

1846 The Race for the Midwest

По сюжету игрокам предлагается поучаствовать в строительстве железнодорожной инфраструктуры Среднего Запада США в период, охватывающий вторую половину XIX и первую треть XX века. Игроки действуют одновременно и как инвесторы, вкладывающие деньги в железнодорожные компании, и как управляющие этих компаний, а побеждает обладатель наибольшего капитала на момент окончания игры. Интересно, что игра опирается на реальные исторические факты – правила наспигованы историческими справками как по сюжету игры в целом, так и по конкретным пунктам правил.

Часть I – Краткий обзор правил «от конца к началу»

Условие окончания игры и определение победителя

В начале игры в банк помещается фиксированная сумма денег. По её исчерпанию игра заканчивается, победителем становится игрок, обладающий на этот момент наибольшим *капиталом*. Капитал игрока составляют наличные *деньги* и портфель *акций* железнодорожных компаний, оценённый по *котировкам* на момент окончания игры.

Ход игры

Игра идёт циклами по три *раунда*: за одним *фондовым* (Stock Round) следует два *операционных* (Operating Rounds). Типичная партия укладывается в пять-шесть таких циклов.

В фондовом раунде игроки действуют как акционеры – основывают железнодорожные компании, инвестируют в них свои денежные средства, покупают и продают их акции. В операционных раундах действующими лицами являются уже не игроки, а компании – они прокладывают пути между городами, строят станции, покупают поезда, ставят их на маршруты, получают прибыль и принимают решения о дивидендных выплатах акционерам. Третьи лица: миноритарные акционеры, пассажиры, поставщики поездов, подрядчики, прокладывающие пути, и т.д. коллективно представлены *банком*.

Компании, естественно, не самостоятельны в выборе своих действий в операционных раундах. По итогам каждого фондового раунда для каждой из действующих компаний определяется игрок, который будет единолично решать, какие действия она выполнит в двух ближайших операционных раундах – *президент* компании. При этом один игрок может как оказаться президентом одновременно нескольких компаний, так и вообще не быть президентом ни одной компании, выполняя в двух следующих ОР роль наблюдателя или, если угодно, пассивного инвестора.

Прирост капитала

В начале игры всем игрокам выдаётся из банка по \$400, которые они в первом фондовом раунде инвестируют в одну или несколько компаний по своему выбору. Деньги на руках у игрока не приносят прибыли, поэтому в большинстве случаев игроки в ближайшем же фондовом раунде реинвестируют *дивиденды*, полученные в операционных раундах, в акции. Игрок также может получить деньги, продав акции из своего портфеля, но, как правило, он немедленно вкладывает их в акции других компаний. Целью таких действий может быть как простая ребалансировка портфеля, так и перехват контроля над «хорошей» компанией. К концу игры стартовый капитал игрока увеличивается в среднем примерно в пятнадцать-двадцать раз, причём больше половины его в итоге приходится на акции.

Важный момент: Деньги игроков-акционеров и компаний разделены. Капитал компаний не учитывается при расчёте капитала игроков. За исключением одного специального случая, ни президент, ни прочие акционеры не могут ни внести, ни привлечь средства

непосредственно в капитал компании, у которой не осталось собственных акций на балансе. Умение форсировать наступление такого случая *с выгодой для себя* – признак мастерства. Непосредственный вывод средств из капитала компаний возможен в строго ограниченном объёме и только в начальных фазах игры.

Котировки акций отслеживаются в *таблице котировок*. Они меняются как в ходе и по итогам торгов в фондовых раундах, так и по результатам хозяйственной деятельности компаний в операционных раундах, а точнее, в зависимости от сумм, направленных на выплату дивидендов.

Разберём пример из официальных правил:

На начало самого первого операционного раунда акции компании NYC (New York Central) стоили \$80 за акцию. В этом раунде компания не выплатила дивидендов, поэтому по его итогам котировки снизились до \$70/акцию. Однако уже во втором ОР размер выплаченных дивидендов в \$19 на акцию поднял котировки до \$90. Таким образом, каждые \$80, вложенные игроками в NYC в первом фондовом раунде, превратились в \$109 – прирост капитала более 35%!

К концу игры самые прибыльные компании выплачивают по 60-70 и более долларов на акцию, а котировки их акций доходит до \$300-400 и выше, *но это не обязательно те же самые компании, что приносили максимальный доход своим акционерам в её начале*. Грубо говоря, чтобы выиграть, нужно вложить свой стартовый капитал в компании, которые выплатят наибольшие дивиденды *в ближайшее время*, а потом, *возможно*, перераспределить выросший капитал в акции тех компаний, которые обладают наибольшим *потенциалом роста котировок к окончанию игры* и/или выплатят самые высокие дивиденды в последних раундах. (Во многих играх семейства, включая классическую 1830, это, однако, не сработает – основной выигрыш в них достигается за счёт манипуляций с акциями в фондовых раундах, во всяком случае, опытными игроками. 1846 относится к т.н. «операционным» играм, в которых результаты хозяйственной деятельности компаний имеют определяющее значение).

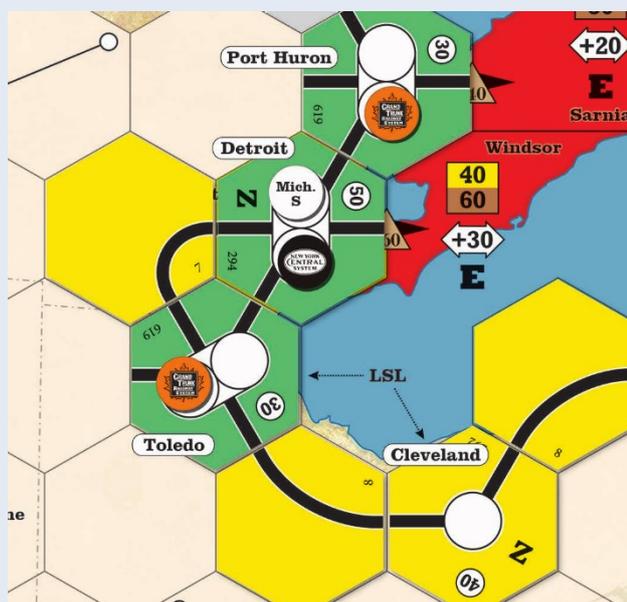
Основная механика: получение и распределение прибыли компаниями

Действующая компания владеет одним или несколькими *поездами* и имеет *станции* в одном или нескольких *городах*, связанных железнодорожными путями. В свой ход компания составляет *маршруты* для своих поездов, стараясь максимизировать прибыль. Сеть путей является общей, но станции определяют, какие её участки компания может включать в свои маршруты. Полученную прибыль компания может либо оставить себе, либо выплатить её всю в виде дивидендов, либо оставить себе половину, а остальное пустить на дивиденды; округление в последнем случае делается в пользу акционеров.

В общем случае в каждый момент игры часть акций компании находится на руках у игроков, часть на фондовом рынке (у миноритарных акционеров) а оставшиеся, т.н. *казначейские* акции – в собственности компании. Дивиденды на все акции начисляются на общих основаниях, т.е. их получают соответственно игроки, банк и сама компания.

Продолжим разбирать пример из правил:

Для начала необходимо сделать некоторые пояснения. Маршрут должен включать хотя бы один город со станцией компании. Прибыль от маршрута определяется как сумма прибылей от входящих в него *пунктов следования* – городов и *внешних направлений* – и, возможно, дополнительных бонусов. *Длина маршрута*, определяемая как количество входящих в него пунктов следования, ограничена *типом поезда*. Например, поезд типа 2 можно поставить только на маршрут между двумя городами или между городом и внешним направлением, а маршрут для поезда типа 3/5 может включать в совокупности от двух до *пяти* пунктов следования, но прибыль принесут максимум *три* из них, причём в числе этих трёх должен хотя бы один город со станцией компании. Осложняющие обстоятельства: (а) никакие два маршрута одной компании в данном ОР не могут включать в себя один и тот же *участок пути*, но могут включать в себя один и тот же пункт следования, и (б) маршрут компании не может проходить *сквозь* город, в котором все места под станции уже заняты жетонами других компаний, но может начинаться и/или заканчиваться в таких городах.



