

# 1817 – краткие правила

Банк бесконечен, игра заканчивается либо банкротством всех игроков, кроме одного, который и объявляется победителем, либо тремя ОР после выхода первого П8.

В игре два типа компаний – 11 частных и 20 акционерных ж/д компаний. Последние совершенно одинаковы, могут стартовать в любом городе, а их капитал может быть разделён на 2, 5 или 10 акций; назовём их условно<sup>1</sup> малыми, средними и крупными.

Игра начинается с аукциона ЧК, затем продолжается циклами из пяти раундов: фондовый – первый операционный – первый махинационный (слияний и поглощений) – второй операционный – второй слияний и поглощений.

## РЫНОК

Рынок линейный с двумя специальными зонами – красной зоной ликвидации и серой зоной поглощений. Действия с акциями компаний, котировки которых находятся в этих зонах, ограничены, а сами компании в раундах слияний и поглощений выставляются на аукцион без согласия президентов.

## Карта и жетоны путей

Жетоны лоусоновские, как в 1822, сложных нет, посёлков нет, количество жетонов каждого типа не ограничено. Спецжетоны только в Нью-Йорке (как в 1830 плюс серый) и В-городах (тоже есть серые). Питтсбург может оказаться как обычным, так и В-городом. Торонто и Кливленд развиваются автоматически, но в Кливленде есть места под станции, а в Торонто нет.

## Поезда

Присутствуют все типоразмеры от П2 до П8, и четыре штуки П2+. П2 на обороте постоянных поездов (П5-П8), их бесконечно много, но купить их можно только в самом первом ОР. П2+ стоят столько же, едут так же, но при выходе П4 устаревают, как в 1846, а П2 сбрасываются сразу. П8 тоже бесконечно много.

## Займы

Компании могут брать в Банке займы практически в любой момент, как в ФР (в ход президента), так и в ОР/МР, возвращать – только в определённый момент в ОР и в процессе поглощения. Один заём – \$100, максимальное число займов в игре – 70, максимальное число займов у компании равно её «размеру в акциях»: 2, 5 или 10. Котировка акций компании смещается на шаг влево/вправо за каждый взятый/погашенный заём. На рынке отмечены минимальные стартовые котировки малых, средних и крупных компаний, при старте по которым компания не попадёт в зону поглощений в своём первом ОР, даже если возьмёт все доступные ей займы.

В начале каждого ОР определяется процент по займам, подлежащий уплате в этом ОР, от \$5 до \$70 за каждый заём в зависимости от общего числа взятых на этот момент (каждые пять взятых займов увеличивают процент на \$5).

**ВАЖНО:** Президент не обязан и не может доплачивать за поезда. Вместо этого **он несёт полную финансовую ответственность по займам своих компаний.**

## Начальный аукцион

ЧК на руках у игрока не приносят ему денег или каких-либо преимуществ, и могут быть лишь внесены в стартовый капитал основываемых им ж/д компаний *вместо* наличных.

\$200 из Банка выделяются в Посевной Фонд (Seed Money) субсидирования покупок ЧК игроками.

Шаг ставки начального аукциона- \$5.

1. Игрок с приоритетом может либо спасовать, либо выставить любую из оставшихся ЧК на аукцион и сделать начальную ставку, сумма которой с остатком средств в Посевном Фонде должна быть не меньше номинальной стоимости выставленной ЧК.  
(По базовым правилам ставка не может быть и выше номинальной стоимости, т. е. поставивший номинал сразу забирает ЧК себе, но большинство придерживается варианта, в котором можно ставить больше номинала.)
2. Если обладатель приоритета не спасовал, игроки по кругу пасуют или перебивают ставку, пока не останется один неспасовавший; вернуться в аукцион за конкретную ЧК нельзя. Победитель аукциона платит в Банк сумму своей выигравшей ставки; если она меньше номинала, Посевной Фонд покрывает разницу.
3. Приоритет переходит следующему игроку по часовой стрелке.
4. Аукцион продолжается, пока либо все ЧК не будут раскуплены, либо все игроки последовательно не спасуют. Во втором случае все нераскупленные ЧК удаляются из игры.

## Фондовый раунд

ФР играется по кругу от обладателя приоритета.

