

1860: Railways on the Isle of Wight

2-4

240

13+

Правила игры

Серия игр 18xx

Все игры серии 18xx основаны на одной единственной игре Френсиса Трешема, которая называлась 1829. В этой серии вышло много игр, среди них: 1830, 1853, 1835, 1856, 1870, 1825 и 1861. Игра 1860: Railways on the Isle of Wight тоже принадлежит к серии 18xx. Все игры объединяет общая цель партии – стать самым богатым игроком за счёт успешных инвестиций в железнодорожные компании. В ходе партии эти компании будут развиваться – расширять сети, закупать поезда и отправлять их по станциям, тем самым генерируя прибыль.

Хорошим тоном при игре в 18xx считается не предаваться глубоким размышлениям, иначе игра сильно замедляется, что мешает получать удовольствие всем без исключения игрокам.

Второе издание

Данная коробка с игрой – это второе издание, в котором появилось незначительное количество изменений в сравнении с оригиналом. Данные изменения стали результатом большого числа отчётов по партиям, которые имели место уже после выхода первого издания игры. Таких партий было существенно больше, чем тестовых партий до выпуска первого издания, что помогло подправить общий баланс. Если вы хотите сыграть по правилам оригинала, то обратитесь к специальной инструкции, приведённой в конце данного буклета правил.

Основной целью внесения изменений было упрощение игрового процесса, а также авторы хотели добавить возможностей по освоению западной части острова. Во второе издание входит альтернативная версия игрового поля с дополнительными ячейками под застройку железнодорожными путями; 2 дополнительных коричневых жетона железнодорожных путей, которые можно использовать только при игре по обновлённым правилам; и 1 изменение в правилах игры.

Компоненты

- Двустороннее игровое поле
- Жетоны железнодорожных путей в 3 цветах (жёлтый, зелёный и коричневый)
- 5 сертификатов акций частных компаний (Brading, Yarmouth, Cowes, Ryde Pier, Fishbourne Ferry)
- Сертификаты, планшеты и жетоны компаний для 8 компаний
- Карты поездов (представляют в игре различные поезда от 2⁺¹ до 9⁺⁵)
- Карты «Несостоятельность», «Банкротство» и «Нет директора»
- Деньги на общую сумму в £10000 в различных номиналах: £1, 2£, £5, £10, £20, £50, £100, £500
- Кредиты на сумму в 5000 в различных номиналах: 10кр, 20кр, 50кр, 100кр
- Буклет с правилами игры

Обзор карты острова

Игровое поле сделано двусторонним специально: одна сторона является полем из оригинального издания игры, её мы рекомендуем использовать для 2-3 игроков; на второй стороне вы найдёте поле второго издания, переработанное для более интересной игры в 3-4 игрока (оно отличается от оригинала 3 дополнительными ячейками для жетонов ж/д путей).

Оригинальная карта (2-3 игрока)



Карта второго издания (3-4 игрока)



Если хотите играть по оригинальным правилам, то удалите из игры по 1 коричневому жетону ж/д путей #776 и #770. Если же хотите играть по правилам второй редакции, используйте весь комплект жетонов ж/д путей.



На карте представлен остров Wight, находящийся на юге Англии в проливе Ла-Манш. Остров поделен на некоторое количество гексов, которые являются ячейками, предназначенными для размещения жетонов ж/д путей. Вокруг зоны, состоящей из гексов, находится либо море, либо территории непригодные для застройки.

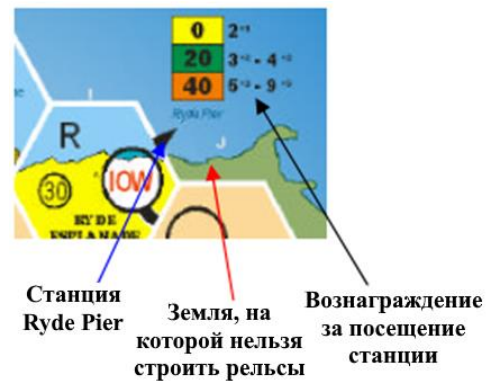
На карте вы найдёте обозначения различных населённых пунктов. Города обозначены большими кругами, а деревни – чёрными точками. Если город является штаб-квартирой какой-либо компании, внутри круга этого города будет указано краткое название такой компании.

На поле присутствует 3 красных линии, они весьма заметны. Линии представляют собой непреодолимые препятствия. Вы не сможете построить свою железную дорогу сквозь них.

Гексы с холмами отмечены треугольниками, а гексы с реками выделены другим цветом. Так обозначаются территории, на которых прокладка рельс усложнена. Через них вам придётся строить тоннели, что значительно удорожает стоимость постройки путей.



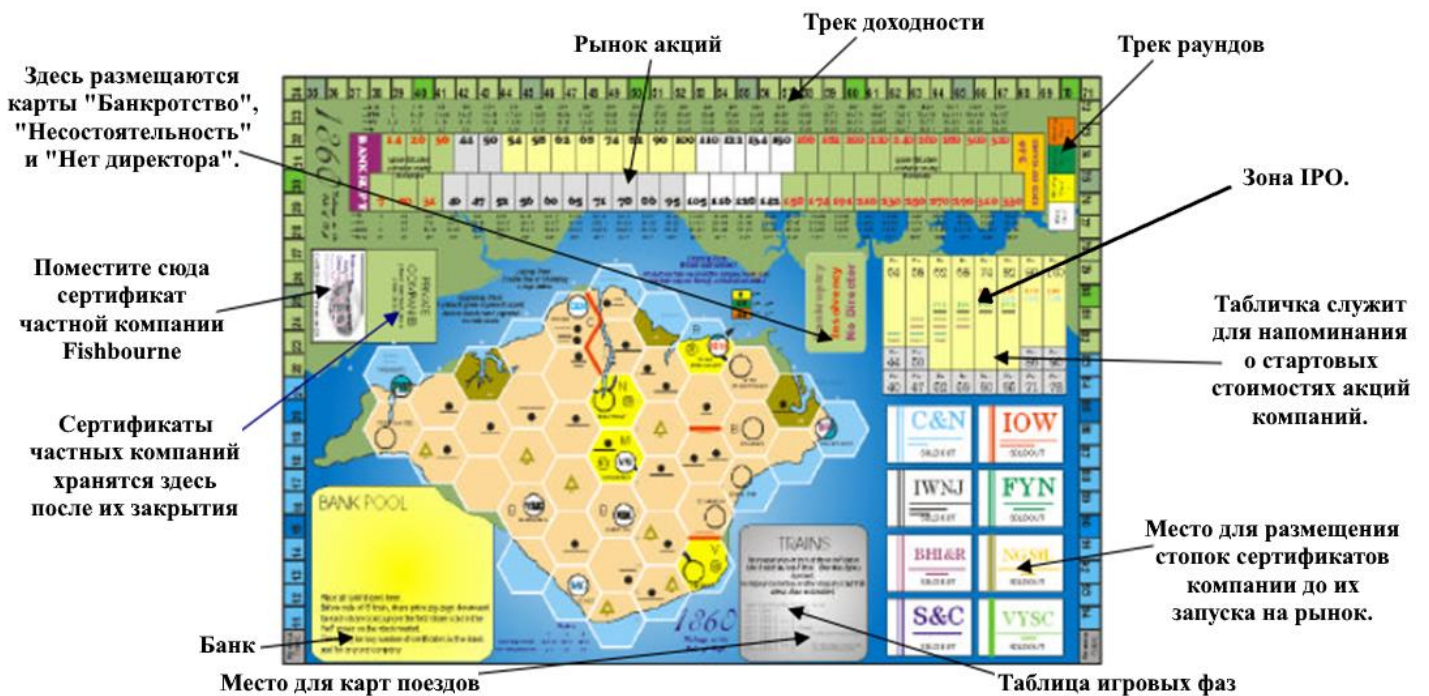
На карте есть особое место – Ryde Pier. В этом месте расположен паромный терминал. В начале игры он не соединён с железнодорожной сетью острова. В процессе игры, пирс будет перестроен таким образом, чтобы к нему можно было подвести ж/д ветку. С этого момента ваши поезда смогут совершать остановку на станции у данного пирса, как будто он является большой станцией. Вознаграждение за посещение станции указано рядом с ней и зависит от фазы игры (£0, £20 и £40).