Итак, компания NYC имеет станцию в Детройте (чёрный жетон с белым овалом), три поезда типа 2 и один поезд типа 3/5. Суммы прибыли проставлены рядом с городами в белых кружках, а в обозначенных красным цветом зонах внешних направлений – в жёлтых и-коричневых прямоугольниках (в данном примере берётся сумма из жёлтого).

В данном случае оптимальным для NYC будет поставить один 2-поезд на маршрут Детройт-Тоledo, что принесёт ей \$80 прибыли, другой такой же поезд пустить из Детройта в Порт-Гурон ещё за \$80, третий – из Детройта в Виндзор за \$90, а поезд типа 3/5 – из Детройта в Тоledo по второму пути между этими городами, и далее в Кливленд в общей сложности за \$120. Итого общая прибыль компании составит \$370.

В рассматриваемом примере компания приняла решение пустить на дивиденды половину прибыли, поэтому каждый акционер и получил только по \$19 на акцию, в том числе президент получил \$57 на три свои акции, по \$19 получили два игрока, владеющие одной акцией каждый, и сама NYC на одну свою казначейскую, а \$76, приходящиеся на акции на фондовом рынке, вернулись в банк. Удержанные \$180 поступили в распоряжение компании, которая, таким образом, в этом ОР получила в общей сложности \$199. Поскольку дивидендная доходность (к текущей котировке в \$70) составила более 20%, котировка акций компании поднялась на два шага.

(Заметим также, что компания GT не может назначить поезд на маршрут Порт-Гурон-Детройт-Тоledo, т.к. Детройт полностью занят станциями других компаний, но может построить объезд и/или проложить до трёх маршрутов от Детройта через свои станции.)

Стартовый капитал компании

Операционных расходов компании не несут. Капитальные затраты сводятся к прокладке путей, строительству станций и приобретению поездов (которые имеют свойство устаревать и требовать замены). Однако на момент начала игры все деньги, кроме стартового капитала игроков, находятся в банке, а у компаний на балансе нет ни денег, ни имущества, кроме десятка собственных акций. Откуда же у компании берётся стартовый капитал?

На самом деле в игре изначально присутствует лишь *возможность основать компанию* и тем самым ввести её в игру. Основывает компанию игрок, который первым решил вложить в неё деньги. Он устанавливает цену первичного размещения её акций, покупает две акции из десяти и автоматически становится президентом компании. Выручку от размещения акций получает не банк, а компания. Кроме того, в операционном раунде компания может разместить всё ещё имеющиеся у неё на балансе акции на открытом рынке, выручив за них дополнительные средства.

Вернёмся к примеру из правил. В первом фондовом раунде один из игроков установил цену первичного размещения компании NYC равной \$80 и купил т.н. *президентский сертификат* на две акции за \$160. Затем он купил ещё одну акцию и каждый из двух оставшихся игроков тоже купил по одной акции. Таким образом, по итогам ФР1 у NYC на балансе осталось пять акций и \$400. В первом операционном раунде эта компания, в лице президента, разместила ещё четыре из этих пяти акций на рынке по \$70 (размещение происходит с дисконтом к текущим котировкам), доведя свою денежную позицию до \$680, а затем потратила \$40 на прокладку путей и \$400 на те самые четыре поезда – три типа 2 и один типа 3/5. В итоге на начало второго ОР у NYC имелось \$240, одна казначейская акция и четыре поезда.

Фазы игры

В игре четыре *фазы*, смена которых моделирует развитие технологий строительства путей и подвижного состава. Фазам соответствуют поезда разных типов, причём общее количество поездов в фазах I-III ограничено. В первой фазе компаниям доступны только поезда типа 2 и поезд из фазы II нельзя купить, пока они не закончатся. С покупкой первого поезда типа 3/5 или 4 наступает фаза II и т.д. Максимальное количество поездов, которыми может владеть компания, от фазы к фазе уменьшается, а поезда из фаз I и II *устаревают* и *идут на слом* с наступлением фаз III и IV соответственно.

Кроме набора доступных к покупке поездов и ограничений на размер парка, от фазы к фазе меняются правила прокладки путей. В фазе I компании могут только прокладывать новые пути из набора плиток с жёлтым фоном. В фазе II у них появляется возможность добавлять на клетки новые пути, меняя жёлтые плитки на зелёные. В фазе III становятся доступны коричневые плитки с ещё более сложными конфигурациями путей, и, наконец, в фазе IV — серые.

Частные компании

У каждой компании есть свой *базовый город*, в котором она бесплатно размещает свою первую станцию и от которого начинает прокладывать пути. Скажем, у той же NYC базовым городом является Эри (а у Erie Railroad, внезапно, Саламанка). С учётом того, что ни поле, ни особые свойства компаний от игры к игре не меняются, а \$400 достаточно, чтобы гарантировать «пожизненное президентство», первый игрок получил бы преимущество, основав NYC или другую сильную компанию, а последнему игроку пришлось бы выбирать компанию из самых слабых, либо играть роль чистого инвестора.

На этот случай в большинстве игр семейства 18xx, если не во всех, присутствует механизм, который не только нивелирует преимущества очередности хода, но и добавляет целое дополнительное измерение в пространство тактик, а то и стратегий – т.н. *частные компании*

(private companies). Компании же, о которых шла речь до сих пор, называются, соответственно, публичными (public companies) или, как в 1846, *корпорациями* (corporations).

Как правило, игроки обязаны раскупить все частные компании в самом начале игры, ещё до первого фондового раунда, а по ходу операционных раундов корпорации *выкупают* их у игроков – это и есть тот самый единственный способ вывести часть капитала из корпорации. В большинстве игр семейства 18xx начальное распределение производится путём аукциона, который считается одним из самых сложных элементов этих игр, но автор 1846 решил сделать игру более дружественной к новичкам и заменил аукцион отбором. Кроме того, выводимые из корпораций путём выкупа частных компаний объёмы капитала в этой игре не столь велики, как в некоторых других играх семейства. Тем не менее, частные компании вносят в игру существенное разнообразие.

Обычно частные компании приносят небольшой фиксированный доход своему владельцу (игроку или корпорации) и дают выкупившей их корпорации какое-то дополнительное преимущество: экономию при прокладке путей, бонус от определённых маршрутов, дополнительную станцию в выгодном месте, и т.д.

Конкретно в 1846 среди них имеются также две *независимые железные дороги* (НЖД), у каждой из которых есть одна станция в её базовом городе, один поезд типа 2 и небольшой капитал. До выкупа НЖД действует в операционных раундах как самостоятельная бизнес-единица – прокладывает пути, ставит свой поезд на маршрут, получает прибыль и делит её пополам с владельцем. Выкупившая её корпорация получает *дополнительную* станцию в базовом городе НЖД, её поезд и капитал.

При любом числе игроков на каждого приходится по две частные компании, но процесс их распределения устроен так, что у конкретного игрока в итоге может оказаться от одной до трёх, причём последним игроком быть несколько выгоднее, чем первым. Кроме того, цены частных компаний находятся в диапазоне от \$40 до \$140. Поэтому количество денег на руках у игроков в начале первого фондового раунда отличается, порой довольно существенно.

Одна частная компания, будучи выкуплена корпорацией, действует до конца игры, остальные прекращают своё существование с наступлением фазы III, однако свойства двух из них продолжают действовать вплоть до наступления фазы IV.

