



# 1846

## Гонка на средний Запад

### ПРАВИЛА ИГРЫ

Разработчик Игры: Том Леманн

#### СОДЕРЖАНИЕ

1.	Вступление.....	2	Благодарности.....	13
2.	Подготовка к игре.....	2	Советы по быстрой игре.....	13
3.	Распределение Частных Компаний.....	4	Подробный пример игры.....	14
4.	Раунды Игры .....	4	Исторические примечания.....	18
5.	Раунд Торгов.....	5	Примечание игрокам.....	18
6.	Раунд Управления.....	6	Опытным игрокам 18xx: Моменты для запоминания.....	19
7.	Банкротство.....	11	Диаграммы.....	20
8.	Закрытие Корпораций.....	11	Заявленные Плитки и Плитки улучшений.....	21
9.	Переход игры в новую Фазу.....	11	Словарь.....	22
10.	Конец игры/Победитель.....	13	Алфавитный указатель.....	23
11.	Договоренности.....	13	Игровое поле.....	24

## 1. ВСТУПЛЕНИЕ

С 1846 года от 3 до 5 магнатов соревнуются, чтобы заработать деньги и сформировать лучший портфель акций, инвестируя и управляя железными дорогами на среднем Западе Соединенных Штатов в период с 1846 по 1935 год.

### 1.1 ИСТОРИЧЕСКОЕ ВВЕДЕНИЕ

Пять конкурирующих восточных железных дорог New York Central, Erie, Pennsylvania, Baltimore & Ohio, и via Canada, the Grand Trunk в поисках зерна и рынков на среднем Западе, пересекли горы Аппалачей в начале 1850-х годов, при поддержке торговцев Бостона. До них здесь были буквально сотни неудачных местных железных дорог, большинство из которых существовало только на бумаге, но некоторые из них проложили участки дорог и приобрели локомотивы, до того, как были проданы заинтересованным лицам с востока в 1846 году. Далее на запад начинает строиться первая субсидируемая железная дорога Illinois Central.

Сможете ли вы объединить эти местные компании и крупные железные дороги, чтобы сформировать самую прибыльную железнодорожную сеть на среднем Западе, протянувшуюся до Чикаго или Сент-Луиса, соединив Восток и Запад?

### 1.2 ВВЕДЕНИЕ

Каждый игрок начинает с \$400, тратя часть из этого на покупку Частных Компаний, которые предоставляют различные преимущества.

Затем игра продолжается чередованием Раунда Торгов с парой Раундов Управления (РУ). В Раунд Торгов игроки инвестируют, открывают железные дороги (корпорации), и продают доли в них. В Раунды Управления, Президент (владелец большего пакета акций) каждой железной дороги руководит ее развитием, выполняет рейсы со своими поездами, при возможности выплачивает дивиденды своим акционерам и покупает новые поезда. Цена акций железной дороги зависит как от инвестиций, так и от торговли акциями со стороны игроков и дивидендов, которые им выплачиваются.

Поезда сгруппированы по фазам, представляющим технологические достижения. Как только первый поезд следующей фазы будет куплен, наступает новый этап игры, затрагивая при этом различные игровые аспекты. Игра заканчивается после того, как у банка заканчиваются деньги.

### 1.3 ЦЕЛЬ

В конце игры игроки складывают сумму своих наличных и стоимость своих акций. Игрок с наибольшей суммой выигрывает.

**Важно:** Капитал железной дороги не учитывается при окончательном подсчете активов своего Президента. Победа определяется личными портфелем акций и наличными игроков, и только косвенно - железными дорогами, которые они строят и управляют.

#### Об играх серии «18xx»

Если вы знакомы с играми 18xx, правила 1846 резюмируются на странице 19. Несколько неоднозначных правил в более ранних версиях 1846 были уточнены, как подробно описано в конце этого раздела.

1846 - одна из многих игр «18xx», вдохновленных игрой 1829 Фрэнсиса Трешема, состоящих из разных стран и регионов. В этих играх есть много возможностей, но они не сильно отличаются друг от друга.

Если вы новичок в играх 18xx, обратите особое внимание на

## 1.4 КОМПОНЕНТЫ

1 Игровое Поле  
6 Листов с 120 плитками дорог.  
1 лист с 70 маркерами корпораций  
7 Планшетов корпораций  
63 сертификатов акций корпораций  
10 сертификатов Частных Компаний  
29 карточек поездов  
5 карт игроков  
1 карта Priority Deal  
1 пакет игровых денег, содержащий \$12,000: (15x \$500, 30x \$100, 15x \$50, 15x \$20, 30x \$10, 15x \$5, 30x \$2, and 15x \$1).

## 2. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

**2.1 Рассадка:** перемешайте Карты Игроков, по количеству участников, и раздайте для определения порядка рассаживания. Выдайте первому игроку Карту Priority Deal.

**2.2 Подготовьте банк:** верните 11, 9 или 6 купюр в \$500 в коробку, исходя из количества игроков, чтобы сделать банк правильного размера (см. диаграмму) с \$12 000. Выдайте каждому игроку по \$400 из банка.

**ПРИМЕЧАНИЕ.** Убранные \$500 используются, как только у банка заканчиваются деньги, см. 10.1.

Количество игроков	3	4	5
Первоначальный размер банка	\$ 6 500	\$ 7 500	\$ 9 000

**2.3 Ограничения:** при игре с менее чем 5 участниками уберите лишние Карты Игроков и некоторых Частных Компаний и корпораций в коробку (см. верхнюю часть Карт Компаний).

**ПРИМЕЧАНИЕ.** Четыре Частные Компании, включая две независимые железные дороги и четыре корпорации, присутствуют во всех играх.

**2.4 Подготовка поля:** разместите маркеры фазы, раунда, и поезда по фазам на поле, как показано на следующей странице. (уберите лишние поезда, как показано при игре с менее чем пятью игроками). Разместите Плитки дорог, планшеты корпораций, акции, маркеры и два поезда независимых железных дорог (желтые), возле поля, для последующего использования.

**2.5 Подготовка к распределению Частных Компаний:** перемешайте Частные Компании и Карты Игроков и разыграйте их совместно.

плитки, маркеры на примере внизу страницы 8 и на подробном примере игры, охватывающем начальное распределение Частных Компаний, первый Раунд Торгов и первые два Раунда Управления на страницах 14-17. На странице 22 представлен словарь терминов.

1846 - достаточно длительная игра, в зависимости от вашего опыта и стиля игры вашей игровой компании. Опытные, бойкие игроки могут закончить 1846 через 2-3 часа. Новички или более раздумывающие игроки должны добавить еще 2 часа. Советы по быстрой игре можно найти на странице 13.

**PRIVATE COMPANY**

**Meat Packing Company**

The owning corporation may place a \$30 marker in either St. Louis (11) or Chicago (D6), to add \$30 to all routes run to this location.

**\$60**      Income \$15

**PRIVATE COMPANY**

**Michigan Central**

The owning corporation may lay up to two extra \$0 cost yellow tiles in the MC's reserved hexes (B10, B12).

**\$40**      Income \$15

**Pennsylvania Railroad**

**PRESIDENT'S CERTIFICATE**

Two Shares      20%

Если вы играете менее чем с пятью игроками, удалите любой один (если четыре игрока) или два (если три игрока) предмета из каждой, , и группы.

Случайно выберите, какие компании и корпорации убираются из игры. При удалении корпорации уберите ее планшет, сертификаты акций и маркеры в коробку, затем разместите один маркер лицом вниз в ее Домашнем Городе (ячейка города, чей цветной символ соответствует ее маркеру).

Перемешанные карты Частных Компаний и Карты Игроков



Поезда независимых железных дорог



Доступные Сертификаты Акции



Банк



**1846**

Setup / Certificate Limit

Initial Capital	\$400	5	4	5
Bank limit	\$0,000	\$1,000	\$0,000	\$0,000
Challenge Limit	14	12	11	

Current Stock Market Value

0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	112	124	137	150	165	180	195	212	230	250	270	295	320	345	375	405	440	475	510	550
---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

**Stock Market**

- At least the current price (or less, if double)
- Three times or more the current price (unless \$145 or more)
- Stock is 100% held by players

Map Legend: W West of Board area, E East of Board area, 10 Value of City

Value of OR Board area (if 100 OR): \$0, <25

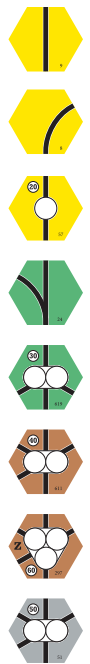
Most Parking: 100 with most parking tokens

Bridge over: take one token

Mentoring in transition

Phase out: Phase out 1 train, 2 empty Private Corporation, 3 empty Private Co. markers, 4 Train Lines: 2, 5 Unfilled (if supplied)

Все 120 плиток дорог



Phase

Round

**2**      \$80

**B&O "LAFAYETTE" 4-2-0 (1937)**

PHASED OUT REMOVED

**4**      \$180

**3/5**      \$160

**NYC&HR No. 999 "EMPIRE STATE EXPRESS" 4-4-0 (1892)**

PHASED OUT

**5**      \$500

**4/6**      \$450

**NYC CLASS J-3A 4-6-4 (1926)**

PERMANENT

**6**      \$800

**7/8**      \$900

**PRR CLASS GG1 2-C,-C,-2 (1934)**

PERMANENT

### 3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСТНЫХ КОМПАНИЙ

Перед первым Раундом Торгов распределите акции Частных Компаний между игроками.

#### 3.1 ВИДЫ ЧАСТНЫХ КОМПАНИЙ

Каждая Частная Компания приносит доход для своего владельца в каждом Раунде Управления, пока она не будет выкуплена корпорацией (а затем приносит доход ей) или будет удалена, когда игра перейдет в фазу III.

Две Частные Компании, *Michigan Southern* и *Big 4*, являются Независимыми Железными Дорогами, действующими как «миниатюрные» корпорации, до тех пор, пока не будут выкуплены или удалены. Их цена включает в себя как указанную стоимость, составляющую их первоначальный капитал, так и их долги, которые выплачиваются банку.

У остальных восьми Частных Компаний есть особые возможности, которые могут быть использованы после покупки корпорацией и до их удаления. см. 6.9 и стр. 12, а также примечания к ряду правил.

**Исключения:** *Возможность Steamboat Company можно использовать до покупки, а Почтовый Контракт, приобретенный корпорацией, впоследствии не удаляется.*

#### 3.2 ПРОЦЕДУРА РАСПРЕДЕЛЕНИЯ

Начиная с игрока, сидящего справа от владельца карты Priority Deal (2.1) и далее против часовой стрелки (т. е. в обратном порядке хода), каждый игрок, в свой ход, получает с верха перетасованной колоды Карт Игроков и Частных Компаний, количество карт, равное числу игроков плюс две карты, выбирает одну карту лицевой стороной вниз, перемешивает остальные и возвращает обратно под низ этой колоды. Не раскрывайте карты, которые вы берете, пока не будут выбраны все Частные Компании.

**ПРИМЕЧАНИЕ.** Как правило, вы получаете сочетание карт Частных Компаний и Карт Игрока. Пока в колоде есть Частные Компании, вы всегда получите хотя бы одну из них.

**3.21** Если вы не хотите покупать какие-либо Частные Компании, которые вы вытянули, выберите «пустую» Карту Игрока. Если вы вытянули две или более Частные Компании, но не вытянули «пустышку», вы должны выбрать одну из компаний.

После того, как количество оставшихся карт будет меньше числа игроков плюс две, каждый игрок, в свой ход, выбирает одну карту из всех оставшихся. Продолжайте, пока игроки не выберут все «пустышки», закончив распределение, или пока в колоде не останется одна карта частной компании без Карт Игроков.

**3.22** Если колода сводится к одной карте Частной Компании, игрок, который получает последнюю карту Частной Компании, показывает ее и может либо купить ее по полной цене, либо передать ее следующему игроку, цена для которого будет уменьшена на \$10. У этого игрока есть такой же выбор: купить

ее по текущей (уменьшенной) цене или передать дальше, снизив её цену еще на \$10. Повторяйте это, пока кто-нибудь не решит её выкупить. (Игрок должен взять её бесплатно, если цена снижена до \$0.)

**3.23** После распределения Частных Компаний все игроки раскрывают карты и выкупают них. Уберите все Карты Игроков. Выдайте независимым железнодорожным компаниям *Michigan Southern* и *Big 4* их первоначальный капитал, равный номинальной стоимости (без долгов), даже если ее фактическая цена была уменьшена ниже этого значения, а также поезда и маркеры. Затем начните первый Раунд Торгов.

### 4 РАУНДЫ ИГРЫ

Игра проходит в чередовании Раунда Торгов и двух Раундов Управления.

#### 4.1 РАУНД ТОРГОВ

**A.** Начиная с владельца Priority Deal, каждый игрок по очереди (по часовой стрелке) может продавать акцию (-и), перед возможной покупкой сертификата на одну акцию (или спасовать, не сделав ни одного из описанных действий).

**B.** Раунд Торгов заканчивается, как только последовательно спасуют все игроки. Выбирается владелец карты Priority Deal, цены акций компаний корректируются по таблице котировок акций, размещенных на Бирже или 100% которых во владении у игроков.

#### 4.2 РАУНДЫ УПРАВЛЕНИЯ

**A.** Владельцы Частных Компаний получают доход из банка.

**B.** *Michigan Southern* и *Big 4*, управляются в этом порядке.

**C.** Каждая корпорация управляется, в порядке определенным таблицей котировок.

**ИСКЛЮЧЕНИЕ:** Шаг C самого первого Раунда Управления в игре, сделайте в обратном порядке.

#### 4.3 ОЧЕРЕДНОСТЬ ТАБЛИЦЫ КОТИРОВОК АКЦИЙ

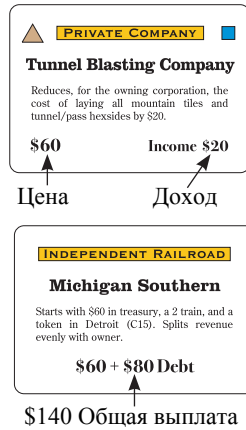
**4.31** **Очередность таблицы котировок акций:** Выполняйте действия, начиная с корпорации с самой высокой ценой акций и далее в порядке убывания стоимости, пропуская любые корпорации, уже отыгранные в этот раунд (цена акций которых упала).

**ПРИМЕЧАНИЕ.** В обратном порядке таблицы котировок акций начинают с корпорации с самой низкой ценой, за которой следуют остальные в порядке возрастания.

**4.32** **Разрешение равенства:** Если несколько корпораций имеют одну и ту же цену акций (их маркеры находятся в одном столбце), начните с корпорации, маркер которой находится сверху, а затем продолжайте движение вниз по всем маркерам в этом столбце.

**ПРИМЕЧАНИЕ.** Перемещение по столбцу сверху вниз выполняется не зависимо от того будет ли раунд управления выполняться в порядке убывания или возрастания.

**4.33** **Заполнение столбцов.** При размещении или добавлении маркеров на таблице котировок акций, маркер, добавляемый в данный столбец, помещается ниже любых уже имеющихся маркеров (при необходимости подкладывается под их).



## 5. РАУНД ТОРГОВ

Во время Раунда Торгов игроки покупают и продают доли в железнодорожных корпорациях, и при возможности открывают новые.

### 5.1 ОБЗОР

**5.11** Каждый игрок, по очереди, начиная с владельца карты Priority Deal и продолжая по часовой стрелке:

**А.** Может продать одну или несколько акций, а затем,

**Б.** Может купить один сертификат на акцию.

Игрок, который ничего не делает, пропускает ход.

**5.12** Каждый сертификат акции составляет 10%, за исключением сертификата Президента, который является двумя акциями или 20%. (Каждая корпорация имеет девять сертификатов акций: 100% своих акций.) Доли в акциях покупаются или продаются по текущей цене акций. Сертификаты Президента покупаются или продаются по двойной стоимости.