Подготовка к игре и обзор игрового поля

- В первую очередь определите, по каким правилам вы хотите играть: по базовым или по правилам второго издания. В зависимости от выбора, поместите на стол поле соответствующей стороной вверх. Разместите сертификаты акций компаний в зоне IPO (Initial Purchase Offer) в 8 отдельных стопок в соответствии с их названиями. Директорский сертификат должен лежать поверх остальных сертификатов в стопке. По одному сертификату 4 компаний (IOW, C&N, FYN, BNI&R) резервируется для использования собственниками 4 частных компаний. На каждом таком сертификате указано название частной компании, за которой он закреплён. Поместите резервируемые сертификаты под низ соответствующих стопок сертификатов ж/д компаний.
- Поместите сертификат частной компании Fishbourne на выделенное для него место на поле.
- Поместите сертификаты остальных частных компаний, а также директорские сертификаты IOW и C&N в центре игровой зоны лицом вверх. Игра начнётся с аукциона за эти сертификаты.
- Сформируйте колоду поездов по возрастанию длины поезда так, чтобы поезд 2¹¹ лежал сверху, а поезд 9¹¹ снизу колоды. Поместите эту колоду на поле, на выделенное для неё место.
- Зона банка используется для хранения сертификатов, которые игроки продали банку. В начале партии он пуст.
- Каймой на поле расположен трек доходности, он пригодится вам в конце партии.
- В верхней части поля расположен рынок акций, на котором отмечается текущая стоимость акций компаний.
- Выберите среди игроков одного, который будет исполнять роль банкира. Банкир забирает все деньги и кредиты, сортирует их по номиналу и располагает на столе так, чтобы ему было удобно ими оперировать.
- В начале партии каждый игрок получает из банка стартовый капитал:

Количество игроков	Стартовый капитал
2	£1000
3	£670
4	£500



Частные компании и стартовый аукцион

После получения стартовых капиталов в игроки проводят стартовый аукцион.

В начале партии в игре присутствует 4 частные компании: Ryde Pier & Ferry Company, Cowes Marina & Ferry Company, Yarmouth Port & Shipping Company, Brading Harbour Company. Пятая - Fishbourne Ferry Company – станет доступной позже.

Банкир размещает в центре стола сертификаты 4 стартовых частных компаний, а также директорские сертификаты ж/д компаний IOW и C&N (если этого не было сделано при подготовке к игре). Далее нас ожидает серия из 6 аукционов. Аукцион проводится за право выбрать, какой сертификат со стартового рынка приобрести, а не за какой-то конкретный сертификат.

Игроку, сидящему слева от банкира, предлагается совершить первую ставку в первом аукционе. Далее это право передаётся по часовой стрелке. Стартовая стоимость любого сертификата считается равной £0. В свой ход игрок **обязан** либо поднять ставку как минимум на £5, либо спасовать. Если игрок пасует, то он более не принимает участие в текущем аукционе, что не лишает его права принять участие в следующих аукционах. Размер ставки игрока **не может** превышать количество денег в его личном резерве. Так же игрок **не может** совершать ставку, если он не сможет выкупить самый дешёвый сертификат из предлагаемых в случае своего выигрыша.



Ставка считается сыгравшей, если все остальные игроки спасовали. Победивший игрок оплачивает ставку в банк, после чего он должен выкупить 1 из предложенных на стартовом рынке сертификатов (ставка не идёт в стоимость оплаты сертификата). Победитель аукциона может приобрести только тот сертификат, на который у него хватает денег.

Если выигравший аукцион игрок выбирает для приобретения директорский сертификат ж/д компании, то он должен назначить стартовую стоимость акций этой компании в разрешённом диапазоне (£74-£100). Он помещает жетон данной компании в таблице IPO на ячейку с выбранной стоимостью и выплачивает в банк удвоенную стартовую стоимость 1 акции (так как директорский сертификат несёт в себе 2 акции).

Если в аукционе не было совершено ни одной ставки (все игроки поочерёдно спасовали), то победителем считается первый спасовавший игрок. Он не оплачивает в банк ставку (так как она равна £0), а просто выкупает один из сертификатов с рынка. Если у такого игрока недостаточно денег для покупки самого дешёвого сертификата на рынке, он сбрасывает все свои деньги и получает самый дешёвый на рынке сертификат «со скидкой» в размере недостающей ему суммы. Если таковым является директорский сертификат одной из ж/д компаний, то стартовая стоимость акций такой компании назначается минимальной из возможных (£74).

После окончания первого аукциона, проведите второй. Правом первой ставки обладает игрок, сидящий слева от победителя предыдущего аукциона. После окончания 6 аукциона выдайте карту приоритетной сделки тому игроку, в чьём резерве осталось **больше** денег. В случае ничьи, **все** игроки сравниваются стоимостью своих сертификатов частных компаний. Среди тех, у кого есть минимум 1 такой сертификат, карту приоритетной сделки получает тот игрок, суммарная стоимость сертификатов частных компаний у которого **наименьшая**. После выдачи карты приоритетной сделки начинается игра. Отыграйте первый акционный раунд (AP).

Паромная компания Fishbourne

Сертификат частной компании Fishbourne станет доступным для приобретения в ходе партии сразу после начала 6 фазы игры. Факт приобретения одним из игроков сертификата частной компании Fishbourne служит триггером для **закрытия** всех остальных частных компаний (напоминание об этом присутствует на сертификате). Сертификаты закрытых таким способом компаний отправляются в банк без компенсации для их владельцев. До конца игры они более не пригодятся.



Продажа сертификатов частных компаний

После первого акционного раунда (AP) игрокам будет позволено продавать в банк сертификаты частных компаний. Такие сертификаты продаются со штрафом в £30 от их номинальной стоимости. Проданные в банк сертификаты частных компаний могут быть выкуплены из банка по их номинальной стоимости.