В свой ход игрок может либо действовать от своего имени, либо действовать от имени одной из компаний, президентом которой он является, если только котировка её акций не находится в красной или серой зоне, либо спасовать.

Действия игрока (все или некоторые, но именно в этом порядке):

1. Продать любое количество акций из портфеля
2. Продать *одну* акцию в короткую (short)
3. Купить *одну* акцию *или* основать новую компанию

Действия компании (или одно, или оба именно в этом порядке):

1. Взять от 1 до максимально возможного количества займов
2. Выкупить 1 или более своих акций с Рынка

По ходу ФР котировки акций не изменяются.

## Лимит сертификатов

В лимит входят только акции компаний, ЧК и короткие сертификаты не входят.

Если на начало своего хода в ФР игрок находится выше лимита, он первым же действием обязан в него вернуться, если это возможно.

Игрок, находящийся на лимите, может покупать акции исключительно для закрытия коротких позиций.

## Старт компании (IPO)

Действующий игрок выбирает любую ещё не основанную компанию и размещает её домашнюю станцию в любом городе, где есть свободное место. Если такого города нет или компаний не осталось – ой. Затем он выставляет её президентский сертификат на аукцион по любой цене, кратной \$5, из диапазона \$100- 400. Остальные игроки по кругу могут либо повышать ставки с шагом, кратным \$5, либо пасовать. Вернуться в аукцион нельзя, ставить больше \$400 тоже нельзя.

Победитель аукциона выбирает размер компании (малая/средняя/крупная, соответственно 2, 5 или 10 акций) из доступных в текущей Фазе и вносит *всю* сумму своей выигравшей ставки на её баланс, а котировка акций компании устанавливается равной половине этой ставки с округлением вниз до ближайшего доступного значения.

Если у победителя на руках ещё остались ЧК, он может *вместо* всей выигравшей ставки *или* её части внести одну или несколько своих ЧК в капитал компании, учитывая их по номиналу и не превосходя сумму выигравшей ставки.

Домашняя станция бесплатна для всех компаний, средняя компания должна до конца ФР купить одну станцию за \$50, крупная – три станции за \$150, иначе она подлежит ликвидации. Сама эта покупка не считается действием, но если для её финансирования (крупной) компании нужно взять заём, игрок может это сделать только когда к нему вновь вернётся ход, подействовав от имени компании.

Ход в любом случае переходит к следующему игроку по часовой стрелке от инициатора аукциона.

## Продажи

Нельзя продавать: ЧК, президентские сертификаты (если некому стать президентом), акции компаний, основанных в текущем ФР, акции, котировки которых находятся в серой зоне поглощений.

Нет ограничения на число акций одной компании на рынке.

Котировки акций в момент продажи не изменяются, даже если их продаёт президент.

## Короткая продажа

Нельзя продавать в короткую: акции малых компаний, акции компаний, основанных в текущем ФР, акции, котировки которых находятся в серой зоне поглощений. Владелец акций компании не может открыть по ним короткую позицию, не продав их все на шаге обычных продаж.

По базовым правилам нельзя продавать в короткую больше 5 акций одной крупной компании, но большинство придерживается варианта «нельзя больше 10» (в онлайн-реализации даже сделано наоборот: «нельзя больше 5» – это вариант.)

В Фазе 8 короткие продажи запрещены полностью, но можно закрывать короткие позиции.

Дополнительные сертификаты компании помещаются в зону «Открытый интерес», если их там ещё нет, игрок берёт оттуда обычный 10% сертификат и сертификат короткой продажи, первый немедленно продаёт по обычным правилам, второй оставляет себе.

**ВАЖНО:** Если в будущем у игрока на руках окажутся одновременно короткий и обычный сертификат акций какой-либо компании, он обязан немедленно вернуть их в зону «Открытый интерес».<sup>ii</sup>

## Покупка

Нельзя покупать акции, котировки которых находятся в серой зоне поглощений.

Игрок не может покупать акции компании, если он уже владеет 60% её акций или продавал их ранее по ходу текущего ФР (в том числе «в короткую»).

При покупке акции у компании деньги идут в компанию, при покупке с рынка – в Банк.