**5.13** Раунд Торгов заканчивается, как только последовательно спасуют все игроки. Затем переназначается владелец карты Priority Deal (5.51), а цены акций компаний корректируются по таблице котировок акций, размещенных на Бирже или 100% которых во владении у игроков (5.52).

*ПРИМЕЧАНИЕ.* Если все игроки не спасуют поочередно, игрок, который ранее спасовал, может продать и/или купить акции в обычном порядке в следующий раз.

### 5.2 ПРОДАЖА АКЦИЙ

**5.21** Игрок может продать любое количество акций в свой ход, в соответствии с нижеследующими ограничениями. Игрок получает текущую стоимость акций за каждую проданную акцию и размещает сертификаты акций на Фондовой Бирже.

**5.22** Корректировка цены акций (после получения денег) на один столбец влево, только если акции были проданы их Президентом (даже если сразу были проданы несколько акций этой корпорации).

**5.23** Только нынешний Президент может продать акции корпорации до того, как корпорация управлялась (хотя бы один раз).

**5.24 Смена Президента:** Продажа акций корпорации Президентом, которая уменьшает активы игрока в этой корпорации перед другим игроком (который владеет не менее 20% акций), приводит к смене Президента. Игрок, который теперь имеет самый высокий процент акций, ничья разрешается в пользу ближайшего игрока слева от продавца, получает сертификат Президента в обмен на два сертификата акций номиналом в 10% и становится Президентом этой корпорации.

**5.25 Ограничения:** Продажа не может привести к результату, когда более 50% акций данной корпорации окажутся на Фондовой Бирже. Сертификат Президента не может быть продан на Фондовую Биржу.

*ПРИМЕЧАНИЕ.* Разрешается продажа, в результате которой меняется Президент, так что эти правила соблюдаются после завершения продажи.

*ПРИМЕР:* Президент NYC владеет 20%, у двух других игроков тоже по 20%, а 40% - на Фондовой Бирже. Президент может продать одну долю в NYC, хотя единственным сертификатом NYC, принадлежащим этому игроку, является 20% сертификат Президента. После этой продажи у первого игрока по часовой стрелке от продавца будет сертификат Президента NYC, пять 10% акций NYC будут на Фондовой Бирже и у предыдущего Президента NYC будет одна доля в размере 10% NYC, а цена акций NYC теперь будет на одной значении ниже.

**5.26** Если цена акций корпорации падает до \$0, она немедленно закрывается и удаляется из игры (см. Раздел 8).

### 5.3 ПОКУПКА АКЦИЙ

**5.31** После возможной продажи акций игрок может купить один сертификат акции, с учетом нижеследующих ограничений:

- доли с Фондовой Биржи или
- доли из капитала корпорации или
- доступный сертификат Президента, открывающий эту корпорацию.

**5.32 Покупка с Фондовой Биржи.** Чтобы купить акцию с Фондовой Биржи, оплатите ее текущую стоимость банку и разместите свою акцию перед собой.

**5.33 Покупка у Корпорации:** чтобы купить долю в капитале корпорации, заплатите ее текущую стоимость в соответствующий капитал и поместите ее перед собой.

**Важно:** на протяжении всей игры денежные средства, принадлежащие игрокам, должны храниться отдельно от наличных денег, представляющих капитал корпораций. Президенты корпорации обычно не могут смешивать деньги корпораций, которые они контролируют со своими собственными деньгами.

**5.34** Чтобы открыть корпорацию, выберите ее первоначальную стоимость акций - от \$ 40 до \$ 150 и отметьте цену одним из её маркеров на таблице котировок, возьмите планшет этой корпорации, заплатите двойную стоимость ее акций в ее капитал и положите сертификат Президента перед собой. Поместите соответствующие восемь сертификатов по 10% акций в ее капитал. Возьмите маркеры корпорации. Поместите один рядом с треком дивидендов, а остальные, кроме трех на планшет, переместите крайний левый маркер в ее домашний город (цветное пятно города, соответствующее ее знаку).

*ПРИМЕЧАНИЕ.* Три дополнительных маркера для каждой корпорации используются, если они покупают частную компанию Chicago & Western Indiana или две независимые железные дороги. В противном случае они недоступны. Отложите их в сторону. Из-за производственных ограничений Pennsylvania и Chesapeake & Ohio разделяют, один из этих маркеров противоположными сторонами.

**5.35** При открытии Illinois Central получаемый бонус, равный начальной стоимости акции, выплачивается банком в капитал компании.

*ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА:* Этот бонус представляет собой преимущества первого федерального земельного гранта для железной дороги в 1850 году. Он служил образцом для более поздних земельных грантов, которые финансировали трансконтинентальные железные дороги.

**5.36 Ограничения активов:** ни один игрок не может покупать или владеть более чем 60% акций корпорации.

**5.37 Смена Президента:** если после покупки у игрока оказалось больше акций этой корпорации, чем у его нынешнего Президента, то этот игрок становится Президентом, обменивая две свои акции у предыдущего Президента, чтобы получить сертификат Президента.

**5.38** Когда игрок продает долю в данной корпорации, то он не может покупать акции этой корпорации до следующего Раунда Торгов.

**5.39** Игрок не может покупать активы, превышающие ограничение на сертификаты (см. ниже), даже если это приведет к смене Президента, которое приведет к тому, что игрок не превысит ограничения на сертификаты.

## 5.4 ОГРАНИЧЕНИЕ НА СЕРТИФИКАТЫ

**5.41** Количество сертификатов акций у каждого игрока ограничено значением, которое зависит от количества игроков и корпораций, доступных или находящихся в игре (см. диаграмму). При подсчете количества сертификатов, которыми владеет игрок, каждая частная компания или 20% сертификат Президента засчитываются как один сертификат.

**5.42** Сертификаты Частных Компаний, принадлежащие корпорации, не учитываются в ограничении на сертификаты Президента этой корпорации.

**5.43** Игрок, который невольно превысил ограничение на сертификаты (в связи со сменой Президента), должен, по возможности, соблюдать ограничение в свой следующий ход Раунда Торгов.

Количество корпораций доступных в игре	Число игроков		
	3	4	5
7	-	-	11
6	-	12	10
5	14	10	8
4 или меньше	11	8	6

### Ограничение на сертификаты

## 5.5 ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА ТОРГОВ

**5.51 Передача Карты Priority Deal:** как только все игроки последовательно спасуют, передайте Карту Priority Deal игроку слева от последнего игрока, продавшего и/или купившего акции. Этот игрок первым начнет следующий Раунд Торгов.

*ПРИМЕЧАНИЕ.* Карта Priority Deal не меняет своего владельца, если в Раунд Торгов не было покупки/продажи акций.

**5.52** Затем скорректируйте цену акций в таблице котировок акций, для каждой корпорации на один столбец влево, если у нее есть акции на Фондовой Бирже или на один столбец вправо, если 100% её акций находятся у игроков.

## 6. РАУНД УПРАВЛЕНИЯ

Два Раунда Управления начинаются сразу после Раунда Торгов. Во время этих раундов управляется каждая открытая железная дорога, все действия принимаются её Президентом (или владельцем, для Независимых железных дорог).

### 6.1 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

**A.** Владельцы Частных Компаний получают свой доход из банка.

**B.** *Michigan Southern* и *Big 4*, управляются в этом порядке.

**C.** Каждая корпорация управляется в соответствии с очередностью определенной таблицей котировок акций (см. 4.31).

*Исключение:* Шаг C самого первого Раунда Управления в игре, сделайте в обратном порядке (см. Также 4.31).

### 6.2 ЭТАПЫ УПРАВЛЕНИЯ

При управлении, корпорация выполняет все эти этапы (по порядку):

**A.** Может либо выпустить, либо выкупить акции на Фондовой Бирже.

**B.** Может в любом порядке выложить плитку и/или разместить один маркер.

**C.** Выполнить рейсы с каждым имеющимся поездом, получая доход.

**D.** Выплатить дивиденды полностью, наполовину или сохранить свой доход и скорректировать цену своих акций.

**E.** Может купить поезда (корпорации должны владеть хотя бы одним).

В любой момент выполнения этих этапов корпорация может купить одну или несколько Частных Компаний и/или воспользоваться возможностями приобретенных Частных Компаний.

*ПРИМЕЧАНИЕ:* Две независимые железные дороги, *Michigan Southern* и *Big 4*, действуют как корпорации, но выполняют только часть этапов (B, C и D), когда они управляются (поскольку у них нет дополнительных маркеров для размещения), они должны разделять свои доходы, не имеют акций, и не могут покупать поезда или Частные Компании).

### 6.3 ВЫПУСК / ВЫКУП АКЦИЙ

Корпорация может либо выпустить акции из своего капитала (для привлечения денежных средств), либо выкупить свои собственные акции с Фондовой Биржи (оплатив возврат акций за их будущие дивиденды и переоценку).

**6.31 Выпуск Акции:** Корпорация может выпустить акции в количестве, ограниченном числом акций (не сертификатов) этой корпорации у игроков, за вычетом количества уже размещенных на Фондовой Бирже. Они перемещаются из капитала корпорации на Фондовую Биржу, получая на одну стоимость ниже текущей цены акций (т. е. Цена столбца слева от ее текущей цены акций) из банка за каждую выпущенную акцию.

*ПРИМЕР:* Цена акций *Grand Trunk* составляет \$60. 30% её акций принадлежат её Президенту, 10% принадлежат другому игроку, 20% - на Фондовой Бирже и 40% - в её капитале. Она может выпускать до двух акций (четыре акции у игроков минус две на Фондовой бирже) по \$50 (на одно значение меньше) за акцию.

**6.32 Выкуп Акции:** В качестве альтернативы корпорация может выкупить определенное количество или все свои акции с Фондовой Биржи, заплатив банку на одну цену, больше текущей цены акций (т. е. цену столбца справа от цены акций), за каждую выкупаемую акцию, размещая ее в свой капитал.

*ПРИМЕЧАНИЕ.* Корпорация не обязана выкупать акции, если их больше на Фондовой Бирже, чем у игроков.

**6.33** Выпуск или выкуп акций не влияет на цену акций корпорации (за исключением случаев принудительной покупки поезда, см. 6.86).

*СОВЕТ.* Во время игры Президенту часто проще понять, сколько денег необходимо для управления корпорацией, а затем решить, сколько акций следует (пораньше) выпустить или выкупить.

### 6.4 ВЫКЛАДЫВАНИЕ ПЛИТКИ

Железная дорога выкладывается путем размещения плитки на карте, либо в пустых песочных гексах, либо путем улучшения предварительно отпечатанной или ранее уложенной плитки.

**6.41** Только желтые плитки могут быть уложены в пустые гексы.

**6.42 Улучшение:** Замена плитки, даже предварительно напечатанной желтого цвета, другой плиткой - это улучшение. Плитки имеют четыре цвета: желтый, зеленый, коричневый и серый. Они должны быть размещены и обновлены в этом порядке. Плитки доступны в соответствии с игровой фазой: желтые Плитки в фазах I и выше; Зеленые плитки в фазах II и выше; Коричневые плитки в фазах III и выше; И серые плитки в Фазе IV. Серые, предварительно отпечатанные, плитки не могут быть улучшены.

**6.43 Ограничения:** В каждый Раунд Управления, корпорация может выложить одну желтую плитку в пустой песочный гекс и на выбор она может, либо выложить вторую желтую плитку, либо улучшить одну плитку. Все плитки выкладываются и улучшаются за деньги (см. ниже). Эти действия не являются обязательными. Корпорация, выкладывая две плитки или плитку и улучшение, делает это последовательно в любом порядке.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** При желаниии, одна плитка может быть выложена, а затем улучшена. Или, плитка может быть улучшена перед выкладыванием желтой плитки на одной из ее новых секций дороги. Или, корпорация может просто улучшить одну плитку, не выкладывая желтую плитку и т. д.

**6.44 Города:** Некоторые пустые гексы содержат большой круг, обозначающий город. Только желтые плитки с городами могут быть выложены в эти гексы. Плитка с городом не может быть выложена на гексах без городов. Три города, Кливленд, Детройт и Цинциннати, имеют букву «Z» на плитке. У Чикаго есть своя плитка. Эти плитки нельзя выкладывать в других городах, и в этих городах нельзя выкладывать другие плитки города.

**6.45 Ограничение выбора:** При улучшении плитки должен сохраняться как тип плитки (с городом или без), так и ориентация, всех предыдущих дорог, которые существовали на этой плитке. Плитку нельзя размещать в зарезервированных гексах для *Michigan Central's* или *Ohio & Indiana's*, пока соответствующие компании не будут выкуплены корпорацией или не удалены (либо во время подготовки к игре, либо позже). Плитка не может быть размещена с дорогой, которая соединяется с: полностью морским (синий) гексом; либо красным краем границы поля, либо с предварительно отпечатанным серым гексом без дорог; или с любым краем карты.

**ПРИМЕЧАНИЕ.** Ограничения этих гексов и границ карты не позволяют улучшить города Пор-Гурон, Саут-Бенд, Спрингфилд, и Уилинг.

**6.46 Ограничение Плиток:** Количество и тип доступных плиток ограничено тем, что можно выкладывать, за исключением основных желтых дорог: # 7, # 8 и # 9 (которые не ограничены). Возвращайте все ранее размещенные плитки после их улучшения, для возможности повторного применения.

**6.47 Соединения.** Как минимум одна дорога на выкладываемых не городских плитках должна соединяться с размещенным на поле маркером корпорации. Соединение существует, если дорогу любой длины можно проследить от любого знака корпорации до нового фрагмента дороги без «возврата назад» или прохождения через заблокированный город (тот, чьи ячейки города заняты маркерами других корпораций). При улучшении городской плитки, маркер корпорации должен соединяться с городом и не обязательно с новой дорогой на плитке.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Не все дороги на городских плитках должны соединяться с размещенным маркером корпорации; как минимум одна из новых дорог должна иметь соединение. Несколько плиток, выложенных за один раунд, не требуют соединения друг с другом.

**Исключения:** Улучшение *The Lake Shore Line's* не требует соединения с маркером своей собственной корпорации. Плитки, выкладываемые *Michigan Central* или *Ohio & Indiana*, должны соединяться друг с другом (если выкладываются обе плитки), но не требуют соединения с маркером их корпорации.

**6.48 Стоимость дорог:** Корпорация, выкладывающая плитку должна заплатить либо \$20, либо стоимость участка, указанную на пустом гексе или на предварительно отпечатанной плитке, которую она заменяет, в зависимости от того, что больше, для каждой плитки или улучшения. Кроме того, если новая дорога вторым краем соединяется с обозначенным местом, проходом или символом туннеля на гексе (т. е. позволяет соединить дорогу через особенную территорию), строящая корпорация должна оплатить стоимость, указанную на этом символе. После того, как стоимость территории будет оплачена, улучшение этого гекса будет стоить всего \$20 (плюс любые новые затраты за гекс).

**Исключения:** *Illinois Central* может выложить желтую дорогу на пяти своих пустых участках «\$0 IC» бесплатно (хотя любые расходы на гекс должны быть оплачены). Другие корпорации могут прокладывать путь в этих гексах по обычным правилам. Дополнительные плитки, укладываемые *Michigan Central* или *Ohio & Indiana* и улучшения *Lake Shore Line's* бесплатны.

## 6.5 РАЗМЕЩЕНИЕ МАРКЕРОВ

Маркеры служат «базисами» для прокладки дороги, размещения новых плиток и отправлений поездов в рейс. Маркеры могут потенциально ограничить деятельность другими корпорациями, заблокировав пути через города.

**6.51** В каждый Раунд Управления, корпорация с одним или несколькими свободными маркерами, может разместить один из них за \$80.

**ПРИМЕЧАНИЕ.** Поскольку маркер домашнего города корпорации размещается (бесплатно) при её открытии, корпорация может сделать это в свой первый Раунд Управления.