Обмен сертификатов частных компаний

Сертификат каждой из 4 стартовых частных компаний может быть обменян на ассоциированный с ним сертификат ж/д компании, если директорский сертификат такой компании был куплен одним из игроков, а стартовая стоимость её акций определена. Обмен производится **в ход игрока**, владеющего сертификатом частной компании, в AP (в том числе и в самом первом) и не считается отдельным действием. У 4 ж/д компаний (IOW, C&N, FYN, BNI&R)

есть по 1 сертификату, ассоциированному с одной из стартовых частных компаний. Такой сертификат хранится снизу колоды сертификатов ж/д компании. Такой сертификат **не может** быть выкуплен, пока ассоциированная с ним частная компания не будет закрыта за счёт обмена её сертификата на сертификата связанной ж/д компаний или в случае покупки одним из игроков компании Fishbourne.

Если игрок хочет обменять свой сертификат частной компании, он размещает его в специальной зоне на поле рубашкой вверх, чтобы показать, что частная компания была закрыта и не может быть открыта (выкуплена из банка) снова. Затем игрок берёт ассоциированный с ним сертификат ж/д компании из-под низа стопки сертификатов соответствующей компании, и помещает его в личный резерв. В результате этого действия может быть инициирован запуск компании (см. далее). Сертификат частной компании **не может** быть обменен на ассоциированный с ним сертификат ж/д компании, если эта ж/д компания является банкротом или если стартовая стоимость её акций ещё не была объявлена.

Соответствие сертификатов частных и ж/д компаний:

- Частная компания Brading – ж/д компания BHI&R
- Частная компания Ryde – ж/д компания IOW
- Частная компания Cowes – ж/д компания C&N
- Частная компания Yarmouth – ж/д компания FYN

Железнодорожные компании

В игре представлены 8 крупных ж/д компаний:

Группа	Аббревиатура	Полное название	Базы	Стартовая стоимость акций	Штаб-квартира	Направления*
1	C&N	Cowes & Newport	4	74-100	Cowes	Newport (50) Ryde Esplanade (50)
1	IOW	Isle of Wight (Eastern Section)	4	74-100	Ryde Esplanade	Ventnor (100)
2	IWNJ	Isle of Wight, Newport Junction	3	62-82	Merstone	Shide (100) Sandown (100)
2	FYN	Freshwater, Yarmouth & Newport	3	62-82	Yarmouth	Newport (200)
3	NGStL	Newport, Godshill & St. Lawrence	2	58-68	Godshill	Newport (100) Ventnor (100)
3	BHI&R	Brading Harbour Improvement & Railway	2	58-68	Bembridge	Brading (100) Ryde Esplanade (100)
4	S&C	Shanklin & Chale	2	54-62	Chale	Shanklin (200)
4	VY&SC	Ventnor, Yarmouth & South Coast	2	54-62	Shorwell	Ventnor (100) Freshwater (100)

- * - Направления опциональны (см. Приложение).

Жетоны компаний

У каждой компании есть набор именных жетонов, которые применяются в следующих целях:

- 1 жетон для таблички IPO, для выставления отметки о стартовой стоимости акций.
- 1 жетон для рынка акций, чтобы отмечать текущую стоимость акций компании.
- 1 жетон, чтобы отмечать текущее значение доходности компании.
- 1 жетон, чтобы отметить штаб-квартиру компании на карте.
- 1-3 жетона, чтобы отметить дополнительные базы компании на карте.

Итого, у каждой компании есть 5-7 жетонов.

Планшеты компаний

У каждой компании в игре есть свой планшет компании. Он должен находиться либо в запасе, либо у директора компании. На планшете хранятся активы компании.

**Места для жетонов
баз компании**

**Место для
поездов
компании**



**Хранилище личных
активов компании**

Обзор игры

Правила игры 1860 во многом соответствуют общим правилам серии игр 18xx. Партия состоит из серии операционных (OP) и акционных (AP) раундов. В начале игры после каждого AP следует один OP, затем снова идёт AP. Так как игра олицетворяет собой процесс развития компаний с течением времени, постепенно количество OP между AP будет увеличиваться.

В акционном раунде игроки покупают и продают сертификаты акций различных компаний. В операционном раунде действуют компании, точнее директора компаний. Они занимаются развитием сетей, получают и распределяют доходы. Многие их действия так или иначе влияют на рыночную стоимость акций компании.

Компании повышают свою доходность за счёт разрастания своих ж/д сетей. Они могут улучшать уже имеющиеся пути, покупать поезда и отправлять их в рейсы по ж/д путям острова. Со временем стоимость улучшений дорожает, как дорожают и сами поезда. Часть поездов устаревает и выходит из игры, что может привести к краху компании. Директорам придётся очень постараться, чтобы удовлетворить и свои амбиции, и пожелания акционеров.

Фазы игры

Игра начинается с фазы номер 2 (доступны только поезда длиной 2⁺¹). Смена фаз происходит в тот момент, когда одна из компаний покупает первый в партии поезд новой длины. Т.е., фаза 3 начнётся сразу после покупки первого поезда 3⁺².

Название поезда	Кол-во	Стоимость	Фаза	ОР за AP	Поезд. на Комп.	Устаре-вание	Жетоны ж/д путей	Заметки
2 ⁺¹	5	250кр	2	1	4*		Жёлтые	
3 ⁺²	4	300кр	3	2			+ Зелёные	
4 ⁺²	3	350кр	4	2	3*	2 ⁺¹		
5 ⁺³	2	400кр	5	3			+ Коричневые	
6 ⁺³	2	500кр	6	3	2*	3 ⁺²		Становится доступной частная компания Fishbourne. Её покупка закроет все остальные частные компании
7 ⁺⁴	1**	600кр	7	3		4 ⁺²		
8 ⁺⁴	1	700кр	8	3		5 ⁺³		Продажа акций не уменьшает их стоимости; отмена ограничений по количеству сертификатов на игрока
9 ⁺⁵	6+	800кр	9	3				Формируется Southern Railway. После следующего AP нельзя строить базы и строить и обновлять пути.
Все компании игроков имеют хотя бы 1 поезд			Конец игры	Особый				Формируется British Rail. Конечная фаза игры – чередка ОР, между которыми часть компании будут закрываться.

- * - Можно играть без ограничения по количеству поездов на компанию.
- ** - Новички могут играть с двумя поездами 7⁺⁴ вместо одного.

Количество поездов 9⁺⁵ в игре не ограничено. Вы можете использовать отслужившие поезда 2⁺¹ для замены нехватящих 9⁺⁵ поездов при необходимости.

Изменение количества ОР между AP происходит после окончания первого AP в новой фазе. Доступность жетонов ж/д путей реагирует на смену фазы моментально, поэтому сразу после покупки первого поезда 3⁺² в игру вводятся зелёные жетоны ж/д путей. Устаревание поездов тоже происходит незамедлительно при смене фазы. Как только кто-то из игроков купил первый в игре поезд 4⁺², все поезда 2⁺¹ мгновенно устаревают и удаляются из игры.

