

Leonhard Orgler

18CZ

Construcción de ferrocarriles en Chequia

Tabla de contenidos

- I. Introducción
- II. Componentes
- III. Preparación del juego
 - III.1. Etiqueta
 - III.2. Capital inicial
 - III.3. Distribución de componentes
- IV. Las compañías
 - IV.1. Ferroviarias locales
 - IV.2. Compañías con acciones
 - IV.2.a. Información general
 - IV.2.b. Compañías pequeñas
 - IV.2.c. Compañías medianas
 - IV.2.d. Compañías grandes
- V. Cómo jugar
- VI. Ronda pre-bursatilización
- VII. Rondas bursátiles
 - VII.1. Información general
 - VII.2. Orden de turnos durante la ronda
 - VII.3. Compra de acciones
 - VII.4. Límite de certificados
 - VII.5. Inauguración de compañía con acciones
 - VII.5.a. Capitalización de una compañía con acciones
 - VII.5.b. Cambio de director/a
 - VII.6. Venta de acciones
- VIII. Rondas de operación
 - VIII.1. Información general
 - VIII.2. Orden de turno durante la ronda de operación
 - VIII.3. Acciones disponibles para una compañía
 - VIII.4. Construcción de líneas de ferrocarril
 - VIII.5. Mejorar una línea
 - VIII.6. Compra y establecimiento de estaciones
 - VIII.7. Operar los trenes
 - VIII.8. Calcular ganancias
 - VIII.9. Adquisición de una compañía
 - VIII.10. Compra de trenes
 - VIII.11. Fondos de emergencia
 - VIII.12. Cambios de ronda
 - VIII. 13. Remover trenes del juego
- IX. Cambios en el valor de acciones
 - IX.1. Información general
 - IX.2. En una ronda de operación
 - IX.3. En una ronda bursátil
- X. Fin del juego
 - X.1. Información general
 - X.2. Calcular puntaje

XI. Apéndice

I. Información general

18CZ es un juego orientado sobre diseño de líneas ferroviarias y comercio de acciones para 2-5 jugadores. Está basado en el juego 1829, diseñado por Francis Tresham. Al diseñar el juego, se han tenido en cuenta las realidades históricas en las que se enmarca. Sin embargo, hay aspectos que han sido alterados para adaptarse a la realidad del juego.

El autor agradece a todos los jugadores que participaron en los juegos de prueba, especialmente a Ronald Novicky, sin el cual la producción del juego en este formato no habría sido posible, y a Eric Brosius, quien corrigió la versión en inglés de las reglas.



18CZ

18CZ gira en torno a una serie de mecánicas simples de juego. Se utilizan fichas de color amarillo, verde, café y gris para crear una red ferroviaria en el mapa. Al igual que en la vida real, las líneas de trenes sirven para conectar estaciones entre sí, representará una ganancia para su dueño una vez que un tren recorra ese camino. Mientras mayor sea la cantidad e importancia de las estaciones por las que cruza un tren, mayor será la cantidad de dinero ganado por la compañía y sus accionistas.

Al finalizar el juego, quien tenga mayores riquezas tanto en efectivo como en acciones es el/la ganador/a.

II. Componentes

- 1 Mapa de juego que muestra las fronteras de Chequia
- 1 Tarjeta de valor de acciones
- 1 Organizador para las acciones y trenes no vendidos
- 1 Organizador de doble cara, con la ronda pre-bursátil y el progreso del juego
- 1 Organizador para las mejoras
- 71 Marcadores de madera
- 71 Calcomanías
- 15 Tarjetas informativas de compañías
- 1 Montón de billetes
- 1 Reglas del juego
- 164 fichas de línea de ferrocarril
 - 73 amarillas
 - 44 verdes
 - 21 marrones
 - 1 gris
 - 5 rojas
- 20 fichas con bordes púrpura de diferentes colores
- 24 cartas pequeñas
- 64 cartas medianas
- 56 cartas grandes

III. Preparación del juego

III.1 Etiqueta

- Los jugadores deben decidir qué tipo de acuerdos estarán permitidos durante el juego.
- Se deberá establecer si es que la palabra se respeta, o si puede mentirse durante la partida.
- Por regla general, realizar acuerdos entre más de dos jugadores no está permitido.
- Debe ser posible observar las posesiones tanto de los jugadores como de las compañías en todo momento.
- Para no extender el tiempo de inactividad más allá de lo necesario, se recomienda que los jugadores piensen en sus próximas jugadas antes de que comience su turno.
- Al igual que con las posesiones, todos los jugadores deben mantener sus respectivos componentes de juego a vista de todos.

III.2 Capital inicial

Dependiendo del número de jugadores, el capital inicial de cada uno es:

- 3 jugadores: K 380
- 4 jugadores: K 300
- 5 jugadores: K 250

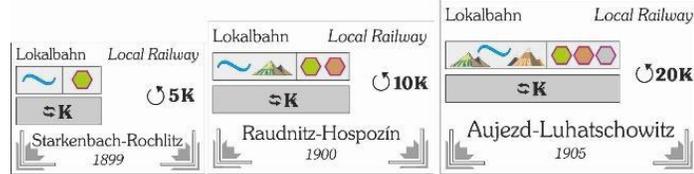
III.3 Distribución de componentes

- Se extiende el mapa y la tarjeta de valor de acciones, quedando al alcance de todos.
- Se necesita lápiz y papel para calcular el puntaje final.
- De entre los jugadores se escoge un banquero. Se le entrega el dinero disponible.
- Ordenar las tarjetas de ferrocarril local en el organizador de la ronda pre-bursátil. Se ordenan según el tamaño, según los espacios disponibles. No importa el orden de las tarjetas, siempre que estén las de un mismo tamaño en un solo lugar.
- Ubicar los certificados de acciones en los espacios disponibles para las acciones, con el certificado de director como carta superior.
- Ordenar las fichas de línea ferroviaria junto al mapa. En un principio, sólo se necesitan las de color amarillo.
- Ubicar las cartas de información de cada compañía cerca del tablero. A lo largo del juego, todas las posesiones pertenecientes a una compañía se deben mantener sobre la misma, de forma que se distinga claramente entre las posesiones del jugador y las de la compañía.
- Tomar tantas cartas de orden de jugada como jugadores haya, barajarlas y sacar al azar para determinar el orden inicial de juego. Le toca al jugador uno comenzar con la ronda pre-bursátil

IV. Las compañías

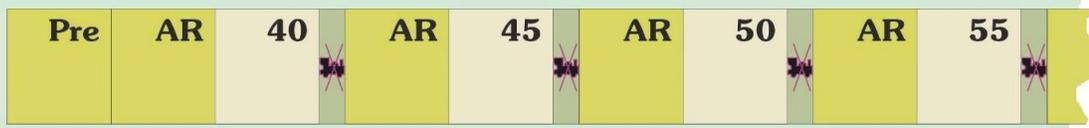
IV.1 Ferroviarias locales

Hay tres tamaños de líneas locales, o compañías privadas: pequeña, mediana y larga.



