe colocar una loseta en su base (si es que desea colocar una loseta), salvo si comienza en Viena, Budapest o en una de las cuatro minas de carbón o en un hexágono donde previamente ya se ha colocado una loseta.
 - Las nuevas losetas deben colocarse de forma que sean accesibles desde una de las fichas de estación propias a través de un trazado de vía continuo. Es la misma regla que se aplica para una ruta (ver VII.2), con la excepción de que en este caso no es necesaria una segunda localización de beneficios. Esta «ruta» no puede estar bloqueada por estaciones pertenecientes a otras compañías.
 - Las compañías del carbón comienzan en una mina de carbón. Cada mina de carbón tiene dos salidas (señaladas mediante flechas negras).
 - En un pueblo (un punto negro) solo se puede colocar una loseta con un círculo negro.
 - En un hexágono con dos pueblos, solo se puede colocar una loseta con dos vías y dos círculos negros. Solo una de estas vías necesita estar conectada a una de las fichas de estación propias.
 - En una ciudad (círculo blanco) solo se puede colocar una loseta de ciudad (círculo blanco). Algunas ciudades muestran la letra «T». En estos hexágonos solo pueden colocarse losetas que tengan la «T», y estas losetas «T» no se pueden colocar en ningún otro lugar. En el hexágono de la ciudad de Viena solo pueden colocarse losetas que tengan «W», las cuales tampoco pueden colocarse en ningún otro sitio. En el hexágono de la ciudad de Budapest solo pueden colocarse losetas que tengan «Bu», que no pueden colocarse en ningún otro sitio.
 - En las áreas abiertas solo se pueden colocar losetas de vías sin localizaciones de beneficios.
 - La primera loseta que se coloca en un hexágono de montaña o de río conlleva un coste. Los precios están impresos en el mapa. El dinero se paga al banco por la tesorería de la compañía que construye el tramo de vía.
 - Ninguna loseta puede colocarse de modo que alguno de sus tramos de vía salga por el borde del mapa hacia algún lugar que no tenga un hexágono.

- Ninguna loseta puede colocarse de modo que alguno de sus tramos de vía se dirija hacia una loseta gris con la que no tenga conexión (mediante flechas negras).
- Una loseta de vías puede construirse de manera que sus vías no tengan conexión con las losetas vecinas.
- Cuando se coloquen losetas en los hexágonos con tramos previamente pintados (Viena y Budapest), las losetas deben colocarse de manera que respeten los tramos de vía que ya existen.
- Las fichas de estación en el tablero deben colocarse sobre la loseta colocada en la misma orientación que tenía en el hexágono.

VII.7 Mejorar las vías

En lugar de colocar una loseta amarilla, una compañía puede mejorar una loseta que ya esté en juego o un hexágono previamente pintado.

- Las losetas amarillas se mejoran a verde.
- Las losetas verdes se mejoran a marrón.
- Las losetas marrones se mejoran a gris.
- Las losetas verdes están disponibles a partir de la venta o exportación del primer tren-3.
- Las losetas marrones están disponibles a partir de la venta o exportación del primer tren-5.
- Las losetas grises están disponibles a partir de la venta o exportación del primer tren-8.
- Una compañía solo puede mejorar una loseta si, después de la actualización, contiene al menos un tramo de vía que se conecta con una estación de la compañía sin que esté bloqueada por estaciones pertenecientes a otras compañías (no es necesario que ninguna de las nuevas vías de la loseta vaya a ser utilizadas por la empresa).
- Como resultado de una mejora, no pueden romperse ni desaparecer los tramos de vía previamente existentes.
- Las losetas sin localizaciones de beneficios solo pueden mejorarse con losetas sin localizaciones de beneficios. Las losetas con localizaciones de beneficios deben, después de la actualización, mantener cualesquiera localizaciones de beneficios que hubiera antes de la mejora. Estas localizaciones de beneficios deben ser del mismo tipo y mantener todas las conexiones que hubiera antes de la mejora.

Lateral página 11

Coste de terreno

Sin conexión Borde del mapa

Ejemplos de mejoras/actualizaciones

- Es posible que, como mejora de una loseta de ciudad, aparezcan nuevos espacios para fichas de estación disponibles.

- Mientras haya espacios vacíos en una loseta de ciudad, cualquier compañía puede trazar una ruta a través de esta con el propósito de colocar o mejorar losetas.
- Las losetas que se intercambien pasan a estar de nuevo disponibles para reutilizarse.
- Ninguna mejora cuesta dinero, independientemente del terreno.

Observa la tabla de mejoras para ver las posibilidades de actualización disponibles.

