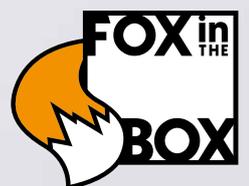


1824

AUSTRIAN-HUNGARIAN RAILWAY

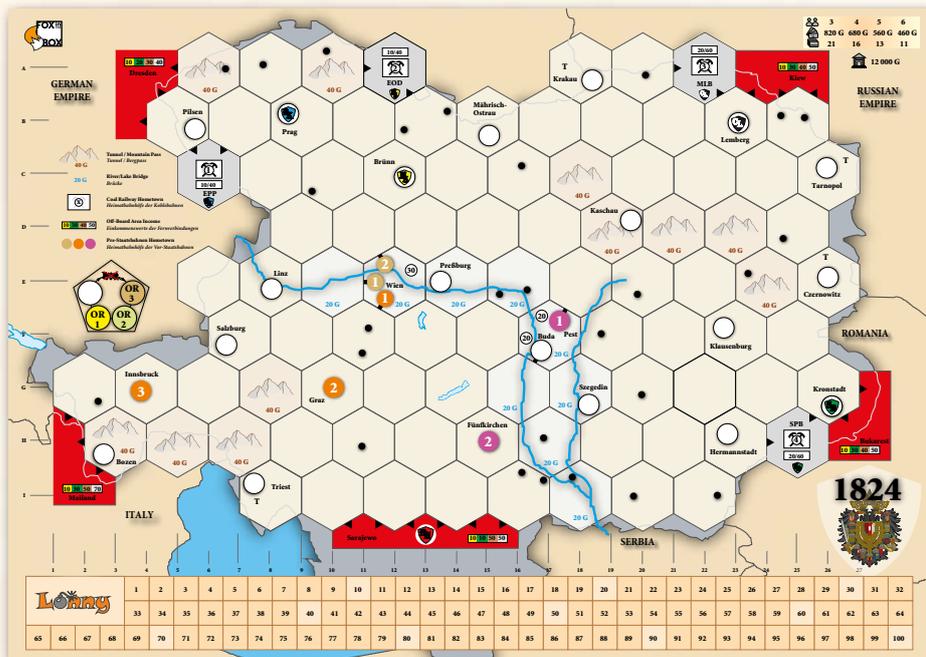


LONNY



I. КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

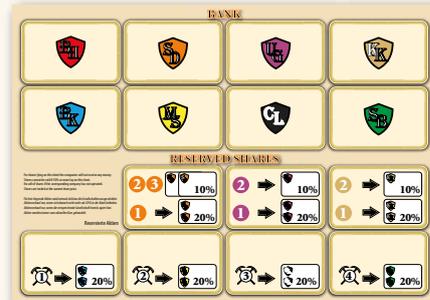
Игровое поле



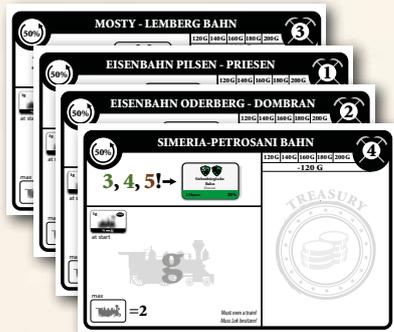
Планшет с таблицей цен на акции



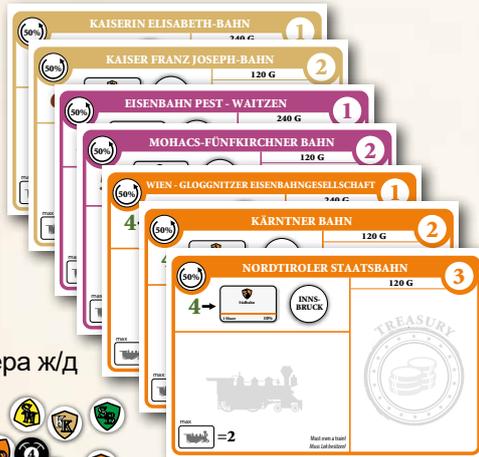
Планшет банка, резервных акций



4 Планшета угольных ж/д



7 Планшетов догосударственных ж/д



Планшет поездов и фаз игры



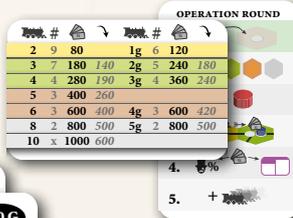
6 Горных ж/д



72 Маркера ж/д



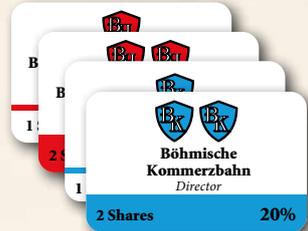
6 карт-справочников



5 Планшетов региональных ж/д



72 Акции



56 Поездов



Карта 1-го игрока



Тайлы путей



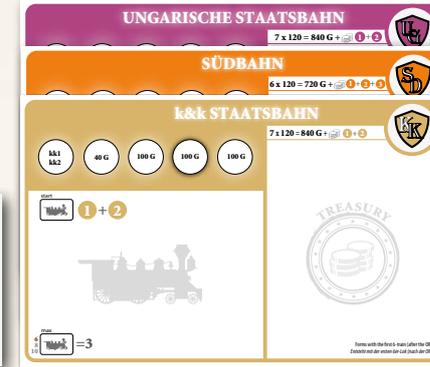
15 Маркеров городов для варианта игры "Товарное время"



Банкноты



3 Планшета государственных ж/д



II. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

1824 - игра о строительстве железных дорог и действиях с акциями для 2-6 игроков. Она основана на играх Фрэнсиса Трешема "1829" и самого Леонарда Орглера "1837". По возможности учитывались исторические факты, но кое где пришлось их изменить.

Игрок с наибольшей суммой денег и акций в конце игры, становится победителем.

Набор простых механизмов составляет основу игры 1824. Вы используете желтые, зеленые, коричневые и серые тайлы для создания сети железных дорог на карте. Как и в реальном железнодорожном деле, путь в игре соединяет железнодорожные станции друг с другом. Поезда (карты) совершают условные путешествия из одного места в другое и тем самым зарабатывают деньги. (Воображаемые) пассажиры платят за свои поездки. Чем больше и важнее мест получения доходов посетил поезд, тем больше денег он приносит компании и всем ее акционерам.

В игре любые игроки могут владеть 6 горными железными дорогами, 4 угольными и 7 предшественниками государственных. Игроки также могут владеть акциями крупных компаний: 3 государственными и 5 региональными железными дорогами. Главные компании (государственные и региональные железные дороги) принадлежат своим акционерам. Игрок с наибольшим числом акций в компании - директор этой компании и именно он решает, как компания будет действовать.

III. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

III.1 Порядок рассадки

- Игроки занимают свои места по часовой стрелке, исходя из жеребьевки (для этого можно использовать числа на картах горных железных дорог).
- В раунде акций (SR) игроки действуют по часовой стрелке.
- Первый игрок получает карту первого игрока «Priority Deal». Он начинает первый раунд акций (см. VI.3 Первый раунд акций).

III.2 Этикет

- Перед началом все должны решить, какие типы соглашений разрешены.
- Перед началом все должны решить, являются ли они обязательными.
- Соглашения между 2 и более сторонами, как правило, в игре запрещены.
- Активы игроков и компаний должны быть всегда доступны для просмотра.
- Чтобы не увеличивать без надобности время игры, каждый игрок должен думать о своих действиях на следующий ход, пока ходят другие игроки.
- Игроки должны держать все свои компоненты открытыми перед собой.
- Рекомендуется взять карандаш и бумагу для расчетов в конце игры.

III.3 Стартовый капитал

- Стартовый капитал отличается в зависимости от количества игроков:
- Если играют 3 игрока - каждый игрок получает 820 гульденов.
- Если играют 4 игрока - каждый игрок получает 680 гульденов.
- Если играют 5 игроков - каждый игрок получает 560 гульденов.
- Если играют 6 игроков - каждый игрок получает 460 гульденов.

III.4 Другая информация

- Один игрок выбирается банкиром. Рядом с ним должно быть достаточно места, чтобы выложить деньги банка (12 000) и другие игровые компоненты.
- Поблизости расположите горные, угольные и догосударственные железные дороги. Акции государственных и региональных железных дорог помещаются на планшет банка и резервных акций на соответствующие акциям места.

Краткие правила для опытных игроков 18xx выделены на полях фиолетовым цветом

Стартовый капитал
(по количеству игроков):

2 : 830
3 : 820
4 : 680
5 : 560
6 : 460

Банк : 12 000 гульденов





- Карты поездов и желтые тайлы первыми понадобятся в игре. Разложите желтые тайлы рядом с полем игры, чтобы все могли видеть, какие из них доступны.
- Из карт поездов в первую очередь понадобятся 2-поезда. Поместите все карты поездов, отсортированные по типу, в отведенные места на планшете поездов и фаз. Если доступные в настоящее время поезда все распроданы, становится доступен следующий тип поезда.
- Подготовьте планшеты компаний. При игре все имущество компании хранится на планшете: поезда, деньги, маркеры станций. Деньги компании должны храниться строго отдельно от денежных средств игроков и других компаний.

IV. КОМПАНИИ



IV.1 Горные ж/д

Цена покупки : 120 гульденов
Дивиденды : 25 гульденов

Не идут в лимит сертификатов

Дают фиксированный доход до продажи первого 4-поезда

Обмен на акцию 10% возможен с фазы 3 и до начала фазы 4

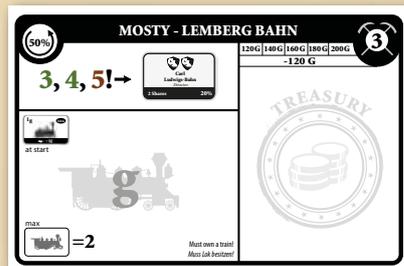
Не подлежат перепродаже

3/6 игроков :
4 горных железных дороги 1-4

4/5 игрока :
6 горных железных дорог 1-6

- Цена горной железной дороги составляет 120 гульденов.
- Горные железные дороги нельзя перепродавать.
- Горные железные дороги выплачивают дивиденды 25 гульденов в начале каждого раунда операций (OR). Они не покупают поезда и не хранят деньги.
- После продажи первого 3-поезда каждую горную ж/д можно обменять на долю в одной региональной железной дороге Такие обмены происходят во время раунда акций SR вместо покупки. Обмен гарантирует, что у игрока будет хотя бы еще шанс совершить действие в SR.
- После продажи первого 4-поезда каждая оставшаяся горная железная дорога должна быть обменена на акцию в региональной железной дороге.
- Эти обязательные обмены проводятся в порядке от 1 до 6 (числа на картах).
- Акции, полученные в результате таких обязательных обменов, имеют право на получение дивидендов немедленно (даже если горная железная дорога уже выплатила дивиденды в этом операционном раунде).
- Если для обмена больше нет акций, горная железная дорога исключается из игры без компенсаций. Дополнительные акции для обменов не выделяются.
- На этих обменах можно получить только акцию в 10%. Цена акций региональной железной дороги без связанной угольной ж/д будет позже определена игроком, который покупает сертификат директора в 20% (см. VI.5).
- Количество горных железных дорог в игре зависит от количества игроков:
«На 3/6 игроков в игре участвуют горные ж/д 1-4, на 4/5 игроков - все 1-6.