## Действия от имени компании

*Вместо действий с акциями, президент компании может от её имени:*

1. Взять один или несколько займов и/или
2. Выкупить одну или несколько акций компании с рынка по текущей котировке,

именно в этом порядке, но только если котировка её акций не находится в зоне поглощений или ликвидации.

## Окончание ФР

ФР заканчивается, когда все игроки подряд спасуют; приоритет получает первый спасовавший.

В порядке убывания котировок: если 100% *или больше* акций средней или крупной компании находятся на руках у игроков, её котировка растёт на один шаг (популярный вариант Short Squeeze – на два шага, если у игроков >100%), но не выше \$600, а затем падает на один шаг *за каждую* её акцию на Рынке, но не дальше самой левой колонки в серой зоне поглощений.

## Операционный раунд

1. Устанавливается процентная ставка по займам в зависимости от числа выданных на начало ОР, эта ставка действует до конца текущего ОР.
2. Каждая компания, владеющая ЧК Mail Contract, получают из Банка соответствующий бонус, если у неё есть поезд.
3. Компании действуют в порядке убывания котировок, за исключением тех, котировки акций которых находятся в красной ликвидационной зоне. В свой ход компания может/обязана сделать следующее, именно в этом порядке:
  - a. Может проложить новые пути.
  - b. Может построить станцию (при наличии).
  - c. Обязана назначить свои поезда на маршруты (при наличии того и другого).
  - d. Обязана распределить прибыль (при наличии таковой).
  - e. Может купить поезда (необязательно даже при отсутствии поезда и наличии маршрута).
  - f. Обязана уплатить проценты по займам (при наличии таковых).
  - g. Может погасить один или несколько займов.
  - h. Подлежит ликвидации при отсутствии поезда.

Компания может брать новые займы в любой момент, кроме как между уплатой процентов и погашением займов.

4. В самом первом ОР из игры удаляются все оставшиеся П2, в остальных ОР до наступления Фазы 8— один очередной поезд.

## Прокладка путей

Компания может выложить, или заменить, если позволяет Фаза, один жетон путей бесплатно (с точностью до сложного рельефа) и, при желании, выложить (ещё один) жёлтый жетон путей за \$20, по традиционным правилам. Эти два действия можно выполнять в любом порядке, нельзя лишь заменять только что выложенный за \$20 жёлтый жетон. Замены бесплатны, кроме замен напечатанных на поле жёлтых жетонов Детройта и Нью-Йорка. При замене зелёного жетона обычного города обязательно использовать коричневый с максимально возможным числом выездов.

## Размещение станций

Компания может бесплатно выставить одну станцию, при наличии таковой, по традиционным правилам.

## Назначение поездов на маршруты

При наличии поездов и маршрутов, компания обязана назначить первые на вторые так, чтобы максимизировать общую сумму прибыли. Один поезд не может дважды посетить Нью-Йорк, в остальном правила составления маршрутов традиционные. Маршрут обязан начинаться и заканчиваться городом или внешним направлением.

## Распределение прибыли

Варианты распределения прибыли - как в 1846: удержать, выплатить половину с округлением в пользу акционеров или выплатить всё. При удержании или отсутствии прибыли котировка акций компании падает на один шаг, при выплате растёт на один или два шага или остаётся на месте, при этом котировки акций в серой зоне поглощений считаются равными \$40.

**ВАЖНО:** Если выплаты имели место, держатели коротких позиций по акциям компании обязаны уплатить соответствующие суммы дивидендов в банк.

## Покупка поездов

Компания, не достигшая лимита по числу поездов, может купить один или несколько поездов в пределах этого лимита: в банке/на рынке – по номиналу, у другой компании – по любой цене от \$1 и выше. В случае уменьшения лимита из-за смены фазы все компании, у которых при этом образовались на балансе лишние поезда, обязаны сбросить их на рынок.

Нельзя купить поезд у ликвидируемой компании.

Компания, у которой нет поездов, не обязана покупать поезд даже при наличии маршрута. Если у неё недостаточно денег для покупки поезда, президент не обязан и даже при желании не может внести на баланс компании свои личные средства. В конце своего хода компания без поездов ликвидируется.