VII.8 Colocación de estaciones

- Cuando una compañía coloca una de sus fichas en un círculo de ciudad, esta ficha se convierte en una estación para esta compañía. Las estaciones sirven a los siguientes propósitos:
 - Cada ruta recorrida por una compañía debe contener una de sus estaciones en cualquier punto de la ruta.
 - Una ciudad que esté totalmente ocupada por estaciones solo permite recorrer rutas a través de ella a los propietarios de las estaciones (otras compañías pueden empezar o finalizar allí).
 - Una compañía solo puede colocar una loseta o una estación si parte de una ruta que conecta con una estación propia.
- Una compañía debe colocar su primera estación en su base al inicio de su turno cuando opera por primera vez. Esta primera estación es gratis.
- En su turno en una ronda de operaciones, una compañía puede colocar una ficha en un círculo de ciudad para crear una estación. Puede colocarse adicionalmente a la ficha inicial de la base.
- La primera ficha de estación adicional tiene un coste de colocación de 40 G. cada una de las demás fichas cuestan 100 G.
- Una compañía no puede colocar más de una estación en un mismo hexágono.
- Una compañía solo puede colocar una estación (después de su estación inicial) si hay una conexión sin bloquear entre la localización y una de las fichas de estación previamente existentes. La conexión puede tener cualquier longitud, pero sin que se retroceda en ninguna bifurcación.
- Si una ciudad contiene la base de una compañía que todavía no está operando, el resto de compañías solo podrán construir estaciones allí siempre que dejen al menos un espacio libre en la loseta para que la compañía que aún no opera pueda colocar allí su estación base.
- Los ferrocarriles estatales tienen cinco fichas de estación; las regionales, tres.

VII.9 Operando con los trenes

Cada tren de una compañía puede recorrer una ruta durante su turno en la RO para obtener beneficios.

- Una ruta consiste en, al menos, dos localizaciones de beneficios que estén conectadas por una vía.
- Cada ruta debe tener al menos una estación de la compañía que opera en cualquier punto a lo largo de la ruta. Varios trenes pueden usar la misma ficha de la compañía en su ruta siempre que no utilicen las mismas vías.
- El número de localizaciones de beneficios en la ruta de un tren no puede exceder el rango del tren. Existen los siguientes tipos de trenes:
- Trenes normales

- Pueden viajar a través de tantas localizaciones de beneficios como indique el número de su carta. La longitud real de la ruta es irrelevante. No puedes omitir ninguna localización de beneficios en la ruta.
- Los trenes normales no pueden acceder a una mina de carbón.
- Trenes-g
 - Los trenes-g deben comenzar siempre en una mina. Puesto que cada mina tiene dos salidas, dos trenes-g podrían salir desde allí. No pueden finalizar en otra mina.
 - El número en la carta del tren-g indica el número de ciudades que puede recorrer (comenzando en la mina). La ruta puede, adicionalmente, incluir cualquier número de pueblos. Un tren-g no puede omitir ciudades en su ruta.
 - La compañía recibe el beneficio de la mina (el valor más pequeño impreso en los primeros compases del juego; el valor mayor a partir de la venta del primer tren-5). Este dinero va directamente a la tesorería de la compañía.

Lateral página 12

Por ejemplo: todas las precursoras de la Suedbahn fueron compradas al principio. Como resultado, en el momento de la formación de la Suedbahn ya están tres fichas de estación en el mapa. Las subsiguientes fichas le costarán 100 G. Por el contrario, si la k&k solo tiene una ficha de estación en el mapa en el momento de su fundación, la primera ficha que coloque solo le costará 40 G.

Trenes-g:

Deben comenzar en una mina de carbón.

Las minas de carbón pagan siempre a la tesorería.

Las minas de carbón no cuentan para el rango.

Los pueblos no cuentan para el rango.

- Una ruta no puede contener la misma localización de beneficios (incluidas las zonas rojas) más de una vez, pero pueden contener ciudades separadas dentro de una misma loseta. Así, no está permitido viajar de Viena a Viena ni de Budapest a Budapest.
- Una zona roja cuenta como una ciudad para el propósito de contar cuántas localizaciones de ingresos puede incluir un tren en su ruta.
- Si una compañía posee más de un tren, las rutas que realicen deben estar completamente separadas. Las rutas pueden coincidir o cruzarse en las localizaciones de beneficios siempre que lo hagan por secciones distintas de vías de las que se muestran. Una bifurcación, por ejemplo en una loseta verde, solo podrá usarse por un tren en un turno de juego, puesto que ambas vías convergen en un punto.

VII.10 Cálculo de los ingresos

- Los ingresos de un tren resultan de la suma de los valores de cada una de las localizaciones de ingresos de su ruta (sin incluir cualquier pueblo que omita un tren-E). Los beneficios de la compañía totalizan la suma de los beneficios de cada

uno de sus trenes. No deben incluirse los valores de las minas de carbón, puesto que estos beneficios van a la tesorería de la compañía en todo caso.

- El valor de los beneficios de cada ciudad y pueblo viene impreso en la loseta o el hexágono. Las zonas rojas tienen diferentes valores en las distintas fases del juego (ver VII.14 para los cambios de fase).
- Los beneficios reclamados deben ser los más altos posibles que cualquier jugador pueda observar. Se puede indicar mediante una ficha en la tabla bajo el mapa.

El director de la compañía toma esos ingresos del banco. En el siguiente paso, decidirá qué hacer con ese dinero.

El director es el único que puede tomar la decisión de repartir los beneficios de la compañía en dividendos o retenerlos por completo en la tesorería de la compañía. Puesto que el director es el que tiene el mayor porcentaje de la compañía, él siempre estará interesado, por supuesto, en repartir dividendos con el objeto de incrementar su capital personal. Sin embargo, en ocasiones una compañía requiere dinero extra para construir una vía, colocar estaciones, realizar adquisiciones, comprar ferrocarriles locales a los jugadores o comprar nuevos trenes.

