



# ПРАВИЛА

Разработано Фрэнсисом  
Трешамом, Брюсом Шелли и др.

Добро пожаловать в *1830*, игру о железных дорогах и железнодорожных магнатах конца 19-го века, которые использовали любые, даже самые грязные средства для увеличения своего богатства и престижа. *1830* — игра о железной дороге, действие которой происходит на северо-востоке США и юго-востоке Канады. Вы и ваши соперники берете на себя роль железнодорожных инвесторов и президентов корпораций с единственной целью - заработать деньги. Вы можете сделать это, защищая и приумножая активы, находящихся под вашим контролем корпораций, или расхищая их - в зависимости от ваших наклонностей.

В *1830* вы сколачиваете свое богатство, покупая, владея и продавая акции железнодорожных корпораций. Ваши акции обеспечивают наличные денежные средства в виде дивидендных выплат и долгосрочной прибыли за счет возможного повышения цен на акции. Если вы являетесь единственным крупнейшим акционером корпорации, вы становитесь ее президентом и контролируете все действия этой корпорации — в идеале, но не обязательно, в интересах всех ее акционеров.

Победит тот, кто заработает наибольшее количество денег наличными и акциями. Точите свои ножи так же остро, как и свой ум! Если вы не нанесете удар своим соперникам в спину и не раздавите их, они будут счастливы сделать это с вами.

ОГЛАВЛЕНИЕ .....	2
Краткое изложение хода игры.....	3
КОМПОНЕНТЫ .....	5
КЛАССИЧЕСКИЙ ВАРИАНТ ИГРЫ.....	7
1.0 Подготовка к игре .....	7
2.0 Фазы игры .....	10
3.0 Частные компании .....	11
4.0 Фондовый рынок .....	12
5.0 Финансовый раунд .....	14
6.0 Операционный раунд.....	16
7.0 Конец игры .....	24
1830+ .....	25
ПРИЛОЖЕНИЕ .....	26-28
Голоссарий .....	26
Частные компании .....	27
Варианты для N кол-ва игроков .....	27
Фазы игры .....	27
Железнодорожные корпорации .....	28
Тайлы путей и улучшений .....	28

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработчик:** Фрэнсис Трешам

**Иллюстрации:** Марк Цуг (обложка), Майк Аткинсон (поезда), Джаред Бландо (игровое поле)

**Графический дизайн:** Пит Фенлон, Морган Донтанвилл, ателье 198

**Корректурa:** Кит Томассон, Стив Томас, Пауло Руссо, Мэтт Уилсон и многие другие из списка рассылки 18xx.



**И так, приступим** — Если все игроки знакомы с правилами, то для игры в *1830* потребуется от 3 до 5 часов. Если один или несколько игроков играют впервые, то игра может продлиться несколько дольше.

*18XX-1830* является частью серии железнодорожных игр “18XX”, в которых используется общий набор правил и концепций. Однако у каждой игры есть свои особенности и исключения из общих правил.

Copyright © 2018 Lookout Spiele, Inc. и Фрэнсис Трешам. «1830» и знак «18XX Plate» являются товарными знаками Фрэнсиса Трешема. Все права защищены.

Многие опытные игроки используют программу на основе DOS 18xx на PC или Java-программу Rails, чтобы значительно сократить время игры.

# ОБЗОР ИГРЫ

1830 – это игра, в которой нужно строить железные дороги и инвестировать в них. Вы и другие игроки являетесь акционерами железнодорожных корпораций. Каждая корпорация контролируется ее крупнейшим акционером — ее президентом. Вы расширяете свои железные дороги и получаете доход, прокладывая железнодорожные пути на карте, покупая поезда и управляя этими поездами.

## Инвестирование и управление корпорациями

В 1830 используется фондовый рынок. Вы и другие игроки покупаете и продаете акции железнодорожных корпораций. Если вы владеете наибольшим количеством акций, вы становитесь президентом корпорации и контролируете все ее действия. Вы получаете дивиденды, если владеете акциями этих корпораций. Если вы продаете акции, стоимость акций этой корпорации падает. Как и на реальном фондовом рынке, вы пытаетесь купить акции корпораций, стоимость которых растет, пока есть возможность, заработать дивиденды, и продать акции, если ваши деньги могут быть лучше использованы в другом месте.

## Строительство и эксплуатация железных дорог

Железнодорожные корпорации строят железные дороги, размещая тайлы путей на шестиугольной сетке карты. Каждый тайл изображает сегменты пути и города, расположенные вдоль этого пути. Города изображаются большими или маленькими кружками или черными прямоугольниками. Значение дохода каждого города указано в маленьком кружке рядом с городом.

Корпорации также приобретают поезда. Каждый поезд может курсировать по путям, чтобы посещать различные города. Ряд путей и городов, которые использует поезд, называется его маршрутом. Поезд может следовать по маршруту, если маршрут соединяет как минимум два города и хотя бы в одном из городов есть железнодорожная станция этой корпорации. Корпорации зарабатывают деньги в зависимости от значения дохода городов на маршрутах их поездов.

У каждого недизельного поезда есть номер (2, 3, 4 и т. д.) - это тип поезда. Маршрут может проходить только до или через количество городов, меньшее или равное типу поезда, например, поезда 2-го типа могут курсировать только между двумя городами. У дизелей неограниченный запас хода. Все поезда одного типа должны быть выкуплены до того, как станут доступны поезда следующего типа, за исключением того, что Дизельные поезда станут доступны после покупки самого первого поезда 6-го типа

Каждый раз, когда покупается первый поезд нового типа, игра вступает в новую фазу. Каждая новая фаза меняет один или несколько аспектов игры, в том числе тайлы, которые можно размещать, и количество поездов, которыми может владеть каждая корпорация. Кроме того, ранние поезда устаревают на более поздних этапах.

## ИГРОВАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

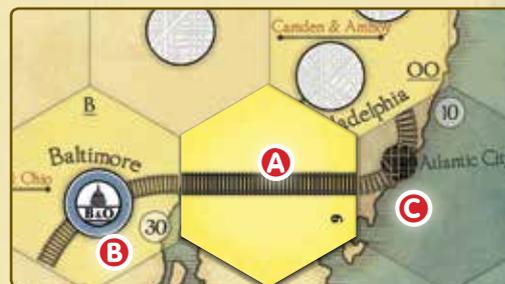
В 1830 вы отыгрываете серию финансовых и операционных раундов. В финансовом раунде вы можете покупать и продавать сертификаты акций корпораций. В операционном раунде вы «управляете» корпорациями, в которых вы являетесь президентом. То есть вы прокладываете пути, открываете новые станции, запускаете поезда от станции к станции, покупаете поезда и т. д.

Финансовые раунды чередуются с одним или несколькими операционными раундами. Количество операционных раундов между финансовыми увеличивается по ходу игры. Игра заканчивается, когда в банке заканчиваются деньги, и вы выигрываете, если являетесь самым богатым игроком. Ваше богатство - это сумма ваших денежных средств и стоимости вашего портфеля акций.

**Примечание** — В этих правилах «железнодорожные корпорации» также называются «корпорациями» и просто «железными дорогами» в зависимости от контекста. Все три термина эквивалентны.



- A** - крупный город **B** - открытая местность, цена \$80
- C** - небольшой город, доход \$10
- D** - 2 крупных города, частная компания
- E** - крупный город, частная компания, путь до SW&E, доход 30, домашний гекс B&O



B&O строит путь **A** и соединяет Baltimore **B** и Atlantic City **C**. Поезд типа 2 может теперь курсировать по маршруту между двумя городами с доходом в \$40 (\$30 + \$10).

## КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ ХОДА ИГРЫ

После подготовки к игре у вас должны быть деньги и одна или две частные компании. Теперь вы готовы начать первый финансовый раунд. Игра проходит, как описано ниже.

### - Первый финансовый раунд

Игрок с картой приоритетной сделки ходит первым. Затем, двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок делает свой ход или пасует. Раунд заканчивается, когда все игроки спасовали. Игрок сидящий слева от последнего игрока, который что-либо купил или продал, получает карту приоритетной сделки.

**В каждый свой ход** вы можете выполнять любое или все из следующих действий (см. 5.1 и 5.2, стр. 14-15, об ограничениях на продажу и покупку):

- Продайте любой из ваших сертификатов акций.
- Купите 1 сертификат акций корпорации: либо сертификат президента (если имеется), либо 1 другой сертификат акций.
- Продайте любой из ваших сертификатов акций.

### - Первый операционный раунд

Ниже представлен 1 операционный раунд:

- Частные компании выплачивают доход.
- Действуют железнодорожные корпорации.

Первой действует корпорация с наибольшей стоимостью акций, затем корпорация со следующей по величине стоимостью акций и так далее, пока не отработают все корпорации. Для корпораций с одинаковой стоимостью акций см. 6.0, стр. 16.

Когда действует корпорация, она:

- Может проложить или улучшить железнодорожный путь.
- Может разместить свой жетон станции на тайле с крупным городом (в белом круге), чтобы открыть новую станцию.
- **Обязана** запустить свои поезда по доступным маршрутам.
- **Обязана** получить доход и скорректировать стоимость своих акций.
- Может купить новые поезда.

### - Последующие финансовые и операционные раунды

Во всех остальных финансовых раундах используется та же последовательность действий, что и в первом. Если в конце финансового раунда в игре участвуют поезда только 2-го типа, то за ним следует 1 операционный раунд. Если был куплен хотя бы один поезд 3-го типа, то за ним следуют 2 операционных раунда. Если был куплен хотя бы один поезд 5-го типа, то за ним следуют 3 операционных раунда.

### - Конец игры

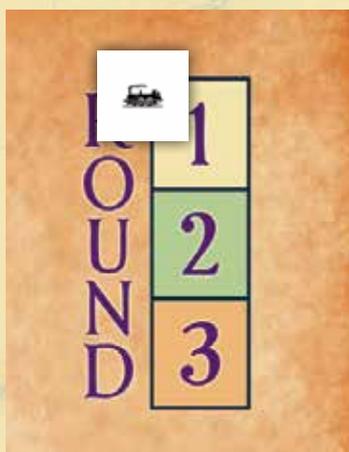
Игра заканчивается, когда в банке заканчиваются деньги. Играйте до тех пор, пока не закончится текущая серия операционных раундов (до начала следующего финансового раунда).

Используйте запись на бумаге, для отслеживания дальнейших операций с деньгами.

Суммируйте свои деньги и стоимость ваших акций. Побеждает самый богатый игрок.

**Примечание** - Изложенная последовательность игры представляет собой схематичный обзор игрового процесса. Подробности будут представлены позже в правилах.

**Примечание** — Существует ряд ограничений на покупку и продажу сертификатов акций (подробнее см. раздел 5.0 на стр. 14). Например, вы не можете продавать сертификаты в первом финансовом раунде, сертификат президента обязан быть куплен первым и т.д.



**Примечание** — Когда вы управляете корпорацией, единственное, что вы должны делать, - это управлять ее поездами, чтобы получать доход. Также вы можете проложить железнодорожный путь, разместить станцию в городе и купить поезд. Так же, вас могут обязать купить поезд, если у вас его нет.

Игра может немедленно закончиться, если игрок обанкротится.

## ЧАСТНЫЕ КОМПАНИИ

Частные компании в 1830 представляют собой ранние железные дороги, существовавшие до того, как появились более крупные железнодорожные корпорации. Каждая частная компания приносит своему владельцу (*игроку или корпорации*) фиксированный доход в каждом операционном раунде. Ее владельцем может быть игрок или корпорация. Местонахождение каждой из этих компаний отмечено на игровом поле ее названием. В отличие от корпораций, частные компании не строят железнодорожных путей и не покупают поезда.

## ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ КОРПОРАЦИИ

В игре представлены восемь железнодорожных корпораций. Корпорации обычно идентифицируются по их начальным буквам.

Все корпорации, указанные для игры или сценария, используются независимо от количества игроков. Это достигается за счет того, что игроки могут покупать сертификаты акций любой из корпораций.

Обычно у игрока есть возможность контролировать (то есть управлять) хотя бы одной корпорацией. Есть преимущества, которые можно получить от управления более чем одной корпорацией, но это не должно быть самоцелью. Небольшая доля в нескольких эффективных корпорациях может быть более прибыльной, чем контрольный пакет акций в относительно неэффективной корпорации.

## Управление железнодорожной корпорацией

У каждой корпорации имеется десять акций, которые можно покупать и продавать во время игры. Поэтому пропорции акций, удерживаемых различными игроками, могут меняться по ходу игры.

Каждая корпорация контролируется президентом, который является крупнейшим (или равным по доле с другим игроком) акционером корпорации. Продажа и покупка акций может привести к смене президента, но для того, чтобы это произошло, необходимо, чтобы долевое участие текущего президента было **превышено** конкурирующим игроком. Президент, которому принадлежит от 50% акций корпорации, не может быть лишен места. Для каждой корпорации один из сертификатов акций является президентским сертификатом и стоит 2 акции. Этот сертификат всегда принадлежит действующему президенту корпорации, поэтому президент обязательно владеет как минимум 20% акций корпорации.

## ИГРОВОЙ ЭТИКЕТ

Внимательные игроки ускоряют ход игры и делают ее более увлекательной для всех. В игре такой продолжительности игроки должны планировать покупку акций и действий своих корпораций до начала своего хода — когда это возможно.

Сертификаты акций, которыми владеет игрок, должны быть аккуратно разложены, чтобы каждый мог их легко увидеть. Всем игрокам разрешено знать, сколько денег есть у других игроков и какими сертификатами они владеют. Поезда, жетоны станций и частные компании, принадлежащие корпорации должны быть расположены на планшете корпорации и хорошо видны. Казна корпорации должна быть расположена на планшете корпорации на видном месте и сумма в казне должна быть озвучена по запросу. Игроки, желающие получить любые из этих сведений, должны, по возможности, дождаться своего хода, чтобы не прерывать ход другого игрока.

## Сертификаты частных компаний

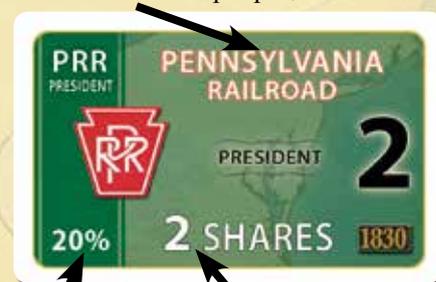


## Логотипы корпораций



## Сертификаты акций корпораций

Наименование корпорации



% доля

# кол-во акций

## Карточка поезда

Тип

Номинальная стоимость



Вопросы, предложения или критика?

