



Enrique Trigueros
Leonhard Orgler



Libro de juego

18ESPAÑA

Basado en el sistema de juego de ferrocarriles de Francis Tresham

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| 1. Reglas cortas para jugadores experimentados | 3 |
| 2. Glosario | 6 |
| 3. Ejemplo extenso de partida | 7 |
| 4. Notas históricas y de diseño | 15 |
| 5. Reglas para la variante a dos jugadores | 18 |
| 6. Mecenaz | 20 |

José de Salamanca y Mayol,
I marqués de Salamanca
(1811-1883)



Promotor del Ferrocarril de Madrid a Aranjuez, pronto se convirtió en una figura fundamental de los ferrocarriles españoles. Vinculado en especial a la Compañía de los ferrocarriles de Madrid a Zaragoza y a Alicante (MZA), impulsó la construcción de muchos cientos de kilómetros a lo largo de todo el territorio español. Inversor financiero en banca y bolsa, no solo promovió el crecimiento de los ferrocarriles españoles, sino que también llegó a tener negocios en Italia, Portugal e incluso en los Estados Unidos.

La ciudad de Salamanca en el estado de Nueva York debe su nombre al empresario español don José de Salamanca y Mayol.

El libreto que tienes en tus manos es el *Libro de juego de 18España*. En las páginas siguientes encontrarás gran cantidad de información que complementa el *Libro de reglas*. La primera sección de este libro es el conjunto de reglas del juego, reducidas al máximo, con el objeto de que sean para el uso de los jugadores experimentados. Allí no se explican muchas cosas que son sabidas por cualquier jugador habitual de 18xx. Si este es tu primer juego 18xx o no tienes mucha experiencia, pasa por alto esa sección y lee antes de nada el *Libro de reglas*, que es donde se desarrollan por completo las mismas. Aunque no tengas mucha experiencia en juegos 18xx, si acabas cogiendo experiencia en este título, entonces las reglas cortas seguro que serán también una gran ayuda.

A continuación, en este libro encontrarás varias ayudas para los jugadores novatos: un glosario de términos fundamentales, del que gran parte es común a casi todos los juegos 18xx. Aunque en el *Libro de reglas* también se hacen las correspondientes explicaciones, el glosario es algo que, tarde o temprano, debes dominar si quieres ser un jugador habitual de 18xx.

Seguidamente se ofrece un ejemplo extendido de partida, de modo que puedas reproducirla tras la primera lectura de reglas, de forma que interiorices mejor todo ese conjunto de normas.

Lo siguiente que encontrarás en este libreto es un conjunto de notas históricas y de diseño. En el *Libro de reglas* hay numerosas referencias que te dirigen al *Libro de juego*. Será en esta sección donde encontrarás las explicaciones pertinentes. *18España* es un juego que ha pretendido ser lo más histórico posible, aunque haya prevalecido siempre la jugabilidad. Muchos entresijos de diseño y notas históricas pondrán en contexto el porqué de determinadas decisiones de diseño y su justificación.

Finalmente, encontrarás las reglas para jugar la variante para dos jugadores. Puesto que los juegos 18xx realmente están diseñados para más jugadores, en aras de lograr una experiencia de juego más enriquecedora, esta variante incluye un tercer jugador no humano, que también puede llegar a ganar la partida. Confiamos en haber conseguido el realismo suficiente para que estas partidas se disfruten en la misma medida que las partidas a más jugadores.

Muchas gracias.



Lonny & Enrique.

1. REGLAS CORTAS PARA JUGADORES EXPERIMENTADOS

Esta sección está pensada y diseñada para aquellos jugadores ampliamente expertos en juegos 18xx o, en su caso, ampliamente familiarizados con *18España* en particular. De este modo, con explicaciones muy breves concentraremos el conjunto de reglas de este juego.

Todas las reglas llevarán la correspondiente referencia entre paréntesis al texto desarrollado en el *Libro de reglas*, donde podrán ampliar información en caso necesario.

1) Disposición inicial (2.): elige al azar cuatro compañías del norte, seis del sur y seis compañías pequeñas (estándar: CFEA, CFLG, FdLR, FdSB; N, MCP, MZA, A, CRB, ZBP; ZP, MZ, AC, MS, CM, SC). Las demás no entran en juego. Tamaño del banco: ilimitado.

| Jugadores | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---------------------|-----|-----|-----|-----|-----|
| Capital inicial | 500 | 860 | 650 | 520 | 440 |
| Límit. Certificados | 16 | 27 | 20 | 16 | 13 |

2) Consideraciones iniciales: las losetas muestran una cara con las vías de ancho ibérico y la cara contraria con las vías estrechas. Las cartas de tren muestran los trenes de ancho ibérico en un lado y los de vía estrecha (trenes +) en el reverso. Al comprarlos, se colocan por el lado adecuado.

3) Compañías pioneras: ver descripción en 3.1. Para la subasta se procede del siguiente modo (3.2.):

- Jugador 1 subasta pionera 1, jugador 2 subasta pionera 2, etc.
- Puja mínima: valor nominal. Pujas: múltiplos de 5 pts.
- Pionera 1, todos pasan: se reduce el precio en 5 pts., hasta 0 pts.
- Pionera diferente de 1, todos pasan: propietarios de pioneras cobran beneficios. Se retoma la subasta.
- Todas las pioneras deben subastarse.
- Pasar implica salir de la subasta de la pionera, pero permite entrar en las subastas siguientes.
- Orden de turno **para la primera RMV:** jugador con **menos** dinero, el 1; segundo jugador con menos dinero, el 2; etc. En caso de empate, se mantiene el orden que tenían anteriormente.
- Las compañías pioneras cuentan de cara al límite de certificados.

Las compañías grandes y pequeñas pueden comprar pioneras (5.8.):

- entre 1 pta. y su valor facial durante fase 2
- entre 1 pta. y el 150% de su valor facial durante fase 3.
- entre 1 pta. y el 200% de su valor facial durante fase 4.

4) Ronda del mercado de valores (RMV):

- Vender (4.2.): máximo 50% en mercado abierto. Se devalúa un espacio en zigzag por cada acción vendida. No se puede vender si la compañía no ha operado al menos una vez. No se pueden vender compañías pequeñas ni pioneras.
- Devolver préstamos (5.7.2.): se devuelve toda la deuda +50% intereses, redondeando hacia arriba. No se puede comprar mientras haya deuda.
- Comprar (4.3.): máximo 60% (excepción: si se tiene ya el 60% y en una absorción se obtiene una acción extra del 10% de esa compañía, entonces se podría obtener hasta un 100%). No es obligatorio vender hasta volver al 60%, pero sí mantener el límite de certificados (5.1.).
- Lanzar una compañía pequeña (4.3.1.): se decide un valor (entre 70 y 100) y se paga dos veces. Ese es el dinero que entra en la tesorería. Tienen solo una estación (base) y tienen solo un certificado, así como precio de mercado.
- Lanzar una gran compañía (4.3.2.): 40% vendido (grandes compañías del mapa del sur disponibles a partir de fase 3). Eligen valor par (entre 70 y 90 en la fase amarilla y entre 70 y 100 a partir de la fase verde) y reciben este valor x4. Estación base +

una estación adicional disponible; 3 estaciones bloqueadas. Desbloquear las estaciones y la capitalización restante están sujetos a objetivos (ver adelante).

- Lanzar una gran compañía a partir de fase 5 (4.3.2.): necesita el 60%, pero se capitaliza 100% y tiene todas las estaciones disponibles. No está sujeta a objetivos.
- Final RMV: todas las acciones en manos de los jugadores, se revaloriza una columna en zigzag.
- Nuevo orden de turno **para siguiente RMV:** jugador con **más dinero**, el 1; segundo jugador con más dinero, el 2; etc. En caso de empate, se mantiene el orden que tenían anteriormente.

Se consideran certificados: compañías pioneras, acciones y compañías pequeñas.

5) Ronda de operaciones (RO):

- Pioneras pagan beneficios en fases 1-4.
- Construir vías (5.3.):
 - La colocación de losetas es no restrictiva.
 - Los costes de terreno se pagan cuando se colocan losetas amarillas, no en las actualizaciones.
 - Compañías pequeñas: solo ancho ibérico y solo en el sur. Solo una.
 - Grandes compañías: en el norte, solo vías estrechas; en el sur, solo ancho ibérico. Primera loseta gratis, segunda +20. Si se ponen dos, una debe ser amarilla. No se puede colocar amarilla y actualizar esa misma amarilla. Durante la fase amarilla no se puede colocar una segunda loseta por +20.
 - Losetas Aranjuez/Toledo: tienen una fresa dibujada. Aranjuez siempre debe conectarse con Madrid. Se considera que Aranjuez es el pueblo que conecte con Madrid al colocar la loseta.
 - Minas (5.3.3.): cuesta 30 pts. colocar mina. Su colocación es adicional. Se puede colocar una mina (tanto grandes compañías como pequeñas), antes, durante o después de las colocaciones normales. Solo se puede colocar una mina por RO. No se pueden actualizar a losetas verdes con mina, pero sí a losetas verdes sin mina (desmantelar una mina cuesta 30 pts.). Proporcionan ingresos a la **tesorería** de 30/20/10/0 pts. durante las fases amarilla/verde/marrón/gris. Una loseta con mina y ciudad pequeña se considera loseta de mina a efectos de colocar o desmantelar. Desmantelar siempre cuenta como una acción de actualizar, por lo que no es una acción adicional.
- Construir estaciones (5.3.):
 - Colocar estaciones y colocar losetas puede realizarse en cualquier orden.
 - La base se coloca al inicio de la primera RO de la compañía. Su espacio está siempre reservado (tanto para grandes compañías como pequeñas). La base es gratis y no cuenta como acción de colocar estación. El resto de estaciones, 50 pts.
 - Los puertos de montaña **abiertos** tienen dos espacios donde se pueden colocar estaciones.
 - La compañía pequeña MZ y la gran compañía MZA **comparten base en Madrid**. Cualquiera de las dos estaciones iniciales bloquea el espacio. Si ambas están en juego, se colocan las dos fichas en el mismo espacio.
 - No se pueden construir estaciones en las losetas OO mientras alguna compañía tenga allí su base y aún no esté operando.
- Recorrer rutas (5.4.):
 - Trenes de ancho ibérico: zonas rojas del borde del mapa/ciudades pequeñas/grandes/minas/puertos como el número indicado. Solo pueden hacer rutas en el mapa del sur y llegar a un puerto de montaña.
 - Trenes+: primer número zonas rojas del borde del mapa/

ciudades pequeñas/grandes/minas/puertos como el número indicado; segundo número solo ciudades pequeñas/minas/puertos. Solo pueden hacer rutas en el mapa del norte y llegar a un puerto de montaña.

- Las compañías pequeñas no pueden entrar en las zonas rojas ni en puertos de montaña, pero pueden construir hasta allí. Tampoco pueden colocar losetas en el norte ni hacer rutas allí.
- Un tónder puede añadir una ciudad pequeña, un puerto o una mina, puesto que estas cuentan como ciudades pequeñas para el rango **normal** del tren.
- Las compañías **no están obligadas** a realizar las rutas más provechosas posible.
- Puertos de montaña y zonas rojas cuentan como ciudades grandes.

| Tipo | Cant. | Precio | Obsolesc |
|-------|---------|--------|----------|
| 2/1+2 | 10 (+1) | 100 | |
| 3/2+3 | 9 | 200 | |
| 4/3+4 | 7 | 300 | 2/1+2 |
| 5/4+5 | 5 | 500 | |
| 6/5+6 | 3 | 600 | 3/2+3 |
| 8/6+8 | ∞ | 800 | 4/3+4 |

- Puertos marítimos y minas cuentan como ciudades pequeñas.
- Algunos pueblos tienen mina. Están separados. El director decide si el tren para en el pueblo o en la mina, pero nunca en

ambos. Sea cual sea la decisión, cuenta como una parada en ciudad pequeña.

- Una compañía que tenga al menos un tren de ancho ibérico y al menos uno de vía estrecha, deberá hacer las rutas separadas, con los de ancho ibérico en el sur y con los de vía estrecha en el norte. Para ello, cada ruta necesitará cumplir las normas habituales. Un tren de ancho ibérico y uno de vía estrecha no constituyen por sí solos un tren combinado (ver adelante). A estos efectos, el puerto de montaña puede contar tanto para una ruta hacia el sur como hacia el norte.
- Beneficios de las rutas: todos los ingresos por minas y puertos se ingresan inmediatamente en las tesorerías y no cuentan para el total de las rutas.
- No pueden hacerse rutas E-E ni O-O.
- Bonificaciones a las rutas:
 - Barcelona O Madrid + Gijón O Bilbao: +100 pts.
 - Ruta Este-Oeste: +100 pts.
 - Si haces las dos anteriores en una única ruta: +200 pts.
- Administrar ganancias (5.5.):
 - Retener dividendos: el precio se devalúa un espacio a la izquierda en horizontal.
 - Pagar dividendos: en las grandes compañías, el total se divide entre 10. Los beneficios por las acciones en el mercado abierto van a la tesorería. Los de las acciones en la IPO permanecen en el banco. El precio se revaloriza una columna a la derecha horizontalmente.
 - Compañías pequeñas: siempre que reparten dividendos lo hacen al 50-50% entre tesorería y director.
- Absorber una compañía pequeña (5.6.):
 - Las grandes compañías del sur pueden absorber compañías pequeñas durante las fases 3 y 4. Debe haber acuerdo entre ambos directores. No necesitan estar conectadas. Las compañías pequeñas deben haber operado al menos una vez; las grandes no es necesario, pueden absorber en su primera RO.
 - Una gran compañía puede realizar más de una absorción, y puede hacerlo en una misma ronda de operaciones, siempre que cumpla las normas para ello.
 - El director de la pequeña recibe una acción de la gran compañía (de la IPO; si en la IPO no hay, entonces del mercado. Si no hay ni en la IPO ni en el mercado, no se puede realizar una

absorción), y una cantidad de la tesorería de la gran compañía igual al precio actual de mercado de la compañía pequeña.

- La compañía grande recibe todos los bienes de la pequeña.
- No se pueden pedir préstamos para las absorciones.
- La compañía adquirente puede sustituir la estación de la compañía pequeña por una propia, si tiene alguna disponible, o bien eliminar del mapa la estación de la compañía pequeña. Si se retira del mapa la estación de una compañía pequeña, ese espacio queda disponible y libre para que cualquier compañía pueda colocar allí una estación siguiendo las reglas normales. MZ (pequeña) y MZA (grande) comparten el mismo espacio en Madrid. Por lo tanto, **si ambas están en juego** y una compañía absorbe MZ, **nunca** podrá sustituir la estación de MZ en el mapa por una propia, incluso si MZA no ha sido lanzada. Si MZA no está en juego (disposición aleatoria), sí se puede producir la sustitución de la estación de MZ por la de la gran compañía adquirente. Este intercambio de estación es gratis.
- Cuando la partida entra en la fase 5, todas las compañías pequeñas que queden en juego cierran inmediatamente y se retiran de la partida sin compensación.
- Comprar trenes (5.7.):
 - Al final de la RO, una compañía debe tener obligatoriamente al menos un tren. No importa si este tren puede operar o no.
 - Las compañías pequeñas solo pueden tener trenes de ancho ibérico. Las grandes pueden tener cualquier tipo de tren, incluso si no pueden operar con él.
 - El límite de trenes para las compañías grandes y pequeñas viene indicado en su correspondiente tarjeta de estatuto fundacional.
 - Entre compañías: de 1 pta. hasta cualquier precio, **a partir de fase 3**.
 - Compra forzosa: tras vaciar la tesorería y el bolsillo del director, el director decide uno de estos dos procedimientos:
 - 1) Vender acciones: no se puede producir cambio de director en ninguna compañía. Si no le llega vendiendo acciones, no puede vender acciones y debe pedir un préstamo.
 - 2) Pedir préstamos: el mínimo imprescindible para hacer el pago.
 - El director puede elegir solo uno de estos métodos, no ambos.
 - Los préstamos son de los jugadores, no de las compañías.
 - Un jugador con deudas puede pedir más préstamos si se repite el supuesto descrito, pero no podrá comprar ninguna acción hasta que salde la deuda total +50% de interés, redondeando hacia arriba.
 - Ningún tren descartado va al mercado abierto; todos se retiran de la partida.

Exportar un tren (5.9.): al final de cada ciclo de RMV+RO (una, dos o tres, según fase), se exporta un tren.

6) Objetivos, capitalización y estaciones desbloqueadas (6.1):

- Compañías pequeñas: no tienen objetivos.
- Grandes compañías tienen 3 objetivos:
 - 1) Ciudad de destino: basta con que exista una vía continua entre la ficha de estación inicial y la ciudad de destino. No importa que la conexión esté bloqueada y la compañía no necesita un tren con ese rango para cumplir el objetivo. En el mapa se indican las ciudades de destino.
 - 2) Recorrer una ruta que entre en una zona roja.
 - 3) Recorrer una ruta que entre al menos en un puerto.
- No hace falta que los objetivos se alcancen en ningún orden concreto: el primero proporciona el 10% (par x1) de capitalización y una estación desbloqueada; el segundo un 20% (par x2) de capitalización y otra estación desbloqueada; y el tercero el 30% (par x3) de capitalización restante y la última estación desbloqueada.