Типы поездов

Тип	Цена	Кол-во
2	\$100	∞
2+	\$100	4
3	\$250	12
4	\$400	8
5	\$600	5
6	\$750	4
7	\$900	3
8	\$1 100	∞

## Выплата процентов

Компания обязана уплатить проценты по займам по ставке, установленной в начале текущего ОР. Если у неё недостаточно денег, она обязана при наличии возможности взять новые займы, по которым тоже будет обязана тут же уплатить проценты. Если компания уже не может взять займов в достаточном количестве, маркер её котировки помещается в красную зону ликвидации, а президент обязан уплатить недостающие проценты из собственных средств. Если у президента недостаточно собственных средств, случается Кассовый Разрыв.

До окончания следующего шага компания не может брать новые займы.

## Погашение займов

Компания может погасить любое число ранее взятых ею займов по номиналу (\$100). При этом котировка её акций растёт на один шаг за каждый погашенный заём.

## Проверка на ликвидацию

Если у компании нет поезда, маркер её котировки перемещается в красную зону ликвидации.

# Махинационный Раунд слияний и поглощений

Играется в четыре этапа:

1. Преобразования и слияния компаний из белой зоны рынка.
2. Принудительная ликвидация компаний из красной зоны рынка.
3. Распродажа компаний из серой зоны рынка с аукциона.
4. Добровольная продажа компаний из белой зоны Рынка.

## Общие правила

Если после какого-либо действия компания выходит за лимит числа поездов, она обязана сбросить лишние на рынок.

После слияния или поглощения маркеры станций закрывающейся компании меняются на станции продолжающей действовать следующим образом:

- Если у компаний в сумме восемь станций или меньше, станции закрывающейся компании меняются на станции продолжающей действовать. Если в результате у компании оказывается две станции в одной клетке, она обязана вернуть одну на свой планшет.
- Если у компаний в сумме больше, чем восемь станций, президент выжившей компании выбирает на поле максимально возможное число станций любой из двух компаний, находящихся в разных клетках, меняет выбранные станции закрывающейся компании на станции выжившей, а излишки помещает на планшет последней.

Закрывшиеся компании могут быть открыты заново уже в ближайшем ФР.

## Преобразования и слияния

В порядке хода компаний в ОР, каждая *малая и средняя* компания в *белой* зоне рынка *может* объявить либо о преобразовании в компанию следующего размера (малая – в среднюю, средняя – в крупную), либо о слиянии с другой компанией такого же размера. Если компания не объявила о слиянии в свой ход, она всё ещё может участвовать в слиянии с компанией, которая ходит позже.

Наличие соединения между станциями сливающихся компаний *не требуется*.

Компания не может участвовать в двух действиях преобразования/слияния в одном МР.

Даже если по ходу слияния компания взяла столько займов, что её котировки упали в серую зону поглощений, она *не* выставляется на аукцион на этапе поглощений.

В ходе преобразований и слияний игроки могут купить или продать акции преобразованной/выжившей компании.

1. Сначала президент компании может купить *любое число* её акций с баланса (не с рынка), соблюдая лимит сертификатов и ограничение доли в 60%, а затем
2. Все игроки по часовой стрелке от президента могут либо продать *любое число имеющихся у них* акций компании (т. е. не в короткую), либо купить *одну* акцию с баланса компании (при этом может смениться президент).

## Преобразование

1. На планшет компании добавляется соответственно три/пять сертификатов акций и выкладывается/переворачивается маркер размера.
2. Игроки могут купить акции компании.
3. Компания может взять займы.
4. Компания обязана купить соответственно один или два маркера станций, если у неё их меньше восьми, по \$50 каждый. Если компания не может этого сделать из-за отсутствия денег, её маркер котировок перемещается в красную зону ликвидации.