IV.2 Угольные ж/д



- В игре присутствуют следующие угольные железные дороги:
 - » ① (C6) можно будет обменять на долю директора .
 - » ② (A12) можно будет обменять на долю директора .
 - » ③ (A22) можно будет обменять на долю директора .
 - » ④ (H25) можно будет обменять на долю директора .
- Цена покупки выбирается покупателем, варианты: 120, 140, 160, 180 или 200.
- Начальная цена акций связанной региональной железной дороги составляет половину цены покупки связанной угольной железной дороги. Чтобы указать эту начальную цену, поставьте соответствующий маркер на таблицу цен.
- Угольные железные дороги нельзя перепродавать.
- Лимит поездов для угольной железной дороги - 2.
- В конце своего хода угольная железная дорога должна иметь поезд.
- Угольным железным дорогам разрешается владеть только g-поездами.
- Они начинают с 1g-поезда. Их стартовый капитал = цена покупки минус 120, необходимых для оплаты первого поезда.
- За каждый поезд, отправляющийся из шахты, угольная железная дорога получает указанную на карте сумму (10 или 20 в начале) в казну своей компании.
- Угольные железные дороги выплачивают половину доходов от поездов своему владельцу. Другая половина идет в казну самой компании.

- После продажи первого 3-поезда угольную железную дорогу можно обменять во время раунда акций (SR) на сертификат директора связанной региональной железной дороги. Такой обмен происходит вместо обычной покупки акций.
- Сертификат директора региональной железной дороги зарезервирован за владельцем связанной угольной железной дороги.
- Если после обмена у другого игрока оказывается больше 20% акций, он сразу же получает сертификат директора этой компании в обмен на 2 акций по 10%.
- После продажи первого 5-поезда оставшиеся угольные железные дороги немедленно закрываются и обмениваются на сертификаты директоров в связанных региональных железных дорогах. Эти сертификаты директоров, полученные в результате обязательного обмена, считаются проданными [с целью начала деятельности компании]. В результате такого обмена компания (не менее 30% которой уже находится у игрока) может быть открыта в конце раунда операций (OR). Такая компания начинает работу в следующем OR.
- Региональная железная дорога со связанной угольной железной дорогой может быть открыта только после замены соответствующей угольной ж/д.
- При обмене угольной железной дороги все ее активы (поезда и деньги) передаются на планшет связанной региональной железной дороге, и она может использовать их, как только будет открыта. Маркер домашней станции угольной железной дороги убирается из игры. Региональная железная дорога в первом ходу должна выложить свою домашнюю станцию (как указано на поле) и при этом база угольной железной дороги значения не имеет.
- Любая угольная ж/д не купленная в первом раунде акций, убирается из игры.

IV.3 Догосударственные ж/д (Pre-Staatsbahnen)

- В игре присутствуют следующие догосударственные железные дороги:
 - » 1 2 3 1 2 1 2
 - » 1 1 и 1 - каждая имеет цену покупки 240 гульденов.
 - » 2 3 2 и 2 - каждая имеет цену покупки 120 гульденов.
- Государственная ж/д компания открывается с покупкой 4-поезда. Меняем на сертификат директора в и каждый из и на одну акцию 10% в
- Государственная ж/д компания открывается с 5-поездом. Меняем на сертификат директора компании и догосударств. на одну акцию 10% в
- Государственная ж/д компания открывается с 5-поездом. Меняем на сертификат директора компании и догосударств. на одну акцию 10% в
- Догосударственные ж/д закрываются в конце OR, в котором покупается соответствующий поезд (4, 5 или 6). Взамен владельцы получают акции.
- Догосударственные железные дороги не подлежат перепродаже.
- Лимит поездов для догосударственной железной дороги - 2.
- В конце хода догосударственная железная дорога должна иметь поезд.
- Догосударственные железные дороги начинают с ценой акций (120 или 240) в качестве стартового оборотного капитала.
- Они выплачивают 50% от своего дохода своим владельцам, а остальные 50% оставляют в казне своей компании.

IV.4 Крупные компании (акционерные общества)

IV.4.1 Общая информация

- У крупных компаний есть цена на акции, которая указывается в таблице цен.
- Акции торгуются в раундах акций (фондовый раунд или SR). При покупке акции игрок приобретает тем самым долю в компании.
- Игрок с наибольшим количеством акций компании - директор компании. Только директор решает, что компания делает, а что не делает.
- 1 сертификат директора всегда соответствует 2 обычным акциям в 10%, но считается как 1 сертификат при подсчете лимита сертификатов.

Цена : 120, 140, 160, 180, 200

Половина цены = стартовый капитал связанной регионалки

Должны иметь поезд

Лимит поездов : 2 поезда

Могут иметь только g-поезда

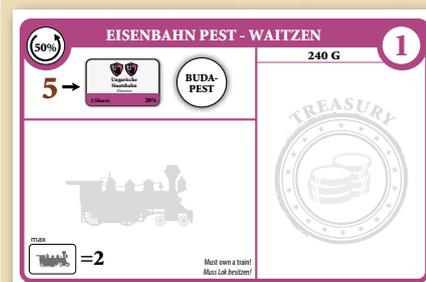
Начинают с 1g-поезда

Стартовый капитал угольной ж/д = цена покупки минус 120

Распределяют доход 50 на 50

Обмениваются на сертификат директора региональных ж/д между 3 и 5 фазами

Не подлежат перепродаже



Распределяют доход 50 на 50

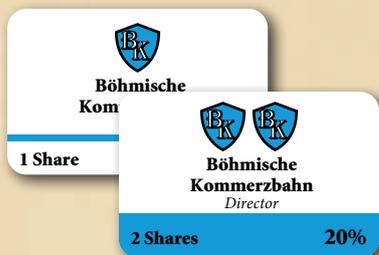
Обмениваются на резервные акции государственных ж/д

Должны иметь поезд

Лимит поездов : 2 поезда

Не подлежат перепродаже

110	120	130
100	110	120
90	100	110
80	90	100
70	80	90
60	70	80
50	60	70



Работают с 50% в руках игрока и доля директора часть из 50%, следовательно, в руках игрока

80% капитализации + все активы соответствующей угольной железной дороги



Работают с 50% в руках игрока
Имеют 100% капитализацию



Работают:

- с 4-поездом
- с 5-поездом
- с 6-поездом

- Как только у компании установлена цена на акцию, акции этой компании можно покупать. Если угольная ж/д была куплена в первом раунде акций (SR), была установлена и цена на акции связанной с ней региональной ж/д.
- Если у компании нет цены акций (у Bosnisch-Herzegowinische Landesbahn), первой доступной акцией является сертификат директора. *Исключением из этого является то, что 1 или несколько акций в 10% у региональных железных дорог могут быть получены через обмен от горных железных дорог (добровольно или принудительно после покупки первого 4-поезда).* Сертификат директора не может быть получен через обмен от горных ж/д. Цена на акции устанавливается, когда игрок покупает сертификат директора.
- Владельцам акций выплачиваются дивиденды в каждом раунде операций (OR), если только директор не решил, что компания удерживает прибыль.

IV.4.2 Региональные ж/д со связанными угольными

В начале игры таких компаний 4:

	Акции	База	Станции и цена	Поезда
	20%, 8 шт. по 10%	Prag	3, 0/40/100 г.	4/3/2
	20%, 8 шт. по 10%	Brünn	3, 0/40/100 г.	4/3/2
	20%, 8 шт. по 10%	Lemberg	3, 0/40/100 г.	4/3/2
	20%, 8 шт. по 10%	Kronstadt	3, 0/40/100 г.	4/3/2

Для региональных железных дорог со связанными угольными железными дорогами игрок, покупающий угольную ж/д, устанавливает цену акций для региональной ж/д, выбирая начальную цену покупки для угольной железной дороги. С этого момента для покупки доступны акции в 10% у региональной железной дороги.

- Сертификат директора региональной железной дороги зарезервирован за владельцем связанной угольной железной дороги.
- Компания начинает свою деятельность, как только 50% ее акций были приобретены игроками путем покупки или обмена, и сертификат директора является частью этих 50% и, следовательно, находится в руках игрока.
- Когда региональные железные дороги со связанной угольной ж/д начинают работу, они получают в качестве стартового капитала 8-кратную цену акций (капитализация 80%), казну и поезда от связанной угольной железной дороги.
- Если угольная железная дорога не куплена в первом раунде акций (SR), она выбывает из игры, а связанная региональная ж/д уже не связана с угольной.

IV.4.3 Региональные ж/д без связанных угольных

В начале игры таких компаний 1:

	Акции	База	Станции и цена	Поезда
	20%, 8 шт. по 10%	Sarajewo	3, 0/40/100 г.	4/3/2

- Начальная цена акций таких компаний устанавливается игроком для покупки сертификата директора. Возможная начальная цена: 60, 70, 80, 90, 100. С этого момента акции в 10% доступны для покупки.
- Компания начинает свою деятельность, как только 50% ее акций приобретены путем покупки или обмена.
- Стартовый капитал таких компаний в 10 раз превышает начальную цену.

IV.4.4 Государственные ж/д (“Staatsbahn”)

В игре таких компаний 3:

	Акции	База	Станции и цена	Поезда
	20%, 8 шт. по 10%	Wien	5, 0/40/100 г.	4/3
	20%, 8 шт. по 10%	Budapest	5, 0/40/100 г.	4/3
	20%, 8 шт. по 10%	Wien	5, 0/40/100 г.	4/3

- Государственные железные дороги становятся активными в конце раунда операций (OR), в котором приобретается соответствующий тип поезда.