**6.52** Маркер может быть размещен в любое свободное, не зарезервированное место (см. ниже) ячейки города, к которому он присоединяется (см. 6.47).

**Исключения:** Компании *The Baltimore & Ohio* и *Pennsylvania* каждая могут выкладывать маркер в Цинциннати или Форт Уэйне, соответственно к которому они не присоединяются. Эти маркеры имеют две указанные стоимости. Используйте более низкую цену, \$40, если корпорация действительно присоединяется к этой ячейке города при размещении маркера; или используйте более высокую цену, \$ 100 или \$ 60, если соединения нет.

**ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА:** Размещение этих несвязанных маркеров представляет собой местные активы *Ohio & Mississippi* и *Ft. Wayne & Chicago*, которые впоследствии были приобретены железными дорогами *Baltimore & Ohio* и *Pennsylvania*, соответственно.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Маркеры и плитки могут выкладываться в любом порядке. Таким образом, корпорация может улучшить плитку, чтобы получить доступ к городу, разместив там маркер, а затем выложить плитку на гекс к которому ранее не присоединялась (получившийся путь без этого нового маркера, был «возвратным»). При использовании возможности размещения не соединяемого маркера, корпорация может разместить его, даже если в этом гексе нет плитки (и затем, как правило, туда выкладывает плитку).

**6.53 Зарезервированные ячейки города:** железные дороги *Baltimore & Ohio*, *Erie*, *Illinois Central*, и *Pennsylvania* зарезервировали городские ячейки в Цинциннати, Эри, Сентрейлии, и Форт-Уэйне, соответственно (см. планшеты). До Фазы IV, если корпорация с зарезервированной ячейкой города находится в игре (и не закрылась, см. Раздел 8), другие корпорации не могут размещать маркер в этом месте. Корпорация, разместившая маркер в место, зарезервированное для неё, платит \$40, а не \$80 (только если она не использует возможность размещения маркера без соединения), даже в фазе IV (уходит только «резервирование», а не указанная цена).

**ПРИМЕЧАНИЕ.** Эти маркеры не требуются размещать именно в перечисленные города; Они могут быть свободно размещены за \$80 и в других городах.

**6.54** Корпорация не может иметь более одного маркера в городе.

**6.55** Плитка *Chicago* изображает несколько отдельных городов. Корпорация не может иметь более одного маркера в *Chicago*.

## 6.6 ВЫПОЛНЕНИЕ РЕЙСОВ

**6.61** В каждом Раунде Управления корпорация может выполнить столько рейсов, сколько имеет поездов, получая доход.

*ПРИМЕЧАНИЕ: Поезд Фазы 2 Независимой железной дороги не может выполнять рейс владельцем корпорации в том же раунде, в котором он был приобретен корпорацией.*

**6.62 Рейсы:** Рейс - это длина дороги без какого-либо «возврата», в которую входит по крайней мере один город с маркером, принадлежащим этой корпорации и, по крайней мере, еще один город или пограничная зона. Рейс поезда не может посещать каждое место более одного раза или проходить через заблокированные города (если все ячейки города заняты маркерами других корпораций).

*ПРИМЕЧАНИЕ: Поезд может начинать и/или заканчивать свой рейс в городе, полностью занятом маркерами, принадлежащими другим корпорациям. Пограничные области нельзя пересекать (так как через них не проходит дорога). Пустующие зарезервированные или ячейки домашних городов корпораций можно пересекать, нельзя пересекать города, с домашними ячейками компаний, убранных из игры при подготовке.*

**6.63 Ограничения:** Плитка Chicago изображает разные города; Рейс не может посещать более одного города Чикаго. Рейс не может проходить с восточной (E) приграничной локацией в любую другую восточную приграничную локацию.

Рейс может проходить между обеими западными (W) границами поля (например Чикаго соединиться с Сент-Луисом). Голланд (B8) и Луисвилл (J10) не являются ни востоком, ни западом.

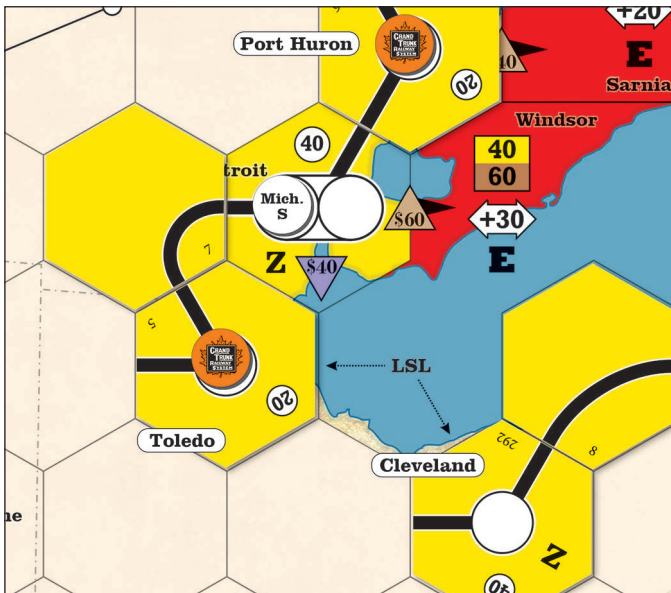
**6.64** Базовый доход рейса - это общая стоимость городов и любых пограничных районов, которые он посещает, с учетом размера поезда.

*ПРИМЕЧАНИЕ: Определённая локация может быть посещена несколькими поездами управляемых корпорацией в течение одного раунда, при условии, что никакая дорога не используется более одного раза. (Разные корпорации могут использовать данную часть дороги несколько раз за один раунд управления.)*

**Размер поезда:** Поезда бывают двух типов:

- Поезда N, такие как поезда 2 или 6. Они могут посещать любое количество городов и приграничных локаций в сумме до N остановок на своем рейсе. N поезд не может посещать более N мест или пропускать любые города.
- Поезда N/M, такие как поезд 3/5 («три из пяти»). Они могут посетить любое количество городов и приграничных локаций в сумме до N к его доходу (по крайней мере, один из них содержать маркер, соответствующей корпорации), при посещении до M городов и приграничных локаций. Поезд N/M не может посещать более M локаций.

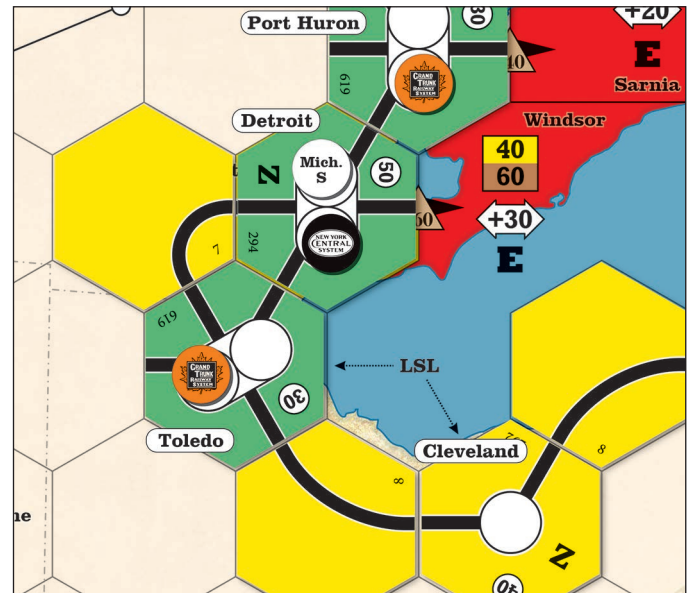
*ПРИМЕР: 3/5-поезд может посетить пять городов и считать три самых высокодоходных на его рейсе, если хотя бы один из этих трех городов имеет один из ваших маркеров.*



Раунд Управления 1

Во время РУ1, Michigan Southern (принадлежит Президенту Grand Trunk) и GT, прокладывает путь в Toledo, в то время как New York Central - с самой высокой ценой акций, ходит в обратном порядке РУ1 последним - строит путь на запад из Эри в Кливленд. Затем NYC покупает последние три поезда Фазы I и первый поезд Фазы II, переводя игру в Фазу II, когда уже доступны зеленые плитки.

В OR2 MS улучшает Порт-Гурон за \$60 (\$20 + \$40 за мост в Сарнию). Затем Президент NYC покупает Частную Компанию Lake Shore Line и использует её особую возможность, после наступления Фазы II бесплатно улучшает дополнительную



Раунд Управления 2, после управления NYC

плитку в Toledo. Затем NYC строится на Запад, тратя \$20 на присоединение к Toledo и теперь через этот частично свободный город в Детройт. NYC улучшает Детройт, заплатив \$100 (\$40 за территорию + \$60 за тоннель в Виндзор). Затем NYC размещает маркер в Детройте за \$80.

NYC выполняет четыре рейса: поезд 2 рейс за \$80 из Детройта в Порт-Гурон; поезд 2 рейс за \$80 из Детройта в Toledo; поезд 2 рейс за \$90 из Детройта в Виндзор и поезд 3/5 рейс за \$120 Детройт-Тоledo-Кливленд (с использованием второй дороги Детройт-Тоledo), получив общий доход - \$370.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** Длина рейса в гексах не имеет значения. Поезд N/M должен проходить по свободной дороге; на его рейсе не должно быть городов, блокирующих «проход». Бонус Почтового Контракта распространяется на места, которые поезд посещает (в т.ч. не учитываемые).

**6.65 Бонус за дорогу Восток-Запад:** Рейс, концы которого находятся на восточной (E) и на западной (W) границах карты, получает бонус, равный сумме значений Дохода, отраженного внизу каждой соответствующей границы карты.

**ПРИМЕЧАНИЕ.** Локации, пропущенные в конце рейса поезда N/M, не считаются частью рейса Восток-Запад; обе приграничные локации; должны быть учтены.

**6.66 Доход от рейса** – состоит из базового дохода плюс любые бонусы. Бонусы могут быть получены от рейсов Восток-Запад, с Почтовым Контрактом или с Местами Забоя Скота (Meat Packing) или маркерами Порты.

**6.67 Выполнение нескольких рейсов.** Когда корпорация выполняет рейсы с несколькими поездами, дорога, используемая для каждого рейса, должна быть не повторяемой.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Определённая локация может быть посещена несколькими поездами, управляемыми корпорацией в течение одного раунда, при условии, что никакая дорога не используется более одного раза. (Разные корпорации могут использовать данную часть дороги несколько раз за один раунд управления.)

**6.68** После того, как Президент объявляет рейс (ы) корпорации и если другой игрок указывает рейсы с более высоким доходом, то Президент должен воспользоваться предложенными рейсами.

**6.69** После этапа выполнения рейсов корпорацией, удалите все, принадлежащие ей, устаревшие поезда (*phase out*) (независимо от того, выполняли ли они рейсы), см. 6.82.

## 6.7 ВЫПЛАТЫ И КОРРЕКТИРОВКА СТОИМОСТИ АКЦИЙ

**6.71** Общий доход компании - это сумма доходов от ее рейсов, выполняемых ее поездами. Он не включает доходы от Частных Компаний. Эта выручка может быть либо сохранена в капитале, либо выплачена полностью или на половину в виде дивидендов для ее акционеров:

- Нераспределенная выручка поступает в капитал корпорации.
- Чтобы выплатить все дивиденды, разделите доход на 10 и выплатите соответствующую сумму за акцию каждому акционеру.
- Чтобы выплатить половину дивидендов, разделите общий доход на два. Округлите эту сумму до ближайших \$10 и переместите ее в капитал. Разделите остаток на 10 и выплатите суммы как дивиденды на акцию каждому акционеру.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если корпорация имеет непроданные акции, она является акционером и получает дивиденды на акцию в свой капитал. Выплата половины дивидендов приведет к двум платежам в капитал: половина дохода плюс дивиденды, выплачиваемые за акции в ее капитале.

**ПРИМЕР:** Доход корпорации составляет \$250, и ее Президент решает выплатить половину дивидендов. \$120 поступает в капитал и по \$13 за акцию выплачиваются ее акционерам. Корпорация имеет три акции в своем капитале, поэтому она получает \$39 в виде дивидендов, а в общей сложности \$159 (\$120 в капитал плюс по \$13 за 3 акции).

**6.72** Независимая железная дорога делится своими доходами 50%-50%, без округления, между ее владельцем и ее капиталом.

**6.73** Дивиденды на акции, размещенные на Фондовой Бирже выплачиваются банку (т. е. не выплачиваются).

**6.74** Откорректируйте маркер на графике прибыли корпорации за акцию, чтобы соответствовать общей выручке корпорации, разделенной на 10.

**ПРИМЕЧАНИЕ.** Эта информация может помочь игрокам при покупке акций. Некоторые группы предпочитают отслеживать фактические выплаты дивидендов и не отслеживают другую информацию.

**6.75 Корректировка цены акций.** Цена акций корпорации растет или падает на основании общей суммы выплат по сравнению с текущей ценой акций:

- Сдвиньте стоимость соответствующих акций на один столбец влево, если выплат либо нет, либо их величина составляет менее половины текущей цены акций.
- Не корректируйте стоимость акций, если выплаты превышают половину от стоимости акции, но меньше ее текущей цены (она сохраняет свое положение в столбце).
- Сдвиньте стоимость акций на один столбец вправо, если выплата будет равна или по крайней мере, меньше удвоенной текущей цены акции.
- Сдвиньте стоимость акций на два столбца вправо, если выплата вдвое выше текущей стоимости акции и, если стоимость акции составляет от \$165 или более и выплаты превышают текущую стоимость акции, но не более чем в три раза.
- Сдвиньте стоимость акции на три столбца вправо, если текущая цена акции составляет от \$165 или более, и выплаты как минимум равны тройной текущей цене акции.

Общая сумма выплат включает в себя все дивиденды (но не удерживаемые доходы), независимо от того, были ли они выплачены в банк за свои акции на Фондовой Бирже или в капитал корпорации за находящиеся там акции. В своем первом раунде управления корпорация не сможет выполнить рейсы (у нее нет поездов), поэтому цена на ее акции упадет. Предельная стоимость акций составляет \$550 и не может быть выше этого значения.

**ПРИМЕРЫ:** Корпорация имеет общий доход в размере \$500:

- Если цена её акций составляет \$165, и она выплачивает все дивиденды, цена сдвигается вправо на три столбца до \$212; Если он выплачивает половину дивидендов (выплата в размере \$250), его цена сдвигается один столбец до \$180; Если она сохранит весь свой доход, стоимость акций уменьшится до \$150.
- Если стоимость её акций составляет \$124, то выплачивается ли дивиденды полностью или в половину, стоимость акций будет сдвигаться вправо на два столбца до \$150. Выплата всех дивидендов не позволит сдвинуть стоимость на три столбца вправо, так как текущая цена акций составляет менее \$165.

## 6.8 ПОКУПКА ПОЕЗДОВ

**6.81** Корпорация может приобретать поезда из банка по указанной стоимости или у других корпораций по любой согласованной цене, но не меньше \$1. Каждый поезд покупается отдельно, по одному за раз. Никакой поезд, относящийся к более поздней фазе игры, не может быть куплен до тех пор, пока все поезда текущей фазы не будут выкуплены у банка.

**6.82** Приобретение первого поезда следующей этапа из банка переводит игру в эту фазу. Переход в Фазы III и IV приведет к устареванию или удалению поездов более ранних фаз. Индекс фазы устаревания поезда указан с боку на сертификате (см. диаграмму на следующей странице). Устаревшие поезда не могут быть выкуплены у корпорации.

Фаза	Доступный тип	Стоимость	Лимит	Фаза старения	Фаза удаления
I	2	\$80	4	III	IV
II	3/5, 4	\$160, \$180	4	IV	-
III	4/6, 5	\$450, \$500	3	-	-
IV	7/8, 6	\$900, \$800	3	-	-

**6.83 Лимит поездов:** Количество поездов, которыми может владеть корпорация зависит от фазы игры. Устаревшие поезда не учитываются в корпоративном лимите на поезда.

