

1849



THE GAME OF SICILIAN RAILWAYS
ИГРА О ЖЕЛЕЗНЫХ ДОРОГАХ СИЦИЛИИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Игровые компоненты	2	9.Фондовые Раунды	7	10.7 Экстренный Сбор Денежных Средств ..	14
1.Введение	2	9.1 Лимит Сертификатов	8	10.8 Осуществление Финансовой Деятельности	14
1.1 Описание Игры	2	9.2 Продажа Акций	8	11.Заккрытие Корпорации	15
2.Подготовка	3	9.3 Покупка Акций.....	8	12.Мессинское Землетрясение	15
2.1 Назначение Мест	3	9.4 Основание Корпорации	8	13.Конец Игры	15
2.2 Очередность Корпораций	3	9.5 Смена Президента	9	14.Варианты	16
3.Обзор	3	9.6 Последние Сертификаты	9	14.1 Поглощение Маркеров Станций ..	16
4.Игровое Поле	3	9.7 Конец Фондового Раунда	9	14.2 Облигации	16
5.Рынок Акций	3	10.Операционные Раунды	10	14.3 Electric Dreams.....	16
6.Фазы Игры	4	10.1 Маршруты.....	10	15.Разъяснения и Интерпретации ...	17
7.Корпоративные Субъекты	5	10.2 Покупка Частных Компаний	10	Создатели.....	17
7.1 Частные Компании	5	10.3 Прокладывание Пути	10	Алфавитный Указатель	18
7.2 Публичные Корпорации	6	10.4 Размещение Маркера Станции	11	Перечень Тайлов.....	19
8.Начальный Фондовый Раунд	6	10.5 Составление Маршрутов Поездов	12		
8.1 Reale Società d'Affari.....	7	10.6 Покупка Поездов.....	13		

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

- 1 игровое поле
- 1 планшет рынка с банковским пулом
- 1 планшет прибыли
- 87 основных игровых карт
 - 48 сертификатов акций
 - 27 карт поездов
 - 5 карт частных компаний
 - 6 карт размещения
 - 1 карта приоритетной сделки
- 6 планшетов компаний
- 168 тайлов путей
- 30 деревянных маркеров корпораций с лэйблами
- 1 круглый деревянный маркер
- 40 картонных игровых маркеров
 - 2 бонусных маркера “+L.20”
 - 9 маркеров местности “L.40”
 - 7 маркеров местности “L.80”
 - 16 маркеров местности “L.160”
 - 6 маркеров с номерами от 1 до 6, которые можно использовать вместо карт размещения, при необходимости
- 1 круглый маркер приоритетной сделки солнце (при желании можно использовать вместо карты)
- Книга правил
- Игроки должны обеспечить банк в количестве L.7,760

- Компоненты для варианта игры Electric Dreams
 - 1 карта маркеров электрификации
 - 6 маркеров электрификации “E”
- Компоненты для варианта игры с Облигациями
 - 6 карт облигаций
 - 6 карт процентов по облигациям

1. ВВЕДЕНИЕ

Примерно в середине 19 века по крайней мере три группы английских бизнесменов запросили разрешение на строительство ряда железных дорог в Сицилии, чтобы использовать огромные ресурсы внутренних районов. Король Обеих Сицилий Фердинанд отверг их из-за неуместной национальной гордости, и эта чудесная, но несчастливая земля потеряла неповторимую возможность. Сицилия получила свою первую железную дорогу только в 1863 году, через три года после объединения Италии.

1.1 ОПИСАНИЕ ИГРЫ

1849 — это железнодорожная игра серии 18xx, действие которой происходит в Сицилии с 1849 по 1922. Игроки берут на себя роль инвесторов и президентов железных дорог, стремящихся заработать как можно больше денег. Их методы могут отражать в большей или меньшей степени всестороннее участие в зависимости от их личной вовлеченности.

Состояние игрока аккумулируется в основном за счет владения акциями шести железнодорожных корпораций. Акции приносят деньги двумя способами: за счет наличных денег через выплату дивидендов и за счет увеличения стоимости. Самый крупный акционер корпорации является ее президентом и управляет корпорацией.

1849 состоит из начального фондового раунда, и затем повторяющейся последовательности фондового раунда, за которым следуют один, два или три операционных раунда. Победителем в конце игры становится игрок с наибольшим собственным капиталом.

В начальном фондовом раунде игроки получают свои первоначальные деньги и покупают частные компании. В фондовых раундах они покупают и продают акции корпораций. В операционных раундах они выполняют различные функции корпораций.

В 1849 можно играть с 3, 4 или 5 игроками. Лучше всего с 3 или 4 игроками. В зависимости от количества игроков будут задействованы либо 5, либо все 6 корпораций. Раздел 2.2 описывает, как при необходимости удалить корпорацию. В следующей таблице приведены различия между игроками и количеством корпораций. Все различия полностью объясняются позже.

	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ			
	3	4	5	
Количество Корпораций в Игре	5	5*	6	6
Стартовый Капитал	L.500	L.375	L.375	L.300
Лимит Сертификатов	12	9	11	9
Удаляемые Карты Поездов	по 1 из 6Н, 8Н, 16Н	по 1 из 6Н, 8Н, 16Н	-	-

* При игре с 4-мя игроками рекомендуется шесть корпораций, но можно играть и с пятью.

2. ПОДГОТОВКА

Игроки должны подготовить банк в L.7,760 (лиры).

1. Выдайте каждому игроку его начальный капитал: L.500 для 3 игроков, L.375 для 4 игроков или L.300 для 5 игроков.
2. Разложите игровое поле и поместите рядом с ним банк и пять частных компаний.
3. Разместите планшет рынка акций рядом с игровым полем.
4. Если вы играете с 5 корпорациями, удалите один поезд 6Н, один 8Н и один 16Н.
5. Рассортируйте карты поездов по классам и разместите их в ячейке “Будущие Поезда” на игровом поле. Начните с карт R6Н справа, а затем разместите каждую карту сверху и слева от предыдущей карты; это позволит игрокам видеть стоимость и сколько осталось каждого класса в ходе игры.
6. Разместите поезда 4Н в ячейке “Доступные Поезда” на игровом поле.
7. Тайлы путей также должны быть размещены таким образом, чтобы их можно было проверить и использовать. Сначала потребуются только желтые тайлы, но остальные важны для планирования на более поздних этапах игры и должны быть доступны для проверки.
8. Разместите планшеты корпораций рядом с игровым полем, а также разместите сертификаты акций в отмеченные области, с сертификатом президента сверху и сертификатом с пометкой “Последний Сертификат” внизу в каждом случае.
9. Разместите маркеры стоимости местности на соответствующие гексы на игровом поле. Например, если гекс указывает на большую гору и стоимость L.160, разместите в этот гекс маркер с соответствующим символом и стоимостью.

2.1 НАЗНАЧЕНИЕ МЕСТ

Перемешайте необходимое количество карт размещения (от трех до пяти) и раздайте их случайным образом, по одной каждому игроку. Пересадите игроков по часовой стрелке и дайте первому игроку карту приоритетной сделки. Выберите одного игрока для управления банком.

2.2 ОЧЕРЕДНОСТЬ КОРПОРАЦИЙ

Снова перетасуйте все шесть карт размещения и раздайте их лицевой стороной вниз, по одной наверх каждой стопки сертификатов акций на поле. Как только на каждой стопке есть карты мест, переверните их все лицевой стороной вверх. Это определит порядок, в котором корпорации становятся доступными (подробнее об основании корпорации см. раздел 9.4).

Если вы играете только с 5 корпорациями, корпорация, получившая карту размещения “6”, удаляется из игры.

Примечание: в игре с начинающими игроками, IFT не должна находиться среди первых трех компаний. В этом ограничении нет необходимости для групп с небольшим опытом. При необходимости отрегулируйте карты размещения, переместив IFT на 4-ю позицию, при этом переместив другие на одну позицию вверх, чтобы заполнить пробел.

3. ОБЗОР

Игра состоит из серии чередующихся **фондовых раундов** и определенного количества **операционных раундов**, начиная с **начального фондового раунда**. В начале игры будет один операционный раунд на цикл, который позже увеличится до двух, а затем до трех операционных раундов на цикл.

Игра начинается с аукциона за **частные компании**, как описано в разделе 8. После того, как частные компании будут куплены, игроки также смогут покупать и продавать акции **публичных корпораций** в ходе фондовых раундов, как описано в разделе 9.

В ходе операционных раундов президенты управляют корпорациями: прокладывают пути, размещают маркеры станций, составляют маршруты для поездов, а также покупают поезда. Операционные раунды описаны в разделе 10.

Игра начинается с Фазы 4 и проходит через серию фаз с покупкой поездов. Подробную информацию об изменении фазы см. в разделе 6.

4. ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На игровом поле изображена гексагональная сетка, нанесенная на карту Сицилии. Внизу игрового поля находятся ячейки для карт поездов и сертификатов акций корпорации. Таблица с пометкой “Прибыль на акцию” используется для отслеживания того, какую прибыль приносят корпорации в ходе каждого операционного раунда.

Города представлены на карте большими кругами. Поселки представлены маленькими черными кружками. Порты представлены якорями.

5. РЫНОК АКЦИЙ

Рынок акций представляет собой таблицу, в которой размещаются маркеры рынка акций для обозначения текущей рыночной стоимости (или стоимости) одной акции публичной корпорации. Акции всегда покупаются и продаются по этой стоимости.