- Государственные железные дороги имеют начальную стоимость акций 120.
- Если государственная ж/д становится активной, ее догосударственная ж/д обменивается на соответствующие зарезервированные акции. Затем игрок с наибольшим процентом акций становится директором государственной ж/д.
- Если 2 или более игроков имеют равный процент, руководство переходит к тому игроку, который соответствует 1 из условий из списка (в этом порядке):
 - » игрок, у которого была догосударственная железная дорога #1
 - » игрок, у которого была догосударственная железная дорога #2
 - » игрок, у которого была догосударственная железная дорога #3
 - » игрок, у которого есть карта первого игрока, или игрок, справа от него
- Государственная ж/д получает в качестве части своего стартового капитала 120 за каждую акцию, которая не была зарезервирована за владельцем одной из догосударственных ж/д. Если все соответствующие догосударственные ж/д находятся в руках, то государственные ж/д получают по 840, кроме  - 720.
- Кроме того, государственные железные дороги принимают все деньги, поезда, маркеры станций, которые принадлежали ее догосударственной ж/д. Если ни одна из соответствующих догосударственных ж/д не работали, маркер станции размещается бесплатно на месте домашней станции первой из них.
- Если одна или более соответствующих догосударственных ж/д не работали, государственная получает дополнительный стартовый капитал (120 или 240).
- Государственная железная дорога действует после того, как становится активной, независимо от того, сколько ее акций находится на руках игрока. Но нужно, чтобы кто-то владел как минимум 2 акциями и был директором.¹

110	120	130
100	110	120

60%  или 70%  &  от капитализации + все активы от соответствующих догосударственных ж/д

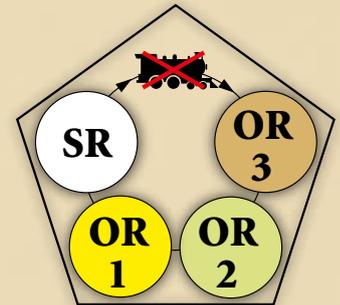
¹ Когда никто не имеет хотя бы 20% акций, государственная ж/д не работает (цена падает на 1 шаг влево каждый OR), пока кто-то не купит вторую акцию и не станет директором ж/д. Затем гос. ж/д начинает работу в следующем OR.

V. ХОД ИГРЫ

Игра начинается с раунда акций, во время которого игроки (обычно) покупают горные, угольные и догосударственные железные дороги. Позже раунды акций чередуются с раундами операций. По мере развития игры, между раундами акций становится больше раундов операций (см. таблицу фаз).

Во время раундов акций игроки используют свои личные деньги для покупки и продажи акций публичных компаний.

Во время раундов операций работают компании. В каждой компании игрок с наибольшим количеством акций (т.е. директор этой компании) действует от имени компании. Расходы, понесенные компанией, оплачиваются из казны компании.



VI. РАУНДЫ АКЦИЙ

VI.1 Общая информация

- Во время раунда акций игроки покупают и продают акции.
- Эти транзакции могут иметь место только между игроком и банком.
- Акции доступны в банке по цене, указанной маркером в таблице цен.
- В свой ход игроки могут пасовать или выполнять 1 или 2 действия в указанном порядке:
 - » Продать любое число акций, с учетом ограничений из раздела VI.8
 - » Купить 1 акцию
- Если игрок не желает ни продавать акции, ни покупать - он пасует.
- В течение раунда акций у игрока обычно будет несколько ходов, в которых он имеет возможность продать и/или купить акции, или же спасовать.

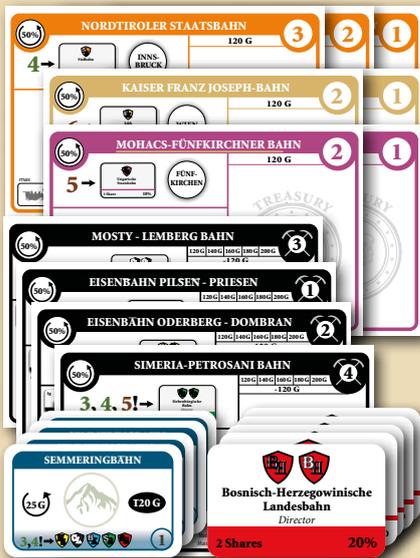
100	110	120	130	140	155	170	190	210	235	260	290	320	350
↓													
90	100	110	120	130	145	160	180	200	225	250	280	310	340
↓													↑
80	90	100	110	120	135	150	170	190	215	240	270	300	330
↓													↑
70	80	90	100	110	125	140	160	180	200	220			
↓													↑
60	70	80	90	100	115	130	150	170					
↓													↑
50	60	70	80	90	105	120							
↓													↑
40	50	60	70	80									

Сначала продай - потом купи!

VI.2 Порядок хода в раунде акций

- Первый игрок в раунде акций - тот, у кого есть карта первого игрока. Фондовый раунд (раунд акций) продолжается по часовой стрелке.
- Фондовый раунд заканчивается, когда все игроки последовательно спасуют. Игрок слева от игрока, совершившего последнее действие (продажа/покупка) в раунде акций, получает карту первого игрока.





Первый ход первого раунда акций по часовой стрелке:

Порядок ходов в игре на 5 игроков:

5-4-3-2-1

1-2-3-4-5

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

Нет продаж в первом раунде акций

Все непроданные акции "частных компаний" выходят из игры

¹ Редко, когда догосударственная ж/д #1 не была куплена во время первого раунда акций и была убрана из игры, и поэтому сертификат директора на 20% не был зарезервирован: сертификат директора на 20% не подлежит покупке. Игроки могут покупать только акций на 10%. Первый игрок с 20% обменивает 2 свои акции в 10% на 1 сертификат директора.

VI.3 Первый раунд акций

В начале игры доступны следующие акции:

- все 7 догосударственных железных дорог
- все 4 угольные железные дороги
- 4 или 6 горных железных дорог (на 3/6 или 4/5 игроков)
- акции компании ВН (Bosnisch-Herzegowinische Landesbahn)
- (теоретически все 10%-акции от региональной ж/д, с которой связана соответствующая угольная ж/д и все 10%-акции 3 государственных ж/д)
- Порядок хода игроков в первом раунде акций определяется по рассадке. Первый ход проходит в порядке убывания (см. пример слева).
- Цена покупки указана на планшетах. Стоимость угольной ж/д от 120 до 200 (120, 140, 160, 180, 200). Догосударственная ж/д #1: 240, все остальные: 120.
- Игрок, купивший догосударственные или угольные железные дороги, берет планшет и помещает на него деньги, равные цене покупки в роли стартового капитала. Угольная ж/д сразу же покупает в банке 1g-поезд за 120 гульденов.
- Игрок не может продавать акции в самом первом раунде акций.
- Угольные, горные и догосударственные железные дороги, которые не были куплены в первом раунде акций, убираются без замены или компенсации.

VI.4 Покупка акций

- В свой ход игрок может купить 10%-ную акцию любой компании, чей ценовой маркер размещен в таблице цен на акции.
- У компании, у которой еще нет цены на акции (например, региональная ж/д без связанной угольной), может быть куплен 20%-ый сертификат директора. Покупающий сертификат директора игрок определяет начальную цену акций компании и платит банку двойную стоимость акции (20% = 2 обычные акции).
- Доступны начальные цены акций: 60, 70, 80, 90, 100 (указаны в таблице цен). Начальная цена акций для региональной ж/д со связанной угольной ж/д определяется ценой покупки угольной. У всех 3 государственных ж/д начальная цена будет 120 гульденов (первая строка в таблице цен).
- Начальная цена определяется путем размещения маркера компании на соответствующей [темно-желтой] позиции в таблице цен.
- Игрок может покупать акции, только если у него достаточно на это денег.
- Если игрок продал какое-либо количество акций компании в раунде акций (SR), он не может покупать акции той же компании в этом же SR. Право игрока на покупку акций компании восстанавливается в следующем SR.

VI.5 Открытие компании

- Региональная железная дорога может быть открыта во время покупки акций, если куплено не менее 50% акций и сертификат директора в руках игрока.
- Государственные железная дорога открывается через изменение фаз, когда был куплен первый поезд определенного типа (см. Изменение фаз в VII.14).
- Директор компании получает планшет компании, маркеры станций и деньги.

VI.6 Смена директора

- Если после покупки/продажи игрок имеет больше акций компании, чем текущий директор, происходит смена директора. При равенстве смена не происходит.
- Когда компания меняет директора, старый директор передает свой сертификат директора новому директору и получает взамен эквивалент в акциях компании. Новый директор получает планшет компании со всеми поездами, маркерами станций, горными железными дорогами и всеми деньгами компании.
- Директор может отказаться от контроля компании только добровольно, продав 1 или несколько акций банку. Другой игрок должен владеть акциями компании, по крайней мере, в объеме равном сертификату директора. Игрок с большим числом акций этой компании становится ее новым директором и получает сертификат директора, возвращая 20% обыкновенных акций (т.е. 2 акции). Если несколько игроков имеют одинаковое число акций, игрок, следующий по порядку хода после старого директора становится новым директором.

Пример:

У игрока "А" 20% - он ее директор. Игроки В и С оба имеют по 20% «ВН». В банке находятся 40% акций «ВН».

Игрок А теперь может продать акцию в 10% «ВН». Перед этим он меняет свой сертификат директора на 2 акции по 10% у игрока В (В и С оба имеют одинаковый процент, но В ходит первым в очереди). Затем игрок А кладет 1 акцию в банк и получает деньги по текущей цене акции.

VI.7 Лимит сертификатов

- Ни один игрок не может владеть числом сертификатов, больше лимита.
- Сертификат директора считается одним сертификатом для учета лимита.
- Если игрок превышает лимит в результате потери поста директора, то в свой следующий ход в раунде акций он должен продать акции до лимита.
- Если игрок владеет более 60% акций в компании, то он не может покупать дополнительные акции этой компании. Однако он может получить больше акций при обмене догосударственных, угольных и горных железных дорог, и игрок не обязан продавать эти акции.

Число игроков	3	4	5	6
Лимит сертификатов	21	16	13	11

VI.8 Продажа акций

- Во время своего хода в раунде акций игрок может продать столько акций, сколько пожелает, со следующими ограничениями:
 - » игрок не может продать акции в самом первом раунде акций
 - » игрок не может продать акции компании, которая еще не работает (это также относится и к государственным железным дорогам)
 - » игрок не может продать акции, если в результате продажи более половины акций компании окажется в банке.
 - » Сертификат директора не может быть продан банку. Если продажа приведет к смене директора, сертификат сначала обменивается на 2 обычные акции, и эти 2 обычные акции уже и размещаются в банке.
- Любые проданные акции возвращаются в банк (банковского пула нет).
- Игрок получает из банка текущую стоимость акций за каждую проданную.
- Игрок, продающий акции разных компаний, сам выбирает порядок продажи.
- Акции, проданные в результате экстренного финансирования покупки поезда, не могут повлечь за собой смену директора (это применимо независимо от того, является ли компания вовлеченной в экстренное финансирование).
- Информацию об изменении цены акций во время SR см. в главе VIII.