7) Los puertos de montaña (6.2.):

- Pueden abrirse a partir de fase verde.
- Es una acción adicional a colocar losetas y estaciones.
- Se paga su importe (indicado en el mapa) y se retira la ficha de puerto cerrado. Ahora la compañía que lo ha abierto puede colocar una estación allí si no ha colocado ninguna antes esa misma RO. Paga 50 pts. al banco.
- La segunda compañía que se coloque en el puerto de montaña paga 50 pts. a la compañía que puso su estación primero.
- Una sola compañía no puede ocupar los dos espacios del puerto de montaña, pero sí colocar estaciones en diferentes puertos de montaña.
- Las estaciones bloquean la ruta.
- Cuando un puerto de montaña está abierto cuenta como una ciudad grande a efectos del rango del tren, con valor 50/30/40 respectivamente para las compañías con estación allí (en función del puerto de montaña) y con valor 0 pts. para quienes no tengan estación allí.
- Desde un puerto de montaña abierto se pueden trazar vías estrechas y colocar estaciones en el norte, y se pueden trazar vías de ancho ibérico y colocar estaciones en el sur. También se pueden hacer rutas hacia (o en) el norte o hacia (o en) el sur, si se tienen los dos tipos de trenes. La ficha del puerto de montaña sirve como estación para los requisitos de realizar una ruta. Esto permite realizar rutas a las compañías del norte en el sur (con un tren apropiado) y viceversa.
- Para cruzar de un mapa a otro hace falta tener **un tren combinado**.
- Trenes combinados (6.2.1.):
 - Como máximo solo pueden combinarse dos trenes entre sí.
 - Ambos deben ser de distinto tipo: uno de vía estrecha y otro de ancho ibérico.
 - Uno de los dos trenes debe ser un tren reciclado; el otro no puede serlo.
 - Un tren reciclado es un tren que ya ha salido de la partida por obsolescencia. Para reciclarlo se debe pagar el doble de su valor nominal y, una vez reciclado, se asigna a un tren de la compañía. Su carta se coloca debajo de la carta de tren de la compañía, solo dejando visible su rango. A partir de este momento, estos dos trenes cuentan como un único tren a todos los efectos y no pueden volver a separarse.
 - Si el tren principal (no reciclado) no es un tren permanente, cuando quede obsoleto y se retire de la partida, el tren reciclado se descartará con este.
 - Un tren combinado cuenta solo como un tren de cara al límite de trenes.
 - Una compañía que tiene el límite de trenes SÍ puede reciclar un tren para crear un tren combinado.
 - Una compañía puede tener tantos trenes combinados como permita el límite de trenes en cada momento.
 - Un tren combinado no puede volver a separarse en sus partes integrantes. El tren reciclado permanecerá con el tren principal hasta el final de la partida o hasta que se descarte por obsolescencia.
 - El tren reciclado no puede asignarse a ningún otro tren después de combinarse por primera vez.
 - Las compañías pueden comprar trenes combinados a otras compañías, como cualquier otro tren.
 - El rango de un tren combinado es la suma del rango de las dos cartas de tren que lo componen.
 - Un tren combinado debe usarse para cruzar un puerto de montaña. Si no cruza un puerto de montaña, no puede usarse.
 - Un tren combinado debe pasar, al menos, por una localización de ingresos de cada mapa. El resto de localizaciones pueden

estar en cualquiera de los dos mapas. Incluso las ciudades pequeñas del tren+ pueden estar en cualquiera de los mapas, así como, eventualmente, la ciudad pequeña, puerto o mina que añade un tender proporcionado por la compañía pionera n.º 5, La Maquinista Terrestre y Marítima (MTM). Por lo tanto, un tren combinado sí puede llevar un tender.

- Un tren combinado solo puede pasar por un puerto de montaña en su ruta.
- El reciclaje para crear un tren combinado tiene lugar durante la compra de trenes.
- Las compañías pequeñas no pueden poseer trenes combinados.
- No se puede adquirir un tren combinado en una compra forzosa de trenes (ver 5.7.1. «Compra forzosa de trenes»).
- El tren que proporciona la compañía pionera n.º 3 no puede combinarse.
- Con un puerto de montaña abierto, los dos hexágonos en ambos lados del puerto de montaña se consideran adyacentes a todos los efectos.

8. Fases de la partida (7.):

Fase 1: Consiste en el inicio de la partida e incluye la subasta de las compañías pioneras.

Fase 2: Comienza con la primera RMV de la partida.

- Están disponibles las losetas amarillas y los trenes 2/1+2.
- Durante la fase 2 solo están disponibles las compañías pequeñas del mapa del sur y las grandes compañías del mapa del norte.
- En el mapa del sur solo pueden operar las compañías pequeñas y en el mapa del norte solo las grandes compañías del norte.
- Las compañías (todas) pueden colocar solo una loseta amarilla y, adicionalmente, una loseta de mina.
- Hay solo una RO después de cada RMV.
- No está permitido construir puertos de montaña entre los dos mapas.
- Tanto las compañías pequeñas del sur como las grandes del norte pueden adquirir compañías pioneras por un valor entre 1 pta. y su valor nominal.
- Las minas proporcionan 30 pts.
- Zonas rojas del borde del mapa y puertos proporcionan el valor con fondo amarillo.
- Límite de trenes: compañías pequeñas, 2; grandes compañías, 4.
- No está permitido comprar trenes entre compañías.
- No se pueden combinar trenes.

Fase 3: Comienza con la compra del primer tren 3/2+3.

- Están disponibles las losetas amarillas y verdes.
- Las grandes compañías del mapa del sur están disponibles para su lanzamiento.
- Tanto las compañías pequeñas como todas las grandes pueden adquirir compañías pioneras por un precio entre 1 pta. y el 150% de su valor nominal.
- Las grandes compañías del sur pueden absorber compañías pequeñas.
- Todas las grandes compañías pueden colocar hasta dos losetas y, adicionalmente, una loseta de mina.
- Hay dos RO después de cada RMV.
- Los puertos de montaña entre los dos mapas pueden construirse.
- Las minas proporcionan 20 pts.
- Zonas rojas del borde del mapa y puertos proporcionan el valor con fondo verde.
- Límite de trenes: compañías pequeñas, 2; grandes compañías, 4.
- Está permitido comprar trenes entre compañías.
- No se pueden combinar trenes.

Fase 4: Comienza con la compra del primer tren 4/3+4.

- Están disponibles las losetas amarillas y verdes.

- Los trenes 2 y 1+2 se desguazan (se eliminan de la partida sin compensación).
- Tanto las compañías pequeñas como todas las grandes pueden adquirir compañías pioneras por un precio entre 1 pta. y el 200% de su valor nominal.
- Las minas proporcionan 20 pts.
- Zonas rojas del borde del mapa y puertos proporcionan el valor con fondo verde.
- Límite de trenes: compañías pequeñas, 1; grandes compañías, 3.
- A partir de este momento ya se pueden combinar trenes.

Fase 5: Comienza con la compra del primer tren 5/4+5.

- Están disponibles las losetas amarillas, verdes y marrones.
- Cualquier compañía pequeña que no haya sido absorbida cierra inmediatamente sin compensación.
- Las compañías pioneras que siguen abiertas, cierran.
- Cualquier compañía lanzada a partir de este momento tendrá que vender un 60% para comenzar a operar y recibirá de inmediato la capitalización total, equivalente a su valor par multiplicado por 10. Estas compañías salen con todas sus estaciones disponibles, y no están sujetas a objetivos.
- Hay tres RO después de cada RMV.
- Las minas proporcionan 10 pts.
- Zonas rojas del borde del mapa y puertos proporcionan el valor con fondo marrón.
- Límite de trenes: grandes compañías, 3.

Fase 6: Comienza con la compra del primer tren 6/5+6.

- Están disponibles las losetas amarillas, verdes y marrones.
- Los trenes 3 y 2+3 se eliminan de la partida.

- Las minas proporcionan 10 pts.
- Zonas rojas del borde del mapa y puertos proporcionan el valor con fondo marrón.
- Límite de trenes: grandes compañías, 2.

Phase 7: Comienza con la compra del primer tren 8/6+8.

- Están disponibles las losetas amarillas, verdes, marrones y grises.
- Los trenes 4 y los 3+4 se eliminan de la partida.
- Se funda la RENFE y se desencadena el final de la partida (ver abajo).
- Las minas proporcionan 0 pts.
- Zonas rojas del borde del mapa y puertos proporcionan el valor con fondo gris.
- Límite de trenes: grandes compañías, 2.

9) Final de la partida (8.):

Con la compra o exportación del **segundo** tren 8/6+8 se desencadena el final de la partida. Se termina la RO en curso (no el ciclo completo) y se procede a la última RMV. Tras la última RMV se realizan tres RO. Las dos primeras con normalidad. En la tercera, cada vez que opere una compañía del norte, esta multiplica **por dos** los ingresos de la ruta y mueve dos veces la ficha del precio de las acciones (dos columnas a la derecha). Cuando termine esta RO especial, la partida finaliza.

Para determinar el ganador (7.1): suma todo el efectivo + el valor total de tu cartera de acciones. A esta cantidad debes sustraerle, en su caso, el total de deudas que tengas + 50% de interés sobre esa deuda, redondeando hacia arriba.

El jugador con más dinero gana la partida. En el improbable caso de empate, el que dirija la compañía del norte con mejor valor de mercado. Si persiste el empate, gana el jugador con la carta de orden de tuno más baja.

GLOSARIO

Acción: una acción representa una participación del 10% de una gran compañía. El certificado de director del 20% representa la posesión de dos acciones. No confundir con el hecho de realizar una «acción» en tu turno.

Alcance de un tren: viene determinado por un factor numérico en cada carta de tren, y dicho factor indica la capacidad que tiene el tren para alcanzar un número determinado de localizaciones de ingresos (ver abajo).

Certificado: se trata de cada carta de compañía pionera o de acciones. Nótese que un certificado de director de una gran compañía representa dos acciones del 10%, pero solo un certificado.

Ciudades grandes: vienen representadas en el mapa o en las losetas que sobre el mapa se irán colocando mediante uno o más círculos grandes. Algunos de estos círculos muestran el escudo de una compañía, que representa su localización inicial. Varios círculos **unidos** en un mismo hexágono o loseta representan una única ciudad. Estos círculos grandes sirven para colocar estaciones en ellos.

Ciudades pequeñas: vienen representadas en el mapa o en las losetas que sobre el mapa se irán colocando mediante uno o más círculos o barras pequeños de color negro. Representan exactamente lo mismo.

Conexión: existe conexión entre dos puntos si puede trazarse una ruta entre ambos puntos según la primera explicación de ruta (ver abajo).

Director: es el poseedor del certificado de director de una compañía, que equivale al 20% de la misma en las grandes compañías. Normalmente es el máximo accionista, aunque esta segunda condición no es siempre real, puesto que puede estar igualado con uno o más jugadores en cuanto al porcentaje que tiene de una compañía. Las compañías pequeñas tienen un solo un certificado, que siempre es el certificado de director.

Estación: se representan mediante fichas de cada una de las compañías. Las estaciones se colocan en las ciudades grandes, en cualquiera de los espacios disponibles que pueda tener dicha

ciudad. Las estaciones sirven para garantizar el paso de los trenes a través de las ciudades donde están y, al mismo tiempo, para tratar de bloquear esas rutas a otras compañías.

Estación inicial: siempre está en una ciudad grande y viene representada en el tablero del mapa mediante el dibujo del logotipo de la compañía correspondiente. Cuando una compañía comienza a operar, lo primero que hace es colocar su estación inicial en la ciudad correspondiente. En ocasiones la estación inicial se denomina también «estación base». Es exactamente lo mismo. Por ejemplo, la compañía CRB tiene su localización inicial en Badajoz, donde está impreso en el mapa su logotipo. Ahí deberá colocarse su estación inicial o estación base.

Exportación de trenes: al final de cada ciclo completo de rondas de operaciones (ver abajo) se retira una carta de tren de la partida. Representa una exportación del tren a otro país.

Fases: la partida se desarrolla pasando por diferentes fases, que se asocian a diferentes colores (amarillo, verde, marrón y gris, en este orden). Las fases y colores representan el paso del tiempo, y el paso del tiempo tiene diferentes consecuencias: obsolescencia de trenes viejos, nuevos y mejores trenes, construcción de nudos ferroviarios más complejos, posibilidad de construcción de los puertos de montaña, etc. Los cambios de fase son de suma importancia.

Lanzar: una compañía que no está operando y que cumple los requisitos para comenzar a operar en la siguiente ronda de operaciones es una compañía que se ha lanzado al mercado. Otro modo de decirlo es que lanzar una compañía es hacer que una compañía que no estaba operando comience a hacerlo, al haber cumplido los requisitos para su lanzamiento.

Localización de ingresos: se trata de toda ubicación del tablero del mapa que proporcione ingresos a una compañía durante sus rutas; es decir: ciudades pequeñas y grandes, puertos marítimos, puertos de montaña, minas y zonas rojas del borde del mapa.

Mercado abierto: es el espacio del tablero del mercado de valores donde se colocan las acciones que se venden a lo largo de la partida.

Mercado de valores: viene representado por un gráfico en zigzag con una serie de valores numéricos indicados en cada columna del gráfico. Esos números indican el valor de las acciones de una compañía cuando esta tiene allí una ficha. A veces puede llamarse bolsa o bolsa de valores. También nos referiremos a este como gráfico del precio de las acciones.

Oferta pública inicial: u oferta inicial, del inglés IPO (*initial public offering*), es la cantidad de acciones que una compañía tiene disponible para su venta al valor par (ver abajo la definición de valor par). Si en estas reglas nos referimos a la oferta inicial con siglas, usaremos las estandarizadas IPO.

Puerto marítimo: aunque en España hay multitud de ciudades con puerto, en tanto el país está rodeado de mar en su mayor parte, en el juego solo hay unos pocos puertos. Se identifican porque están representados por un ancla dibujada en el puerto correspondiente. Siempre que se habla de puerto en las reglas, se entiende que se trata de un puerto marítimo. Para los puertos de montaña, siempre se añadirá la expresión «de montaña».

Puerto de montaña: hay cuatro en el juego y su misión es conectar los dos mapas, el principal y el del norte. Para que se produzca dicha conexión, alguna compañía debe construir estos puertos de montaña. Vienen representados por dos círculos iguales a los de las ciudades grandes.

Ronda del mercado de valores (RMV): ronda en la que los jugadores, con su dinero personal, venden y compran acciones. Con frecuencia, en las reglas se hará referencia mediante la sigla RMV.

Ronda de operaciones (RO): ronda en la que las compañías, dirigidas por su director, operan en el mapa, colocando vías y estaciones, recorriendo rutas, etc. Con frecuencia, en las reglas se hará referencia mediante la sigla RO.

Ruta: existen tres formas distintas de entender qué es una ruta: a) de cara a construir losetas y estaciones (conexión) se trata de un tramo de vía de cualquier longitud, ininterrumpido y que contenga, al menos, una estación de la compañía que está operando; b) para realizar rutas, es el recorrido que realiza cada tren durante una ronda de operaciones (viene determinado por la longitud de la ruta según se ha explicado en la primera acepción y por el alcance del tren); y c) de cara a conseguir alcanzar la ciudad de destino (ver 6.1.1. «Objetivos» en el *Libro de reglas*), las ciudades completamente ocupadas por estaciones no bloquean esta ruta.

Ruta bloqueada: una ruta se considera que está bloqueada cuando llega a una ciudad grande en la que todos los espacios de estación están ocupados por estaciones no pertenecientes a la compañía que opera. Justo en ese punto es donde la ruta queda bloqueada.

Tarjeta de estatuto fundacional: cada una de estas tarjetas representa a una compañía grande o pequeña. De algún modo,

representan todo el conglomerado de la empresa. Sobre estas tarjetas se acumulan todas las posesiones de la compañía: compañías pioneras, dinero (que forma la tesorería), trenes y fichas de estación. En ocasiones se la puede citar simplemente como tarjeta de la compañía.

Tesorería: es el dinero que una compañía tiene en cada momento en su tarjeta de estatuto fundacional. La tesorería puede llegar a tener un valor de 0 pts., pero nunca un valor negativo.

Tren: los trenes vienen representados mediante cartas. En el anverso vienen los trenes de ancho ibérico y en el reverso los de vía estrecha. Los trenes están apilados en un mazo, ordenados de los más pequeños a los más grandes. Cuando se compran todos los trenes de un tipo pasan a estar disponibles los trenes del tipo siguiente, mejores que los anteriores. Cada compra o exportación de un nuevo tipo de tren desencadena un cambio de fase y, por lo tanto, hace avanzar la partida. Los trenes también representan el paso del tiempo. Cada tipo de tren tiene un número entero (vía ancha) o una suma de dos números (vía estrecha). Estos números indican el alcance del tren; es decir, el número de localizaciones de ingresos que puede alcanzar ese tren.