## Слияние двух малых компаний

1. Инициатор слияния:
  - 1) Выбирает, какая из двух компаний выживет и перемещает на её планшет все активы второй компании.
  - 2) Заменяет станции закрываемой компании по общей процедуре.
  - 3) Добавляет на планшет объединённой компании три обычных сертификата акций и маркер 5/10 стороной «5» вверх.
  - 4) Устанавливает котировку акций объединённой компании на ближайшее к сумме котировок акций сливающихся компаний значение, не превосходящее эту сумму.
2. Акции обеих компаний меняются 2:1:
  - Если у сливающихся компаний один президент, он просто оставляет себе президентский сертификат выжившей компании.
  - Если у компаний разные президенты, инициатор слияния *обязан* купить ещё одну акцию компании. *Если он не может этого сделать, слияние невозможно.* Второй президент получает одну акцию в объединённой компании.
3. Игроки могут купить акции компании.
4. Компания может взять займы.

## Слияние двух средних компаний

1. Инициатор слияния:
  1. Выбирает, какая из двух компаний выживет и перемещает на её планшет все активы второй компании.
  2. Заменяет станции закрываемой компании по общей процедуре.
  3. Добавляет на планшет объединённой компании пять обычных сертификатов акций и переворачивает маркер 5/10 стороной «10» вверх.
  4. Устанавливает котировку акций выжившей компании на ближайшее к *среднему значению* котировок акций сливающихся компаний значение, не превосходящее эту сумму.
2. Акции закрываемой компании меняются 1:1:
  - Все акции закрываемой компании, в т. ч. сертификаты коротких продаж, меняются на сертификаты выжившей; президентский сертификат - на два обычных.
  - Если у компаний были разные президенты, президентом выжившей становится тот игрок, у которого в итоге оказалось больше акций, а при равенстве - инициатор слияния.
3. Игроки могут купить акции компании.
4. Компания может взять займы.



## Ликвидация/Распродажа/Выкуп

Компании выставляются на аукцион в порядке, строго обратном порядку их хода в ОР.

- Игрок слева от (возможно, обанкротившегося) президента первым делает ставку или пасует, далее по часовой стрелке.
- Игроки делают ставки от имени своих компаний, котировки которых находятся в основной зоне рынка, но до окончания аукциона не обязаны объявлять, каких именно. Компании в зонах ликвидации и распродажи не участвуют в аукционах как покупатели.
- Компания, участвующая в аукционе, может брать займы для финансирования покупки.
- Ставки должны быть кратны \$10.
- Президент компании может повысить предыдущую ставку только на \$10.
- Единожды спасовав, игрок не может вернуться в аукцион за данную компанию.

### Ликвидация

Банк делает начальную ставку \$0, т. е. компания гарантированно будет куплена.

На торги выставляется только имущество ликвидируемой компании: ЧК, станции и поезда. Выигравшая ставка присоединяется к остатку денежных средств на балансе компании и из этой суммы гасятся её долги. Если её не хватило, президент обязан покрыть разницу из собственных средств и может попасть в Кассовый Разрыв, а при наличии остатка последний делится между акционерами с округлением вниз, а обладатели коротких позиций по акциям компании обязаны внести соответствующие суммы в банк и могут попасть в Кассовый Разрыв.

Компании, оставшиеся без президента по причине его банкротства, тоже ликвидируются, но при этом банк списывает непогашенные займы.

### Распродажа

Минимальная ставка \$10. Если все игроки спасовали, компания просто продолжает действовать. Если сделана хотя бы одна ставка, все акции с баланса выставленной на аукцион компании переводятся на рынок без компенсации.

Компания может (продолжать) участвовать в аукционе только при условии, что в случае выигрыша она сможет погасить или принять на себя займы приобретённой компании.

Компания, выигравшая аукцион:

1. Может взять займы.
2. Получает контроль над активами приобретённой компании, включая денежные средства.
3. *Может* погасить все или часть займов купленной компании, используя в том числе только что полученные на баланс денежные средства последней. За каждый непогашенный и таким образом принятый на баланс заём котировка акций выигравшей аукцион компании падает на один шаг.
4. Выплачивает выигравшую ставку в банк.

Акционеры проданной компании получают компенсацию из банка согласно выигравшей ставки, а обладатели коротких позиций обязаны внести соответствующие суммы в банк и могут попасть в Кассовый Разрыв.

### Дружественная продажа

Не является обязательной, компания выставляется только по желанию президента.

Минимальная ставка равна рыночной стоимости компании (котировка × размер).

Компания может (продолжать) участвовать в аукционе только при условии, что в случае выигрыша она сможет погасить или принять на себя займы приобретённой компании.