Лимит сертификатов:

2 игрока : 14
 3 игрока : 21
 4 игрока : 16
 5 игроков : 13
 6 игроков : 11

Можно покупать акции компании, в которой у вас не более 60%

При обмене компаний можно превышать лимит в 60%

Нет продаж в 1-ом раунде акций

Нет продаж, если компания не работает

Нет продаж, если в банке есть 50% и более акций компании

VII. РАУНДЫ ОПЕРАЦИЙ (OR)

VII.1 Общая информация

- Во время операционного раунда действия выполняют не игроки, а компании.
- Порядок действий компании определяется исключительно ее директором.
- Переключение между раундом акций (SR) и раундом операций (OR):
 - » после каждого SR будет минимум 1 OR перед следующим SR
 - » если был продан 3-поезд, за каждым следующим SR будет минимум 2 OR
 - » если был продан 6-поезд, за каждым следующим SR будет минимум 3 OR



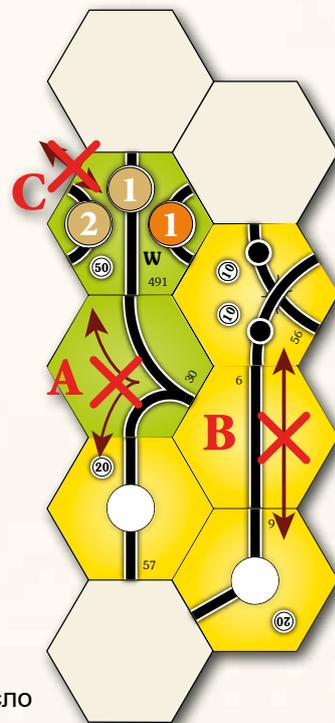
VII.2 Определения

- **Место получения дохода** - это город, поселок, угольная шахта или красная внешняя локация, т.е. любое место, которое приносит доход при посещении.
- **Маршрут** состоит как минимум из 2 различных мест получения дохода, соединенных путями. На каждом маршруте должна быть хотя бы одна из станций компании-оператора. Маршрут не может пересекать один и тот же участок пути более одного раза (независимо от того, насколько маленьким может быть участок пути). Тем не менее, для построения маршрута разрешено использовать отдельные участки пути на одном и том же тайле.



- A: на перекрестке нельзя повернуть вспять
- B: нет жетона станции
- C: одна точка дохода не делает маршрут

Маршрут не может быть обращен на перекрестке. Маршрут не может менять путь на пересечении. Маршрут, который приходит на место дохода по одному пути, может выйти из него любым другим путем. Красная внешняя локация или угольная шахта обязательно должны быть началом или концом маршрута (по черной стрелке). Маршрут может начинаться и/или заканчиваться в городе, где у компании нет маркера станции и в котором нет свободных мест для станций, но маршрут не может проходить через такой «заблокированный» город. Маршрут может проходить через тот город, который не перекрыт станциями других компаний.



VII.3 Угольные шахты

- К угольным шахтам могут ходить только g-поезда. Их маршрут не должен заканчиваться на другой (или той же) угольной шахте (отличие g-поезда).
- Угольные шахты никогда не учитываются при расчете дальности действия g-поездов.
- На ранних стадиях игры используйте меньшее число на гексе шахты, а вот после продажи первого 5-поезда используйте наибольшее число. Компания получает указанный доход за каждый поезд, идущий из шахты. Этот доход переводится в казну компании.
- Маркер домашней станции угольной железной дороги помещается на ее угольную шахту. Она может начать свой маршрут только с данной шахты.
- Региональные и государственные ж/д могут иметь g-поезда, они начинают с любой шахты. Маршрут должен включать в себя одну из станций компании.
- Поезд никогда не может проходить через угольную шахту (шахта - конечная).



К шахтам ходят лишь g-поезда

Шахты не учитываются при расчете дальности поезда

Доход с шахты идет в казну

Угольные шахты конечные

VII.4 Порядок хода в операционном раунде

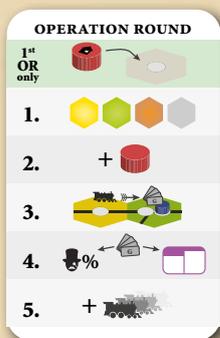
- Горные железные дороги выплачивают дивиденды своим владельцам.
- Затем угольные ж/д действуют в порядке от ① до ④
- После догосударственные действуют в порядке ① ② ③ ① ② ① ②
- В конце действуют региональные и государственные в порядке изменения цены акций, начиная с компании, цена акций которой является наивысшей.
- Если у нескольких компаний маркеры цен на акции находятся на одном и том же поле, то первой действует компания, чей маркер находится сверху.
- Если у нескольких компаний одинаковая цена акций, но их маркеры стоят на разных позициях, то первой действует компания, маркер которой правее.

Порядок хода:

- Горные железные дороги
- Уголь ① – ④
- Догос. ① – ③
- Догос. ① – ②
- Догос. ① – ②
- Региональные, государственные

VII.5 Порядок действий в операционном раунде

Ход компании состоит из следующих действий, выполняющихся в строгом порядке:



0. Разместить маркер домашней станции (**обязательно** в первом OR).
1. Проложить путь (необязательно).
 - » выложить 1 желтый тайл пути, или
 - » модернизировать имеющийся тайл пути, или
 - » модернизировать напечатанный на поле гекс (Vienna, Budapest).
2. Купить и разместить маркеры станций (необязательно).
3. Запустить поезда, чтобы получить доход (**обязательно**).
4. Подсчитать и получить доход (**обязательно**).
5. Купить поезда (необязательно, если это не требуется Правилom VII.11).

Операционный раунд заканчивается, когда все действующие компании завершили свои ходы. В зависимости от фазы, дальше начинается либо SR, либо другой OR.

VII.6 Прокладка пути

- Игровое поле имеет гексагональную сетку. Акционерная компания может выложить шестиугольные тайлы с рельсами на эту сетку, чтобы построить железнодорожные маршруты, соединяющие различные места получения доходов, изображенные на карте. Черные стрелки на сером и красном гексах показывают уже существующий путь. На этих гексах ничего строить нельзя.
- В начале доступны только желтые тайлы, которые размещаются на карте в гексах без путей или с заранее напечатанными путями (Vienna и Budapest).
- В операционном раунде в свой ход каждая компания может разместить тайл или модернизировать уже имеющийся на карте тайл (см. VII.7).
- Применяются следующие правила:
 - » В свой первый ход компания должна разместить тайл (если она выбрала это действие) на свою базу на поле, если только компания не стартует из Vienna и Budapest, в 1 из 4 угольных шахтах или из уже имеющегося на гексе тайла.
 - » Далее размещаемые тайлы должны быть доступны от одного из маркеров станции по непрерывной линии путей. Применяются те же правила, что и для «маршрута» (см. VII.2), за исключением того, что не требуется второго места получения дохода. Этот маршрут не может блокироваться чужими станциями.
 - » Угольные ж/д стартуют с угольных шахт, имеющих 2 выхода (черные стрелки).
 - » На поселке (черная точка) можно разместить только тайл с черной точкой.
 - » На гекс с 2 поселками можно разместить только тайл с 2 путями и 2 черными точками. Только 1 из этих путей должен быть связан с 1 из станций компании.
 - » На город (белый круг) можно разместить только городской тайл (белый круг). На некоторых городах есть буква «Т». На эти гексы можно положить только тайлы «Т»; На гексе города Vienna можно размещать только тайлы «W»; На гексе города Budapest можно размещать только тайлы «Вu». Тайлы «Т», «W» и «Вu» нельзя размещать больше нигде, кроме обозначенных выше мест.
 - » На открытых гексах можно размещать только простые пути без мест дохода.
 - » Первый тайл, размещенный на гексе с горами или рекой, требует оплаты. Цены указаны на поле. Деньги идут в банк из казны компании, строящей путь.
 - » Ни один тайл не может быть размещен таким образом, чтобы один или несколько путей вели от края карты к месту без отмеченного гекса.
 - » Ни один тайл не может быть размещен таким образом, чтобы один или несколько путей вели к серому гексу без соединения (без черной стрелки).
 - » Тайл пути может быть размещен таким образом, что может не соединяться с путями на соседнем тайле.
 - » При размещении тайлов на гексах с заранее напечатанными путями (Vienna и Budapest) соответствующий тайл должен быть размещен таким образом, чтобы существующие пути остались неизменными.
 - » Маркеры станций переносятся с поля на тайл в той ориентации, как на гексе.

VII.7 Модернизация пути

Вместо размещения желтого тайла компания может модернизировать тайл, который уже выложен, или разместить тайл поверх предварительно напечатанного гекса.

- Желтые тайлы модернизируются до зеленых.
- Зеленые тайлы модернизируются до коричневых.
- Коричневые тайлы модернизируются до серых.
- Зеленые тайлы станут доступны после продажи/экспорта первого 3-поезда.
- Коричневые станут доступны после продажи/экспорта первого 5-поезда.
- Серые тайлы станут доступны после продажи/экспорта первого 8-поезда.
- Компания может модернизировать тайл только тогда, если после обновления он содержит путь, соединенный со станцией компании и не блокируется станциями, принадлежащими другим компаниям (необязательно, чтобы какие-либо новые пути на выложенном тайле использовались компанией).
- Существующий путь не может быть изменен или прерван при модернизации.

Компании всегда размещают 1 тайл

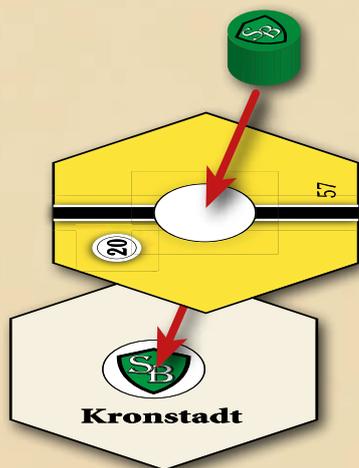


Примеры модернизации

- Тайлы без мест дохода можно обновлять только до тайлов без мест дохода. Тайлы с местами дохода должны после обновления сохранять все места дохода, которые они имели до обновления. Эти места дохода должны быть того же типа, что и те, которые были до обновления, и поддерживать все текущие соединения.
- Возможно, что в результате модернизации городского тайла станут доступны дополнительные места для маркеров станций.
- Пока на городском тайле остается свободное место, любая компания может прокладывать маршрут через него с целью укладки или модернизации тайла.
- Замененные модернизацией тайлы доступны для повторного использования.
- Модернизация тайлов не требует оплаты, независимо от типа местности.

Посмотрите приложение, чтобы узнать, какие возможности модернизации доступны.

VII.8 Создание станций



Пример: все предшественники государственной ж/д были куплены вначале. В итоге, на момент ее открытия на поле уже есть 3 станции. Все последующие маркеры будут стоить 100. Напротив, если k&k имеет лишь 1 маркер на поле во время ее открытия, первый маркер, который она размещает, стоит всего 40.