Свяжитесь с нами по адресу:  
[buero@lookout-games.de](mailto:buero@lookout-games.de)

Если у вас есть какие-либо поврежденные или недостающие компоненты, пожалуйста, свяжитесь с нами по адресу:  
[parts.asmodeena.com](http://parts.asmodeena.com)

# КОМПОНЕНТЫ

<b>Частные компании</b>	<b>1830 сокр.</b>
Schuylkill Valley .....	SV
Champlain & St.Lawrence .....	CS
Delaware & Hudson .....	DH
Mohawk & Hudson .....	MH
Camden & Amboy .....	CA
Baltimore & Ohio .....	BO

<b>Корпорации</b>	<b>1830 сокр.</b>
Pennsylvania .....	PRR
New York Central .....	NYC
Canadian Pacific .....	CPR
Baltimore & Ohio .....	B&O
Chesapeake & Ohio .....	C&O
Erie .....	Erie
New York, New Haven, & Hartford .....	NNH
Boston & Maine .....	B&M

## БАНКНОТЫ

15 @ \$500 = \$7500	18 @ \$10 = \$180
28 @ \$100 = \$2800	16 @ \$5 = \$80
20 @ \$50 = \$1000	40 @ \$1 = \$40
20 @ \$20 = \$400	

**Total = \$12000\***

\* – для этой суммы удалите:  
5\* \$500, 12\* \$100, 2\* \$10 and 4\* \$5

## ПОЕЗДА

Тип	Цена (с трейд-ин)	Кол-во
2-й	\$80	6
3-й	\$180	5
4-й	\$300	4
5-й	\$450	3
6-й	\$630	2
Дизель	\$1100 (\$800)	6

**Примечание** — Количество Дизельных поездов должно быть (теоретически) неограниченным. В крайне редком случае, когда корпорации необходимо купить поезд, а его нет в продаже, дополнительные дизель-поезда должны быть выпущены на бумаге.

## 1 двухстороннее игровое поле

### 117 карт, используемых в качестве сертификатов и поездов:

6	карт порядка хода
6	сертификатов частных компаний
72	сертификата акций корпораций
26	карт поездов (2-го, 3-го, 4-го, 5-го, 6-го типа и дизели)
1	карта приоритетной сделки
6	карт подсказок

### 8 планшетов железнодорожных корпораций

### 1 пачка денег

### 85 тайлов (шестиугольных)

### 25 жетонов (круглых)

### 25 маркеров (квадратных):

- 1 маркер раунда,
- 16 маркеров стоимости акций
- 8 маркеры отслеживания доходов (см. стр. 25)

## Игровое поле

На игровом поле с одной стороны находится классическая карта 1830, а с другой — карта 1830+. Обе стороны показывают северо-восток Соединенных Штатов и юго-восток Канады. Карта покрыта шестиугольной сеткой — вы строите свои железнодорожные пути, размещая шестиугольные тайлы путей на этой сетке. На карте также изображены важные географические объекты: города, озера, реки, горы и Атлантический океан. Начальный домашний гекс для каждой железнодорожной корпорации отмечен логотипом этой корпорации.

## Сертификаты частных компаний и акций корпораций

Существует 6 сертификатов частных компаний — по одному на каждую компанию. В каждой из 8 железнодорожных корпораций есть десять акций. Каждый «президентский сертификат» представляет собой 2 акции. Таким образом, на каждую корпорацию приходится по 10 акций и по 9 сертификатов.

## Планшеты корпораций

У каждой железнодорожной корпорации есть свой планшет. Он используется для хранения денег корпорации, жетонов станций и поездов. Он также показывает информацию об этой корпорации.

## Деньги

Всего в банке хранится \$12000 в 7 номиналах. Сумма денег в банке может быть изменена для более коротких или более длинных партий. В игре денег больше, чем нужно. см. таблицу «Банкноты» слева для более подробной информации.

## Жетоны железнодорожной корпорации (круглые)

У каждой железнодорожной корпорации есть два, три или четыре жетона станций.

## Маркеры (квадратные)

В игре используется несколько маркеров: маркер текущего раунда, 8 маркеров номинальной стоимости акций, 8 маркеров текущей рыночной стоимости акций, а также запасные маркеры, которые можно использовать для отслеживания доходов.

# Классическая сторона игрового поля

**Трек операционного раунда**  
Следите за тем, в каком операционном раунде вы находитесь.

**Фондовый рынок**  
Каждая корпорация размещает один из своих маркеров в этой сетке, чтобы отслеживать рыночную стоимость своих акций.

**Трек номинальной стоимости**  
Следите за номинальной стоимостью акций каждой корпорации здесь.

**Банковский пул**  
Здесь размещаются проданные сертификаты и сброшенные поезда



**Сертификаты акций корпораций**  
Разместите сертификаты акций здесь — по одной стопке для каждой корпорации, сверху - сертификат президента.



Сертификаты акций корпораций



Деньги

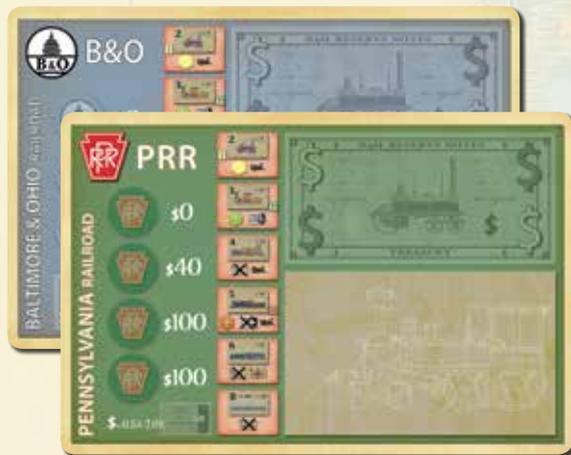


Жетоны и маркеры

Карта приоритетной сделки



Карты порядка хода



Планшеты корпораций

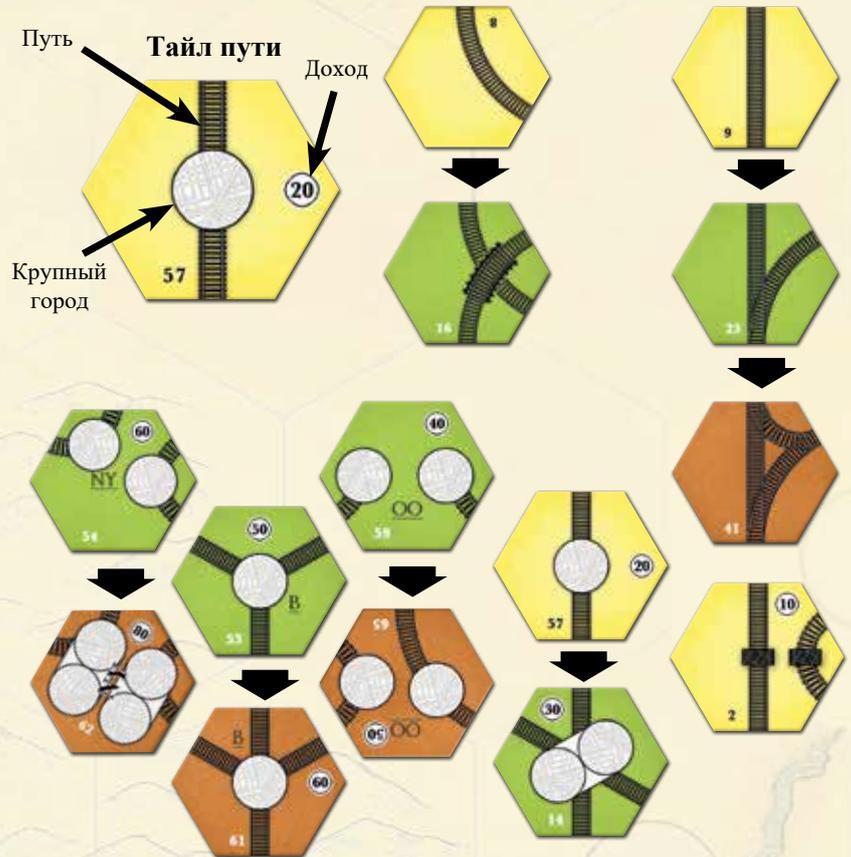


Маркеры раунда (спереди и сзади)

**Примечание** — Каждый тайл пути помечен номером. Если тайл имеет одну или две буквы верхнего регистра, он может быть размещен только на определенном гексе или наборе гексов на игровом поле (например, тайл “NY” может быть размещен только на гексе New York City, тайл “OO” может быть размещена только на гексе с надписью “OO” и т.д.).

## Тайлы путей (шестиугольные)

Игра содержит 85 тайлов в 3 цветах: желтом, зеленом и коричневом. Обе стороны каждого тайла одинаковы с точки зрения игрового эффекта.



## Поезда

Игра содержит 26 поездов. На каждой карте поезда указывается стоимость этого поезда и его тип, что соответствует количеству различных городов, которые он может посетить, двигаясь по маршруту.

Стоимость при трейд-ин      Стоимость



Тип поезда

# КЛАССИЧЕСКИЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

## СТАРТОВЫЙ КАПИТАЛ

Игроки	Стартовый капитал
2 игрока	\$1200
3 игрока	\$800
4 игрока	\$600
5 игроков	\$480
6 игроков	\$400

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (1.0)

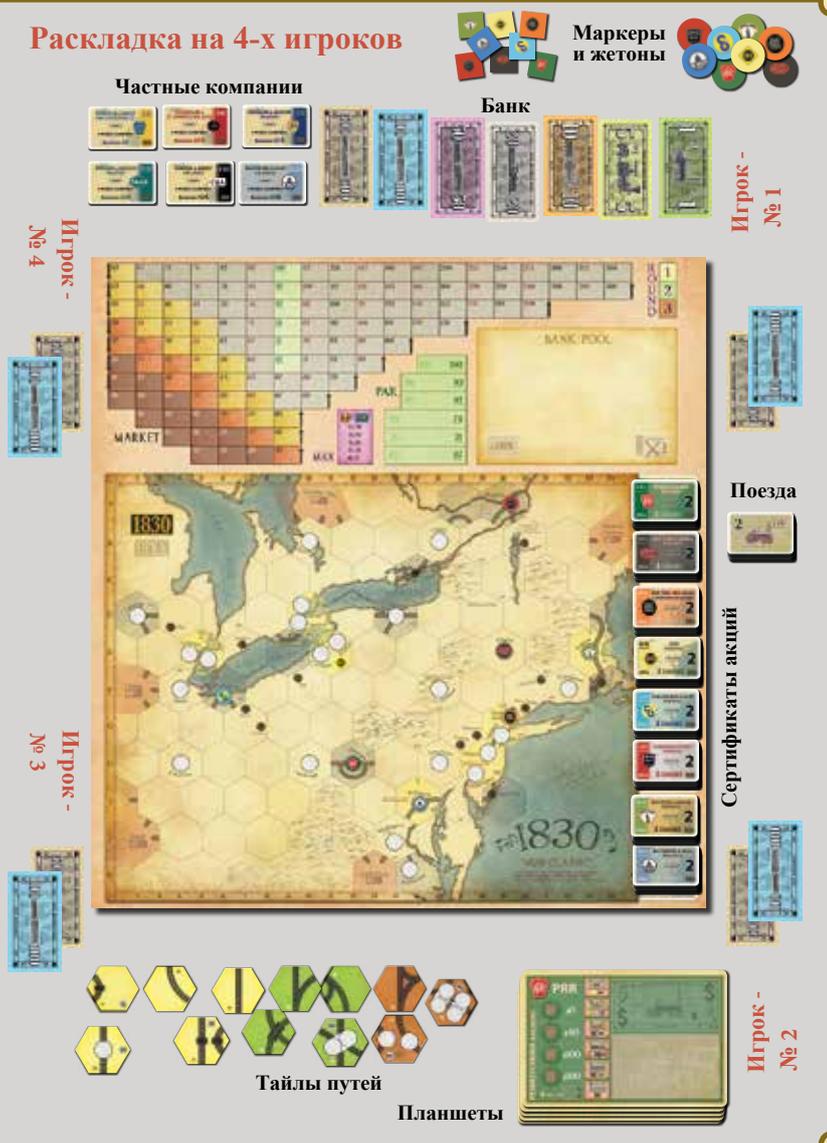
- Разместите 6 сертификатов частных компаний лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.
- Разместите сертификаты акций корпораций в места, указанные на игровом поле, с сертификатом президента в верхней части каждой стопки. Эти сертификаты являются “первичным размещением”. Важно, чтобы непроданные акции в первичном размещении и акции в банковском пуле всегда четко различались. (обратите внимание, что в момент начала игры в банковском пуле нет акций)
- Положите поезда стопкой, лицевой стороной вверх. Разместите два поезда 6-го типа лицевой стороной вверх, поверх Дизельных поездов. Разместите три поезда 5-го типа лицевой стороной вверх, поверх поездов 6-го типа и так далее.
- Разместите 8 планшетов железнодорожных корпораций рядом с игровым полем.

## ВЫБЕРИТЕ БАНКИРА (1.1)

Выберите игрока, который будет банкиром. Если вы не можете решить, то самый опытный игрок - это банкир. Как банкир, вам нужно место для размещения банковских средств в дополнение к вашим собственным деньгам и имуществу. Вам также может понадобиться место для карандаша и бумаги. Калькулятор будет так же будет очень полезен. Банкнир раздает деньги игрокам, как указано в таблице стартовых капиталов на предыдущей странице. Теперь вы готовы начать свой первый финансовый раунд.



## Раскладка на 4-х игроков



## РАСПОЛОЖЕНИЕ ИГРОКОВ

После выбора банкира (см. 1.1) места игроков за столом определяются следующим образом. Банкнир выбирает место и выбирает пронумерованные карты от 1 до количества игроков. После перетасовки карт банкир раздает их по одной каждому игроку, включая самого себя. Основываясь на этих числах, игроки затем занимают свои места по часовой стрелке относительно банкира. Игрок с показателем "1" является первым игроком и получает карту приоритетной сделки.