Как только сделана первая ставка, акции с баланса компании переводятся на рынок, компания при этом получает компенсацию по текущей котировке.

Компания, выигравшая аукцион:

1. Может взять займы.
2. Получает контроль над активами приобретённой компании, включая денежные средства.
3. *Может* погасить все или часть займов купленной компании, используя в том числе полученные на баланс денежные средства последней. За каждый непогашенный заём её котировка падает на один шаг.
4. Выплачивает выигравшую ставку в банк.

Акционеры получают компенсацию из банка согласно выигравшей ставки, а обладатели коротких позиций обязаны внести соответствующие суммы в банк и могут попасть в Кассовый Разрыв.

## Кассовый разрыв

Кассовый Разрыв возникает, когда у игрока недостаточно свободных денежных средств для осуществления требуемого платежа в одной из следующих ситуаций:

- Одна из компаний игрока не в состоянии выплатить целиком проценты по долгам.
- Одна из компаний игрока была ликвидирована и у неё остались непогашенные долги.
- Компания, по акциям которой у игрока открыты короткие позиции, выплатила дивиденды.
- Компания, по акциям которой у игрока открыты короткие позиции, была поглощена другой компанией.

Такой игрок обязан продавать акции из своего портфеля по одной, пока не наберёт требуемую сумму. Нельзя продавать акцию, если в результате её продажи сменился бы президент.

Если после продажи всех возможных акций у игрока всё ещё недостаточно денег, он объявляется банкротом и выходит из игры, которая продолжается с увеличенным лимитом сертификатов (если только в ней не остался единственный игрок).

## Процедура банкротства

Все сертификаты игрока – обычные, короткие и ЧК – помещаются на Рынок. Котировки акций компаний, президентские сертификаты которых в итоге оказались на Рынке, помещаются в зону ликвидации. Если банкротство случилось по ходу ОР, такие компании, возможно, не будут в нём действовать. Если банкротство случилось потому, что игрок не смог погасить проценты по долгу компании, все его денежные средства, в т. ч. вырученные с экстренной продажи акций, вносятся на баланс этой компании, в противном случае возвращаются в Банк. Если банкротство случилось потому, что игрок не смог погасить долги ликвидированной компании, они списываются: маркеры долга возвращаются на планшет Bank of New York. Не(до)погашенные долги также списываются при ликвидации компаний, оставшихся без президента.

Если в любой момент игры на Рынке оказываются одновременно обычный и короткий сертификаты одной компании, они оба возвращаются в зону «Открытый интерес». В начале каждого ФР Банк выкупает акции с баланса компаний, короткие сертификаты которых находятся на Рынке, при наличии и в количестве, необходимом для закрытия этих коротких позиций.

# Фазы

## Фаза 2

- Доступны только желтые жетоны путей
- Внешние направления, Кливленд и Торонто учитываются по первому (наименьшему) значению
- Компании владеют не более чем 4 поездами
- Можно стартовать только малые компании (на 2 акции)
- В конце ОР1.1 экспортируются все оставшиеся П2

## Фаза 3

- Доступны и зеленые жетоны путей
- Внешние направления, Кливленд и Торонто учитываются по второму значению
- Можно стартовать только малые и средние компании (на 2 или 5 акций)

## Фаза 4

- П2 выходят из игры немедленно, П2+ не могут быть куплены и выходят из игры после очередного прогона.
- Компании могут владеть не более чем 3 поездами
- Можно стартовать только средние компании (на 5 акций)

## Фаза 5

- Доступны и коричневые жетоны путей
- Внешние направления, Кливленд и Торонто учитываются по третьему значению
- Можно стартовать только средние и крупные компании (на 5 или 10 акций)

## Фаза 6

- П3 немедленно выходят из игры
- Компании могут владеть не более чем 2 поездами
- Можно стартовать только крупные компании (на 10 акций)

## Фаза 7

- Доступны и серые жетоны путей
- Внешние направления, Кливленд и Торонто учитываются по последнему, максимальному значению.