- Когда компания размещает один из своих маркеров на круге города, маркер становится станцией этой компании. Станции служат для следующих целей:
 - » Каждый маршрут компании должен содержать одну из своих станций.
 - » Через город, полностью занятый станциями, могут проезжать только компании, владеющие одной из этих станций; другие компании могут доезжать только до нее (конечная остановка) и/или от нее (начало пути).
 - » Компания может выложить тайл или разместить маркер только в том случае, если это часть маршрута, соединенного с одной из ее станций.
- Компания должна разместить свою первую станцию на своей базе в начале своего хода, если она действует в первый раз. Эта первая станция бесплатна.
- В свой ход в операционном раунде компания может разместить 1 маркер в круге города, чтобы создать станцию как дополнение к ее первой станции.
- Стоимость первой дополнительной станции, которую размещает компания, составляет 40 гульденов. Каждая последующая станция стоит уже по 100.
- Компания может разместить не более одной своей станции в каждом гексе.
- Компания может разместить новую станцию (после домашней) только при наличии не заблокированного соединения между этой локацией и одной из существующих станций компании. Соединение может быть любой длины, но оно не может допускать реверсивное движение (задом) на перекрестках.
- Если в городе есть база неработающей компании, другие компании могут строить станции на этом тайле, если они оставляют хотя бы 1 свободное место, чтобы еще недействующая компания разместила свою станцию.
- У государственных ж/д есть 5 маркеров станций, у региональных ж/д - 3.

VII.9 Движение поездов

Каждый поезд компании 1 раз в раунде операций может проехать и получить доход.



g-поезда:

Стартуют от угольных шахт

Шахты всегда платят в казну

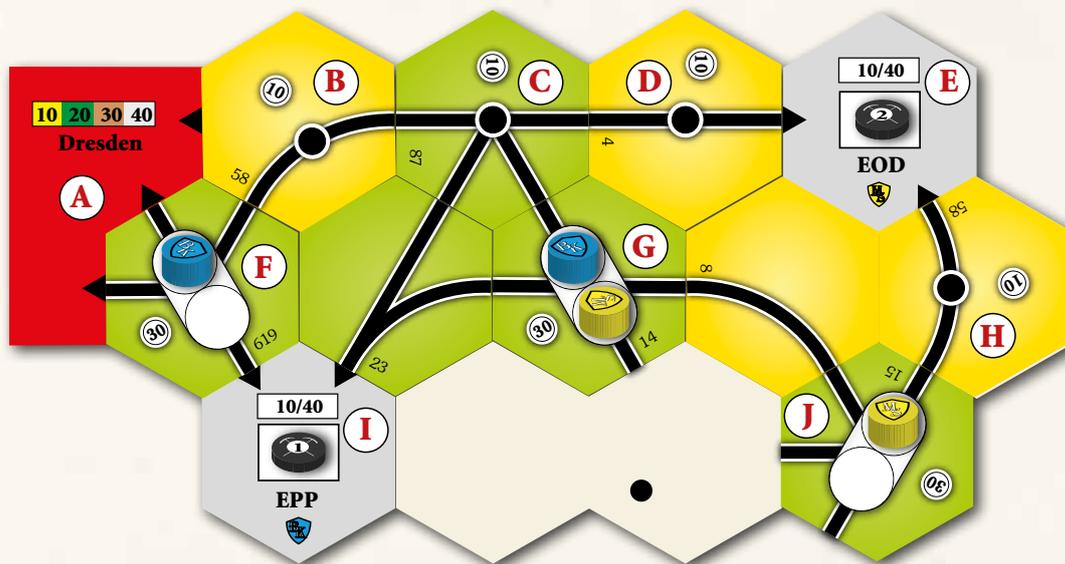
Шахты и поселки не учитывают в расчете дальности g-поездов

- Маршрут должен иметь хотя бы 2 разные места дохода, соединенных путями.
- На каждом маршруте должна быть хотя бы 1 из станций компании-оператора на некотором участке его длины. Разные поезда могут использовать одну и ту же станцию на своем маршруте, если они не используют один и тот же путь.
- Число мест дохода на маршруте поезда не может превышать радиус действия самого поезда. Существуют следующие типы поездов:
 - **Обычные поезда:**
 - » Может посещать до стольких мест дохода, какое число указано на его карте. Фактическая длина пути не имеет значения. Места дохода пропускать нельзя.
 - » Обычные поезда не могут посещать угольные шахты.
 - **g-поезда:**
 - » g-поезда всегда должны стартовать от шахты. Каждая шахта имеет 2 выхода и от нее могут ходить 2 поезда. Они не должны финишировать в другой шахте.
 - » Число на карте g-поезда - число городов, через которые он может проехать. Маршрут, может включать любое число поселков, g-поезд их пропускает (шахту тоже не учитывает), но он не может пропускать на своем маршруте города.
 - » Компания получает доход от шахты (меньшее число в начале игры; большее число после покупки первого 5-поезда). Деньги идут прямо в казну компании.

- Маршрут не может содержать одно и то же место дохода (вкл. красные тайлы) более одного раза, но может иметь самостоятельные города на одном тайле. Поэтому, нельзя путешествовать из Vienna в Vienna и из Budapest в Budapest.
- Красный тайл считается городом в подсчете мест получения дохода поезда.
- Если компания имеет несколько поездов, их маршруты должны быть разделены. Маршруты могут встречаться или пересекаться в местах доходов при условии использования разных участков пути. Поэтому, например, перекресток на зеленом тайле может использоваться только одним поездом за один ход, потому что здесь два пути сливаются в один.

VII.10 Расчет дохода

- Доход поезда - это сумма значений дохода для каждого места дохода на его маршруте. Доход компании - это сумма доходов всех ее поездов. Постоянный доход от угольных шахт, идущий в казну компании, при этом не учитывается.
- Значение дохода каждого города или поселка указано на тайле или гексе. Красные тайлы имеют разные значения в разных фазах игры (см. VII.14).
- Заявленный доход должен быть наибольшим общим доходом, который может найти любой игрок. Его можно обозначить жетоном в таблице под картой.



Директор компании берет доход из банка и потом решает, что делать с этими деньгами.

Директор принимает единоличное решение, выплачивается ли доход компании в виде дивидендов ее акционерам или полностью сохраняется в казне компании. Поскольку директор владеет самой большой долей в этой компании, он, конечно же, заинтересован в выплате дивидендов для увеличения своего личного состояния. Тем не менее, иногда компании нужны дополнительные деньги для прокладки путей, размещения станций и приобретения новых поездов.

Выплата дивидендов

- Когда компания выплачивает дивиденды, игроки получают долю от дохода, соответствующую количеству принадлежащих им акций. Акции в банке приносят доход банку. Если компания выплачивает дивиденды, размер которых больше нуля - цена акций повышается (см. динамику цен на акции в VIII).

Удержание дивидендов

- Вместо выплаты дивидендов директор может решить направить всю выручку в казну своей компании. Если компания не выплачивает дивиденды или имеет нулевой доход - цена акций падает (см. динамику цен на акции в VIII).

Зеленая фаза:

Угольная ж/д #1 имеет 2 1g-поезда.

Угольная ж/д #2 имеет 1 2g-поезд.

Компания имеет 3-поезд и 2g-поезд

Компания имеет 3-поезд и 4-поезд

Угольная ж/д #1 может запускать:

1g-поезд: I-F-B-C-D = доход в 60 (разделенный 30/30) + 10 в казну. (Он не может ехать в другую шахту E).

1g-поезд: I-C-G = доход в 40 (разделенный 20/20) + 10 в казну.

Итого : общий доход 100 + 20 в казну

Угольная ж/д #2 может запускать:

2g-поезд: E-D-C-B-F-A = доход в 80 (разделенный 40/40) + 10 в казну.

может запускать:

3-поезд: J-G-C = 70

2-поезд: E-D-C-B-F-A = 80 + 10 в казну.

Итого : общий доход 150 + 10 в казну

может запускать:

3-поезд: H-J-G = 70

4-поезд: G-C-B-F = 80. Итого : 150

100% выплата дивидендов
или 100% удержание дохода

Акции в банке платят банку

VII.11 Покупка поездов

Обзор поездов



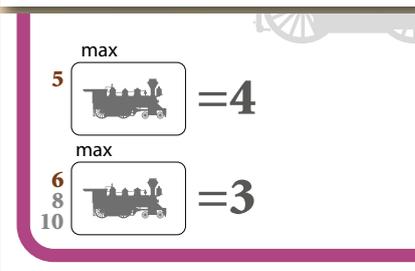
“Обычные” поезда						g-поезда				
Поезд	Число	Цена	ТрейДИН	Сброс	Фаза	Поезд	Число	Цена	ТрейДИН	Сброс
2	9	80		4	2	1g	6	120		3g
3	7	180	140	6	3	2g	5	240	180	4g
4	4	280	190	8	4	3g	4	360	240	5g
5	3	400	260	10	5					
6	3	600	400		6	4g	3	600	420	
8	2	800	500		7	5g	2	800	500	
10	X	1000	600		8					

¹ Иногда, когда угольная ж/д должна купить поезд, но в банке нет g-поездов, угольной ж/д не обязательно иметь поезд. Если g-поезд предлагается другой компанией, она может выбрать, покупать его или нет. Как только в банке появляется g-поезд, угольная ж/д уже будет должна купить его в свой ход.

Все компании должны в конце своего хода в операционном раунде иметь поезд. Это требование сохраняется, даже если у компании сейчас нет маршрута для запуска¹.

Покупка поездов всегда происходит в конце хода компании, поэтому поезд никогда не может использоваться в том же ходу, в котором он был куплен. Покупка поезда может вызвать изменение фазы игры (см. VII.14).

Лимит поездов по фазам:



Покупка поездов у других компаний начиная с фазы 3

- Существует максимальное число поездов, которые может иметь компания («лимит»). Это зависит от текущей фазы и размера компании (см. VII.14).
- Компания, которая уже владеет максимальным числом поездов, не может купить новый поезд, даже если в результате покупки некоторые из ее поездов будут списаны и компания окажется в пределах допустимого лимита поездов.
- Новые поезда покупаются в банке по начальной цене, указанной на карте поезда. Компания может купить несколько поездов за один ход.
- Новые поезда нужно покупать в порядке возрастания. G-поезд - альтернативная покупка. Доступность g-поездов зависит только от покупки «обычных» поездов.
- Нет необходимости продавать все поезда одного типа до того, как станет доступен следующий тип.
- После покупки первого 3-поезда, их можно будет покупать у других компаний.
- Если компания покупает поезд у другой компании, у которой тот же директор, минимальная цена, которую необходимо заплатить, составляет 1 гюльден.
- Если компания покупает поезд у другой компании, у которой другой директор, уплаченная цена должна быть начальной, указанной на карте поезда.
- Когда компания покупает поезд у другой компании, сделка происходит в конце хода покупающей компании.
- Поезда никогда не могут быть проданы обратно в банк или списаны самовольно. Утилизация поездов происходит только при смене фазы игры.
- Избыток поездов после смены фазы, убирается из игры без компенсации.
- Если компания вынуждена покупать поезд, а в ее казне недостаточно денег, вступают в силу правила экстренного финансирования.