Важно. Смена фазы происходит **только** при покупке поезда, аренда поезда несостоятельной компанией **не может** привести к смене фазы (см. далее).

Кратко о фазах:

- **Фаза 2:** Игра начинается с фазы номер 2. В игре присутствует только 2 ж/д компании (IOW и C&N). Доступны только жёлтые жетоны ж/д путей. Между каждым AP отыгрывается по 1 ОР.
- **Фаза 3:** Фаза начинается с первой покупки поезда 3^{+2} . Становится доступно больше ж/д компаний. С этого момента доступны жёлтые и зелёные жетоны ж/д путей. Начиная со следующего AP, между каждым AP будет отыгрываться по 2 ОР.
- **Фаза 4:** Фаза начинается с первой покупки поезда 4^{+2} . В этот момент устаревают все поезда 2^{+1} . Других изменений нет.
- **Фаза 5:** Фаза начинается с первой покупки поезда 5^{+3} . С этого момента доступны жёлтые, зелёные и коричневые жетоны ж/д путей. Начиная со следующего AP, между каждым AP отыгрывается по 3 ОР.
- **Фаза 6:** Фаза начинается с первой покупки поезда 6^{+3} . В этот момент устаревают все поезда 3^{+2} . На рынке становится доступным для покупки сертификат частной компании Fishbourne Ferry, остальные частные компании закроются, когда он будет выкуплен.
- **Фаза 7:** Фаза начинается с первой покупки поезда 7^{+4} . В этот момент устаревают все поезда 4^{+2} . Других изменений нет.
- **Фаза 8:** Фаза начинается с первой покупки поезда 8^{+4} . В этот момент устаревают все поезда 5^{+3} . Отменяются ограничения на количество сертификатов компаний на руках игроков, а продажа сертификатов компаний не ведёт к понижению стоимости её акций.
- **Фаза 9:** Фаза начинается с первой покупки поезда 9^{+5} . В игре появляется компания Southern Railway. Начиная со следующего AP, для ж/д компании отменяются операционные расходы, поэтому компании более не могут прокладывать и улучшать пути своей сети, а также строить новые базы. Игра продолжается, пока не произойдёт следующее стечение обстоятельств: все компании, у которых есть директор, имеют хотя бы один поезд. В этом раунде будет закрыто абсолютное большинство ж/д компаний.

Конец игры

Триггером конца партии служит одно из следующих событий:

- Жетон одной или более ж/д компаний **достиг ячейки с максимальным значением** на треке стоимости акций (£340). В данном случае игра завершается по окончании текущего ОР.
- **В банке закончились деньги (£).** В данном случае игра завершается по окончании текущего ОР. Если деньги в банке заканчиваются в ходе розыгрыша AP, то игра завершается по окончании следующего за AP ОР.
- Все ж/д компании были национализированы. **Национализация происходит**, когда имеет место стечение следующих обстоятельств: каждая компания под директорским управлением игрока имеет хотя бы 1 поезд. В данном случае стартует этап завершения партии: после национализации отыгрывается чередой ОР, в которых компании будут действовать и выплачивать дивиденды. После каждого ОР British Rail в принудительном порядке приостанавливает деятельность одной или нескольких компаний. Так продолжается, пока в игре не останется только 2 (или меньше) компании. Только после этого игра завершается и происходит итоговый подсчёт. Все игроки суммируют свои активы:
 - Личные деньги (не кредиты компаний, находящиеся в их личных хранилищах).
 - Собственник сертификата частной компании Fishbourne (если она ещё в игре) прибавляет к своей сумме его номинальную стоимость.

- Сертификаты компаний. Стоимость сертификата оценивается по-разному в зависимости от того, есть у рассматриваемой компании поезд или нет. Если поезд есть, то стоимость сертификата оценивается по текущей стоимости акций по курсу 1:1, а если нет, то по курсу 2:1 (вдвое дешевле стоимости акций с округлением вниз).

Игрок с наибольшей суммой средств побеждает в игре!

Не забывайте, что директорский сертификат несёт в себе 2 акции, и стоит вдвое больше обычного сертификата.

Акционный раунд (AP)

В каждом AP первым игроком становится игрок, владеющий картой приоритетной сделки. Игроки по очереди совершают по 1 ходу, передавая это право по часовой стрелке. AP завершается, когда все игроки последовательно спасовали. В этот момент игроку, сидящему слева от того, кто последним продавал или покупал сертификаты в текущем AP, передаётся карта приоритетной сделки.

Покупка и продажа сертификатов

В свой ход игрок **может продать любое количество сертификатов** и затем **купить не более 1 сертификата**, строго в этом порядке. Если игрок не хочет совершать никаких действий с сертификатами в свой ход, он обязан спасовать. Спасовавший игрок может вернуться к деятельности в текущем AP, только если после него не спасовали последовательно все остальные игроки. Сертификаты можно покупать либо из зоны IPO по их заявленной стартовой стоимости, либо из банка по текущей стоимости акций на рынке.

При продаже сертификата в банк игрок получает деньги в соответствии с текущей стоимостью акций компании, если у неё есть поезд, либо **вдвое меньше** (с округлением вниз) текущей стоимости акций, если поезда нет.

Если игрок является первым приобретателем акций некоей компании, то он обязан приобрести директорский сертификат этой компании. В этот момент игрок обязан определить стартовую стоимость акций данной компании и поместить её жетон на соответствующие ячейки таблички IPO (цветной её части) и трека стоимости акций. Стартовая стоимость должна быть в пределах, определённых для компании (легко определяется по аббревиатурам в столбцах стоимости таблички), а так же не может отличаться от числа, указанного в выбранной ячейке. Директорский сертификат несёт в себе 2 акции, поэтому его покупка обходится вдвое дороже, но и дивидендов он приносит вдвое больше.

На старте игры доступны для покупки сертификаты всего двух компаний: C&N и IOW. Сертификаты других компаний входят в игру постепенно, группами по 2. **Сертификаты обеих компаний одной группы становятся доступны для приобретения в первом AP после того, как хотя бы одна из компаний предыдущей группы совершала какие-нибудь действия в ОР**, или если **все акции хотя бы одной из компаний предыдущей группы были полностью выкуплены из зоны IPO**.

В свой ход игрок может приобрести только 1 сертификат, но за один AP он сможет приобрести несколько сертификатов, так как за раунд он может совершить несколько ходов.

Если игрок решает продать сертификат какой-либо компании, то до конца текущего AP он не сможет более покупать сертификаты этой компании. Данное ограничение работает только на время текущего AP. В следующем AP сертификаты такой компании снова станут доступными для покупки данному игроку.