## ПЕРВОНАЧАЛЬНАЯ ПОКУПКА ЧАСТНЫХ КОМПАНИЙ (1.2)

Начиная с игрока с картой приоритетной сделки и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок делает ставку на покупку частной компании. Пока все частные компании не будут выкуплены, вы и другие игроки, участвуете в торгах - выполняете одно из следующих действий, во время своего хода:

**Примечание** — Все частные компании должны быть выкуплены у банка до того, как сертификаты акций корпораций будут выставлены на продажу.

## ЧАСТНЫЕ КОМПАНИИ

Название	Сокр.	Цена / Доход
Schuylkill Valley	SV	\$20 / \$5
Champlain & St. Lawrence	CS	\$40 / \$10
Delaware & Hudson	DH	\$70 / \$15
Mohawk & Hudson	MH	\$110 / \$20
Camden & Amboy	CA	\$160 / \$25
Baltimore & Ohio	BO	\$220 / \$30

**Пример:** Джеральд имеет приоритет в начале игры для 4 игроков. Слева от него сидят Дейв, Брюс и Алекс именно в таком порядке. Он делает ставку в размере \$165 на CA. Дейв ставит \$225 на BO, Брюс ставит \$75 на DH, а Алекс ставит \$170 на CA.

Возвращаясь к Джеральду, он ставит \$80 на DH. Затем Дейв покупает SV за \$20, и карта приоритетной сделки достается Брюсу. Брюс пасует. Алекс покупает CL за \$40, и карта приоритетной сделки возвращается Джеральду.

Торги приостанавливаются, чтобы можно было разыграть ставки Брюса и Джеральда на DH. Первоначальная ставка Брюса в размере \$75 является самой низкой, поэтому он делает ставку первым. Он ставит \$85. Джеральд ставит \$90. Брюс ставит \$95. Джеральд решает, что это слишком дорого для него, и пасует. Брюс платит в банк \$95 и забирает сертификат DH.

Поскольку Алекс был последним игроком, сделавшим покупку, Джеральд ходит следующим. Он покупает MH за \$110, и карта приоритетной сделки переходит к Дейву.

Торги приостанавливаются, чтобы можно было разыграть ставки Джеральда и Алекса на CA. Джеральд ставит \$175, а Алекс делает ставку в \$200, чтобы ускорить процесс. Джеральд увеличивает до \$207. Алекс ставит \$212. Джеральд считает свои деньги и пасует. Алекс платит \$212 в банк и забирает CA и бесплатный сертификат PRR, который к нему прилагается — выгодная сделка.

Есть только одна ставка на BO, поэтому Дейв платит \$225 и забирает BO.

**Финальный результат:**

Джеральд: \$490, MH

Дэйв: \$355, BO, SV, карта приоритетной сделки, B&O президентский сертификат

Брюс: \$505, DH,

Алекс: \$348, CA, CL, 10% сертификат PRR

**Примечание** — Игрок не получит большой выгоды, дважды делая ставку на одну и ту же компанию.

**Примечание** — Если все игроки решат не покупать частную компанию, выплаты доходов по уже купленным частным компаниям могут продолжаться в течение нескольких раундов — к великой радости тех, кто на этом зарабатывает!

- 1 Пас (т.е. вы не покупаете компанию с наименьшим номиналом и не делаете ставку).
- 2 Заплатить номинальную стоимость, чтобы немедленно купить частную компанию с наименьшей номинальной стоимостью. После чего, игрок слева от вас получает карту приоритетной сделки и торги продолжаются.
- 3 Сделать ставку на непроданную частную компанию, отличную от той, у которой наименьшая номинальная стоимость.

Когда все частные компании будут выкуплены, начнется финансовый раунд.

### Размещение ставки (1.2.1)

Ваша ставка должна превышать номинальную стоимость компании (или любой другой сделанной ставки) как минимум на \$5 и кратную \$1. Игрок должен положить деньги для ставки перед собой на стол и не использовать их для каких-либо других целей до тех пор, пока не будет разрешено право собственности на компанию. Любое количество игроков может делать ставки на одну и ту же компанию.

### Покупка частной компании через аукцион (1.2.2)

Если частная компания с наименьшей номинальной стоимостью кем либо куплена - торги приостанавливаются и очередь переходит к следующей по стоимости компании. Если только один игрок сделал ставку на эту частную компанию, то этот игрок покупает ее за сумму ставки. Если несколько игроков сделали ставку на эту частную компанию, то проводится аукцион:

- 1 В аукционе могут участвовать только те игроки, у которых есть ставка на эту частную компанию.
- 2 Стартовая цена аукциона - это самая высокая ставка, уже сделанная для этой частной компании. Следующая ставка должна быть минимум \$5.
- 3 Игрок с наименьшей ставкой начинает аукцион, аукцион продолжается по часовой стрелке.
- 4 Игрок **может** спасовать и сделать ставку позже, если аукцион не закончится.
- 5 Если все участники аукциона последовательно пасуют, аукцион заканчивается, и участник, предложивший самую высокую ставку, покупает частную компанию, используя деньги, которые он поставил и дополнительные деньги, если это необходимо.
- 6 Карта приоритетной сделки не переходит из рук в руки после аукциона.

Проигравшие участники аукциона теперь могут свободно использовать деньги, которые они использовали в аукционе для своих новых ставок.

Далее, проверяется, есть ли ставки нескольких игроков на следующую компанию с наименьшей номинальной стоимостью. Если таковые имеются, то аукцион разыгрывается, как описано выше. Если на следующую компанию нет ставок, возобновляется торги, начиная с игрока, у которого на руках карта приоритетной сделки.

### Отказ от покупки частных компаний (1.2.3)

Если все игроки последовательно пасуют во время торгов и компания SV еще не продана, то номинальная стоимость SV снижается на \$5, и торги возобновляются. Если номинальная стоимость SV достигает \$0, следующий игрок, который сделает ставку на покупку, должен купить SV за \$0 (т.е. это бесплатно, но рассматривается как покупка).

Если во время торгов все игроки пасуют, а SV была уже ранее продана, то каждая из купленных частных компаний выплачивает доход своему владельцу. Затем торги возобновляются, начиная с игрока с картой приоритетной сделки.

## ФАЗЫ (2.0)

Игра проходит через семь фаз. Начало каждой новой фазы связано с покупкой поезда нового типа: 2-го, 3-го, 4-го, 5-го, 6-го и Дизельного. Каждый этап имеет следующие ограничения и дополнения:

### ПЕРВАЯ ФАЗА (2.1)

Первая фаза начинается в начале игры и продолжается до тех пор, пока не будут выкуплены все частные компании (см. 1.2, стр. 8).

### ВТОРАЯ ФАЗА (2.2)

Вторая фаза начинается после покупки всех частных компаний игроками и продолжается до покупки первого поезда 3-го типа.

- Вы можете размещать только желтые тайлы путей.
- Каждая корпорация может владеть максимум 4 поездами.
- Корпорации не могут покупать частные компании.
- Между финансовыми раундами проходит 1 операционный раунд.
- У внешних направлений используется меньшее значение дохода.

### ТРЕТЬЯ ФАЗА (2.3)

Третья фаза начинается с покупки первого поезда 3-го типа и продолжается до покупки первого поезда 4-го типа.

- Вы можете размещать желтые и зеленые тайлы путей.
- Каждая корпорация может владеть максимум 4 поездами.
- Корпорации **могут** покупать частные компании.
- Между финансовыми раундами проходит 2 операционных раунда - начиная с финансового раунда, в котором был куплен первый поезд 3-го типа.
- У внешних направлений используется меньшее значение дохода.

### ЧЕТВЕРТАЯ ФАЗА (2.4)

Четвертая фаза начинается с покупки первого поезда 4-го типа и продолжается до покупки первого поезда 5-го типа.

- Вы можете размещать желтые и зеленые тайлы путей.
- Каждая корпорация может владеть максимум 3 поездами.
- Корпорации **могут** покупать частные компании.
- Между финансовыми раундами проходит 2 операционных раунда.
- Все поезда 2-го типа устаревают (ржавеют) и удаляются из игры.
- У внешних направлений используется меньшее значение дохода.

### ПЯТАЯ ФАЗА (2.5)

Пятая фаза начинается с покупки первого поезда 5-го типа и продолжается до покупки первого поезда 6-го типа.

- Вы можете размещать желтые, зеленые и коричневые тайлы путей.
- Каждая корпорация может владеть максимум 2 поездами.
- Все частные компании закрываются и удаляются из игры.
- Между финансовыми раундами проходит 3 операционных раунда - начиная с финансового раунда в котором был куплен первый поезд 5-го типа.
- У внешних направлений используется большее значение дохода.

**Примечание** — Семь игровых фаз представляют собой технологические изменения в железнодорожном транспорте, которые произошли с течением времени.



**Пример** – Джеральд покупает первый доступный поезд 4-го типа. После этого, все поезда 2-го типа, находящиеся в игре, устаревают (ржавеют) и удаляются из игры.

**Примечание** — Изменение фазы происходит сразу после покупки первого поезда нового типа. Таким образом, любое новое ограничение на количество поездов, которыми может владеть корпорация, вступает в силу сразу после покупки этого поезда. Это может привести к принудительному сбросу лишних поездов у только что купившей этот поезд корпорации.

**Пример** – Во время фазы 4 Брюс начинает свой ход во 2-м операционном раунде с 3 поездами и \$800. Остался только один поезд 4-го типа, который можно купить в банке. Брюс покупает поезд 4-го типа за \$300. Поскольку это все еще фаза 4, лимит поездов равен 3. Таким образом, Брюс еще покупает первый поезд 5-го типа за \$450. В этот момент начинается фаза 5, и лимит поездов снижается до 2, и Брюс обязан избавиться от лишних поездов. Он помещает 3 поезда в банковский пул. Все частные компании закрываются и удаляются из игры.

## СВОЙСТВА ЧАСТНЫХ КОМПАНИЙ

**Schuykill Valley** — Нет свойств.

**Champlain & St. Lawrence** — Корпорация, владеющая CL, может разместить тайл пути на гексе CL (B-20). Этот тайл не обязательно должен вести к одной из станций корпорации, и он вообще не обязан быть подключен ни к какому маршруту. Это размещение может быть выполнено в дополнение к обычному размещению тайла пути корпорации — только в этом ходу она может разместить сразу два тайла.

**Delaware & Hudson** — Корпорация, владеющая DH, может разместить тайл пути и жетон станции корпорации на гексе DH (F-16). Размещение тайла в горах, как обычно, будет стоить \$120, а жетон станции размещается бесплатно. Этот тайл пути не обязательно должен вести к одной из станций корпорации, и его вообще не обязательно подключать к какому-либо маршруту (*прим. - это своего рода телепорт для корпорации-владельца на гекс F-16*). Размещенный тайл считается размещением одного тайла пути корпорации в свой ход. Если DH не размещает жетон станции в этом ходу, то она просто размещает тайл пути в этом гексе, и, в дальнейшем, должна следовать обычным правилам при размещении жетона станции (т.е. у нее должен быть маршрут поезда до этого тайла, см. 6.3.3 на стр. 20). Другие корпорации могут разместить свой тайл на домашний гекс DH в соответствии с обычными правилами, после чего специальные эффекты DH больше не будут доступны.

**Mohawk & Hudson** — Игрок, владеющий MH, может обменять сертификат MH на сертификат NYC с долей 10%, при условии, что он еще не владеет 60% акций NYC, и в первичном размещении или в банковском пуле есть по крайней мере один сертификат NYC. Обмен может производиться во время хода игрока в финансовом раунде или между ходами других игроков или корпораций, либо в финансовом, либо в операционном раунде. Это действие закрывает компанию MH и она выходит из игры.

**Camden & Amboy** — Первоначальный покупатель CA сразу же бесплатно получает сертификат PRR с долей 10%. Это действие не закрывает CA. В данный момент корпорация PRR еще не функционирует и доля владельца корпорации может быть продана только после установления номинальной стоимости акций корпорации по стандартным правилам.

**Baltimore & Ohio** – владелец частной компании BO немедленно получает сертификат президента корпорации V&O без дополнительной оплаты и устанавливает номинальную стоимость ее акций. Частная компания BO не может быть продана какой-либо корпорации и не переходит из рук в руки, если игрок-владелец теряет пост президента V&O. Когда корпорация V&O покупает свой первый поезд, эта частная компания закрывается и выходит из игры.

## ШЕСТАЯ ФАЗА (2.6)

Шестая фаза начинается с покупки первого поезда 6-го типа и продолжается до покупки первого Дизельного поезда.

- Вы можете размещать желтые, зеленые и коричневые тайлы путей.
- Каждая корпорация может владеть максимум 2 поездами.
- Все поезда 3-го типа устаревают (ржавеют) и удаляются из игры.
- Вы можете приобретать дизельные поезда.
- Между финансовыми раундами проходит 3 операционных раунда.
- У внешних направлений используется большее значение дохода.

## СЕДЬМАЯ ФАЗА (2.7)

Седьмая фаза начинается с покупки первого Дизельного поезда и продолжается до конца игры.

- Вы можете размещать желтые, зеленые и коричневые тайлы путей.
- Каждая корпорация может владеть максимум 2 поездами.
- Все поезда 4-го типа устаревают (ржавеют) и удаляются из игры.
- Между финансовыми раундами проходит 3 операционных раунда.
- У внешних направлений используется большее значение дохода.

## ЧАСТНЫЕ КОМПАНИИ (3.0)

На этапах 3 и 4 корпорация может купить частную компанию в любой момент своего хода в операционном раунде. Кроме того, владение частными компаниями может сделать возможной деятельность, которая в противном случае не разрешена (левая колонка или страница 27).

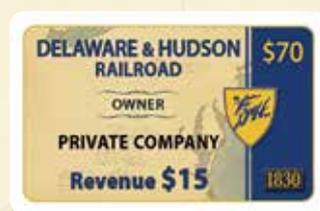
## ПРОДАЖА ЧАСТНЫХ КОМПАНИЙ (3.1)

Частные компании могут быть проданы между игроками по любой согласованной цене в любое время в ходе финансового раунда покупателя или продавца (кроме самого первого раунда).

Частные компании могут быть куплены корпорациями, но не проданы ими. Это не может быть сделано до тех пор, пока не будет куплен первый поезд 3-го типа. Цена продажи **не может** быть меньше половины или более чем в два раза превышать номинальную стоимость частной компании. Это действие может быть выполнено в любое время во время хода корпорации-покупателя в операционном раунде.