Стоимость акций корпорации будет меняться на протяжении всей игры. Об этом свидетельствует перемещение ее маркера рынка на рынке акций. Маркер, перемещаемый в ячейку, уже содержащую один или несколько маркеров других корпораций, всегда помещается в низ стопки с уже находящимися там маркерами. Если маркеру нужно переместиться вверх или вниз на одну или несколько строк, но он не может этого сделать, потому что он находится на краю рынка, он не перемещается. Если маркер должен двигаться влево или вправо, но не может, потому что находится на краю рынка, он перемещается вверх или вниз, как указано стрелками.

Маркеры рынка акций не могут попасть в синюю область “Только Фаза 16”, пока игра не достигнет Фазы 16. Перед Фазой 16 рассматривайте эту область как правый край рынка.

Порядок текущей рыночной стоимости относится к порядку убывания стоимости корпораций. Корпорация с самой высокой стоимостью акций является первой, вторая по самой высокой стоимости — второй и так далее. Если две или более корпорации имеют одинаковую стоимость, то маркер в ячейке, самой дальней справа, имеет приоритет. Если маркеры двух или более корпораций находятся в одной и той же ячейке рынка акций, самый верхний маркер является первым, а порядок опускается по стопке.

Если маркер корпорации попадает в ячейку рынка акций “Закрыта”, она немедленно закрывается. См. раздел 11.

6. ФАЗЫ ИГРЫ

Игра начинается с Фазы 4, и по мере приобретения новых типов поездов вступают в силу новые правила игры или изменяются другие правила. В таблице ниже приведены различные фазы игры.

	НАЧАЛО ИГРЫ/ ФАЗА 4	ФАЗА 6	ФАЗА 8	ФАЗА 10	ФАЗА 12	ФАЗА 16
Тайлы	Желтый	Желтый и Зеленый		Все		
Начальные стоимости	L.68 и L.100	L. 68, L. 100 and L. 144		Все		
Операционные раунды	1	2		3		
Исключаемый класс поезда	Нет	Нет	4Н	6Н	Нет	8Н
Доступный класс поезда	4Н	6Н	8Н	10Н	12Н	16Н, R6Н*
Лимит поездов для каждой корпорации	4		3	2		
Значения при подсчете для серых городов	Нижнее		Среднее		Верхнее	
Эффекты Фазы		Частные компании могут быть куплены корпорациями			Частные компании закрываются; Мессинское землетрясение**	Маркеры рынка акций могут перемещаться в синюю зону

* Доступен после покупки первого поезда 16Н.

** См. раздел 12.

Фазы названы в честь различных типов поездов. При покупке первого поезда нового класса соответствующие изменения правил вступают в силу немедленно. Исключение: количество операционных раундов не меняется до следующего фондового раунда.

В начале Фазы 8 и 10 максимальное количество поездов, которыми может владеть корпорация (лимит поездов), уменьшается. Корпорация, обнаружившая лишние поезда, должна немедленно вернуть лишний поезд в банковский пул. Президент выбирает, какой поезд сбросить. Компенсация за сброшенные поезда не выплачивается.

Когда изменение фазы приводит к исключению типа поезда, все поезда этого типа немедленно удаляются из игры без компенсации.

В начале Фазы 12 все еще открытые частные компании немедленно закрываются и удаляются из игры без компенсации. Кроме того, землетрясение в Messina происходит немедленно, как описано в разделе 12.

7. КОРПОРАТИВНЫЕ СУБЪЕКТЫ

Существует два класса корпоративных субъектов, называемых малыми компаниями и крупными компаниями. Они описаны отдельно в следующих разделах.

7.1 ЧАСТНЫЕ КОМПАНИИ

В игре пять частных компаний, каждая из которых представлена отдельным сертификатом. Частные компании полностью принадлежат игроку или публичной корпорации.

На каждом сертификате частной компании указана его номинальная стоимость и прибыль (выплачиваемая банком владельцу). В следующей таблице приведены частные компании и их уникальные возможности:

#	ИМЯ	ИДЕНТИФИКАТОР	НОМИНАЛЬНАЯ СТОИМОСТЬ	ПРИБЫЛЬ	ПРИМЕЧАНИЯ
P1	Società Corriere Etnee	SCE	L.20	L.5	Ни одна корпорация не может строить пути в гексе Acireale (G13) до тех пор, пока эта компания не будет закрыта или куплена корпорацией.
P2	Studio di Ingegneria Giuseppe Incorpora	SIGI	L.45	L.10	В ходе своего операционного хода корпорация-владелец может проложить или улучшить путь стандартной колеи за половину стоимости на горных, холмистых гексах или гексах со сложной местностью. Путь с узкой колеей по-прежнему стоит по обычной стоимости.
P3	Compagnia Navale Mediterranea	CNM	L.75	L.15	В ходе своего операционного хода корпорация-владелец может закрыть эту частную компанию, чтобы разместить маркер +L.20 на любой порт. Корпорация, разместившая маркер, добавляет L.20 к прибыли за порт до конца игры. Второй маркер +L.20 предусмотрен, для чтобы отметить этот бонус на планшете корпорации-владельца после закрытия компании.
P4	Società Marittima Siciliana	SMS	L.110	L.20	В ходе своего операционного хода корпорация-владелец может закрыть эту частную компанию вместо выполнения шагов по размещению тайла и маркера. Выполнение этого действия позволяет корпорации выбрать любой гекс прибрежного города (все города, кроме Caltanissetta и Ragusa), при необходимости разместить или улучшить там тайл, а также при желании разместить там маркер станции. Эта способность может быть использована, даже если корпорация не может проследить маршрут до этого города, при этом применяются все остальные обычные правила размещения тайлов и маркеров станций.
P5	Reale Società d'Affari	RSA	L.150	L.25	Эта частная компания входит в игру с сертификатом президента первой корпорации в очереди, определенной при подготовке, как описано в разделе 2.2. Подробнее о том, как работает RSA, см. в разделе 8.1.

В начале каждого операционного раунда банк выплачивает владельцу каждой частной компании указанную прибыль. Если игрок владеет частной компанией, прибыль выплачивается в его личные деньги. Если корпорация владеет частной компанией, прибыль выплачивается в ее кассу.

С Фазы 6 по Фазу 10 корпорация может купить одну или несколько частных компаний (кроме P5 Reale Società d'Affari) у игрока по любой цене от L.1 до удвоенной номинальной стоимости. Игрок должен согласиться с этим. Это можно сделать в любой момент его операционного хода, отдав деньги игроку.

Частная компания не может быть продана, если она принадлежит корпорации.

Все частные компании закрываются и удаляются из игры при покупке первого поезда 12Н.

Частные компании, принадлежащие игроку, учитываются при расчете лимита сертификатов (раздел 9.1).

7.2 ПУБЛИЧНЫЕ КОРПОРАЦИИ

В игре есть шесть публичных корпораций, как указано в таблице ниже.

НАЗВАНИЕ	НАИМЕНОВАНИЕ	АББРЕВИАТУРА	ЦВЕТ	БАЗОВЫЙ ГОРОД	ОПЛАТА МАРКЕРА
Azienda Ferroviaria Garibaldi	Garibaldi	AFG	Красный	President Selects*	L. 40
Azienda Trasporti Archimede	Archimede	ATA	Зеленый	Siracusa	L. 30
Compagnia Trasporti Lilibeo	Lilibeo	CTL	Желтый	Marsala	L. 40
Impresa Ferroviaria Trinacria	Trinacria	IFT	Синий	Catania	L. 90
Rete Centrale Sicula	Sicula	RCS	Оранжевый	Palermo	L. 130
Società Ferroviaria Akragas	Akragas	SFA	Розовый	Girgenti	L. 40

*Можно выбрать только Caltanissetta, Messina, Ragusa, Terranova, или Trapani

Каждая из шести корпораций владеет десятью акциями, каждая из которых составляет 10% акций корпорации. Эти акции разделены на восемь сертификатов: один президентский сертификат, один "последний сертификат" и шесть обычных сертификатов.

Сертификат президента соответствует двум акциям, или 20% корпорации. Каждый из шести обычных сертификатов соответствует одной акции или 10% корпорации. "Последний сертификат" соответствует двум акциям, или 20% корпорации. Обладателем сертификата президента является действующий президент корпорации.

Игроки могут владеть до 60% корпорации.

В этих правилах термин "рынок" используется в ситуациях, когда различие между сертификатом и акцией не имеет значения.

8. НАЧАЛЬНЫЙ ФОНДОВЫЙ РАУНД

Разложите карточки частных компаний в порядке от P1 до P5. В ходе начального фондового раунда эти компании будут куплены игроками у банка. Игроки смогут покупать акции корпораций только после того, как будут куплены все пять частных компаний. Игрок с картой приоритетной сделки делает первый ход.

Пока хотя бы одна частная компания остается непроданной, игрок в свой ход должен выполнить одно из следующих действий:

- Купить доступную частную компанию с наименьшей номинальной стоимостью за ее номинальную стоимость.
- Сделать ставку с более высокой стоимостью на непроданную частную компанию.
- Спасовать.

Ставка на частную компанию должна превышать номинальную стоимость компании или любую другую ставку, уже сделанную для нее, не менее чем на L.5. Отложить деньги для ставки: их нельзя использовать до тех пор, пока не будет решен вопрос о владении компанией. Любое количество игроков может претендовать на одну и ту же компанию.

Игрок не получает никакой выгоды, дважды делая ставку на одну и ту же компанию.

Примечание. Вы можете использовать любой предпочтительный метод, чтобы отслеживать, какие ставки были размещены и для каких компаний.