Repartir dividendos

- Cuando una compañía paga un dividendo, los jugadores reciben la cantidad del beneficio que corresponde al número de acciones que tienen. Las acciones en el banco se pagan al banco. Si una compañía paga dividendos por encima de 0 G, el precio de las acciones sube (ver VIII para el movimiento del precio de las acciones).

Retener dividendos

- El director puede decidir retener todos los beneficios en la tesorería de la compañía. Si una compañía no reparte dividendos o sus beneficios son igual a 0 G, el precio de las acciones cae (ver VIII para el movimiento del precio de las acciones).

Lateral página 13

Fase verde:

El ferrocarril del carbón 1 tiene dos trenes-1g.

El ferrocarril del carbón 2 tiene un tren-2g.

La compañía BK tiene un tren-3 y un tren-2g.

La compañía MS tiene un tren-3 y un tren-4.

El ferrocarril del carbón 1 recorre:

Tren-1g: I-F-B-C-D = 60 G en beneficios (repartidos en 30/30) más 10 a la tesorería (no puede llegar hasta la otra mina E).

Tren 1g: I-G-C = 40 G en beneficios (repartidos en 20/20) más 10 a la tesorería.

Total: 100 en beneficios más 20 en la tesorería.

El ferrocarril del carbón 2 recorre su ruta con el tren-2g: D-C-B-F-A = 80 G en beneficios (repartidos en 40/40) más 10 en la tesorería.

BK puede recorrer su tren-3: J-G-C = 70 G en beneficios. Tren-2g: E-D-C-B-F-A = 80 en beneficios más 10 en la tesorería.

Total: 150 en beneficios más 10 en la tesorería.

MS puede recorrer su tren-3: H-J-G = 70 G en beneficios. Tren-4: G-C-B-F = 80 en beneficios.

Total: 150 en beneficios.

Se puede repartir el 100% o retener el 100%.

Las acciones en el banco se pagan al banco.

VII.11 Compra de trenes

Visión general de los trenes

Trenes normales						Trenes-g				
Tren	Cantidad	Precio estándar	Precio entre cías.	Obsoleto	Fase	Tren	Cantidad	Precio estándar	Precio entre cías.	Obsoleto
2	9	80		4	2	1g	6	120		3g
3	7	180	140	6	3	2g	5	240	180	4g
4	4	280	190	8	4	3g	4	360	240	5g
5	3	400	260	10	5					
6	3	600	400		6	4g	3	600	420	
8	2	800	500		7	5g	2	800	500	
10	X	1000	600		8					

Todas las compañías deben poseer un tren al final de su ronda de operaciones. Este requerimiento permanece incluso aunque una compañía no tenga todavía una ruta para recorrer un tren*.

La compra de trenes siempre tiene lugar al final del turno de la compañía, por lo que un tren nunca puede utilizarse en el mismo turno en que se compró. La compra de un tren puede ocasionar un cambio de fase (ver VII.14 Cambio de fases).

- Hay un máximo número de trenes que una compañía puede poseer (el límite de trenes). Este depende de la fase de juego actual y del tamaño de la compañía (ver VII.14 Cambio de fases).
- Una compañía que tenga su máximo número de trenes permitido no puede comprar un nuevo tren, incluso aunque con esa compra algunos de sus trenes quedaran obsoletos y la compañía estuviera de nuevo dentro del límite de trenes permitido.
- Los nuevos trenes se compran al banco al precio que indica la carta de tren. Una compañía puede comprar varios trenes en un mismo turno.
- Los trenes se deben comprar en orden ascendente. Los trenes-g son una compra alternativa. No es necesario para los trenes-g que un tipo de estos se haya agotado antes de que el siguiente tipo de tren normal quede disponible.
- No es necesario para los trenes-g que un tipo de estos se haya vendido antes de que el siguiente tipo esté disponible. La disponibilidad de los trenes-g depende en exclusiva de la compra de los trenes normales.
- Después de la compra del primer tren-3, se pueden comprar trenes de otras compañías.

- Si una compañía compra un tren de otra compañía con la que comparte director, el precio mínimo que se debe pagar es del 1 G.
- Si una compañía compra un tren de otra compañía que tiene otro director distinto, el precio a pagar debe ser el que está impreso en la carta de tren⁵.
- Cuando una compañía compra un tren a otra compañía, la transacción tiene lugar al final del turno de la compañía que compra.
- Los trenes nunca se pueden vender de nuevo al banco. Los trenes nunca se pueden descartar voluntariamente. El descarte solo sucede con los cambios de fase.
- Los trenes que sobrepasen el límite debido a un cambio de fase se retiran del juego. No se produce ninguna compensación.
- Si una compañía está obligada a comprar un tren y no tiene suficiente dinero en su tesorería, tienen efecto las reglas de la financiación de emergencia.