- Cada línea local tiene un ingreso fijo (5, 10 o 20, dependiendo del tamaño), el cual es pagado por el banco a su dueño al comienzo de cada ronda de operación.
- Las líneas locales no montan líneas ni operan trenes.
- Las líneas locales tienen un valor bursátil correspondiente al señalado por el marcador en la tarjeta de valor de acciones. Este valor es el mismo para todas las líneas locales. Al principio de cada ronda de operación, el marcador

Spielablauf / Lokalbahnen-Kurs Game Process / Local Railways Share Price



se mueve un espacio a la derecha. De esta forma, el primer valor de las acciones es 40 K, pasando luego a 45 K, y así hasta llegar a 120 K. Una vez en este valor, se jugará la última ronda de operación, el juego concluirá.

- Las compañías pueden comprar líneas locales a jugadores sólo después de que el primer tren b ($2/2+2$) haya sido adquirido. El precio de compra debe ser entre 1 K y el valor actual mostrado en la tarjeta de valor de acciones.
- Si un jugador es dueño de una línea local, ésta le reporta dinero. La línea no puede ser cerrada ni vendida al banco, y cuenta como un certificado más (Ver límite de certificados, más adelante). Si al finalizar el juego la línea local sigue en posesión de un jugador, adquiere el valor final de 120 K.
- Si una compañía es dueña de una línea local, el dinero es recibido por la compañía, no por el director de la misma. Además, la compañía puede usar uno de dos acciones especiales durante su turno en la ronda de operación:
 - Opción 1: La compañía puede colocar una ficha con bordes púrpura. Esta acción no cuenta como parte de la acción de montaje de línea normal, y puede ser utilizada en cualquier momento del turno de esa compañía.
 - Opción 2: La compañía puede ignorar el costo de montaje para una ficha (Ver tabla 1).
- Una vez utilizada una de las acciones, se debe voltear la tarjeta de línea local correspondiente, para simbolizar su uso (la línea local seguirá aportando ingresos a la compañía).
- Una compañía puede vender las líneas locales al banco por el valor asignado en la tarjeta de valor de acciones. Al hacer esto, la línea local se retira del juego permanentemente.

Línea local:	Pequeña	Mediana	Grande
Cantidad	6	6	6
Ingresos	5	10	20
Ignorar costo de	Río	Río o colina	Río, colina o montaña
Ficha de borde púrpura adicional	Verde	Verde o marrón	Verde, marrón o gris

IV.2 Compañías con acciones

IV.2.a Información general

- Las acciones pueden comprarse y venderse en la ronda bursátil.
- Un jugador adquiere parte de una compañía al comprar un certificado de acciones.
- El primer certificado que es comprado de una compañía siempre será el certificado de director.
- Cada certificado tiene un valor equivalente al precio indicado en la tarjeta de valor de acciones. El certificado de director cuenta como dos acciones.
- En cada ronda de operación, los dueños de acciones reciben dividendos, a no ser que la compañía no genere ingresos, o que el director decida no pagar y retenga las ganancias en la tesorería de la compañía.
- Hay 15 compañías con acciones en el juego:

IV.2.b Compañías pequeñas (líneas ferroviarias regionales)

- Distribución de acciones: 50%, 25%, 25%
- Sólo puede operar trenes pequeños (rojos, números enteros)
- Sólo puede comprar y poseer trenes pequeños.
- Sólo puede comprar y poseer líneas locales pequeñas.
- Tiene tres marcadores de estación.



Tabla 2: Líneas regionales

Nombre	Abreviación	Casilla inicial	Color
Eisenbahn Karlsbad–Johanngeorgenstadt	EKJ	Karlovy Vary (D4)	Blanco
Ostrau-Friedlander Eisenbahn	OFE	Ostrava (C25)	Rosa
Böhmische Commercialbahn	BCB	Hradek Králové (D16)	Naranja
Mährische Westbahn	MW	Prerov (F22)	Turquesa
Vereinigte Böhmerwaldbahnen	VBW	Strakonice (H8)	Verde oscuro

IV.2.c Compañías medianas (líneas ferroviarias principales)

- Distribución de acciones: 40%, 20%, 20%, 20%
- Sólo puede operar trenes medianos (azules, con signo +).
- Sólo puede comprar y poseer trenes pequeños y medianos.
- Sólo puede comprar y poseer líneas locales pequeñas y medianas.
- Tiene tres marcadores de estación.



Tabla 3: Líneas principales

Nombre	Abreviación	Casilla inicial	Color
Böhmische Nordbahn	BN	Praha (E11)	Gris
Österreichische Nordwestbahn	NWB	Praha (E11)	Beige
Aussig-Teplitzer Eisenbahn	ATE	Teplice (B8)	Amarillo
Buschtährader Eisenbahn	BTE	Cheb (D1)	Verde claro
Kaiser Ferdinands Nordbahn	KFN	Brno (G19)	Azul claro

IV.2.d Compañías grandes (líneas ferroviarias estatales)

- Distribución de acciones: 20%, 8x10%
- Sólo puede operar trenes grandes (verdes, trenes E).
- Puede comprar y poseer trenes pequeños, medianos y grandes.
- Puede comprar y poseer líneas locales pequeñas, medianas y grandes.
- Tiene dos marcadores de estación.



Tabla 4: Líneas estatales

Nombre	Abreviación	Casilla inicial	Color
Sächsische Eisenbahn	Sx	Dresden (A7/B4)	Rojo
Preußische Eisenbahn	Pr	Berlin (B18/A23)	Negro
Bayrische Staatsbahn	By	München (F2/H4)	Azul oscuro
kk Staatsbahn	Kk	Wien (J14/I17)	Café
ungar. Staatsbahn	Ug	Budapest (I23/G27)	Púrpura

V. Cómo jugar

El juego comienza con la ronda pre-bursátil, durante la cual los jugadores pueden comprar ferroviarias locales. Esta ronda sólo ocurre una vez. Después de finalizada ésta, las rondas bursátiles y rondas de operación ocurren en el orden que se

muestra en la tarjeta de progreso del juego (AR/SR representa una ronda bursátil, mientras que la celda con un número, que simboliza el valor de las ferroviarias locales, representa una ronda de operación). La ronda actual es señalizada por la ficha indicadora de ronda. Para saber qué significa el símbolo de una locomotora con una cruz encima, ver VIII.13.

Durante las rondas bursátiles, los jugadores usan sus recursos individuales para comprar y vender acciones en compañías públicas.