Часть II – Полное изложение основных правил

Идея игры. Игроки торгуют акциями железнодорожных корпораций (ЖК) и управляют ими с целью получения дивидендов и прироста стоимости акций. Игра заканчивается, когда в банке кончаются деньги; побеждает обладатель самого ценного инвестиционного портфеля, в который входят его наличные средства и акции, учтённые по текущим котировкам. Игра также может закончиться немедленно в случае банкротства всех игроков, кроме одного, но банкротства в 1846 настолько редки, что соответствующий раздел правил здесь не изложен.

Частные компании и терминология. Помимо ЖК, в игре присутствуют т.н. частные компании (ЧК), распределяемые между игроками на начальном этапе. В дальнейшем по ходу игры корпорации обычно выкупают ЧК у игроков. Большинство ЧК приносят владельцу небольшой фиксированный доход и дают выкупившей их корпорации какое-то уникальное преимущество. Однако среди них также есть две т.н. независимые железные дороги (НЖД), которые действуют почти как корпорации. **Поэтому ниже по тексту слово «компания», если перед ним нет слова «частная», означает, в зависимости от контекста, либо «ЧК, НЖД, или ЖК» либо «НЖД или ЖК».**

Структура. Игра начинается с распределения частных компаний (ЧК) между игроками путём отбора. На случай прочтения этого документа непосредственно перед началом игры, правила отбора и свойства частных компаний рассмотрены в части III, сразу после стартовых условий.

Основная же игра состоит из повторяющейся последовательности *раундов* двух типов:

- *Один фондовый раунд (ФР), в котором ходят игроки, за которым следуют*
- *Два операционных раунда (ОР), в которых действуют компании*

В **фондовом раунде** игроки покупают и/или продают акции ЖК по *текущим котировкам*. Котировки принимают фиксированные значения и отмечаются жетонами в таблице в верхней части игрового поля. (Если котировка акций какой-либо корпорации падает до нуля, она ликвидируется. Это довольно редкий случай, поэтому рассмотрен в одноимённой части IV.)

В ФР ходят игроки, начиная с обладателя карты Priority Deal и далее по часовой стрелке. ФР заканчивается, когда все игроки последовательно спасуют.

В свой ход игрок, даже если он пасовал ранее по ходу этого ФР,

- *может* продать одну или более акций любых ЖК из своего портфеля, а *затем*
- *может* купить один сертификат акций ЖК (обычный на одну акцию или президентский на две),

именно в этом порядке, с учётом ограничений.

Игрок, который в свой ход не продал и не купил ни одной акции, считается спасовавшим.

При **покупке акций**, игрок выбирает *один* из трёх вариантов, с учётом ограничений:

- *Основать ЖК:* Игрок выбирает начальную цену акций корпорации в диапазоне от \$40 до \$150 (выделен рамкой) и отмечает её соответствующим жетоном в таблице котировок, берёт себе её планшет со жетонами станций и сертификатами акций, помещает один жетон в домашний город корпорации, уплачивает ей (помещает на её планшет) стоимость *двух* акций и берёт себе президентский сертификат. Остальные сертификаты остаются на планшете – это *казначейские* акции.
- Купить у корпорации одну её казначейскую акцию по текущей котировке.

- Купить одну акцию на фондовом рынке (область Stock Market на игровом поле) по текущей котировке, уплатив соответствующую сумму в банк.

Смена президента. Если после покупки у игрока становится больше акций ЖК, чем у её действующего президента, он *немедленно* обменивает два обычных сертификата её акций на президентский и становится новым президентом.

Ограничения на покупку акций:

- Игрок не может владеть более чем 60% акций одной корпорации.
- Общее число *сертификатов* (не акций) на руках у одного игрока лимитировано, причём карточки ЧК тоже являются сертификатами. Лимит зависит от числа игроков и корпораций, ещё не *вышедших из игры*. Игрок, достигший лимита по числу сертификатов, *не может* купить ещё один, даже если бы это привело к смене президента и обмену двух его обычных сертификатов на президентский. Если после смены президента у бывшего президента в итоге оказывается больше разрешённого числа сертификатов, он *обязан* в свой ближайший ход продать один или более сертификатов.
- Игрок, который ранее по ходу текущего ФР продал хотя бы одну акцию данной ЖК, до конца этого ФР уже *не может* покупать её акции.

При **продаже акций**, игрок может продать любое число акций любых ЖК из своего портфеля на фондовый рынок по текущим котировкам, с учётом ограничений. Деньги игроку выплачивает банк.

Смена президента. Если после продажи акций президентом корпорации оказывается, что другой игрок владеет большим количеством её акций, этот другой игрок немедленно обменивает два обычных сертификата на президентский и становится новым президентом этой корпорации. Если таких игроков несколько, президентом становится тот из них, у кого больше акций, а при равенстве – ближайший по часовой стрелке от бывшего президента.

Если действующий президент корпорации хочет, или в силу ограничений обязан, оставить себе одну её акцию, он сначала обменивается сертификатами с игроком, который станет новым президентом, как описано выше, а затем продаёт акции.

Ограничения на продажу акций:

- В результате продажи на фондовом рынке не должно оказаться более 50% акций одной корпорации.
- Только президент может продавать акции корпорации в том же ФР, в котором она была основана.
- Президент корпорации не может продать все её акции, или все, кроме одной, если ни у какого другого игрока нет хотя бы двух её акций, т.е. некому стать её президентом.

Немедленно *после* продажи одной или нескольких акций президентом корпорации, текущая котировка её акций понижается на *один шаг*, *независимо от числа* проданных президентом акций.

Окончание фондового раунда. ФР заканчивается после того, как все игроки последовательно спасуют. В этот момент:

- Карту Priority Deal получает игрок, следующий по часовой стрелке за тем, кто последним купил и/или продал акции в этом ФР (если сделок не было, карта не передаётся).

- Котировки акций корпораций, сертификаты которых остались на фондовом рынке, *понижаются* на один шаг, а корпораций, на 100% принадлежащих игрокам – *повышаются* на один шаг (изменения происходят в порядке убывания котировок – см. ниже).

Операционный раунд. Действуют каждая ЧК и каждая корпорация.

Последовательность действий в ОР:

1. Игроки и корпорации, владеющие частными компаниями, которые приносят фиксированный доход, получают из банка соответствующие суммы. Игрок (но не корпорация), владеющий Steamboat Company, может переместить её маркер.
2. Действуют независимые железные дороги, *если* они ещё в игре: *сначала* Michigan Southern, *а затем* Big 4, именно в этом порядке.
3. Действующие корпорации, хм, действуют в порядке, определяемом котировками.

Порядок хода корпораций. За исключением самого первого ОР игры, корпорации действуют в порядке *убывания* котировок акций. Если у двух корпораций котировки совпадают, первой действует та, котировка которой приняла своё текущее значение раньше по ходу игры. Для отслеживания этого порядка жетоны корпораций внутри одной клетки таблицы котировок упорядочивают сверху вниз по мере поступления.

Исключение: Только в самом первом операционном раунде, корпорации действуют в порядке *возрастания* котировок акций. При равенстве котировок применяется обычное правило «сверху вниз». Начиная со второго ОР, следующего немедленно за первым, и до конца игры используется обычный порядок.

Последовательность действий корпорации в ОР. В свой ход корпорация:

1. *Может* разместить казначейские акции на фондовом рынке, пополнив свои оборотные средства, или направить излишек таковых на выкуп акций с фондового рынка.
2. *Может* проложить железнодорожные пути в одной или двух клетках поля и/или разместить одну станцию (в любом порядке).
3. Назначает поезд(а) на маршрут(ы) и получает от них прибыль (обязательно, *если* у неё есть хотя бы один поезд и маршрут).
4. Распределяет, при наличии, полученную прибыль – удерживает её всю на своём балансе, выплачивает акционерам или удерживает половину; см. ниже. Котировка её акций изменяется соответствующим образом.
5. *Может* купить один или несколько поездов (а если у неё нет ни одного, *обязана* купить хотя бы один.) **Важно:** требование о наличии у корпорации поезда на конец хода может обернуться проблемами для её президента.