## ЗАКРЫТИЕ ЧАСТНЫХ КОМПАНИЙ (3.2)

Частная компания BO закрывается сразу же, как только корпорация V&O покупает свой первый поезд. Mohawk&Hudson закрывается, если ее обменяют на 10% акций New York Central, как описано слева. Все частные компании закрываются, когда покупается первый поезд 5-го типа. Частная компания не может быть закрыта добровольно, и она не может быть продана в банковский пул. После закрытия, частная компания прекращает свое существование и больше не принимает участия в игре.



## ФОНДОВЫЙ РЫНОК (4.0)

Фондовый рынок устанавливает и меняет рыночную стоимость акций железнодорожных корпораций. Фондовый рынок в игре представлен сеткой из разноцветных ячеек на игровом поле и маркеров стоимости акций для каждой корпорации. Стоимость акций каждой корпорации равна числовому значению в ячейке, занятой маркером этой корпорации.

### ВЛАДЕНИЕ АКЦИЯМИ (4.1)

Первичное размещение корпорации состоит из ее сертификатов акций, которые никогда не принадлежали игрокам (т.е. не были куплены или получены через особые эффекты частных компаний). Сертификаты в первичном размещении раскладываются стопками на соответствующих местах вдоль игрового поля. Стоимость акций корпорации в первичном размещении всегда равна ее стоимости на треке номинальной стоимости PAR.

Сертификаты акций, проданные в банк, помещаются в банковский пул. Стоимость акций в банковском пуле определяется положением соответствующего маркера стоимости акций на фондовом рынке.

Игроки могут покупать сертификаты акций как из банковского пула (по их цене на фондовом рынке), так и из первичного размещения (по цене, указанной на треке номинальной стоимости PAR).

### НАЧАЛЬНАЯ СТОИМОСТЬ АКЦИЙ (4.2)

Когда игрок получает сертификат президента из первичного размещения, этот игрок должен установить начальную стоимость акций на фондовом рынке: \$67, \$71, \$76, \$82, \$90, или \$100.

- Разместите маркер стоимости акций корпорации в светло-зеленом столбце на фондовом рынке. Если маркер размещается в ячейку, в которой уже находится другой маркер, размещаемый маркер формирует стопку и размещается под низ стопки.
- Разместите маркер номинальной стоимости акций корпорации в соответствующее место на треке номинальной стоимости PAR. Не имеет значения, находятся ли там другие маркеры. Эта номинальная стоимость определяет стоимость любых дальнейших покупок акций из первичного размещения (но не из банковского пула).

### ОГРАНИЧЕНИЯ ПО АКЦИЯМ И СЕРТИФИКАТАМ (4.3)

Как и на любом фондовом рынке, сертификаты используются в 1830 для представления доли каждого игрока в частных компаниях и железнодорожных корпорациях. Сертификат частной компании представляет собой 100%-ное владение акциями этой компании. Для корпорации, один сертификат представляет собой 10% или 20% долю владения. Президентский сертификат корпорации - это фактически две акции (10%), но они представлены одним сертификатом (20%).

Существует ряд ограничений на владение сертификатами:

- **Индивидуальный корпоративный лимит** — каждый игрок обычно ограничен 5 сертификатами (это 50-60% акций) в корпорации. Однако положение маркера стоимости акций корпорации на фондовом рынке может позволить игроку превысить этот лимит (см. 4.4, стр. 13).
- **Общий лимит** — каждый игрок ограничен общим количеством сертификатов, включая сертификаты частных компаний. Лимит сертификатов определяется количеством игроков (см. таблицу сбоку и 4.4 на стр.13).
- **Лимит банковского пула** — в банковском пуле никогда **не может быть более 5 сертификатов** какой-либо корпорации. Игрок не может продавать сертификаты акций, если количество сертификатов, подлежащих продаже, плюс количество сертификатов в банковском пуле для этой корпорации превысит 5.

**Пример:** В ходе первого финансового раунда были куплены сертификаты 3-х корпораций. В итоге V&O была размещена с номинальной стоимостью \$100. PRR размещена с номинальной стоимостью \$67, а C&O размещена с номинальной стоимостью \$82.



# Игроки	Лимит сертификатов
2	28
3	20
4	16
5	13
6	11

**Примечание** — Некоторые ячейки фондового рынка имеют стрелки по краям. Эти стрелки указывают направление движения маркера стоимости акций, если маркер должен двигаться влево или вправо и не может этого сделать из-за достижения края таблицы.

**Примечание** — Если у корпорации 5 или более сертификатов, все еще находящихся в первичном размещении (т. е. она еще не была запущена), она не будет выполнять никаких действий и, следовательно, не сможет получать доход в течение операционного раунда. Таким образом, ее маркер стоимости акций не будет перемещаться во время финансовых раундов, пока одна или несколько ее акций не будут проданы.

**Пример:** В игре с 6 игроками Пит заканчивает свой ход в финансовом раунде, он имеет:

- 3 Сертификата В&О (сертификат президента и 2 других)
- 4 Сертификата PRR (маркер в желтой зоне)
- 8 Сертификатов С&О (сертификат президента и 7 других, маркер в оранжевой зоне)
- 5 Сертификатов Егіе (сертификат президента и еще 4)

У Пита 20 сертификатов А а общий лимит в игре с 6 игроками составляет 11. Однако сертификаты PRR и С&О не учитываются в общем лимите, поскольку их маркеры находятся в желтых и оранжевых зонах. Кроме того, Пит может превысить лимит корпорации, равный 5, для С&О, поскольку ее маркер находится в оранжевой зоне.

В конце раунда игроки коллективно владеют всеми акциями всех 4 корпораций. Таким образом, каждый из 4 маркеров стоимости акций растет - двигается вверх на одну ячейку. Затем идут 2 операционных раунда, в которых каждая из 4 корпораций выплачивает дивиденды — каждый маркер перемещается на два вправо. Когда начинается следующий финансовый раунд, PRR находится в серой зоне, а С&О — в желтой. B. Пит превысил как общий, так и индивидуальный лимит для С&О. Пит должен продать акции в свой ход, чтобы соблюсти ограничения.

У Курта карта приоритетной сделки, поэтому он покупает и продает раньше Пита. Курт должен продать 2 акции PRR C, после чего стоимость акций возвращается в желтую зону.

В свой ход Пит продает 2 сертификата С&О D и маркер стоимости акции возвращается в оранжевую зону. Пит теперь соответствует ограничениям.

**Примечание** — Маркеры стоимости акций, находящиеся в одной и той же ячейке, после перемещения туда нового маркера, сохраняют свое относительное положение в стопке.



**Соответствие ограничениям** — смена президента корпорации и перемещение маркеров стоимости акций между различными ячейками фондового рынка может привести к тому, что игрок нарушит ограничения по сертификатам. Когда это произойдет, чтобы соответствовать ограничениям, игрок должен продать лишние сертификаты акций во время следующего своего хода в финансовом раунде (который может наступить после серии операционных раундов).

## ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ ФОНДОВОГО РЫНКА (4.4)

Если маркер стоимости акций находится в желтой, оранжевой или коричневой зоне фондового рынка, срабатывают особые эффекты:

- Сертификаты акций любой корпорации, чей маркер стоимости акций находится в желтой, оранжевой или коричневой зоне, не учитываются в общем лимите сертификатов игрока.
- Акции любой корпорации, чей маркер стоимости акций находится в оранжевой или коричневой зоне, могут храниться в количестве, превышающем лимит сертификатов отдельной корпорации (60%).
- Во время своего хода в финансовом раунде вы можете купить любое количество сертификатов из банковского пула одной корпорации, чей маркер стоимости акций находится в коричневой зоне. Эта покупка считается вашей единственной покупкой сертификатов за ход.

## ДВИЖЕНИЕ МАРКЕРОВ СТОИМОСТИ АКЦИЙ (4.5)

Маркеры стоимости акций перемещаются из ячейки в ячейку фондового рынка несколькими различными способами:

- Маркер стоимости акций корпорации опускается вниз, когда игрок продает одну или несколько акций этой корпорации. Он перемещается вниз на 1 ячейку за каждый проданный сертификат. Если он уже находится внизу столбца, маркер не перемещается.
- Маркер стоимости акций корпорации перемещается на 1 ячейку вверх, если в конце финансового раунда все ее сертификаты находятся на руках у игроков. Если маркер достиг самой верхней части столбца, то он не перемещается. Маркеры перемещаются в порядке стоимости акций, при этом маркер корпорации с самой высокой стоимостью перемещается первым.
- Маркер стоимости акций корпорации перемещается на 1 ячейку вправо, когда эта корпорация выплачивает дивиденды. Если маркер уже находится в правом конце строки, маркер перемещается вверх на одну ячейку по стрелке, если это возможно. Маркер стоимости акции не поднимается, если он равен \$350.
- Маркер стоимости акций корпорации перемещается на 1 ячейку влево, если она не выплачивала дивиденды в течение данного операционного раунда. Если маркер уже находится в левом конце строки, маркер перемещается вниз на одну ячейку по стрелке, если это возможно. В противном случае он не перемещается.

Если маркер стоимости акций перемещается в ячейку, где уже есть один или несколько маркеров, то этот маркер помещается под низ стопки уже лежащих там маркеров.

## ФИНАНСОВЫЕ РАУНДЫ (5.0)

Финансовый раунд — это серия ходов игроков, в которых они имеют возможность покупать и продавать сертификаты акций корпораций. В свой ход вы можете продать любое количество сертификатов акций, но вы можете купить только один сертификат.

Финансовый раунд заканчивается только тогда, когда все игроки последовательно спасовали и, таким образом, отказались от возможности купить или продать. Таким образом, финансовый раунд продолжается до тех пор, пока хотя бы один игрок участвует в нем. В конечном итоге может быть куплено любое количество сертификатов — но по одному за раз.

Вам не запрещается дальнейшая покупка и продажа только потому, что вы спасовали. Если кто-то из игроков купил или продал после того, как вы спасовали, вы можете продолжать покупать и продавать в свой следующий ход.

Когда финансовый раунд заканчивается, игрок слева от последнего игрока, купившего или продавшего сертификат, получает карту приоритетной сделки. Этот игрок будет ходить первым в следующем финансовом раунде. Если в финансовом раунде никто не покупал и не продавал, карта приоритетной сделки не передается.

### Финансовый раунд

Игрок с картой приоритетной сделки делает ход первым или пасует — обычно это игрок слева от игрока, который последним что либо купил или продал в предыдущем финансовом раунде.

Затем по часовой стрелке каждый игрок делает ход или пасует. Финансовый раунд заканчивается, когда все игроки последовательно спасовали.

В каждый свой ход вы можете выполнять одно или все из следующих действий:

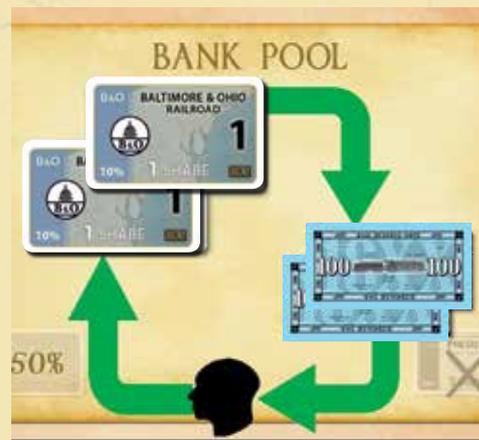
- Продать любые ваши сертификаты.
- Купить 1 сертификат корпорации на ваш выбор (*исключая ранее проданную*): либо сертификат президента (*если есть*), либо 1 другой сертификат, если сертификат президента недоступен.
- Продать любые ваши сертификаты.

### ПРОДАЖА АКЦИЙ (5.1)

Любые сертификаты, которые вы продаете, помещаются в банковский пул и могут быть куплены другими игроками в свой ход.

- Сертификаты не могут быть проданы в первом финансовом раунде.
- Когда вы продаете более одного сертификата акций одной и той же корпорации, стоимость акций не падает до тех пор, пока вы не продадите все сертификаты. Таким образом, вы получаете одинаковую сумму денег за каждый сертификат.
- Когда вы продаете сертификаты более чем одной корпорации за один ход, вы выбираете порядок их продажи.
- Если вы продаете сертификаты корпорации, вы **не можете** позже покупать сертификаты акций той же корпорации в том же финансовом раунде.
- Вы **не можете** продавать сертификаты акций, если количество сертификатов, подлежащих продаже, плюс количество сертификатов в банковском пуле этой корпорации превысит 5.
- Вы не имеете права продавать сертификат президента корпорации. Однако, если после продажи сертификатов корпорации, доля другого игрока в этой корпорации **превысит** вашу долю, вы должны передать сертификат президента этой корпорации соответствующему игроку и получить 2 отдельных сертификата этой корпорации (*номиналом 10%*) от этого игрока взамен.

**Примечание** — Помните, что «железнодорожные корпорации» также называются просто «корпорациями» и просто «железными дорогами» в зависимости от контекста.



90	100	112	126
82	90	100	112
76	82	90	100
71	76	82	90
67	71	76	82

**Пример:** Джеральд владеет двумя 10% сертификатами V&O стоимостью \$100 каждый и продает их оба. Он получает \$200 из банка и помещает сертификаты в банковский пул. Маркер стоимости акций V&O на фондовом рынке перемещается вниз на две позиции, чтобы указать новую стоимость акций V&O в размере \$82 за акцию.

Оригинальные правила 1830 года были неоднозначными в отношении последовательности покупки и продажи в рамках одного хода. Здесь указана продажа-покупка-продажа, как и было задумано. Варианты просто позволяют купить-продать или продать-купить.

**Примечание** — Вы не лишитесь сертификата президента корпорации, если доля другого игрока станет **равна** вашей доле в той же корпорации. Но вы можете потерять контроль над корпорацией из-за того, что другой игрок купил сертификаты данной корпорации и его доля превысила вашу или из-за того, что вы продали акции и ваша доля стала меньше, чем у другого игрока.



## СМЕНА ПРЕЗИДЕНТА (5.4)

Как президент корпорации, вы остаетесь президентом до тех пор, пока ваша общая доля в этой корпорации не будет **превышена** другим игроком. Когда другой игрок превышает вашу общую долю в корпорации, в которой вы являетесь президентом, немедленно выполните следующие шаги:

- Передайте ему сертификат президента корпорации (20%), планшет корпорации, поезда, жетоны станций и деньги корпорации.
- Он передает вам два своих сертификата по 10% этой корпорации.
- Если в результате обмена вы привысите лимит по сертификатам (см. 4.3, стр. 12-13), вы должны продать соответствующее количество сертификатов — немедленно, если это ваш ход или в ваш следующий ход, если это ход другого игрока.