VII.12 Экстренное финансирование

Экстренное финансирование:

Игрок может, но не обязан продавать акции. Банк взимает мгновенную процентную ставку 50% по вашему долгу и 50% в конце каждого раунда акций

- Директор должен восполнить нехватку денег за счет собственных средств.
- Директор может перерасходовать свой счет (в этой игре нет банкротства). Он не обязан продавать акции (но может), чтобы погасить дефицит на счете.
- Акции не могут быть проданы, если это приведет к смене любого директора.
- Если директор, который покупает поезд в соответствии с правилами экстренного финансирования, не хочет или не может продать акции для погашения долга, он выплачивает проценты по ставке 50% (с округлением в большую сторону).
- Директор может продать акции в счет части долга. На остаток платит проценты.
- В каждом последующем раунде акций директор по-прежнему не обязан продавать акции для погашения задолженности, но он не может покупать больше акций до погашения своего долга.
- В конце каждого раунда акций на оставшийся долг начисляется еще 50%.

- Если доступно несколько разных поездов (из банка или от других компаний), директор может выбрать, какой из них купить.
- Когда поезд покупается в соответствии с этими условиями, директор не имеет права платить больше начальной стоимости поезда.
- Директор не имеет права использовать свои личные деньги для покупки следующих поездов для компании или их субсидирования. Иными словами, компания, которая покупает поезд с финансовой помощью своего директора, может не иметь никаких денежных средств в ее казначействе после покупки.

VII.13 Оплата поездов через трейд-ин

- Поезд может быть использован в качестве частичной оплаты нового поезда следующего по мощности типа. Поезд стоит 50% от его начальной стоимости.
- В каждом операционном раунде компания может сдать не более 1 поезда в качестве частичной оплаты за новый.
- Поезда, сданные таким образом по трейд-ину, убираются из игры.
- Даже если компания исчерпала лимит поездов и ей не разрешено покупать новый поезд, она может сдать поезд по трейд-ину.

При покупке поезда вы можете продать поезд старого типа за половину его начальной цены

Пример:

Доступен последний 5-поезд. Компания может купить его за 400 г., а затем взять в качестве частичной оплаты за первый 6-поезд, который стоит 400, вместо 600. 5-поезд выходит из игры.

VII.14 Изменение фаз

Начало каждой новой фазы инициируется покупкой первого поезда нового типа или продажей первого поезда нового типа за границу (см. экспорт поездов в VII.15). Каждый этап имеет следующие ограничения и дополнения:

- **Фаза 1** - В начале 1 операционного раунда:
 - » Доступны желтые тайлы
 - » Доступны 2-поезда
 - » 1 OR (операционный раунд) после каждого SR (фондового раунда)
- **Фаза 2** - С продажей первого 2-поезда:
 - » Доступны 1g-поезда
 - » В конце каждого OR «обычный» поезд продается за границу
- **Фаза 3** - С продажей первого 3-поезда:
 - » Доступны зеленые тайлы
 - » Доступны 2g-поезда
 - » Угольные ж/д могут быть обменены
 - » Горные ж/д могут быть обменены
 - » Компаниям разрешено покупать поезда друг у друга
 - » 2 OR после каждого SR
- **Фаза 4** - С продажей первого 4-поезда:
 - » Списание 2-поездов
 - » Доступны 3g-поезда (1g утилизируется при покупке первого 3g)
 - » Горные ж/д закрываются
 - » Лимит поездов для региональных ж/д - 3
 - » The Suedbahn  открывается в конце OR
 - » Лимит поездов до государственных ж/д - 4
- **Фаза 5** - С продажей первого 5-поезда:
 - » Доступны коричневые тайлы
 - » Угольные ж/д закрываются
 - » G-поезда учитывают более высокий доход у шахты

» The Ungarische Staatsbahn  открывается в конце OR

- **Фаза 6** - С продажей первого 6-поезда:
 - » Списание 3-поездов
 - » Списание 2g-поездов (и оставшихся 1g) при покупке первого 4g-поезда
 - » Доступны 4g-поезда
 - » Новая компания k&k  открывается в конце OR
 - » Лимит поездов для региональных ж/д - 2
 - » Лимит поездов для государственных ж/д - 3
 - » 3 OR после каждого SR
- **Фаза 7** - С продажей первого 8-поезда:
 - » Доступны серые тайлы и 5g-поезда
 - » Списание 4-поездов (и 3g-поездов при условии покупки первого 5g)
- **Фаза 8** - С продажей первого 10-поезда:
 - » Списание 5-поездов и 3g-поездов (и оставшихся 2g и 1g-поездов тоже)

VII.15 Экспорт поездов

- При покупке первого 2-поезда, в конце этого OR и конце каждого следующего набора последовательных OR (1, 2 или 3 OR, в зависимости от фазы игры), банк продает один из имеющихся «обычных» поездов за границу. Этот поезд убирается из игры, на что указывает перечеркнутый локомотив на поле игры.
- Продажа поезда за границу может вызвать изменение фазы игры.
- Деньги от этих продаж в игру не поступают.

В конце последовательных OR следующий доступный поезд убирается из игры

VIII. ИЗМЕНЕНИЕ ЦЕН НА АКЦИИ

VIII.1 Общая информация

- Цена на акции компании указывается в таблице цен акций.
- Общее правило для всех перемещений: маркер, который перемещается на уже занятую область, помещается под низ всех находящихся там маркеров.

VIII.2 Раунд операций

- Если компания выплачивает дивиденды, цена ее акций растет. Маркер цены акций перемещается на 1 позицию вправо. Если он находится в конце ряда и не может сдвинуться вправо, переместите его на 1 позицию вверх.
- Если компания удерживает дивиденды, цена ее акций падает. Маркер цены акций перемещается на 1 позицию влево. Если он находится в конце ряда и не может переместиться влево, переместите его на 1 позицию вниз.
- Целесообразно перевернуть маркеры цен на акции тех компаний, которые уже отработали во время раунда операций, чтобы можно было видеть, какие компании уже действовали в этом раунде, а какие нет. Когда все компании выполнят свои действия в раунде операций, поверните все маркеры обратно.

VIII.3 Раунд акций

- Для каждой продажи любого числа акций компании маркер цены на акции перемещается на 1 позицию вниз (за факт продажи, а не за каждую акцию).
- Если несколько игроков должны продать акции одной компании или если игрок должен продать акции более чем за один ход, маркер цены на акции каждый раз перемещается на 1 позицию вниз.
- Если маркер цены на акции компании находится в нижней части столбца, любые продажи уже не влияют на цену акций.
- Если в конце раунда акций все акции компании находятся в руках игрока, маркер цены на акции компании перемещается на 1 позицию вверх. Если он уже находится сверху столбца, то цена на акции остается неизменной.

110	120	130	В конце SR все акции на руках игрока
Удержание дивидендов или доход 0	120	130	
90		110	Выплата дивидендов
80	90	125	Продажа акций

Дивиденды есть - 1 шаг вправо

Удержание дивидендов или доход равен 0 - 1 шаг влево

Продажа акций - 1 шаг вниз
Акции проданы - 1 шаг вверх

IX. КОНЕЦ ИГРЫ

IX.1 Общая информация

- Текущий набор последовательных OR всегда доигрывается до конца.
- Игра заканчивается, когда в банке заканчиваются деньги. Все дивиденды, полагающиеся игрокам, нужно будет записать на бумаге. Эти записанные дивиденды включаются в окончательную сумму как часть денег игрока.
- Если в банке заканчиваются деньги в раунде акций, игра заканчивается после этого SR и набора последовательных OR.

IX.2 Финальный подсчет

- Активы компании в виде поездов или денег никак не влияют на результат.
- Каждый игрок добавляет к своим деньгам стоимость его акций по таблице.
- Игрок с наибольшим количеством денег побеждает в игре!

Х. Вариант А: “ЦИСЛЕЙТАНИЯ” (для 2 игроков)

Х.1 Компоненты

- Поля с картой «Cisleithania».
- Планшеты следующих компаний:
 - » Догосударственные: ① ② ③ ① ②
 - » Угольные ж/д : ① , ② , ③.
- Планшеты и акции крупнейших компаний :
- 2 горные железные дороги.
- Деньги : 4 000 гульденов.
- Следующие карты поездов:

“Обычные” поезда						g-поезда				
Поезд	Число	Цена	Трейдин	Сброс	Фаза	Поезд	Число	Цена	Трейдин	Сброс
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					

Х.2 Стартовый капитал и Лимит сертификатов

- Размер банка - 4 000 гульденов.
- Каждый игрок начинает с 830 гульденами (часть размера банка).
- Лимит сертификатов - 14 сертификатов на игрока.

Х.3 Раскладка

Случайно выберите 1 из малых догосударственных ж/д ② ② ③, 1 из 3 угольных и сложите их в стопку (порядок любой). Другие 4 догосударственных сортируются в еще 2 стопки, а также стопка с 2 оставшимися угольными ж/д; всего стало 4 стопки:

Стопка 1 : 2 случайно выбранные ж/д (1 догосударственная и 1 угольная)

Стопка 2 : 2 догосударственные ж/д

Стопка 3 : 2 оставшиеся догосударственные ж/д

Стопка 4 : 2 оставшиеся угольные ж/д

2 железные дороги в стопке 1 функционируют как строительные железные дороги. Они не владеют и не управляют поездами, не имеют казны. Размещают тайл пути в соответствии с правилами, за исключением того, что не платят за ландшафт.

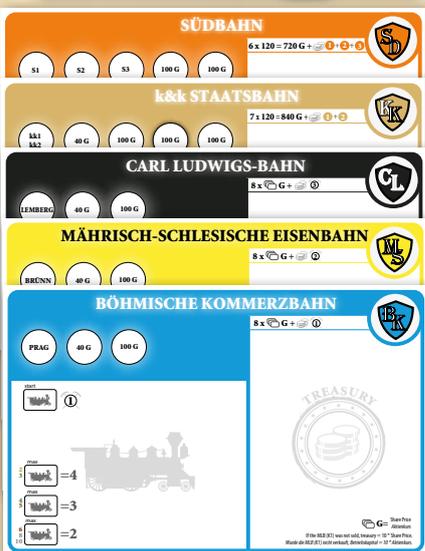
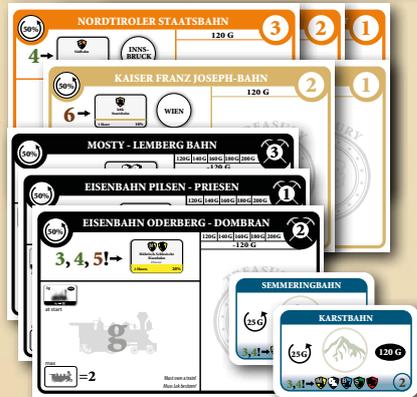
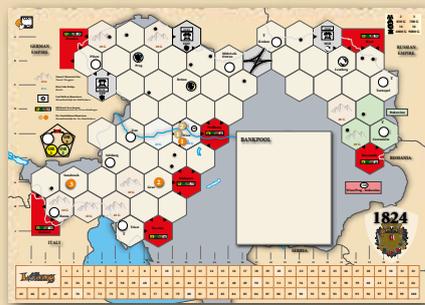
Обе строительные железные дороги закрываются при покупке первого 4-поезда, если одна из ж/д - железная дорога Sd, или при покупке первого 5-поезда, если одна из ж/д - железная дорога kk2.