Durante las rondas de operación, las compañías operan. Dentro de la misma, quien decide que hacer es el director de la compañía, es decir, aquel jugador que posea más acciones. Los costos en los que incurra la compañía deben ser financiados de sus propios recursos, no con los del director (para excepciones, ver más adelante).

VI. Ronda pre-bursátil

- Ubicar las tarjetas de línea local en el organizador de ronda pre-bursátil.
- Los jugadores partiendo por el jugador 1, actúan según el orden dispuesto a través de las tarjetas de jugador (En una partida de cuatro jugadores: 1-2-3-4-4-3-2-1-1-2-3-4-4-3...).
- Cada jugador puede comprar una línea local por el valor mostrado, o pasar.
- La ronda pre-bursátil termina si es que todos los jugadores pasan de forma consecutiva, o si todas las líneas locales han sido compradas. De quedar líneas locales, éstas se retiran del juego.
- Un jugador que ha pasado puede comprar una línea local en su siguiente turno, a no ser que todos los otros jugadores también pasen.
- Una vez finalizada la ronda, se debe determinar un nuevo orden de jugador. Aquel que tenga menos dinero es el jugador inicial, y recibe la tarjeta de jugador 1. El segundo que tenga menos dinero es el segundo jugador, y así hasta que todos tengan un orden de turno. En caso de empate, el jugador que actuó primero en la ronda pasada actúa primero en la ronda actual.
- Ahora, el juego entra en la ronda bursátil. Mover la ficha indicadora de ronda a la primera celda (más a la izquierda) con AR/SR que aparece en la tarjeta de progreso del juego.

VII. Rondas bursátiles

VII.1 Información general

- Durante una ronda de acción, los jugadores compran y venden acciones.
- Estas transacciones sólo pueden ser entre un jugador y el banco.
- Las acciones están disponibles al valor mostrado por el marcador de la respectiva compañía en la tarjeta de valor de acciones.
- En su turno, cada jugador puede vender cuantas acciones quiera, pero puede comprar sólo un certificado.
- Primero se vende, y después se compran acciones, nunca al revés.
- Si un jugador no quiere vender ni comprar, pasa.
- En el curso de una ronda bursátil, es probable que cada jugador tenga varios turnos, en los que puede vender y comprar.

VII.2 Orden del turno

- El jugador inicial es aquel que tiene la tarjeta de jugador 1, después es el turno de quien tenga la tarjeta de jugador 2, y así.
- Al igual que en la ronda pre-bursátil, la ronda bursátil termina cuando todos los jugadores pasan de forma sucesiva.
- El jugador que queda con mayor cantidad de dinero al final de la ronda es asignado como jugador 1, por lo que se le entrega la tarjeta. Después, al segundo con más dinero se le entrega la tarjeta de jugador 2, y así.

VII.3 Compra de acciones

- En la primera ronda sólo están disponibles las acciones de compañías pequeñas.
- Las acciones de compañías medianas estarán disponibles una vez se realice la compra del primer tren b.
- Las acciones de compañías grandes estarán disponibles cuando se adquiera el primer tren d.
- El primer certificado adquirido de una compañía siempre debe ser el de director.
- Quién compre el certificado de director será el que determine el precio inicial de las acciones de la compañía. Los valores posibles se encuentran marcados con el color correspondiente (rojo para compañías pequeñas, azul para medianas, y verde para grandes).
- Acciones que se encuentran en el banco siempre deben ser adquiridas al precio marcado.
- Un jugador sólo puede comprar acciones si tiene efectivo suficiente para pagarlas, y no presenta deudas por préstamo.
- Si un jugador ha vendido acciones de una compañía, no puede comprar acciones de la misma durante esta ronda. Al comenzar otra ronda de acciones ya puede comprar con normalidad.
- El acto de comprar o vender garantiza que cada jugador tendrá, por lo menos, una oportunidad más para vender o comprar durante esta ronda.
- Comprar acciones de una compañía puede llevar a un cambio de director.
- Cuando al menos 50% de las acciones de una compañía han sido adquiridas, se considera como recurso activo, por lo que podrá actuar en la siguiente ronda de operación.

VII.4 Límite de certificados

- Un jugador no puede tener más certificados de los permitidos por el límite.
- Las líneas ferroviarias locales tienen valor de 1 contar el límite.
- El certificado de director tiene valor de 1 al calcular el límite.

Número de jugadores	3	4	5
Límite de certificados	14	12	10

- Un jugador puede ser dueño de hasta un 60% de una compañía mediana o grande, y de hasta un 75% de una compañía pequeña.
- Si un jugador excede el límite de certificados como resultado de la pérdida de la dirección de una compañía, en la siguiente ronda bursátil debe vender tantas como sean necesarias para volver a estar dentro del límite.

VII.5 Inauguración de una compañía

- En cuanto el certificado de director es adquirido, el comprador tiene la oportunidad de determinar el precio inicial de las acciones de esa compañía. Para eso, se coloca un marcador en la posición deseada dentro de las que se muestran en la tarjeta de acciones. Si es que ya hay un marcador en ese valor, el jugador debe poner el nuevo bajo el montón.

- Precios iniciales de acciones:

- Compañías pequeñas (barra roja):

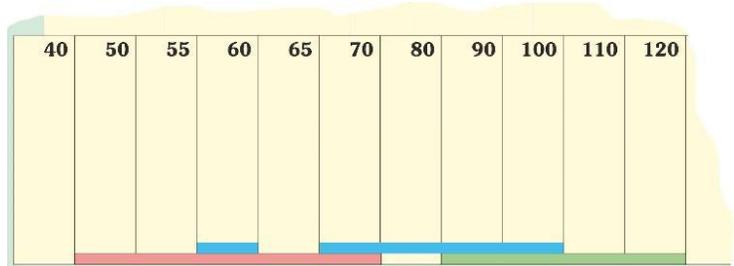
50, 55, 60, 65, 70

- Compañías medianas (barra azul):

60, 70, 80, 90, 100

- Compañías grandes (barra verde):

90, 100, 110, 120



- Cuando al menos el 50% de las acciones de una compañía han sido adquiridos, la compañía pasa a ser considerada como recurso activo. En este momento, se le entregan al jugador con el certificado de director la tarjeta con la información de la compañía, así como también los marcadores de estación respectivos.
- La compañía puede actuar en la próxima ronda de operación. Al principio de la misma, la compañía debe poner un marcador de estación en su casilla inicial. Si es que ese espacio no ha sido construido, se debe poner una ficha de línea de ferrocarril como parte de la fase de construcción de ese mismo turno.