## Фаза 8

- П4 немедленно выходят из игры
- Короткие продажи запрещены, но существующие короткие позиции закрывать не обязательно
- Количество П8 не ограничено.
- Начало Фазы 8 является триггером окончания игры

## Частные компании

### **Pittsburgh Steel Mill \$40**

Компания-владелец может выложить специальный жетон В-города в Питтсбурге вместо обычного жёлтого жетона города на этапе прокладки путей своего хода. Это действие считается выкладыванием жёлтого жетона, но не требует соединения со станцией компании. Клетка Питтсбурга не является зарезервированной: любая компания может выложить там обычный жёлтый жетон города и в этом случае Питтсбург будет считаться обычным городом до конца игры.

### **Mountain Engineers \$40**

Компания-владелец получает \$20 каждый раз, когда она выкладывает жёлтый жетон в клетку со значком гор. Она должна сначала оплатить строительство, если только не пользуется скидкой от угольных шахт (см. ниже).

### **Ohio Bridge Company \$40 / Union Bridge Company \$80**

Компания-владелец может бесплатно прокладывать пути в клетках со значком реки (\$10) и получает один/два маркер(а) моста(ов), которые может в любой момент своего хода разместить в клетке Луисвилля, Цинциннати или Чарльстона, если там ещё нет такого маркера. Соединение не требуется, маркер моста не занимает место под станцию. Маркер моста увеличивает прибыль с города на \$10 для всех поездов всех компаний до конца игры.

### **Train Station \$80**

Компания-владелец получает на свой планшет дополнительную станцию.

### **Minor Coal Mine \$30 / Coal Mine \$60 / Major Coal Mine \$90**

Компания-владелец получает соответственно один, два или три маркера угольных шахт. Когда она выкладывает жёлтый жетон путей в пустую клетку с горами (\$15), соседствующую с клеткой города либо внешним направлением, причём так, что путь, добавляемый на поле этим действием, либо непосредственно соединяется с каким либо городом или внешним направлением, либо может быть соединён с каким либо из соседних городов впоследствии, она может поместить в эту клетку один маркер шахты. Если она делает это, она не платит \$15 за прокладку путей в горах. Жёлтый жетон с маркером шахты до конца игры нельзя заменить. Прибыль с маршрута, проходящего через клетку с шахтой, увеличивается на \$10 для всех компаний до конца игры. Шахта не считается пунктом назначения и маршрут не может начинаться или заканчиваться шахтой.

### **Minor Mail Contract \$60 / Mail Contract \$90 / Major Mail Contract \$120**

Компания-владелец в начале каждого ОР-получает из банка соответственно \$10, \$15 или \$20 если у неё есть хотя бы один поезд.

# 1817 Volatility

Мини-дополнение, добавляющее 13 ЧК и меняющее правила начального аукциона.

## Аукцион

Из четырёх ЧК, превращающих обычный город (Питтсбург, Буффало, Толедо или Индианаполис) в В-город, случайно выбирается одна и помещается в первый ряд ЧК, три других удаляются из игры. Оставшиеся 20 ЧК выкладываются в случайном порядке под первым рядом: во второй ряд две, в третий три и т. д.

1. Игрок с приоритетом *обязан* выставить на аукцион ЧК *из самого нижнего непустого ряда*. Начальная ставка может быть нулевой, ставки обязаны быть кратны \$5 и могут превышать номинальную стоимость ЧК.
2. Игроки по кругу пасуют или перебивают предыдущую ставку, пока не останется один не спасовавший; вернуться в аукцион за конкретную ЧК нельзя. Победитель аукциона платит в Банк всю сумму своей выигравшей ставки; Посевной Фонд *отсутствует*.
3. Если у ЧК, соседствовавшей в ряду с только что разыгранной, нет соседа и с противоположной стороны, она удаляется из игры.
4. Приоритет переходит к игроку слева от победителя аукциона (т. е. может остаться на месте).

Аукцион заканчивается, когда опустеют все ряды ЧК.

## Новые Частные Компании

### Loan Shark \$60

Компания, в капитал которой вносится эта ЧК, получает из банка \$60, но обязана платить по \$10 на шаге выплаты процентов в каждом ОР. Остаётся активной до конца партии, если только компания, ей владеющая, не приобретается Банком (а не другой компанией) на ликвидационном аукционе.