Кроме того, корпорация *в любой момент своего хода* может выкупить одну или несколько ЧК у игроков по цене от \$1 до номинальной, а также использовать свойства любой ЧК, которой она владеет, в том числе только что выкупленной, если это не противоречит другим правилам.

НЖД выполняют только действия (2)-(4), с точностью до того, что у них нет дополнительных станций и они всегда выплачивают владельцу половину прибыли.

Размещение и выкуп акций. В начале своего хода, корпорация *может*:

- Привлечь денежные средства, *разместив* одну или более своих казначейских акций на фондовом рынке. Размещение акций происходит *с дисконтом*, т.е. по цене на один шаг *ниже* текущей котировки. Сертификаты помещаются в область Stock Market на игровом поле, а корпорация получает из банка деньги.

Ограничение: В результате размещения количество акций корпорации на фондовом рынке *не должно* оказаться больше количества акций, принадлежащих игрокам.

- Направить излишек денежных средств на *выкуп* своих акций с фондового рынка. Выкуп производится *с премией* – по цене на один шаг *выше* текущей котировки. Корпорация уплачивает соответствующую сумму в банк и забирает сертификаты с игрового поля на свой планшет.

Котировка акций корпорации при этом не изменяется.

Прокладка путей. В свой ход компания *может* выложить на поле одну или две плитки с фрагментами железнодорожных путей – либо жёлтую плитку на пустую бежевую клетку, либо заменить выложенную ранее (в т.ч. в этот же ход) *или* напечатанную на поле жёлтую плитку на зелёную, зелёную – на коричневую, или коричневую – на серую. Замена возможна, только если до этого уже был куплен поезд соответствующего цвета (см. раздел *Фазы игры*). Серые плитки, включая напечатанные на поле, заменить нельзя.

Замечание: Игроки могут ускорить или замедлить игру, покупая или не покупая поезд нового типа. Покупка первого такого поезда имеет ряд последствий помимо расширения ассортимента доступных плиток.

Есть несколько типов плиток – плитки с перегонами (без городов), «городские» с местами под станции, плитки больших городов (помечены буквой «Z»), и специальные плитки для клетки Чикаго (D6). Тип укладываемой плитки должен совпадать с типом клетки поля. Если жёлтые плитки с перегонами (№№7, 8 и 9) закончатся, можно изготовить дополнительные вручную, количество остальных плиток фиксировано, однако заменённую плитку можно использовать повторно в другой клетке поля.

В свой ход компания может выложить на поле одну или две плитки, но в последнем случае одна из них должна быть жёлтой (иначе говоря, разрешена только одна замена плитки в ход). Можно выложить жёлтую плитку и тут же заменить её на зелёную. Выкладывание зелёной плитки в жёлтую клетку поля (C15, D6, D20, G19) считается заменой.

При замене все ранее проложенные пути должны сохраняться. Замена может только добавить новые пути, или, по крайней мере, увеличить ценность города.

Хотя бы один из *добавляемых* участков на обычной (не «городской») плитке должен быть *соединён* со станцией выкладываемой её компании. Для «городской» плитки достаточно, чтобы сам город был соединён с такой станцией.

Критерий соединённости: возможность провести поезд типа «бесконечность» от какой-либо станции компании до данного участка пути или пункта следования, не двигаясь задним ходом, не пересекая дважды одну и ту же границу между клетками поля и не проходя через города, *полностью* занятые станциями других компаний.

Никакие участки пути *не должны* вести «в никуда» - в край поля, воду (полностью голубую клетку) либо границу красной области внешних направлений или серой клетки поля, к которой с другой стороны *не подходят* пути. Это ограничение, в частности, не позволяет заменить зелёную плитку на коричневую в городах Порт-Гурон (B16), Саут-Бенд (C9), Спрингфилд (G3), и Уилинг (G19).

Размещение каждой плитки (в том числе при замене) обходится компании в \$20, за следующими исключениями:

- **Горные работы:** Внутри некоторых клеток поля (C15, F18 и др.) указана повышенная стоимость выкладывания *жёлтой* плитки в такую клетку. Последующие замены стоят \$20.
- **Мосты, перевалы, тоннели:** На границах некоторых клеток (напр. C15 и C17, F19 и G20 и т.д.) указана *дополнительная* стоимость плитки, выкладывание которой *соединит* пути через эту границу. На стоимость дальнейших замен это не влияет.

Стоит обратить особое внимание на Детройт (C15), в котором первая замена может стоить и \$40 и \$100, в зависимости от того, появляется ли в результате путь в Виндзор.
- Корпорация **Illinois Central** может бесплатно выложить жёлтые плитки в клетках E5, F6, G5, H6 и J4. Остальным компаниям это обойдётся в \$20.

Размещение станций. Корпорация бесплатно размещает одну станцию в своём стартовом городе прямо в момент своего основания по ходу ФР, и *может* размещать дополнительные по ходу ОР. Размещённые компанией станции определяют:

- На какие маршруты компания может назначить свои поезда
- Где и какие пути она может проложить
- В каких городах она может разместить дополнительные станции.

Кроме того, поскольку соединение через город, *полностью* занятый станциями других компаний, невозможно, станции также *мешают* другим компаниям составлять маршруты, прокладывать пути и размещать станции. (**Замечание:** маршрут может начинаться или заканчиваться в таком городе, но не может проходить *сквозь* него.)

Если у корпорации ещё остались станции, она *может* по ходу одного ОР разместить одну из них в каком-либо городе на свободном месте, которое не *зарезервировано* за другой корпорацией. Этот город должен быть *соединён* с одной из существующих станций корпорации.

Прокладывать пути и размещать станцию можно в любом порядке, в том числе можно разместить станцию после первой укладки/замены плитки из двух (и это может быть важно). У одной корпорации не может быть две или более станций в одном городе. В большинстве случаев размещение станции стоит \$80.

(У четырёх корпораций есть специальные свойства, меняющие правила размещения станций. Кроме того, корпорации могут по ходу игры получить дополнительные станции в трёх конкретных городах. Подробности позже.)

Назначение поезда на маршрут. Маршрут обязан включать хотя бы один город со станцией компании и ещё хотя бы один соединённый с ним *пункт следования* (город или внешнее направление). Он может начинаться или заканчиваться в городе, полностью занятом станциями других компаний, но не может проходить такой город *насквозь*.

- *Длина маршрута* — это количество входящих в него пунктов следования, число клеток поля не имеет значения. Обычные поезда (типов «2», «4», «5» и «6») можно назначить на маршрут не более чем соответствующей длины. Поезд «дробного» типа («3/5», «4/6» или «7/8») можно назначить на маршрут длиной вплоть до второго, большего числа, т.е. включающий 5, 6 или 8 пунктов следования.
- Один маршрут *не может* включать один и тот же пункт следования дважды. В частности, это касается Чикаго, хотя на его плитках и нарисованы четыре отдельных места для станций.

- Маршрут *не может* вести из одного *восточного* (помеченного буквой “E”) внешнего направления в другое, однако маршруты между Сент-Луисом и Чикагскими Направлениями, которые помечены “W”, разрешены. Холланд (B8) и Луисвилль (J10) не являются ни восточными, ни западными.
- Поезд *не может* разворачиваться на «стрелках», например, на плитке #24 или пересекать границу каких-либо двух клеток дважды.
- На «городских» клетках/плитках прибыль обозначена числами в белых кругах, а в областях внешних направлений – в прямоугольниках, жёлтых, если ещё не был куплен ни один коричневый поезд, и коричневых в противном случае.
- Базовая прибыль от маршрута равна сумме прибылей от *учтённых* пунктов следования. Обычные поезда учитывают все пункты следования своих маршрутов, «дробные» - не более, чем первое, меньшее число в типе поезда – т.е. не более 3, 4 или 7 соответственно. При этом хотя бы в одном из *учтённых* городов *должна* быть станция компании.
- Если маршрут соединяет *и учитывает* восточное («E») и западное («W») внешние направления, к базовой прибыли добавляется сумма чисел в двойных стрелках (*восточно-западный бонус*). Про дополнительные бонусы будет сказано позже.