Если несколько игроков превышают вашу общую долю в корпорации, и у каждого из них одинаковое количество акций, новым президентом становится ближайший к вам игрок, по часовой стрелке.

Сертификат президента никогда **не может** оказаться в банковском пуле. Акции, представленные президентским сертификатом, могут быть проданы в банковский пул, но до того, как акции появятся в пуле, должен быть произведен обмен президентскими правами с другим игроком.

## ОПЕРАЦИОННЫЕ РАУНДЫ (6.0)

В начале операционного раунда работает каждая частная компания. Ее работа заключается в выплате владельцу этой компании (игроку или корпорации) дохода, который указан на сертификате частной компании и в таблице «Частные компании» (стр. 9 и стр. 27).

Затем каждая корпорация, которая уже запущена, делает свой ход. Корпорация с наибольшей стоимостью акций делает первый ход, затем ход переходит к следующей по стоимости корпорации, и так далее, пока каждая запущенная корпорация не сделает свой ход.

- Иногда маркеры стоимости акций двух или более корпораций находятся в одной и той же ячейке фондового рынка. В этом случае корпорация, чей маркер находится сверху, делает ход первой, затем ходит корпорация с маркером ниже и так далее.
- Если 2 или более корпорации имеют одинаковую стоимость акций, но их маркеры стоимости акций находятся в разных столбцах, корпорация, чей маркер находится правее, делает ход первой.
- Если 2 или более корпорации имеют одинаковую стоимость акций и их маркеры стоимости акций находятся в одном столбце, корпорация, чей маркер находится выше, делает ход первой.

Каждой корпорацией управляет игрок, у которого есть сертификат президента. Каждая корпорация может прокладывать пути, получать доход и покупать поезда. Кроме того, каждая корпорация в каждом операционном раунде должна решить, распределить ли свою прибыль в качестве дивидендов среди акционеров (таким образом увеличивая стоимость акций корпорации) или оставить свою прибыль для финансирования своей дальнейшей деятельности (таким образом снижая стоимость своих акций).

На более поздних этапах игры объем железнодорожных операций неуклонно расширяется из-за нескольких факторов. Доступные поезда могут путешествовать на большие расстояния и, таким образом, могут приносить больше дохода за ход. Доступные фрагменты путей становятся более сложными, что приводит к более сложным маршрутам, а также увеличивает доход.

**Примечание** — Продав сертификаты, вы можете отказаться от своего поста президента в любой ситуации, когда можно продать необходимое количество акций (если в пуле банка окажется не более 50% от общего числа акций) и при наличии другого держателя акций, не менее 20%. По сути, он объявляет о продаже своих акций, обменивается сертификатами с новым президентом, а затем помещает обычные сертификаты в банковский пул. Обратите внимание, что президентство не может быть передано, если нет другого акционера, владеющего долей в 20% или более.

**Пример:** В игре с 5 игроками Пит начинает финансовый раунд с 13 сертификатами (это максимум). Он является президентом В&О с 3 сертификатами (4 акции: сертификат президента и 2 других, всего 4 акции). У Рона также есть 4 акции/сертификата В&О. Надеясь встряхнуть ситуацию, Морган продает долю В&О в свой первый ход. Следующим по очереди Рон покупает эту акцию. Теперь у Рона больше акций, чем у Пита, и он становится новым президентом В&О. Они обменивают сертификат президента на 2 других сертификата, и Рон получает контроль над планшетом В&О, жетонами станций, поездами и казначейством.

**Пример:** В начале операционного раунда акции 4 корпораций имеют одинаковую стоимость акций — \$82. Erie будет ходить первой, потому что она находится правее всех. Затем С&О, потому что она находится правее среди тех, кто еще не ходил и находится сверху PRR. Затем ходит PRR и, наконец, В&О. Этот порядок может измениться, если стоимость одной из акций корпорации изменится из-за продажи акций в результате вынужденной покупки поезда (см. 6.6.2, стр. 23).

90	100	112	126	142	1
82	90	100	112	126	1
76	90	90	100	111	1
71	76	82	90	100	1
67	71	76	82	90	1
65	67	71	75	80	1
63	67	69	70		1

## ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ОПЕРАЦИЙ (6.1)

Каждый операционный раунд корпорации состоит из следующих действий, выполняемых в указанном порядке:

**Особое действие** — В начале своего самого первого хода, корпорация помещает один из своих жетонов в свой домашний гекс, чтобы построить свою домашнюю станцию (см. 6.3.1, стр. 20).

- 1 **Проложить путь** — Вы можете разместить новый тайл пути на игровое поле или улучшить тайл, который уже есть на поле. (6.2, стр. 17-19)
- 2 **Построить станцию** — При желании вы можете оплатить стоимость жетона станции, указанную на планшете корпорации, и разместить жетон на игровое поле в качестве своей новой станции. (6.3, стр. 20)
- 3 **Запустить поезд** — Вы запускаете свои поезда по доступным индивидуальным маршрутам. (6.4, с. 21)
- 4 **Получить доход** — Вы собираете и распределяете доход, полученный от запуска ваших поездов. Вы выплачиваете доход в виде дивидендов или реинвестируете его в корпорацию (помещая деньги в ее казну).
- 5 **Купить поезд** — Вы можете купить новый поезд или поезда, или вас могут заставить купить новый поезд. (6.6, стр. 23)

После начала фазы 3, корпорация может купить частную компанию в любое время в течение своего операционного раунда. Владение некоторыми частными компаниями может сделать возможным особые действия (см. стр. 27), а так же получение дохода от частных компаний.

Количество операционных раундов меняется на более поздних этапах игры, когда между каждым финансовым раундом выполняются сначала 2, а затем 3 операционных раунда. Все эти изменения напрямую связаны с используемыми типами поездов (см. 2.0, стр. 10-11).

## ПРОКЛАДКА ПУТЕЙ (6.2)

На игровом поле изображена шестиугольная сетка на карте северо-востока США и юго-востока Канады. Вы можете размещать на эту сетку шестиугольные тайлы путей, чтобы строить железнодорожные маршруты, соединяющие различные города, изображенные на карте.

**Гексы на поле** — Каждый гекс на игровом поле имеет цвет, указывающий, какой тип тайла пути (если есть) может быть размещен на этом гексе:

- **Серые** гексы отображают пути и города на старте игры. Вы не можете размещать никакие тайлы на серых гексах. **A**
- **Красные** гексы содержат пути, представляющие соединения с городами за пределами игрового поля. Вы не можете размещать тайлы на красных гексах. **B**
- **Желтые** гексы содержат 1 или 2 города, а некоторые содержат железнодорожные пути. Вы можете размещать зеленые тайлы только на желтых гексах. **C**
- **Бежевые** гексы могут содержать города и/или дороги. На бежевых гексах вы можете размещать только желтые тайлы. **D**

Желтые и бежевые гексы также могут содержать реки, заливы и горы. Каждый тип ландшафта увеличивает стоимость размещения тайла (т. е. дополнительные \$80 или \$120, как указано на поле).

**Тайлы путей** — Цвет каждого тайла пути указывает, в какой фазе (см. 2.0, стр. 10-11) его можно использовать и где его можно размещать.

- **Желтые** тайлы доступны со 2-й фазы — их можно размещать только на бежевых гексах.
- **Зеленые** тайлы доступны с фазы 3 — их можно размещать только на желтых гексах или улучшать ранее размещенные желтые тайлы.
- **Коричневые** тайлы доступны с фазы 5 — они улучшают зеленые тайлы. Каждый тайл имеет ограничения на размещение (см. 6.2.1 и 6.2.2).

**Примечание** — Каждая корпорация имеет несколько круглых жетонов с логотипом корпорации (см. стр. 4-5).



Частные компании	Доход
Schuylkill Valley (SV).....	\$5
Champlain & St. Lawrence (CS).....	\$10
Delaware & Hudson (DH).....	\$15
Mohawk & Hudson (MH).....	\$20
Camden & Amboy (CA).....	\$25
Baltimore & Ohio (BO).....	\$30

**Примечание** — Изменение цены акций корпораций, операционный раунд для которых еще не наступил, может изменить порядок хода для этих корпораций.

**Примечание** — Все оплаты стоимостей должны совершаться из имеющихся на данный момент денег у корпорации. Кредит не допускается. Например, деньги, необходимые для размещения жетона станции или тайла пути в гексе с горами, должны быть оплачены в полном объеме из казны корпорации. Доход недоступен до шага №4, поэтому нельзя при строительстве рассчитывать на эти деньги до следующего хода корпорации.

**Примечание** — Размещение тайла пути не является обязательным. Вы не обязаны прокладывать пути или улучшать их. Это применимо так же к корпорациям Erie и NYC, на домашних гексах которых вообще нет железнодорожных путей.



## Города

На игровом поле и на определенных тайлах есть два типа городов — крупные города и небольшие города. Крупный город представлен одним или несколькими большими белыми кругами, соединенными друг с другом, а небольшой город представлен закрашенным черным кругом на поле или прямоугольником на тайлах. На некоторых гексах и тайлах есть 2 отдельных города, но никогда не бывает крупного и небольшого города вместе на гексе или тайле.

Красные гексы представляют собой области за пределами игрового поля, которые также считаются городами.

## Железнодорожные станции корпораций

Когда корпорация размещает один из своих жетонов в крупном городе (в большом белом круге), этот жетон становится станцией этой корпорации (см. 6.3, стр. 20).

## Размещение тайлов путей

Во время совершения действий, корпорация может выполнить одно и только одно из следующих действий:

- Разместить один тайл на гексе, на котором еще нет тайла.
- Улучшить (то есть заменить) тайл, уже лежащий на поле, и вернуть его в стопку доступных тайлов.

## Размещение тайлов железной дороги (6.2.1)

Эти ограничения применяются к размещению тайлов путей:

- 1 Корпорация, размещающая свой тайл, должна иметь возможность проложить незаблокированный маршрут поезда (см. 6.3.3, с. 20) любой длины от одной из своих станций до одного из участков пути на размещенном тайле. Если размещенный тайл имеет два отдельных сегмента пути, только один из них должен быть частью маршрута. Исключения: Независимо от других соединений —

- Корпорация, владеющая CS, может разместить тайл на гексе CS (B-20).
- Корпорация, владеющая DH, может разместить желтый тайл (57) на гексе DH (F-16).
- NYC может разместить желтый тайл (57) на гексе, который содержит ее домашнюю станцию (E-19).
- Erie может разместить зеленый тайл (59) на гексе, содержащем ее домашнюю станцию (при условии, что зеленые тайлы доступны) (E-11).

Используя обычные правила, любая корпорация может разместить тайл на гексе, который указан в качестве исключения.

- 2 Корпорация не может размещать тайл таким образом, чтобы сегмент пути на тайле выходил за пределы сетки гексов, заканчивался на пустой стороне серого гекса или заканчивался на сплошной красной стороне гекса (например, озеро, залив или река).
- 3 Для большинства гексов, размещение тайла не требует оплаты. Но если гекс содержит горы и обозначение «\$120», корпорация, размещающая тайл на этом гексе, должна заплатить банку \$120. Если гекс содержит воду и обозначение «\$80», корпорация, размещающая тайл на этом гексе, должна заплатить банку \$80. В гексе домашней станции Erie нет обозначений стоимости, поэтому размещение тайла в этом гексе ничего не стоит.



**Примечание** — 1 Корпорации не обязательно размещать новый сегмент пути или тайл, когда она выполняет операции.

## Пример создания маршрута

- A — желтый тайл размещен на гексе без тайла
- B — желтый тайл размещен на гексе без тайла
- A и B каждый имеет стоимость \$80 3
- C — зеленый тайл, размещенный на желтом гексе без тайла - обе помечены буквой «B» 7
- D — желтый тайл заменен на зеленый тайл
- E — желтый тайл размещена на гексе без тайла



<b>Бежевый гекс</b>	<b>Желтый тайл</b>
0 городов .....	7, 8, 9
1 небольшой город .....	3, 4, 58
2 небольших города.....	1, 2, 55, 56, 69
1 крупный город .....	57

<b>Желтый гекс</b>	<b>Зеленый тайл</b>
2 крупных города (OO) .....	59
Baltimore, Boston (B).....	53
New York (NY) .....	54

<b>Желтый тайл (#)</b>	<b>Зеленый тайл улучшения</b>
1 (1) .....	нет
2 (1) .....	нет
3 (2) .....	нет
4 (2) .....	нет
7 (4) .....	18, 26, 27, 28, 29
8 (8) .....	16, 19, 23, 24, 25, 28, 29
9 (7) .....	18, 19, 20, 23, 24, 26, 27
55 (1).....	один
56 (1).....	один
57 (4) .....	14, 15
58 (2).....	один
69 (1).....	один

<b>Зеленый тайл (#)</b>	<b>Коричневый тайл улучшения</b>
14 (3).....	63
15 (2).....	63
16 (1) .....	43, 70
18 (1).....	43
19 (1) .....	45, 46
20 (1) .....	44, 47
23 (3).....	41, 43, 45, 47
24 (3).....	42, 43, 46, 47
25 (1) .....	40, 45, 46
26 (1) .....	42, 44, 45
27 (1) .....	41, 44, 46
28 (1).....	39, 43, 46, 70
29 (1).....	39, 43, 45, 70
53 (2).....	61
54 (1).....	62
59 (2).....	4, 65, 66, 67, 68

- Корпорация не может размещать тайл на гексе, содержащем частную компанию, которая принадлежит игроку. Корпорация может разместить тайл на гексе, содержащем частную компанию, которая закрыта или принадлежит корпорации.
- Корпорация **может** разместить тайл на гексе только в том случае, если на тайле и гексе одинаковое количество и размер городов (например, в приведенном ниже примере J — это один город, хотя он имеет два белых круга, но по контуру вы можете сказать, что он соединяет их).
- На коричневых гексах можно размещать только желтые тайлы.
- На желтых тайлах можно размещать только зеленые тайлы. Если на тайле есть метка (OO, B или NY), то размещаемый тайл должна иметь соответствующую метку.