Если после продажи сертификатов у директора компании остаётся акций меньше чем у хотя бы 1 другого держателя акций компании, то **управление компанией переходит** к этому «другому игроку». Текущий директор передаёт планшет компании и всё, что на нём находится, новому директору, а также обменивает свой директорский сертификат «утраченной» компании на 2 обычных сертификата этой компании из запаса нового директора. Если при потере контроля над компанией на кресло директора претендует 2 или 3 игрока (количество акций данной компании у них одинаково), то управление переходит к претенденту, сидящему ближе других по часовой стрелке от текущего директора. **Передача** управления **происходит** и в том случае, если **после покупки** сертификата игрок **владеет большим числом акций** компании, чем её текущий директор.

Директорский сертификат **можно продать в банк**. Также игрок может продать 1 из акций директорского сертификата, обменяв свой директорский сертификат на обычный сертификат этой компании из запаса банка, но **только если в запаса банка есть необходимый сертификат** и ни один другой игрок не владеет 2 и более акциями этой компании. Если хотя бы у 1 игрока есть 2 акции данной компании, то текущий директор просто обменивает свой директорский сертификат на 2 обычных сертификата этой компании из запаса нового директора (новый директор определяется по вышеописанному правилу). После чего обычный сертификат продаётся в банк бывшим директором компании.

Изменение стоимости акций

Стоимость акций на рынке может варьироваться от £0 до £340. Жетоны всех компаний, запуск которых был инициирован, в обязательном порядке находятся на данном треке. По текущему положению жетона можно легко определить текущую стоимость акций компании. Трек разделён на 2 ряда ячеек смещённых друг относительно друга на пол фазы. При первом размещении жетон компании всегда кладётся в жёлтую зону верхнего ряда трека.

Если компания ещё ни разу за партию не совершала действий в ОР, продажа её акций не затрагивает их стоимости. Также продажа акций перестаёт влиять на понижение их стоимости после первой в партии покупки поезда 8⁺.

Если же компания за время партии уже совершала действия в ОР, то стоимость её акций падает на 1 пункт за каждую проданную в банк акцию компании. Понижение стоимости отыгрывается в данном случае «лесенкой»: если жетон компании находится в верхнем ряду, то он сдвигается влево и вниз, а если в нижнем – то влево и вверх.



Если жетон компании при перемещении по треку стоимости акций попадает в ячейку, занятую жетонами других компаний, он помещается под стопку этих жетонов. Очередность хода компаний в ОР определяется положением их жетонов на треке стоимости акций (справа налево). Компании, жетоны которых находятся на одной ячейке, действуют от верхнего жетона в стопке к нижнему (кто раньше попал на ячейку, тот раньше ходит).

Ячейки, номинал которых ниже £40 и выше £150 образуют зелёные зоны трека стоимости акций, также их называют (по понятной причине) зонами красных цифр. Если продаются акции компании, жетон которой находится в зелёной зоне, то первая акция из продаваемого пакета акций этой компании, не уменьшает стоимости акций. Например, если игрок продаёт 3 акции компании стоимость которых в данный момент составляет £182, то стоимость акций падает на 2 пункта, вместо 3. Если игрок продаёт более 1 акции одной компании за ход, то считается, что все они продаются разом одним пакетом. То есть игрок не может за 1 ход продать 3 акции одной компании 3 отдельными транзакциями, чтобы избежать понижения их стоимости.

Если стоимость акций компании в результате их продажи падает до 0, это приводит банкротству компании, она более не может совершать действия в ОР. Позже можно будет снова инициировать запуск обанкротившейся ранее компании (см. далее в правилах).

Лимит сертификатов

Количество сертификатов акций на руках игроков ограничено правилами игры. Директорский сертификат считается 1 сертификатом, хоть и несёт в себе 2 акции компании. Лимит зависит от количества игроков в партии:

- 2 игрока – 32 сертификата
- 3 игрока – 21 сертификат
- 4 игрока – 16 сертификатов

Игрок **не в праве** покупать новые сертификаты, если это приведёт к превышению лимита, или если его лимит сертификатов уже превышен. Чтобы что-то купить, ему придётся что-то продать. Игрок **не может** купить обычный сертификат для перехвата управления, даже если в результате этого действия он обменяет 2 обычных сертификата на 1 директорский, что снова вернёт его в пределы лимита.

Если игрок **превысил** лимит сертификатов, он **обязан** вернуться в него на ближайшем своём ходу в ближайшем AP. Он обязан продавать акции, пока не вернётся к разрешённому количеству сертификатов.

После первой покупки поезда 8⁴ предел сертификатов отменяется. С этого момента игроки в праве владеть любым количеством сертификатов.

Инициация запуска компании и её Капитализация

Инициация запуска компании происходит в AP, если 50% или более её акций были выкуплены с IPO и находятся на руках игроков. Сертификаты компании, находящиеся в запасе банка не учитываются в счёт преодоления данного порога. Когда запуск компании иницируется, её директор незамедлительно получает планшет компании, её жетоны, а также стартовый капитал в кредитах. Один жетон компании помещается на поле на место штаб-квартиры данной компании, а ещё один жетон компании помещается на трек стоимости акций на ячейку, значение которой соответствует стартовой стоимости акций компании (можно узнать её из таблички IPO).

В первом после инициации запуска компании ОР эта компания будет совершать действия, с этого момента она считается действующей компанией.

Если на гексе, на котором находится штаб-квартира компании, нет ж/д путей или жетонов ж/д путей, то при инициации запуска компании её директор помещает на такой гекс соответствующий местности жетон ж/д путей и поверх него жетон компании. Размещение жетона ж/д путей должно соответствовать обычным правилам размещения жетонов ж/д путей. Такое размещение жетона ж/д путей **НЕ** считается действием размещения жетона ж/д путей.



Стартовый капитал

При инициации запуска компании она получит на оперативные расходы 100% своей капитализации, то есть она получает из общего запаса кредиты в количестве равном десятикратному размеру первичной стоимости акций компании (кто можно узнать из таблички IPO). Кредиты – это особая валюта, которой компания оплачивает покупку поездов или строительство ж/д путей, и в которой она получает доход от своей деятельности. Каждая компания имеет своё, отдельное от других компаний хранилище. Средства между хранилищами компаний никогда не перемещаются напрямую, даже если у них общий директор. Средства компании никогда не перемещаются напрямую в личный запас её директору и не учитываются при итоговом подсчёте.

Операционный раунд (ОР)

Частные компании

В начале каждого операционного раунда (ОР) каждый игрок получает дивиденды от своих частных компаний, размер которых указан на сертификатах этих компаний. Частные компании, которые были закрыты или проданы, не генерируют прибыли.



Действия ж/д компаний

После шага получения доходов от частных компаний, наступает шаг действий ж/д компаний. Действия совершают только те компании, запуск которых был иницирован, и которые не объявлены банкротами. Очередность ходов компаний определяется по треку стоимости акций. Первой ходит компания с наибольшей стоимостью акций, затем вторая по стоимости и т.д. Если есть несколько компаний с одинаковой стоимостью акций, то они ходят в очередности размещения их жетонов в стопке на ячейке трека стоимости акций от верхнего к нижнему.