Назначение нескольких поездов на маршруты. Корпорация, владеющая несколькими поездами, *должна* выбрать отдельный маршрут для каждого из них.

В одном ОР несколько маршрутов одной корпорации *могут* включать (и учитывать) один и тот же пункт следования, но *не могут* проходить через одну и ту же точку путей. Например, только один маршрут может проходить по клетке, в которую выложена плитка №24 и только один маршрут может включать Чикагские Направления, но через плитки №16-22 могут проходить как один маршрут дважды, так и два разных маршрута.

Распределение прибыли. *Прибыль* компании равна сумме прибылей от всех её маршрутов, но *не* включает доход от ЧК, которыми она владеет. Прибыль корпораций отмечается жетонами на соответствующем треке. После подсчёта, корпорация должна распределить прибыль одним из трёх способов:

- Выплатить всю прибыль своим акционерам в качестве дивидендов;
- Удержать всю прибыль на своём балансе; *или*
- Направить половину прибыли на дивиденды, а оставшуюся половину - на свой баланс. Округление при этом производится в пользу акционеров. Например, если прибыль составила \$370, корпорация выплачивает по \$19 на акцию и оставляет себе \$180.

Как при полной, так и при половинной выплате, дивиденды, приходящиеся на казначейские акции, поступают на баланс компании, а приходящиеся на акции, находящиеся на фондовом рынке – остаются в банке.

НЖД всегда выплачивает половину прибыли владеющему ей игроку, а вторую половину оставляет у себя на балансе.

Изменение котировок. После выплаты (или невыплаты) дивидендов котировка акций корпорации изменяется в соответствии с соотношением между общей суммой выплат (включая выплаты на баланс и в банк) и её текущей котировкой. См. таблицу на игровом поле и в *Поминальнике*.

Покупка поездов. Каждая действующая корпорация *обязана* иметь хотя бы один поезд на момент завершения своего хода в каждом ОР. Она может купить либо очередной, в порядке возрастания цветов, поезд у банка, либо любой ещё *не устаревший* поезд у другой корпорации, *если* её президент согласится его продать (что достигается легче, если один

игрок является президентом обеих корпораций). В редких случаях в банке может оказаться поезд предыдущего поколения.

Обычно корпорация покупает поезда за счёт собственных средств (но см. ниже).

- Банк продаёт поезда по ценам, обозначенным на карточках поездов. Все зелёные, коричневые и серые поезда могут быть куплены в одной из двух конфигураций – обычной и «дробной», цены которых отличаются. Изменить конфигурацию поезда после покупки нельзя.
- Корпорация может покупать поезда у других корпораций по *любым* ценам, начиная от \$1 за поезд. **Замечание:** В свой ход корпорация *не может* продать поезд, только купить.
- Количество поездов у одной корпорации ограничено. Корпорация, достигшая текущего лимита на число поездов, *не может* купить ещё один. (Это называется “train tight” или “train-locked”.) **Исключение:** Устаревшие поезда (см. ниже) находятся вне лимита. Корпорация, у которой оказалось больше поездов, чем текущий лимит, обязана вернуть лишние в банк без какой-либо компенсации. Это именно тот редкий случай, когда в банке может оказаться поезд предыдущего поколения.

Фазы игры и устаревание поездов. Как упоминалось ранее в контексте прокладки путей, покупка какой-либо корпорацией первого поезда очередного цвета меняет правила игры, символизируя развитие технологий с течением времени. Эти изменения кратко перечислены в разделе «Фазы игры» в Поминальнике.

- В частности, в момент покупки первого коричневого поезда *устаревают* жёлтые поезда, а в момент покупки первого серого поезда устаревают зелёные поезда. Карточки устаревших поездов поворачивают на 90 градусов для заметности.
- Устаревший поезд может быть назначен на маршрут ещё один раз, после чего он *идёт на слом* (удаляется из игры). **Исключение:** устаревшие жёлтые поезда идут на слом *немедленно* в момент покупки первого серого поезда, даже если они ещё не были назначены на маршрут после устаревания. Такое редко, но случается.
- Устаревшие поезда нельзя купить, и они не входят в лимит на число поездов.

Обязательная покупка поезда. Если корпорация обязана купить поезд, но у неё недостаточно средств для покупки поезда у банка и она не смогла договориться с другой корпорацией о покупке поезда у неё, она *обязана* купить поезд у банка, возможно, с использованием личных средств своего президента:

- Прежде всего корпорация, оказавшаяся в такой ситуации, обязана продать максимально возможное число казначейских акций по особым правилам, невыгодным для корпорации. (Поэтому, как правило, корпорация продаёт акции ещё в начале своего хода по обычным правилам, так что особые правила здесь не рассматриваются.)
- Корпорация обязана купить очередной поезд у банка, если только её президент не обанкротился, пытаясь помочь ей сделать это.
- Корпорация может купить поезд более дорогой конфигурации *только* если она *не* может купить самый дешёвый из доступных поездов *без* использования личных средств президента
- Президент не может внести в капитал корпорации больше денег, чем необходимо для покупки одного поезда; если президент внёс хотя бы \$1, после покупки поезда у корпорации на балансе должно остаться ровно \$0.
- Сначала президент вносит в капитал корпорации свои наличные денежные средства. Если этого оказывается недостаточно для покупки поезда, президент обязан продать

акции из своего портфеля, по тем же правилам, что и в ФР, с двумя дополнительными ограничениями:

1. Он должен остаться президентом *данной* корпорации (но может перестать быть президентом другой – это способ «скинуть» проблемную корпорацию по ходу ОР).
 2. Он не может продать больше акций, чем необходимо для финансирования покупки поезда.
- Если после всех возможных продаж денег президента и корпорации оказывается всё ещё недостаточно для покупки самого дешёвого поезда у банка, президент объявляется банкротом и выходит из игры. Банкротства в 1846 крайне редки, поэтому соответствующие разделы правил рассмотрены в части IV *Редкие случаи*.
 - Если в результате банкротства игрока у корпорации меняется президент, новый президент обязан немедленно купить для неё поезд и теоретически тоже может обанкротиться.

Окончание игры. Игра заканчивается в одном из двух случаев:

- Если в банке закончились деньги, текущий цикл (ФР-ОР-ОР) доигрывается до конца. Подсчёты обычно переносятся на бумагу или в электронную таблицу. Выигрывает обладатель наибольшего *состояния*, в которое входят наличные деньги на руках у игрока и стоимость его портфеля акций по текущим котировкам (ЧК в этот момент, как правило, уже закрыты). **Важно:** Деньги на балансе корпораций в подсчётах не участвуют.
- Немедленно, если все игроки, кроме одного, обанкротились. Побеждает, естественно, оставшийся игрок. Это, впрочем, случается крайне редко.

Часть III – Начало игры

Подготовка к игре

1. Если игроков меньше пяти:
 - Удаляются карты игроков с соответствующими номерами.
 - При игре вчетвером из каждой группы сертификатов ЧК и планшетов корпораций, помеченных одинаковым символом, случайным образом удаляется из игры один, в открытую. При игре втроём удаляются по два сертификата/планшета из каждой группы.
2. Карты игроков раздаются вслепую, игроки пересаживаются так, чтобы номера шли в порядке возрастания по часовой стрелке. (Обычно игрок, взявший на себя роль банкира, остаётся на месте, остальные пересаживаются.) Первый игрок получает карту Priority Deal.
3. В банк помещается \$6500, \$7500 или \$9000, соответственно для трёх, четырёх и пяти игроков.
4. Игроки получают по \$400 из банка.
5. На игровом поле размещаются: маркер фазы – на фазу I, маркер раунда – на «SR», жетоны НЖД – в их базовых городах, карточки поездов - согласно инструкциям на рынке подвижного состава. При игре втроём или вчетвером жетоны удалённых из игры корпораций размещаются в их базовых городах.