VII.12 Financiación de emergencia

- El director debe hacer frente al déficit con sus fondos personales.
- El director puede dejar sus cuentas al descubierto (no hay bancarrota en este juego). No está obligado a vender acciones (aunque puede) con el objeto de sanear sus cuentas.
- Las acciones no se pueden vender si con ello se provoca un cambio de dirección (en esta o en cualquier otra compañía).
- Tan pronto como un director compre un tren bajo las reglas de la financiación de emergencia, tanto si no quiere como si no puede vender acciones para cubrir su deuda, debe pagarse un interés del 50% (redondeando hacia arriba).
- El director puede vender acciones para pagar parte de la deuda. Los intereses a pagar entonces corresponden a la parte pendiente.

lateral página 14

*En el extraño caso de que una compañía del carbón deba comprar un tren, pero no haya trenes-g disponibles en el banco, el ferrocarril del carbón no necesita poseer un tren. Si otra compañía le ofrece un tren-g puede decidir si lo compra o no. Tan pronto como esté disponible un tren-g en el banco, la compañía del carbón debe comprarlo en su turno.

La compra de trenes a otras compañías comienza con la fase 3.

Financiación de emergencia:

El jugador puede vender acciones, aunque no está obligado. El banco carga de inmediato un interés del 50% sobre la deuda, al que se añade otro 50% al final de cada ronda del mercado de valores.

⁵ **N del T:** algunos trenes tienen dos precios en su carta. El precio más alto es el que se debe pagar si ese tren se compra al banco; es el precio que en la tabla se indica como precio estándar. El precio menor es el precio que se debe pagar si se compra a otra compañía que tenga un director distinto de aquel que está operando; es el precio que en la tabla se indica como precio entre compañías.

- En las subsiguientes RMV el director sigue sin la obligación de vender acciones para sanear sus cuentas, pero no podrá comprar más acciones hasta que no haya devuelto su deuda.
- Al final de cada RMV la deuda pendiente se incrementa en otro 50% por intereses.
- Si hay varios trenes distintos disponibles (del banco u ofrecidos por otras compañías), el director puede elegir cuál comprar.
- Cuando se compra un tren bajo estas condiciones, el director no puede pagar más del valor indicado en la carta.
- El director no puede usar su dinero personal para comprar otros trenes para su compañía o para financiarla de ninguna manera. Esto significa que una compañía que compra un tren mediante la ayuda financiera de su director no puede conservar nada de dinero en su tesorería tras la compra.

VII.13 Pagar con trenes para un intercambio

- Un tren puede usarse como parte de un pago para la compra de un nuevo tren más potente. El descuento que recibes es del 50% del valor del tren que entregas.
- En cada RO una compañía puede entregar como mucho un tren como parte del pago para la compra de uno nuevo.
- Los trenes que se entregan como parte del pago se retiran del juego.
- Incluso aunque una compañía esté en su límite de trenes y no le esté permitido comprar nuevos trenes, puede entregar un tren para hacer un intercambio.

VII.13 Cambio de fases

El inicio de cada nueva fase se produce con la compra del primer tren de cada nuevo tipo o por la venta al extranjero del primer tren de un nuevo tipo. (regla VII.15). cada fase tiene limitaciones y añadidos, como se describe:

- Al inicio de la primera RO (fase 1)
 - Están disponibles las losetas amarillas.
 - Están disponibles los trenes-2
 - Hay una RO después de cada RMV.
- Con la venta del primer tren-2 (fase 2)
 - Están disponibles los trenes-1g.
 - Al final de cada serie de RO se vende al extranjero un tren normal.
- Con la venta del primer tren-3 (fase 3)
 - Están disponibles las losetas verdes.
 - Están disponibles los trenes-2g.
 - Pueden intercambiarse los ferrocarriles del carbón.
 - Pueden intercambiarse los ferrocarriles de montaña.
 - Hay dos RO después de cada RMV.
 - Está permitida la compra de trenes entre compañías.
- Con la venta del primer tren-4 (fase 4)
 - Se descartan los trenes-2.

- Están disponibles los trenes-3g (los 1g se descartan cuando se compre el primer 3g).
 - Cierran los ferrocarriles de montaña.
 - El límite de trenes para los ferrocarriles regionales es de 3.
 - La Suedbahn (SD) se funda al final de la RO.
 - El límite de trenes para las Staatbahnen es de 4.
-
- Con la venta del primer tren-5 (fase 5)
 - Están disponibles las losetas marrones.
 - Cierran los ferrocarriles del carbón.
 - Se tiene en cuenta el valor mayor de las minas para los trenes-g.

lateral página 15

Al comprar un tren puedes pagar con un tren de un tipo previo, por la mitad de su valor.

Ejemplo:

El último tren-5 está disponible. La SD puede comprarlo por 400 G y entonces usar este como parte del pago para la compra del primer tren-6, el cual le cuesta de nuevo 400 G (en lugar de 600 G). El tren-5 queda fuera de la partida.

- La Ungarische Staatbahn (UG) se funda al final de la RO.
-
- Con la venta del primer tren-6 (fase 6)
 - Se descartan los trenes-3.
 - Están disponibles los trenes-4g (los 2g se descartan cuando se compre el primer 4g).
 - La k&k Staatbahn se funda al final de la RO.
 - El límite de trenes para las Staatbahnen es de 3.
 - El límite de trenes para los ferrocarriles regionales es de 2.
 - Hay tres RO después de cada RMV.
-
- Con la venta del primer tren-8 (fase 7)
 - Están disponibles las losetas grises.
 - Se descartan los trenes-4.
 - Están disponibles los trenes-5g (los 3g se descartan cuando se compre el primer 5g).
-
- Con la venta del primer tren-10 (fase 8)
 - Se descartan los trenes-5.