18	22	24	25	28	30	33
81	17-21	18-23	19-24	21-27	23-29	25-32
80	11-16	12-17	13-18	14-20	15-22	17-24
79	6-10	6-11	7-12	7	8-14	9-16
78	54	58	62	74	82	
77						
76						
75						
74						
73						
72						
71						
70						
69						
68						
67						
66						
65						
64						
63						
62						
61						
60						
59						
58						
57						
56						

Первой в ОР совершает действия компания NGStL, затем C&N и последней S&C.

- 1 - NGStL
- 2 - C&N
- 3 - S&C.

От имени компании всегда действует её директор (держатель директорского сертификата). Если у компании нет директора, то ей назначается внешнее управление (смотри далее в правилах).

В свой ход компания может совершить следующие действия (**только в этом порядке**):

1. **Разместить или улучшить** жетоны ж/д путей на поле.
2. Купить **дополнительную базу**.
3. **Отправить свои поезда в рейс**, чтобы получить доход.
4. **Удержать средства** в хранилище компании **или выплатить дивиденды** держателям её акций.
5. **Купить 1 или более поездов** из банка и/или у других компаний.
6. В конце хода компания **может быть объявлена несостоятельной**.

Жетоны ж/д путей

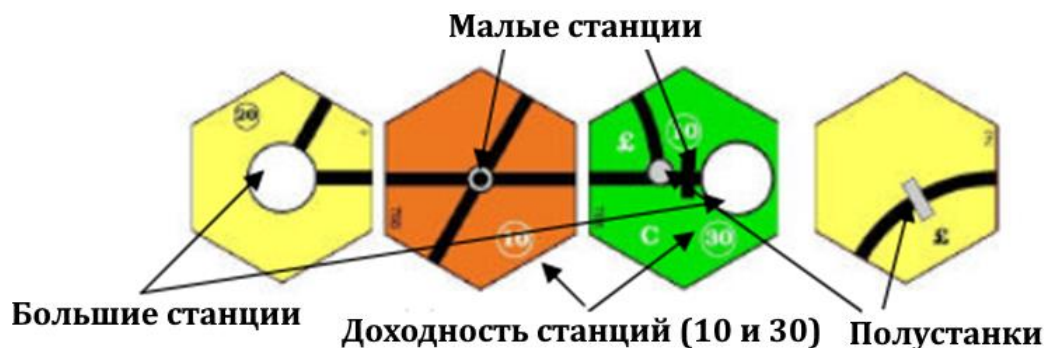
Сети железных дорог выстраиваются на поле при помощи жёлтых, зелёных и коричневых жетонов ж/д путей. Жёлтые жетоны ж/д путей доступны со старта игры и должны размещаться только поверх незанятых гексов поля. Позже в игре станут доступны зелёные жетоны ж/д путей, которые строятся «поверх» жёлтых, а также коричневые жетоны ж/д путей, которые строятся «поверх» зелёных. На поле присутствуют гексы разных типов. Тип жетона ж/д пути должен соответствовать типу гекса:

- Пустой гекс – можно размещать жетоны ж/д путей только с рельсами, без станций и полустанков.
- Одна деревня (чёрная точка) - можно размещать только жетоны ж/д путей с 1 полустанком или с 1 малой ж/д станцией.
- Две деревни (чёрные точки) – можно размещать только жетоны ж/д путей с 2 полустанками и/или малыми ж/д станциями в любых сочетаниях.
- Город (чёрное кольцо/кольца) – можно размещать только жетоны ж/д путей с большой ж/д станцией.

На жетонах с большими ж/д станциями может находиться 1 и более больших белых кругов.

Малые станции на жетонах ж/д путей могут быть изображены либо в виде чёрного прямоугольника, нарисованного поперёк рельс, либо в виде небольшого чёрного кружка, расположенного в центре жетона. Рядом с малой станцией всегда указано вознаграждение за её посещение в £ (£10, £20, £30).

Полустанки обозначаются точно так же, как и малые ж/д станции, но только серым цветом. Рядом с каждым полустанком присутствует значок «£». Сами по себе они не приносят дохода за их посещение, но государство выделяет субсидии на то, чтобы их посещали поезда различных компаний.



Часть гексов на поле, соответствующих городам Ryde, Newport, Ventnor и Merstone, считаются гексами с уже размещёнными на них жетонами ж/д путей жёлтого цвета. Такие гексы могут быть улучшены до зелёного, как и другие жетоны ж/д путей жёлтого цвета. Данная возможность появляется в игре после первой покупки поезда 3⁺².

На некоторых гексах на поле присутствуют заглавные буквы, соответствующие городам Ryde (R), Cowes (C), Newport (N), Ventnor (V), Brading/Godshell/Shorwell (B) и Merstone (M). На таких гексах можно размещать только жетоны ж/д путей с соответствующей буквой/буквами.

Особые правила размещения жетонов ж/д путей для некоторых городов:

- Жетоны с городом Newport должны размещаться так, чтобы южная станция, станция с меньшим значением вознаграждения (Shide), соединялась с южной гранью гекса.
- Зелёный жетон с городом Merstone должен размещаться так, чтобы полустанок (Blackwater) соединялся с северной гранью гекса (выходил строго на гекс с городом Newport).
- Жетоны с городом Ryde должны располагаться так, чтобы при помощи них соединялись Ryde Esplanade и тупик Ryde Pierhead.

Иными словами, стрелочки на жетонах ж/д путей с буквами должны совпадать со стрелочками на гексах.

Если компания хочет разместить жетон ж/д пути на гексе, на территории которого **усложнена прокладка путей**, то перед началом строительства эта компания должна **выплатить в банк 60 кредитов** (оплата постройки тоннеля). Гексы со сложным рельефом можно определить по треугольнику или по затемнённому фону. Улучшение жетонов ж/д путей, лежащих на таких гексах, не требует дополнительных затрат средств.

Размещение жетонов ж/д путей на поле

В свой ход компания может либо выложить на поле до 2 жёлтых жетонов ж/д путей, либо улучшить 1 жёлтый жетон до зелёного (или 1 зелёный до коричневого). При размещении жетонов на поле соблюдайте следующие правила:

- Рельсы на размещаемом жетоне должны соединяться с рельсами на соседних уже размещённых жетонах. В итоге размещения **должен получиться** так называемый «**возможный маршрут**» - до этого жетона можно добраться по непрерывной линии рельс любой длины от хотя бы одной любой базы/штаб-квартиры строящей его компании.
- При определении возможного маршрута вы **не можете** прокладывать его через большие ж/д станции, на которых **нет свободных мест** для жетонов компаний и ни один из жетон компаний, лежащих на них, не принадлежит совершающей действие компании. Такие станции прерывают маршрут, они называются «**заполненными станциями**».
- Ни один путь на гексе не может упираться в непреодолимый красный барьер или в часть карты без гексов (море или остров).

При размещении жёлтых жетонов, вы делаете по сути по 1 размещению 1 жетона 2 раза. То есть, вышеописанные правила применяются к каждому размещению жетона отдельно. **При размещении жёлтых жетонов** у вас есть 2 опции: либо вы **размещаете 1 жетон с большой ж/д станцией** и не размещаете второй жетон, либо **размещаете 2 жетона, но среди них не может быть жетона с большой ж/д станцией** (только непосредственно рельсы или полустанки/малые ж/д станции).