VII.5.a Capitalización de una compañía de acciones

- Cuando una compañía pasa a ser recurso activo, recibe un capital inicial según las acciones disponibles. Para una compañía pequeña esto es 4 veces el precio inicial de acciones, para una compañía mediana es 5 veces más, y para una grande es 10 veces más.
- Para evitar confusiones, mantener el capital de la compañía muy distanciado del capital del director.

50	55	60	65	70
100	110	120	130	140
200	220	240	260	280
60	70	80	90	100
180	210	240	270	300
300	350	400	450	500
90	100	110	120	
450	500	550	600	
900	1000	1100	1200	

VII.5.b Cambio de director

- Si es que, debido a un compra o ventas de acciones, existe un jugador que sea dueño de un mayor porcentaje de la compañía que el director, ocurre un cambio de director. Si es que la cantidad de acciones es igual entre ambos, no hay cambio.
- Cuando una compañía cambia de director, el antiguo director le entrega al nuevo el certificado de director, y recibe a cambio el equivalente en acciones de la compañía. El nuevo director recibe la tarjeta de información de la compañía con todos los trenes, marcadores de estaciones, líneas ferroviarias locales y el capital disponible de la compañía.
- Un director sólo puede dimitir de su puesto a través de la venta de acciones al banco. Para eso, debe haber otro jugador que sea dueño de al menos un porcentaje igual al que aparece en el certificado de director (50% para compañías pequeñas, 40% para medianas, 20% para grandes). El jugador con más acciones es quien recibe el certificado de director, devolviendo una cantidad equivalente de acciones al banco. Si varios jugadores tienen la misma cantidad de acciones, y cumplen los requisitos estipulados, el jugador cuyo turno se encuentra más cercano al del director en retiro es el que obtiene el certificado de director.

VII.6 Venta de acciones

- Las acciones de compañías pueden venderse.
- El jugador recibe el valor actual de las acciones por cada certificado vendido, entregando el mismo al banco.
- Durante la ronda bursátil, un jugador puede vender cuantas acciones quiera, con las siguientes excepciones:
 - No se pueden vender acciones en la primera ronda bursátil.
 - El certificado de director no puede ser vendido al banco (ver cambio de director, más arriba).
 - Las líneas ferroviarias locales adquiridas por el jugador no pueden venderse durante una ronda bursátil.
- Si un jugador desea vender acciones de distintas compañías, puede elegir el orden en que éstas son vendidas.
- Para consultar sobre los cambios en el valor de las acciones durante la ronda bursátil, ver el capítulo IX.

VIII. Rondas de operación

VIII.1 Información general

- Durante una ronda de operación no son los jugadores quienes actúan, sino las compañías privadas y las con acciones.
- La forma de actuar de una compañía es determinada exclusivamente por su director.

VIII.2 Orden de turno durante una ronda de operación

Primero, cada línea ferroviaria local entrega ingresos a su dueño, ya sea un jugador o una compañía. Paga incluso si su habilidad especial ha sido utilizada.

Después, las compañías que son recursos activos toman su turno según el valor actual de sus acciones. La compañía con el valor más alto comienza. Si es que hay

varios marcadores de valor en la misma posición, parte la compañía con el marcador en la parte superior del montón.

VIII.3 Acciones disponibles para una compañía

El turno de una compañía consiste en las siguientes acciones, las que deben ser ejecutadas en el orden que se muestra aquí.

- Construir línea de ferrocarril (opcional).
 - Colocar una, o dos, fichas de línea amarillas, o
 - Mejorar una ficha de línea que ya se encuentra en el tablero, o
 - Mejorar una casilla con contenido propio (Praha).
- Comprar y posicionar marcadores de estación (opcional).
- Operar los trenes para obtener ingresos (obligatorio).
- Calcular ganancias (obligatorio).
- Adquirir una o más compañías de menor tamaño (opcional).
- Comprar trenes (opcional, a no ser que sea requerido por la regla VIII.10)

En conjunto con esas acciones, cada compañía puede comprar líneas ferroviarias locales de otros jugadores, vender líneas locales al banco, o usar habilidades especiales de líneas locales que ha adquirido en cualquier momento de su turno.

VIII.4 Construir una línea de ferrocarril

- El tablero está compuesto de casillas hexagonales. Una compañía con acciones puede colocar fichas de línea de ferrocarril en estas casillas para construir rutas que conecten las distintas zonas de ingreso que aparecen en el tablero (una zona de ingresos es una ciudad, pueblo, o casilla roja). Fichas de línea de ferrocarril pueden ser ubicadas en casillas vacías del mapa y en la casilla E11 (Praha). Las fichas amarillas no pueden colocarse en las tres casillas marcadas con OO y de color amarillo. Las fichas de línea de ferrocarril de color verde sí pueden ser ubicadas ahí, pero estarán disponibles sólo cuando el juego ya esté avanzado.
- En su primer turno, una compañía puede ubicar hasta dos fichas amarillas de línea o mejorar una ficha ya posicionada. En los turnos posteriores, sólo podrá colocar una ficha amarilla o mejorar una ficha.
- Las siguientes reglas aplican:
 - En su primer turno, una compañía debe colocar una ficha en su casilla de origen, a no ser que parta desde Praha, o que la casilla ya tenga una ficha sobre ella.
 - Las otras fichas que se ubiquen en el tablero deben ser una extensión de la línea establecida con una estación de la compañía, sin ser interferida por estaciones pertenecientes a otras compañías.
 - En un pueblo, marcado con un círculo negro, sólo se pueden colocar fichas con un círculo negro.

- En una casilla con dos pueblos, sólo una ficha con dos líneas de ferrocarril y dos círculos negros puede ser colocada. Sólo una de las líneas tiene que estar conectada a una estación de la compañía.
- En una ciudad, marcada con un círculo blanco, sólo fichas con un círculo blanco pueden ser colocadas. Hay ciudades que tienen la letra Y impresa. Existen fichas con una Y que deben ser ubicadas en esas ciudades, y que no pueden ser colocadas en ninguna otra casilla. La ciudad de Praha tiene una P escrita. Sólo fichas con la letra P pueden ser ubicadas aquí, y sólo aquí.
- En áreas abiertas, sólo fichas sin zonas de ingresos pueden ser utilizadas.
- La primera ficha que se coloca sobre casillas que muestren colinas, montañas o ríos deben pagar una tarifa. Los precios están impresos en el tablero. Esta tarifa es entregada al banco desde el capital disponible de una compañía.
- No se pueden ubicar fichas si es que implica que ciertas líneas ferroviarias salen de los límites del mapa cuya casilla no esté marcada.
- Una ficha de línea de ferrocarril puede ser ubicada de forma tal que se dirija hacia una casilla de bordes rojos.
- Una ficha puede ser utilizada incluso si es que no puede conectarse de forma correcta a líneas adyacentes (incluso una casilla roja).
- Si la casilla en el tablero muestra el comienzo de una vía, se encuentra alrededor de Praha, se deben mantener estas conexiones al colocar una ficha de línea ferroviaria sobre esta casilla.
- Colocando fichas rojas: Sólo una línea estatal (compañía grande) puede ubicar su ficha de inicio roja en uno de los dos espacios reservados para eso en el tablero, como parte del primer turno después de volverse recurso activo. Este acto no se considera como parte de la construcción de líneas que se realizan durante el primer turno de una compañía. Entonces, una línea estatal puede ubicar hasta tres fichas de línea de ferrocarril en su primer turno. La otra casilla roja, que estaba reservada para esta compañía, se mantendrá vacía por el resto del juego.