Компания, на которую есть одна или несколько ставок, не выставляется на продажу обычным способом. Вместо этого, как только компания, предшествовавшая ей, была продана, обычная процедура прекращается. Если была сделана только одна ставка, игрок, сделавший ставку, покупает ее за сумму ставки. Если было сделано несколько ставок, проводится аукцион, в котором принимают участие все участники, сделавшие предыдущие ставки (но никто другой).

Чтобы провести этот аукцион, начните с игрока, чья текущая ставка является самой низкой. Этот игрок должен сделать ставку, которая как минимум на L.5 больше, чем текущая самая высокая ставка, или спасовать. Затем продолжите с игроком, у которого сейчас самая низкая ставка. Повторяйте эту процедуру до тех пор, пока не спасуют все претенденты, кроме одного.

Игрок, покупающий компанию на аукционе таким способом, использует деньги, которые он уже отложил для своей первоначальной ставки, на покупку.

Неудачные участники аукциона теперь забирают деньги, которые они отложили для своей первоначальной ставки.

Теперь игра возобновляется с игрока слева от последнего игрока, купившего компанию с наименьшим доступным номером.

Если в ходе полного первоначального фондового раунда не удастся продать P1 Società Corriere Etnee, немедленно начинается следующий фондовый раунд. P1 Società Corriere Etnee выставляется снова, но на L.5 меньше номинальной стоимости. Эта процедура при необходимости, может повторяться, стоимость уменьшается на L.5 до тех пор, пока покупатель не будет найден. Если за L.5 нет покупателя, то первый игрок, которому ее предложили за L.5, должен получить ее теперь бесплатно. Это считается покупкой.

Если какой-либо другой частной компании не удастся найти покупателя после завершения раунда, начальный раунд акций заканчивается в обычном порядке, а владельцу каждой купленной частной компании выплачивается прибыль. Передайте карту приоритетной сделки игроку слева от последнего игрока, который выполняет ход. Затем начинается еще один начальный фондовый раунд.

Пример. В игре с четырьмя игроками может возникнуть следующая последовательность:

P1 Società Corriere Etnee доступна за L.20:

- *Игрок #1 (L.375): Ставка L.115 для P4 Società Marittima Siciliana*
- *Игрок #2 (L.375): Ставка L.120 для P4 Società Marittima Siciliana*
- *Игрок #3 (L.375): Ставка L.80 для P3 Compagnia Navale Mediterranea*
- *Игрок #4 (L.375): Покупает P1 Società Corriere Etnee за L.20.*

P2 Studio di Ingegneria Giuseppe Incorpora теперь доступна за L.45:

- *Игрок #1 (L.260): Покупает P2 Studio di Ingegneria Giuseppe Incorpora за L.45.*

Это останавливает обычные ходы раунда и запускает следующую цепочку событий:

- *Сначала, P3 Compagnia Navale Mediterranea продается игроку #3 за L.80 (эта частная компания будет продана следующей, и на нее есть единственная ставка).*
- *Затем проводится аукцион между игроками #1 и #2 за P4 Società Marittima Siciliana. Ставка игрока #2 в размере L.120 более высокая, а игрок #1 должен поднять ставку как минимум до L.125 или отказаться.*

Независимо от того, кто выиграет аукцион, когда P4 Società Marittima Siciliana наконец будет продана, раунд возвращается к своей обычной последовательности; теперь очередь игрока #2. P5 Reale Società d'Affari теперь доступна игроку #2 по номинальной стоимости L.150.

8.1 REALE SOCIETÀ D'AFFARI

Когда игрок покупает P5 Reale Società d'Affari, он:

1. Берет первый доступный сертификат президента (тот, у которого карта "1") вместе с планшетом корпорации и пятью маркерами.

2. Устанавливает начальную рыночную стоимость новой корпорации на значение L.68 или L.100, разместив маркер на соответствующей ячейке рынка акций.
3. Размещает один маркер рядом с треком доходов, чтобы использовать его позже.
4. Получает начальный капитал корпорации из банка; он эквивалентен стоимости сертификата президента (либо L.136, либо L.200) за вычетом оплаты за маркер станции. Оплата указана на планшете корпорации и в разделе 7.2.
5. Размещает один маркер в качестве маркера станции в соответствующем базовом городе.
6. Размещает начальный капитал и оставшиеся маркеры станций на планшете.

P5 Reale Società d'Affari закрывается, когда соответствующая корпорация покупает свой первый поезд. Если соответствующая корпорация закрывается до покупки поезда, P5 Reale Società d'Affari остается открытой до тех пор, пока все частные компании не будут закрыты в начале Фазы 12.

Как только последняя частная компания будет куплена, отдайте карту приоритетной сделки игроку слева от последнего игрока, который купил компанию по номинальной стоимости, и перейдите к фондовому раунду.

9. ФОНДОВЫЕ РАУНДЫ

В ходе фондового раунда игроки по очереди продают и покупают акции корпораций. Все операции с акциями происходят по текущей рыночной стоимости, которая определяется позицией маркера корпорации на рынке акций. Текущая рыночная стоимость корпорации будет установлена при ее первом основании (раздел 9.4), а затем будет меняться на протяжении всей игры.

Первым действует игрок с картой приоритетной сделки.

В свой ход игрок может сделать следующее:

- Продать любое количество принадлежащих ему акций
- Купить один сертификат или основать корпорацию
- Спасовать

Продажа и покупка должны выполняться в этом порядке, но оба этих действия необязательны. Основание корпорации считается покупкой. Игрок может приобрести сертификат без продажи или продать без покупки. В качестве альтернативы игрок может ничего не делать и спасовать.

Когда игрок закончил, игра переходит к следующему игроку слева. Фондовый раунд продолжается до тех пор, пока все игроки последовательно не спасуют.

Таким образом, у игрока может быть несколько ходов, чтобы действовать в одном фондовом раунде. Фондовый раунд будет продолжаться до тех пор, пока игроки продолжают действовать. Спасовавший игрок получит еще один ход, пока другие игроки продолжают совершать действия, а игроку, совершившему действие, гарантирован еще один ход.

Когда все последовательно спасуют, игрок слева от последнего игрока, купившего или продавшего, получает карту приоритетной сделки. У них будет первая возможность действовать в следующем фондовом раунде.

Если ни один игрок не покупает и не продает в ходе фондового раунда, карта приоритетной сделки не перемещается.

9.1 ЛИМИТ СЕРТИФИКАТОВ

Лимит сертификатов — это количество сертификатов (не акций), которыми игроку разрешено владеть. Частные компании считаются сертификатами.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	5 КОРПОРАЦИЙ В ИГРЕ	6 КОРПОРАЦИЙ В ИГРЕ
3	12	-
4	9	11
5	-	9

Игрок не может приобрести сертификат, если он уже в лимите. Если игрок владеет большим количеством сертификатов, чем лимит, он должен продать до лимита в следующем фондовом раунде.

9.2 ПРОДАЖА АКЦИЙ

Все продажи акций осуществляются по текущей рыночной стоимости. Продажи снижают стоимость акций корпорации, но это изменение не влияет на стоимость, которую продавец получает за продажу.

Чтобы продать акции, выполните следующие действия:

1. Продающий игрок помещает сертификат(ы) для продажи в банковский пул.
2. Банк выплачивает продавцу текущую рыночную стоимость корпорации за каждую проданную акцию.
3. Банкир перемещает маркер(ы) рынка акций корпорации(й), чьи акции были проданы, на одну строку вниз за каждую проданную акцию. Когда продаются акции более чем одной корпорации, банкир перемещает маркер рынка акций корпораций, чьи акции были проданы, в порядке текущей рыночной стоимости. Это означает, что если продаются три акции (в корпорациях А, В и С) и все они в настоящее время продаются по одной и той же стоимости (с А вверху и С внизу стека), после продажи порядок акций в стопке остается неизменным.

Когда маркер перемещается на рынке акций, чтобы указать на изменение стоимости акции, и он попадает в область, уже содержащую один или несколько маркеров других корпораций, перемещаемый маркер всегда размещается внизу, под любыми уже имеющимися маркерами.

Применяются следующие ограничения на продажу:

- Игрок не может продать акции корпорации, если корпорация еще не завершила хотя бы один операционный раунд.
- После продажи банковский пул не может содержать более 50% акций одной корпорации.
- Если игрок продает акции определенной корпорации, он не может купить акции той же корпорации до следующего фондового раунда.
- Сертификат президента не может быть продан в банковский пул, но см. раздел 9.5, смена президента.

Игроки должны продать акции, если их сертификаты превышают лимит. Это делается в их ход, даже если они превышают лимит в ход другого игрока.

9.3 ПОКУПКА АКЦИЙ

Акции могут быть приобретены у корпорации или из банковского пула.

Чтобы купить акции корпорации, покупающий игрок платит корпорации текущую рыночную стоимость и берет один сертификат с планшета корпорации.

Чтобы купить акции из банковского пула, покупатель выплачивает в банк текущую рыночную стоимость и берет один сертификат из банковского пула.

Игрок не может купить сертификат, если:

- У игрока исчерпан лимит сертификатов.
- В результате покупки игрок будет владеть более чем 60% корпорации.
- Игрок продал сертификат той же корпорации в текущем фондовом раунде.

"Последний сертификат" с двумя акциями можно приобрести только в том случае, если нет других доступных сертификатов в том же месте (касса корпорации или банковский пул, см. раздел 9.6). Поскольку "последний сертификат" считается двумя акциями, его стоимость в два раза превышает текущую рыночную стоимость.

9.4 ОСНОВАНИЕ КОРПОРАЦИИ

Чтобы основать корпорацию, игрок берет ее планшет, а затем выполняет шаги, описанные в следующих параграфах.