На момент закрытия строительной железной дороги соответствующая государственная железная дорога получает в казну 120 гульденов.

Х.4 Дополнительные правила

Правила из обычной игры действительны за следующими исключениями:

- КК - государственная ж/д КК работает с покупки первого 5-поезда.
- Проданные акции помещаются в банковский пул. Если игрок покупает акции из банковского пула, его покупка может превышать стандартный лимит 60% (см. VI.7 Лимит сертификатов).
- Бонусный поезд до Bukowina: если компания управляет поездом из Вены (Wien) или Праги (Prag), по крайней мере, до одного из гексов Буковины (это 3 зеленых гекса D25, E24, E26 на востоке), она получает бонус 50 гульденов.



Для региональной ж/д, соответствующей угольной ж/д из стопки 1, применяются следующие правила:

- » Эта компания не имеет директора, не владеет поездами и не имеет казны. Каждый OR выплачивает цену ее акций с округлением в большую сторону.
- » Ее акции можно покупать и продавать, как и любые другие акции.
- » Маркер цены на ее акции размещен на 50 в нижнем ряду таблицы цен.
- » Т.к. все акции из банковского пула, игрок может владеть до 100% компании.
- » Все акции размещаются в банковском пуле и сразу доступны для покупки. Сертификат директора в 20% всегда является альтернативой акции в 10%.
- » Сертификат директора рассматривается как акция в 10%, за исключением того, что это акция в 20%, и игрок должен покупать и продавать его по цене, вдвое превышающей цену обычной акции в 10%. Игроку не разрешается «разделять» эту акцию, т.е. вы не можете продать только 10% и обменять на акцию в 10% из банковского пула. Наоборот, если игрок имеет акцию в 10%, он может не платя за еще 10% обменять свои 10% на акцию в 20%.
- » В начале игры маркер домашней станции помещается на базу в гекс.
- » Директор компании, которая купила последний 4-поезд, может когда угодно выложить еще один маркер станции этой компании без директорства в ней. Связь с маркером домашней станции в этом случае не требуется.
- » Если был экспортирован (продан за границу) последний 4-поезд, то это правило действует для директора компании, купившей последний 5-поезд. Если ушел на экспорт последний 5-поезд, выложить маркер станции нельзя.
- » Третий маркер станции помещается в Вену, как только ее гекс коричневеет.

X.5 Первый раунд акций

- Игрок 1 выбирает 1 догосударственную ж/д из 1 из 4 стопок. Игрок 2 получает другую железную дорогу.
- Затем Игрок 2 выбирает 2 догосударственные ж/д из 2 оставшихся стопок. Игрок 1 сразу же получает 2 другие железные дороги.
- И, Игрок 1 выбирает 1 железную дорогу из последней оставшейся стопки, Игрок 2 получает другую железную дорогу.
- Оба игрока платят за полученные железные дороги. Получив угольную ж/д, они могут - как и в обычной игре - выбрать начальную цену на акции для соответствующей региональной ж/д и заплатить удвоенную цену акций в казну угольной ж/д. Тогда угольная ж/д сразу же покупает 1g-поезд.

У обоих игроков теперь по 4 железные дороги.

Теперь каждый игрок может купить по 1 горной железной дороге.

Игрокам не разрешается пасовать во время этих первых 3 действий.

Затем раунд акций идет в обычном режиме. Акции можно купить, но нельзя продать.

XI. Вариант Б: “Цислейтания на троих” (для 3 игроков)

XI.1 Компоненты

- Поля с картой «Cisleithania».
- Планшеты следующих компаний:
 - » Догосударственные: 1, 2, 3, 1, 2, 1.
 - » Угольные ж/д: 1, 2, 3.
- Планшеты и акции крупнейших компаний : .
- 3 горные железные дороги.
- Деньги : 9 000 гульденов.
- Следующие карты поездов:

“Обычные” поезда						g-поезда				
Поезд	Число	Цена	ТрейдИн	Сброс	Фаза	Поезд	Число	Цена	ТрейдИн	Сброс
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 Стартовый капитал и Лимит сертификатов

- Размер банка - 9 000 гульденов.
- Каждый игрок начинает с 680 гульденами (часть размера банка).
- Лимит сертификатов - 16 сертификатов на игрока.

XI.3 Подготовка к игре

- В сценарии не используются несколько компаний: убрать акции и планшеты для следующих : , 3 горных железных дорог.
- Положите один 1 маркер станции на красный шестиугольник «Budapest».

После подготовки сценарий начинается как обычная игра: игроки могут приобрести 6 догосударственных и 3 горных ж/д. Первый ход проходит против часовой стрелки.

Применяются все остальные правила обычной игры.

XII. Вариант В: “ТОВАРНОЕ ВРЕМЯ” (для 3-6 игроков)

XII.1 Дополнительные компоненты

- 17 дополнительных тайлов путей
- Жетоны поселков

XII.2 Раскладка

- Жетоны поселков размещаются на простых гексах (без городов и поселков) на обычной карте (не на поле для 2 игроков).
- Игроки могут решить, сколько жетонов поселков они хотят использовать (мы рекомендуем от 7 до 10) и где на карте они будут размещены. Мы предлагаем 'змейку' для размещения жетонов: 1-2-3-4-4-3-2-1-1-2-3-4...
- Помните, что жетон поселков можно размещать только на простых гексах и только по 1 или 2 жетона на 1 гекс.
- Для первой игры в этот вариант мы предлагаем следующий сценарий (который повышает престижность угольных железных дорог):



- Гексы с 1 или 2 жетонами поселков теперь учитываются как гексы с 1 или 2 поселками соответственно. На них могут быть помещены лишь подходящие тайлы путей, т.е. тайлы путей с 1 или 2 поселками.
- Этот вариант соответствует основным правилам.



XIII. ПРИЛОЖЕНИЕ

XIII.1 Обзор компаний

Тип ж/д	*	Кратко	Название	База	Цв.
Угольная	①	EPP	Eisenbahn Pilsen – Priesen	C6	
Угольная	②	EOD	Eisenbahn Oderberg – Dombran	A12	
Угольная	③	MLB	Mosty – Lemberg Bahn	A22	
Угольная	④	SPB	Simeria – Petrosani Bahn	H25	
Догосударственная	1	Süd 1	Wien – Gloggnitzer Eisenbahngesellschaft	Wien	
Догосударственная	2	Süd 2	Kärntner Bahn	Graz	
Догосударственная	3	Süd 3	Nordtiroler Staatsbahn	Innsbruck	
Догосударственная	1	Ug 1	Eisenbahn Pest – Waitzen	Pest	
Догосударственная	2	Ug 2	Mohács – Fünfkirchner Bahn	Fünfkirchen	
Догосударственная	1	k&k 1	Kaiserin Elisabeth Bahn	Wien	
Догосударственная	2	k&k 2	Kaiser Ferdinand Nordbahn	Wien	
Региональная		BK	Böhmische Kommerzbahn	Prag	
Региональная		MS	Mährisch – Schlesische Eisenbahn	Brünn	
Региональная		CL	Carl Ludwigs – Bahn	Lemberg	
Региональная		SB	Siebenbürgische Bahn	Kronstadt	
Региональная		BH	Bosnien-Herzegowinische Landesbahn	Sarajewo	
Государственная		SD	Südbahn	Wien	
Государственная		UG	Ungarische Staatsbahn	Budapest	
Государственная		k&k	Kaiserlich – königliche Staatsbahn	Wien	
Горная	B1	B1	Semmeringbahn		
Горная	B2	B2	Karstbahn		
Горная	B3	B3	Brennerbahn		
Горная	B4	B4	Arlbergbahn		
Горная	B5	B5	Karawankenbahn		
Горная	B6	B6	Wocheinerbahn		

XIII.2 Обзор поездов

“Обычные” поезда						g-поезда				
Поезд	Число	Цена	ТрейДИН	Сброс	Фаза	Поезд	Число	Цена	ТрейДИН	Сброс
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					

СОДЕРЖАНИЕ

I. КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ	2
II. Основная информация	3
III Подготовка к игре	3
III.1 Порядок рассадки	3
III.2 Этикет	3
III.3 Стартовый капитал	3
III.4 Дополнительная информация	3
IV. Компании	4
IV.1 Горные железные дороги	4
IV.2 Угольные железные дороги	4
IV.3 Догосударственные железные дороги	5
IV.4 Крупные компании (акционерные общества)	5
IV.4.1 Общая информация	5
IV.4.2 Региональные железные дороги и связанные с ними угольные	6
IV.4.3 Региональные железные дороги без связанных угольных	6
IV.4.4 Государственные железные дороги («Staatsbahnen»)	6
V. Ход игры	7
VI. Раунды акций (SR)	7
VI.1 Общая информация	7
VI.2 Порядок хода в раунде акций	7
VI.3 Первый раунд акций	8
VI.4 Покупка акций	8
VI.5 Открытие компании	8
VI.6 Смена директора	8
VI.7 Лимит сертификатов	9
VI.8 Продажа акций	9
VII. Раунды операций (OR)	9
VII.1 Общая информация	9
VII.2 Определения	9
VII.3 Угольные шахты	10
VII.4 Порядок хода игрока в раунде операций	10
VII.5 Порядок хода компании в раунде операций	10
VII.6 Прокладка пути	10
VII.7 Модернизация пути	11
VII.8 Размещение станций	12
VII.9 Запуск поездов	12
VII.10 Расчет дохода	13
VII.11 Покупка поездов	14
VII.12 Экстренное финансирование	14
VII.13 Оплата поездов через трейд-ин	15
VII.14 Смена фаз	15
VII.15 Экспорт поездов	16
VIII. Изменение цены акций	16
VIII.1 Общая информация	16
VIII.2 В раунде операций	16
VIII.3 В раунде акций	16
IX. Конец игры	17
IX.1 Общая информация	17
IX.2 Финальный подсчет	17
X. Вариант А - Цислейтания (вариант для 2 игроков)	18
X.1 Компоненты игры	18
X.3 Раскладка	18
X.4 Дополнительные правила	18
X.5 Первый раунд акций	19
XI. Вариант Б - Цислейтания на троих (вариант для 3 игроков)	20
XI.1 Компоненты игры	20
XI.2 Стартовый капитал и Лимит сертификатов	20
XI.3 Подготовка к игре	20
XII. Вариант В - Товарное время (вариант для 3-6 игроков)	21
XII.1 Дополнительные компоненты игры	21
XII.2 Раскладка	21
XIII. Приложение	22
XIII.1 Обзор компаний	22
XIII.2 Обзор поездов	22