VIII.5 Mejorando una línea de ferrocarril

En lugar de ubicar una o dos fichas amarillas, una compañía puede mejorar una ficha que ya se encuentre en la casilla, o mejorar una casilla impresa.

- Fichas amarillas mejoran a verde.
- Fichas verdes mejoran a marrón.
- Fichas marrones mejoran a gris.
- Las fichas verdes comienzan a estar disponibles cuando se vende el primer tren d.
- Las fichas marrones comienzan a estar disponibles cuando se vende el primer tren g.
- Las fichas grises comienzan a estar disponibles cuando se vende el primer tren i.

- Fichas con los bordes púrpura sólo pueden ser utilizadas usando el poder de una ferroviaria local. Sin embargo, pueden mejorarse con fichas normales por cualquier compañía. Una mejora que resulte en una ficha de borde púrpura sólo puede ser lograda usando el poder de una ferroviaria local.
- Una compañía sólo puede mejorar una ficha si es que, después de que sea mejorada, la ficha tiene una línea sobre la cual un tren de la compañía pueda operar. Sin embargo, no es necesario que alguna de las nuevas líneas de ferrocarril sea utilizable por la compañía.
- Una línea existente no puede dejar de existir debido a una mejora.
- Fichas sin zonas de ingresos sólo pueden ser mejoradas con fichas sin zonas de ingresos. Aquellas que sí tienen zonas de ingresos, deben mantenerlas después de la mejora, ser del mismo tipo, y mantener todas las conexiones que estaba presentes antes de la mejora.
- Es posible que, como resultado de una mejora a una ficha de ciudad, se hagan disponibles nuevos espacios para ubicar marcadores de estación.
- Mientras exista espacio libre en una ficha de ciudad, cualquier compañía **podría** establecer una ruta, en referencia a la construcción y mejora de líneas ferroviarias.
- Las fichas que son intercambiadas en el proceso de mejora vuelven a estar disponibles para ser adquiridas.
- La primera ficha ubicada en casillas de color amarillo marcadas con OO debe ser de color verde. Esto cuenta como una mejora.
- La compañía ATE, que comienza sobre una casilla OO, sólo puede poner una ficha verde en su primer turno. Si ya hay una ficha verde en la casilla, puede colocar dos fichas amarillas o una mejora, como cualquier otra compañía.
- No hay costo para mejorar una ficha, sin importar el terreno.

Para ver las posibilidades existentes, consultar la tabla de mejora.

VIII.6 Compra y establecimiento de estaciones

Cuando una compañía coloca una de sus fichas en una casilla de ciudad, ésta se transforma en una estación para esa ruta. Las estaciones cumplen ciertos propósitos:

- Cada ruta que maneje una compañía debe pasar por al menos una estación que le pertenezca.
- Una ciudad que se encuentra completamente ocupada por estaciones sólo puede ser recorrida por compañías que sean dueñas de alguna de las mismas. Otras compañías pueden trazar una ruta desde o hacia esas casillas.
- Una compañía solo puede ubicar una ficha si es que forma parte de una ruta conectada con alguna de sus estaciones.
- Una compañía debe ubicar su primera estación en su casilla inicial en el primer turno de operación. Esta estación es gratis.
- Durante su turno en una ronda de operación, una compañía puede colocar una ficha en un círculo de ciudad para construir una estación. Esto es adicional a la instalación de la estación en la casilla inicial.

- La primera estación adicional tiene un costo de 40 K. Las siguientes tienen un costo de 100 K.
- Una compañía sólo puede tener una estación por casilla.
- Una compañía sólo puede ubicar una nueva estación si es que hay una ruta que conecta la potencial ubicación de la misma con una estación ya existente. La ruta puede ser de cualquier tamaño, pero no debe incluir el devolverse en un cruce.
- Si una ciudad que representa la casilla inicial de una compañía todavía no ha sido ocupada por la misma, otros jugadores pueden construir estaciones ahí siempre que dejen una libre para que la compañía pueda ubicar su estación inicial.
- Para la compañía ATE, que comienza en una casilla OO, aplican las siguientes reglas adicionales:
 - Si la ficha en la casilla ya ha sido mejorada a verde, la compañía puede escoger en cuál de las dos ciudades ubicar su estación inicial.
 - Mientras la estación inicial no haya sido ubicada, ni otra compañía puede colocar una estación en esta casilla.

VIII.7 Operar los trenes

Los trenes de cada compañía operan una vez durante su turno en la ronda de operación para obtener ingresos.

- Una ruta consiste en por lo menos dos zonas de ingresos conectadas por una línea ferroviaria.
- Cada ruta debe contener por lo menos una estación de la compañía que opera el tren.
- El número de zonas de ingresos en la ruta de un tren no puede exceder el rango del mismo. Los tipos de trenes son:
 - **Trenes normales** (trenes pequeños para compañías pequeñas, rojos)
Su límite de zonas de ingreso a las que pueden viajar se encuentra impreso en la tarjeta de la compañía. El largo en el tablero de las vías no es importante. No se pueden omitir zonas de ingresos en la ruta.
 - **Trenes plus** (trenes medianos para compañías medianas, azules)
Su límite se encuentra marcado en la tarjeta de compañía, siendo los primeros dos números mostrados el máximo de ciudades y fichas rojas por las que puede pasar, respectivamente. Aquí, tampoco es importante el largo total de la ruta, sólo el número de zonas de ingreso.
 - **Trenes E** (trenes grandes para compañías grandes, verdes)
Su límite se encuentra marcado en la tarjeta de la compañía. En la ruta, pueden omitir ciudades (y sólo ciudades), las que no cuentan para el límite de zonas de ingresos.
- Una ruta no puede contener la misma zona de ingresos más de una vez, pero puede contener a ciudades separadas que se encuentran en la misma casilla. Entonces, una ruta puede contener ambas ciudades de una ficha OO verde, pero no puede ir desde Praha hasta Praha.
- Una ficha roja cuenta como ciudad para calcular cuántas zonas de ingresos se pueden incluir en esta ruta.