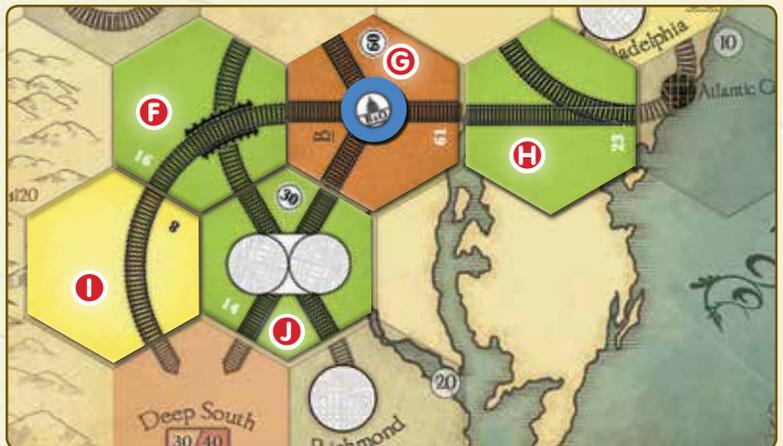
## Улучшение тайлов железной дороги (6.2.2)

Эти ограничения применяются к улучшениям тайлов:

- Корпорация, улучшающая тайл, должна иметь возможность проложить незаблокированный маршрут поезда (см. 6.3.3, стр. 21) любой длины от одной из своих станций до хотя бы одного из сегментов пути на новом тайле. Обратите внимание, что этот новый сегмент не обязательно должен совпадать с тем, который присутствует на старом тайле.
- Корпорация не может улучшать тайл таким образом, чтобы сегмент пути на новом тайле выходил за пределы сетки шестиугольников, заканчивался на пустой стороне серого шестиугольника или заканчивался сплошной красной стороной шестиугольника (т. е. озером, заливом или рекой).
- Все сегменты пути на улучшаемом тайле должны быть сохранены в той же ориентации на новом тайле.
- Когда тайл улучшается, все станции улучшенного тайла должны быть размещены на новом тайле с теми же соединениями, что и раньше. Это также означает, что предварительно напечатанные выходы на плитке (59) никогда не могут быть соединены при улучшении тайла.
- Корпорация может использовать только определенные тайлы для улучшения каждого конкретного тайла. Кроме того, только зеленые тайлы могут улучшать желтые тайлы, только коричневые тайлы могут улучшать зеленые тайлы.
- Если улучшаемый тайл имеет метку (OO, B или NY), метка нового тайла должна совпадать с меткой улучшаемого тайла.
- Улучшение тайла **не требует** затрат, независимо от типа местности.

### Пример создания маршрута (продолжение)

- F** — желтый тайл заменен на зеленый тайл
- G** — зеленый тайл заменен коричневым тайлом — оба помечены буквой «B» **4 5 6**
- H** — желтый тайл заменен на зеленый тайл, без каких-либо затрат **5**
- I** — желтый тайл размещен на гексе без тайла при стоимости местности \$120
- J** — не может быть улучшен, единственное улучшение имеет путь, отходящий от каждого края, и путь не может выходить на восток **1**



## РАЗМЕЩЕНИЕ СТАНЦИЙ (6.3)

Когда корпорация размещает один из своих жетонов на большом белом круге города, этот жетон становится станцией этой корпорации. Станция имеет два эффекта:

- Станции позволяют городу быть отправной точкой для железнодорожных маршрутов (см. 6.4.2, стр. 21).
- Станции могут блокировать маршруты других корпораций (см. 6.3.3 ниже).

### Размещение домашней станции (6.3.1)

В начале своего первого хода, корпорация должна разместить жетон станции в свой домашний гекс, чтобы создать свою домашнюю станцию. Выполнение этого действия не требует затрат.

### Размещение дополнительных станций (6.3.2)

Во время своего хода в операционном раунде корпорация может разместить один свой жетон в белом круге города, чтобы создать станцию. Это может быть дополнением к размещению домашней станции. Применяются следующие ограничения:

- Корпорация должна иметь возможность проложить незаблокированный маршрут поезда (см. 6.3.3 ниже) любой длины от одной из других своих станций до города, в котором размещается жетон. Корпорация, использующая эффекты частной компании ДН (см. стр. 27), освобождается от этого ограничения.
- Первая дополнительная станция стоит \$40; остальные стоят \$100 каждая.
- Корпорация может разместить жетон только в пустом белом круге города.
- Корпорация **не может** размещать жетон на гексе или тайле, уже содержащем одну из ее станций.
- Размещение станции корпорации ограничено количеством имеющихся у нее жетонов станций.
- Корпорация не может размещать жетон в городе, если это заблокирует размещение домашней станции еще не запущенной корпорации.
- Домашняя станция Erie может быть размещена в любом городе в желтом гексе, отмеченном логотипом Erie. После того, как тайл был размещен, никакая другая корпорация не может разместить там станцию, пока Erie не разместит свою домашнюю станцию.

### Блокирование маршрутов (6.3.3)

Если в городе есть свободное место для станции (пустой белый круг), то любая корпорация может проложить свой маршрут (см. 6.4.2, стр. 21) через этот город.

Когда в городе все места под станции заняты (нет пустых белых кругов), только корпорация, владеющая станцией в этом городе, может проложить маршрут через него. Однако любая корпорация может использовать этот город в качестве начального или конечного пункта для маршрута, если соблюдены другие стандартные требования к маршруту (см. 6.4.2, стр. 21).

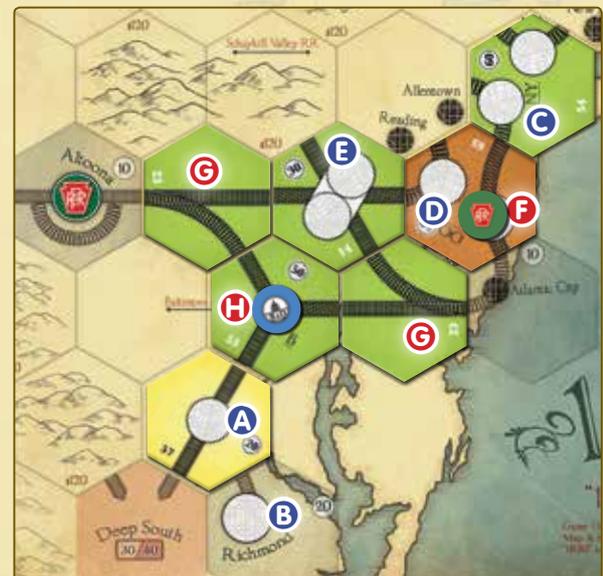
**Примечание** — Богатство — цель игры, а доходы от железной дороги это один из основных способов разбогатеть. Из этого следует, что планирование станций и маршрутов, а также покупка поездов для их движения имеет первостепенное значение для стратегии этой игры.

**Примечание** — Домашние гексы корпораций отмечены на поле логотипами этих корпораций.

**Примечание** — Erie не обязательно размещать тайл в своем домашнем гексе. Точно так же NYC не нужно размещать тайл в своем домашнем гексе.

**Пример:** V&O может разместить станцию в **A**. Она не может размещаться в **B** так как она не соединена с этим городом. Она не может размещаться в **C** потому что станция PRR на **F** блокирует маршрут. И, возможно, не место в **E** потому что «маршрут не может развернуться на перекрестке». Обе **G** имеют перекрестки, которые блокируют путь к **E**.

PRR может разместить станцию в **E** или **C**. Она не может разместить станцию в **A** или **B** — станция V&O в **H** блокирует ее. Кроме того, PRR не может размещать станцию в **D**, корпорация не может иметь более одной станции на одном и том же гексе, а у PRR уже есть одна в **F**.



**Примечание** — Маршрут корпорации не может проходить через город, в котором есть станции других корпораций, которые занимают все доступные места (белые круги).

**Примечание** — Изначально самой первой станцией на маршруте, скорее всего, будет домашняя станция корпорации. Но по ходу игры корпорации могут курсировать с других станций, которые обеспечат более выгодные маршруты.

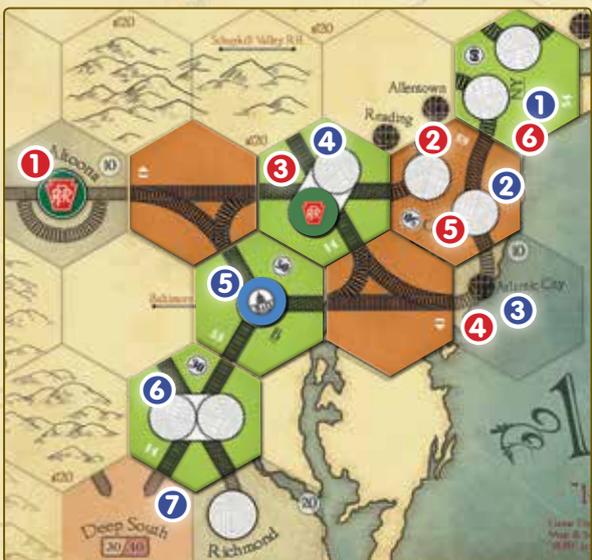
**Примечание** — Красные (шестиугольные) области обозначают внешние направления и могут быть использованы в качестве начального и/или конечного города для маршрута. Однако эти красные области не могут находиться в середине маршрута (т. е. через них нельзя проехать).

**Примечание** — Поезда покупаются в конце хода корпорации, поэтому поезд не может быть запущен в тот ход, в котором он был куплен. Следовательно, корпорация никак не сможет запустить свой поезд в самом первом операционном раунде.

**Примечание** — Отдельные города на одном и том же гексе считаются разными «городами» на маршруте. Например, маршрут может войти в верхнюю часть гекса New York с северо-востока, выйти на северо-запад, а затем войти в нижний New York с запада, чтобы получить доход в обоих городах.

**Примечание** — Поезда нельзя комбинировать друг с другом для получения более длинного маршрута.

**Пример:** Лучший маршрут V&O соединяет 7 городов: ①②③④⑤⑥⑦. Он не может присоединить ② без возврата назад, Deep South приносит больше дохода, чем Richmond. Общий доход составит  $270 = 60 + 50 + 10 + 30 + 50 + 30 + 40$ . Но для этого нужен Дизельный поезд.



**Пример:** Лучший маршрут PRR соединяет 5 городов: ②③④⑤⑥. Он не может присоединить ① потому что для этого нужно вернуться назад назад или исключить из маршрута ②. Он не может присоединить ⑦ потому что V&O блокирует их. Общий доход составит  $200 = 50 + 30 + 10 + 50 + 60$ .

## ЗАПУСК ПОЕЗДОВ (6.4)

Каждый поезд, принадлежащий корпорации, может быть запущен один раз в каждом операционном раунде. Поезд всегда курсирует по маршруту (см. 6.4.2 ниже). Этот маршрут должен включать в себя серию из двух или более городов, соединенных железнодорожными путями. Поезд приносит доход в зависимости от значения дохода городов на этом маршруте.

При планировании маршрутов движения поездов, корпорации следует выбирать комбинацию тайлов с наибольшим доходом (см. также примечание рядом с 6.5 вверху стр. 22).

При выборе маршрута, определение “город” относится к крупному городу, небольшому городу или внешнему направлению - красному гексу за пределами поля.

### Запуск поезда (6.4.1)

На каждом поезде есть буква «D» или большое число от 2 до 6. Число обозначает максимальное количество городов, которые поезд может посетить на своем маршруте во время движения. Поезд с буквой «D» — это Дизель, и у него нет ограничений на максимальное количество городов на маршруте во время движения.

Поезд может следовать по более короткому маршруту, чем максимально возможный, для достижения наибольшего дохода, или когда максимальный маршрут не существует. Однако, когда поезд курсирует, на его маршруте должно быть как минимум два города.

### Маршруты (6.4.2)

Маршрут железнодорожной корпорации — это непрерывный участок пути, включающий в себя хотя бы один город, в котором находится одна из станций корпорации. Действуют следующие ограничения:

- Маршрут должен быть непрерывным. Маршрут не может разворачиваться на перекрестке. Маршрут не может изменить направление на перекрестке. Маршрут не может использовать один и тот же участок пути более одного раза.
- Маршрут может начинаться или заканчиваться в любом городе. Однако маршрут не может проходить через красную область за пределами поля или крупный город, если все доступные места заполнены станциями принадлежащими другим корпорациям.
- Количество городов на маршруте включает все города, через которые или до которых проходит маршрут. Маршрут не может пропускать город, через который он проходит.
- Маршрут, который входит в город по одному пути, может выйти из города по любому другому пути.
- Маршрут может включать разные участки пути на одном и том же тайле.
- Маршрут не может включать один и тот же город более одного раза, но может включать разные города на одном и том же гексе.

Когда у корпорации есть два или более поездов, каждый из которых курсирует по маршруту, ни один из этих маршрутов не может использовать один и тот же путь. Однако маршруты могут встречаться или пересекаться в городах и/или использовать два отдельных пути на одном и том же гексе.

## ПОЛУЧЕНИЕ ДОХОДА (6.5)

Каждый город имеет значение дохода. Когда поезд запускается по маршруту, он приносит доход, равный сумме доходов всех городов (минимум 2) на его маршруте. Каждая из красных областей за пределами игрового поля имеет два значения. В начале игры используется меньшее значение, а после покупки первого поезда 5-го типа используется большее значение.

После того, как корпорация запустила все свои поезда, сложите суммы всех рейсов, чтобы получить доход для этой корпорации в этом операционном раунде. Затем президент корпорации решает, как будет использован этот доход. Он может быть выплачен акционерам (в виде дивидендов) или самой корпорации (добавлен в казну корпорации).

### Дивиденды

Если корпорация выплачивает дивиденды, ее общий доход выплачивается акционерам (10% на каждые 10% акций). Доход с акций в банковском пуле отправляется в казну корпорации. Выплаты за непроданные акции, которые находятся в первичном размещении, не производятся и остаются в банке.

### Доход в пользу корпорации

Если дивиденды не выплачиваются, добавьте доход от запуска поездов в казну корпорации. Так же в казну выплачивается доход от принадлежащих ей частных компаний.

### Изменение стоимости акций корпораций

Стоимость акций корпорации увеличивается, когда она выплачивает дивиденды, и уменьшается, когда она не выплачивает дивиденды (см. 4.5, стр. 13).

Если у корпорации нет дохода (из-за того, что у нее нет поезда или маршрута, или того и другого), она не может претендовать на получение дохода и выплату дивидендов в размере \$0 для увеличения стоимости своих акций.