Игроки не могут выбирать, какую корпорацию основать; они всегда получают следующую доступную корпорацию (т.е. сертификат президента под картой размещения с наименьшим значением).

Президент устанавливает начальную рыночную стоимость акций. Это значение может быть установлено на L.68, L.100 (в Фазе 4), L.144 (в Фазе 6) или L.216 (в Фазе 10). После выбора начальной рыночной стоимости президент размещает маркер рынка акций в соответствующую позицию на рынке акций.

Президент теперь должен заплатить за сертификат президента, а также может купить дополнительно один или два обычных сертификата (таким образом, он может купить до 40% акций корпорации; лимит сертификатов должен соблюдаться) и выплачивает соответствующую сумму денег в кассу корпорации.

Игрок останется президентом до тех пор, пока ни один другой игрок не накопит больший пакет акций этой корпорации.

Корпорация теперь покупает свои три маркера станции из своей кассы (оплата варьируется от L.30 до L.130 в зависимости от корпорации и покрывает все три маркера; сумма указана в таблице раздела 7.2, а также на планшетах). Затем корпорация кладет один маркер станции на свободное место для маркера станции в своем базовом городе.

Пример. При игре с четырьмя игроками, Фаза 4. У Игрока А L.552 и он решает основать корпорацию. Президентский сертификат Lilibeo следующий доступный президентский сертификат, поэтому Игрок А берет планшет корпорации Lilibeo (с восемью сертификатами акций в кассе) и устанавливает начальную рыночную стоимость на L.100 (также можно было выбрать L.68). Затем игрок А покупает 40% акций, отдав L.400 в кассу Lilibeo. Теперь корпорация платит банку L.40 за свои три маркера станций, размещает один маркер в своем базовом городе Marsala, а оставшиеся два помещаются в пул маркеров на планшете корпорации. На следующем ходу фондового раунда игрок А решает купить еще один сертификат акций Lilibeo, так что теперь у него в кассе L.460.

9.4.1 GARIBALDI

Garibaldi может выбрать в качестве базового города Caltanissetta, Messina, Ragusa, Terranova, или Trapani. Если ни в одном из возможных стартовых городов Garibaldi нет места для маркера станции, то ее нельзя основать в этот момент и она откладывается (при необходимости обновите порядок корпораций). Если место для маркеров в одном из этих городов станет доступным позже, Garibaldi снова станет доступна в следующем фондовом раунде. Измените порядок карт размещения так, чтобы сертификат президента стал последним доступным.

Если она выбирает Messina и не имеет других станций, когда происходит Землетрясение в Messina, она немедленно закрывается (см. раздел 12).

9.5 СМЕНА ПРЕЗИДЕНТА

Президент корпорации сохраняет контроль над корпорацией до тех пор, пока другой игрок не превысит свой пакет акций. Другой акционер может получить контроль в результате покупки большего количества акций или потому, что президент продал акции. Смена контроля не происходит, если доля другого акционера равна доле президента.

Когда происходит смена контроля, происходит немедленный обмен сертификатами акций, чтобы новый президент мог владеть сертификатом президента. Это простой обмен, который позволяет обоим акционерам владеть той же долей акций, что и до обмена.

При смене контроля над сертификатом президента, если у нового президента есть "последний сертификат", уходящий президент может выбрать, обменять ли сертификат президента на "последний сертификат" или на два сертификата с обыкновенными акциями, принадлежащими новому президенту. Обмен должен выполняться на "последний сертификат", если у нового президента нет двух сертификатов с обыкновенными акциями для обмена на сертификат президента.

Пример 1: Предположим, что два игрока владеют 30% акций корпорации RCS, а игрок А владеет сертификатом президента. Если бы игрок В купил четвертый 10% сертификат, смена президента произошла бы немедленно, поскольку активы игрока В теперь превышают активы президента, 40% к 30%. Игрок А передает сертификат президента игроку В в обмен на два 10% сертификата, а также планирует корпорации со всеми ее активами.

Пример 2. Предположим, что два игрока владеют 30% корпорации RCS. Игрок А владеет сертификатом президента и одной 10% акцией, а игрок В "последним сертификатом" и одной 10% акцией. Если президент продает свою 10% акцию, он обменивает сертификат президента на "последний сертификат" игрока В.

Пример 3. Предположим, два игрока владеют по 40% акций корпорации RCS. Игрок А владеет сертификатом президента и двумя 10% акциями, а игрок В "последним сертификатом" и двумя 10% акциями. Если президент продает свою 10% акцию, он затем обменивает президентский сертификат либо на "последний сертификат" игрока В, либо на две 10% акции игрока В.

Игрок может отказаться от должности президента, если может быть продано необходимое количество акций (т.е. если в банковском пуле окажется не более 50% от общего количества акций) и при условии, что есть другой акционер, владеющий не менее чем двумя акциями (две 10% или один 20% сертификат). Президентство не может быть передано в случаях, когда нет другого акционера, владеющего более чем одним 10% сертификатом. Чтобы отказаться от президентства, президент объявляет о продаже своих акций, обменивается сертификатом президента с новым президентом, а затем помещает обычные сертификаты в банковский пул.

В большинстве случаев новый президент является крупнейшим акционером. Если несколько игроков владеют одним и тем же пакетом акций после того, как бывший президент продал акции (и теперь у каждого из них больше, чем у бывшего президента), президентство переходит к первому подходящему игроку слева от бывшего президента.

Сертификат президента ни при каких условиях не может оказаться в банковском пуле. Таким образом, как только сертификат президента получен каким-либо игроком, он всегда будет у него до конца игры, если только компания не закроется. Обмен сертификатами на акции может привести к тому, что бывший президент будет иметь больше сертификатов, чем лимит сертификатов. В таких случаях излишки должны быть проданы при следующей возможности продажи акций президентом.

9.6 ПОСЛЕДНИЕ СЕРТИФИКАТЫ

У каждой корпорации есть один "последний сертификат", который равен двум акциям (20%) корпорации и, таким образом, оценивается как удвоенное значение текущей рыночной стоимости корпорации. Он рассматривается во всех отношениях как стандартный сертификат. Его нельзя заменить или обменять на два обыкновенных (или наоборот). Он не может быть разделен путем продажи 10%, и игрок, владеющий одним 10% сертификатом, не может "улучшить" его до "последнего сертификата", заплатив за еще одну 10% акцию.

Когда любое количество обыкновенных и "последних сертификатов" одновременно находится в банковском пуле или в кассе корпорации, "последний сертификат" всегда помещается в конец стопки. Невозможно приобрести "последний сертификат", если доступен обыкновенный сертификат.

Корпорация не может принять решение выпустить свой "последний сертификат", пока у нее еще есть обыкновенные сертификаты в ее кассе. Она может продать все свои сертификаты, включая "последний сертификат", за одно действие, если соблюдается 50% лимит для банковского пула. Дополнительную информацию о выпуске акций см. в разделе 10.8.

См. раздел 9.5 для получения дополнительной информации о "последних сертификатах" и смене президента.

9.7 КОНЕЦ ФОНДОВОГО РАУНДА

В конце фондового раунда передайте карту приоритетной сделки игроку, сидящему слева от игрока, действовавшего последним.

Затем проверьте каждую корпорацию в порядке текущей рыночной стоимости:

1. Если у корпорации есть хотя бы один сертификат в банковском пуле, переместите его маркер рынка акций на одну строку вниз. Если он находится в нижней части рынка, он не движется.
2. Если у корпорации нет акций в банковском пуле и нет акций в ее кассе, переместите ее маркер рынка акций на одну строку вверх, если только он уже не находится в верхней строке или на позиции L.230 перед Фазой 16.

10. ОПЕРАЦИОННЫЕ РАУНДЫ

В начале каждого операционного раунда (ОР), каждый владелец частной компании (либо игрок, либо корпорация) получает прибыль из банка за каждую принадлежащую ему частную компанию.

Затем корпорации ходят по очереди в порядке текущей рыночной стоимости. Сначала действует с самой высокой рыночной стоимостью, затем следующая с наибольшей стоимостью и так далее. Когда маркеры находятся в одной ячейке рынка акций, первой действует корпорация, чей маркер находится сверху. Когда акции имеют одинаковую стоимость, но находятся в разных столбцах, первой действует корпорация, чей маркер находится дальше всего справа.

Действия для корпорации выполняются их соответствующими президентами и проводится строго в следующем порядке. Необязательные шаги можно пропустить.

- Уложить или улучшить один тайл пути (необязательно)
- Разместить один маркер станции (необязательно)
- Составить маршрут для поездов
- Купить один или несколько поездов (необязательно, только если у корпорации нет поезда)
- Выполнить финансовые действия

Кроме того, в Фазах 6, 8 и 10 корпорация может купить одну или несколько частных компаний у игроков в любой момент их операционного хода.

Любые приобретения должны быть сделаны на доступные средства. Кредит не разрешен даже в пределах одного хода. Например, деньги, необходимые для укладки тайла в гексе с горой, должны быть в кассе. Прибыль не может быть получена до тех пор, пока для поездов не будут составлены маршруты, и поэтому ее нельзя потратить на строительство пути до следующего хода.

В начале игры проводится только один операционный раунд между фондовыми раундами. Количество операционных раундов увеличивается до двух, начиная с Фазы 6, и до трех с Фазы 10.

10.1 МАРШРУТЫ

Маршруты — важное понятие в 1849. Они используются для определения того, где корпорации могут размещать тайлы пути и маркеры станций, а также как они могут составлять маршруты для своих поездов, чтобы получать деньги.