Valor de mercado: a diferencia del valor par, que es inamovible, el valor de mercado oscila durante la partida, y es en cada momento el valor que está indicado en el gráfico del precio de las acciones para cada compañía.

Valor par: es el valor de las acciones predeterminado por el director de una compañía en el momento de comprar el primer certificado de dicha compañía. Todas las acciones que se compran en la IPO (u oferta inicial) se pagan siempre al valor par. Este valor está en contraposición al valor de mercado, y se indica en una casilla en el tablero del gráfico del precio de las acciones. El tablero del mercado de valores contiene el gráfico del precio de las acciones, casillas para los valores par y el mercado abierto.

Vías: vienen representadas por las losetas hexagonales. En una cara de estas losetas aparece una línea continua de color negro; representan las vías de ancho ibérico. En el otro lado, el mismo tipo de vía se ve con una línea discontinua en blanco y negro; representan las vías estrechas. Estas losetas se unen entre sí, formando tramos de vías cada vez más largos, hasta que llegan a un destino o quedan interrumpidas. Algunas vías ya están preimpresas en algunos hexágonos del mapa. Si están en hexágonos de color amarillo, podrán actualizarse con posterioridad; si están en hexágonos grises, esas vías ya no podrán actualizarse en ningún momento y permanecerán en ese estado durante toda la partida.

Zonas rojas del borde del mapa: representan destinos que no son inmediatamente adyacentes a los hexágonos que las circundan, sino que son destinos lejanos. Cada zona roja tiene una o más líneas negras en forma de punta de flecha, que representan las vías a las que se pueden conectar las vías que los jugadores van colocando a lo largo de la partida.

EJEMPLO EXTENSO DE PARTIDA

Lucas, Paula, Aniol y Uma se disponen a jugar una partida de *18España*. Cogen las cartas de orden de turno del 1 al 4 y se las reparten al azar. Lucas recibe la carta con el número 1, por lo que se sienta en la mesa y, en el orden de las agujas del reloj, se sientan los que han obtenido el 2, el 3 y el 4: Uma, Paula y Aniol.

La partida utiliza la disposición inicial aleatoria, por lo que las compañías en juego son las siguientes:

Norte: CFLG, SFVA, CFEA y FdC.

Pequeñas del sur: ZP, MS, SC, AC, CM y MH.

Grandes del sur: TBF, AVT, A, N, MCP y GSSR.

La compañía pionera n.º 6 contiene una acción del 10% del FdC.

La compañía pionera n.º 7 contiene el certificado de director del 20% de la SFVA.



Los jugadores ya están preparados para comenzar la partida, que se inicia con la subasta de las compañías pioneras. Al ser cuatro jugadores, cada uno de ellos tiene 650 pts. de capital inicial.

Subasta de las compañías pioneras

Lucas comienza la subasta de la pionera n.º 1 y puja 20 pts. Uma pasa, Paula puja 25 y Aniol 30. Lucas y Paula pasan y Aniol paga 30 pts. al banco para llevarse la Compañía del Ferrocarril de la Habana a Güines.

Uma es la jugadora con el n.º 2, así que abre la subasta del Ferrocarril de Barcelona a Mataró. Puja 60. Paula sube a 80 y Aniol a 90. Lucas pasa. Uma también pasa y Paula puja 95. Aniol pasa y Paula se lleva la compañía y el tren que proporciona la compañía por 95 pts., que paga al banco.

Es el turno de la pionera n.º 3, que inicia Paula. Puja 90. Aniol puja 95 y Lucas pasa. Uma puja 100 pts., Paula pasa y Aniol puja 105. Uma pasa y Aniol consigue la Compañía del Ferrocarril de Madrid a Aranjuez por 105 pts., que paga al banco.

Aniol pasa en la compañía pionera n.º 4, así que Lucas puja 120 pts. por la Compañía del Ferrocarril de Alar del Rey a Santander. Uma pasa y Paula puja 125 pts. Lucas pasa y Paula es la ganadora de la subasta, pagando al banco 125 pts.

Es el turno de la pionera n.º 5, La Maquinista Terrestre y Marítima, y de nuevo le toca a Lucas empezar la subasta, una vez que todos los jugadores han iniciado ya una. Lucas puja 145 pts. y los demás jugadores pasan consecutivamente. Lucas paga al banco esa cantidad por La Maquinista y se lleva la compañía pionera, junto con las cinco cartas de tónder que vienen con esta.

Como en la disposición inicial no salió la gran compañía del sur CRB, la pionera n.º 6 se subasta por su lado del Ferrocarril Vasco-Navarro. Uma puja 160. Paula y Aniol pasan, y Lucas puja 165. Aniol pasa y Lucas obtiene la compañía y el certificado del 10% de la compañía FdC.

Paula debe iniciar o pasar en la última subasta de compañías pioneras, el Ferrocarril de Carreño, que proporciona el certificado de director del 20% de la SFVA. Paula puja 170 y Uma sobrepuja con 180. Aniol y Lucas pasan. Paula puja 185. Uma pasa y Paula paga al banco 185 pts., y recibe tanto la compañía pionera como el certificado correspondiente. Ahora debe indicar el valor par de SFVA, que establece en 90 pts. (el máximo permitido para una compañía del norte durante la fase amarilla de la partida). Coloca una ficha en el tablero del gráfico del precio de las acciones, en el espacio de 90 pts. de los valores par, y otra en la columna correspondiente a 90 pts. del gráfico del precio de las acciones.

Para determinar el orden de turno en la primera ronda del mercado de valores de la partida comprobamos quién tiene menos dinero. Paula tiene 245 pts., por lo que recibe la prioridad, la carta con el n.º 1. Le sigue Lucas con 340 pts., y recibe la carta con el n.º 2. Aniol tiene 515 y recibe la carta n.º 3 y, finalmente, Uma recibe la carta con el n.º 4, al ser la que tiene más dinero, 650 pts., pues no ha obtenido ninguna compañía pionera durante las subastas.

Ronda del mercado de valores (RMV1)

Paula compra el certificado de director de la compañía

pequeña AC, a un valor de 100 pts. (el máximo permitido) y paga esa cantidad dos veces al banco. Como es una compañía pequeña, ya puede operar en la primera ronda de operaciones de la partida. Paula recibe el certificado de director y el estatuto fundacional de AC, junto con 200 pts. en su tesorería. Coloca la ficha del precio de las acciones en la casilla de 100 del gráfico del precio de las acciones.

Lucas compra el certificado de director de la compañía FdC, estableciendo su valor par en 90 pts. (el máximo permitido para una compañía del norte durante la fase amarilla de la partida). Lucas paga el valor par dos veces al banco, puesto que el certificado de director, aun siendo un único certificado, representa dos acciones, así que paga 180 pts. al banco. De este modo, ya tiene tres acciones de esta compañía, pues ya había conseguido una acción junto a la pionera n.º 6. Coloca la ficha del precio de las acciones en la casilla de 90 del gráfico del precio de las acciones, bajo la ficha de SFVA, que ya estaba allí desde que Paula estableció su valor par al obtener la compañía pionera n.º 7. También coloca una ficha en la casilla de 90 de los valores par.

Aniol decide lanzar otra compañía pequeña, ZP, también al máximo de su valor, 100 pts. en este caso. Paga 200 pts. al banco y la compañía está disponible para operar. Aniol recibe el certificado de director y el estatuto fundacional de AC, junto con 200 pts. en su

tesorería. Coloca la ficha del precio de las acciones en la casilla de 100 del gráfico del precio de las acciones, bajo la ficha de AC.

Uma compra el certificado de director de la compañía CFLG, estableciendo su valor par en 70 pts. Uma paga el valor par dos veces al banco, puesto que el certificado de director, aun siendo un único certificado, representa dos acciones, así que paga 140 pts. al banco y recibe el certificado de director. Coloca la ficha del precio de las acciones en la casilla de 70 del gráfico del precio de las acciones, y la ficha de valor par en la casilla de 70.

Paula ya no tiene más acciones disponibles, pues no tiene dinero suficiente para comprar nada, y tampoco puede vender nada (las compañías pequeñas no se pueden vender nunca y las acciones que tiene de la SFVA no se pueden vender por varios motivos: no ha operado todavía; aparte del certificado de director, nadie tiene al menos dos acciones, etc.). Por lo tanto, el turno pasa de nuevo a Lucas, que compra la cuarta acción del FdC por 90 pts. Al ser la cuarta (40% vendido), la compañía se lanza y Lucas recibe el estatuto fundacional de la compañía, con cuatro veces su valor par en la tesorería (90x4=360) y con cinco fichas de estación. Coloca dos de ellas en el espacio de estaciones disponibles, y las otras tres en el espacio de estaciones bloqueadas. La compañía está preparada para operar en la siguiente ronda de operaciones.

Aniol lanza otra compañía pequeña. Esta vez se trata de CM y también al máximo de su valor, 100 pts. Paga 200 pts. al banco y la compañía está disponible para operar. Aniol recibe el certificado de director y el estatuto fundacional de CM, junto con 200 pts. en su tesorería. Coloca la ficha del precio de las acciones en la casilla de 100 del gráfico del precio de las acciones, bajo la ficha de ZP.

Uma compra el certificado de la compañía pequeña SC, a un valor de 90 pts. y paga esa cantidad dos veces al banco. Como el resto de compañías pequeñas, ya puede operar en la primera ronda de operaciones de la partida. Uma recibe el certificado de director y el estatuto fundacional de SC, junto con 180 pts. en su tesorería. Coloca la ficha del precio de las acciones en la casilla de 90 del gráfico del precio de las acciones, bajo la ficha de FdC.

Paula ya no tiene acciones disponibles y pasa, y Lucas pasa también. Aniol compra una acción del FdC por 90 pts., que se pagan al banco. Aniol recibe el correspondiente certificado del 10%.

Uma lanza una nueva compañía pequeña. Esta vez es MS, y establece su valor en 90 pts., que paga dos veces al banco. Como el resto de compañías pequeñas, ya puede operar en la primera ronda de operaciones de la partida. Uma recibe el certificado de director y el estatuto fundacional de MS, junto con 180 pts. en su tesorería. Coloca la ficha del precio de las acciones en la casilla de 90 del gráfico del precio de las acciones, bajo la ficha de SC.

Lucas pasa de nuevo y Uma es la única que tiene dinero para poder seguir actuando en la ronda del mercado de valores, así que compra una acción de la CFLG, a 70 pts. pagándolas al banco. Lucas vuelve a pasar y Uma compra la cuarta acción de la CFLG. Con estas dos acciones se completa el 40% necesario para lanzar una compañía, así que recibe el estatuto fundacional de la compañía, con cuatro veces su valor par en la tesorería (70x4=280) y con cinco fichas de estación. Coloca dos de ellas en el espacio de estaciones disponibles, y las otras tres en el espacio de estaciones bloqueadas. La compañía está preparada para operar en la siguiente ronda de operaciones.

En este momento todos pasan consecutivamente, dando fin a la ronda del mercado de valores. A partir de ahora, el nuevo orden de turno para el resto de rondas del mercado de valores siempre se hará del mismo modo: el 1 para el que tenga más dinero, el 2 para el segundo con más dinero, etc.

Por tanto, se establece el nuevo orden de turno para la siguiente ronda del mercado de valores: Lucas recibe la carta n.º 1 (tiene 70 pts.), Paula el n.º 2 (con 45 pts.), Aniol el n.º 3 (con 25 pts.) y Uma el



n.º 4 y último (con 10 pts.).

Una vez que ha finalizado la ronda del mercado de valores, tiene lugar la primera ronda de operaciones, donde las compañías realizarán sus acciones, empezando con la de mayor precio y terminando con la de menor valor. En el caso de que dos o más compañías tengan el mismo valor inicial, primero opera la compañía que tenga su ficha en el gráfico del precio de las acciones en la parte superior de la pila, y de ahí hacia abajo.

El orden queda de la siguiente manera:

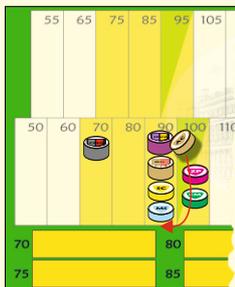
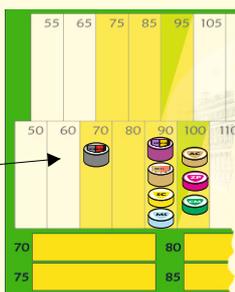
Ronda de operaciones (RO1.1 de 1)

En primer lugar, todas las compañías pioneras pagan a sus propietarios el valor establecido en cada uno de los certificados.

Lucas recibe 10 pts. por La Maquinista y 20 pts. por el Ferrocarril Vasco-Navarro. Paula recibe 10 pts. por el Ferrocarril de Barcelona a Mataró, 20 pts. por el Ferrocarril de Alar del Rey y 30 pts. por el Ferrocarril de Carreño. Aniol recibe 5 pts. por el Ferrocarril de La Habana a Güines y 15 pts. por el Ferrocarril de Madrid a Aranjuez. Uma no recibe nada, puesto que no obtuvo ninguna compañía pionera durante la subasta inicial.

Solo están disponibles las losetas amarillas, puesto que estamos en la fase 2 de la partida.

Ahora la primera compañía en operar es AC. Lo primero que hace es colocar su estación inicial en el hexágono correspondiente del mapa: Albacete (hexágono H28). Ahora la compañía gasta 30 pts. de su tesorería para colocar una loseta en su hexágono inicial, debido a los costes por terreno de montaña. Coloca una recta, orientada hacia los hexágonos G27 e I29. Como es la primera ronda de



operaciones de la compañía, esta no tiene trenes, así que cuenta como si hubiera repartido unos dividendos de 0 pts., por lo que su precio de mercado se devalúa una columna a la izquierda. Paula coloca la ficha del valor de las acciones de AC en el espacio de 90, debajo de la pila que allí hay, en concreto debajo de la ficha de MS, y le da la vuelta a la ficha de AC para que se sepa que esta compañía ya ha operado. Ahora compra un tren-2 por 100 pts., que paga la tesorería de la compañía al banco. Por último, Paula, en tanto directora de la compañía AC, decide comprar por 60 pts. su propia compañía pionera del Ferrocarril de Barcelona a Mataró, que le proporciona otro tren. Acto seguido, la compañía pionera cierra y se retira de la partida.

Es el turno de ZP, cuyo director es Aniol. Coloca la estación inicial en Zaragoza (hexágono J20) y coloca allí una loseta OO, tal y como indica el hexágono, pagando 20 pts. al banco por los costes de terreno por el río. Como la loseta OO tiene dos espacios donde colocar la estación inicial de ZP, Aniol decide colocar su estación orientada hacia Lérida (hexágono K19). El otro espacio para estaciones de la loseta OO está orientado hacia Calatayud (hexágono I21). Como es la primera ronda de operaciones de la compañía, esta no tiene trenes, así que cuenta como si hubiera repartido unos dividendos de 0 pts., por lo que su precio de mercado se devalúa una columna a la izquierda. Aniol coloca la ficha del valor de las acciones de ZP en el espacio de 90, debajo de la pila que allí hay, en concreto debajo de la ficha de AC, y le da la vuelta a la ficha

de ZP para que se sepa que esta compañía ya ha operado. Ahora compra un tren-2 por 100 pts., que paga la tesorería de la compañía al banco. Termina su turno.

Continúa Aniol, esta vez con la compañía CM. Coloca la estación inicial en Córdoba (E29) y paga 10 pts. para colocar una loseta allí debido a los costes de terreno por río. Orienta la loseta hacia los hexágonos E31 y F28. A continuación, compra un tender a La Maquinista, compañía pionera que pertenece a Lucas. Por esta compra, Aniol paga 60 pts. al banco y 20 pts. a Lucas. Aniol se compra ahora a sí mismo la compañía pionera del Ferrocarril de La Habana a Güines por 20 pts., que van a su dinero personal. En este momento de la partida, el precio máximo por el que se puede comprar una compañía pionera es su valor nominal. Por lo tanto, CM compra el Ferrocarril de La Habana a Güines por el máximo permitido. Decide usar la capacidad de la compañía pionera para construir una vía en un hexágono de mina de forma gratuita, y coloca la loseta en el hexágono E31, orientada hacia Málaga (E33). La compañía pionera cierra tras usar su capacidad, por lo que se retira de la partida. Como es la primera ronda de operaciones de la compañía, esta no tiene trenes, así que cuenta como si hubiera repartido unos dividendos de 0 pts., por lo que su precio de mercado se devalúa una columna a la izquierda. Aniol coloca la ficha del valor de las acciones de CM en el espacio de 90, debajo de la pila que allí hay, en concreto debajo de la ficha de ZP, y le da la vuelta a la ficha de CM para que se sepa que esta compañía ya ha operado. Ahora CM debe comprar un tren obligatoriamente, pero el precio de los trenes es de 100 pts. y solo tiene 90 pts. en su tesorería. Esto obliga a Aniol a pagar de su bolsillo la diferencia. Como tiene 65 pts. no tiene problema en pagar las 10 pts. que faltan para el tren, así que compra un tren-2 y se queda con 0 pts. en la tesorería de CM y 55 pts. en su capital personal. Termina su turno.