Распределение частных компаний

Игра начинается с распределения ЧК между игроками. Для этого карты игроков замешиваются в одну колоду с сертификатами участвующих в игре ЧК. Затем, начиная с *последнего* игрока и двигаясь *против* часовой стрелки, каждый игрок по очереди:

1. Берёт из колоды на руку *верхние* карты в количестве, равном числу игроков *и ещё две*. Если карт меньше - всю колоду.
2. Выбирает *одну* из взятых на руку карт и кладёт её перед собой лицом вниз.
3. Тасует оставшиеся карты и кладёт их *под низ колоды*.

Процесс продолжается, пока не кончится колода или пока очередной игрок не обнаружит, что в ней остались только карты игроков или ровно один сертификат ЧК, которую он *не хочет* покупать. Во втором случае игрок вскрывает карту; следующий игрок может либо купить эту компанию со скидкой в \$10, либо в свою очередь спасовать, увеличив скидку на \$10. Так продолжается, пока либо эта компания не будет куплена, либо её цена не упадёт до нуля, в последнем случае очередной игрок обязан взять её бесплатно.

Важный момент: У НЖД (**Michigan Southern** и **Big 4**) помимо цены есть *долг* перед банком, который покупатель обязан погасить. Этот долг *не* входит в цену, т.е. если последней в колоде осталась карта одной из этих компаний, максимальная фактическая скидка равна цене – долг покупателю придётся погасить в любом случае.

Затем все игроки вскрывают выбранные карты и уплачивают в банк стоимость выбранных ими ЧК. Карты игроков больше не потребуются, сертификаты купленных ЧК остаются у игроков. **Michigan Southern** и **Big 4** (а не их владельцы!) получают из банка свой стартовый капитал, равный их ценам без учёта долга, даже если одна из них была куплена со скидкой, свои поезда типа 2 и свои жетоны станций для размещения в Детройте (C15) и Индианаполисе (G9) соответственно.

И первый игрок начинает первый фондовый раунд.

Возможности частных компаний

В скобках после названия компании приведены её номинальная цена и фиксированный доход.

Прокладка путей и размещение станций

Выкупив одну из этих ЧК, корпорация может воспользоваться их специальными свойствами *в любой момент во время своего хода*, а не только на соответствующем шаге. Соединение с существующими станциями корпорации *не требуется*.

Michigan Central (\$40 / \$15) / **Ohio & Indiana** (\$40 / \$15): бесплатно уложить одну или две жёлтых плитки в зарезервированных клетках поля (B10 и B12 / F14 и F16). Если укладываются две плитки, участки путей на них должны соединяться. Клетки считаются зарезервированными только до момента выкупа соответствующей ЧК корпорацией или закрытия ЧК.

Lake Shore Line (\$40 / \$15): один раз бесплатно заменить плитку в Кливленде (E17) или Толедо (D14). Нельзя использовать до наступления фазы II.

Chicago & Western Indiana (\$60 / \$10): бесплатно разместить *дополнительный* (из резерва) жетон компании на зарезервированном месте в Чикаго. Не может быть использована, если у корпорации уже имеется станция в Чикаго. Место под станцию считается зарезервированным только до момента выкупа C&WI корпорацией или её закрытия.

Маршрутные премии

Meat Packing Company (\$60 / \$15): владеющая корпорация может разместить маркер этой ЧК в Чикаго (D6) *или* Сент-Луисе (I1), после чего *каждый* её маршрут, *учитывающий* этот пункт следования, будет приносить на \$30 прибыли больше. Это свойство продолжит действовать и в фазе III, для чего второй маркер остаётся на планшете корпорации, когда ЧК закрывается.

Steamboat Company (\$40 / \$10): владеющая корпорация может по ходу ОР поместить маркер этой ЧК в любом пункте следования с символом порта (B8, C5, D14, G19, I1), после чего *все* её маршруты, *учитывающие* этот пункт следования, принесут в этом ОР на \$20 больше за *каждый* символ порта (т.е. по \$40 в Холланде (B8) и Уилинге (G19)). Это свойство продолжит действовать и в фазе III, для чего второй маркер остаётся на планшете корпорации, когда ЧК закрывается.

Более того, в фазах I и II:

- Игрок, владеющий **Steamboat Company**, в начале каждого ОР (в момент получения дохода от ЧК) *может* поместить *или переместить* её маркер, а также *назначить* какую-либо корпорацию выгодополучателем, для чего используется второй маркер.
- Корпорация, владеющая **Steamboat Company**, также *может* перемещать её маркер между портами в свой ход, в любой момент до назначения своих поездов на маршруты.

Это даёт возможность двум корпорациям получить «портовый бонус» по ходу ОР, в котором та из них, что действует позже, выкупит эту ЧК.

(Моменты перемещения маркера нечётко определены в правилах версии GMT, вот [здесь](#) автор дал пояснения.)

Mail Contract (\$80 / \$0): владеющая корпорация получает бонус в \$10 с *каждого* пункта следования, входящего в один из её маршрутов, *в том числе с неучтённых*. Будучи выкуплена, *не* закрывается с наступлением фазы III и действует до конца игры.

Скидки

Tunnel Blasting Company (\$60 / \$20): владеющая корпорация получает скидку \$20 на все тоннели (обозначены коричневыми треугольниками), но не на мосты (синими).

Независимые железные дороги

Michigan Southern (\$60 + долг \$80) и **Big 4** (\$40 + долг \$60) действуют как мини-корпорации. Уже на начало первого ОР у них имеется по станции соответственно в Детройте (C15) и Индианаполисе (G9), по одному поезду типа 2, и денежные средства в размере номинальной цены (даже если одна из них была куплена со скидкой, банк доплачивает разницу). В начале ОР НЖД прокладывают пути, назначают свои поезда на маршруты, получают прибыль и делят её пополам с владельцем. НЖД не могут покупать поезда.

Корпорация, которая выкупает НЖД у владельца, получает её поезд и денежные средства на свой баланс и меняет её жетон на свой, *взятый из резерва*.

Важные моменты:

- Выкуп НЖД корпорацией, достигшей ограничения на число поездов, *запрещён*.
- Выкуп производится не более чем по номинальной цене (*без учёта долга*).
- Назначить поезд НЖД на маршрут в том же ОР, в котором она была выкуплена, *нельзя*.

Особые свойства корпораций

У большинства корпораций четыре жетона станций, один из которых всегда размещается в базовом городе. У **Pennsylvania Railroad** пять жетонов, а у **Grand Trunk** - всего три. У последней к тому же базовый город находится на отшибе, поэтому её обычно стараются комбинировать с одной из НЖД и/или C&WI.

У корпораций **Baltimore & Ohio**, **Erie**, **Illinois Central** и **Pennsylvania** имеются *зарезервированные места* под станции соответственно в городах Цинциннати, Эри, Централья и Форт-Уэйн. В фазах I-III хотя бы одно место в этих городах должно оставаться свободным, пока соответствующая корпорация не разместила там станцию. Размещение станции на «своём» зарезервированном месте обходится корпорации в \$40 вместо \$80, в том числе в фазе IV.

Кроме того, **B&O** и **Pennsylvania** могут разместить станции на своих зарезервированных местах, даже если эти города не соединены с их станциями и даже если там ещё не выложены жёлтые плитки. Но обойдётся это им не в \$40, а в \$100 и \$60 соответственно. На жаргоне это называется «телепорт» или «десантирование» (“parachuting”).