Улучшение ж/д путей

После первой в игре покупки поезда 3^{+2} становятся доступны зелёные жетоны ж/д путей. В свой ход компания может вместо прокладывания новых путей улучшить существующие. Улучшить можно **только 1 жетон за ход**. Новый жетон **должен включать в себя все пути и маршруты улучшаемого жетона**. То есть, после выкладывания нового жетона все маршруты на поле должны остаться прежними: рельсы должны вести к тем же городам и деревням, что и до улучшения. В остальном улучшении жетонов ж/д путей проводится по тем же правилам, что и прокладывание новых путей.

В отличие от прокладки путей, компания может провести улучшение только на том гексе, **до которого сможет доехать её поезд** по возможному маршруту. То есть, длина такого разрешённого маршрута не может превышать длины поезда. Например, если IOW не построила дополнительную базу, она не сможет улучшить жетон со станцией Brading, если у неё нет поезда 3^{+2} или длиннее, так как длина поезда 2^{+1} меньше, чем минимальный возможный маршрут из Brading в Ryde Explanade.

Новый жетон должен либо содержать новый путь, по которому сможет проехать один из поездов совершающей действие компании, либо увеличивать вознаграждение за посещение станции или полустанка, до которой/которого может доехать один из поездов совершающей действие компании.

Из вышеописанного следует, что улучшать ж/д пути может только та компания, у которой есть хотя бы 1 поезд.

После первой в игре покупки поезда 5^{+3} станут доступны коричневые жетоны ж/д путей. В свой ход компания сможет улучшить зелёный жетон до коричневого. **Нельзя** улучшать жёлтые сразу до коричневых. Для улучшений жетонов до коричневых действуют абсолютно те же правила, что и для улучшения до зелёных.

За **1 ход** компания может улучшить только **1 жетон** (вместо прокладки новых путей и независимо от его цвета).

Если на улучшаемом жетоне имеются жетоны компаний, они переезжают на новый жетон сразу после его размещения на поле.

Постройка баз

В свой ход в ОР компания **может построить только 1 базу**. Штаб-квартира компании строится бесплатно при инициации запуска компании. Постройка второй базы обходится компании в 40 кредитов, а каждой следующей в 100 кредитов.

Базу можно построить только на пустом кругу большой ж/д станции, к которой можно проложить **возможный маршрут от** хотябы 1 **существующей** базы/штаб-квартиры компании, который **не проходит через заполненные станции**. **Длина** такого маршрута **роли не играет**.

Если база построена, то жетон компании, её олицетворяющий, остаётся на поле на том же месте до конца игры. При улучшении жетона ж/д путей база не удаляется, а переезжает на новый жетон на том же гексе.

База не может занять место под штаб-квартиру другой компании. То есть, если жетон ж/д путей с таким местом не был улучшен (что добавляет новых кругов для баз на станции), или был улучшен, но на нём только 1 свободное место на станции - то на нём нельзя размещать базу совершающей действие компании.

Компания может иметь **только 1 базу/штаб-квартиру на 1 жетоне/гексе**.

Отправка поездов в рейс

Отправка поездов в рейс – это основной способ заработка для компаний. Директор компании должен составить карту маршрутов для всех поездов компании. Правила составления маршрутов:

- Маршрут **должен начинаться и заканчиваться на большой или малой ж/д станции**, поезда не могут начинать или заканчивать перемещение на полустанках. Ryde Pier считается большой ж/д станцией.
- Маршрут **обязан включать в себя большую ж/д станцию**, на которой есть **база/штаб-квартира компании**.
- **Как минимум 1 маршрут** компании должен включать в себя ж/д станцию со **штаб-квартирой** компании (назовём его первым маршрутом).
- **Второй маршрут должен пересекаться с первым** на большой или малой ж/д станции или полустанке. **Каждый следующий маршрут должен пересекаться с одним из предыдущих** по тем же принципам.
- Маршрут **должен быть непрерывной линией**, состоящей из ж/д путей, нарисованных на жетонах ж/д путей и/или на гексах на поле.
- Маршрут, который попадает на жетон/гекс по одному пути, **не может** по этому же пути и выходить с него.
- **Каждый жетон/гекс может входить в 1 маршрут только 1 раз**.
- Поезд **обязан совершать остановку на всех больших ж/д станциях**, через которые пролегает его маршрут.

Один и только 1 поезд компании за 1 ОР может проехать мимо 1 заполненной станции. Заполненная станция – это такая большая ж/д станция, все круги которой заняты жетонами других компаний. Помимо этой единственной заполненной станции, маршруты поездов компании не могут проходить через ещё какие-либо заполненные станции, хотя **такие станции и могут быть включены в маршруты в качестве конечной остановки**.

Поезда **могут проезжать мимо полустанков и малых ж/д станций**, не совершая в них остановку. Остановка на полустанке не приносит прямого дохода. Вместо этого такие остановки субсидирует государство, что приносит в хранилище компании по 10 кредитов за каждое посещение в ОР её поездами полустанков. Данные кредиты не считаются доходом и попадают напрямую в хранилище компании, минуя стадию распределения доходов.

Рассмотрим карту поезда. Название поезда считается его длиной. Цифра, стоящая **до «+»**, указывает на количество **больших ж/д станций**, на которых может совершить остановку данный поезд в рамках 1 маршрута. Если вы планируете посетить меньше больших ж/д станций, то вместо каждой из них вы можете совершить остановку на малой ж/д станции или на полустанке. Цифра, стоящая **после «+»**, указывает на **количество малых ж/д станций и полустанков**, на которых может совершить остановку поезд компании в рамках 1 маршрута в дополнение к остановкам, разрешённым цифрой, стоящей до «+».



Все поезда **могут совершать остановку на более чем одной станции/полустанке на 1 гексе/жетоне**.

Например, поезд 2^{+1} может совершить остановку на 2 больших и 1 малой ж/д станциях; или на 2 больших станциях и 1 полустанке; или на 1 большой и на 2 малых станциях; или на 1 большой, 1 малой станции и на 1

полустанке.. Отдельно хотим напомнить, что данный поезд в рамках 1 маршрута не может совершить остановки на 1 большой станции и 2 полустанках, так как полустанок не может быть окончанием маршрута.

Если компания собирается в свой ход отправить более одного поезда, то на все её маршруты накладываются дополнительные ограничения:

- Маршруты **обязаны пересекаться** на станциях и полустанках, но **не могут включать** в себя **одинаковые секции пути**.
- Игрок **не может дважды использовать 1 перекрёсток** для перекрещивания маршрутов.
- Игрок **не может пользоваться дважды одним входом** на гекс/жетон ж/д пути.
- Поезда компании **могут посетить одну и ту же станцию/полустанок, но они должны делать это по разным маршрутам** и пользоваться для этого разными входами/выходами на гекс/жетон ж/д путей.