### Ponzi Scheme \$100

Делает ничего.

### Inventor \$70

Компания-владелец получает из банка \$10 × *тип-поезда* при входе в игру первого поезда каждого типа, кроме П2+.

### Scrapper \$40

Компания-владелец получает из банка компенсацию за каждый *свой* устаревший поезд (но не за сброшенные из-за превышения лимита): по \$30 за П2 и П2+, по \$75 за П3 и по \$150 за П4.

В первом тираже ААГ на обороте этой карты по ошибке напечатан не тот текст, можно скачать вставку в протектор.

### Golden Parachute \$100

Президент компании-владельца получает из банка \$100, если владельцем этой ЧК становится компания, президентом которой является другой игрок, или же она сбрасывается в Банк при ликвидации компании-владельца. В первом случае ЧК не закрывается и т. о. может принести по \$100 нескольким (бывшим) президентам.

### **Station Subsidy \$70**

Компания-владелец получает из банка \$50 при преобразовании в среднюю или крупную компанию. ЧК при этом не закрывается и т. о. может неоднократно принести по \$50, в т. ч. разным компаниям.

### **Buffalo Rail Center \$40**

### **Toledo Industry \$40**

### **Indianapolis Market \$40**

Компания-владелец может выложить специальный жетон В-города соответственно в Буффало, Толедо (с уплатой дополнительных \$20 за сложный рельеф, как при обычном строительстве) или Индианаполисе вместо обычного жёлтого жетона города на этапе прокладки путей своего хода. При этом изо всех соседних клеток удаляются (выходят из игры) ранее выставленные в них маркеры ранчо, позволяя в дальнейшем делать там замены<sup>iii</sup>. Это действие считается выкладыванием жёлтого жетона, но не требует соединения со станцией компании. Клетка этого города не является зарезервированной: любая компания может выложить там обычный жёлтый жетон города и в этом случае город будет считаться обычным до конца игры.

### **Express Track \$30**

Компания-владелец обязана платить по \$10 за своё *первое* действие по прокладке путей в ОР. Если она выполняет это действие (и платит \$10), второе действие прокладки путей для неё бесплатно. Комбинация этой ЧК с ЧК Efficient Track делает оба действия прокладки путей в ОР бесплатными для компании-владельца (с точностью до сложного рельефа).

### **Efficient Track \$40**

Компания-владелец может совершать своё *второе* действие по прокладке путей в ОР за \$10 вместо \$20. Комбинация этой ЧК с ЧК Express Track делает оба действия прокладки путей в ОР бесплатными для компании-владельца (с точностью до сложного рельефа).

### **Country Ranch \$30 /**

### **Rural Ranch \$60**

Компания-владелец получает соответственно один или два маркера ранчо. Когда она выкладывает жёлтый жетон путей в пустую клетку, находящуюся к западу от всех клеток с горами в той же строке, соседствующую с клеткой города (но не В-города) либо внешним направлением (кроме Чикаго и Атланты), причём так, что путь, добавляемый на поле этим действием, либо непосредственно соединяется с каким либо городом или внешним направлением, либо может быть соединён с каким либо из соседних городов впоследствии, она может поместить в эту клетку один маркер ранчо. Жёлтый жетон с маркером ранчо до конца игры нельзя заменить. Прибыль с маршрута, проходящего через клетку с ранчо, увеличивается на \$10 *для всех компаний* до конца игры. Ранчо не считается пунктом назначения и маршрут не может начинаться или заканчиваться ранчо.

## Примечания

---

<sup>i</sup> Условно потому, что единственным ограничением является предел числа займов, которые компания может взять, равный её «размеру в акциях». Максимальное число станций (8) и лимит на количество поездов (зависит от Фазы) одинаковы для всех компаний.

<sup>ii</sup> Это может произойти как в результате покупки игроком акции для закрытия короткой позиции, так и в результате слияния двух средних компаний, по акциям которых у него были открыты противоположные позиции.

<sup>iii</sup> Очевидно (и подтверждено в 18xx Slack), что использование оригинальной ЧК Pittsburgh Steel Mill оказывает аналогичное воздействие на маркеры ранчо, выставленные ранее в соседние с Питтсбургом клетки.