VII.15 Exportación de trenes

- Una vez que el primer tren-2 se haya comprado, al final de cada RO o al final de cada subsiguiente conjunto de RO (por tanto, al final de cada 1, 2 o 3 RO, dependiendo de la fase), el banco compra uno de los trenes en ese momento disponibles (normales) para el extranjero. Este tren se retira del juego.

- Para indicarlo, los jugadores encontrarán un símbolo de una locomotora tachada en el tablero de trenes y fases en un pentágono.
- La venta de un tren al extranjero puede ocasionar un cambio de fase.
- No entra en juego nuevo dinero como resultado de estas ventas.

VIII. CAMBIO EN EL PRECIO DE LAS ACCIONES

VIII.1 Información general

- El precio de las acciones de una compañía está señalado en el tablero del precio de las acciones.
- La siguiente regla es de aplicación a todos los movimientos: una ficha que mueve a un espacio que está previamente ocupado se coloca bajo cualesquiera fichas que ya hubiera allí.

VIII.2 En una ronda de operaciones

- Si una compañía paga dividendos, el precio de sus acciones aumenta. La ficha del precio de las acciones se mueve un espacio hacia la derecha. Si está al final de una fila y no puede seguir hacia la derecha, mueve un espacio hacia arriba.
- Si una compañía retiene beneficios, el precio de las acciones cae. La ficha del precio de las acciones se mueve un espacio hacia la izquierda. Si está al final de una fila y no puede seguir hacia la izquierda, mueve un espacio hacia abajo.
- Es aconsejable que las fichas del precio de las acciones de las compañías que ya han operado durante la RO se den la vuelta con el objeto de ver qué compañías han realizado ya su turno y cuáles no. Cuando todas las compañías han completado sus turnos, voltea de nuevo esas fichas hacia arriba.

VIII.3 En una ronda del mercado de valores

- Por cada venta de cualquier número de acciones de una compañía, el precio de las acciones de la compañía se mueve un espacio hacia abajo en el tablero del precio de las acciones (nota: un espacio por venta, no por acción vendida).
- Si más de un jugador vendiera acciones de una compañía o si un solo jugador vendiera acciones de una compañía en más de uno de sus turnos, la ficha del precio de las acciones bajaría una fila por cada venta.
- Si una compañía tiene su ficha del precio de las acciones en lo más bajo de una columna, las ventas no tienen efecto en el precio de sus acciones.
- Si, al final de una ronda del mercado de valores, todas las acciones de una compañía están en posesión de los jugadores, la ficha del precio de las acciones de la compañía se desplaza un espacio hacia arriba en el tablero del precio de las acciones. Si la ficha del precio de las acciones de la compañía está en lo alto de una columna del tablero del precio de las acciones, el precio de sus acciones permanece inalterado.

Lateral página 16

Al final de un conjunto de RO, el siguiente tren disponible sale del juego.

Cero o retención de dividendos (flecha izquierda)

Todo vendido al final de la RMV (flecha arriba)

Repartir dividendos (flecha derecha)

Venta de acciones (flecha abajo)

Dividendos mayores de 0: un espacio a la derecha.
En cualquier otro caso, un espacio a la izquierda.

Un espacio abajo por cada venta.
Un espacio arriba si todo está vendido.

IX. FIN DEL JUEGO

IX.1 Información general

- El conjunto en curso de RO siempre se juega completo.
- El juego finaliza cuando el banco se queda sin dinero. Cualquier dinero que se le deba a los jugadores se apuntará en una hoja de papel. Estos dividendos anotados se incluirán como parte del dinero en efectivo total final.
- Si el banco se queda sin dinero durante una RMV, el juego finaliza tras completar la RMV, así como el conjunto correspondiente de RO.

IX.2 Recuento final

- Cada jugador añade a su dinero efectivo el valor de sus acciones indicado en el tablero del precio de las acciones.
- Los bienes de las compañías tales como trenes o tesorería no toman parte en el recuento final.
- El jugador con la mayor riqueza gana el juego.

X. VARIANTE A: CISLEITHANIA (VARIANTE PARA 2 JUGADORES)

X.1 Componentes del juego:

- Tablero del mapa de Cisleithania.
- Tarjetas de las siguientes compañías:
 - Pre-Staatbahnen 1, 2, 3 (**naranja**), 1, 2 (**beige**).
 - Ferrocarriles del carbón 1, 2, 3.
- Tarjetas y acciones de las principales compañías: SD, KK, BK, MS, CL.
- 2 ferrocarriles de montaña.
- Dinero de juego: 4.000 G.
- Las siguientes cartas de trenes:

Trenes normales						Trenes-g				
Tren	Cantidad	Precio estándar	Precio entre cías.	Obsoleto	Fase	Tren	Cantidad	Precio estándar	Precio entre cías.	Obsoleto
2	6	80		4	2	1g	3	120		3g
3	5	180	140	6	3	2g	2	240	180	4g
4	4	280	190	8	4	3g	2	360	240	5g
5	2	400	260	10	5					
6	2	600	400		6	4g	1	600	420	
8	1	800	500		7	5g	2	800	500	
10	X	1000	600		8					

X.2 Capital inicial y límite de certificados

- El tamaño del banco es de 4.000 G.
- Cada jugador comienza con 830 G.
- El límite de certificados es de 14 por jugador.