Маршрут — это непрерывный участок пути, который включает в себя хотя бы один из маркеров станции корпорации. Этот маркер станции может находиться в конце маршрута или где-то посередине. Изначально такой город, скорее всего, будет базовым городом корпорации, но по ходу игры корпорации могут действовать из других городов.

Маршрут не должен менять направление на перекрестке, менять путь на перекрестках или дважды пересекать один и тот же участок пути. Маршрут может проходить через город, если в городе есть хотя бы один пустой круг станций или если он содержит один из маркеров станций корпорации.

Маршрут, который входит в город по одной линии, может выйти по любой другой линии, даже с другой шириной колеи. Маршрут может менять ширину колеи только в поселке или городе. Маршрут может начинаться или заканчиваться в любом поселке, городе или порту. "Стрелки", по которым путь входит в порты, могут образовывать начало или конец маршрута (или и то, и другое, если задействованы разные порты), но порт не может быть частью середины маршрута (т. е. поезд не может проходить через порт), потому что это потребует повторного использования участка пути, соединяющего порт. Ни в коем случае нельзя дважды использовать один и тот же город или поселок на одном и том же маршруте.

Маршрут может *включать* город, заполненный маркерами станций других корпораций, но не может выходить за пределы этого города.

10.2 ПРОДАЖА ЧАСТНЫХ КОМПАНИЙ

ФС Фазы 6 до Фазы 10 корпорация может купить одну или несколько частных компаний (кроме P5 Reale Società d'Affari) у игрока по любой стоимости от L.1 до удвоенной номинальной стоимости. Игрок, владеющий частной компанией, должен согласиться на продажу. Это можно сделать в любой момент операционного хода корпорации, отдав деньги игроку.

Частная компания не может быть куплена у корпорации.

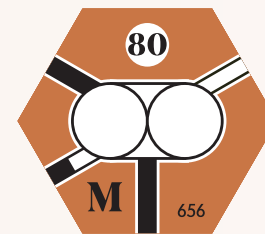
10.3 ПРОЛОЖИТЬ ПУТЬ

На игровом поле изображена гексагональная сетка, нанесенная на карту Сицилии. На эту сетку можно положить гексагональные тайлы, чтобы построить путь, соединяющий различные города, поселки и порты, изображенные на карте. Области карты, окрашенные в серый цвет, отображают уже существующие участки пути. На эти серые области нельзя укладывать тайл. Гексы, желтого цвета, нельзя улучшить, пока не будут доступны зеленые тайлы.

Существует три разных типа путей: узкая колея, обозначенная пунктирной линией; стандартная колея, представленная сплошной черной линией; и совмещенная колея, представленная сплошной белой линией.

На рисунке справа:

- Участок пути к северо-востоку от Messina имеет совмещенную колею.
- Участок пути к юго-западу от Messina имеет узкую колею.
- Участки пути к югу и северо-западу от Messina имеют стандартную колею.



Корпорация может разместить только один тайл в свой операционный ход. Сначала доступны только желтые тайлы, и их можно размещать только на светло-зеленых участках поля. Выбранный тайл и позиция должны представлять собой продолжение маршрута, уже доступного для строящей ее корпорации. Новый путь должен быть в конечном итоге соединен с маркером станции корпорации. (В случае тайлов, изображающих два разных участка пути, необходимо, чтобы только один из них образовывал разрешенное правилами продолжение.)

Исключение: если гекс занят маркером станции корпорации, корпорация может положить на него соответствующий желтый тайл, независимо от соединений.

Тайл не может быть размещен таким образом, чтобы путь:

- Выходил за пределы сети.
- Заканчивался пустой стороной серого гекса.
- Заканчивался у непроходимой стороны гекса (обозначается толстой красной или синей границей).

Тайл может быть размещен так, чтобы путь проходящий по узкой колее заканчивался на стандартной колее, или наоборот, даже если маршрут поезда не может пройти через такое соединение. Любая колея может заканчиваться на пути с совмещенной колеей.

Тайлы правильного типа должны представлять станции, изображенные на игровом поле, как показано в таблице ниже:

ТИП СТАНЦИИ	УЗКАЯ КОЛЕЯ	СТАНДАРТНАЯ КОЛЕЯ
Поселок	Одна черная точка	Одна черная перекладина
Город	Один круг	Один круг/ две касающихся окружности

Тайлы, представляющие поселки или города, нельзя размещать в несоответствующих областях.

Зеленые тайлы становятся доступными в начале Фазы 6. Их можно использовать для замены желтых тайлов, которые уже находятся на поле, или размещать непосредственно на желтых гексах поля. Заменяющий тайл должен сохранять все существующие пути.

Точно так же, когда коричневые тайлы станут доступными, их можно использовать для замены зеленых тайлов. Перечень всех разрешенных правилами замен приведен в приложении. Замена тайла является альтернативой укладки нового тайла.

Некоторые зеленые тайлы не используются в качестве замены желтых тайлов, а размещаются на определенных желтых гексах поля. Это тайлы, характерные для городов Catania, Messina, Palermo или Siracusa и обозначаемые буквами С, М, Р и S соответственно. Эти тайлы нельзя использовать на других локациях, а также на этих городах нельзя размещать обычные тайлы. Ориентация этих тайлов ограничена правилами, которые требуют сохранения существующего пути.

Корпорация может заменить тайл только в том случае, если она может проследить разрешенный правилами маршрут от одного из своих маркеров станций до одного из новых сегментов пути на новом тайле или вдоль него, или если она увеличивает ценность города или поселка к которому она может проследить маршрут.

Тайлы, которые были заменены, снова доступны для повторного использования. Тайлы ограничены тем, что предусмотрено в игре. Если все тайлы одного типа были использованы, значит их больше нельзя разместить.

10.3.1 СТОИМОСТЬ МЕСТНОСТИ

Тайлы можно укладывать на гексы равнин бесплатно. Укладка тайла на гекс с местностью оплачивается по стоимости, указанной на игровом поле (также указанном на маркере местности, размещенном там в ходе подготовки). Если тайл добавляет любую новую стандартную колею или совмещенную колею, стоимость равна полной указанной сумме. Если тайл добавляет только узкую колею, выплачиваемая сумма составляет одну четвертую от указанной суммы.

Тайлы с несколькими колеями укладываются по стоимости узкой колеи только в том случае, если все новые пути с узкой колеей. Замена желтого поселка стандартной колеи гексом зеленого поселка со смешанной колеей должна быть оплачена по стоимости узкой колеи, потому что все новые пути на новом тайле имеют узкую колею, в то время как замена желтого города

со смешанной колеей на зеленый город со смешанной колеей должна быть оплачена по полной стоимости, потому что по крайней мере часть нового пути имеет стандартную колею. Коричневые тайлы совмещенной колеи всегда оплачиваются по полной стоимости.

Краткая информация об этом приведена в таблице ниже.

ТИП МЕСТНОСТИ	НОВЫЙ ТИП ПУТИ НА РАЗМЕЩЕННОЙ ТАЙЛЕ	
	ТОЛЬКО УЗКАЯ КОЛЕЯ	СТАНДАРТНАЯ ИЛИ СОВМЕЩЕННАЯ КОЛЕЯ
Равнины	L. 0	L. 0
Сложная	L. 10	L. 40
Холмы	L. 20	L. 80
Горы	L. 40	L. 160

Стоимость укладки и замены тайла со стандартной колеей уменьшается вдвое, если корпорация в настоящее время владеет P2 Studio di Ingegneria Giuseppe Incorpora.

После размещения тайла положите маркер местности обратно на него. Стоимость местности будет оплачена снова, если тайл будет улучшен позже.

10.4 РАЗМЕЩЕНИЕ МАРКЕРА СТАНЦИИ

Маркеры станций обозначают приоритетные права на железную дорогу при размещении в городе. Они имеют два эффекта:

- Они не позволяют конкурирующим корпорациям проследивать маршруты за пределами города.
- Они позволяют использовать город в качестве базы для железнодорожных маршрутов своей корпорации.

Когда происходит основание корпорации, один маркер размещается в ее базовый город. Базовые города определены заранее (за исключением Garibaldi, как описано в разделе 9.4.1).

Корпорация может разместить дополнительные маркеры станции с планшета корпорации в любой допустимой локации бесплатно (маркеры были оплачены при основании корпорации). Допустимая локация — это любой город, который связан разрешенным правилами маршрутом (каким бы длинным он ни был) с другим маркером корпорации. Должно быть свободное место для размещения маркера на соответствующем городе. На некоторых тайлах городов есть место для более чем одного маркера. В этих случаях город остается открытым для всех, пока оба места не будут заняты.

Маркеры не могут быть размещены, блокируя базовый город корпорации, которая не действовала.

В игре с пятью корпорациями, если одна из компаний, не-Garibaldi, была удалена из игры в ходе подготовки, другие компании могут размещать маркер в ее базовую локацию, следуя обычным правилам.

Два маркера одной и той же корпорации никогда не могут быть размещены на один и тот же гекс/тайл.

Корпорация может размещать только один маркер за операционный ход. Базовый маркер размещается в ходе фондового раунда при формировании корпорации.

Корпорация может прокладывать маршруты в город, полностью занятый маркерами других корпораций, но такой город может служить только конечным пунктом; маршрут не может быть составлен за пределами города. Это ограничение распространяется и на размещение самих маркеров. Корпорация не может разместить маркер в городе, до которого можно добраться, составив маршрут только через город, который полностью заблокирован маркерами других корпораций.