Если из-за перехода игры в новую фазу, любая корпорация владеет поездами, превышающими ее лимит, она должна немедленно (вне очереди) передать лишние поезда на свой выбор в банк (без денег). Возвращенные сертификаты поездов могут быть приобретены снова (любого типа) и не влияют ни на текущую фазу игры, ни на наличие поездов. Удалите их, если они устарели в эту фазу.

*ПРИМЕЧАНИЕ:* Лишние поезда, выходящие за лимит, не могут быть куплены, даже если это приведет к изменению фазы игры, которая приведет к поэтапному отказу от поездов в результате соблюдения корпорацией соответствующего лимита. Поезда не могут быть добровольно возвращены или проданы банку.

**6.84** Количество поездов, доступных для покупки в каждой фазе игры, также ограничено, за исключением поездов Фазы IV, число которых не ограничено.

*ПРИМЕЧАНИЕ.* Если сертификаты поездов Фазы IV когда-либо заканчиваются, используйте сертификаты поездов Фазы I для предоставления требуемых дополнительных поездов.

**6.85 Типы Поездов:** Поезда на Фазе II, III и IV выпускаются двух типов, печатаются на обеих сторонах сертификатов и имеют разную стоимость. При покупке этих поездов, из банка может быть приобретен любой тип. После покупки тип поезда изменяться не может.

**6.86 Принудительная покупка поезда:** Корпорация должна купить поезд, если его нет после выполнения рейсов (вообще) и удаления любых устаревших поездов. Если она не может купить поезд у другой корпорации или банка за имеющийся капитал, она должна купить доступный в настоящее время поезд любого типа из банка, используя весь свой капитал, начиная с имеющихся накоплений и заканчивая выпуском акций (см. 6.31 и ниже), а затем, при необходимости, за наличные деньги Президента.

*ПРИМЕЧАНИЕ:* Принудительная покупка поезда - это единственный момент, когда корпорация может объединить свой капитал с капиталом Президента. Как правило, принимаемые решения корпорации выгодны для её Президента; Это уравновешивается потенциальной ответственностью Президента, с возможностью при необходимости приобретать для себя поезда «из кармана».

Чтобы выпустить акции, сначала сдвиньте курс акций на один столбец влево за каждую выпускаемую акцию. Корпорация получает на одно значение ниже этой новой цены акции, за все выпускаемые акции. Если цена акций упадет до \$0, корпорация закрывается (см. Раздел 8).

*СОВЕТ.* Поскольку выпуск акций для принудительной покупки поезда приводит к уменьшению стоимости акций и уменьшению количества денег, получаемых за акцию, поэтому почти всегда лучше выпустить акции полностью (или не выкупать вовсе) в предыдущий ход.

**6.87** Корпорация, которая в состоянии приобрести доступный поезд одного типа, но не другого, может выпускать акции, но не может использовать наличные деньги своего Президента, чтобы купить более дорогой поезд. Аналогично, если более ранний тип поезда доступен для покупки (возвращенный корпорацией, которая превысила лимит поезда), и корпорация в состоянии купить себе этот поезд, но не может выкупить поезд текущей фазы даже после выпуска акций, корпорация не может использовать наличные своего Президента, чтобы купить поезд текущей фазы.

Однако, как только корпорация вынуждена использовать наличные деньги у своего Президента для покупки необходимого поезда, он может свободно покупать у банка поезд любого доступного этапа или типа.

**6.88** Президент, у которого нет необходимых денег, должен увеличить их количество путем продажи акций. Президент может продавать любые акции с учетом обычных ограничений, за исключением акций, которые могут привести к смене Президента корпорации, управляемой в настоящий момент.

*ПРИМЕЧАНИЕ.* Такие продажи могут привести к другим сменам Президентом или изменить порядок, в котором корпорации будут управляться в этом раунде.

Как только необходимая сумма будет набрана, продажи приостанавливаются.

*Пример:* В Фазу IV Illinois Central (IC) имеет цену в \$137, с четырьмя акциями у ее Президента, двумя на Фондовой Бирже и четырьмя в своем капитале, с наличными в \$83 и двумя устаревшими поездами 3/5.

Он выпускает две акции по \$124 за акцию (максимум, который она может выпустить), улучшает Чикаго за \$20, и помещает маркер в Цинциннати (\$80) и выполняет рейсы на общую сумму \$510, удаляя свои поезда. Она выплачивает половину дивидендов, \$260, что увеличивает её стоимость акции до \$150 и имеет капитал в размере \$533, что недостаточно для поезда Этапа IV (или \$800 или \$900).

Президент IC должен выплатить эту разницу. У него \$208 наличными, что дает в общей сложности \$741. Он продает одну акцию IC (максимум акций IC, которые он может продать, так как 40% сейчас находится на Фондовой Бирже) за \$150, что снижает цену акций до \$137 (поскольку акцию продал её Президент). Он может продать какую-то другую долю, чтобы купить поезд 7/8 (ему требуется еще \$9), но он не хочет и дает IC \$267 для покупки поезда 6 за \$800, сохраняя \$91. (Обратите внимание, что принудительная покупка поезда выполняется с учетом требований по выпуску акций - вместо реализации двух акций в капитале корпорации, Президент сразу вынужден выскидывать средства из своего капитала).

**6.89** Если после совершения всех возможных продаж Президент не заработал достаточное количество денежных средств для покупки поезда, то этот игрок объявляется банкротом и выходит из игры (см. Раздел 7).

*СОВЕТ.* Наиболее распространенной причиной банкротства игрока является открытие двух ранних корпораций, как при низких, так и средних начальных ценах акций. Будьте внимательны, когда делаете это.

Если банкротство приводит к смене Президента в управляемой корпорации, её новый Президент должен также купить для нее поезд.

*ПРИМЕЧАНИЕ:* Очень редко, но это может привести к банкротству нескольких игроков. Корпорация всегда должна завершать свое управление, по крайней мере, с одним поездом, за исключением случаев, когда её Президент обанкротится, не произведя смену Президента в корпорации.

## 6.9 ПОКУПКА ЧАСТНЫХ КОМПАНИЙ

**6.91** В любой момент во время Раунда Управления (в Фазы I и II, до удаления Частных Компаний), корпорация может приобрести одну или несколько Частных Компаний у игроков (с согласия их владельцев), заплатив за каждую по крайней мере \$1, но не более указанной цены.

Независимые железные дороги не могут быть выкуплены больше, чем за указанную стоимость, не включая долги.

**6.92** Положите приобретенную частную компанию (и любые маркеры) на планшет корпорации. Добавьте капитал Независимой железной дороги в капитал своей корпорации; её поезд 2 к своим поездам и замените её маркер дополнительным маркером купившей корпорации (только если нет маркера на этом городе).

**6.93** После приобретения и до того, как Частная Компания будет удалена в фазу III, корпорация может использовать возможности своей частной компании (см. следующую страницу). Любая дополнительная плитка, дополнительная плитка улучшения и выкладываемые маркеры возможностей Частных Компаний могут использоваться выкупившей их корпорацией, в любое время, её управления (не только на этапе размещения плитки и маркеров). Поезд независимой Железной дороги не может использоваться владеющей им корпорацией в раунд его покупки. Использование возможности не требует удаления Частной Компании; она будет продолжать приносить доход своей корпорации, пока не будет удалена.

## 7. БАНКРОТСТВО

**7.11** После того, как игрок обанкротился из-за принудительной покупки поезда (см. 6.89), возьмите наличные игрока и увеличьте капитал корпорации. Продайте все оставшиеся акции, принадлежавшие этому игроку на Фондовую Биржу, даже если это будет более 50% акций корпорации или сертификат Президента. Полученные деньги добавьте в капитал корпорации. Это может привести к смене Президента в активной корпорации. Если это так, то новый Президент должен немедленно купить поезд.

**7.12** Ограничение на сертификаты не касается банкротства.

**7.13** Если сертификат Президента корпорации находится на Фондовой Бирже, измените правила продажи:

- Игрок не может продавать акции этой корпорации.
- Если после покупки доли игроку принадлежит 20% этой корпорации, тогда этот игрок становится Президентом, заменяя акции на сертификат Президента.

*ПРИМЕЧАНИЕ. Сертификат Президента нельзя купить напрямую с Фондовой Биржи (в виде двух акций). Однако если на Фондовой Бирже находится только сертификат Президента, игрок, владеющий 10% -ной долей в этой корпорации, может приобрести виртуальную долю в 10%, соответствующим образом обменяв сертификаты.*

**7.14** Корпорация с сертификатом Президента на Фондовой Бирже в Раунд Управления работает следующим образом:

- Она не выпускает или не выкупает акции, не строит пути, не приобретает маркеры или частные компании.
- Она будет выполнять рейсы с любым поездом (-ми), которыми она владеет (для получения наибольшей возможной прибыли), сохраняя свои доходы (смещая свою цену акций на один столбец влево). Если она не владеет поездом на этом этапе, вместо этого сдвиньте стоимость её акций на два столбца влево.

- Если у неё нет поезда и она может позволить себе купить самый дешевый доступный поезд из банка, она сделает это.

## 8. ЗАКРЫТИЕ КОРПОРАЦИИ

Корпорация закрывается, когда ее цена акций достигает значения \$0.

*ПРИМЕЧАНИЕ. Это редко, но может произойти из-за продажи акций; низких выплат или их отсутствия; выпуска акций при принудительной покупке поезда; или управления корпорацией (после банкротства) с сертификатом ее Президента на Фондовой Бирже.*

**8.1** Удалите закрытую корпорацию из игры вместе с ее акциями, маркерами, поездами и Частными Компаниями. Возвратите деньги из её капитала в банк.

**8.2** Закрытие корпорации снижает ограничение на сертификаты (см. 5.4).

## 9. ПЕРЕХОД ИГРЫ В НОВУЮ ФАЗУ

Игра переходит в новую Фазу после того, как будет куплен первый поезд следующей фазы. Эффекты новой фазы действуют сразу и сохраняются до тех пор, пока не будут изменены более поздней фазой игры.

*ПРИМЕЧАНИЕ. В некоторых играх «18xx» корпорации не могут приобретать поезда друг у друга или приобретать Частные Компании у игроков до более поздней фазы игры. В 1846 году корпорации могут делать это сразу.*

### Фаза I

- Можете выкладывать только желтые плитки.
- Используйте нижние значения оплаты.
- Лимит поездов: 4.

### Фаза II

- Можете выкладывать зеленые или желтые плитки.

### Фаза III

- Можете выкладывать коричневые, зеленые или желтые плитки.
- Удалите Частные Компании (но не маркеры), за исключением Почтового Контракта (при условии, что он принадлежит корпорации, а не игроку).
- Поезда Фазы I устаревают.
- Используйте более высокие значения оплаты.
- Лимит поездов: 3.

### Фаза IV

- Можете выкладывать серые, коричневые, зеленые или желтые плитки.
- Удалите маркеры Частных Компаний.
- Удалите все Устаревшие поезда Фазы I.
- Поезда Фазы II устаревают.
- Лимит поездов: 2.

## Возможности Частных Компаний

раннее обозначение Цинциннати как порта отражается тем, что он является «Z» городом.

**PRIVATE COMPANY**

**Michigan Central**

The owning corporation may lay up to two extra \$0 cost yellow tiles in the MC's reserved hexes (B10, B12).

**\$40**      **Income \$15**

**PRIVATE COMPANY**

**Ohio & Indiana**

The owning corporation may lay up to two extra \$0 cost yellow tiles in the O&I's reserved hexes (F14, F16).

**\$40**      **Income \$15**

**PRIVATE COMPANY**

**Lake Shore Line**

The owning corporation may make an extra \$0 cost tile upgrade of either Cleveland (E17) or Toledo (D14), but not both.

**\$40**      **Income \$15**

**PRIVATE COMPANY**

**Chicago and Western Indiana**

Reserves a token slot in Chicago (D6), in which the owning corporation may place an extra token at no cost.

**\$60**      **Income \$10**

После приобретения корпорацией этих компаний их способности могут использоваться в любое время, пока работает владеющая ими корпорация, без необходимости соединения с одним из их маркеров.

**Michigan Central или Ohio & Indiana:** Если владеющий игрок выкладывает обе плитки в свои зарезервированные гексы, эти плитки должны соединяться друг с другом. Другие корпорации не могут выкладывать плитки в эти гексы, пока эти компании не будут выкуплены корпорацией или не будут удалены.

**Lake Shore Line:** Способностью этой компании нельзя воспользоваться до тех пор, пока не будут доступны зеленые плитки (с фазы II).

**Chicago и Western Indiana:** Способность этой компании не может быть использована, если владеющая ей корпорация уже имеет маркер в Чикаго. Никакой маркер не может быть помещен в ячейку для C & WI до тех пор, пока C & WI не будет выкуплена или удалена.

**PRIVATE COMPANY**

**Meat Packing Company**

The owning corporation may place a \$30 marker in either St. Louis (I1) or Chicago (D6), to add \$30 to all routes run to this location.

**\$60**      **Income \$15**

**PRIVATE COMPANY**

**Steamboat Company**

Place or shift the port marker among port locations (B8, C5, D14, G19, I1). Add \$20 per port symbol to all routes run to this location by the owning (or assigned) company.

**\$40**      **Income \$10**



**Meat Packing Company и Steamboat Company:** после покупки корпорация, владеющая каждой из этих компаний, может разместить или сдвинуть маркер компании Steamboat - среди перечисленных мест, добавив ее стоимость к рейсам корпорации, которые учитывают в этих локациях. Используйте второй маркер для корпорации после удаления компании в фазу III (до того, как эти маркеры будут удалены в фазе IV).

До того, как компанию **Steamboat** приобретет корпорация, ее владелец может выставить её маркер на этапе получения дохода от корпорации или независимой железной дороги, используя ее второй маркер, чтобы обозначить это. Удалите оба маркера после её покупки.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** У маркера **Steamboat** для поля есть две стороны: одна сторона показывает значение в \$40, когда она помещается в Голланд или Уилинг. В раунде, в котором он был приобретен, каждая из двух корпораций могут извлечь выгоду из маркера компании **Steamboat**.

**ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА:** В течение первых двух третей 19-го века на Великих озерах и реках Миссисипи и Огайо велось интенсивное паромное сообщение, часто в сочетании с появляющимися железными дорогами. Вместо символа порта,

**INDEPENDENT RAILROAD**

**Big 4**

Starts with \$40 in treasury, a 2 train, and a token in Indianapolis (G9). Splits revenue evenly with owner.

**\$40 + \$60 Debt**

**INDEPENDENT RAILROAD**

**Michigan Southern**

Starts with \$60 in treasury, a 2 train, and a token in Detroit (C15). Splits revenue evenly with owner.

**\$60 + \$80 Debt**

**2** **Big 4 Independent Railroad**

B&O "LAFAYETTE" 4-2-0 (1837)

**PHASED OUT REMOVED**

**2** **Michigan Southern Independent Railroad**

B&O "LAFAYETTE" 4-2-0 (1837)

**PHASED OUT REMOVED**

**Big 4 и Michigan Southern:** каждая из этих компаний выступает в качестве «миниатюрной» корпорации, выкладывая плитки и выполняя рейсы в течение каждого Раунда Управления, распределяя свои доходы между их владельцами и своим капиталом. Поместите доходы компании под ее сертификат поезда. Она не может покупать поезд.

Когда компания будет выкуплена, поместите её поезд и капитал в капитал корпорации и замените ее маркер дополнительным маркером корпорации. Корпорация, выкупающая независимую железную дорогу, не должна находиться под лимитом числа поездов; не может стоить корпорации больше, чем указано на ее цене (не включая долги); и не может выполнить рейс поездом Независимой железной дороги в этот же раунд.

**ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА:** Несколько сотен неудачных железных дорог существовало в этом районе до 1846 года. Большинство из них проложили всего несколько миль пути, чтобы произвести впечатление на потенциальных инвесторов; Но некоторые из них, такие как *Michigan Central* и *Ohio & Indiana*, проложили путь значительной протяженности. И лишь очень немногие, включая *Michigan Southern* и *Big 4*, фактически купили подвижной состав и выполняли рейсы, прежде чем обанкротиться. Именно с этими кусками дорог успешные восточные железные дороги соединяли свои пути на запад.

**PRIVATE COMPANY**

**Mail Contract**

Adds \$10 per location visited by any one train of the owning corporation. Never closes once purchased by a corporation.

**\$80**      **Income \$0**

**PRIVATE COMPANY**

**Tunnel Blasting Company**

Reduces, for the owning corporation, the cost of laying all mountain tiles and tunnel/pass hexesides by \$20.

**\$60**      **Income \$20**

**Почтовый контракт:** Поезд «N / M» может посещать больше локаций, чем рассчитывается при получении дохода. Такие локация приносят деньги для бонуса *Почтового Контракта*.

**Tunnel Blasting Company:** стоимость плитки с туннелем или проходом, например, между Уилингом и Питтсбургом, может быть снижена до \$0.

**ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА:** До широкого распространения динамита после 1866 года взрывные работы в туннелях были опасной и специализированной инженерной работой.

## 10. КОНЕЦ ИГРЫ / ПОБЕДИТЕЛЬ

**10.1** Игра заканчивается после завершения полного хода (Раунда Торгов и двух Раундов Управления), в котором у банка закончились деньги. Добавьте \$500 убранные из банка во время подготовки, чтобы он мог продолжать производить платежи.

*СОВЕТ.* Когда очевидно, что в банке не хватает денег, игроки могут быстрее сделать «таблицу» последних двух раундов управления на бумаге (см. пример ниже).

Корп.	РУ Див.		Цена	Сум.	Игрок 1		Игрок 2		Игрок 3	
	1	2			Акц.	Сум.	Акц.	Сум.	Акц.	Сум.
IC	53	53	320	426	5	2130	2	852	2	852
GT	64	66	250	380	-	-	3	1140	6	2280
...										
Egie	48	50	212	310	3	930	-	-	3	930
	Наличные на руках					1143		324		912
	Итоговая сумма					78833		6838		7342

**10.2** (редко) Игра заканчивается немедленно, если все игроки, кроме одного, обанкротились.

**10.3** Общая сумма денежных средств каждого игрока и стоимость портфеля акций, учитывается по итоговым ценам на акции.

*ПРИМЕЧАНИЕ:* Игнорируйте деньги, хранящиеся в капиталах корпораций. Если игра заканчивается до Фазы III (либо банкротством, либо корпорациями, не покупающими поезда и поиздержавшимися), добавьте указанную стоимость не проданных Частных Компаний, к деньгам владеющих ими игроков.

**10.4** Игрок с наибольшей суммой выигрывает!

## 11. ДОГОВОРЕННОСТИ

Игроки могут заключать сделки; Однако сделки не являются обязательными. Никакие активы не могут быть обменены, переданы или проданы игрокам, или корпорациям, за исключением случаев, явно указанных в правилах. Наличные деньги игроков их портфель акций, а также капиталы корпораций, поезда, сертификаты и доступные маркеры корпорации являются открытой информацией и всегда доступны для подсчета.

## Советы по быстрой игре

- **Планируйте заранее.** Лишь иногда решения оппонента будут влиять на ваши собственные. Предварительное планирование ваших действий по прокладке плитки путей, рейсов и покупки поездов может значительно ускорить игру. Аналогичным образом, в Раунд Торгов данный игрок может приобрести только один сертификат за ход. Выбор второй покупки, в то время пока игрок перед вами обдумывает свой ход, часто приводит к тому, что вы можете быстро совершить свой ход.

- **Делайте изменения, не во время своего хода.**

*ПРИМЕЧАНИЕ:* Много времени в играх 18xx тратится на выплату дивидендов и внесение изменений. Некоторые группы используют покерные фишки, для ускорения это процесса. Другие используют электронные таблицы для уменьшения количества транзакций с наличными деньгами, часто сокращая продолжительность игры на один-два часа.

- Помогите игрокам, находящимся рядом с банком, совершать платежи и изменения, особенно когда они выполняют свой ход.
- Уточняйте у игроков, сколько у них есть денег на руках или в капитале их корпорации, не во время их хода.
- Избегайте чрезмерного анализа и комментариев в ходы других игроков, поскольку это имеет тенденцию к замедлению действий или отвлекает активного игрока. Однако некоторым группам нравится этот анализ. Это прекрасно, если вы понимаете, что такая игра займет больше времени.
- Корректируйте свою скорость игры до такой же в группе. Если вы самый медленный игрок, попробуйте ускориться. Если вы самый быстрый игрок, не волнуйтесь; Вместо этого помогите другим игрокам найти плитку, внести изменения, проверить правила и т. д.

Прежде всего, получайте удовольствие!

## Благодарности:

**Разработчик игры:** Tom Lehmann

**Разработка прототипа:** Chris Lawson and John Tamplin

**Изготовление прототипа:** John Tamplin

**Помощь в реализации:** Jacob Butcher, Christian Goetze, и Steve Thomas

**Правила:** Tom Lehmann и Steve Thomas

**Вдохновение:** Аспекты игровой системы 1829 Francis Tresham

**Тестирование и советы:** Jacob Butcher, Christian Goetze, David Hecht, Chris Lawson, Ron Sapolsky, Steve Thomas, и много кто еще из UK и USA. Спасибо всем!

**Художники и дизайнеры упаковки:** Rodger B. MacGowan

**Карты, Сертификаты и Маркеры:** John Tamplin и Mark Simonitch

**Иллюстрации на коробке:** Kurt Miller

**Особые Благодарности:** Dave Blanchard за организацию обсуждения ранней версии 1846 и Eric Brosius.

**Координация процесса изготовления:** Tony Curtis

**Продюсеры:** Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley, and Mark Simonitch

**Перевод на русский язык:** Nachzehrer для сайта Boardgamegeek.com. Размещение на сторонних ресурсах без согласования запрещено. **Версия 1.00 Июль 2017 г.**

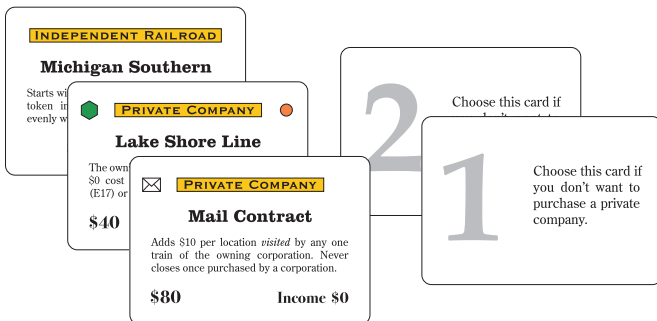
## Подробный пример игры

Эми, Боб и Карлос, в этом порядке рассадки, играют в 1846. У Эми есть карта Priority Deal. Во время подготовки, после удаления *Erie* и *Pennsylvania*, они тасуют *Lake Shore Line* и *Meat Packing Co.* с четырьмя стандартными Частными Компаниями и 3-мя картами Игроков. Начиная с Карлоса, в обратном порядке игроки начинают разбирать Частные Компании.

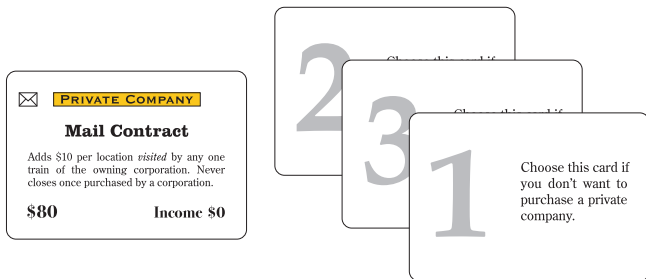
### Распределение Частных Компаний

Карлос берет из колоды пять карт, выбирает одну лицевой стороной вниз и возвращает оставшиеся четыре, в случайном порядке, обратно под низ колоды лицом вниз. Боб берет 5 (из 8) карт, выбирает одну и делает то же самое.

Затем Эми берет 5 (из 7) карт: *Michigan Southern*, *Lake Shore Line*, *Почтовый Контракт* и две карты игроков.



Эми выбирает *Michigan Southern* и возвращает остальные 4 карты в случайном порядке, под низ колоды лицом вниз. Карлос выбирает 5 (из 6) карт, выбирает одну и делает то же самое. Боб берет оставшиеся пять карт, выбирает одну и передает оставшиеся карты Эми: карты трех игроков и *Почтовый контракт*.



Эми уже взяла на себя обязательство потратить \$140 из первоначальных \$400 (из-за того, что *Michigan Southern* стоит \$60 и \$80 долга). Она решает сохранить оставшиеся \$260, чтобы открыть корпорацию и купить акции во время предстоящего Раунда Торгов, поэтому она берет «пустую» Карту Игрока вместо *Почтового Контракта*. Карлос и Боб делают то же самое.

Поскольку колода теперь состоит из одной Частной Компании, этап распределения Частных Компаний заканчивается, и карту *Почтового Контракта* выкладывают лицевой стороной вверх. Эми теперь может купить ее по полной стоимости (\$80) или передать ее Карлосу на \$10 меньше. Она передает её. Но Карлос отказывается от выкупа за \$ 70 и передает её Бобу за \$60, за которые Боб выкупает эту карту.

Затем Игроки переворачивают свои выбранные карты лицом вверх, убирают из игры Карты Игроков и выкупают выбранные Частные Компании:

- Эми имеет карту Priority Deal, *Michigan Southern* и \$260.
- Боб имеет *Chicago & Western Indiana*, *Lake Shore Line*, *Почтовый Контракт* и \$240 (т.к. уплатил за почтовый контракт только \$60, а не \$80).

- Карлос имеет *Big 4*, *Meat Packing Co.* и \$240.

## Раунд Торгов 1

Выполняется в обычном порядке по часовой стрелке, начиная с Эми, у которой есть карта Priority Deal. Эми может либо спасовать, либо открыть любую из пяти участвующих в игре корпораций по начальной цене акций от \$40 до \$150, уплатив двойную стоимость за 20% акций Президента.

С \$260 Эми может открыть корпорацию за \$40, теоретически выкупив шесть ее акций (наибольшее количество акций корпорации которыми может владеть один игрок) или за \$124, выкупив только две акции (сертификат Президента, минимальное количество акций для открытия корпорации), или какую-то комбинацию между ними.

*Многие дешёвые акции максимизируют доходы акционеров, но вливают мало капитала в корпорацию. Если все её акции будут куплены по столь низкой цене (скажем, \$400, по цене \$40 за акцию), то в результате это будет слабая корпорация с недостаточным количеством капитала для покупки своих первых поездов – строительства дорог, покупки маркеров или покупки улучшенных поездов, когда первое поколение поездов устареет (из-за перехода игры в новую фазу).*

*Это не станет непреодолимым препятствием, если корпорация позже приобретет «друга» в лице другой корпорации с достаточным количеством наличных средств, чтобы позволить ей иметь собственные поезда и помочь первой корпорации покупая ей улучшенные поезда. В противном случае её Президент, если потребуется - будет вынужден купить улучшенный поезд «из своего кармана», и может или обанкротиться, или сильно отстать.*

*Если другие игроки не будут инвестировать в акции с низкой ценой этим они позволят сохранить 40% её акций в капитале и одновременно генерировать деньги в капитал корпорации (когда выплачиваются дивиденды), что увеличит их стоимость (по мере роста цен на акции), корпорации с дешевыми акциями могут и не столкнуться с проблемами капитала.*

*Потенциально, эти 40% нераспроданных акций могут быть позже выпущены на большую сумму (скажем, \$600, по цене \$150 за 10%), если цена акций корпорации поднимется до \$165, прежде чем понадобится купить усовершенствованный поезд. Конечно, недорогие акции часто привлекательны для других игроков, с целью инвестиций в них, но насколько вероятно, что эти акции останутся не раскупленными?*

*Корпорация с высокой начальной ценой акций будет иметь достаточное количество капитала - когда ее акции в конечном итоге будут куплены, но цена ее акций может застопориться на некоторое время, если ее начальные доходы окажутся недостаточно высокими, чтобы увеличить свою стоимость при выплате дивидендов. Её акции не будут столь же привлекательными для других игроков, для инвестирования (из-за того, что они так высоко оценены), но эти не раскупленные акции будут генерировать капитал для корпорации, при выплате дивидендов.*

*Проблема высокой начальной цены акций заключается в том, что ее Президент не станет удерживать много акций и не заработает много денег на дивидендах, что, в свою очередь, ограничит способность этого игрока в покупку большего количества акций и формирования выигрышного портфеля.*

*Игроки должны балансировать между собственными финансовыми интересами и требуемым капиталом корпораций при выборе начальной цены акций.*

*Внимательно проанализируйте нет ли неравномерного распределения наличных среди игроков после распределения Частных Компаний. Если это так, игрок без большой суммы, который открывает корпорацию, может потерять свой контроль Президента из-за более богатого игрока, скупившего больше акций. Чтобы этого не произошло, игрок, ограниченный в наличных может спастись - и отказаться от выбора той корпорации, которую нужно открыть, - пока более богатые игроки не инвестируют в свои собственные корпорации.*




Поскольку по наличным Эми, Боб и Карлос очень близки друг к другу (\$240 - \$260), это не проблема в этой игре. Эми решает открыть *Grand Trunk (GT)* в домашнем городе, Порте-Гурон, рядом с Детройтом - домашним городом независимой железной дороги *Michigan Southern* также принадлежащей Эми. Она планирует, скооперировать усилия этих двух компаний при укладке плиток дороги.

Эми выбирает \$60 в качестве первоначальной цены акций *GT* и платит \$120 за сертификат Президента. В случае необходимости, она сможет купить еще две акции, чтобы не дать другому игроку перехватить ее статус Президента.

Эми берет планшет *GT* и кладет \$120, которые она уплатила и другие акции *GT* в её капитал. Она помещает один маркер на трек котировок акций за \$60, еще один возле трека прибыли за акцию, и один на Порт-Гурон (её домашний город) и еще два маркера на планшет своей корпорации. Она возвращает оставшиеся маркеры в коробку, удаляя из игры до момента, требующего замены (см. 6.92).

Боб открывает *New York Central (NYC)*, так как он может извлечь выгоду из своей *Lake Shore Line*, выбирает первоначальную цену акций в \$80 и уплачивает \$160 за сертификат Президента.

Затем Карлос решает открыть *Illinois Central (IC)*, так как он может хорошо поработать со своей независимой *Big 4* на западе. Поскольку *IC* получает дополнительный капитал при открытии, равный её начальной цене акций, Карлос может открыть её за \$112, чтобы максимизировать этот бонус, но вместо этого Карлос выбирает первоначальную цену в размере \$80, так как потребуется время, чтобы *IC* построила свои маршруты. Он платит \$160 за сертификат Президента, вкладывая \$240 в капитал своей корпорации и помещает маркер *IC* под маркером *NYC* в столбце \$80 на треке котировок акций.

50	60	70	80	90	100
			 		

Начальная цена акций

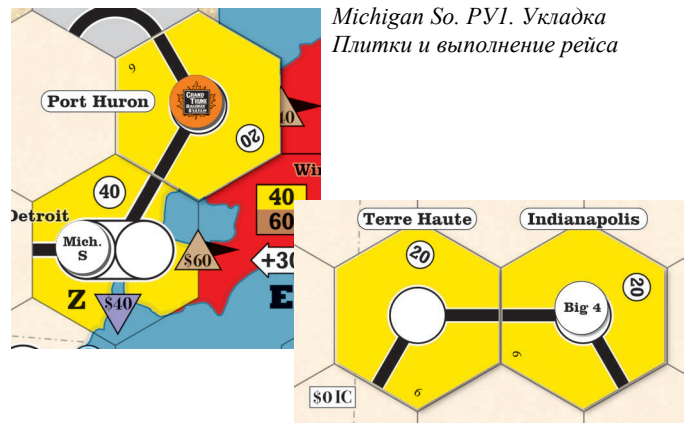
Эми за \$60 покупает третью акцию *GT*. Боб платит \$80 за третью акцию *NYC*. Затем Карлос платит \$80 за акцию *NYC*. Эми делает тоже самое. Все трое игроков теперь не имеют денежных средств и пасуют (поскольку они не хотят продавать какие-либо акции в контролируемых ими корпорациях и не могут продавать акции в других корпорациях, прежде, чем они проработают хотя бы один раунд).