Illinois Central в момент основания получает из банка грант в размере цены начального размещения акций, а также может бесплатно выложить жёлтые плитки в пяти клетках поля («земельный грант»), что опять же отражает исторические реалии.

Прочие замечания:

- У **Baltimore & Ohio** имеется двойной порт в базовом городе, но чтобы им как следует воспользоваться, нужно выложить туда зелёную плитку.
- **Chesapeake & Ohio** теоретически может построить маршрут восток-запад быстрее других компаний (кроме разве что **Grand Trunk**), но на практике это ей мало помогает.
- **Erie** считается хуже соседей (**NYC** и **Pennsylvania**) и часто блокируется ими.

Часть IV – Редкие случаи

Ликвидация корпорации

Если в результате продажи акций президентом или невыплаты дивидендов котировка акций корпорации снизилась до нуля, она ликвидируется: её планшет, акции, станции, поезда и ЧК удаляются из игры без какой-либо компенсации, а деньги возвращаются в банк. Для президента ликвидация может быть выгоднее, чем финансирование покупки поезда.

Важно: Ликвидация корпорации меняет ограничение на число сертификатов (см. Поминальник).

A corporation closes when its stock price reaches \$0.

NOTE: This is rare, but might happen due to stock sales; low or no payouts; issuing shares during a forced train purchase; or a corporation operating (after a bankruptcy) with its President certificate in the Stock Market.

Банкротство

Если игрок - президент корпорации обанкротился, пытаясь купить для неё поезд, все его деньги, включая только что вырученные от продажи акций, вносятся в кассу этой корпорации. Затем все оставшиеся у него акции продаются на фондовый рынок по текущим котировкам без обычных ограничений, даже если в результате там окажется больше 50% акций какой-либо корпорации и/или президентские сертификаты. Вырученные деньги также вносятся в кассу этой же корпорации. Если в результате данная корпорация получает нового президента, он обязан немедленно купить для неё поезд.

Если в результате банкротства игрока президентский сертификат какой-либо корпорации остался на фондовом рынке, некоторые правила в её отношении меняются.

В фондовом раунде:

- Игроки не могут продавать акции этой корпорации.
- Если игрок, имеющий одну акцию этой корпорации, покупает вторую, он немедленно становится её президентом и меняет два обычных сертификата на президентский.
- **Замечание:** Президентский сертификат нельзя выкупить с фондового рынка как две акции. Однако, если на фондовом рынке находится только президентский сертификат, игрок, имеющий один обычный сертификат акций этой корпорации, может купить «виртуальный» обычный сертификат, соответственно обменяв свой сертификат на президентский.

В операционном раунде такая корпорация действует следующим образом:

- Не размещает и не выкупает акции, не прокладывает пути, не размещает станции и не выкупает ЧК
- При наличии поезд(а/ов), назначает их на максимально прибыльные маршруты и удерживает прибыль. Котировка её акций при этом смещается на один шаг влево.
- Если у неё нет поездов, котировка её акций смещается на два шага влево. После чего она покупает у банка самый дешёвый поезд, если у неё достаточно денег.

Важно: Банкротство игрока *не* меняет ограничение на число сертификатов.

Поминальник

Ход игры

Фондовый раунд

По кругу, начиная с PD: пас или продать 0+ сертификатов, а затем, возможно, купить один сертификат

Президент продал акции ←

Все по кругу спасовали – конец ФР. Передать PD, изменить котировки:

Все акции у игроков →

Акции остались на рынке ←

Операционный раунд

1. ЧК приносят владельцам доход.
2. Действует Michigan Southern, затем Big 4.
3. В порядке убывания котировок действуют корпорации (в самом первом ОР – в порядке возрастания).

Фазы игры

I	Доступны только жёлтые плитки Внешние направления приносят суммы, указанные в жёлтых клетках До 4-х поездов на корпорацию Корпорации могут выкупать ЧК у игроков Корпорации могут покупать поезда друг у друга
II	Доступны также зелёные плитки
III	Доступны также коричневые плитки Закрываются ЧК, кроме <i>выкупленной</i> Mail Contract, маркеры и эффекты остаются Поезда типа 2, в т.ч. поезда НЖД, устаревают Внешние направления приносят суммы, указанные в коричневых клетках Не более 3-х поездов на корпорацию
IV	Доступны также серые плитки Освобождаются зарезервированные места Удаляются маркеры ЧК Поезда типа 2 идут на слом Поезда типов 3/5 и 4 устаревают Не более 2-х поездов на корпорацию

Хозяйственная деятельность

В любой момент: выкупить ЧК у владельца и/или воспользоваться её свойствами.

1. Продать/выкупить акции
2. Проложить пути (выложить/заменить одну или две плитки, две замены нельзя) и/или поставить станцию, в любом порядке.
3. Назначить поезда на маршруты
4. Выплатить всю прибыль, половину, или ничего в виде дивидендов (D), изменить текущую котировку (P):
 $D = 0$ или $0 < D < P/2$ ←
 $P \leq D < 2P$ →
 $2P \leq D < 3P$ →→
 $D \geq 3P$ и $P < \$165$ →→→
 $D \geq 3P$ и $P \geq \$165$ →→→→
5. Устаревшие поезда пустить на слом
6. Купить поезда (должен быть хотя бы один)

Ограничения на число сертификатов

Корпораций в игре	Число игроков		
	3	4	5
7	-	-	11
6	-	12	10
5	14	10	8
4 и менее	11	8	6

Поезда

Фаза	Типы	Цены	Лимит	Устаревают	На слом
I	2	\$80	4	III	IV
II	3/5 4	\$160 \$180	4	IV	-
III	4/6 5	\$450 \$500	3	-	-
IV	6 7/8	\$800 \$900	2	-	-

Начало игры (на 3/4/5 игроков)

Очередность, рассадка, PD первому игроку

Банк: \$6 500 / \$7 500 / \$9 000

Убрать 2 / 1 / 0 компаний из каждой группы, поместить жетоны в базовые города убранных ЖК

Выдать игрокам по \$400

Разместить на поле маркеры, станции НЖД и поезда, убрать лишние поезда

Распределение ЧК (на 3/4/5 игроков)

С *последнего* игрока против часовой стрелки: выбрать одну из 5 / 6 / 7 верхних карт, остаток перетасовать, под низ колоды

Последнюю карту, если это ЧК, *можно* вскрыть и пустить по кругу, снижая *цену* на \$10 вплоть до \$0 (долги НЖД *не* входят в их цены)

Выдать НЖД стартовый капитал и поезда

Частные компании

Группа	Название	Цена	Доход	Фазы	Возможности
1	Lake Shore Line	\$40	\$15	I-II	Замена плитки в Кливленде/Толедо
1	Michigan Central	\$40	\$15	I-II	2 плитки в резервных клетках
1	Ohio & Indiana	\$40	\$15	I-II	2 плитки в резервных клетках
2	Steamboat Co	\$40	\$10	I-III	Перемещаемый (в фазах I-II) маркер +\$20/порт
2	Meat Packing Co.	\$60	\$15	I-III	Маркер +\$30 в Чикаго <i>или</i> Сент-Луисе
2	Tunnel Blasting Co.	\$60	\$20	I-II	Скидка -\$20 на мосты/тоннели/горные работы
-	Chicago & Western Indiana	\$60	\$10	I-II	Дополнительная станция в Чикаго
-	Mail Contract	\$80	-	I-IV	+\$10 со <i>всех</i> пунктов <i>одного</i> маршрута
-	Big 4	\$40 + \$60	-	I-II	НЖД в Индианаполисе
-	Michigan Southern	\$80 + \$60	-	I-II	НЖД в Детройте

Корпорации

Группа	Название	Базовый город	Жетоны	Особые свойства (стоимость станций при наличии соединения/без)
-	Baltimore & Ohio	Уилинг	4	Место под станцию в Цинциннати (\$40/\$100) Двойной порт в базовом городе
3	Chesapeake & Ohio	Хантингтон	4	Возможен короткий маршрут восток-запад
3	Erie	Саламанка	4	Место под станцию в Эри (\$40)
-	Grand Trunk	Порт-Гурон	3	Только три жетона, но возможен короткий маршрут восток-запад
-	Illinois Central	Каир	4	Грант в размере цены начального размещения Бесплатная прокладка путей в пяти клетках Место под станцию в Централии (\$40)
-	New York Central	Эри	4	Нет, т.к. при прочих равных это самая лучшая корпорация, если её не заблокируют в углу
3	Pennsylvania	Хоумвуд	5	Пять жетонов, место под станцию в Форт-Уэйне (\$40/\$60)

Глоссарий

Акционер: держатель одной или нескольких акций корпорации. Акционером может быть игрок, банк (для акций на фондовом рынке), и/или сама корпорация (т.н. казначейские акции).