**Пример:** В этом примере тайлы путей размещены, как показано ниже. Домашняя станция B&O находится на гексе F. Маршрут обозначается буквами на гексах. Таким образом, FED начинается в F и проходит через E, чтобы закончиться в D. Во всех случаях маршрут одинаков в любом направлении — FED идентичен DEF. (Доход указан в скобках.) [Незаконные маршруты указаны в скобках.] Если не указано иное, каждый поезд посещает максимальное количество городов. Посмотрите, сможете ли вы найти 7 различных маршрутов по 3 городам для 3-х поездов. Обратите внимание, что маршрут EDA недопустим, поскольку красные области не могут находиться в середине маршрута. Если бы B был прямым путем, соединяющим A и C, DABCFED был бы незаконным — одна и та же красная область не может быть одновременно началом и концом маршрута.



**Примечание** — Если после объявления маршрута для поезда, другой игрок может указать маршрут, приносящий более высокий доход, в таком случае **обязан** быть выбран маршрут с наибольшим доходом. Однако от игроков не требуется указывать более прибыльные маршруты соперникам.

**Пример:** Рассмотрим корпорацию, где президенту принадлежит 50% акций, 30% находятся в первичном размещении, а 20% находятся в банковском пуле. Если доход корпорации составляет \$50 и объявляется выплата дивидендов, игрок, владеющий 50%, получает \$25, \$15 остаются в банке, а остальные \$10 идут в казну корпорации.

**Примечание** — Доход от частной компании, принадлежащей корпорации, **не может быть использован для выплаты дивидендов**, а выплачивается непосредственно в казну корпорации.

Для каждой комбинации поездов в приведенной ниже таблице указан один набор маршрутов, которые приносят наибольшую возможную прибыль:

#### Наиболее прибыльные маршруты

1 поезд 2-го типа: \$80 .....E или FCBE  
2 поезда 2-го типа: \$160 .....E, FCBE  
3 поезда 2-го типа: \$220 .....E, FCBE, FIJ  
2 поезда 2-го, 1 поезд 3-го типа: \$250.....FCBE, FIJ, FED  
1 поезд 2-го, 2 поезда 3-го типа: \$270 ..FIJ, FED, FCBEH  
2 поезда 3-го типа: \$210.....FED, FCBEH  
1 поезд 3-го, 1 поезд 4-го типа: \$220.....FEH, DEBCFIJ

- 1) Корректные маршруты для 1-го поезда 2-го типа: FE (80), FCBE (80), и FIJ (60).
- 2) Некорректные маршруты для 1-го поезда 2-го типа: FCG [изменение направления на перекрестке], FCBAD [изменение пути на перекрестке], и DE, EH, или EBCG [нет станции на маршруте].
- 3) Корректные маршруты для 2-х поездов 2-го типа: любые 2 маршрута в #1.
- 4) Корректные маршруты для 3-х поездов 2-го типа: любые 3 маршрута в #1.
- 5) Корректные маршруты для 1-го поезда 3-го типа: EFIJ (90), EBCFIJ (90), GCBEF (100), FED (110), FEH (100), FCBED (110), или FCBEH (100).
- 6) Некорректные маршруты при работе поездами 3-го типа, в дополнение к показанным в #2: FEBCF [посещение одного и того же города дважды по одному и тому же маршруту], и EFE [использование одного и того же участка маршрута дважды плюс дважды подсчет очков в одном и том же городе].
- 7) Корректные маршруты для 2-х поездов 3-го типа: EFIJ (90) и любой из FCBED (110) или FCBEH (100); GCBEF (100) и FIJ (60) — второй поезд 3-го типа может работать только как поезд 2-го типа; EBCFIJ (90) и любой из DEF (110) или HEF (100); FCBED (110) и FEH (100); или FCBEH (100) и FED (110).
- 8) Некорректные маршруты при использовании 2-х поездов 3-го типа в дополнение к уже продемонстрированным: FED и FEH [по отдельности корректны, но некорректны вместе, потому что они оба используют один и тот же участок —EF].

**Примечание** — Поезда необходимо покупать по одному, так как покупка поезда может вызвать изменение текущей фазы игры. Таким образом, если корпорация хочет приобрести более одного поезда, она покупает один, разыгрывает возможное изменение фазы, покупает еще один и так далее. Если покупка поезда приводит к изменению фазы, и это изменение уменьшает количество поездов, которыми может владеть корпорация, то корпорация может оказаться в ситуации, когда она не сможет купить еще один поезд.

**Пример:** Корпорация, владеющая поездами 3-го и 4-го типа, может купить первый поезд 5-го типа (так как в данный момент лимит поездов равен 3). Однако сразу же после покупки поезда 5-го типа корпорация должна сбросить один из своих поездов, так как произошло изменение фазы игры и лимит поездов стал равен 2.

Фаза	Триггер	Максимум # поездов
2	2-тип	4
3	3-тип	4
4	4-тип	3
5+	5-тип	2

**Примечание** — Покупка первого Дизеля выводит из игры оставшиеся поезда 4-го типа.

**Примечание** — Корпорация не может просто так сбросить или утилизировать поезд, чтобы освободить место для нового поезда.

**Примечание** — Если у корпорации нет корректного маршрута для поезда, ей не обязательно покупать поезд.

*Если корпорация вынуждена купить поезд, а ее денег плюс денег президента вместе взятых недостаточно для совершения покупки, президент вынужден продать акции, чтобы компенсировать разницу. Если после того, как президент продает все свои акции, денег по-прежнему не хватает, он становится банкротом, и игра заканчивается.*

**Примечание** — Доступные поезда включают в себя поезда в банке, поезда в банковском пуле и поезда, выставленные на продажу другими корпорациями.

**Примечание** — Корпорация, испытывающая нехватку денег, не обязана покупать поезд у другой корпорации, даже если этот поезд дешевле, чем в банке или в банковском пуле. Но разрешается купить поезд другой корпорации, даже если он дороже, чем в банковском пуле.

**Примечание** — Поезд может быть куплен у другой корпорации, чтобы удовлетворить обязательную покупку поезда. Однако при использовании собственных средств, президент не может заплатить больше номинальной стоимости поезда при покупке его у другой корпорации.

## ПОКУПКА ПОЕЗДОВ (6.6)

В конце своего операционного хода корпорация имеет возможность покупать поезда у банка.

- Поезда должны покупаться по одному.
- Если корпорация уже соответствует или превышает ограничение текущей фазы на количество принадлежащих ей поездов, она не может купить поезд.
- Поезд можно купить в банке, банковском пуле или у другой корпорации.
- Поезда необходимо приобретать в **банке** по номиналу (указан на карточке поезда) в порядке увеличения размера. Первыми покупаются самые маленькие, 2-го типа. Когда они все будут проданы, станут доступны 3-го, затем 4-го и т. д. (исключение: см. Дизели ниже).
- **Банковский пул** может содержать поезда, сброшенные корпорациями (см. 6.6.1 ниже). Эти поезда можно приобрести по номиналу (указан на карточке поезда). Оплата идет в банк.
- Поезд может быть куплен у **другой корпорации** по любой цене, согласованной президентом(ами) двух участвующих корпораций. Сделка должна быть завершена во время хода покупающей корпорации. Корпорация не обязана покупать поезд у другой корпорации. Корпорация может купить последний поезд другой корпорации. Минимальная цена поезда, купленного у другой корпорации, составляет \$1.
- **Дизели** — После покупки первого поезда 6-го типа можно приобрести Дизельные («D») поезда в дополнение к любым 6-кам, находящимся в банке. Дизельный поезд стоит \$1100, но цена составит \$800, если корпорация отдаст в трейд-ин свою 4-ку, 5-ку или 6-ку. Обмениваемый поезд (если он не устарел в результате обмена) помещается в банковский пул. Трейд-ин является законным, даже если корпорация в настоящее время владеет двумя поездами.

### Превышение лимита поездов (6.6.1)

Пока не куплен поезд 4-го типа, корпорация может владеть максимум 4 поездами. Когда покупается первый поезд 4-го типа, максимальное количество поездов уменьшается до 3. Когда покупается первый поезд 5-го типа, максимальное количество поездов уменьшается до 2.

Если у корпорации обнаруживается лишний поезд, президент должен выбрать поезд, который следует сбросить. Сброшенный поезд поступает в банковский пул, а корпорация-владелец не получает за него оплаты. Если несколько корпораций должны отказаться одновременно от поездов, то поезда сбрасываются в порядке стоимости акций корпораций — первой принимает решение самая дорогая корпорация.

### Вынужденная покупка поезда (6.6.2)

Если корпорация с законченным маршрутом движения поездов не владеет ни одним поездом в конце своего хода, то она должна немедленно приобрести поезд.

- Корпорация **может** приобрести поезд из банковского пула, банка или у другой корпорации, используя обычные правила.
- Или же, если у корпорации достаточно денег, она **должна** приобрести самый дешевый доступный поезд.
- Или же, если у корпорации и ее президента совместно достаточно денег, то они **должны** купить самый дешевый поезд из доступных. Все деньги корпорации должны быть потрачены, и затем президент должен компенсировать разницу за счет своих собственных средств. В этом случае цена, уплаченная за поезд другой корпорации, не может превышать номинальную стоимость поезда.

## Вынужденная продажа (6.6.3)

Если у корпорации и ее президента не хватает денег, чтобы купить поезд - корпорация, и ее президент откладывают все свои деньги. Затем президент должен продать свои акции и/или частные компании, пока не соберет достаточное количество денег, чтобы купить поезд. Следующие правила применяются к вынужденной продаже сертификатов акций:

- Вынужденная продажа сертификатов акций может не привести к смене президента корпорации.
- Любая смена президента корпорации, вызванная вынужденной продажей акций, происходит немедленно. В данном случае, если новому президенту необходимо купить поезд для его новой корпорации (которую он получил от игрока, продавшего акции данной корпорации, чтобы оплатить покупку поезда) новый президент может заблокировать эту сделку и тогда игроку придется придумать новый план для покупки поезда (см. пример).
- Президент решает, что продавать, в каком порядке продавать и как продавать акции и/или частные компании.
- Президент может продать столько сертификатов акций, сколько необходимо для вынужденной покупки поезда.
- Президент может продавать принадлежащие ему частные компании (если найдется покупатель), но он не обязан этого делать.
- Если президент контролирует более одной корпорации, его корпорация без поезда может купить поезд у одной из других его корпораций.

**Примечание** — Все деньги, оставшиеся после продажи сертификатов акций и покупки поезда, остаются у президента.

**Примечание** — Если президент не может собрать достаточно денег, чтобы купить поезд, этот игрок становится банкротом, и игра немедленно заканчивается.

**Примечание** — Окончательный результат обанкротившегося президента (т. е. богатство) — это стоимость всех акций, которые он не смог продать. Возможно, но маловероятно, что обанкротившийся игрок сможет выиграть.

**Пример:** Пит является президентом в корпорации V&O с долей 50% и PRR с долей 50%, причем обе они без поездов и обе обязаны купить поезд в конце своего хода. Рон владеет долей в 30% акций PRR. Первой ходит корпорация V&O, денег в казне корпорации вместе с деньгами Пита не хватает, чтобы купить поезд. Пит продает всю свою долю 50% акций в PRR, после чего Рон немедленно становится президентом корпорации PRR (и в свой ход будет обязан купить поезд для PRR). Рона это не устраивает и он блокирует данную сделку. Пит вынужден придумать новый план покупки поезда для V&O.

**Примечание** — После каждого финансового раунда следует черед операционных раундов, чтобы предотвратить некоторые финансовые махинации, которые сделали бы игру несбалансированной. Тем не менее, остается достаточно возможностей для разумного манипулирования фондовым рынком и компаниями.

**Пример:** Если у банка заканчиваются деньги в течение первого операционного раунда из трех, завершите этот операционный раунд и два оставшихся.

## БАНКРОТСТВО (6.7)

Если корпорация вынуждена купить поезд, а ее денег и денег президента вместе взятых недостаточно для совершения покупки, президент должен продать акции, чтобы компенсировать разницу (см. выше). Если денег не хватает даже после того, как президент продает все свои акции, которые ему разрешено продавать, он становится банкротом, и игра заканчивается.

## КОНЕЦ ИГРЫ (7.0)

Когда в банке заканчиваются деньги, то конец игры наступает в начале следующего финансового раунда.

- Ⓢ Если деньги заканчиваются во время операционного раунда, то текущая серия операционных раундов доигрывается до конца и игра заканчивается.
- Ⓢ Если деньги заканчиваются во время финансового раунда, финансовый раунд доигрывается до конца, после чего отыгрывается серия операционных раундов, а затем игра заканчивается.

Во время игры, когда деньги в банке заканчиваются, банк продолжает нормально выплачивать и получать деньги. Вы можете записывать выплаты на бумаге. В качестве альтернативы каждый игрок может вернуть в банк равную сумму денег, чтобы продолжить обычные выплаты.

Победителем становится самый богатый игрок, то есть игрок с наибольшей общей суммой:

- Ⓢ Наличных денег.
- Ⓢ Общей стоимости его акций. Для каждой корпорации умножьте количество акций на рыночную стоимость акций (сертификат президента - это две акции).
- Ⓢ Номинальной стоимости всех его частных компаний. (маловероятно, что игра закончится до того, как будет куплен поезд 5-го типа) Закрытые частные компании и компании принадлежащие корпорациям не имеют ценности.

## КОНЕЦ ИГРЫ В СВЯЗИ С БАНКРОТСТВОМ (7.1)

Игра также заканчивается, когда игрок становится банкротом. Никакие дальнейшие действия не могут быть предприняты ни игроком, ни корпорацией.

## 1830+

1830+ это общее название для варианта 1830, варианта игры на увеличенной карте, расположенной на обратной стороне игрового поля.

### Различия между игровыми полями 1830 и 1830+

Между классическим вариантом игрового поля и игровым полем 1830+ есть три основных отличия:

- Поле 1830+ расширено на юг, добавляя еще два ряда гексов и города Lexington, Huntington, Richmond, и Norfolk.
- Некоторые предварительно напечатанные гексы были изменены: E9 (восточное озеро Erie) имеет еще один выход на запад, A19 Montréal теперь имеет двойной круг и еще один выход на запад плюс более высокий доход с фазы 5, A17 имеет дополнительный выход на Montréal; Atlantic City (I19) имеет дополнительный выход на юг; Detroit (E5) имеет предварительно напечатанный выход на запад, и поэтому до него можно добраться уже во 2-й фазе. Altoona (H12) начинается с зеленого тайла 23 с домашней станцией PRR в любом месте этого гекса, не блокируя другие корпорации. К северо-востоку от Boston (D24) предварительно напечатан не обновляемый тайл 29. Burlington (B20) теперь представляет собой гекс с двумя маленькими городами.
- Некоторые дополнительные затраты на ландшафт были изменены. Был введен третий уровень затрат в размере \$40.