Поскольку Эми была последним игроком, который покупал (или продавал) акции, карта *Priority Deal* переходит по часовой стрелке к Бобу. Поскольку на Фондовой Бирже нет акций и ни у одной из корпораций 100% акций не принадлежит игрокам, корректировка цены акций не проводится.

### Раунд Управления 1

Боб получает \$25, а Карлос получает \$15 дохода от своих Частных Компаний. Затем действуют независимые железные дороги.

*Michigan Southern*, со стартовым капиталом в \$60, тратит \$20 на прокладку дороги в Порт-Гурон (домашний город *GT*), а затем выполняет рейс со своим поездом 2 за \$60, разделяя прибыль между владелицей Эми и капиталом компании (теперь в \$70). *Big 4*, с капиталом в \$40, прокладывает путь из Индианаполиса в направлении Терре-Хота (\$40) и выполняет рейс своим поездом 2 за \$40, разделяя прибыль между владельцем Карлосом и капиталом компании (теперь \$20).

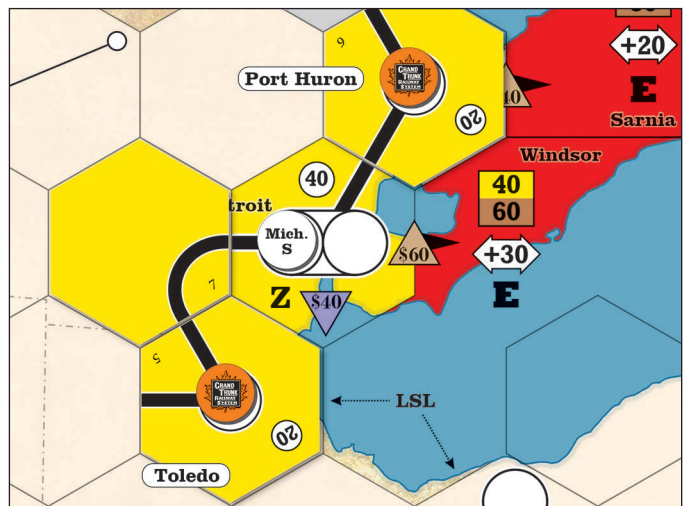


Michigan So. PV1. Укладка Плитки и выполнение рейса

Big 4 PV1. Укладка Плитки и выполнение рейса.

Затем только в этот Раунд Управления корпорации управляются в обратном порядке стоимости акций: *GT*, *NYC* и *IC*. Поскольку *IC* находится под *NYC* в том же ценовом столбце, она по-прежнему управляется в обратном порядке.

*GT* выпускает две акции по \$50 за штуку, что увеличивает ее капитал до \$280. Она тратит \$40 на прокладку пути из Детройта в Толедо и \$80, чтобы разместить маркер в Толедо.



GT PV1 Укладка Плитки

У GT нет поездов для выполнения рейсов, поэтому её выплаты составляют \$0, а цена ее акций падает до \$50. Теперь компания должна купить хотя бы один поезд. Она платит \$160 за два поезда 2, и завершает ход с \$0 в капитале. Это означает, что она не сможет прокладывать какой-либо путь в следующем РУ без выпуска других акций (всего за \$40, так как цена на акции теперь составляет \$50).

*Эми решает, что рейсы GT и так достаточно хороши. Она предпочла бы сохранить свои доли в своем капитале, чтобы они могли увеличить их стоимость до их выпуска.*

NYC выпускает четыре акции по цене \$70 увеличив капитал до \$680, тратит \$40 чтобы строится на запад в Кливленд. Затем цена её акций падает до \$70 (выплата дивидендов в размере \$0), и она покупает три оставшихся поезда 2 на сумму \$240, а затем первый поезд Фазы II: 3/5 за \$160. Оставляя в капитале \$240, которые NYC намерена потратить в следующем раунде.

NYC сэкономила \$40, выпустив четыре акции сейчас (так как цена акций упала в этом раунде).

IC выпускает две акции по цене \$70, и выкладывает две плитки бесплатно (из-за своего гранта на землю) в Терре-Хот через Центрейлию. Цена её акций падает до \$70 (при этом маркер цены акций снова идет под маркером NYC в ценовом столбце за \$70), и она покупает поезд 3/5 за \$160.

IC сохраняет \$220 в своем капитале до следующего РУ.

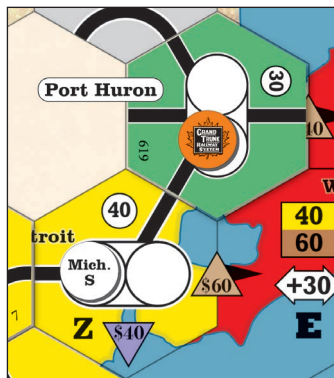
50	60	70	80	90	100

Стоимость Акции после РУ1

### Раунд Управления 2

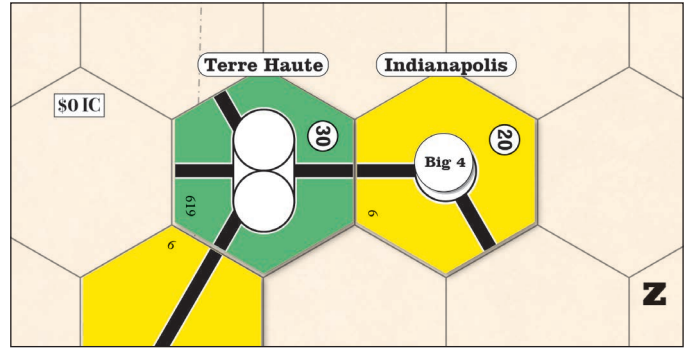
Снова Боб и Карлос получают доход от своих Частных Компаний в \$25 и \$15 соответственно.

Поскольку игра перешла в Фазу II, Michigan Southern может улучшить свой рейс, улучшив плитку города до зеленой, которая дает на \$10 дохода больше, либо Детройт (за \$40, если он не присоединен к Виндзору), Toledo (за \$20) или Порт-Гурон (за \$60, \$20 за плитку и \$40 для присоединения к Сарнии). Он выбирает последнее, выгодное для GT.



Michigan So. РУ2. Выполнение рейса

Michigan Southern выполняет рейс за \$70 до Порт-Гурон и делит прибыль между Эми и своим капиталом (теперь \$45). Big 4 улучшает Терри-Хот и выполняет рейс своим поездом 2 за \$50, разделяя этот доход между Карлосом и своим капиталом (теперь \$25).



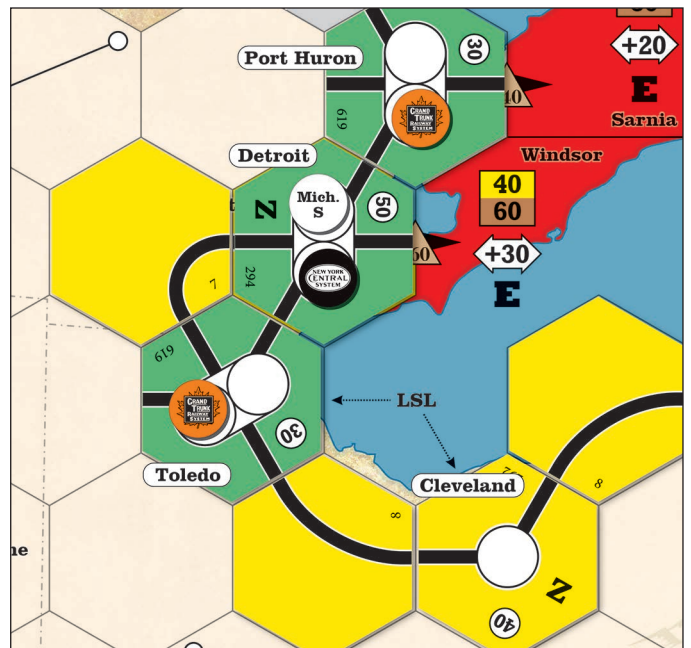
Big 4 РУ2 Укладка Плитки

NYC, IC и GT теперь управляются в обычном нисходящем порядке котировок акций.

NYC покупает у Боба Lake Shore Line за \$40 (максимум, который она может заплатить) и использует её способность бесплатно выполнить дополнительное улучшение Toledo. Зеленая плитка Toledo имеет две ячейки города, что позволяет NYC после того, как он улучшит Toledo, присоединиться к Детройту (даже если желтая плитка города Toledo присоединится к дороге NYC, она была бы заблокирована маркером GT в Toledo).

Затем она тратит \$100 на улучшение Детройта и присоединение к Виндзору (\$40 + \$60 улучшения, за локацию Детройта и \$60 стоимость присоединения к туннелю) плюс \$80 за размещение маркера в Детройте. Оставляя \$0 в своей казне.

Затем NYC выполняет рейсы тремя поездами 2 из Детройта в Toledo (\$80), Порт Хурон (\$80) и Винзор (\$90), а также поездом 3/5 из Детройта по второму отдельному пути в Toledo и оттуда в Кливленд за \$120. Получив общий доход в размере \$370 отправляя половину этой суммы на дивиденды (\$19/Акция), получив \$180 плюс \$19 за одну оставшуюся акцию в своем капитале. Выплата в размере \$190 дает двойной скачок цены акций с \$70 до \$90.



РУ2 NYC Укладка Плитки и выполнение рейса.



*NYC могла бы выплатить полную сумму дивидендов, максимизируя деньги Боба для предстоящего Раунда Торгов, но тогда бы она получила доход только с одной оставшейся акции в капитале. Поэтому она должна как-то получить наличные для улучшения своих поездов. В то же время выплата половины дивидендов по-прежнему обеспечивает рост цены акций NYC на два столбца, и Боб выбирает этот вариант.*

Получив свою нераспределенную прибыль, NYC покупает Почтовый Контракт за \$80 вместе с *Chicago & Western Indiana* за \$60 у своего Президента, Боба. Почтовый Контракт увеличит доход рейса 3/5 с \$120 до \$170 (так как этот поезд посещает 5 городов, если он заканчивает свой рейс в Буффало, а не в Кливленде).

*Боб мог бы получить \$39 от NYC за Lake Shore Line и \$1 за Почтовый Контракт до того, как она выполнила свои рейсы за +\$50 дохода, но Боб предпочитает получить \$80, вместо дополнительных \$6 (по \$2 x 3 акции), которые он получил бы от половины дивидендов.*

В NYC заканчивает с \$59 и 1 акцией в своем капитале, четырьмя поездами, *Lake Shore Line*, *Chicago and Western Indian* и *Почтовым Контрактом*.

IC размещает маркер за \$80 в Терре-Хот и тратит \$40 за улучшение Индианаполиса и выкладывает желтую плитку к западу от Сентрейлии. Затем она тратит \$60 на покупку *Meat Packing Co.* у Президента IC, Карлоса, и размещает её маркер за \$30 в Сент-Луисе, заканчивая с \$40 в капитале.

Затем она выполняет рейс своим единственным поездом 3/5 из Индианаполиса (\$30) в Терре-Хот (\$30) до Сент-Луиса (\$50 + \$30), пропуская Сентрейлию, получая в общей сложности \$140.

IC выплачивает полные дивиденды, что достаточно для двойного скачка цены акций с \$70 до \$90. Получая в капитал \$84 (6 акций x \$14/Акция) с \$124 в капитале.

*Затем IC может купить Big 4 за \$40. Это позволило бы увеличить наличные деньги Карлоса для предстоящего раунда торгов, но позволит ему выложить всего 2 плитки и получить меньше денег в следующем раунде (так как он получит только 20% дохода от своего поезда 2 как поезда IC вместо половины дохода от этого же поезда, но от независимой железной дороги). Карлос решил, что не будет покупать дополнительную акцию за \$40 в следующем раунде торгов и оставит Big 4 независимой железной дорогой.*

GT не выкладывает никаких дорог или маркеров и выполняет рейсы своими двумя поездами 2 по \$80 за каждый из Толедо в Детроит по разным дорогам получив в общей сложности \$160. Она выплачивает полные дивиденды, и цена её акций поднимается на два деления вверх до \$70. GT получает \$80 в свой капитал и использует \$60 для покупки *Michigan Southern* у Эми, заменяя маркер MS в Детройте на дополнительный маркер из коробки и добавляет капитал MS в капитал GT в общей сумме \$65.

Наличные трех игроков, каждый из которых начал РУ1 с \$0, в конце РУ2:

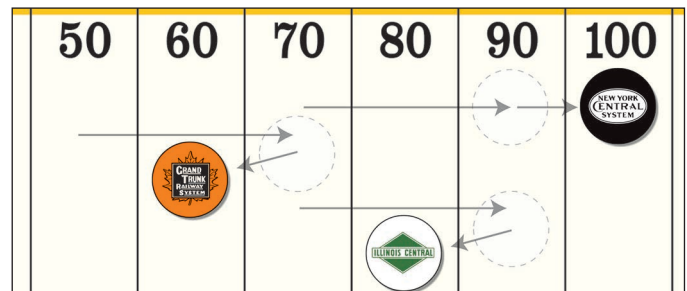
- **Эми:** \$192 = \$65 (MS, \$30 + \$35) + \$19 NYC (x1) + \$48 GT (x3) + \$60 за MS.
- **Боб:** \$287 = \$50 (Частная Компания, по \$25 дважды) + \$40 LSL + \$57 NYC (x3) + \$140 C&WI, ПК.
- **Карлос:** \$182 = \$30 (Частная Компания, по \$15 дважды) + \$45 (Big 4, \$20 + \$25) + \$19 NYC (x1) + \$60 MP + \$28 IC (x2).

## Раунд Торгов 2

Боб имеет карту Priority Deal и покупает на Фондовой Бирже одну из четырех акций NYC за \$90, выплачиваемых банку. Карлос, Эми и Боб повторяют то же самое. Затем Карлос покупает последнюю оставшуюся акцию из капитала своей NYC, выплачивая \$90 в капитал.

Эми выплачивает в капитал GT \$70 за одну акцию. Боб покупает акцию GT на Фондовой Бирже за \$70. Карлос (с \$2), Эми (\$32) и Боб (\$37), последовательно пасуют, при этом карта Priority Deal переходит к Карлосу.

На Фондовой Бирже осталась одна акция GT и две акции IC, в то время как NYC на 100% принадлежит игрокам. Цена акций NYC увеличивается до \$100, тогда как другие цены на акции падают до \$80 (IC) и \$60 (GT).



## Смотрим далее

Текущая стоимость акций каждого игрока (денежные средства плюс акции):

- **Эми** владеет 6 акциями и имеет \$32 наличными: \$472.
- **Боб** владеет 6 акциями и имеет \$37 наличными: \$597.
- **Карлос** владеет 5 акциями и имеет *Big 4* (стоит ~ \$100) и \$2 наличными: \$562.

Проблемы Эми состоят в том, что у GT может не быть двух хороших постоянных рейсов, цена на акции низкая, а GT еще не имеет поездов 3/5 и рейса В-3 (Восток-Запад). Тем не менее, у GT все еще есть три её акции в капитале, которые, если их использовать грамотно, могут позволить Эми подтянуться.

Проблемы Боба заключаются в том, что NYC не имеет в капитале акций и не сможет позволить себе два усовершенствованных поезда, не сохранив при этом своих доходов несколько раз, даже несмотря на то, что он может получить два хороших рейса В-3. NYC зарабатывает больше всего дохода, но, вероятно, не сможет себе позволить выплату полных дивидендов.