Игра основана на системе
ж/д игр от Francis Tresham

Авторы:
Leonhard Orgler
Helmut Ohley

Правила:
David Hanacek

Leonhard Orgler

Дизайн коробки:

Milan Vavroň

Производитель:

David Hanacek

Вычитка правил:

Luke Heidebrecht

Richard Scholes

Русские правила:

Юрий ([instagram.com/Sam_Bounce](https://www.instagram.com/Sam_Bounce))

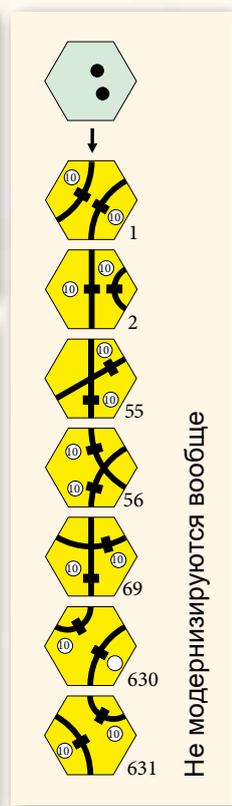
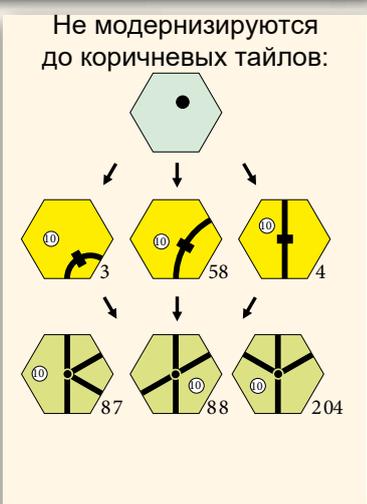
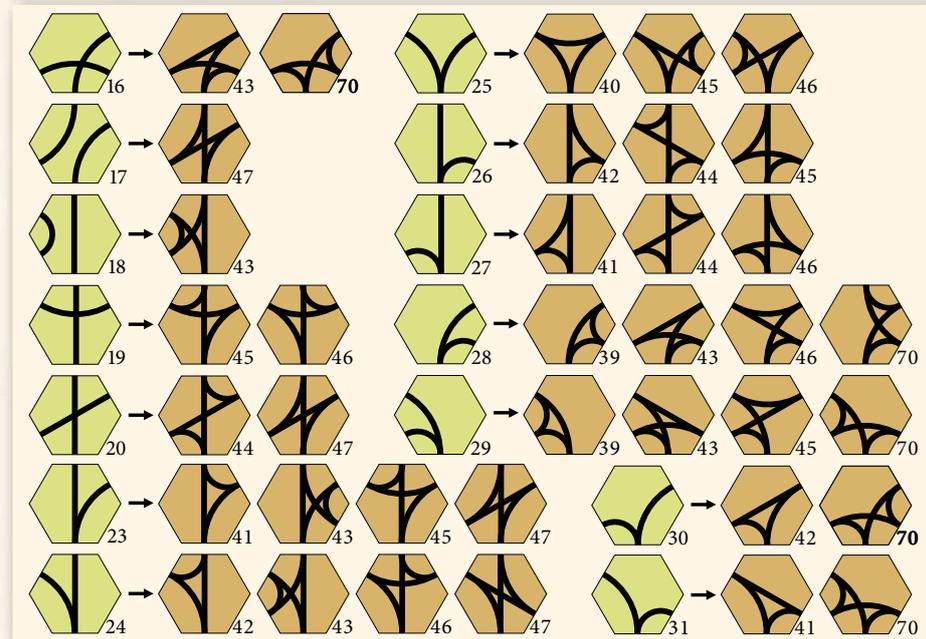
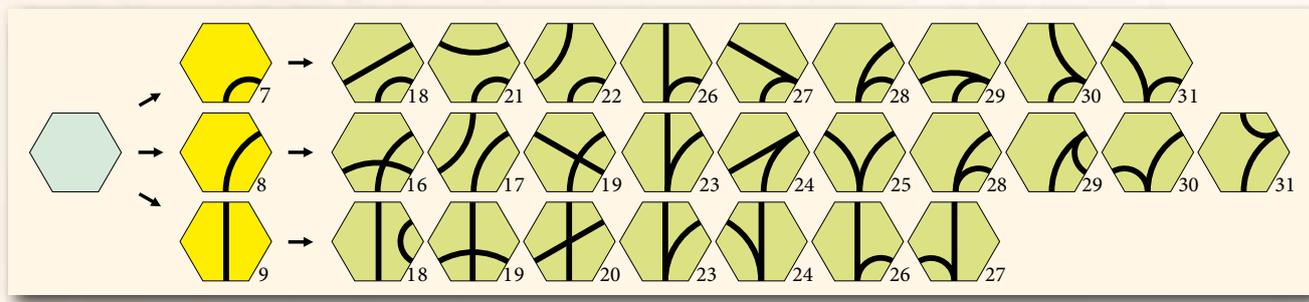
© Leonhard Orgler &

Helmut Ohley, Октябрь 2005

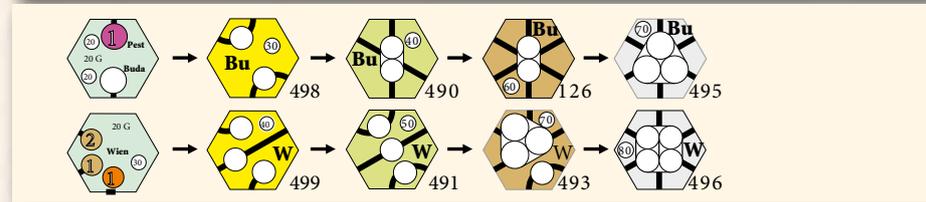
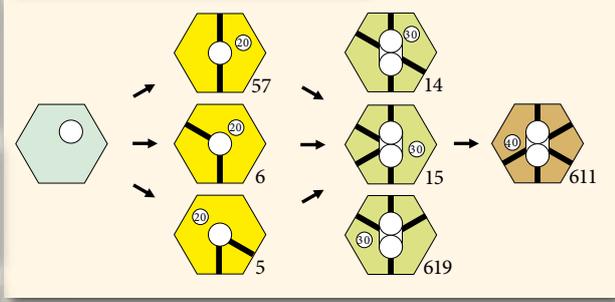
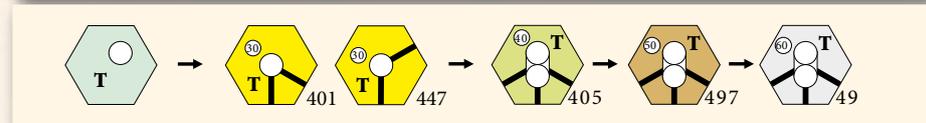
© Leonhard Orgler &

Fox in the Box, Октябрь 2019

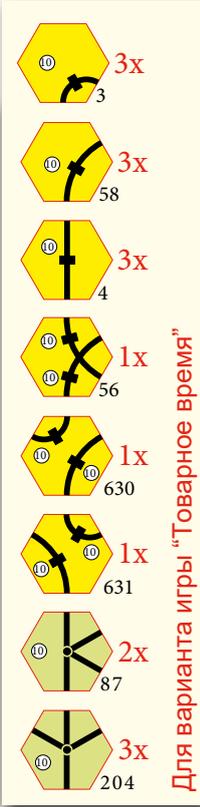
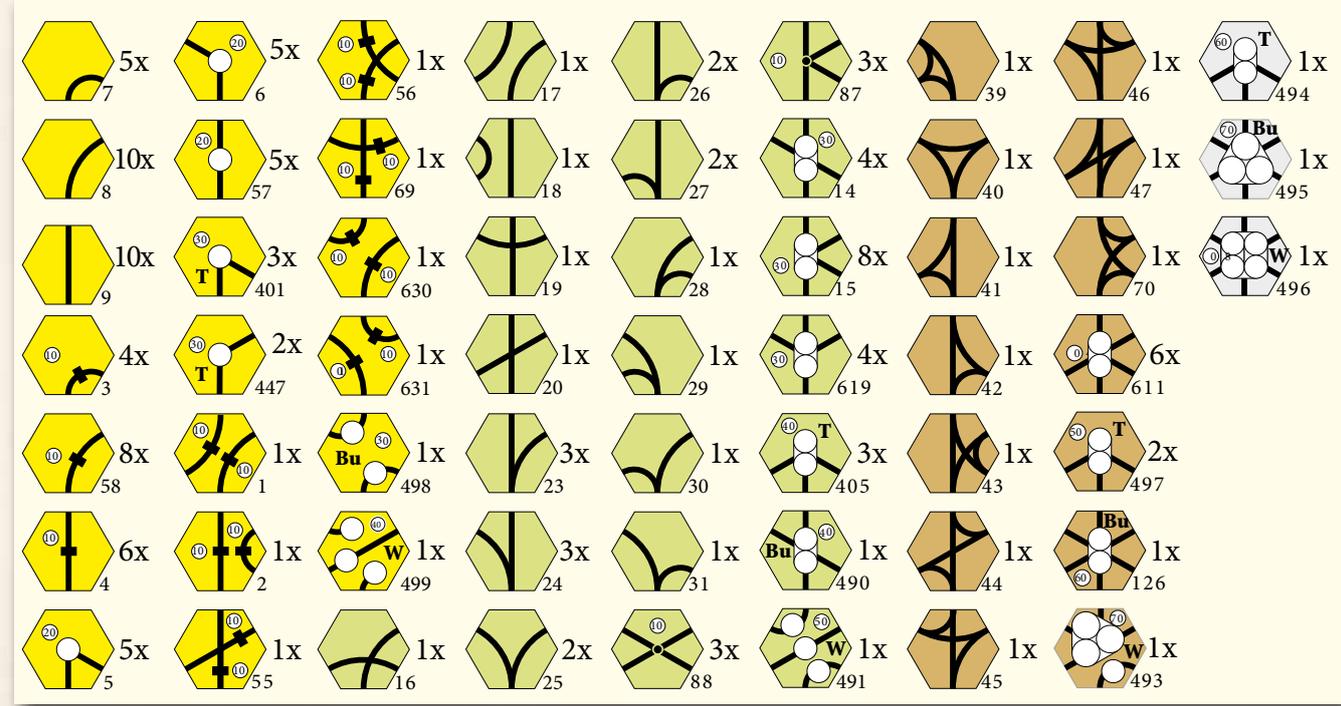
МОДЕРНИЗАЦИЯ ТАЙЛОВ



Не модернизируются вообще



СПИСОК ТАЙЛОВ



Для варианта игры "Товарное время"