X.3 Disposición inicial

Elige aleatoriamente una de las «pequeñas» pre-Staatbahnen (2 [*beige*], 2, 3 [*naranja*]) y uno de los ferrocarriles del carbón y apílalos (no importa el orden). Los otros cuatro ferrocarriles pre-Staatbahnen se reparten en otras dos pilas, así como los dos ferrocarriles de carbón restantes, para obtener las siguientes cuatro pilas:

Pila 1: los dos ferrocarriles elegidos aleatoriamente.

Pila 2: las dos pre-Staatbahnen número 1.

Pila 3: las dos pre-Staatbahnen «pequeñas» restantes.

Pila 4: los dos restantes ferrocarriles del carbón.

Los dos ferrocarriles de la pila 1 funcionan como ferrocarriles de construcción. No pueden pertenecer a los jugadores ni recorren rutas ni tienen tesorería. Colocan losetas de vía conforme a las reglas habituales, con la excepción de que no pagan costes por ningún tipo de terreno.

Ambos ferrocarriles de construcción cierran con la compra del primer tren-4 si alguno de ellos es la SD o con la compra del primer tren-5 si uno de ellos es el kk.

En el momento del cierre del ferrocarril de construcción, la correspondiente estatal recibe 120 G en su tesorería.

X.4 Reglas adicionales

Las reglas del juego base son válidas, con las siguientes excepciones:

- La compañía estatal kk se funda con la compra del primer tren-5.

Las acciones vendidas se colocan en la reserva del banco (*bank pool*). Si un jugador compra acciones de la reserva del banco su compra puede exceder el 60% de límite estándar (ver VI.7 Límite de certificados).

- Para el ferrocarril regional que corresponde al ferrocarril de carbón de la pila 1, se aplican las siguientes reglas:
 - La ficha del precio de las acciones se coloca en la fila de abajo del tablero del precio de las acciones, en el valor de 50.
 - Todas las acciones se colocan en la reserva del banco y están inmediatamente disponibles para su compra. El certificado de director (20%) es siempre una oferta alternativa a las acciones del 10%.
 - Esta compañía no tiene director, no puede tener dueño ni recorre rutas ni tiene tesorería. Cada RO reparte dividendos por una cantidad igual a su precio por acción. Las cantidades impares se redondean hacia arriba.
 - Estas acciones pueden comprarse o venderse como cualquier otra acción.
 - Puesto que todas las acciones comienzan en la reserva del banco, un jugador puede poseer hasta el 100% de la compañía.
 - El certificado de director se trata igual que si fuera del 10%, excepto que es un 20% y un jugador debe comprarlo y venderlo por dos veces su precio por acción. No está permitido que un jugador divida este certificado; es decir, no puedes vender solo el 10% y cambiar el

certificado por uno del 10% de la reserva del banco. Viceversa, si un jugador tiene un 10% no puede pagar otro 10% e intercambiar los certificados por el del 20%.

- Al inicio del juego, la ficha de la estación base se coloca en el hexágono inicial en el mapa.
- El director de la compañía que compre el último tren-4 puede colocar otra ficha de estación de esta compañía sin director donde desee. No se requiere conexión con la estación base para su colocación.

Si el último tren-4 se exporta, entonces esta regla es válida para el director de la compañía que compre el último tren-5. Si el último tren-5 se exporta, entonces esta ficha de estación no es posible colocarla.

- La tercera ficha de estación se coloca en Viena tan pronto como el hexágono de Viena se actualice a marrón.
- Bonus por recorrer rutas en Bukowina: si una compañía recorre una ruta con un tren que parta de Viena o Praga hasta, al menos, unos de los hexágonos de Bukowina (los tres hexágonos verdes en el este: D25, E24, E26), esta gana un bonus de 50 G.

X.5 Primera ronda del mercado de valores

- El jugador inicial elige una pre-Staatbahnen de una de las cuatro pilas. El jugador 2 elige el otro ferrocarril.
- Entonces el jugador 2 elige 2 pre-Staatbahnen de dos pilas restantes. El jugador inicial recibe de inmediato los otros dos ferrocarriles.
- Finalmente, el jugador inicial elige un ferrocarril de la pila restante y el jugador 2 recibe el otro.
- Ambos jugadores pagan por los ferrocarriles recibidos. Si reciben un ferrocarril del carbón pueden —como en el juego base— decidir un precio inicial por acción para la ferroviaria regional correspondiente, pagando dos veces este precio a la tesorería del ferrocarril del carbón. Entonces, el ferrocarril del carbón compra inmediatamente un tren-1g.

Un jugador no puede pasar durante estas tres primeras acciones. Ambos jugadores tienen en este momento cuatro ferrocarriles.

Ahora cada jugador puede comprar un ferrocarril de montaña. Después de este paso, cualquier ferrocarril de montaña restante se retira del juego.

A continuación, la ronda del mercado de valores continúa con normalidad. Las acciones se pueden comprar, pero no vender, en esta primera ronda del mercado de valores.