Требование разрешенного правилами маршрута между новым маркером и текущим маркером отменяется, если корпорация использует особые способности частной компании P4 Società Marittima Siciliana, а город находится на побережье (только Caltanissetta и Ragusa находятся не на побережье).

10.5 СОСТАВЛЕНИЕ МАРШРУТОВ ПОЕЗДОВ

В свой ход корпорация должна составить маршрут для своего поезда(ов), чтобы получить прибыль. Сначала, президент выбирает маршруты, которые будут использоваться для каждого поезда. Общая прибыль от каждого составленного маршрута рассчитывается и суммируется. Затем президент решает, выплатить ли прибыль акционерам в виде дивидендов или удерживать прибыль в кассе корпорации. В обоих случаях деньги выплачивает банк.

Если у корпорации нет поездов, она не получает прибыль. Маркер рынка акций сдвигается на один столбец влево, если этому не препятствует конец строки, и в этом случае маркер перемещается на одну строку вниз.

10.5.1 ВЫБОР МАРШРУТОВ ПОЕЗДА

Президент должен указать маршрут каждого из поездов корпорации. В дополнение к обычным правилам, определяющим маршрут, маршрут поезда должен включать как минимум два города или один город и один поселок (это правило не учитывает порты). Это означает, что, например, корпорация не может составить маршрут поезда из города Palermo в порт Palermo, если она не учитывает хотя бы один другой поселок или город на маршруте. Маршрут поезда может включать любое количество дополнительных городов и поселков, а также до двух портов с учетом следующих ограничений по протяженности. Хотя бы в одном из городов на маршруте должен быть маркер станции корпорации.

Большое число на карте поезда указывает на протяженность маршрута, который может быть составлен для него, с точки зрения количества гексов, пересекаемых по пути стандартной колеи. Начальный гекс не считается. Гексы узкой колеи считаются за два. Другими словами, поезд 4Н может пересекать до четырех границ гексов, а поезд 16Н может составить маршрут до шестнадцати границ гексов. Поезд может использоваться на более коротком маршруте, чем максимально разрешенный, если это необходимо, или когда максимальный маршрут не может быть составлен. Также обратите внимание, что соединение со стрелкой на портах считается гексом.

Поезд R6H учитывает гексы узкой колеи за один, а гексы стандартной колеи — за два. ("R" означает "реверс".)

Колею можно менять только в городе или поселке.

Все поезда учитывают маршрут, состоящий исключительно из гексов совмещенной колеи, как за один гекс. Маршрут, состоящий из стандартной колеи или узкой колеи, а также совмещенной колеи, на всем протяжении пути считается стандартным или узким. Другими словами, переход со стандартной или узкой колеи на совмещенную колею не считается изменением колеи: путь по совмещенной колее считается той же колеей, с которой на нее входит маршрут поезда.

В гексе к северо-востоку от Messina есть линия, пересекающая середину. Этот гекс считается за два гекса. Таким образом, маршрут из Messina в Calabria считается за три гекса.

Когда два или более маршрута составляются в один и тот же ход одной и той же корпорацией (т.е. действует два или более поезда), все они должны быть разделены на всей своей протяженности, за исключением того, что они могут встречаться или пересекаться на станциях (при условии, что каждый из них использует отдельный путь) или использует два независимых пути на одном тайле.



Пример. В ходе Фазы 10, маршрут поезда 8Н, принадлежащего корпорации Lilibeo, учитывая ситуацию, показанную на рисунке, может быть составлен вдоль линии стандартной колеи от города Palermo до Partinico (два гекса), Alcamo (три гекса), Castelvetro (пять гексов), Mazza (семь гексов) и, наконец, к Marsala, в общей сложности из восьми стандартных гексов и со L.160 прибыли. Маршрут еще одного поезда 8Н может быть составлен от Palermo и выстраиваться вдоль линии узкой колеи до Partinico (два гекса), и к Marsala (также через линию узкой колеи), в общей сложности из восьми гексов и со L.130 прибыли. Обратите внимание, что маршрут поезда не может составляться (входить) в Marsala по стандартной колее, даже если Marsala имеет совмещенную колею, потому что поезд может изменить колею только на станции.

Пример. Маршрут поезда R6H может начинаться из Palermo и выстраиваться по узкой колее до Partinico (один гекс) и Marsala (еще три гекса), а затем до Trapani (один гекс с совмещенной колеей), всего из пяти гексов и со L.160 прибыли.

Прокладывание маршрута поезда из Palermo в Partinico (или наоборот) по линии стандартной колеи обходится в два гекса для обычного поезда и в четыре гекса для поезда R6H, в то время как прокладывание маршрута поезда между теми же двумя городами по узкой колее обходится в один гекс для поезда R6H и в два гекса для обычного поезда.

10.5.2 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРИБЫЛИ

Все города, поселки и порты на тайлах или на игровом поле отмечены значениями прибыли, которые могут варьироваться от L.10 до L.130. Прибыль от маршрута — это сумма всех значений прибыли на маршруте.

Пример. Маршрут поезда, составленный через города со значением прибыли 30, 20 и 20, принесет прибыль L.70.

Должна быть получена наибольшая доказанная разрешенная правилами прибыль, при этом внимательные игроки не обязаны указывать более высокую возможную прибыль, чем заявленная.

На серых городах изображено три различных значения прибыли. Первое (наименьшее) значение, используется в ходе Фаз 4 и 6, второе значение используется в ходе Фазы 8 и 10, а третье значение используется в ходе Фаз 12 и 16.

Вы можете использовать таблицу доходов, чтобы отслеживать, какую прибыль приносят корпорации. Таблица доходов показывает, сколько корпорация приносит на акцию. Например, если общая прибыль корпорации составляет 70, разместите ее маркер в ячейку "7". Использование таблицы необязательно, но ее следует использовать для всех корпораций, если она используется для какой-либо из них.

10.5.3 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПРИБЫЛИ

Президент решает, следует ли выплатить прибыль как дивиденды или сохранить (удержать) в кассе корпорации. Если выплачиваются дивиденды, общая прибыль от всех поездов, принадлежащих корпорации, выплачивается акционерам (10% на каждые 10% принадлежащих акций). Корпорация получает выплаты, за акции в кассе корпорации, в то время как банк удерживает выплаты, за акции в банковском пуле.

Если корпорация выплачивает дивиденды, превышающие ее текущую рыночную стоимость или равную ей, маркер рынка акций перемещается на один столбец вправо. Если маркер уже достиг конца строки или ограниченной зоны перед Фазой 16, вместо этого он перемещается на одну строку вверх (следуя напечатанным стрелкам).

Пример 1. Текущая рыночная стоимость корпорации Lilibeo составляет L.144, поэтому ее маркер на рынке акций будет двигаться вправо только в том случае, если ее общий дивиденд больше или равен L.144.

Пример 2. Рассмотрим корпорацию, в которой президент владеет 50% акций, 20% остались непроданными в кассе корпорации и 30% находятся в банковском пуле. Если прибыль корпорации составляет L.50 и выплачиваются дивиденды, игрок, владеющий 50%, получает L.25, L.10 отправляется в кассу корпорации, а остальные L.15 остаются в банке.

Если дивиденды не выплачиваются, вся прибыль выплачивается корпорации. Затем маркер рынка акций смещается на один столбец влево, если этому не препятствует конец строки, и в этом случае маркер перемещается на одну строку вниз.

10.6 ПОКУПКА ПОЕЗДОВ

Если у корпорации есть маршрут (как определено в разделе 10.5.1), который она может составить для поезда, она обязана владеть поездом. Если у нее нет поезда, она должна купить его. Если у нее уже есть один или несколько поездов, она может купить больше поездов, если она соблюдает текущий лимит поездов. Лимит поездов - это количество поездов, которыми может владеть корпорация, определяется фазой игры. В Фазах 4 и 6 лимит поездов составляет 4. В Фазе 8 он уменьшается до 3, а в Фазе 10 до 2, который действует до конца игры.

Корпорация может покупать поезда по одному в банке или в банковском пуле по номинальной стоимости, заплатив банку. Поезда покупаются в банке в порядке возрастания чисел. Наименьшие, 4Н, покупаются в первую очередь. Когда все они будут проданы, становятся доступными 6Н, затем 8Н и т. д. После покупки первого 16Н становятся доступными как оставшиеся поезда 16Н, так и поезда R6Н. Корпорация может купить несколько поездов за один операционный ход.

Поезда можно покупать у других корпораций по любой стоимости, но не менее L.1. Президент продающей корпорации должен дать согласие на продажу. Деньги, уплаченные за поезд, выплачиваются продающей корпорации. Корпорация не может *продать* поезд в свой ход; разрешены только покупки.

Если купленный в банке поезд является первым в новом классе, немедленно начинается новая игровая фаза с некоторыми изменениями в стандартных правилах. Фаза 4 начинается с начала игры, Фаза 6 начинается с продажи первого поезда 6Н, Фаза 8 начинается с продажи первого поезда 8Н и т. д. Поезда R6Н доступны для покупки после покупки первого поезда 16Н. Помните, что Землетрясение в Messina происходит при покупке поезда 12Н. См. раздел 6 для более подробной информации об эффектах изменения фазы. Покупка поездов 8Н, 10Н и 16Н приводит к исключению поездов 4Н, 6Н и 8Н соответственно. Помните, что количество операционных раундов может измениться, начиная со следующего цикла операционных раундов.

В следующей таблице указано количество поездов каждого типа.