- Las fichas rojas son consideradas estaciones terminales.
- Una ruta puede empezar y o terminar en una ciudad donde la compañía no tiene un marcador, y que no tiene espacios libres para estaciones. Sin embargo, la ruta no puede pasar por esa ciudad “bloqueada”.
- Una ruta puede pasar por una ciudad si es que no está completamente bloqueada por estaciones de otras compañías.
- Una ruta no puede pasar por la misma porción de vía ferroviaria dos veces. Sin embargo, una ruta sí puede utilizar sectores separados de una vía que se encuentran en la misma ficha.
- Un tren que llega a una ciudad por una determinada vía, puede dejar la ciudad por cualquier otra.
- Si la compañía posee más de un tren, las rutas recorridas por cada uno deben estar completamente separadas. Pueden encontrarse en zonas de ingresos, siempre que usen distintas secciones de la vía. Un cruce, por ejemplo, sólo puede ser usado por un tren en el turno, porque las dos secciones de vía se unen en ese lugar.

VIII.8 Calcular ganancias

El ingreso total de un tren es la suma de los valores de cada zona de ingreso en su ruta (sin incluir a aquellas ciudades omitidas, en el caso de un tren E). Las ganancias de una compañía corresponden a la suma de ingresos de todos sus trenes.

El valor de ingreso de cada pueblo y ciudad se encuentra impreso en la casilla o ficha. Las fichas rojas tienen distintos valores en distintas fases del juego. El primer valor aplica durante las fases a-c (amarillas), el segundo valor aplica durante las fases d-f (verdes), el tercer valor durante las fases g y h (cafés), y el cuarto valor aplica a las fases i y j (grises). El valor de +50 adicional sólo corresponde a la compañía que hace de esa casilla su casilla inicial.

Primero, el director recoge las ganancias del banco. Después, decide qué hacer con ese dinero.

La decisión de qué hacer con el dinero recae solamente en el director, quien puede elegir entre pagar dividendos o retenerlos en la tesorería de la compañía. Tomando en cuenta que el director es el accionista mayoritario de una compañía, le interesa recibir el dinero en dividendos, para aumentar su fortuna personal. Sin embargo, a veces una compañía necesita dinero extra para construir vías ferroviarias, colocar estaciones, adquirir trenes, comprar compañías o comprar ferrocarriles locales a otros jugadores.

- **Pagar dividendos**

- Cuando se paga el dividendo, los jugadores reciben su parte según la cantidad de acciones que posean. Si es que hay acciones en el banco, se le paga a él.
- La ganancia siempre se redondea hacia arriba. Por ejemplo, si las ganancias totales son 110 K, el dueño del 25% de las acciones recibe 28 K.
- Si es que la compañía paga el dividendo, el valor de sus acciones aumenta. El marcador en la tarjeta de acciones se mueve un espacio hacia la derecha, en el caso de compañías pequeñas y medianas, o

dos espacios hacia la derecha, en el caso de compañías grandes. Si es que el marcador se encuentra lo más a la derecha posible, se queda allí.

- Un marcador que se mueve a un espacio ya ocupado por otro marcador, es ubicado bajo este último.

- **Retener dividendos**

- Si el director decide retener los dividendos, éstos son ubicados en la tesorería de la compañía. Si es que no se pagan los dividendos, el valor de las acciones cae. El marcador en la tarjeta de acciones se mueve un espacio a la izquierda. Si ya no puede moverse más a la izquierda, se queda allí.
- Si un marcador llega a un espacio ocupado, se ubica debajo del que ya se encontraba allí.

VIII.9 Adquisición de una compañía

- Después de operar los trenes, pero antes de comprar nuevos, una compañía tiene la oportunidad de adquirir una o más compañías de menor tamaño. Ambos directores deben estar de acuerdo con esta acción. Si es que se realizan varias adquisiciones, se debe terminar una para pasar a la otra.
- Todas las acciones de la compañía de menor tamaño que estaban en posesión de otros jugadores serán compensadas.
- El director de la compañía más grande debe anunciar el precio por acción de la compañía de menor tamaño que sea entre 50% o 150% del valor de acciones actual. Si el director de la compañía de menor tamaño accede, ocurre la adquisición.
- El precio acordado se le paga a cada accionista en efectivo desde la tesorería de la compañía más grande. Si es que no tiene dinero para pagar, no se puede realizar la transacción (el dinero de la compañía de menor tamaño a adquirir no puede ser utilizado en esta transacción).
- La compañía más grande recibe de la de menor tamaño: su dinero, las ferroviarias locales y los marcadores de estación no colocados en el tablero. Estos marcadores pueden ser utilizados pagando 100 K por cada uno. Las estaciones que se encuentran ubicadas en el mapa se mantienen ahí, y ahora pasan a ser de la compañía más grande (Excepción a la regla es cuando ambas compañías tienen una estación en el mismo espacio. Aquí, se debe retirar una estación, la cual se devuelve a la reserva).
- Los trenes de la compañía más pequeña pueden ser aceptados o descartados.
- Los trenes aceptados pueden cambiarse a un tren de mayor tamaño dando vuelta la carta de tren. La compañía grande debe pagar la diferencia entre el precio nuevo y el viejo al banco. Si es que el valor del nuevo tren es igual o menor al antiguo, no se paga compensación.
- Sólo se pueden descartar o cambiar los trenes cuando ocurre una adquisición.

- El marcador de valor de acciones de la compañía de menor tamaño se retira del juego. Una vez todos los accionarios hayan sido compensados, las acciones de la compañía más pequeña también son retiradas del juego.
- Nota: A diferencia de otros juegos del tipo 18xx, no es necesario tener una ruta entre la compañía más grande y la más pequeña para realizar una adquisición.

VIII.10 Compra de trenes

Al final de su turno de operación, cada compañía bursátil debe ser dueña de un tren que pueda operar (tren rojo para compañías pequeñas, azul para compañías medianas, y verde para compañías grandes). Este requerimiento es válido incluso si una compañía no tiene rutas por las que operar.

La compra de trenes siempre tiene lugar al final del turno de operación de una compañía, de forma tal que no pueda ser utilizada en el mismo turno en que se adquiere. La compra de un tren puede llevar a un cambio de fase (Ver cambio de fase, más abajo).