Кроме того, у Боба всего 5-3-2 по распределению в акциях NYC, поэтому он не заработает больше своих оппонентов, если NYC действительно выплатит полные дивиденды.

Проблема Карлоса состоит в том, что как GT (3), так и NYC (3) имеют больше поездов Фазы I, чем IC (0) и Big 4 (1). Он должен убедиться, что Фаза III наступит быстро, чтобы избавиться от поездов Фазы I.

В этом примере наибольшее влияние на ход игры повлияло решение Боба о покупке четырех поездов NYC в РУ1. Прими он другое решение в тот момент игры и результатом была бы совершенно другая игра ... В 1846 развитие может идти в разных направлениях; изучайте их. Наслаждайтесь!

## ИСТОРИЧЕСКИЕ ПРИМЕЧАНИЯ

Когда Корнелиус Вандербилт возглавил *New York Central* (простиравшуюся от Олбани до Буффало) и объединил её со своей *железной дорогой Гудзона* (до Нью-Йорка), он думал, что дело сделано. Однако его сын Уильям понял, что получившаяся железная дорога была только одной из многих, пересекающих горы Аппалачей.

Чтобы обеспечить своё будущее, её следовало расширить до какого-либо города, который можно было сделать большим транспортным узлом (пунктом сбора и обработки) для зерна среднего Запада, крупного рогатого скота и прохода на дальний Запад.

Пять конкурирующих железных дорог пересекли горы Аппалачей в 1851-1852 годах. К югу от *NYC* были *Erie, Pennsylvania* и *Baltimore & Ohio*. На северо-востоке бостонские торговцы, используя для обхода *New York Central* город Ратленд и порт Огденсбург, искали доступ к зерну среднего Запада и соединения с канадским *Grand Trunk* (которая использовала линию Новой Англии из Монреала в Портленд, Штат Мэн, чтобы добраться до не замерзающих портов).

Сотни неудачных местных железных дорог уже присутствовали в Огайо, Мичигане, Индиане и Иллинойсе. Основатели знали, что где-то в этом регионе появится большой транспортный узел и необходимо доминировать над ним. Единственный вопрос: где?

Будет ли он основан на торговых постах, таких как Детройт или Сент-Луис? Или, в центре, например, в Индианаполисе? Или ответвлениях процветающего судоходства на реках Миссисипи и Огайо, таких как Каир, Сент-Луис, Луисвилл или Цинциннати? Или, связанный с рельсами, каналами и судоходством Великих озер, такой как Толедо?

Все эти конкурирующие города были «логичным» выбором и в значительной степени продвигались как будущие железнодорожные узлы Соединенных Штатов в 1830-1860 годах. Чикаго, продвигаемый штатом Иллинойс, но только с 5000 жителей в 1840 году, был первоначально проигнорирован.

Мичиган, в 1837 году, нетерпеливый к медленным темпам развития частных железных дорог в своих границах и не желая, чтобы его не оставили в стороне от этого надвигающегося железнодорожного бума, финансировал три железных дороги, развивая дороги в своих границах. Две из них, *Michigan Southern* и *Michigan Central*, оставили значительный след, но к 1843 году тяжесть бремени государственных налогов была столь велика, что почти все строительство пришлось остановить.

В 1846 году эти небольшие железные дороги были распроданы, *Michigan Southern* в пользу *New York Central* и *Michigan Central* в пользу инвесторов Бостона. Это определило закономерность регионального развития, поскольку конкурирующие восточные железные дороги начали двигаться на Запад, объединив свои основные пути из существующих коротких линий, которые потерпели неудачу можно было либо выкупить, либо «спасти» дополнительным финансированием, а в конечном итоге слиянием.

К 1855 году первый прямой путь – по сути неэффективный - из Нью-Йорка в Чикаго был создан *New York Central, Michigan Southern* и разными промежуточными короткими линиями.

К этому времени Чикаго и Сент-Луис были ведущими кандидатами на роль большого транспортного узла среднего Запада. География указывала, что они будут важными точками соединений в новой железнодорожной сети. Сент-Луис был самой южной точкой вдоль Миссисипи, через которую можно было построить мосты по технологиям того времени, и Чикаго предоставлял доступ к землям Висконсина, Айовы и Миннесоты.

Поскольку важность торговли по каналам и рекам снижалась, а поселенцы продолжали двигаться на Запад, большинство более ранних кандидатов на роль транспортных узлов находились сейчас слишком далеко на востоке или на участках, которые были просто не интересны для железных дорог.

И Сент-Луис, и Чикаго воспользовались этим и перекрыв прямое сообщение, установили себя в качестве ключевых узлов, принуждая к строительству терминалов транспортных узлов.

В конечном счете, Сент-Луис в качестве центра мясо переработки потерял свое влияние из-за роста Канзас-Сити на западе. Канзас-Сити был слишком далеко на западе, чтобы служить пунктом сбора зерна для Мичигана и Индианы, к тому же Сент-Луис был слишком далеко на юге, чтобы стать им для Висконсина и Айовы. Чикаго мог сделать и то и другое, и был портом с доступом к Великим озерам, и, по мере роста его финансовых услуг, все еще мог служить центром переработки мяса для тех, кто хотел последней, лучшей цены за свой скот.

К началу 1900-х годов все восточные железные дороги и уголь транспортируемый *Chesapeake & Ohio*, пересекали Чикаго. Самые успешные восточные железные дороги - *NYC, PA* и *B&O* - также присоединились к Сент-Луису. Имея доступ к этим двум узлам, их будущее было безопасным. Никакая железная дорога не смогла бы «обойти» их.

### Источники

Merle Armitage, *The Railroads of America*. (New York: Duell, Sloan and Pearce-Little Brown, 1952.)

George H. Drury, *The Train-Watcher's Guide to North American Railroads*. (Milwaukee: Kalmbach Books, 1984.)

D. W. Meinig, *The Shaping of America, Volume 2, Continental America 1800-1867*. (New Haven: Yale University Press, 1993.)

James E. Vance, Jr., *The North American Railroad*. (Baltimore: John Hopkins University Press, 1995.)

*ПРИМЕЧАНИЕ. Я особенно рекомендую книгу Вэнса для всех, кто интересуется историческим развитием американских железных дорог.*

### ПРИМЕЧАНИЕ ИГРОКАМ

*1846* - моя третья 18xx игра (после *2038*, в тематике космоса, и неопубликованной *1834*, в теме Новой Англии).

*1846* заимствовала из *1834* капитализацию и правила управления. С ними я пытался избежать полной капитализации, поэтому корпорациям пришлось управлять своим финансовым ростом, а также разрешать диверсифицированные инвестиционные стратегии. Вопрос с частичной капитализацией заключается в том, что ранние инвестиции другого игрока, кроме его Президента, могут устранить финансовые ограничения корпорации. Это приводит к тому, что игроки не могут инвестировать в какие-либо акции, кроме своих собственных. На мой взгляд, это не очень хорошо в биржевой игре!

Предоставление корпорациям возможность выпуска акций, в определенных границах, позволило избежать многого из этого. Иногда инвестирование в дополнительную акцию позволяет корпорации сделать то, что она не стала бы делать; чаще это просто означает, что она выпускает на одну акцию меньше, чем она намеревалась.

В *1846* мне захотелось разработать игровые новшества, которыми можно было бы наслаждаться и получать ощущение исторического периода, когда восточные железные дороги соединяли свои рейсы с остатками несостоявшихся компаний. Это означало, что мне потребовалось добавить много частных компаний. Тем не менее, продажа их на аукционе, как и в других играх 18xx, была проблемой для новичков. Как они смогут понять, сколько они стоят? В результате в *1846* была использована система распределения.

Другая моя цель заключалась в разработке гибкой игры, в которой корпорации могут начинать с самых разных цен, выпустив всего 20% акций, а также сразу передавать поезда и покупать Частные Компании. Я призываю вас изучить множество различных стратегий. Наслаждайтесь! - Том Леманн

## Опытным игрокам 18xx: Моменты для запоминания

**Основные отличия:** нет аукциона Частных Компаний; количество Компаний и размер банка масштабируются игроками; капитализацией акций; Стоимость/улучшения дорог стоит \$ 20 +; И поезда устаревают.

Незначительные отличия: тип поездов N/M; Бонусы «Восток-Запад»; Банкротство игрока не заканчивает игру; Продажа, акций, не принадлежащих Президенту, не снижает цены акций, но стоимость акций, оставшихся на Фондовой Бирже (банковский пул) в конце раунда снижается.

### Подготовка (только для 3-4 игроков)

- Разместите маркер каждой удаленной корпорации в ее домашнем городе.

### Распределение Частных компаний (в обратном порядке хода игроков)

- Используйте Карты Игроков, равные количеству игроков.
- Добирайте карточки в количестве двух плюс количество игроков, выберите одну, перетасуйте и поместите остальную часть под низ колоды.
- Выберите Карту Игрока, если вы не хотите покупать то, что вам предложено.
- Если все, кроме одной компании, разобраны, выложите ее на стол и предложите ее, снижая цену на \$10 каждый раз, когда она будет отклонена, до тех пор, пока она не будет выбрана.

### Раунд Торгов

- Все продажи делайте перед одной, разрешенной за ход, покупкой.
- Корпорация открывается, а ее маркер размещается в домашний город после выкупа 20-процентного сертификата Президента.
- Акция выкупается у корпорации, выплатой текущей цены акции в капитал этой корпорации (нет номинальной стоимости).
- Игрок не может покупать более 60% акций корпорации.
- Только Президент может продать акции корпорации перед ее управлением.
- Продажа акций не снижает цены акций, за исключением акций, проданных Президентом корпорации, и в этом случае ее цена падает на один столбец (даже если несколько таких акций проданы за один ход).
- Корпорация, цена которой падает до \$ 0, удаляется из игры. Это уменьшает ограничение на количество сертификатов (см. диаграмму).
- На Фондовую Биржу нельзя продать ни сертификат Президента, ни более 50% акций корпорации.
- По окончании Раунда Торгов, акций, которые на 100% удерживаются игроками, повышаются в цене на одно значение вправо, а акции, размещенные на Фондовой Бирже, падают на одно значение влево.

### Управление

- Два Раунда Управления начинаются после каждого Раунда Торгов.
- Первый Раунд Управления в игре выполняется в обратном порядке. (Корпорации в том же столбце по-прежнему управляются сверху вниз.)

### Выпуск и Выкуп акций

- Корпорация может либо выпустить акции на Фондовую Биржу, получая за каждую на одну стоимость, меньше, чем ее текущая стоимость акций, либо выкупить свои акции с Фондовой Биржи, заплатив на одно значение больше, их текущей стоимости.
- Корпорация не может выпускать больше своих акций, чем количество, которым могут владеть игроки, за вычетом количества уже размещенного на Фондовой Бирже.

### Укладка Плитки и Маркеров

- Каждый раунд корпорация может выложить одну желтую плитку и либо выложить вторую желтую плитку, либо улучшить одну плитку (в любом порядке).
- Некоторые из недавно выложенных плиток или улучшений города, должны соединяться с маркером соответствующей корпорации, выкладывающей или улучшающей эту плитку.
- Каждая Плитка выкладывается или улучшается по цене \$20, если не указано иное. Если новый путь соединяется через символ прохода, туннеля или моста с другим путем, тогда его указанная стоимость также должна быть оплачена.
- Плитка и новый маркер могут быть уложены в любом порядке.
- *B&O* и *PA* могут выкладывать несвязанный маркер в Цинциннати/Форт-Уэйне.

### Выполнение рейсов / Поэтапное устаревание поездов

- Поезда II, III и IV Фаз имеют два типа (и различную стоимость).

- Поезд N/M подсчитывает до N локаций из M, которые он посещает, при условии, что, хотя бы одна из N подсчитанных локаций имеет один из маркеров своей корпорации.
- Рейс не может посещать или проходить через более чем один город в Плитке (Чикаго) с несколькими городами.
- Рейс не может включать в себя две приграничные локации.
- Рейсы, включающие приграничные локации Востока и Запада, получают бонусы.
- Поезда устаревают (или, возможно, удаляются) в соответствии с диаграммой фаз.

Удалите все устаревшие поезда, все еще принадлежащие корпорации, после того, как она выполнит свои рейсы, независимо от того, использовались эти поезда на рейсах или нет.

### Доходы / Корректировка стоимости акций

- Доходы корпорации могут выплачиваться полностью или наполовину (округлите половину от остатка до ближайших 10) или полностью удерживаться. Откорректируйте цену данных акций на основе суммы, выплаты относительно текущей цены акций, сдвинув маркер цены влево, без движения, или вправо на два столба в зависимости от того, платит ли она менее половины, половину, равную или превышающую двойную цену ее акции, соответственно.
- Если цена акции корпорации составляет \$165 и более, и она выплачивает сумму в три или более раз превышающую текущую цену, скорректируйте ее маркер вправо на три столбца.
- Корпорация, выплачивающая дивиденды, получает их за все свои непроданные акции, но не за акции, размещенные на Фондовой Бирже.

### Покупки

- В любой момент во время раунда управления корпорации могут приобретать Частные Компании (оплачивая не менее \$1 но не более, указанной цены компании) и/или использовать любые из ее способностей к плиткам или маркерам.
  - Не удаляйте Частную Компанию после использования ее возможностей.
  - Тип поезда не может быть изменен после покупки.
  - Устаревшие поезда не учитываются при определении лимита поездов корпорации.
  - Корпорации могут покупать не устаревшие поезда друг у друга по любой согласованной цене не менее \$1.
  - Корпорация должна купить поезд, если не имеет его. Если после выпуска акций (влияющих на цену ее акции и полученных наличных денег) у нее будет достаточно денег, тогда она должна купить самый ранний доступный поезд типа, который он может себе позволить в банке.
- Если нет, то ее Президент предоставляет необходимые деньги, и он может выкупить любой доступный поезд.
- Если после выпуска и продажи всех возможных акций для покупки необходимого поезда требуемая сумма не была собрана, игрок является банкротом и выходит из игры. Однако игра продолжается.
  - После банкротства на Фондовой Бирже может размещаться более 50% акций корпорации или сертификат Президента. Подроб. см. в правилах.

### Завершение игры / Победа

- Игра заканчивается в конце полного хода (Раунда Торгов и двух Раундов Управления), в течение которых у банка закончились деньги.
- Победителем объявляется игрок с наибольшей стоимостью акций (считая любые Частные Компании по их указанной цене, игнорируя долг), плюс наличные.

**Договоренности:** все деньги игроков и капиталы компаний открыты для подсчета.

**Правило округления:** Капитал всегда округляется меньшую сумму.

### Что изменилось?

- Игра в сравнении с предыдущими выпусками практически не изменилась. Помимо разъяснений, были рассмотрены четыре незначительных улучшения и одна двусмысленность:
- Банкротство не изменяет лимит сертификатов.
- При закрытии компании ее капитал возвращается в банк.
- Неиспользованная способность маркера для зарезервированного города все еще может использоваться в Фазе IV; Только исчезла «оговорка».
- Удалите все ранее возвращенные поезда Фазы II с Фондовой Биржи, когда они устарели (в Фазе IV).
- Способность маркера Chicago & Western Indiana является необязательной, но не может быть использована, если у корпорации-покупателя уже есть маркер в Чикаго.

**Подготовка**

- Выберете порядок раскладки назначьте карту *Priority Deal*
- Уберите лишние \$500ки, выдайте каждому \$400  
# *Игроков* 3 4 5  
Банк \$6,500 \$7,500 \$9,000
- Удалите , ,  компании.  
# *Игроков* 3 4 5  
Удаление 2 1 не нужно
- Подготовьте поле, удалите лишние поезда, при необходимости.
- Разберите / Выкупите Частные компании.