СПИСОК ПОЕЗДОВ				
КЛАСС	5 КОРПОРАЦИЙ В ИГРЕ	6 КОРПОРАЦИЙ В ИГРЕ	ЦЕНА	ИСКЛЮЧЕ- НИЕ
4Н	4	4	L. 100	8Н
6Н	3	4	L. 200	10Н
8Н	2	3	L. 350	16Н
10Н	2	2	L. 550	-
12Н	1	1	L. 800	-
16Н	4	5	L. 1,100	-
R6Н	2	2	L. 350	-

Корпорация с избытком поездов должна немедленно вернуть излишки в банковский пул. Компенсация не предоставляется. Это единственный способ, при котором поезда могут попасть в банковский пул.

Пример. В ходе Фазы 8, корпорация, владеющая двумя поездами 8Н, может купить первый предлагаемый поезд 10Н, потому что до этой покупки корпорации было разрешено владеть тремя поездами. Однако сразу же после покупки корпорация должна вернуть один из своих поездов в банк, поскольку теперь она превышает новый лимит поездов до двух.

Пример. В ходе Фазы 12, корпорация, владеющая двумя поездами 8Н, не может купить первый предложенный поезд 16Н из-за лимита на количество поездов до двух, даже если в начале Фазы 16 поезда 8Н будут исключены.

10.7 ЭКСТРЕННЫЙ СБОР ДЕНЕЖНЫХ СРЕДСТВ

Корпорация должна и может осуществлять экстренный сбор денежных средств только в том случае, если выполняются все следующие условия:

- В настоящее время у корпорации нет поезда.
- Корпорация обязана владеть поездом.
- Касса корпорации меньше суммы, необходимой для покупки самого дешевого поезда, доступного в банке (включая те, которые находятся в банковском пуле, если таковые имеются).
- Президент корпорации не может (или не хочет) договориться о покупке поезда у другой корпорации на имеющиеся деньги.

Чтобы восполнить недостающие средства на покупку поезда, президент должен внести в кассу корпорации свои личные деньги. Если президент не может внести достаточно денег для покупки поезда, он должен продавать акции до тех пор, пока не будет собрано достаточно денег. Как только президент соберет достаточно денег, чтобы купить самый дешевый доступный поезд в банке (включая любой из банковского пула), он должен прекратить продажу акций.

Президент может выбирать, какие акции продавать и в каком порядке, но все продажи акций должны соответствовать обычным ограничениям, описанным в разделе 9.2. Продажа не может привести к смене президента действующей в настоящее время корпорации. На этом этапе корпорация не может продавать сертификаты из своей кассы.

Президент должен продолжать продавать акции и вкладывать деньги в корпорацию до тех пор, пока либо А) у корпорации не будет достаточно денег, либо В) президент не сможет больше привлечь средства за счет продажи акций.

А. Если президент может собрать достаточно денег, корпорация должна купить самый дешевый доступный поезд; он не может купить поезд у другой корпорации. Президент может внести ровно столько денег, сколько нужно для покупки поезда. После покупки в кассе корпорации должно остаться L.0.

В. Если президент не может собрать достаточно денег, он продает все акции, которые может, а затем помещает все деньги в кассу корпорации. Затем корпорация закрывается; см. раздел 11. В этот момент, если у президента не осталось акций, он может либо выйти из игры (заканчивая с L.0), либо взять кредит в размере L.500 в банке. В последнем случае L.750 будут вычтены из их общей стоимости в конце игры. Если у игрока все еще есть запас (потому что он не смог продать сертификаты), он продолжает игру с L.0 и оставшимся запасом.

10.8 ОСУЩЕСТВЛЕНИЕ ФИНАНСОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

На этом шаге корпорация может продать один или несколько сертификатов из своей кассы или выкупить один сертификат из банковского пула. Оба варианта являются необязательными. Все сделки осуществляются по текущей рыночной стоимости.

Процедура продажи следующая:

- Президент перемещает сертификаты в банковский пул.
- Банк выплачивает корпорации денежную сумму, равную текущей рыночной стоимости, умноженной на количество проданных акций.
- Банкир перемещает маркер рынка акций корпорации вниз на одну строку за каждую проданную акцию.

Применяются следующие ограничения продаж:

- Корпорация не может продавать акции из своей кассы в течение своего первого операционного раунда.
- Банковский пул не может содержать более половины акций (50%) корпорации.
- Корпорация не может выбрать для продажи свой "последний сертификат", пока в ее кассе еще есть обыкновенные сертификаты. Она может продать все свои сертификаты, включая "последний сертификат", за одно действие.

В качестве альтернативы корпорация может выкупить один из своих сертификатов акций по текущей рыночной стоимости из банковского пула, используя свою кассу. Это действие не может быть выполнено, если корпорация продала акции во время операционного хода. Она не может купить "последний сертификат" из банковского пула, если в банковском пуле также есть какие-либо обыкновенные 10% сертификаты.

11. ЗАКРЫТИЕ КОРПОРАЦИИ

Если маркер рынка акций корпорации попадает в область "Закрота" рынка акций (по какой-либо причине), или если корпорация не может купить поезд после экстренного сбора средств, она немедленно закрывается. Удалите ее из игры вместе со всеми ее маркерами (включая маркер порта), поездами, акциями и частными компаниями. Акционеры не получают компенсации, а касса возвращается в банк.

Корпорация снова доступна для основания, начиная со следующего фондового раунда. Перераспределите карты размещения, чтобы сертификат президента закрытой корпорации стал последним доступным. Поезда и частные компании никогда не возвращаются в игру.

Когда корпорация закрывается, для нее резервируется место с маркером на базовом городе корпорации, как если бы она еще не была основана.

Если корпорация теряет маркер станции из-за землетрясения и закрывается позже (или в то же время, как в случае с Garibaldi), она восстанавливает маркер при повторном открытии.

12. МЕССИНСКОЕ ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ

Мессинское землетрясение 1908 года моделируется в начале Фазы 12. Когда первый поезд 12Н покупается корпорацией, Messina немедленно снижается до желтого (то есть любой тайл на Messina удаляется), и все маркеры, лежащие там безвозвратно утеряны (если корпорация позже не закроется и не откроется снова; см. раздел 11).

Если корпорация Garibaldi выбрала Messina в качестве своей базовой станции, и у нее нет маркера станции на другом городе, она закрывается в ходе Мессинского землетрясения.

Messina не может быть улучшена снова до следующего фондового раунда.

13. КОНЕЦ ИГРЫ

Игра может закончиться одним из трех способов: когда маркер рынка акций корпорации достигает значения L.377; когда в банке заканчиваются деньги; или если в игре остался только один игрок. Если маркер рынка акций достигает L.377, игра всегда заканчивается сразу после того, как эта корпорация прекращает свои действия; корпорации, которые еще не действовали в этом операционном раунде, теряют свою очередь. Если рыночная стоимость одной или нескольких корпораций достигает L.377 в конце фондового раунда, игра заканчивается после того, как любая корпорация, достигшая значения L.377 в ходе игры, завершает свой операционный ход.

Если у банка заканчиваются деньги в ходе операционного раунда, игра заканчивается в завершении цикла операционных раундов, если только рыночная стоимость корпорации сначала не достигает L.377, и в этом случае это условие имеет преимущественную силу.

Если у банка заканчиваются деньги в ходе фондового раунда, завершите фондовый раунд, а затем завершите цикл операционных раундов, если рыночная стоимость корпорации сначала не достигнет L.377, и в этом случае это условие имеет преимущественную силу.

В течение этого времени все выплаты, которые не могут быть выполнены банком, должны быть записаны на бумаге и добавлены к счету игроков в конце игры.

Когда игра заканчивается, игроки определяют свое богатство, суммируя стоимость всех своих активов (денег и акций корпорации). L.750 вычитается из окончательной суммы игрока за каждый кредит, полученный им в банке в ходе экстренного сбора средств, вплоть до минимальной конечной позиции в L.0. Корпоративные деньги и поезда не учитываются.

Побеждает самый богатый игрок.

14. ВАРИАНТЫ

Предусмотрено три альтернативных варианта игры, и их следует использовать только в том случае, если все игроки согласны на их использование. Поглощение маркеров станций позволяет корпорациям продавать маркеры локаций, Облигации вносят в игру дополнительные деньги, а Electric Dreams представляет новый тип поезда. Эти варианты следует рассматривать только после освоения основных правил. Последовательность Операционного Хода корпораций меняется следующим образом:

1. Уложить или улучшить один тайл пути (необязательно)
2. Разместить один маркер станции (необязательно)
3. Составить маршруты поездов
4. *Поглотить маркер станции (необязательно)*
5. *Поглотить маркер E (необязательно)*
6. Купить один или несколько поездов (необязательно, кроме случая если у корпорации нет поезда)
7. Осуществить финансовую деятельность
8. *Выплата процентов по облигациям (обязательно, если они выпущены)*
9. *Погасить облигацию (необязательно)*
10. *Выпустить облигацию (необязательно)*

Поглощение частных компаний в любое время в ходе операционного раунда.

14.1 ПОГЛОЩЕНИЕ МАРКЕРОВ СТАНЦИЙ

Начиная с Фазы 6, корпорация может купить маркер станции у другой корпорации по крайней мере за L.1, если у нее есть маршрут в выбранный город и соглашение с президентом другой корпорации. Маркер приобретающей корпорации заменяется другим маркером, который возвращается на планшет корпорации. Домашние маркеры нельзя купить у другой корпорации. Это действие происходит после того, как корпорация запускает поезда, и является дополнением к размещению других маркеров в ходе операционного хода.