Le toca el turno a la gran compañía del norte FdC, que dirige Lucas. Coloca su estación inicial en Santander (I5). Como Santander ya tiene el hexágono impreso en amarillo, no tiene por qué colocar una loseta allí (las losetas impresas en el mapa cuentan como una loseta colocada a todos los efectos), así que usa su acción de colocar losetas para colocar una loseta en Torrelavega (H3), orientada hacia Llanes (G5). FdC compra un tender, pagando 80 pts. de su tesorería, de las que 60 pts. van al banco y 20 pts. al capital personal del propio Lucas, dueño de La Maquinista, la pionera que proporciona los tenderes. Como es la primera ronda de operaciones de la compañía, esta no tiene trenes, así que cuenta como si hubiera repartido unos dividendos de 0 pts., por lo que su precio de mercado se devalúa una columna a la izquierda. Lucas coloca la ficha del valor de las acciones del FdC en el espacio de 80, y le da la vuelta a la ficha del FdC para que se sepa que esta compañía ya ha operado. El FdC compra dos trenes-1+2 y paga 200 pts. al banco. Termina su turno.

Le toca a SC, dirigida por Uma. Paga 20 pts. por los costes de terreno de río en Sevilla (C31) y coloca allí su estación inicial, orientada hacia Cádiz (C33). Como es una loseta OO, tiene otro espacio disponible, que está orientado hacia el hexágono D32. Ahora compra un tender, pagando 20 pts. a Lucas y 60 pts. al banco. Como es la primera ronda de operaciones de la compañía, esta no tiene trenes, así que cuenta



como si hubiera repartido unos dividendos de 0 pts., por lo que su precio de mercado se devalúa una columna a la izquierda. Uma coloca la ficha del valor de las acciones de SC en el espacio de 80, bajo la ficha de FdC, y le da la vuelta a la ficha de SC para que se sepa que esta compañía ya ha operado. Ahora la compañía solo tiene 80 pts. y el tren más barato vale 100 pts. Además, Uma solo tiene 10 pts. en su dinero personal, que no cubre el total que falta para la compra de un tren. Contando el dinero de la compañía y el de Uma aún faltan 10 pts. para poder comprar un tren, por lo que se produce una compra forzosa de trenes. El importe que falta se puede obtener de dos modos diferentes: o bien vendiendo acciones hasta alcanzar el mínimo imprescindible necesario para la compra del tren más barato, sujeto a las reglas de venta de acciones y sin producir ningún cambio de dirección en ninguna compañía, o bien pidiendo un préstamo del importe exacto que falta para adquirir el tren, en este caso de 10 pts. Aunque Uma quisiera vender acciones, no podría hacerlo, porque las únicas acciones que se pueden vender en el mercado son las de las grandes compañías, pero las acciones que tiene de CFLG no puede venderlas todavía, ya que esta compañía aún no ha operado ninguna vez, requisito indispensable para poder vender acciones de una compañía, así que pide un préstamo de 10 pts. y compra un tren-2 para la compañía SC.

Le toca el turno a MS, también dirigida por Uma. Paga 20 pts. por costes de terreno por río en Mérida (C27) y coloca allí su ficha de estación. Coloca la loseta orientada hacia Cáceres (C25) y Badajoz (B26). Como es la primera ronda de operaciones de la compañía, esta no tiene trenes, así que cuenta como si hubiera repartido unos dividendos de 0 pts., por lo que su precio de mercado se devalúa una columna a la izquierda. Uma coloca la ficha del valor de las acciones de MS en el espacio de 80, en lo bajo de la pila de fichas que hay allí, en concreto debajo de la ficha de SC, y le da la vuelta a la ficha de MS para que se sepa que esta compañía ya ha operado. Ahora compra un tren-2 por 100 pts., que paga al banco. Termina su turno.

Uma dirige también la última de las compañías en juego en esta primera ronda de operaciones de la partida. Se trata de la gran compañía del norte CFLG, con su base en Gijón (E3), donde coloca la estación inicial y una loseta de tipo Y, tal y como indica el mapa. La colocación de esta loseta no tiene coste, porque no se indica ningún tipo de terreno especial ni precio en el hexágono, y Uma orienta la loseta hacia Candás (D2) y el puerto de Gijón (E1). CFLG compra un tender a Lucas, pagándole 20 pts. a él y otras 60 pts. al banco. Como es la primera ronda de operaciones de la compañía, esta no tiene trenes, así que cuenta como si hubiera repartido unos dividendos de 0 pts., por lo que su precio de mercado se devalúa una columna a la izquierda. Uma coloca la ficha del valor de las acciones de CFLG en el espacio de 60, y le da la vuelta a la ficha de CFLG para que se sepa que esta compañía ya ha operado. Con las 200 pts. que le quedan a la compañía, esta compra un tren-2 y un tren-1+2. Con el fin de su turno, termina también la primera ronda de operaciones de la partida.

Se retira de la partida el tren que está en lo alto de la pila de trenes disponibles (tened en cuenta que los trenes actualmente disponibles están en un espacio del tablero distinto de donde están los trenes futuros, pero representan los trenes que están en lo alto del mazo). Es un tren-2, que resulta ser el último, por lo que no se produce ningún cambio de fase.

Se les da la vuelta a todas las fichas del precio de las acciones, sin cambiar su posición, dejándolas preparadas para la siguiente ronda de operaciones.

Ronda del mercado de valores (RMV2)

Lucas tiene la prioridad en la ronda del mercado de valores y compra una acción de SFVA por 90 pts., pagadas al banco.

Paula compra y paga al banco la cuarta acción de SFVA, necesaria para lanzar la compañía, así que recibe el estatuto fundacional de la

compañía, con cuatro veces su valor par en la tesorería ($90 \times 4 = 360$) y con cinco fichas de estación. Coloca dos de ellas en el espacio de estaciones disponibles, y las otras tres en el espacio de estaciones bloqueadas. La compañía está preparada para operar en la siguiente ronda de operaciones.

Aniol y Uma pasan (no tienen dinero suficiente para hacer nada más) y Lucas se gasta las 90 pts. restantes en otra acción de SFVA, quedándose sin dinero. Paula compra una acción de la CFLG por 70 pts.

Después de Paula, todos pasan consecutivamente, incluida la propia Paula, con lo que finaliza la ronda del mercado de valores y se establece el nuevo orden para la siguiente ronda del mercado de valores.

Aniol recibe la prioridad (carta n.º 1) porque, con 55 pts., es el que tiene más dinero. Le sigue Paula, que tiene solo 5 pts., y recibe el n.º 2. Lucas y Uma tienen 0 pts. Ante este empate, se mantiene el orden previo en la anterior ronda del mercado de valores, así que Lucas recibe la carta n.º 3 y Uma la n.º 4.

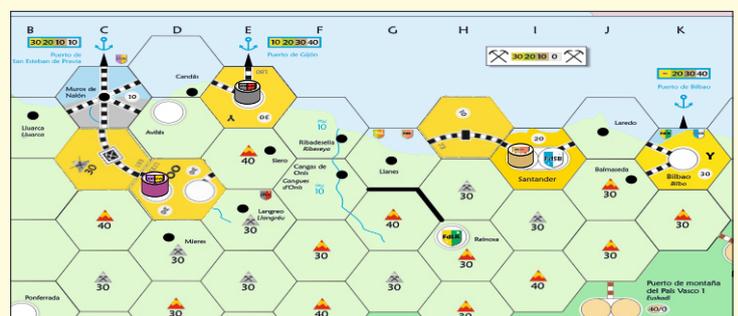
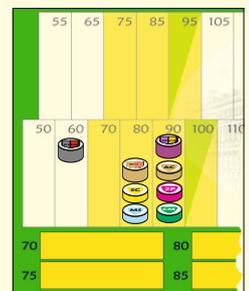
Ronda de operaciones (RO2.1 de 1)

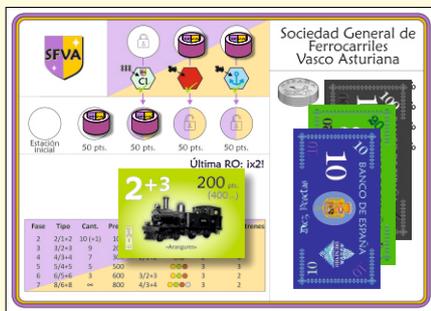
En primer lugar, todas las compañías pioneras pagan a sus propietarios el valor establecido en cada uno de los certificados. Lucas recibe 10 pts. por La Maquinista y 20 pts. por el Ferrocarril Vasco-Navarro. Paula recibe 20 pts. por el Ferrocarril de Alar del Rey a Santander y 30 pts. por el Ferrocarril de Carreño. Aniol recibe 15 pts. por el Ferrocarril de Madrid a Aranjuez. Uma no recibe nada, puesto que no obtuvo ninguna compañía pionera durante la subasta inicial.

Aunque en la pila de trenes ya está disponible el primer tren verde de tipo 3/2+3, aún no se ha comprado ninguno, por lo que solo están disponibles las losetas amarillas, ya que seguimos en la fase 2 de la partida.

En la primera RO empezó operando AC, pero ahora lo hace SFVA, pues al lanzarse en la segunda RMV mantuvo su ficha inmóvil en el gráfico del precio de las acciones, en tanto AC bajó de precio de 100 a 90 pts., y ahora está por debajo de SFVA en la pila de fichas que tienen un valor de 90 pts.

Paula es la directora de SFVA. La compañía paga 10 pts. de su tesorería al banco para cubrir los costes de terreno por río en Oviedo (D6). Se trata de otra loseta OO. SFVA coloca su estación inicial orientada hacia el hexágono C5, y el otro espacio de Oviedo queda orientado hacia Siero (E5). SFVA compra un tender, pagando 60 pts. al banco y 20 pts. a Lucas. Como estamos en fase 2 (amarilla) las compañías del norte solo pueden colocar una loseta, pero la colocación de una loseta de mina es siempre adicional, así que Paula decide que SFVA se gaste 30 pts. en la colocación de una loseta en C5, que conecta Oviedo con Muros de Nalón (C3). Al conectar con Muros de Nalón, automáticamente conecta con el puerto adyacente de San Esteban de Pravia, que es la ciudad de destino de SFVA. Eso significa que ha completado el primero de sus tres objetivos para su capitalización y la consecución de fichas de estaciones. Al ser el primer objetivo, el banco paga a la tesorería de SFVA el valor par $\times 1$ (es decir, 90 pts.), y Paula mueve la ficha de estación bloqueada de la





ciudad de destino a su espacio de estación disponible. Como es la primera ronda de operaciones de la compañía, esta no tiene trenes, así que cuenta como si hubiera repartido unos dividendos de 0 pts., por lo que su precio de

mercado se devalúa una columna a la izquierda. Paula coloca la ficha del valor de las acciones de SFVA en el espacio de 80, debajo de la pila que hay allí, en concreto debajo de la ficha de MS, y le da la vuelta a la ficha de SFVA para que se sepa que esta compañía ya ha operado. Ahora es el momento de comprar trenes, y SFVA compra el primer tren 2+3, produciendo un cambio de fase. La compañía pionera de Paula Ferrocarril de Carreño cierra inmediatamente, pues tal y como se indica, cierra cuando la compañía correspondiente (SFVA en esta partida) compra su primer tren. Esta compañía pionera ya no pagará más ingresos a Paula al inicio de las rondas de operaciones.

A partir de este momento están disponibles las losetas verdes y las grandes compañías del norte ya pueden colocar una segunda loseta en su turno de operaciones por un coste adicional de 20pts (así como las grandes compañías del sur, que estarán disponibles a partir de la siguiente RMV). Se pueden construir los puertos de montaña. Y las compañías pioneras se pueden comprar por un valor entre 1 pta. y el 150% de su valor nominal. Por último, las compañías ya pueden comprar trenes a otras compañías en su paso de comprar trenes. El único cambio que comenzará después de la siguiente RMV es el número de RO que se jugarán después de cada RMV. Tras la próxima RMV habrá dos rondas de operaciones después de cada ronda del mercado de valores.

Finalmente, Paula decide que SFVA le compre la compañía pionera Ferrocarril de Alar del Rey a Santander, y lo hace por 130 pts., que pasan de la tesorería de SFVA al dinero personal de Paula. Podría haber pagado hasta 150 pts. (el 150% de su valor nominal). Ahora sí, SFVA termina su turno.

Paula sigue jugando, esta vez con AC. La compañía paga sus últimas 10 pts. por costes de terreno de río para colocar una loseta recta en Murcia (I29), conectando con Cartagena (J30) y el puerto de Cartagena (K31). La loseta es de tipo Y, tal y como se indica en el mapa. Con sus dos trenes hace una ruta de Albacete a Alcázar de San Juan por 50 pts. (20+30) y otra de 50 pts. de Albacete a Murcia (20+30). Obsérvese que los dos trenes coinciden en Albacete, pero lo hacen por tramos distintos de vía. La ruta de AC es, por tanto, de 100 pts. Paula decide repartir dividendos. Como se trata de una compañía pequeña, el jugador recibe el 50% y el otro 50% va a la tesorería de la compañía. Así que Paula recibe 50 pts. y la compañía otras 50 pts. y la ficha de las acciones se mueve una columna a la derecha, revalorizándose a 100. Paula le da la vuelta a la ficha del precio de las acciones para mostrar que ya ha operado.

Es el turno de Aniol con ZP. Coloca una loseta en Lérida (K19) gratuitamente (el hexágono no tiene indicados costes de terreno), orientada hacia L20. No puede colocar una segunda loseta porque ZP es una compañía pequeña, y eso solo lo pueden hacer las grandes compañías. Con su único tren, ZP hace una ruta de Zaragoza a Lérida por 50 pts. (30+20). Reparte dividendos (25 pts. para Aniol y 25 pts. para la compañía) y la ficha de las acciones se mueve una columna a la derecha, revalorizándose a 100. Aniol le da la vuelta a la ficha del precio de las acciones para mostrar que ya ha operado y coloca su ficha debajo de la ficha de AC.

Sigue Aniol, esta vez con CM. Coloca una loseta de tipo Y (tal y como indica el hexágono) en Málaga (E33), orientada hacia el puerto de

Málaga (F34). Con su único tren puede hacer una ruta que contenga dos localizaciones de ingresos, pero gracias al tónder puede añadir a su ruta un pueblo, una mina o un puerto. La ruta que hace es de Córdoba a Málaga, pasando por una mina. Los ingresos de la mina van directamente a la tesorería de la compañía. Como estamos en la fase 3 de la partida (verde), la mina proporciona 20 pts., que se toman del banco para colocarlas en la compañía. El resto de la ruta proporciona 50 pts. (20+30), que decide pagar en dividendos, por lo que Aniol recibe 25 pts. y la compañía otras 25 pts., y la ficha de las acciones se mueve una columna a la derecha, revalorizándose a 100. Aniol le da la vuelta a la ficha del precio de las acciones para mostrar que ya ha operado y coloca su ficha debajo de la ficha de ZP.

Es el turno de Lucas con su gran compañía del norte FdC. Coloca una loseta en Laredo (J4), conectando con Bilbao (K5), y por 20 pts. adicionales decide actualizar Santander, de amarillo a verde, abriendo nuevos tramos de vías con la nueva loseta. Aunque FdC tiene un tónder, no puede usarlo en esta ronda, ya que sus dos trenes 1+2 solo pueden hacer una ruta de 1+1 cada uno. El primero va de Santander a Torrelavega, y no puede continuar porque no hay más vías a partir de allí. El segundo va de Santander a Laredo, y no puede continuar hasta Bilbao porque esta es una ciudad grande, y su tren solo puede pasar por una ciudad grande (y ya ha pasado por Santander). El total por sus rutas es de 80 pts. (30+10) + (30+10). Lucas decide pagar dividendos. Como es una gran compañía, se divide el total de la ruta (80) entre 10, lo que da un resultado de 8 pts. por acción. Lucas tiene cuatro acciones, así que cobra del banco 32 pts. Aniol tiene una acción de FdC, por lo que recibe 8 pts. Las cinco acciones restantes continúan en la oferta inicial de la compañía, así que nadie cobra por ellas. Ahora la ficha de las acciones se mueve una columna a la derecha, revalorizándose a 90. Lucas le da la vuelta a la ficha del precio de las acciones para mostrar que ya ha operado. FdC no compra trenes y termina su turno.