Акция: 10% доля в корпорации.

Базовый город, база: город, в котором в момент основания корпорации бесплатно размещается её первая станция. До этого такой город не может быть полностью занят станциями, поэтому маршруты других компаний могут проходить сквозь базовые города ещё не основанных корпораций. Места под станции корпораций, удалённых из игры перед её началом, напротив, блокируются, что отмечается их перевёрнутыми жетонами.

Баланс: Деньги, принадлежащие компании, а для корпорации также казначейские акции. Владелец НЖД/президент корпорации не может свободно пополнять баланс или выводить с него денежные средства. Единственное исключение - экстренный взнос для покупки поезда.

В игре: поезда и компании, которые не были удалены во время подготовки к игре или по ходу игры, либо закрыты; в том числе доступные корпорации, которые ещё не были основаны.

Восточно-западный маршрут: маршрут между восточным (E) и западным (W) *внешними направлениями*, приносящий дополнительный бонус.

Выложить плитку: поместить жёлтую плитку в пустую (бежевую) клетку поля. Размещение зелёной плитки поверх напечатанной на поле жёлтой считается *заменой*.

Внешнее направление: напечатанная на поле область красного цвета с ведущими в неё путями. Во внешнем направлении может начинаться или заканчиваться маршрут, оно приносит разные суммы прибыли в фазах I-II и III-IV и может быть помечено как восточное (E) или западное (W).

Выкуп: перевод акции действующей корпорации на её баланс с фондового рынка после уплаты ей в банк суммы, на один шаг превышающей текущую котировку.

Выплата: общая сумма, выплаченная всем акционерам (включая части, приходящиеся на казначейские акции корпорации и акции на фондовом рынке); сравнивается с текущей котировкой для определения новой.

Дивиденд: часть выплаты, приходящаяся на одну акцию *корпорации* при распределении прибыли.

Долг: сумма, уплачиваемая в банк первым покупателем *независимой железной дороги* сверх её номинальной цены.

Доступная: корпорация, находящаяся в игре, которая ещё не была основана.

Доход: фиксированная выплата владельцу *частной компании* в начале операционного раунда.

Заблокированный: город, в котором не осталось свободных мест под станции и нет станции действующей компании. Маршрут не может проходить заблокированный город насквозь, но может начинаться и/или заканчиваться в заблокированном городе.

Закрытая: Корпорация, удалённая из игры по причине падения цены её акций до \$0.

Заменить плитку: заменить плитку (включая одну из напечатанных на поле жёлтых) на плитку следующего цвета (зелёную, коричневую или серую).

Зарезервированное(ая): место под станцию (клетка поля), которое(ая) может быть использовано только определённой корпорацией или ЧК, пока таковая не будет удалена из игры или пока не наступит фаза IV, в зависимости от того, что произойдёт раньше.

Казначейские акции: акции, находящиеся в собственности самой корпорации.

Карта первой сделки: карта, обладатель которой будет ходить первым в ближайшем фондовом раунде.

Карты игроков: Карты с номерами от 1 до 5, используются только в начале партии: для рассадки игроков, начальной выдачи карты первой сделки, и как «пустышки» в колоде ЧК при проведении отбора.

Котировка: текущая цена одной 10% акции данной корпорации.

Маршрут: для данной компании, последовательность из двух и более различных соединённых путями пунктов следования, среди которых есть хот бы один город со станцией компании и нет заблокированных городов, не являющихся конечными точками маршрута.

Независимые железные дороги (НЖД): частные компании **Michigan Southern** и **Big 4**.

Номинальная цена: сумма, указанная на сертификате частной компании; как правило, совпадает с суммой, уплаченной за неё игроком. Также является максимальной суммой, за которую корпорация может выкупить эту частную компанию у игрока.

Операционный раунд: раунд, в котором действуют компании; за каждым *фондовым* раундом следуют два операционных.

Основать корпорацию: ввести одну из доступных корпораций в число действующих путём установки начальной котировки её акций и покупки президентского сертификата.

Поезд типа N: поезд, маршрут которого может включать до N пунктов следования включительно.

Поезд типа N/M: поезд, маршрут которого может включать вплоть до M пунктов следования, но прибыль приносят не более чем N из них, причём среди последних должен быть город со станцией корпорации, владеющей этим поездом.

Президент: игрок, владеющий большинством акций корпорации и её президентским сертификатом, единолично принимающий все решения за неё и от её имени по ходу операционных раундов.

Президентский сертификат: сертификат на две акции или 20%, держателем которого является её президент.

Прибыль на акцию: прибыль корпорации, делённая на 10, отмечается на треке прибыли по итогам операционного раунда.

Прибыль компании: общая сумма прибыли со всех маршрутов компании в данном операционном раунде; может быть целиком удержана корпорацией, целиком выплачена акционерам или разделена пополам между корпорацией и акционерами.

Пункт следования: город или *внешнее направление*

Размер банка: сумма денег в игре от начала партии и до момента исчерпания банка.

Размещение: перевод казначейской акции с баланса корпорации на фондовый рынок с получением ей из банка суммы на один шаг меньше текущей котировки.

Сертификат: карточка частной компании, президентского сертификата или обычного сертификата на одну акцию.

Смена фазы: события и изменения правил, происходящие сразу после покупки какой-либо корпорацией первого поезда следующей фазы.

Станция: жетон с логотипом/названием компании, отмечающий на карте город, от которого/сквозь который она может прокладывать маршруты и пути следования. (У корпорации два дополнительных жетона используются для отслеживания котировок и прибыли на акцию.)

Стоимость плитки: общая стоимость прокладки путей и стыковки.

Стоимость прокладки путей: сумма, напечатанная внутри клетки поля при первичном размещении в ней плитки (в том числе при «замене» плитки, напечатанной на поле), при наличии таковой; \$20 во всех остальных случаях.

Стоимость стыковки: дополнительная сумма, подлежащая уплате в банк, если при укладке/замене плитки появляется соединение через мост или тоннель на её стороне, где и обозначена его стоимость.

Удалённый из игры (о поезде или компании): не в игре, из-за сокращённого состава игроков (3-4 человека), в результате смены фазы игры, либо ликвидации.

Устаревший: поезд, оказавшийся на исходе своего жизненного цикла в результате *смены фазы*; он *удаляется* из игры в конце ближайшего хода владеющей им корпорации, не учитывается при проверке ограничения на число поездов, и не может быть куплен другими корпорациями.

Фаза: Одна из четырёх фаз игры (I-IV).

Фондовый раунд: раунд, в котором игроки продают и покупают акции корпораций; за каждым фондовым раундом следуют два *операционных*.

Частная компания: одна из 6-10 компаний, распределяемых между игроками в начале партии (включая две независимые железные дороги).