14.2 ОБЛИГАЦИИ

В этом варианте каждая корпорация может выпустить одну облигацию на сумму L.500. Начиная с Фазы 8, корпорация может выпускать свои облигации, получая от банка L.500 в конце своего операционного хода. После выпуска облигации маркер рынка акций корпорации перемещается на один столбец влево. Выпущенные облигации размещаются в банковском пуле. Проценты по облигациям не выплачиваются в момент выпуска облигации.

Если корпорация закрывается с непогашенной облигацией, облигация должна быть немедленно погашена при закрытии корпорации, сначала за счет кассы корпорации, а затем, при необходимости, путем экстренного сбора денежных средств.

В конце игры каждая акция корпорации с выпущенной облигацией стоит на L.100 меньше, чем рыночная стоимость (минимум L.0).

Если корпорация выпустила свою облигацию, она должна платить банку L.50 каждый операционный ход. Это происходит после ее шага финансовой деятельности. Если в кассе корпорации недостаточно средств для покрытия данного платежа, осуществляется экстренный сбор денежных средств. Проценты всегда выплачиваются до погашения облигации, поэтому в свой ход она погашает облигацию, она также выплачивает проценты.

Корпорация может погасить непогашенную облигацию на сумму L.500 из кассы корпорации в банк. Если в кассе корпорации нет по крайней мере L.500 (или если облигация не была выпущена), этот шаг не может быть выполнен. После погашения облигации маркер рынка акций корпорации перемещается на один столбец вправо. Погашенная облигация возвращается на планшет корпорации, откуда ее можно перевыпустить.

Если корпорация с непогашенной облигацией закрывается, а затем вновь открывается, она может выпустить свою облигацию в соответствии с обычными правилами; она не открывается повторно с выпущенной облигацией.

14.3 ELECTRIC DREAMS

В первые годы 20-го века, сеть итальянских железных дорог, находившаяся с 1905 под непосредственным управлением правительства, начала переход от пара к электроэнергии, начиная с горных линий северо-запада. Этот вариант, который можно использовать только с другими вариантами правил, позволяя изучить возможность более ранней электрификации сети железнодорожных дорог Сицилии.

К этому варианту применяются следующие правила:

- Маркеры E:
 - Маркеры E становятся доступными после продажи поезда 12Н.
L. Первый маркер E стоит L.1100 в ходе Фазы 12 и L.800 в Фазе 16. После продажи первого маркера E доступны пять последующих маркеров E. Последующие маркеры E стоят по L.800 каждый в ходе Фазы 12 и по L.550 каждый в ходе Фазы 16. У компании должно быть достаточно денег, чтобы позволить себе маркер E.
 - Маркеры E нельзя покупать или продавать каким-либо образом между корпорациями. Единственный способ, при котором корпорация может завладеть маркером E, купить его в банке.
 - Корпорация может владеть только одним маркером E.
 - Маркер E приобретается непосредственно перед покупкой поездов, поэтому невозможно купить первый поезд 12Н и маркер/поезд E в один и тот же операционный ход.
- Поезда E:
 - Есть шесть поездов E, каждый стоит L.550. Корпорация должна владеть маркером E, чтобы купить поезд E.
 - Корпорация, владеющая маркером E, может покупать поезда E до обычного лимита поездов.
 - Поезд E имеет возможность составлять маршрут неограниченной длины, но не может прокладывать его по пути с узкой колеей.
 - Прибыль четырех крупных городов (Catania, Messina, Palermo, и Siracusa) удваивается при использовании поезда E.

15. РАЗЪЯСНЕНИЯ И ИНТЕРПРЕТАЦИИ

Эта последняя редакция правил направлена на устранение двусмысленности игрового процесса, обнаруженной на протяжении многих лет. Таким образом, многие моменты были прояснены благодаря вкладу сообщества 18xx. Более того, предыдущие версии предполагали значительное знание 18xx. Эта версия не делает таких предположений, и поэтому многие основные понятия объясняются более полно. В частности, были затронуты следующие темы:

- Различие между акциями и сертификатами.
- Процедура аукциона, когда два или более игрока сделали ставку на частную компанию.
- Возможности частной компании P4, Società Marittima Siciliana.
- Маркеры станций, потерянные во время землетрясения в Мессине, если позже корпорация будет закрыта.
- Подробная информация о покупке, продаже и выпуске "последних сертификатов".
- Удаление активов корпорации после закрытия.
- Продажа акций при срочном сборе денежных средств.

СОЗДАТЕЛИ

Автор:
Federico Vellani

Команда разработчиков:
Многие игроки из the F.I.G.F., the Italian Federation of Railway Gaming

Особая благодарность:
Ester Bonilauri
David G.D. Hecht

Оригинальная игровая система 18xx: Francis Tresham

Библиография (книги):

- Storia delle Ferrovie in Italia vol. I-II-III (I. Briano, Cavallotti Editori, 1977)
- La rete FS a scartamento ridotto della Sicilia (N. Molino, Elledi, 1985)
- Locomotive a vapore FS (G. Cornolò, Albertelli, 1989)

Библиография (игры):

- 1826 (D. Hecht, 1996-97)
- 1827 (F. Vellani, 1994-96)
- 1827 Jr. (F. Vellani, 1995-96)
- 1829 (F. Tresham, Hartland Trefoil, 1982)
- 1830 (F. Tresham - B. Shelley, The Avalon Hill Game Company, 1986)
- 1835 (M. Meier-Bachl - F. Tresham, Hans-im-Gluck, 1990)
- 1841 (F. Vellani - M. Manzini, 1991-95)
- 1853 (F. Tresham, Hartland Trefoil, 1989)
- 1870 (B. Dixon - D.P. Bromley - P.Y. Bromley, Mayfair Games, 1992-95).

Правила версии 6 пересмотрены Jason Begy и Scott Petersen.
Алфавитный указатель Jason Begy.



All-Aboard
games

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

- банковский пул
 - покупка акций из, 9.3
 - покупка поездов из, 10.6, 10.7
 - дивиденды и акции, 10.5.3
 - поезда, 10.6
- сертификаты
 - лимиты владения, 9.1
 - президентский, 7.2, 9.4, 9.5
 - различия* между акциями, 7.2
- очередность запуска корпорации
 - и закрытия компании, 11
 - и доступность Garibaldi, 9.4.1
 - начальная, 2.2
- корпорации
 - обзор, 7.2
 - закрытие, 11
 - очередность действия, 10
 - лимиты владения, 9.3
 - президентство, 7.2, 9.4, 9.5
 - приобретение частных, 10.2
 - основание, 9.4
 - требование владения поездом, 10.6
- порядок текущей рыночной стоимости, 5, 10
- выплата дивидендов, 10.5.3
- экстренный сбор денежных средств, 10.7
- конец игры, 13
- Garibaldi, 9.4.1, 12
- начальный фондовый раунд, 8
- последние сертификаты
 - обзор, 9.6
 - покупка, 9.3
 - продажа корпорациями, 10.8
 - и смены президента, 9.5
- Мессинское Землетрясение, 12
- операционные раунды
 - обзор, 10
 - финансовая деятельность, 10.8
 - покупки частных, 10.2
 - размещение маркеров станции, 10.4
 - прокладывание пути, 10.3
 - покупки поездов, 10.6
 - маршруты поезда, 10.5
- фазы, 6, 10.6
- порты
 - прибыль от, 10.5.2
 - на маршрутах, 10.1
 - маршрут поездов к, 10.5.1
- президентство
 - обзор, 7.2
 - изменения в, 9.5
 - и основание компаний, 9.4
- приоритетная сделка, назначение
 - начальный фондовый раунд, 8
 - подготовка, 2.1
 - в конце фондового раунда, 9.7
- частные компании
 - обзор, 7.1
 - покупка корпораций, 10.2
 - начальный фондовый раунд, 8
 - выплаты прибыли, 7.1, 10
- поезда R6H, 10.5.1, 10.6
- Reale Società d'Affari, 7.1, 8.1
- прибыль, 10.5.2, 10.5.3
- маршруты
 - обзор, 10.1
 - и прокладывание пути, 10.3
 - и составление маршрута поезда 10.5.1
- подготовка, 2
- различия между* акциями и сертификатами, 7.2
- маркеры станции
 - выплаты, 9.4
 - размещение, 10.4
 - и маршруты, 10.1
- рынок акций, 5
- фондовые раунды
 - обзор, 9
 - окончание, 9.7
 - покупка акций, 9.3
 - продажа акций, 9.2
 - основание корпораций, 9.4
- стоимость местности, 10.3.1
- путь, прокладывание и улучшение, 10.3
- ширина колеи
 - обзор, 10.3
 - и стоимость местности, 10.3.1
 - и составление маршрута поездов, 10.5.1
- поезда
 - лимит владения, 6, 10.6
 - покупка, 10.6
 - R6H, 10.5.1
 - составление маршрута, 10.5

ПЕРЕЧЕНЬ ТАЙЛОВ

В игру включено 72 желтых тайла, 72 зеленых тайла и 24 коричневых тайла, всего 168 тайлов.

TILE	QTY	TILE	QTY	TILE	QTY	TILE	QTY	TILE	QTY	TILE	QTY
	4		3		1		1		1		1
	4		3		1		1		1		1
	4		2		1		1		1		1
	10		1		1		1		1		1
	6		1		1		1		1		1
	4		1		1		1		1		1
	4		1		1		1		1		2
	3		1		1		1		1		2
	4		1		1		1		1		1
	10		1		1		1		1		3
	7		1		3		1		1		2
	2		1		3		2		1		2
	2		1		1		1		1		
	2		1		1		1		1		
	2		1		1		1		1		
	2		1		1		1		1		
	2		1		1		1		1		