**Фазы Игры****Все Фазы**

- Желтые Плитки доступны
- Корпорации могут покупать поезда у других корпораций
- Можно покупать Частные Компании (I-II)

**Фаза I**

- Используйте меньшие значения на границах поля
- Лимит поездов: 4

**Фаза II**

- Доступны зеленые Плитки

**Фаза III**

- Доступны коричневые Плитки
- Удалите Частные Компании (кроме купленного Почтового Контракта)
- Поезда Фазы I устаревают
- Используйте большие значения на границах поля
- Лимит Поездов: 3

**Фаза IV**

- Доступны серые Плитки
- Удалите маркеры Частных Компаний
- Зарезервированных локаций больше нет
- Удалите поезда I фазы
- Поезда Фазы II устаревают
- Лимит Поездов: 2

**Ограничение на Сертификаты**

# <i>Копор. в игре</i>	3	# <i>Игроков</i>	4	5
7	-	-	-	11
6	-	-	12	10
5	14	10	8	8
4 или меньше	11	8	6	6

**Частные Компании**

Подгот.	Название	Цена	Доход	Возможности
●	Lake Shore Line	\$40	\$15	Доп, беспл. улучшение. Кливленд/Толедо
●	Michigan Central	\$40	\$15	2 доп, беспл. желт Плитки в Гексах <i>MC</i>
●	Ohio&Indiana	\$40	\$15	2 доп, беспл. желт Плитки в Гексах <i>O&amp;I</i>
■	Steamboat Co.	\$40	\$10	+\$20 за маркер Порта в фазы I-III
■	Meat Packing Co.	\$60	\$15	+\$30 за маркер в фазы I-III
■	Tunnel Blasting Co.	\$60	\$20	-\$20 ст-ти прохода/туннеля через горы
-	Chicago&Western Indiana	\$60	\$10	Доп, беспл. Маркер в локацию Chicago&WI
-	Mail Contract	\$80	-	1 рейс: +10/посещенный город
-	Big 4	\$40+\$60	-	Независимая ЖД в Индианаполисе
-	Michigan So.	\$60+\$80	-	Независимая ЖД в Детройте

**Железнодорожные Корпорации**

Подгот	Название	Дом. Город	#маркер	Возможности
-	Baltimore & Ohio Wheeling		4	Маркер за \$40/\$100 зарезервирован в Цинциннати, не требует соединения
◆	Chesapeake & Ohio	Huntington	4	-
◆	Erie	Salamanca	4	Маркер за \$40 зарезервирован в Erie
-	Grand Trunk	Port Huron	3	-
-	Illinois Central	Cairo	4	Доп. капитал; \$0 цена за Плитку (IC) и маркер за \$40 зарезервированный в Сентрейлии
-	New York Central	Cleveland	4	-
◆	Pennsylvania	Homewood	5	Маркер за \$40/\$60 зарезервирован в Форт-Уэйне, не требует соединения.

**Поезда**

Фаза	Доступные типы	Указанная стоимость	Лимит	Фаза устаревания	Фаза удаления
I	2	\$80	4	III	IV
II	3/5, 4	\$160, \$180	4	IV	-
III	4/6, 5	\$450, \$500	3	-	-
IV	7/8, 6	\$900, \$800	2	-	-

**Последовательность Розыгрыша****Раунд Торгов**

- Пропустите ход или продайте 1+ акции и / или купите 1 сертификат.
- Раунд заканчивается, когда все игроки последовательно спасуют.
- Передайте карту *Priority Deal*; Скорректируйте цены на акции

**Раунды Управления (2 / Раунд Торгов)**

- Получите доход от Частных Компаний
- Управляется Michigan Southern, а после Big 4
- Остальные корпорации управляются в порядке согласно таблице котировок акций (За исключением РУ1, выполняемого в обратном порядке)

**Управление Корпорацией\***

- Можете выпустить / выкупить акции
- Можете выложить Плитку / выложить 1 маркер (в любом порядке). Можете выложить 1 желтую Плитку и выложить 2ю желтую Плитку или улучшить 1 Плитку
- Выполнить рейсы
- Выплатить дивиденды полностью, наполовину или сохранить весь доход, скорректируйте цены акций
- Может купить поезда (корпорации должны владеть как минимум 1 поездом)

\*В любое время, вы можете приобрести Частные Компании и/или использовать их способности

Заявленные Плитки и Плитки улучшений

Плитка	#	Улучшения	Плитка	#	Улучшения	Плитка	#	Улучшения
	Карта			1			2	
	Карта			4			2	
	Карта			5			1	
	Карта			2			3	
	Карта			1			1	Нет
	Карта			1			1	Нет
	Карта			2			2	Нет
	3			2			2	Нет
	4			1			2	Нет
	5*			1			1	Нет
				4			2	Нет
				4			2	Нет
				2			2	Нет
	15*			1			1	Нет
				1			1	
				1			2	
	15*			1			4	
				1			2	Нет
	4			1			1	Нет
	1			1			1	Нет
	1						1	Нет

\*Не лимитированы

## СЛОВАРЬ

**Акция:** доля в 10% от собственности корпорации.

**Акционер:** игрок, капитал или Фондовая Биржа, владеющие одной или несколькими акциями корпорации.

**Блокировка рейса:** город без свободных ячеек и без маркеров соответствующей корпорации. Пути и рейсы не могут проходить через заблокированный город; Рейсы могут начинаться и/или заканчиваться в заблокированных городах.

**Владелец карты Priority Deal:** игрок, владеющий картой Priority Deal начинает Раунд Торгов.

**Выкладывание Плитки:** размещение Плитки в пустом гексе.

**Выкуп:** Корпорация, выкупающая свои акции с Фондовой Биржи в свой капитал, уплачивает на одну стоимость больше, чем текущая стоимость ее акций.

**Выплата:** Общая сумма денег, выплачиваемая всем акционерам (включая капитал корпорации или Фондовую Биржу, если там есть какие-либо акции); Выплата сравнивается с текущей ценой акции, чтобы определить новую цену этих акций.

**Выпуск:** Корпорация, передающая акции из своего капитала на Фондовую Биржу, получает на одну стоимость ниже текущей цены ее акций.

**Дивиденды:** Сумма на акцию, выплачиваемая корпорацией.

**Долг:** сумма, уплаченная за Независимую железную дорогу, которая поступает в банк.

**Домашний Город:** Пустая ячейка в городе, куда размещается бесплатный маркер открытой корпорации. Рейсы можно выполнять через свободные домашние города, но в них не могут быть размещены другие маркеры. Ячейки домашних городов у корпораций, удаленных из игры при подготовке блокируются, размещением соответствующих маркеров лицом вниз.

**Доступная:** участвующая в игре, но еще не открытая корпорация.

**Доход:** Сумма, полученная владельцем за Частные Компании в начале каждого Раунда Управления.

**Закрытие:** Корпорация удаляется, когда цена ее акций равна \$0.

**Заявленная цена:** Сумма, указанная в сертификате Частной Компании; Как правило, сумма, выплачиваемая за нее игроком, и максимальная цена, которую корпорация может заплатить при ее покупке.

**Капитал:** деньги, принадлежащие корпорации. Ее Президент не может смешивать эти деньги со своими собственными наличными, за исключением случаев принудительной покупки поезда.

**Карта Игрока:** Пронумерованная 1-5, используемая при расставивании игроков, определяет начального владельца карты Priority Deal и как «пустышка» во время распределения Частных Компаний.

**Корпорация:** железная дорога, капитализированная акциями.

**Локация:** город или приграничная локация (со стоимостью).

**Маркер:** используется для обозначения города, из которого корпорация может отслеживать и выполнять рейсы. Город может содержать столько маркеров, сколько у него (текущее) количество городских ячеек. (Два маркера также используются для обозначения цены акций и прибыли компании на акцию).

**Рейс:** Длина пути, выполняемого поездом корпорации (или независимой железной дороги), который не блокируется и включает город с одним из ее маркеров и, по крайней мере, еще одной локацией.

**Рейс Восток-Запад:** Рейс, идущий от восточной приграничной локации до западной приграничной локации, дает бонусы.

**Независимые железные дороги:** Michigan Southern и Big 4.

**Открытие:** Основание доступной корпорации путем установления первоначальной цены акций и покупки Сертификата Президента.

**Очередность стоимости акции:** Порядок хода корпораций в зависимости от цены акций начиная с самой высокой и далее в порядке убывания.

**Переход:** при покупке первого поезда следующего этапа.

**Поезд N:** Поезд, который может посещать до N городов или приграничных локаций.

**Поезд N/M:** поезд, который может посещать до городов M или приграничных локаций, но учитывает не более N из них при получении дохода.

**Президент:** игрок, владеющий большинством акций корпорации и ее сертификатом Президента, который принимает за нее решения.

**Прибыль на акцию:** Доход, разделенный на 10; отображаемый на треке прибыли в каждый Раунд Управления.

**Прибыль:** Общая сумма, полученная за все рейсы, управляемыми корпорацией; Она может быть выплачена полностью, наполовину или сохранена в капитал корпорации.

**Приграничная локация:** Локация, как, восточная так и западная, через которую не может быть выполнен рейс и стоимость которой изменяется в Фазе III.

**Размер банка:** сумма наличных денег в игре до того, как у банка закончатся деньги.

**Раунд Торгов:** Когда игроки могут покупать или продавать акции.

**Раунд Управления:** Когда компании функционируют; Есть два Раунда Управления на Раунд Торгов.

**Резервирование:** городская ячейка или Плитка, которые может использовать только определенная корпорация или Частная Компания, до тех пор, пока она не будет удалена, или не наступит Фаза IV, в зависимости от того, что произойдет раньше.

**Сертификат:** Карточка Частной Компании, либо, карточка Президента, либо 1 акция.

**Сертификат Президента:** Сертификат, удерживаемый Президентом корпорации, который эквивалентен двум акциям или 20%.

**Стоимость:** Цена указанная в каждом столбце трека цены акций.

**Стоимость Гекса:** дополнительная стоимость уплачивается, если новая Плитка одной из своих сторон соединяет дорогу с мостом или тоннелем на гексе (т.е. Это вторая Плитка для соединения с этим гексом).

**Стоимость Плитки:** Стоимость местности плюс любые затраты на гексе; Где стоимость ландшафта составляет либо 20, либо какая-либо предварительно указанная стоимость (если выкладывается или модернизируется - фактически первая Плитка на гексе), в зависимости от того, что больше.

**Удаление:** Выход из игры; Либо из-за игры с 3-4 игроками, при Переходе этапа игры, либо путем закрытия.

**Улучшение Плитки:** замена Плитки (включая предварительно отпечатанные Плитки) одним из следующих цветов (зеленый, коричневый или серый).

**Устаревание:** Поезд, устаревший при переходе Этапа; Он удаляется после того, как его владелец выполняет рейс, не учитывается в лимите поездов и не может быть куплен другими корпорациями.

**Участвуют:** в игре (не убраны во время подготовки или закрытия); включают в себя доступные корпорации, которые еще не открыты.

**Цена акций:** цена 10% акций корпорации.

**Частная Компания:** от одной до 10 компаний, распределяемых в начале игры (включая две независимые железные дороги).

**Этап:** Одна из 4-х Фаз (I-IV) игры.

## АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Банкротство.....	10 §6.87, 11 §7	Очередность таблицы котировок акций.....	4 §4.3, 6 §6.1
Быстрая игра.....	13	Плитки улучшений.....	6 §6.42, 7 §6.45, §6.47 и §6.48, 21
Возможности Частных Компаний.....	11 §6.93, 12	Подготовка.....	2 §3
Выкладывание Маркеров.....	7 §6,5, 12	Покупка Акций.....	5 §5.3, 11 §7.13
Выкладывание Плитки.....	6 §6.4	Покупка Поезда.....	8 §6.64, 10 §6.85
Выкуп Акций.....	6 §6.32	Покупка Частных Компаний.....	11 §6.9, 12
Выплата Дивидендов.....	9 §6.71-73	Продажа Акций.....	5 §5.2, 10 §6.88, 11 §7.11 и §7.13
Выпуск Акций.....	6 §6.31, 10 §6.86	Примечание Игрокам.....	18
Детальный пример игры.....	14-17	Принудительная покупка поезда.....	10 §6.82, 10 §6.83
Диаграммы.....	20-21	Распределение Частных Компаний.....	4 §3
Договоренности.....	13	Раунды Игры.....	4 §4
Долг.....	4 §3.1, 11 §6.9, 12	Раунд Торгов.....	4 §4.1, 5 §5
Дополнительные маркеры.....	5 §5.34, 12	Раунды Управления.....	4 §4.2, 6 §6
Закрытие корпораций.....	5 §5.26, 11 §8	Резервирование маркеров города.....	7 §6.53
Игровое поле.....	24	Рейс Запад –Запад.....	8 §6.63
Изменения правил.....	19	Рейс Восток-Запад.....	9 §6.65
Историческая справка.....	18	Рейсы.....	8 §6.62, 9 §6.67
Карта Priority Deal.....	2 §2.1, 4 §3.2 и §4.1, 5 §5.11, 6 §5.51	Сертификат Президента.....	5 §5.12, §5.24, §5.34 и §5.37
Карты Игроков.....	2 §2.1 и §2.5, 4 §3.21 и 3.23	6 §5.41, 11 §7.11 и §7.14	
Корпорации на Фондовой Бирже.....	11 §7.14	Словарь.....	22
Корректировка стоимости акций.....	6 §5.52, 9 §6.75	Соединения.....	7 §6.47 и §6.52
Маркеры Частных Компаний.....	11 §6.92 и §9, 12	Стоимость территорий.....	7 §6.48, 12
Моменты для запоминания.....	19	Удаление Поездов.....	9 §6.82, 11 §9
Независимые железные дороги.....	4 §3.1, 6 §6.2, 11 §6.9, 12	Удаление Частных Компаний.....	11 §9
Обратная очередность хода.....	4 §4.2 и §4.31	Устаревание поездов.....	9 §6.69 и §6.82, 10 §6.83, 11 §9
Ограничение Акций.....	5 §5.36, 6 §5.4	Фондовая Биржа.....	5 §5, 6 §5.52 и §6.3, 9 §6.73
Ограничение Сертификатов.....	6 §5.4, 11 §7.12 §8.2	Частные Компании...2 §2.3 и §2.5, 4 §3, 11 §6.9 и §9, 12, 13 §10.3	
Открытие Корпораций.....	5 §5.34	Эффекты Фазы.....	11 §9

0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	112	124	137	150	165	180	195	212	230	250	270	295	320	345	375	405	440	475	510	550	
Current Stock Market Value																															
Closed																															

Setup / Certificate Limit		(unless a Corporation does, see rules)	
Initial Capital	\$400	Number of players	5
Bank Size	\$6,500		\$9,000
Bank Size	\$7,500		\$9,000
Remove from	2	1	0
Certificate Limit	14	12	11

At least its current price but less than double

Two times or more its current price

Three times or more its current price (when \$165 or more)

Stock is 100% held by players

At the end of a Stock Round

Stock has shares in Stock Market

Dividends compare total paid out vs. the current stock price

Less than 1/2 the current price

At least 1/2 but less than the current price

1 step right

1 step left

No change

2 steps right

3 steps right

1 step right

# Stock Market

Corporations issue/redeem stock at one value lower/higher

Corporations may not issue more stock than the amount held by players, less the number already in the Stock Market



## IV

Remove Phase I trains  
Phase out Phase II trains  
Remove Private Co. markers  
Train Limit: 2

Unlimited (if supplied)

## III

Phase out Phase I trains  
Remove Private Companies  
Train Limit: 3

3p: 3k  
4p: 4k  
5p: 5k

## II

Train Limit: 4

3p: 4k  
4p: 5k  
5p: 6k

## I

Train Limit: 4

3p: 5k  
4p: 6k  
5p: 7k

OR 1

OR 2

Stock Round

Perform the first OR of the game (only) in reverse price order