Quedan las tres compañías que dirige Uma. SC coloca loseta en Cádiz (C33), conectando con el puerto de Cádiz (B34). La compañía tiene un tren-2 y un tónder. Con el tren-2 va de Sevilla a Cádiz, y el tónder le permite prolongar la ruta hasta el puerto de Cádiz. El ingreso que proporciona el puerto es de 30 pts. (fase verde) y se ingresa del banco a la tesorería de la compañía directamente. La



ruta es de 50 pts. (30+20) y Uma reparte dividendos, cobrando 25 pts. ella y otras 25 pts. la compañía, y la ficha de las acciones se mueve una columna a la derecha, revalorizándose a 90. Uma le da la vuelta a la ficha del precio de las acciones para mostrar que ya ha operado y coloca su ficha debajo de la ficha de FdC. Termina su turno.

MS paga 10 pts. por costes de terreno de río para colocar una loseta en Cáceres (C25), orientada hacia Badajoz (B26). Con su tren-2 va de Mérida a Cáceres por 40 pts. (20+20) y reparte dividendos, así que Uma recibe 20 pts. y la tesorería de MS otras 20 pts., y la ficha de las acciones se mueve una columna a la derecha, revalorizándose a 90. Uma le da la vuelta a la ficha del precio de las acciones para mostrar que ya ha operado y coloca su ficha debajo de la ficha de SC. Compra un tren-2 a CFLG por 1 pta. y termina su turno.

De nuevo, Uma opera la última compañía en juego: CFLG. Coloca

una loseta en Candás (D2), conectando con Muros de Nalón (C3). Con su tren 1+2 y su tender realiza la siguiente ruta: del puerto de Gijón a Muros de Nalón. El puerto de Gijón proporciona 20 pts. a la tesorería directamente, y la ruta es de 50 pts. (30+10+10). Tiene cuatro localizaciones de ingresos porque el tender añade una localización extra a la ruta, siempre que sea un puerto, una mina o una ciudad pequeña. Reparte dividendos, que corresponden a 5 pts. por acción (50 dividido entre 10). Uma recibe 20 pts. por sus cuatro acciones y Paula recibe 5 pts. por su acción de CFLG. Ahora la ficha de las acciones se mueve una columna a la derecha, revalorizándose a 70. Uma le da la vuelta a la ficha del precio de las acciones para mostrar que ya ha operado.

Se retira de la partida un tren de tipo 3/2+3 y finaliza la ronda de operaciones.

Ronda del mercado de valores (RMV3)

Las grandes compañías del sur ya están disponibles para su lanzamiento. Lo único significativo en esta RMV es que Uma tiene que pagar su préstamo de 10 pts. adquirido en la RO1.1. Sumando los intereses (50%) paga al banco un total de 15 pts. de su dinero personal (los préstamos nunca son de las compañías, sino de sus directores).

Como estamos en la fase 3, esta vez el ciclo tendrá dos rondas de operaciones (RO3.1 y RO3.2) antes de la siguiente ronda del mercado de valores.

Avancemos un poco en el desarrollo de la partida.

Ronda del mercado de valores (RMV4)

Tras las dos últimas rondas de operaciones, el mapa ha evolucionado un poco, y de nuevo nos encontramos en una ronda del mercado de valores. El orden de los jugadores es Paula, Uma, Aniol y Lucas. Estamos en la fase 3 de la partida, por lo que las grandes compañías del mapa del sur ya están disponibles.

Paula compra una acción de FdC por 90 pts. (valor par).

Uma vende una acción de CFLG, cuyo valor de mercado en estos momentos es de 70 pts., por lo que recibe esa cantidad del banco y devalúa el precio de las acciones de CFLG un espacio a la izquierda y en zigzag, dejando el nuevo valor en 65 pts. Ahora, como es su turno de comprar, Uma decide comprar un certificado de MCP. Como es el primer certificado de esta compañía, debe comprar el certificado de director, que equivale a dos acciones ordinarias del 10%. Decide que el valor par de MCP sea 80 pts., por lo que paga esa cantidad dos veces, de forma que obtiene el certificado de director. Ahora coloca una ficha en el tablero del gráfico del precio de las acciones en el espacio de 80 pts. de las casillas de valor par y otra ficha en el gráfico del precio de las acciones, en el espacio de 80 pts.

Aniol vende una acción de SFVA por 100 pts. (su valor de mercado se reduce a 95 pts.) y una acción de FdC por 110 pts. (dejando su nuevo valor de mercado en 105 pts.). Recibe del banco 210 pts. por ambas ventas y decide comprar el certificado de director de la gran compañía del sur TBF. Establece el valor par de TBF en 100 pts., por lo que paga 200pts. para obtener el certificado de director de la compañía, el primero que debe comprarse siempre en cualquier compañía. Ahora coloca una ficha en el tablero del gráfico del precio de las acciones en el espacio de 100 pts. de las casillas de valor par y

otra ficha en el gráfico del precio de las acciones, en el espacio de 100 pts., debajo de las fichas que allí hay en estos momentos.

Lucas compra una acción de TBF por 100 pts. (su recién establecido valor par).

Vuelve a ser el turno de Paula, que compra una acción de SFVA en la oferta inicial (también conocida como IPO), por un valor de 90 pts. Obsérvese que, de haber comprado la acción en el mercado abierto (hay una que vendió Aniol en el turno anterior) debería haberla pagado a 95 pts., que es su valor de mercado, y no a 90 pts., que es su valor inicial, que se mantiene inalterable mientras la compañía siga teniendo acciones en su oferta inicial). Paula no podrá comprar ninguna acción más de SFVA, porque ya posee el máximo permitido, que es el 60%.

Uma compra otra acción del 10% de MCP, por 80 pts.

Aniol compra otro 10% de TBF que, al ser la cuarta acción de la compañía, indica que comenzará a operar en la siguiente RO. Como director, Aniol recibe la tarjeta de estatuto fundacional de la compañía TBF junto con cinco estaciones (dos disponibles y tres bloqueadas) y un total en su tesorería de 400 pts. (valor par multiplicado por 4).

Lucas compra otro 10% de TBF a 100 pts.

Ahora Paula pasa y Uma compra la cuarta acción de MCP por 80 pts. Uma recibe la tarjeta de estatuto fundacional de la compañía MCP, junto con cinco estaciones (dos disponibles y tres bloqueadas) y un total en su tesorería de 320 pts. (par 80x4=320).

Aniol compra otra acción de TBF a 100 pts. y Lucas pasa.

Paula, Uma y Aniol pasan, por lo que termina la ronda del mercado de valores (todos los jugadores han pasado consecutivamente) y se establece el orden para la siguiente RMV. El n.º 1 lo recibe Paula, que es la que tiene más dinero (61 pts.); el n.º 2 es para Uma (con 19 pts.); el n.º 3 para Lucas (que tiene 8 pts.); y, finalmente, el n.º 4 se lo queda Aniol (con 0 pts. en su haber). Puesto que no hay ninguna compañía con todas las acciones en manos de los jugadores, ninguna compañía incrementa su valor al final de la ronda del mercado de valores.

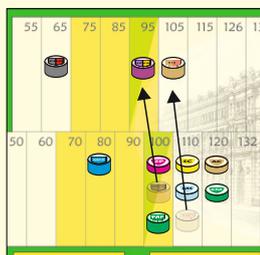
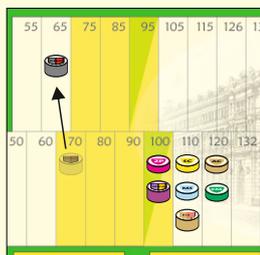
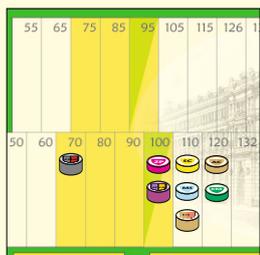
Ronda de operaciones (RO4.1 de 2)

En primer lugar, todas las compañías pioneras pagan a sus propietarios el valor establecido en cada uno de los certificados. Lucas recibe 10 pts. por La Maquinista y 20 pts. por el Ferrocarril Vasco-Navarro. SFVA recibe 20 pts. por el Ferrocarril de Alar del Rey a Santander. Aniol recibe 15 pts. por el Ferrocarril de Madrid a Aranjuez. Uma no recibe nada, puesto que no obtuvo ninguna compañía pionera durante la subasta inicial.

Con el nuevo precio por acción de cada compañía, comienza la ronda de operaciones la compañía pequeña AC, dirigida por Paula. Coloca una curva cerrada en el hexágono I27. Con su tren-2 recorre una ruta de Albacete a Murcia, y con su tren-3 una ruta de Alcázar de San Juan a Albacete y a Murcia. Obsérvese que los dos trenes recorren la ruta Albacete-Murcia. Sin embargo, lo hacen por vías distintas, por lo que las rutas son legales.

Obtiene unos ingresos totales de (30+40) + (30+30+40) = 170 pts. Reparte dividendos y 85 pts. van a la tesorería de AC y otras 85 pts. para Paula. El precio de las acciones de AC aumenta a 132 pts.

Es el turno de Aniol con CM. Coloca una loseta de doble ciudad pequeña en el hexágono F26 (Toledo y Aranjuez), conectando con Madrid, pues es obligatorio que Madrid y Aranjuez



estén conectadas. Paga 20 pts. por los costes de terreno de río. Con un tren-2 más el tender sigue recorriendo una ruta que va de Córdoba a Málaga, pasando por una mina. El otro tren circula de Córdoba a Ciudad Real. Obtiene 20 pts. directamente en la tesorería por la mina, y los trenes proporcionan unos ingresos de 60 y 40 respectivamente. Reparte 100 pts. entre la tesorería y el propio Aniol al 50% (50 pts. cada uno) y el valor de las acciones aumenta de 120 a 132 pts.

Uma opera la compañía pequeña SC. Coloca una recta que conecta Sevilla con Mérida, pagando 20 pts. por los costes de terreno de montaña. Ahora sigue haciendo la misma ruta de siempre, de Sevilla al puerto de Cádiz, usando el tender. 30 pts. ingresan en la tesorería de inmediato y la ruta es de un total de 70 pts. Paga dividendos, por lo que la compañía recibe 35 pts. y Uma otras 35 pts. Finalmente, SC compra un tren-3, pagando 200 pts. de su tesorería. El valor de SC aumenta a 120 pts.

Sigue siendo el turno de Uma, pero esta vez con MS. Actualiza Cáceres a verde, conectando con el hexágono rojo con destino a Castelo Branco, y con otra salida hacia el hexágono D26. Con un tren-2 realiza una ruta de Mérida a Cáceres, por 60 pts., y con el otro tren-2 realiza una ruta de Mérida a Sevilla, por 70 pts. En total, sus rutas suman 130 pts., que reparte: mitad para la compañía y mitad para Uma. Al igual que SC, el valor de MS aumenta a 120 pts.

Le toca el turno a Lucas, director de la gran compañía del norte FdC. Decide colocar una loseta amarilla en Avilés (D4), que conecta Gijón y Muros de Nalón. La compañía tiene dos trenes-1+2, y decide añadir el tender a uno de sus trenes. Con el tren-1+2 (sin tender) recorre una ruta de Gijón a Ribadesella y Cangas de Onís. Con el tren-1+2+1 (con tender) recorre la ruta Gijón, Candás, Muros de Nalón y Luarca. La primera le proporciona 60 pts. y la segunda 70 pts., para un total de 130 pts. (13 pts. por acción, por ser una gran compañía). Lucas reparte dividendos y el valor de la compañía aumenta de 105 pts. a 115 pts. Puesto que la compañía tiene una acción en el mercado abierto, y esas acciones pagan dividendos a la compañía, FdC recibe 13 pts. en su tesorería cuando Lucas decide pagar dividendos.

Aniol opera ZP. Lo primero que hace es colocar una loseta recta amarilla que une Lérida con Barcelona. Con su único tren-3 recorre la ruta Zaragoza, Lérida y Barcelona, por un total de 100 pts. Reparte dividendos, lo que supone 50 pts. para la tesorería de la compañía y otras 50 pts. para el propio Aniol. El precio de las acciones sube a 110 pts. Sigue operando Aniol, esta vez con la recién lanzada gran compañía del sur TBF. Primero paga 20 pts. por costes de terreno de río para colocar su hexágono inicial en Tarragona (L22), colocando una recta que conecta con Barcelona, y como puede colocar una segunda loseta, paga otras 20 pts. por la acción de colocar una segunda loseta, y actualiza Barcelona a verde. Como es la primera RO de la partida para la compañía TBF y no tiene trenes, está obligada a reducir su precio una columna a la izquierda (igual que si tuviera dividendos de 0 pts. o si retuviera los ingresos en la tesorería, sin pagar dividendos), por lo que su precio se devalúa de 100 pts. a 90 pts.

Como esta es una gran compañía del sur, ahora tiene la oportunidad de realizar una absorción, si lo desea, y decide absorber a la compañía pequeña ZP. Puesto que Aniol es el director de las dos compañías implicadas, no necesita autorización para la absorción (que sí sería necesaria en caso de absorber una compañía pequeña de otro jugador). El valor de mercado de ZP es de 100 pts., que Aniol recibe **de TBF** para su dinero personal. Además, Aniol recibe un 10% de la compañía adquirente, que debe cogerse de la oferta inicial, si hay. Como TBF aún tiene cuatro acciones en la oferta inicial, Aniol recibe una. Ahora todos los bienes de la pequeña ZP pasan a la gran TBF, lo que supone 75 pts. de tesorería y un tren-3. ZP no tiene más bienes, por lo que ahora el director de la compañía adquirente decide si quiere sustituir la estación de la compañía pequeña (en Zaragoza) por una propia. Como TBF tiene una estación disponible,

Aniol decide realizar esta sustitución, y coloca la estación que tiene disponible en la tarjeta del estatuto fundacional de la compañía TBF en el lugar donde estaba la estación de ZP. Por último, se retiran de la partida todos los componentes de la compañía ZP: esta ha cerrado y ya no se necesitarán más en toda la partida.

Obsérvese que la absorción podría haberse producido con ligeras variaciones a las presentes, por lo que se recomienda leer bien esta sección en las reglas del juego.

Ahora Aniol decide realizar una segunda absorción, en esta ocasión la de la compañía pequeña CM, que también dirige él, por lo que tampoco es necesaria autorización de otro director. El valor de mercado de CM es de 132 pts., que Aniol recibe **de TBF**. Como TBF sigue teniendo acciones en la oferta inicial de la compañía, Aniol recibe otro 10% de TBF (podría hacerlo incluso aunque ya tuviera el 60% máximo permitido normalmente). Los bienes de CM pasan a TBF, que consisten en dos trenes-2, un tender y 150 pts. Ahora Aniol debería decidir si sustituye la estación de CM por una de TBF, pero como TBF no tiene más estaciones disponibles en este momento, no puede hacerlo. Se retiran todos los componentes de CM de la partida, ya que CM ha cerrado con la absorción, incluyendo su ficha de estación inicial en Córdoba, que ahora pasa a ser un espacio completamente disponible para que cualquier compañía coloque allí una ficha de estación si así lo desea a lo largo de la partida. Aunque TBF ha recibido dos trenes-2 y un tren-3 de las absorciones, Aniol decide comprar el último tren-3 disponible en el mazo de trenes (en realidad, en el espacio para los trenes actuales). Obsérvese que el cambio a fase 4 no se produce ahora, sino que se producirá cuando el primer tren-4 o 3+4 se compre o sea exportado al final de un ciclo completo de rondas de operaciones (dos RO en estos momentos, que seguimos en fase verde). Ten en cuenta que en el momento en que el primer tren-4/3+4 sea comprado o exportado todos los trenes-2/1+2 (incluido el que viene con la compañía pionera n.º 2) se descartarán de la partida inmediatamente y sin compensación y, a partir de ese momento, ya podrán ser reciclados para construir trenes combinados. Por último, TBF le compra al propio Aniol la compañía pionera del Ferrocarril de Madrid a Aranjuez por 105 pts. (el máximo por el que puede comprarlo, puesto que en la fase 3 de la partida se pueden comprar las compañías pioneras por un valor entre 1 pta. y el 150% de su valor nominal. El valor nominal es 70 en este caso; así, $70+35 = 105$, es decir, el 150% de 70).

Ya hemos visto los principales elementos de una partida de *18España*, a excepción de los puertos de montaña y los trenes combinados. Avancemos un poco en el desarrollo de la partida.

Ronda de operaciones (6.1 de 2)

Han pasado bastantes cosas desde que dejamos la partida varias rondas atrás. El mapa se halla en la situación siguiente: como podemos apreciar en la imagen (pág. 14), se han construido tres de los cuatro puertos de montaña del juego. El único que queda por construir es el del País Vasco 1. Y todos los puertos de montaña abiertos han sido ya completamente ocupados por fichas de estación de las diferentes compañías: el Puerto de Pajares tiene una estación (intercambiador) de la compañía Norte y otra de CFLG. El puerto de Alar del Rey (que, por cierto, se construyó a coste 0 pts. gracias a la capacidad de la compañía pionera Ferrocarril de Alar del Rey a Santander) está ocupado por estaciones de SFVA y CFEA. Por último, las dos compañías que ocupan el puerto de montaña del País Vasco 2 son FdC y TBF.