Se deben seguir las siguientes reglas:

- Y un límite al número de trenes que una compañía puede poseer, el cual depende de la fase del juego y el tamaño de la compañía.
- Una compañía que ya posee su número máximo de trenes no puede comprar un nuevo tren, incluso si es que esta compra provocaría que algunos de sus trenes sean descartados.
- La excepción ocurre si es que un cambio de fase deja a una compañía con el límite máximo de trenes, pero sin un tren que pueda operar. En este caso, la compañía debe comprar un tren que pueda operar, y devolver un tren a la reserva sin compensación.
- Los trenes nuevos son comprados al banco por el precio mostrado en la tarjeta del tren.
- Los trenes nuevos deben ser comprados en orden ascendente.
- Una compañía también puede comprarle trenes a otra compañía, pero sólo después de que se venda el primer tren b. El precio es negociable, pero debe ser de conocimiento público, y de por lo menos 1 K.
- La compra de trenes a otra compañía siempre ocurre durante el turno de la compañía compradora. Una compañía no puede vender trenes durante su turno.
- Los trenes no pueden venderse al banco.
- Los trenes no pueden ser descartados de forma voluntaria, exceptuando cuando se adquiere una compañía más pequeña.
- Una compañía puede ser dueña de trenes más pequeños que los necesarios para operar.

VIII.11 Fondos de emergencia

- Si una compañía debe comprar un tren, pero no tiene capital suficiente para hacerlo, debe recurrir a los fondos de emergencia. El director debe pagar el dinero que sobra de su propia fortuna y/o a través de un préstamo.
- Si es que hay distintos trenes disponibles, el director elige cuál comprar.
- El tren debe ser comprado al banco o la reserva, no a otra compañía.

- El director no puede comprar más de un tren para la compañía con su propia fortuna, o aportar más dinero del necesario para comprar el tren. La compañía debe quedar con 0 K al finalizar la compra.
- Si un director no tiene suficiente capital para comprar el tren, debe pedir un préstamo al banco. Para esto se incurre, además de adquirir una deuda por el monto prestado, en una penalización que cobra interés de un 100% del valor prestado, el cual es restado a la fortuna del director al final del juego. Esta penalización no puede ser pagada al banco.
- Un jugador que ha adquirido una deuda no puede comprar acciones en la siguiente ronda bursátil, a no ser que la deuda se haya pagado completamente. El pago puede realizarse en cualquier momento de la ronda bursátil.
- Una deuda impaga, al igual que el interés de penalización, es restada de la fortuna del jugador al final del juego.
- Nota: A diferencia de otros juegos 18xx, el director de la compañía que no tiene capital suficiente para comprar un tren no puede vender acciones en ese momento para adquirir el dinero necesario. Debe pedir un préstamo.

VIII.12 Cambios de fase

El comienzo de una nueva fase es gatillado por la compra del primer tren de un nuevo tipo, o por la venta del primer tren de un nuevo tipo a una nación extranjera (Ver regla VIII.13). Cada fase tiene limitaciones y beneficios:

- Fase a (Al comienzo de la primera ronda de operación)
 - Fichas amarillas disponibles.
 - Límites de trenes para cada compañía es 3
- Fase b (A partir de la venta del primer tren b)
 - Se permite comprar trenes de otras compañías.
 - Se puede comprar líneas locales.
 - Se pueden comprar acciones de compañías medianas.
- Fase c (A partir de la venta del primer tren c)
 - Sin cambios.
- Fase d (A partir de la venta del primer tren d)
 - Fichas verdes disponibles.
 - El valor verde de las fichas rojas es utilizado.
 - Se pueden comprar acciones de compañías grandes.
- Fase e (A partir de la venta del primer tren e)
 - Si se vende un tren de cuatro vagones (en esta o en cualquier fase próxima), deben descartarse todos los trenes de dos vagones.
 - Límite de trenes para las compañías pequeñas se reduce a 2.
- Fase f (A partir de la venta del primer tren f)
 - Si se vende un tren de 4+4 vagones (en esta o en cualquier fase próxima), deben descartarse todos los trenes de 2+2 vagones.
 - Límite de trenes para las compañías medianas se reduce a 2.
- Fase g (A partir de la venta del primer tren g)
 - Fichas marrones disponibles.
 - El valor marrón de las fichas rojas es utilizado.

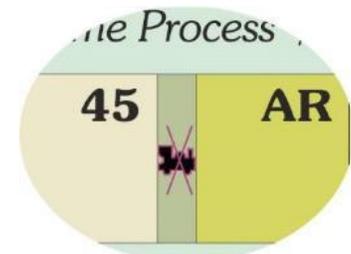
- Si se vende un tren de cinco vagones (en esta o cualquier fase próxima), descartar los trenes de tres vagones.
- Fase h (A partir de la venta del primer tren h)
 - Si se vende un tren de 5+5 vagones (en esta o en cualquier fase próxima), deben descartarse todos los trenes de 3+3 vagones.
 - El límite de trenes para compañías pequeñas se reduce a 1.
- Fase i (A partir de la venta del primer tren i)
 - Las fichas grises están disponibles.
 - El valor gris de las fichas rojas es utilizado.
 - Si se vende un tren 6E (en esta o en cualquier fase próxima), se deben descartar todos los trenes 3E.
 - El límite de trenes para compañías medianas se reduce a 1.
- Fase j (A partir de la venta del primer tren j)
 - Si se vende un tren 8E (en esta o en cualquier fase próxima), se deben descartar todos los trenes 4E.
 - El límite de trenes para compañías grandes se reduce a 2.

Descartar trenes

- Al adquirir un tren, sólo se descartan trenes del mismo tipo, es decir, trenes rojos descartan trenes rojos, y así. Por ejemplo, si es que un tren es adquirido como un tren de cuatro vagones, los de dos vagones son descartados. Si es que es adquirido como un tren 3+3 o un 3E, no se descartan trenes.
- Cuando se vende un tren a una nación extranjera al final un conjunto de rondas operativas, significa que un tren de cada tipo es descartado del juego. Por ejemplo, si el tren vendido a una nación extranjera es un h, hay que descartarse de todos los trenes que deberían ser descartados al vender un tren rojo de cinco vagones, un tren azul de 5+5, y un tren verde 5E.
- Los trenes que sobrepasan el límite debido a un cambio de fase deben ser devueltos a la reserva sin pagarle al banco, y quedan disponibles para ser adquiridos por cualquier compañía.

VIII.13 Remover trenes del juego

Al final de una serie de rondas de operación, la carta de trenes en la parte superior del mazo de cartas ubicado en el banco es descartada del juego, es decir, vendida a una nación extranjera. Esto es simbolizado en el organizador de progreso del juego con una locomotora con rayas cruzadas.



IX. Cambio en el valor de acciones

IX.1 Información general

El valor de las acciones de una compañía se encuentra en la tarjeta de valor de acciones.

IX.2 En una ronda de operación

- Si se paga el dividendo de una compañía a sus accionistas, el valor de las acciones sube moviéndose el marcador un espacio a la derecha, en una

compañía pequeña o mediana, o dos en el caso de una compañía grande. Si es que está en el límite de la tarjeta, no se mueve.