### Игра на игровом поле 1830+

Несмотря на то, что игровое поле 1830+ добавлено в ожидании новых вариантов игры, которые будут опубликованы в виде дополнений, его можно использовать для стандартной игры. Только имейте в виду, что, скорее всего, возникнет нехватка желтых тайлов.

Большая часть изменений поможет сбалансировать правила игры, особенно за счет того, что Canadian Pacific станет более интересным и снизится нагрузка на New York, что даст V&O больше возможностей на юге.

### Необязательный маркер дохода

По просьбе сообщества 1830 содержат набор квадратных маркеров для отслеживания дохода, которые можно использовать со стандартным игровым полем.



E9



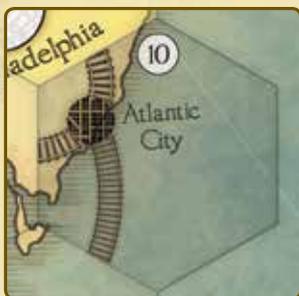
A19



A17



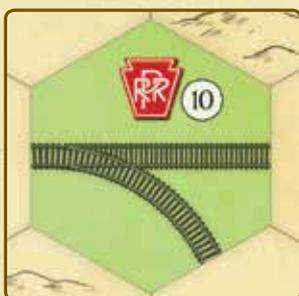
I19



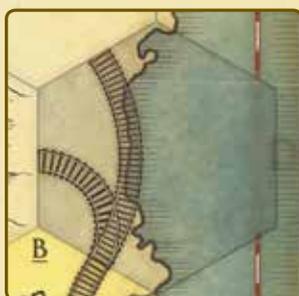
E5



H12



D24



B20





## ПРИЛОЖЕНИЕ



### Голоссарий

**Банк:** Это собирательный термин для денег, не принадлежащих ни игрокам, ни компаниям, плюс всех непроданных частных компаний, сертификатов и поездов.

**Банковский пул:** Место на игровом поле, где хранятся сертификаты корпораций, проданные игроками. Они обязательно хранятся отдельно от начальных размещений корпораций.

**Банкир:** Игрок, ответственный за обработку всех транзакций, связанных с банком и банковским пулом.

**Банкротство:** В 1830 происходит банкротство, когда корпорация вынуждена купить поезд, а денег корпорации и денег ее президента (и продаваемых активов) недостаточно для покрытия стоимости поезда.

**Игровое поле:** На игровом поле с одной стороны находится карта 1830 Classic, а с другой — карта 1830+. Обе стороны показывают северо-восток Соединенных Штатов и юго-восток Канады. Карта покрыта шестиугольной сеткой — вы строите свои железнодорожные пути, размещая шестиугольные тайлы на этой сетке. На доске также есть фондовый рынок и другие игровые элементы.

**Сертификат:** Владение одной из этих карточек означает либо владение частной компанией, либо владение акциями корпорации.

**Планшет корпорации:** У каждой железнодорожной корпорации есть планшет, который используется для хранения денег корпорации, жетонов и поездов. Он также показывает информацию об этой корпорации.

**Корпорация (железнодорожная корпорация):** Каждая корпорация контролируется игроком с наибольшим количеством акций (т. е. ее президентом) корпорации. Контроль над корпорациями, их операций, размера и частоты дивидендов, а также стоимости их акций являются основными факторами, определяющими победителя.

**Гекс:** Шестисторонняя клетка на игровом поле.

**Домашняя станция:** Городской круг или гекс на игровом поле с логотипом одной из восьми корпораций. В начале первого хода корпорации бесплатно разместите в городе жетон с логотипом. Корпорация Erie — особый случай (см. 6.3.2).

**Первичное размещение:** Первичное размещение корпорации состоит из ее сертификатов акций, которые никогда не принадлежали никому игроку (т. е. не были куплены или получены благодаря эффекту частной компании). Стоимость акции корпорации в первичном размещении всегда равна номинальной стоимости на треке номинальной стоимости PAR.

**Операционный раунд:** На этом этапе игры каждая действующая корпорация прокладывает пути, управляет своими поездами для получения дохода, покупает поезда и выполняет различные другие действия. В зависимости от типа поездов в игре между финансовыми раундами есть от одного до трех операционных раундов.

**PAR (номинальная стоимость):** Это начальная цена акций корпорации, устанавливаемая, когда игрок впервые получает ранее не принадлежавший никому президентский сертификат. Это цена каждой акции корпорации в первичном размещении. Начальный капитал запущенной корпорации в десять раз превышает номинальную стоимость.

**Президент:** Игрок, обладающий 20% сертификатом президента корпорации, является ее президентом. Этот игрок контролирует деятельность корпорации и владеет ее планшетом и казной.

**Президентский сертификат:** Это сертификат на 20% акций корпорации — его владельцем является президент корпорации.

**Карта приоритетной сделки:** Эта карта дается игроку слева от последнего игрока, покупающего или продающего акции в финансовом раунде. Этот игрок имеет право первым купить или продать акции в следующем финансовом раунде.

**Частная компания:** Каждая частная компания представлена одним сертификатом, показывающим ее стоимость и доход. Пока компании не закрыты и не удалены из игры, каждая из них выплачивает фиксированный доход своему владельцу (игроку или корпорации) в каждом операционном раунде. Особый эффект каждой частной компании подробно описан на стр. 27.

**Железная дорога:** см. Корпорация.

**Доход:** Когда работает корпорация, она может приносить доход в зависимости от общего дохода с городов, соединенных маршрутами, по которым курсируют ее поезда. Каждая выручка корпорации либо выплачивается в виде дивидендов акционерам, либо полностью поступает в казну корпорации. Выручка — это также доход, выплачиваемый владельцу частной компании в каждом операционном раунде.

**Железнодорожный маршрут:** Корпорация может запускать поезд по маршруту, соединяющему два или более городов, который не меняет направление на перекрестках, не меняет путь на перекрестках или дважды не использует один и тот же участок пути. Когда у корпорации запускается более одного поезда, они должны использовать разные маршруты, но они могут встречаться или пересекаться в городах или использовать разные пути на одном и том же гексе или тайле.

**Жетон станции:** На этих круглых цветных жетонах изображены логотипы корпораций. У каждой корпорации есть 2, 3 или 4 жетона станций, которые помещаются в города на игровом поле.

**Фондовый рынок:** Сетка цен, по которой перемещаются маркеры корпораций, чтобы отслеживать текущую стоимость акций каждой корпорации.

**Финансовый раунд:** На этом этапе игры у игроков есть возможность покупать и продавать акции. Финансовый раунд заканчивается, когда каждый игрок последовательно спасовал.

**Тайлы пути:** Эти желтые, зеленые и коричневые шестиугольные тайлы, представляющие собой путь, построенный железнодорожными корпорациями.

**Поезд (карточка поезда):** На каждой карточке поезда указан большой идентификационный номер или буква, соответствующий рисунку и стоимости поезда. Число на карточке — это количество городов, которые поезд может посетить на своем маршруте. Дизельные поезда (D) могут посетить столько городов, сколько смогут достичь.

**Улучшение (тайла):** Это действие по замене желтого тайла путем ее удаления и помещения на ее место зеленого тайла (или замены зеленого коричневым). Подробные правила улучшения см. стр. 19 и стр. 28.

## ЧАСТНЫЕ КОМПАНИИ

Schuylkill Valley (SV, 20/5)

### 1 Champlain &

**St. Lawrence (CS, 40/10)** – Корпорация, владеющая CL, может разместить тайл на гексе CL (B-20). Этот гекс может быть не связан ни с одной из железнодорожных станций, и вообще не должен быть связан с каким-либо путем. Это размещение тайла может быть сделано в дополнение к обычному размещению тайла корпорации — только в этот ход корпорация может разместить два тайла.



### 2 Delaware & Hudson (DH, 70/15) – Корпорация,

владеющая DH, может разместить тайл пути и жетон станции на гексе DH (F-16). Размещение в горах, как обычно, стоит \$120, а размещение самого жетона станции бесплатно. Этот гекс не нужно соединять ни с одной из железнодорожных станций, и вообще не нужно соединять с каким-либо путем. Выложенный тайл считается размещением одного тайла для владельца корпорации в ее ход. Если частная компания DH не размещает жетон станции в тот ход, то она должна следовать обычным правилам при размещении станции (т. е. у нее должен быть незаблокированный маршрут поезда до гекса). Другие корпорации могут размещать тайл на домашний гекс DH в соответствии с обычными правилами, после чего специальные эффекты DH больше не доступны.



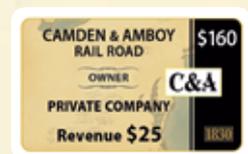
## ЧАСТНЫЕ КОМПАНИИ

Наименование	Сокр.	Цена / Доход	Гекс	Свойство
Schuylkill Valley	SV	\$20 / \$5	G-15	-
Champlain & St. Lawrence	CS	\$40 / \$10	B-20	Размещение доп .пути <sup>1</sup>
Delaware & Hudson	DH	\$70 / \$15	F-16	Путь+бесплатная станция <sup>2</sup>
Mohawk & Hudson	MH	\$110 / \$20	D-18	10% доля в NYC <sup>3</sup>
Camden & Amboy	CA	\$160 / \$25	H-18	10% доля в PRR <sup>4</sup>
Baltimore & Ohio	BO	\$220 / \$30	I-13/I-15	Бесплатный президентский сертификат В&О <sup>5</sup>

**3 Mohawk & Hudson (MH, 110/20)** – Владелец MH, может обменять ее на 10% долю в NYC из банка или банковского пула, при условии, что он еще не владеет долей 60% в NYC и доступен сертификат акции NYC в банке или банковском пуле. Обмен может быть произведен в течение хода игрока в финансовом раунде или между ходами других игроков или корпораций либо в финансовом, либо в операционном раунде. Это действие закрывает MH и она выходит из игры.



**4 Camden & Amboy (CA, 165/25)** – Первоначальный покупатель CA сразу получает 10% долю PRR без дополнительной оплаты. Это действие не закрывает CA. В этот момент корпорация PRR еще не размещена на фондовом рынке и доля игрока может быть продана только после приобретения президентского сертификата и установления номинальной стоимости PRR в соответствии со стандартными правилами.



**5 Baltimore & Ohio (BO, 220/30)** – Владелец частной компании BO сразу же получает сертификат президента корпорации В&О без дополнительной оплаты и сразу же устанавливает номинальную стоимость ее акций. Частная компания BO не может быть продана какой-либо корпорации и не переходит из рук в руки, если игрок-владелец теряет пост президента В&О. Когда корпорация В&О покупает свой первый поезд, эта частная компания закрывается и выходит из игры.



## ВАРИАНТЫ ДЛЯ РАЗНОГО КОЛ-ВА ИГРОКОВ

	Количество игроков				
	2	3	4	5	6
Стартовый капитал	1200	800	600	480	400
Лимит сертификатов	28	20	16	13	11

## ФАЗЫ ИГРЫ

	1	2	3	4	5	6	7
<b>Начинается с</b>	начало игры	продажа частных компаний	покупка поезда 3-го типа	покупка поезда 4-го типа	покупка поезда 5-го типа	покупка поезда 6-го типа	покупка поезда Дизельного
<b>Доступны новые поезда</b>		2-го типа	3-го типа	4-го типа	5-го типа	6-го типа	Дизельные
<b>Устаевают поезда</b>				2-го типа		3-го типа	4-го типа
<b>Доступны тайлы путей</b>		желтые	зеленые		коричневые		
<b>Лимит поездов</b>		4	4	3	2	2	2
<b>Операционных раундов</b>		1	2	2	3	3	3
<b>Покупка частных компаний корпорациями</b>		нет	да	да	-	-	-
<b>Закрытие частных компаний</b>		-	-	-	да	-	-
<b>Доход от внешних направлений</b>		меньший	меньший	меньший	большой	большой	большой

## ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ КОМПАНИИ

Название	Аббр.	Кол-во Станций	Старт Город	Гекс
Pennsylvania	 PRR	4	Altoona	H-12
New York Central	 NYC	4	Albany	E-19
Canadian Pacific	 CPR	4	Montreal	A-19
Baltimore & Ohio	 B&O	3	Baltimore	I-15
Chesapeake & Ohio	 C&O	3	Cleveland	F-6
Erie	 Erie	3	Buffalo	E-11
New York, New Haven, & Hartford	 NNH	2	New York	G-19
Boston & Maine	 B&M	2	Boston	E-23

## Создатели 1830

**Разработчик:** Фрэнсис Трешам

**Команда разработчиков:** Фрэнсис Трешам, Морис Рот, Ричард Уоринг, Томас Трешам, Дэвид Максвелл, Дуглас Мэй, Мик Ул и Брюс Шелли

**Редактор:** Брюс Шелли

**Иллюстрация обложки:** Джеймс Талбот

**Тестирование:** Винс Фраттали, Рекс Мартин, Клифф Уиллис, Стив Симмонс, Джеральд Линц, Эдвард Фармайер и WARTHOG

## # тайлов в игре

Итого:

1830

		
34	25	26

## ТАЙЛЫ ПУТЕЙ И УЛУЧШЕНИЙ

Тайл	Номер #	# кол-во	Улучшение	Тайл	Номер #	# кол-во	Улучшение	Тайл	Номер #	# кол-во
	1	1			19	1	45, 46		43	2
	2	1			20	1	44, 47		44	1
	3	2			23	3	41, 43, 45, 47		45	2
	4	2			24	3	42, 43, 46, 47		46	2
	7	4	18, 26, 27, 28, 29		25	1	40, 45, 46		47	1
	8	8	16, 19, 23, 24, 25, 28, 29		26	1	42, 44, 45		61	2
	9	7	18, 19, 20, 23, 24, 26, 27		27	1	41, 44, 46		62	1
	55	1			28	1	39, 43, 46, 70		63	3
	56	1			29	1	39, 43, 45, 70		64	1
	57	4	14, 15		53	2	61		65	1
	58	2			54	1	62		66	1
	69	1			59	2	64, 65, 66, 67, 68		67	1
	14	3	63		39	1			68	1
	15	2	63		40	1			70	1
	16	1	43, 70		41	2				
	18	1	43		42	2				