En este momento seguimos en la fase 4 de la partida (verde), aunque el siguiente tren disponible es el primer tren-5/4+5, lo que supondrá un cambio de fase en cuanto se compre o se exporte.

Todas las compañías con estaciones en los intercambiadores de los puertos de montaña pueden realizar, desde allí, rutas tanto hacia el norte como hacia el sur, siempre que tengan los trenes adecuados.

Del mismo modo, siempre que haya conexión, podrán colocar losetas y estaciones en cualquiera de los dos mapas sin más restricciones que las normales establecidas en las reglas para colocación de losetas y fichas de estación. Sin embargo, de momento ninguna de estas compañías podrá realizar una ruta que vaya de un mapa al otro, aunque tengan puertos de montaña abiertos y no bloqueados, porque todavía no tienen ningún tren combinado (el único que puede realizar estas rutas entre ambos mapas).

Finalmente, las compañías que no tienen fichas de estación en los puertos de montaña pueden llegar hasta estos, pero allí quedarían bloqueadas sus rutas. Además, el puerto de montaña proporcionaría para estas compañías unos ingresos de 0 pts. (contando la parada de cara al rango del tren). Para las compañías que sí tienen una ficha de estación en los puertos de montaña, este espacio también cuenta como una parada en el rango del tren, pero proporcionan unos ingresos de 50 pts. (Pajares), 30 pts. (Alar del Rey) o 40 pts. (País Vasco).

La primera compañía que opera en esta RO es SFVA, dirigida por Paula. Lo primero que hace es actualizar Balmaseda (J6), de modo que conecte con Bilbao (K5). Acto seguido, coloca una estación en Valladolid (E21). Aunque SFVA es una compañía del norte, puede realizar esta acción de colocación de estación en el sur porque tiene conexión a través del puerto de montaña de Alar del Rey. Para esta compañía, ambos mapas ya son adyacentes a todos los efectos por cualquier puerto de montaña que tenga, al menos, un espacio libre o con una estación propia, como es el caso que nos ocupa. Tiene dos trenes-2+3 y un tender, así que acopla el tender a uno de sus trenes y recorre dos rutas por 190 pts., añadiendo otras 40 pts. directamente a la tesorería por el puerto de Bilbao (K3) y la mina en C5. Paga dividendos y SFVA revaloriza su valor una columna a la derecha.

La compañía tiene 561 pts. en la tesorería, y ya está disponible el primer tren-5/4+5, que es el primer tren permanente del juego; es decir, que este no quedará obsoleto en ningún momento de la partida. Disponer de trenes permanentes al final de la partida es fundamental para no tener que endeudarte si la compañía que diriges se queda sin trenes, así que Paula compra un tren-4+5 y, automáticamente, desencadena un cambio de fase.

Con la entrada en la fase 5, se producen los siguientes cambios: las losetas marrones pasan a estar disponibles; las minas proporcionan 10 pts. de beneficios; todas las compañías pioneras que todavía haya en juego cierran inmediatamente (en esta partida, cierra el Ferrocarril Vasco-Navarro, que estaba en posesión de la compañía Andaluces, y la compañía del Ferrocarril de Madrid a Aranjuez se convierte en un tren-2 permanente, dando la vuelta a su certificado. Obsérvese que esto sucede porque el Ferrocarril de Madrid a Aranjuez está en manos de la gran compañía TBF; de haber estado en manos de un jugador o de una compañía pequeña hubiese cerrado sin que nadie hubiese podido aprovechar la habilidad de esta compañía pionera); las compañías pequeñas todavía en juego cierran inmediatamente sin compensación para sus propietarios (en este caso, tan solo cierra MH, que ni siquiera había sido lanzada, porque todas las demás han sido absorbidas con anterioridad por grandes compañías). A partir de la siguiente RMV se jugarán tres rondas de operaciones antes de jugar otra RMV.

Es el turno de Lucas, con FdC. Primero actualiza Zaragoza (J20) a marrón y coloca allí una ficha de estación. Puede hacerlo porque tiene una ficha de estación en el puerto de montaña del País Vasco 2, lo que le da conexión con el mapa del sur. Aunque no tiene trenes que puedan operar en el mapa del sur, sí tiene conexión para colocar vías y estaciones, que es lo que ha hecho, al igual que hizo antes SFVA. Si

cualquiera de estas dos compañías tuviera un tren convencional, podría realizar rutas separadas en el norte (con los trenes plus o trenes +) y en el sur (con los trenes convencionales). Realiza la misma ruta que en su última RO, que proporciona unos beneficios de 170 pts. Esta vez Lucas decide retener las ganancias en la tesorería de la compañía, de modo que tiene un total de 345 pts. En el paso de comprar trenes decide reciclar un tren-2 (a 200 pts.) para crear un tren combinado; de este modo, su tren 3+4 se convierte en un 5+4 (como el tren principal es un tren plus, el reciclado debe ser un tren convencional obligatoriamente, pues debe ser del tipo distinto al tren que ya tenía la compañía. Así que al valor 3 del tren 3+4 se le suma el 2 que proporciona el tren convencional reciclado, sumando un total de 5. El +4 se mantiene inalterado, aunque la compañía tiene un tender, lo que podría dar lugar a un tren final 5+4+1).

Obsérvese que el tren principal (3+4) no es un tren permanente, sino que se eliminará cuando el primer tren-8/6+8 sea comprado o exportado, por lo que el tren combinado tampoco es permanente, sino que se eliminará cuando se eliminen el resto de trenes-4/3+4. Sin embargo, hasta entonces, la compañía FdC podrá realizar la siguiente ruta: empezaría en Laredo, Balmaseda o el puerto de Bilbao y seguiría por Bilbao, puerto de montaña del País Vasco 2, San Sebastián, Zaragoza, Lérida, Barcelona y o bien Gerona o bien el puerto de Barcelona. Sin tener en cuenta posibles actualizaciones en su ruta de aquí a que le vuelva a tocar operar al FdC, y contando que empieza su ruta en el puerto de Bilbao y la termina en el puerto de Barcelona (necesita ingresos en su tesorería para cuando se quede sin tren), ingresaría directamente 80 pts. en la tesorería debido a los puertos, y realizaría una ruta por un total de $40+40+30+30+40+100=280$ pts., con un tren 5+4+1, aunque usando un alcance real de 5+3. Las últimas 100 pts. que se cuentan en su ruta se deben a la bonificación concedida por realizar una ruta que pase por Barcelona o Madrid, en el mapa del sur, y pase por Bilbao o Gijón en el mapa del norte. En el presente caso, la ruta pasa por Bilbao y Barcelona.

Y, de este modo, seguirán operando las compañías pasando fases y los jugadores continuarán vendiendo y comprando acciones en las rondas del mercado de valores. Así hasta que el final de la partida se desencadene con la compra o exportación del segundo tren-8/6+8. El jugador con mayor riqueza entre el dinero efectivo y el valor de su cartera de acciones se convertirá el vencedor de la partida.



4. NOTAS HISTÓRICAS Y DE DISEÑO

Nota n.º 1

Nota histórica: España es un país que presenta ciertas particularidades en sus ferrocarriles con respecto al resto de Europa. Cuando el ferrocarril en España se convierte en una realidad, el Gobierno ordena una comisión técnica, cuyo resultado es el conocido como «Informe Subercase», llamado así por el apellido del inspector general de la comisión. Aunque se ha especulado sobre el hecho de que instaurar el ancho de vía ibérico fuese una forma de defenderse de posibles ataques enemigos, especialmente de Francia, lo cierto es que el informe Subercase deja claro que solo motivos técnicos aconsejaron el ancho de vía de 6 pies castellanos (1671,6 mm), superior al ancho de vía más común en Europa. Además, en el informe se muestra la creencia de que ese tipo de ancho sería el generalizado, pues Inglaterra y Rusia ya tenían tramos de vía ancha.

El hecho de disponer de una vía más ancha hacía que las locomotoras tuvieran mayor capacidad de generar vapor, y así poder alcanzar mayores velocidades y afrontar con solvencia las dificultades orográficas.

Simultáneamente, en el norte de España, densamente montañoso, se iban construyendo vías de diferentes anchos, todos inferiores al ancho ibérico. De este modo, las obras de ingeniería abarataban costes, a cambio de recorridos más lentos y angostos. También en el sur se construyeron algunos tramos de vía estrecha, aunque son casi anecdóticos.

Nota de diseño: aunque se conoce como vía estrecha toda aquella que tiene un ancho de vía inferior al estándar, lo cierto es que hay muchos anchos diferentes de vía estrecha. Por el bien de la jugabilidad, hemos aunado todos los anchos distintos de vía estrecha que existen en el norte de España en uno solo, de modo que en el juego solo diferenciamos vía estrecha (en general) y vía de ancho ibérico.

Nota n.º 2

Nota histórica: la peseta se convirtió en la moneda oficial española a partir de 1868, en vigor hasta la entrada del euro, aunque llevaba tiempo circulando en algunos territorios, especialmente en Cataluña. Esta moneda se dividía en 100 céntimos, pero enseguida surgieron distintas denominaciones para referirse a algunas monedas: una peseta se componía de 4 reales; las monedas de 10 y 5 céntimos se conocían como «perra gorda» y «perra chica», respectivamente; el «duro» era la moneda de 5 pesetas, etc. Pronto desaparecieron los metales nobles en la fabricación de la peseta, con lo que dejó de establecerse una relación entre el valor nominal y el real.

Aunque muchas de las compañías del juego salieron a bolsa cotizando en los reales que circulaban antes de la peseta (distintos de los nuevos reales, equivalentes a 25 céntimos), nos parece que la peseta es la moneda más representativa y estable en todo el periodo que representa el juego.

Nota n.º 3

Nota de diseño: aunque el Ferrocarril de Barcelona a Mataró se construyó con ancho de vía ibérico y, por lo tanto, habría sido lógico que esta compañía pionera proporcionara solo un tren-2, de ancho ibérico, por razones de jugabilidad se decidió que esta compañía pionera proporcionara un tren-2 o un tren-1+2 (de vía estrecha), a elección del jugador.

Nota n.º 4

Nota histórica: desde que operara el primer ferrocarril español en Cuba, en 1837, y el primer ferrocarril peninsular en 1848 entre Barcelona y Mataró, proliferaron las compañías que pretendían sumarse al negocio de los «camino de hierro». Poco después aparecería *El tren de la fresa*, como se conoce el Ferrocarril de Madrid a Aranjuez, debido al transporte que hacía de esta fruta. Pero también era un tren que transportaba a la reina Isabel II de España desde Madrid hasta su retiro en el Palacio Real de Aranjuez. Solo 6 años después de que operara el primer ferrocarril peninsular, lo hacía el tercero, el Ferrocarril de Valencia a Játiva (Xátiva).

Ya en los años 70 del siglo XIX aparecen los Ferrocarriles de Mallorca, producto de la fusión de pequeñas empresas ferroviarias de la isla. Esta compañía desarrollaría una larga red ferroviaria en Mallorca, existiendo jurídicamente hasta 1993, cuando el gobierno balear se hizo cargo de ella.

El ferrocarril de Carreño es quizá menos pionero que el resto de las compañías pioneras del juego. Ubicado en el norte, se funda en los primeros años del siglo XX, con posterioridad a otras compañías que, siendo anteriores, en el juego tienen menor protagonismo. El aspecto más novedoso es que fue concebido dentro de un ambicioso proyecto que incluía la construcción de un nuevo puerto en Gijón. El Ferrocarril de Carreño debía transportar carbón y hierro de las minas desde el concejo del mismo nombre.

Volviendo a los años 50 del siglo XIX tenemos el Ferrocarril de Alar del Rey a Santander, concebido para transportar los trigos y harinas de Castilla. Se trata de la primera línea ferroviaria que operó en Castilla y que alivió el tráfico por carretera de miles de carros que realizaban este transporte (hasta 2000 entradas diarias en Reinosa).

En esos mismos años, Cartagena pedía a gritos la llegada del ferrocarril. Finalmente se proyectó y construyó una variante que llegaba al puerto de Cartagena, uno de los más importantes del siglo XIX.

No menos pionera fue la Compañía del Ferrocarril de Langreo a Gijón (Xixón). En este juego, forma parte de las grandes compañías del norte por cuestiones de jugabilidad, pero bien podría haber sido una de las compañías pioneras, pues su fundación data de 1846 y fue la cuarta que se instituyó en la península Ibérica, y la primera de vía estrecha.

Todas o casi todas estas compañías serían absorbidas por las grandes compañías ferroviarias a lo largo del tiempo o nacionalizadas, pero fueron fundamentales, cada una a su manera, durante el tiempo que existieron.

Estas son solo algunas de las compañías pioneras que hubo en España durante el siglo XIX y el primer tercio del siglo XX. Algunas de ellas han sido las elegidas para representar en el juego el incipiente negocio de los ferrocarriles en España.

La mayoría de estas líneas se conservan hoy en día.

Finalmente, hemos incluido entre las compañías pioneras una empresa no ferroviaria, pero que tuvo una muy importante relación con aquellas, puesto que fabricó numerosas locomotoras a lo largo del tiempo. El hecho de que esta fábrica pueda ser comprada por una compañía ferroviaria es una licencia que nos tomamos por el bien de la jugabilidad, a pesar de su imprecisión histórica.

Nota de los autores: aunque el idioma imperante en el siglo XIX era el castellano, hemos adaptado las denominaciones de todos los territorios que tienen una segunda lengua, de manera que la lengua propia se ponga en valor, tal y como corresponde a la diversidad lingüística de España, sin dejar por ello de lado al castellano. A efectos prácticos, y sin entrar en cuestiones lingüísticas, diremos que el castellano es equivalente como lengua al español.

Nota n.º 5

Nota de diseño: históricamente, el Ferrocarril de La Robla se inició en la provincia de León y su destino final era Bilbao. Se trató de una de las líneas de vía estrecha más importantes y largas del momento. Al principio, la sede de esta compañía la colocamos en León, añadiendo otro puerto de montaña junto al de Pajares. Sin embargo, en el mapa del norte quedaban solo tres compañías operando. Además, tener seis compañías pequeñas y seis grandes compañías en el sur facilitaba enormemente la tarea de las absorciones (en una primera concepción de esta mecánica, que finalmente cambió). Aunque no es una decisión históricamente ajustada a los hechos, decidimos colocar su sede en Reinosa y permitir que, desde allí, se desarrollara hacia el sur y el norte. No en vano, Reinosa fue una importante ciudad dentro de la línea del Ferrocarril de La Robla.

Este es un claro ejemplo de la necesidad de anteponer, en determinados momentos y circunstancias, la jugabilidad a la realidad histórica.

Nota de diseño: aunque hubo muchísimas pequeñas compañías ferroviarias en España entre los años 50 y los años 80 del siglo XIX, la inmensa mayoría fueron absorbidas por compañías más solventes. En muy poco tiempo, solo tres compañías destacaban realmente en el panorama español: MZA, Norte y Andaluces. Entre las tres compañías absorbieron casi la totalidad de las compañías que iban construyendo y haciendo crecer la red de ferrocarril. Enseguida resultó obvio que no podíamos hacer un juego con solo tres compañías; aún menos si queríamos representar la realidad de las continuas absorciones de compañías.

Aunque no se ajustaba del todo a la realidad histórica, elegimos una serie de compañías que dividimos entre pequeñas y grandes, con el objeto de que las grandes absorbieran a las pequeñas. Aunque hubo decenas de compañías entre las que elegir, pensamos que la muestra escogida es suficientemente válida para mostrar las compañías más representativas de la historia del ferrocarril español. Seguro que hay otras compañías que también hubiesen sido igual de válidas, pero llega un momento en el que tienes que tomar decisiones y decir: «Hasta aquí». Además, las compañías fueron escogidas con un criterio de jugabilidad, ya que sus ubicaciones eran óptimas para repartir el juego por el tablero.

No obstante, en mayor o menor medida, confiamos en que todo el mundo en España se sienta de algún modo representado.

Con todo, la mayoría de las grandes compañías del mapa principal seguían existiendo en el momento de la formación de RENFE, por lo que el ajuste histórico es razonablemente acertado.

Nota n.º 6

Nota histórica: la minería en España ha desempeñado un papel fundamental a lo largo de los siglos XIX y XX. Aunque podemos encontrar minas en muchos puntos del país, la concentración de minas más importante se encuentra en el norte, desde León hacia Asturias. Con el desarrollo de la industria siderúrgica en Bilbao se hizo imprescindible transportar hasta allí el carbón de las minas. Después Bilbao podía así comerciar con el extranjero, gracias a su importante puerto. Otros puertos del norte, como el de Gijón, recibían también mercancías de las minas, dirigidas al comercio internacional. De esta forma, el ferrocarril en el norte de España se convirtió en un transporte fundamental.

Nota n.º 7

Nota de diseño: España es un país orográficamente complicado para la construcción del ferrocarril. Al diseñar el mapa, observamos

que hacía falta un mecanismo que permitiera a las compañías tener suficiente dinero para pagar tantísimo coste por terreno.