- Si es que no se paga dividendo, el valor de las acciones disminuye, y se mueve el marcador un espacio hacia la izquierda. Si es llega al final de la tarjeta, no se mueve.

IX.3 En una ronda bursátil

- Si es que se venden acciones, el valor de las mismas cae un espacio, sin importar la cantidad de acciones vendidas. Esto se simboliza moviendo el marcador diagonalmente un espacio a la izquierda, ya sea hacia abajo o hacia arriba. Si el marcador se encuentra en el sector de 40, no se mueve.
- Si al final de la ronda bursátil, todas las acciones se encuentran en la mano de distintos jugadores, el valor de las acciones aumenta, lo que implica mover el marcador diagonalmente un espacio hacia la derecha, ya sea hacia arriba o hacia abajo. Si el marcador llega al sector de 370, no se mueve.

La regla siguiente aplica para todos los movimientos: si un marcador llega a un espacio ocupado por otro marcador, debe ubicarse debajo del que se encontraba allí.

X. Fin del juego

X.1 Información general

- Cuando el marcador de progreso del juego llega al último espacio en su tarjeta (120), se juega la última ronda de operación. Después de ésta. El juego se da por finalizado.

X.2 Calculando puntaje

- Los recursos de una compañía, ya sean trenes o capital, no tienen importancia para los puntajes finales.
- Las líneas ferroviarias locales tienen un valor igual a su precio actual (120). A esto se le suma el capital y el valor de las acciones poseídas por cada jugador. Además, se sustrae el interés adquirido al pedir un préstamo al banco, si es que lo hay, además de la posible deuda impaga.
- El jugador con mayor puntaje es el ganador.

XI. Apéndice

XI.1 Líneas locales pequeñas: Línea local	<i>Místní dráha</i>	Fecha
Plan-Tachau	<i>Planá–Tachov</i>	16 de enero, 1895
Melník–Mscheno	<i>Mělník–Mšeno</i>	22 de junio, 1897
Zwittau–Polička	<i>Svitava–Polička</i>	16 de octubre, 1897
Wolframs–Teltsch	<i>Kostelec–Telč</i>	13 de agosto, 1898
Strakonitz–Blatná–Březnitz	<i>Strakonice–Blatná– Březnice s odbočkami</i>	11 de junio, 1899
Starkenbach–Rochlitz	<i>Jilemnice–Rokytnice nad Jizerou</i>	7 de diciembre, 1899

XI.2 Líneas locales medianas: Línea local	<i>Místní dráha</i>	Fecha
Raudnitz–Hospozín	<i>Roudnice–Hospozín</i>	2 de noviembre, 1900
Schweißing–Haid	<i>Svojšín–Bor</i>	20 de septiembre, 1903
Deutschbrod–Tischnowitz	<i>Německý Brod–Tišnov</i>	23 de junio, 1905
Troppau–Grätz	<i>Opava–Grätz</i>	28 de junio, 1905
Hannsdorf–Mährisch Altstadt	<i>Hanušovice–Staré Město</i>	4 de octubre, 1905
Friedland–Bila	<i>Frýdlant–Bílá</i>	16 de agosto, 1908

XI.3 Líneas locales grandes: Línea local	<i>Místní dráha</i>	Fecha
Aujezd–Luhatschowitz	<i>Újezd–Luhačovice</i>	12 de octubre, 1905
Neuhaus–Wobratín	<i>Jindřichův Hradec– Obratany</i>	24 de diciembre, 1906
Opočno–Dobruschka	<i>Opočno–Dobruška</i>	1 de noviembre, 1908
Wekelsdorf–Parschnitz– Trautenau	<i>Teplice–Poříčí–Trutnov</i>	24 de septiembre, 1908
Nezamislitz–Morkowitz	<i>Nezamyslice–Morkovice</i>	30 de noviembre, 1909
Taus–Tachau	<i>Domažlice–Tachov</i>	1 de agosto, 1910

XI.4 Información general de línea local:	pequeña	mediana	grande
#	6	6	6
Ingresos	5	10	20
Ignorar costo de	río	río / colina	río / colina / montaña
Ficha púrpura adicional	verde	verde / marrón	verde / marrón / gris
Puede venderse por el valor actual de sus acciones			

XI.5 Compañías pequeñas (líneas regionales):	Abb.	Casilla inicial	Color	Estaciones
Eisenbahn Karlsbad– Johanngeorgenstadt	EKJ	Karlovy Vary D 4	blanco	3
Ostrau-Friedlander Eisenbahn	OFE	Ostrava C 25	rosa	3
Böhmische Commercialbahn	BCB	Hradek D 16 Králové	naranja	3
Mährische Westbahn	MW	Prerov F 22	turquesa	3
Vereinigte Böhmerwaldbahnen	VBW	Strakonice H 8	verde oscuro	3

XI.6 Compañías medianas (líneas principales):	Abb.	Casilla inicial	Color	Estaciones
Böhmische Nordbahn	BN	Praha E 11	gris	3
Österreichische Nordwestbahn	NW B	Praha E 11	beige	3
Aussig-Teplitzer Eisenbahn	ATE	Teplice B 8	amarillo	3
Buschtährader Eisenbahn	BTE	Cheb D 1	verde claro	3
Kaiser Ferdinands Nordbahn	KFN	Brno G 19	azul claro	3

XI.7 Compañías grandes (Líneas estatales):	Abb.	Home Hex		Color	Estaciones
Sächsische Eisenbahn	Sx	Dresden	A 7 / B 4	rojo	2
Preußische Eisenbahn	Pr	Berlin	B 18 / A 23	negro	2
Bayrische Staatsbahn	By	München	F2 / H4	azul oscuro	2
kk Staatsbahn	kk	Wien	J 14 / I 17	marrón	2
ungar. Staatsbahn	Ug	Budapest	I 23 / G 27	púrpura	2

XI.8 Capital inicial y límite de acciones			
Nº de jugadores		3	4
Capital inicial		350	300
Límite de acciones		14	12

Tipo de tren				Costo	Costo	Costo	#	Fichas	Límite de trenes
a	2			70			5		3 / - / -
b	2	2+		70	80		4		3 / 3 / -
c	3	2+		120	80		4		3 / 3 / -
d	3	3+	3E	120	180	250	4		3 / 3 / 3
e	4	3+	3E	250	180	250	4		2 / 3 / 3
f	4	4+	4E	250	400	350	4		2 / 2 / 3
g	5	4+	4E	350	400	350	4		2 / 2 / 3
h	5	5+	5E	350	500	700	2		1 / 2 / 3
i	5	5+	6E	350	500	800	2		1 / 1 / 3
j	5	5+	8E	350	500	1000	∞		1 / 1 / 2