XI. VARIANTE B: PARTIDA A 3 JUGADORES EN EL MAPA DE CISLEITHANIA

XI.1 Componentes del juego:

- Tablero del mapa de Cisleithania.
- Tarjetas de las siguientes compañías:
 - Pre-Staatbahnen 1, 2, 3 (*naranja*), 1, 2 (*beige*), 1 (*morado*).
 - Ferrocarriles del carbón 1, 2, 3.
- Tarjetas y acciones de las principales compañías: SD, KK, UG, BK, MS, CL.
- 3 ferrocarriles de montaña.
- Dinero de juego: 9.000 G.
- Las siguientes cartas de trenes:

Trenes normales						Trenes-g				
Tren	Cantidad	Precio estándar	Precio entre vías.	Obsoleto	Fase	Tren	Cantidad	Precio estándar	Precio entre vías.	Obsoleto
2	8	80		4	2	1g	5	120		3g
3	6	180	140	6	3	2g	4	240	180	4g
4	4	280	190	8	4	3g	3	360	240	5g
5	3	400	260	10	5					
6	3	600	400		6	4g	2	600	420	
8	2	800	500		7	5g	2	800	500	
10	X	1000	600		8					

XI.2 Capital inicial y límite de certificados

- El tamaño del banco es de 9.000 G.
- Cada jugador comienza con 680 G (parte del tamaño del banco).
- El límite de certificados es de 16 por jugador.

XI.3 Preparativos del juego

- Algunas compañías no se utilizan en este escenario: retira las acciones y tarjetas siguientes: BH, SB, 4 (**ferrocarril del carbón**), 2 (**morado**), 3 ferrocarriles de montaña.
- Coloca una ficha de estación de la 1 (**morado**) en el hexágono rojo de Budapest.

Tras estos preparativos, el juego comienza como el juego base: los jugadores pueden comprar las seis pre-Staatbahnen y los tres ferrocarriles de montaña. El primer turno se juega en contra de las agujas del reloj.

Se aplican el resto de reglas básicas del juego.

XII. VARIANTE C: VARIANTE «BUENOS TIEMPOS» (3-6 JUGADORES)

XII.1 Componentes adicionales del juego

- Las 17 losetas adicionales de vías (*Good times*).
- Las fichas de pueblo.

XII.2 Disposición inicial

- Las fichas de pueblo se colocan en hexágonos planos (es decir, sin ciudades ni pueblos) del mapa estándar.
- Los jugadores pueden decidir cuántas fichas de pueblo quieren usar (recomendamos de siete a diez) y en qué lugar del mapa se colocan. Sugerimos un *snake draft* para la colocación de las fichas: 1-2-3-4-4-3-2-1-1-2-3-4...
- Recordad que estas fichas solo pueden colocarse en hexágonos planos y solo 1 o 2 por hexágono.
- Para la primera partida de esta variante sugerimos este escenario (que mejora el estado de los ferrocarriles de carbón):
- Los hexágonos con una ficha de pueblo se tratan ahora como el resto de hexágonos con uno o dos pueblos. Solo pueden usarse las losetas apropiadas; es decir, losetas con uno o dos pueblos.
- La variante sigue las reglas básicas.

XIII. APÉNDICE

XIII.1 Visión general de las compañías

Tipo	Número	Iniciales	Nombre	Base	Color
Ferrocarril del carbón	1	EPP	Eisenbahn Pilsen - Priesen	C6	Negro
Ferrocarril del carbón	2	EOD	Eisenbahn Oderberg – Dombran	A12	Negro
Ferrocarril del carbón	3	MLB	Mosty – Lemberg Bahn	A22	Negro
Ferrocarril del carbón	4	SPB	Simeria – Petrosani Bahn	H25	Negro
Pre-Staatbahnen	1 (<i>naranja</i>)	Süd 1	Wien – Gloggnitzer Eisenbahngesellschaft	Wien	Naranja
Pre-Staatbahnen	2 (<i>naranja</i>)	Süd 2	Kärtner Bahn	Graz	Naranja
Pre-Staatbahnen	3 (<i>naranja</i>)	Süd 3	Nordtiroler Bahn	Innsbruck	Naranja
Pre-Staatbahnen	1 (<i>morado</i>)	Ug 1	Eisenbahn Pest – Waitzen	Pest	Morado
Pre-Staatbahnen	2 (<i>morado</i>)	Ug 2	Mohács – Fünfkirchner Bahn	Fünfkirchen	Morado
Pre-Staatbahnen	1 (<i>beige</i>)	K&k 1	Kaiserin Elisabeth Bahn	Wien	Beige
Pre-Staatbahnen	2 (<i>beige</i>)	K&k 2	Kaiser Ferdinand Bahn	Wien	Beige
Ferrocarril regional	BK	BK	Böhmische Kommerzbahn	Prag	Azul
Ferrocarril regional	MS	MS	Mährisch – Schlesische Eisenbahn	Brünn	Amarillo
Ferrocarril regional	CL	CL	Carl Ludwigs – Bahn	Lemberg	Negro
Ferrocarril regional	SB	SB	Siebenbürgische Bahn	Kronstadt	Verde
Ferrocarril regional	BH	BH	Bosnien-Herzegowinische Landesbahn	Sarajewo	Rojo
Ferrocarril estatal	SD	SD	Südbahn	Wien	Naranja
Ferrocarril estatal	UG	UG	Ungarische Staatbahn	Budapest	Morado
Ferrocarril estatal	KK	K&k	Kaiserlich – königliche Staatbahn	Wien	Beige
Ferrocarril de montaña	B1	B1	Semmeringbahn		
Ferrocarril de montaña	B2	B2	Karstbahn		
Ferrocarril de montaña	B3	B3	Brennerbahn		
Ferrocarril de montaña	B4	B4	Arlbergbahn		
Ferrocarril de montaña	B5	B5	Karawankenbahn		
Ferrocarril de montaña	B6	B6	Wocheinerbahn		