Aprovechando que España es también un país en el que la minería ha tenido un papel muy importante en el tiempo representado en el juego, decidimos que el dinero obtenido por las minas y las entregas en los puertos se ingresara directamente en la tesorería de la compañía. De este modo, las compañías tendrían capacidad suficiente para construir en hexágonos de montaña y, al mismo tiempo, representábamos no solo la realidad «industrial» de la España decimonónica, sino también una abstracción de las numerosas ayudas que las compañías ferroviarias recibieron por parte del Estado a lo largo del tiempo.

Nota n.º 8

Nota histórica y de diseño: Como ya se ha comentado, en los inicios del ferrocarril en España hubo numerosas compañías pequeñas que trataron de enriquecerse con el nuevo negocio de los caminos de hierro. Esta realidad no era una característica propia de España, sino que se dio prácticamente en todos los países que iban incluyendo el ferrocarril en su red viaria. Por desgracia, la mayoría de estas pequeñas compañías no prosperaron: a veces no completaron las líneas que tenían proyectadas e incluso en otras ocasiones fueron compañías que quedaron retratadas tan solo en un trozo de papel.

De las compañías que lograron algún éxito, casi ninguna sobrevivió, y fueron absorbidas por las grandes compañías; a saber: MZA, Norte y Andaluces. Por eso las absorciones son una parte muy importante en el desarrollo de las partidas.

Sin embargo, no todas las compañías sufrieron el mismo destino. Cabe destacar dos compañías representadas en el juego que, a pesar de ser compañías pequeñas, lograron subsistir hasta la nacionalización de la red de vías de ancho ibérico, con la formación de RENFE en 1941; estas compañías fueron la Compañía del Ferrocarril de Zafra a Huelva (una compañía pionera en el juego) y la Compañía del Ferrocarril Central de Aragón (una compañía pequeña en el juego). El criterio para no incluirlas entre las grandes compañías del juego, que son las que resultan nacionalizadas por RENFE, es porque, a pesar de su éxito, fueron compañías pequeñas que no lograron la notoriedad de las grandes compañías que sí vienen representadas como «grandes compañías» en el juego.

Nota n.º 9

Nota histórica y de diseño: las cartas de tren del juego muestran la imagen de diferentes locomotoras. Todas ellas circularon por España y son locomotoras de ancho ibérico para los trenes convencionales y locomotoras estrechas para las de vía estrecha. Se ha procurado, en la medida de lo posible, que estuvieran ordenadas cronológicamente y por potencia, aunque eso no ha sido siempre posible dada la complejidad del mercado de las locomotoras. Cada carta de tren tiene el nombre de la locomotora. Aunque en alguna puede leerse su pertenencia a RENFE, en realidad pertenecieron a esas compañías que fueron nacionalizadas en 1941, de ahí que mucho material ferroviario pasara a la propiedad de RENFE. La compañía pionera n.º 5 La Maquinista Terrestre y Marítima fue una fábrica que empezó su negocio ferroviario con materiales y colaboraciones con otras fábricas extranjeras, pero llegó a fabricar por completo sus propias locomotoras, entre las que destaca la conocida como «Santa Fe».

Nota n.º 10

Nota de diseño: tal y como se dijo anteriormente en otra nota, los

distintos gobiernos apoyaron en numerosas ocasiones a las compañías con diferentes modos de ayudas económicas. Si antes lo representamos con los ingresos directos en la tesorería durante las rutas, los préstamos estatales son otra forma muy representativa de esas ayudas.

Sin duda, uno de los gobiernos que más apoyó económicamente a las compañías de ferrocarril fue el del general Miguel Primo de Rivera, dictador de España entre 1923 y 1930, con la aquiescencia del rey Alfonso XIII.

Nota n.º 11

Nota histórica y de diseño: España es un país con aproximadamente 8000 km de costa, lo que hace inevitable la necesidad de puertos. Desde tiempos muy remotos, los puertos de Levante fueron fundamentales para extender el comercio por el Mediterráneo. En el siglo XIX no había apenas construcciones artificiales en los puertos, pero la máquina de vapor también revolucionó este aspecto, y los puertos hubieron de construir dársenas de mayor calado para que los barcos pudieran cargar y descargar las mercancías que los nuevos medios de transporte trasladaban de un lugar a otro.

Aunque son muchos los puertos de gran importancia, finalmente tuvimos que hacer una selección para no atiborrar los mapas de puertos. Puesto que Barcelona y Valencia ya son ciudades de por sí importantes, el puerto de Cartagena parecía óptimo para el desarrollo del juego. Además, jugó un papel esencial en los años que representa el juego, siendo uno de los puertos más importantes de España (el cuarto en la actualidad en importancia solo por detrás de Algeciras, Valencia y Barcelona). Para que las rutas tuvieran sentido, el otro puerto del mapa principal debía estar suficientemente alejado, de ahí que eligiéramos el puerto de Cádiz.

En cuanto al mapa del norte, el puerto de San Esteban de Pravia tuvo gran importancia en los inicios del ferrocarril, puesto que hasta allí llegaba el carbón de las cuencas mineras asturianas, pero pronto se modernizó el puerto de Gijón, ganando importancia en detrimento del de San Esteban. Por otra parte, la industria siderúrgica dio un enorme valor al puerto de Bilbao, que exportaba al Reino Unido, al tiempo que necesitaba del carbón asturiano y leonés para su funcionamiento.

Creemos que los puertos elegidos son suficientemente representativos de la realidad portuaria española y combinan a la perfección con el interés mayor: la jugabilidad.

Nota n.º 12

Nota histórica: la rampa o bajada de Pajares consiste en el tramo de línea ferroviaria que transcurre entre León y Asturias, atravesando la cordillera Cantábrica y sus importantes desniveles. Esta obra de ingeniería está considerada una de las más importantes del siglo XIX

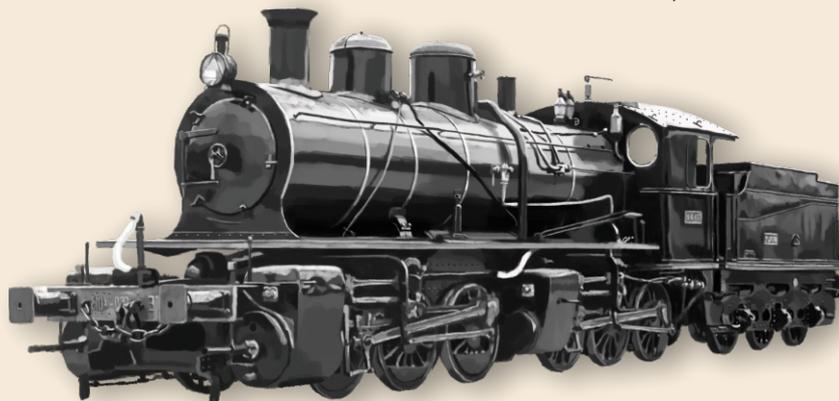
en España. En una longitud de más de 40 km, la línea desciende casi 1 km en un trayecto repleto de curvas. Además, se construyeron más de 60 túneles y casi el triple de pontones y puentes. Poco después de la inauguración, la línea fue adquirida por la compañía Norte, mediante la absorción de la pequeña compañía que había promovido la obra. Gran parte de la infraestructura original se mantiene hoy en día.

Nota n.º 13

Nota histórica: en 1936 estalló la guerra en España. Las compañías, ya de por sí afectadas por la inestabilidad política que el país venía arrastrando desde el siglo XIX, perdieron gran parte de su capital. Además, tener sus recorridos en uno u otro bando beligerante fue solo una pura cuestión de suerte cuando el levantamiento militar fracasó y España quedó dividida. Tres años de guerra terminaron por arruinar a las compañías, además de destruir la mayor parte de la red ferroviaria. Por lo tanto, tras la Guerra Civil, la red ferroviaria había quedado muy dañada y las compañías habían sufrido pérdidas muy notables en un negocio que no siempre había resultado próspero. En 1941 el gobierno del general Franco decide nacionalizar todo el entramado de vías de ancho ibérico, absorbiendo todas las compañías que operaban en este tipo de vías, creando la Red Nacional de los Ferrocarriles Españoles (RENFE). Sin embargo, las compañías de vía estrecha siguieron siendo independientes hasta el año 1965, momento en que también acaban nacionalizadas en los Ferrocarriles Españoles de Vía Estrecha (FEVE).

Nota de diseño: junto al doble ancho de vía, principal característica de los ferrocarriles españoles, es igualmente importante la doble nacionalización, en 1941 y en 1965. Queríamos reflejarlo en el juego desde el inicio del proyecto. Hasta llegar al diseño que tienes en tus manos, han sido muchas las pruebas que se han realizado: creación de la compañía RENFE con y sin participación en bolsa y en las rondas de operaciones, cierre de compañías del sur y continuidad de la partida solo con las compañías del norte (de vía estrecha), etc.

Dos problemas acuciaban: podría resultar contraproducente invertir en un tren de 800 pts. para perderlo de inmediato; por otra parte, como le sucede a muchos otros 18xx, corríamos el riesgo de hacer un final de partida que resultara aburrido y lento. Para subsanar estos problemas, la fundación de RENFE quedó total y absolutamente abstraída. Ese es el momento en el que consideramos que RENFE se funda, y aún hay de margen las RO que se están jugando y el último ciclo completo, tras la última RMV, para usar esos trenes permanentes y caros. Finalmente, para evitar hacer más RO innecesarias, la última ronda de operaciones de la partida hace que las compañías de vía estrecha multipliquen por dos los ingresos obtenidos. De este modo, con esta revalorización, conseguimos representar, si bien de modo abstracto, esas dos décadas en las que las compañías de vía estrecha aún no fueron nacionalizadas, tras la fundación de RENFE.



5. REGLAS PARA LA VARIANTE A DOS JUGADORES

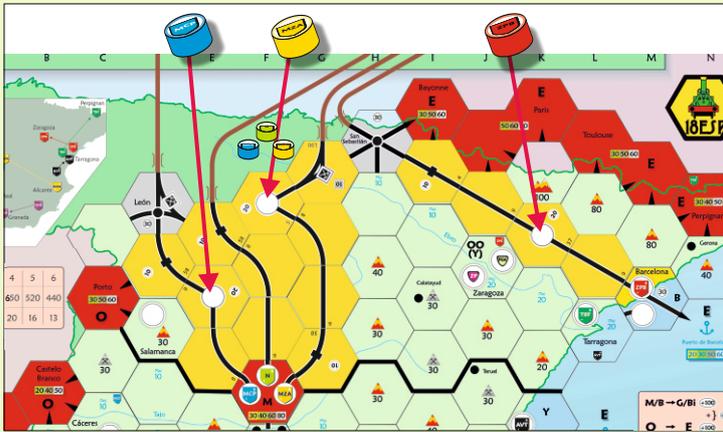
5.1. VISIÓN DE CONJUNTO

En esta variante para dos jugadores humanos participa un jugador artificial. Se llama Rodrigo y su función no es solo ayudar en el desarrollo de la partida, sino que gana su propio dinero y, por lo tanto, puede llegar a ganar las partidas si los jugadores humanos no son capaces de controlar hasta qué punto Rodrigo está realizando rutas productivas o alcanzando elevados precios en sus acciones.

Para jugar esta variante se deben seguir las reglas descritas a continuación. Cualquier regla que no se mencione explícitamente sigue las reglas normales del juego para 3-6 jugadores.

5.2. PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

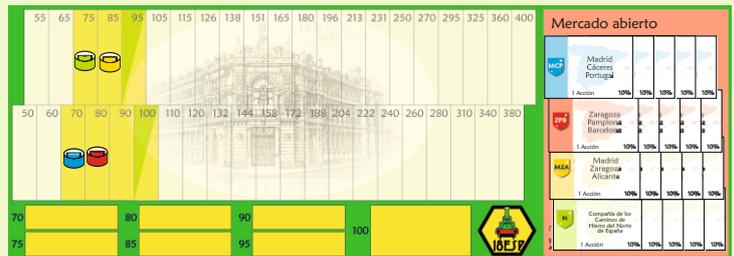
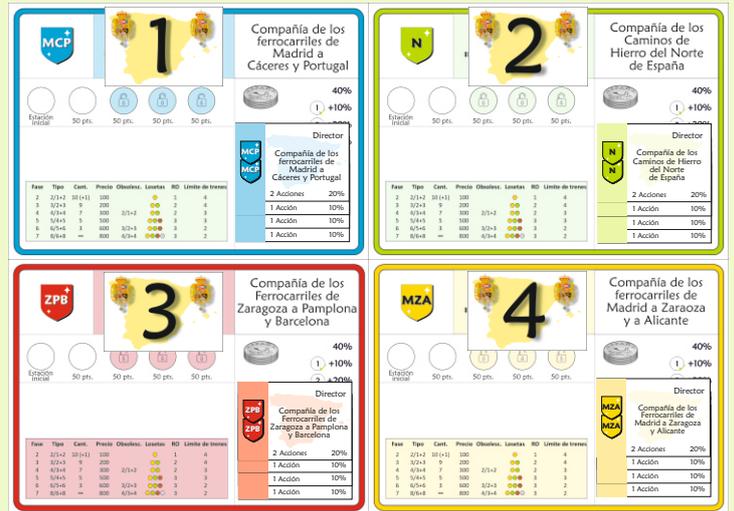
Extiende el tablero de juego normal en la mesa y aplica los cambios que se ven en la imagen. Coloca la loseta roja especial de Madrid en el hexágono de Madrid (F24) y coloca 13 barras negras de madera como se muestra en la imagen. Este terreno impasable representa el borde del mapa. Se ignora cualquier hexágono por debajo de estas barras negras de madera. A continuación, coloca las losetas amarillas en la forma en que se indica en la imagen. En el mapa del norte no se aplica ningún cambio.



Coloca una ficha de estación de MCP en Valladolid (E21), una ficha de MZA en Burgos (F18) y una ficha de estación de ZPB en Lérida (K19). Para la subasta inicial solo se usarán las compañías pioneras n.º 1 (Ferrocarril de La Habana a Güines), n.º 6 (Ferrocarril Vasco-Navarro) y n.º 7 (Ferrocarril de Carreño). Se colocan las compañías grandes del sur MCP, N, MZA y ZPB. Estas son las compañías que dirige Rodrigo. Selecciónalas al azar y colócalas en orden, del n.º 1 al n.º 4 (puedes usar las cartas de orden de turno para determinar qué compañía corresponde al n.º 1, cuál al n.º 2, etc.). Las compañías pequeñas y el resto de compañías grandes del sur no estarán nunca en juego en la variante a dos jugadores. Coloca los estatutos fundacionales de las compañías de Rodrigo, en el orden establecido al azar, cerca del tablero del mapa.

Coloca el certificado de director del 20% y tres acciones ordinarias del 10% en cada uno de los estatutos fundacionales de las compañías que dirige Rodrigo. Los otros cinco certificados ordinarios del 10% de las cuatro compañías del sur se colocan en el mercado abierto.

La compañía n.º 1 de Rodrigo tiene un valor inicial de mercado de 70 pts.; la n.º 2, 75 pts.; la n.º 3, 80 pts.; y la n.º 4, 85 pts. Coloca las correspondientes fichas en el gráfico del precio de las acciones. Estas compañías no tienen valor par. Por lo tanto, siempre se comprarán y venderán al valor que indique el mercado. El 50% de las acciones de cada compañía de Rodrigo que están en las correspondientes compañías permanecen allí siempre. No se puede negociar con esas acciones.



De las seis grandes compañías del norte, selecciona cuatro al azar y descarta las otras dos para esta partida (igual que sucede en las partidas de 3 a 6 jugadores). Estas compañías del norte son las que podrán dirigir los jugadores humanos y funcionan exactamente igual que en las partidas a más jugadores.

Retira de la partida las losetas convencionales de Madrid (verde, marrón y gris). No se usarán nunca. En su lugar, se usará la loseta roja mencionada arriba. El resto de losetas están todas disponibles.

Cada jugador humano coge 500 pts. como dinero inicial y tiene un límite de certificados de 16.

| Tipo | Cant. | Precio | Obsolesc. |
|-------|-------|--------|-----------|
| 2/1+2 | 6 | 100 | |
| 3/2+3 | 5 | 200 | |
| 4/3+4 | 4 | 300 | 2/1+2 |
| 5/4+5 | 3 | 500 | |
| 6/5+6 | 2 | 600 | 3/2+3 |
| 8/6+8 | ∞ | 800 | 4/3+4 |

Crema el mazo de trenes con las cantidades de la tabla a la izquierda. Decidid al azar quién será el jugador inicial (que recibe la

carta de orden de turno n.º 5) y el segundo jugador (que recibe la carta de orden de turno n.º 6).

5.3. RONDAS DEL MERCADO DE VALORES

Tras la subasta de las compañías pioneras tiene lugar la primera ronda del mercado de valores. Están disponibles las cuatro compañías del norte, lanzándolas de la forma habitual, así como las cinco acciones en el mercado abierto de cada una de las compañías del sur.