XIII.2 Visión general de los trenes

Trenes normales						Trenes-g				
Tren	Cantidad	Precio estándar	Precio entre vías.	Obsoleto	Fase	Tren	Cantidad	Precio estándar	Precio entre vías.	Obsoleto
2	9	80		4	2	1g	6	120		3g
3	7	180	140	6	3	2g	5	240	180	4g
4	4	280	190	8	4	3g	4	360	240	5g
5	3	400	260	10	5					
6	3	600	400		6	4g	3	600	420	
8	2	800	500		7	5g	2	800	500	
10	X	1000	600		8					

ÍNDICE⁶

I.	COMPONENTES DEL JUEGO	2
II.	Información general	3
III.	Preparación del juego	3

⁶ **N del T:** este índice se corresponde con el manual que viene en el juego y no con las páginas de este documento, por lo que si se busca algo en concreto se debe buscar o bien por los epígrafes —si se busca en la traducción— o bien por las páginas —si se busca el original para observar las distintas imágenes que pueden clarificar la explicación.

III.1 Orden de los asientos	3
III.2 Etiqueta	3
III.3 Capital inicial	3
III.4 Información adicional	3
IV. Compañías	4
IV.1 Ferrocarriles de montaña	4
IV.2 Ferrocarriles del carbón	4
IV.3 Precursoras de los ferrocarriles estatales (Pre-Staatbahnen)	5
IV.4 Las compañías principales (compañías de acciones)	5
IV.4.1 Información general	5
IV.4.2 Ferrocarriles regionales asociados a ferrocarriles del carbón	6
IV.4.3 Ferrocarriles regionales sin asociación con ferrocarriles del carbón	6
IV.4.4 Ferrocarriles estatales (Staatbahnen)	6
V. Secuencia de juego	7
VI. Ronda del mercado de valores	7
VI.1 Información general	7
VI.2 Orden de turno en la ronda del mercado de valores	7
VI.3 Primera ronda del mercado de valores	8
VI.4 Compra de acciones	8
VI.5 Inauguración de una compañía de acciones	8
VI.6 Cambio de director	8
VI.7 Límite de certificados	9
VI.8 Venta de acciones	9
VII. Ronda de operaciones (RO)	9
VII.1 Información general	9
VII.2 Definiciones	9
VII.3 Minas de carbón	10
VII.4 Orden de turno en una ronda de operaciones	10
VII.5 Orden de juego para una compañía en una ronda de operaciones	10
VII.6 Colocación de vías	10
VII.7 Mejorar las vías	11
VII.8 Colocación de estaciones	12
VII.9 Operando con los trenes	12
VII.10 Cálculo de los ingresos	13
VII.11 Compra de trenes	14
VII.12 Financiación de emergencia	14
VII.13 Pagar con trenes para un intercambio	15
VII.14 Cambio de fases	15
VII.15 Exportación de trenes	16
VIII. Cambios en el precio de las acciones	16
VIII.1 Información general	16
VIII.2 En una ronda de operaciones	16
VIII.3 En una ronda del mercado de valores	16
IX. Final del juego	17
IX.1 Información general	17
IX.2 Recuento final	17
X. Variante A: Cisleithania (variante para 2 jugadores)	18

X.1 Componentes del juego	18
X.2 Disposición inicial	18
X.3 Reglas adicionales	18
X4. Primera ronda del mercado de valores	19
XI. Variante B: partida a 3 jugadores en el mapa de Cisleithania	20
XI.1 Componentes del juego	20
XI.2 Capital inicial y límite de certificados	20
XI.3 Preparativos del juego	20
XII. Variante «buenos tiempos» (3-6 jugadores)	21
XII.1 Componentes adicionales del juego	21
XII.2 Disposición adicional	21
XIII. Apéndice	22
XIII.1 Visión general de las compañías	22
XIII.2 Visión general de los trenes	22

Lateral página 23

CRÉDITOS

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

Diseño del juego:

Leonhard Orgler

Helmut Ohley

Arte de reglas cartas, tarjetas y fichas:

David Hanacek

Leonhard Orgler

Arte de la caja:

Milan Vavroň

Producción:

David Hanacek

Agradecimiento especial para:

Luke Heidebrecht por la revisión de las reglas en inglés.

© Leonhard Orgler y Helmut Ohley en octubre de 2005.

© Leonhard Orgler y Fox in the Box en octubre de 2019.

Traducción al español:

Enrique Trigueros (aka queroscia in bgg.com & bsk.net)