Como cada compañía de Rodrigo tiene un 50% que no se altera en toda la partida, solo pueden comprarse y venderse las acciones de Rodrigo que están en el mercado abierto. La venta de acciones produce los cambios habituales en todas las compañías. Si todas las acciones de una compañía de Rodrigo están en manos de los jugadores humanos (es decir, está todo vendido), esa compañía no se revaloriza al final de una RMV. Las compañías del norte sí se revalorizan en una situación análoga.

Rodrigo nunca vende ni compra acciones. Rodrigo no tiene dinero nunca en toda la partida.

5.4. RONDAS DE OPERACIONES

Como siempre, las compañías operan en el orden del precio de las acciones.

No se pueden colocar losetas de forma que alguno de sus tramos de vía conecte con una de las barras negras de madera colocadas en el mapa del sur a modo de «frontera».

En el momento en que la partida alcanza la fase 3 (verde), todos los puertos de montaña abren inmediatamente y las compañías de Rodrigo colocan allí sus fichas de estación del siguiente modo:

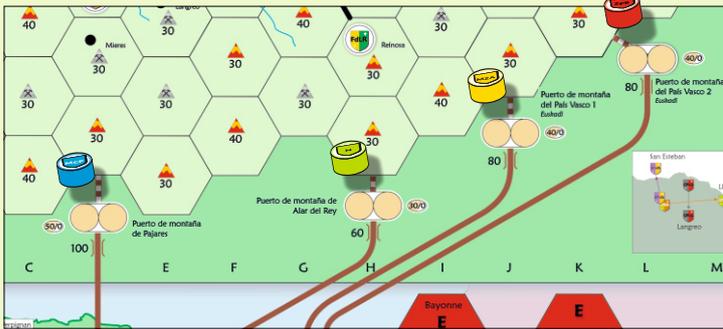
| | | | |
|-----|--------------|-----|--------------|
| MCP | Pajares | MZA | País Vasco 1 |
| N | Alar del Rey | ZPB | País Vasco 2 |

Posteriormente, si una compañía del norte coloca una estación en un puerto de montaña, paga **al banco** las 50 pts. correspondientes.

Las compañías del sur dirigidas por Rodrigo operan de este modo:

Nunca colocan losetas ni estaciones.

Si tienen algún tren, siempre realizan la ruta más provechosa posible. Eso quiere decir que prevalecen las localizaciones de



ingresos a las minas y puertos, si es posible.

Los ingresos por minas y puertos se ignoran.

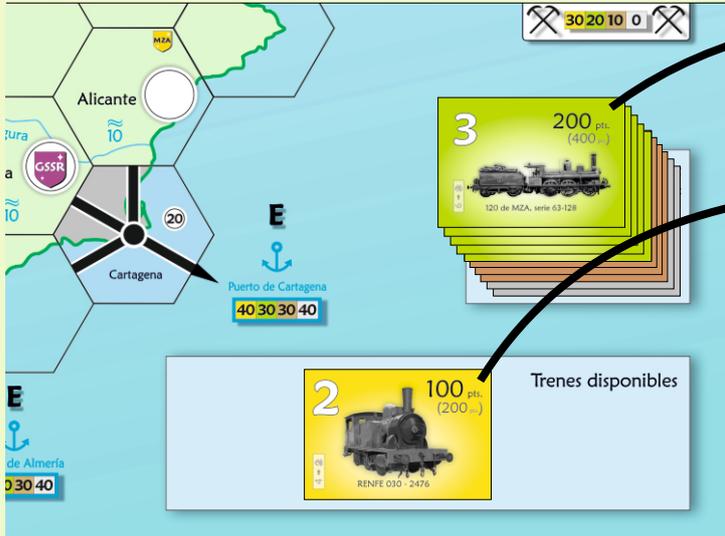
Rodrigo siempre paga dividendos y siempre ingresa en la compañía la mitad del total de la ruta (debido a su 50% en la compañía). Las acciones de Rodrigo en el mercado abierto no pagan dividendos a nadie.

Como cualquier otra compañía, las compañías del sur mueven su precio una columna a la derecha después de repartir dividendos. Si alguna compañía de Rodrigo no tiene trenes (primera RO o porque los ha perdido debido a la obsolescencia), entonces el precio de las acciones de Rodrigo se desplaza una columna a la izquierda, como es habitual.

Las compañías del sur nunca compran trenes.

Exportar un tren:

Al final de un ciclo completo de rondas de operaciones, en lugar de exportar un tren, se cogen los dos trenes de la parte superior del mazo de trenes y se colocan, en orden, en la primera y en la segunda compañías de Rodrigo. Al final del siguiente ciclo completo de



rondas de operaciones, se cogen los dos trenes de la parte superior del mazo de trenes y se colocan, en orden, en la tercera y en la cuarta compañías de Rodrigo. Al final del siguiente ciclo completo de rondas de operaciones, se cogen los dos trenes de la parte superior del mazo de trenes y se colocan, en orden, en la primera y en la segunda compañías de Rodrigo, sustituyendo los trenes anteriores que tuviera, que se descartan de la partida. Rodrigo no paga por estos trenes. Así sucesivamente.

Si la obsolescencia de algún tipo de tren debido a un cambio de fase afecta a una compañía de Rodrigo, la obsolescencia se realiza de la forma habitual y la compañía de Rodrigo perdería su tren. No volvería a tener tren hasta que le correspondiera, según se ha explicado.

Trenes combinados: en el momento en que una compañía de Rodrigo tenga una ruta válida de sur a norte y, además, haya ya algún tren eliminado de la partida por obsolescencia, cogerá inmediatamente el mejor tren disponible de los eliminados y lo reciclará para combinar el tren que tenga en ese momento. Si dos o más compañías de Rodrigo cumplen estas condiciones a la vez, las compañías irán combinando los trenes en orden, del 1 al 4. Combinar un tren no tiene ningún coste para Rodrigo.

5.5 FINAL DE LA PARTIDA Y GANADOR

Como en el juego base, el final de la partida se desencadena con la compra o exportación del segundo tren de tipo 8/6+8. En este caso, entendemos por exportación la colocación de nuevos trenes en las compañías de Rodrigo.

El final es igual que en el juego para más jugadores, y las compañías del norte cuentan doble la última ronda de operaciones de la partida.

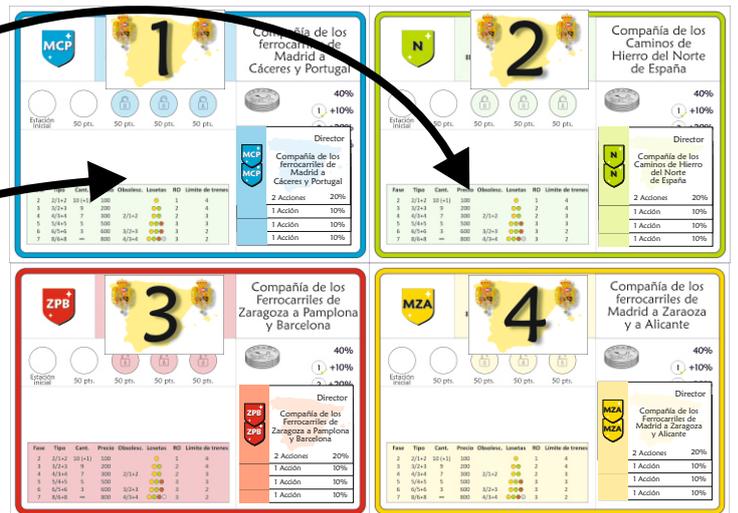
Los jugadores humanos hacen la cuenta como siempre y Rodrigo cuenta el dinero en sus tesorerías más el total del valor de sus acciones (cinco en cada una de sus compañías). Al resultado obtenido por Rodrigo se le resta el valor de la construcción de los puertos de montaña (100+60+80+80=320) y el valor de todas las estaciones colocadas en la partida (7x50=350). Tras restar las 670 pts. indicadas, el resultado obtenido es el total de Rodrigo.

De este modo, Rodrigo puede quedar primero, segundo o tercero.

Ejemplo: estamos al final de la primera RO y las compañías del norte ya han comprado cinco de los seis trenes amarillos. Ahora el sexto tren-2 va a la compañía del sur n.º 1 (MCP en nuestra partida). El siguiente tren disponible (tren-3) se entrega a la compañía n.º 2 (N en esta partida).

Al final del siguiente ciclo de RO los dos siguientes trenes irán a las compañías n.º 3 y n.º 4.

Al final del siguiente ciclo de RO los dos siguientes trenes irán a las compañías n.º 1 y n.º 2, reemplazando los trenes que allí había. Los trenes reemplazados se eliminan de la partida.



6. MECENAS

La publicación de este juego ha sido posible gracias a la colaboración de todos los mecenas que han creído y apoyado este proyecto desde todas las partes del mundo. Sin vosotros, *18España* no habría podido ver la luz. A todos vosotros, nuestro más sincero y eterno agradecimiento.

En la siguiente lista aparecen muchos de los mecenas que han hecho esto posible. No están todos los que son, pero sí son todos los que están. Gracias de todo corazón.

Por orden alfabético:

Abhinav P., Adam Kramer, Aitor Rodríguez González, Aki, Akiyoshi Nomura, Alain "Railroad Bill Jr" Beaussant, Aleixandre López Latorre, Alex Darius, Alexander Al, Alexander Eysank, Alexandre Piquet, Álex de Pablo Valverde, Allen Phelps, André Steenberg, Andreas The Dude, Andrés Cucu, Andrew Eynon, Andrew Miles, Andy Evans, Andy Smith, Àngel Agüeras, Ángel Ibáñez Cemborain, Asier García Moradillo, Bastwood, Beat Baumgartner, Beatriz Méndez Pavón, Ben Foster, Ben Mandelker, Ben Roberts, Benjamin Inman, Bernd Assmuth, Bill Kohn, Bill macgillivray, Björn Smedmark, Blumii, Bob Schubert, Boblonely, Boris Khazin, Boris Schuckink Kool, Bortz, Brent Henson, Brian Childress, Brian Gribok, Brian Weisberg, Bruce Murphy, Bryan Stanbridge, Bugz, Bum Suk Yang, Carlos (Charly) Fernández Sala, Carlos Cerrato, Carlos Fuentes, Carlos José Velázquez Otero, Carlos Moreno Serrano, Carsten Saathoff, Casey Boyett, Chad Cook, Chris, Chris Henry, Chris Kelly, Chris Kolenda, Chris Lampard, Chris Nord, Chris Oldgeorge, Chris Shaffer, Chris Z, Christian Josef Engl, Christopher Giroir, Chuck Lietz, Chudy, Chugga-chugga Choo-choo, Cjenmascarado, Club DA2, Coen Leentvaar, Coleman and Libby Donnelly, Colin Mac, Cordell Stetson, Craig Walker, Cultz, D R Seeley, Dan_igrok, Daniel Attard, Daniel López Navas, Daniel Peired, Daniel Peñas Lledó, Daniel Rubio Agama, Daniel Tivadar, Daniel Victor, Daniel Wright, Danielbonito, Das_ninja, Dave Allen, Dave mcavoy, David Bresson, David Buckland, David Metheny, David Millikan, David Muñiz, David Murias Taboada, David Nuño Peña, David Ruddat, David Siskin, Dennis Egbers-Schoger, Derek Dunn, Derek Long, Dietrich Terasa, Dirk Vahlenkamp, Discoking7, Dr. Christopher E Smith, Drew Sheldon, Ed Povilaitis, Emilio Varela, Endre Enyedy, Eneko Alonso Baena, Eric Austin Lee, Eric Hallstrom, Eric Landes, Eric Terry, Erik Sund, Esteban Urbano Martinez, Excelsior7777, Fabio Poli, Félix Rubio Fernández, Fernando Santa Francisco J. Valtueña & Carmen G. Hendrych, Frattaruolo Filippo, Für Blower, Gary Gray, Gary lapeare, Fish, Günther Rosenbaum, Hamen, Hebisha, Harter Ryan, Heiko Gentzik, Hisashi Hayashi, Homer Simpson, Delaney, Ian Hunter, Iban Lopez Sánchez, Ivan Djokic, Ivan Towlson, J. Jett III, Jaime Lino Arroyo, Jairo Schmidt, Jared Davis, Jarod Chiang, Javier Pérez Gallo, Jeff Glasson, Jeff Doumen, Jérôme Louvel, Jesus Campagna, Jim Cotroneo, Jim Puccio, Joachim Schabrowski, Joe J. Idestrom, John Bennett, John Favaro, Jonas Vandebroek, Jonathan Kay, José Antonio Ramos Jiménez, Jose Fede Bradley, Joshua Buerger, JST, Justin Kazuya Matsumoto, Ken Boucher, Ken Koji Arita, Krissada Kongkunakornkul, Kurt Sahr, Kyle Nauman, Lajos Nadasi, Lampley, Lee James Fernandez Bernardes, Leif Steiestol, Ler mcmuck, Leron Culbreath, LHIM, Linda Polik, Lionel from Marseille, Lior G., Lord David A Croft, Loren ipsum, Lorenzo Messina, Lucas M., Luis Txalen, Malcolm Sleight, Malte Grosse, Manoj S Nair, María José Labrador Martín, Mario Tijero Vallejo, Mark Fullerton, Mark Thompson, Markus Rothacker, Martin Blaha, Masahiko Aono, Mason Rouser, Matt Curtis, Matt Walker, Matthew Campbell, Matthias, Michael A. Mureddu, Michael Campbell, Michael Carlton, Michael Cheung, Michael Craddock, Michael Ehli, Michael Foster, Michael Heyd, Michael J. Klein, Michael Theiss, Michel van Beest, Miguel Ángel García Palomo, Miguel Ángel Labrador Martín, Miguel Vall, Mike Brazinski, Mike Jones, Mirko, Myk, Nacho, Nate Phillipps, Nathan Amor, Nathan Lynette Yang, Nathaniel Milbrath, Naty Hoffman, Nic Askren, Nuno Amaral (vegetalpt), Nuttaputch, Olaf Birkelbach, Oliver Dräger, Omar Allaoui, Oriol (Kowals), Oscar J Martinez, P.Gathmann, Pak Wa Thomas, Patrick Casey, Patrick Fitzgerald, Paul Finch, Paul Heald, Pedro Jiménez, Pepe Fernández Arévalo, Peter Nitz, Peter Siegel, Philip Wild, Philippe Besnard, Philippe Durand, Qayed, Rafael León, Rain Kirjanen, Ram Ganesh, Rami the Chihuahua, Randal Lloyd, Ranz Lim, Redwall, Reikai, Remco Mul, RFDC, Richard Libera, Richard Resnick, Richard Spilsbury, Rick Vinyard, Rob Masson, Robbie, Robert Corbett, Robert Davies, Robert Litchfield, Roberto Herrero Pérez, Robertomarrero, Rodnark, Roger D Hyman, Ronald Hopkins, Ronny Heinz, Rubén Pérez García (Metro), Ryan Hibshman, Sam, Jeong Seongwoong, Sascha Fellner, Schuwaldi, Scott O'Brien, Sean E Gardner, Sebastian Ross, Shawn & Alexis Truax, Yasuhiko Kuwamoto, Shyam Kumar, Sircac, Sophon, Spang, Stein & Saxon, Stephen Owen, Stephen Smith, Stephen Walton, Steve Takacs, Stewart Thain, Sven Giehl, Tabletop Utopia, Ted Swalwell & Urse Searle, Terry Dano, Thapanas Chatsittisit, The Edminster Family, Thomas Naumann, Tim Bernaden, Tim Cook, Tim Pelgrims, Todd Vahlsing, Tom B., Tom mccorry, Toshiji Nagoshi, Traxx, Tyler "Spoon" Lynch, Tym, Vartan Shehirian, Vitəs, Volodymyr Dolak, Walter Floth, Warbear, Weaks, William Felker, William J. Herbst, William Leaf-Herrmann, Zachary Thompson, あべとしゆき, 권정혁&宮西裕司.



Olaya Rodríguez, Francesc Sistach, Relinque, Francisco Sabal, Frank Tassilo, Gabriel Trujillo, Gary Giuseppe Antonio Barile, Graham Hamish, Hans Plattner, Hany Helium, Hermann Wessels, Hermi, Humberto Fernández Baldo, Ian Arrivas, Iñigo Ruiz de Oña, Iñigo Schultz, J.i.daniel.olofsson, Jack L Donoso Núñez, James Wilson, Jan Javier Antonio Maya González, Hill, Jeff Tate, Jeremy Kidder, Jeroen Berjano Pena, JF Paradis, Jim Jim Webb, Jinha Yoon, JJ, JL Burt, Rushanan, Joe Valdez, Johan John Noblitt, John Young, Jon Rype, Ángel Atienza Balderas, José Arce, Josemari darthia, Josh Bell, Justin Joines, Karlo Arciaga, Gutermuth, Kent Bunn, Kim, Knut,