Доходом компании от отправки поездов является сумма вознаграждений всех станций, на которых совершали остановку поезда компании. Например, маршрут поезда 3^{+2} пролегает через станции 20, 30, ещё раз 20, 10 и полустанок. Компания получает £80 дохода и 10 кредитов субсидий. Если несколько поездов компании совершают остановку на одной и той же станции, то её вознаграждение суммируется ровно столько раз, сколько было остановок.

Важная заметка. Директор компании **не обязан** всегда стремиться к максимальному доходу, он вполне может решить заработать побольше кредитов для компании и включить в маршруты побольше полустанков.

Дивиденды и стоимость акций

Если компания получила доход от отправки поездов, то директор этой компании принимает решение, как распорядиться этим доходом: придержать средства или выплатить дивиденды.

- Если директор решил **придержать средства**, то компания получает из банка кредиты в количестве равном доходу компании и помещает их в своё хранилище.
- Если директор решил **выплатить дивиденды**, то доход распределяется среди держателей акции компании. Сертификаты компании, находящиеся в запасе банка или в зоне IPO не генерируют дохода. Игроки получают из банка деньги в £ в размере 10% от дохода компании за каждую акцию этой компании, которая у них имеется. Напоминаем, директорский сертификат несёт в себе 2 акции.

Выплата дивидендов или удержание средств может привести к **изменению стоимости акций** компании:

- Если компания удерживает средства, то стоимость её акций падает на 2 пункта (красная стрелка на рисунке).
- Если общее количество выплаченных дивидендов меньше текущей стоимости акций компании, то стоимость акций не меняется.
- Если общее количество выплаченных дивидендов равно текущей стоимости акций компании или превышает её, то стоимость акций повышается на 2 пункта (синяя стрелка на рисунке).
- Если общее количество выплаченных дивидендов равно удвоенной текущей стоимости акций компании или превышает её, то стоимость акций повышается на 4 пункта (зелёная стрелка на рисунке).
- Если общее количество выплаченных дивидендов равно утроенной текущей стоимости акций компании или превышает её, то стоимость акций повышается на 6 пунктов (жёлтая стрелка на рисунке).
- Если общее количество выплаченных дивидендов равно учетверённой текущей стоимости акций компании или превышает её, то стоимость акций повышается на 8 пунктов (розовая стрелка на рисунке).
- Стоимость акций не может повысится более чем на 8 пунктов за 1 выплату дивидендов.

	20+	22+	24+	26+	28+	30+
7	15-19	17-21	18-23	19-24	21-27	23-29
	10-14	11-16	12-17	13-18	14-20	15-22
	5-9	6-10	6-11	7-12	7-13	8-14
	50	54	58	62	68	74
		FYN				
	17	52	56	60	65	71

Напоминаем, если жетон компании при изменении стоимости её акций должен быть помещён на ячейку трека стоимости акций, в которой уже есть другие жетоны компаний, то он помещается под низ стопки этих жетонов. **Если** после выплаты дивидендов **стоимость** акций компании **не меняется**, то её **жетон** остаётся в той же ячейке трека стоимости акций, но **помещается под низ стопки** жетонов других компаний, если таковые есть.

Покупка поездов

В свой ход компания **может приобрести один или больше поездов**. Данная покупка оплачивается кредитами из хранилища компании. Если компания покупает поезд из зоны IPO, то она оплачивает номинальную стоимость поезда, указанную на его карте, в банк. Если компания покупает поезда у другой компании, то стоимость покупки определяется директорами этих компаний. Стоимость должна быть кратна 10 и не должна быть менее 10 кредитов. Кредиты перемещаются из хранилища компании-покупателя в хранилище компании-продавца, а карта соответствующего поезда в обратном направлении.

Важное правило. Компания не может выкупить последний поезд у другой компании. В порядке исключения такое можно совершить, но только если у самой компании-покупателя вообще нет поездов (0<--1 – можно, 1<--1 нельзя, 1<--2 можно).

Карты поездов в зоне IPO лежат стопкой, сформированной по возрастанию длины поезда от верха колоды к низу. **Для покупки всегда доступен только самый верхний** в колоде **поезд**. То есть, поезда большей длины не будут доступны, пока не выкупят все поезда меньшей длины.

Покупка поезда может привести к смене фазы игры, в результате чего могут стать доступны новые жетоны ж/д путей; или могут устареть другие поезда; или компании ограничат по количеству поездов, которыми они могут владеть. В последнем случае ограничение на количество поездов включается незамедлительно с началом новой фазы. Карты всех **поездов сверх лимита должны быть отправлены в запас банка** на следующем совершаемом компанией-владельцем ходу в ближайшем или текущем ОР **без какой-либо компенсации**. Такие поезда можно выкупить у банка по их номинальной стоимости. В отличие от вышеописанного, **устаревшие поезда удаляются** из игры целиком и более не могут быть приобретены ни одной компанией.

При смене фаз количество ОР между AP увеличивается только после окончания следующего после смены AP.

Несостоятельность

Если в конце хода у компании нет в собственности поезда, то она **обязана** приобрести 1 поезд из зоны IPO, из банка или у другой компании (по обоюдному согласию директоров обеих компаний), если у неё на это хватает средств.

Если компания так и **не смогла купить поезд**, но у неё **есть возможный маршрут**, которым она могла бы воспользоваться, будь у неё поезд, то она **объявляется несостоятельной**. На её планшет помещается карта «Несостоятельность». Данная карта удаляется с планшета только если компания снова станет «состоятельной», то есть, когда она приобретёт поезд. Напоминаем, компания может «стать» несостоятельной только в конце своего хода, не ранее.

Несостоятельная компания в свой ход в ОР **обязана удерживать средства**, не может строить новые базы, не может улучшать ж/д пути, а также строить новые пути, которые требуют финансовых затрат (тоннели). Несостоятельная компания **обязана приобрести поезд** так быстро, насколько это возможно.

Если у несостоятельной компании недостаточно средств для приобретения поезда, она **обязана** в свой ход его **арендовать**. Компания арендует самый короткий поезд из доступных в запасе банка и в зоне IPO. Далее компания отправляет этот поезд в рейс по станциям по обычным правилам, но для прокладки маршрута использует только левую часть его названия (цифру до «+»). Компания получает за эту отправку поезда вознаграждение равное: **40 кредитов + по 20 кредитов за каждую станцию/полустанок, на которой/котором поезд совершал остановку**. Например, максимальное вознаграждение за аренду поезда 5^{+3} равно: $40 + (5 \times 20) = 140$ кредитов, а для $9^{+5} - 220$ кредитов.

В конце данного буклета правил вы найдёте альтернативный вариант подсчёта вознаграждения за использование арендованного поезда. Каким вариантом пользоваться, игроки должны совместно определить в начале партии.

Напоминаем, несостоятельная компания перестаёт быть таковой, как только покупает поезд.

Несостоятельная компания перестаёт быть таковой, как только купит поезд.

Важное замечание! Компания, у которой нет возможного маршрута, не может быть признана несостоятельной.

Продажа акций несостоятельной компании приводит к понижению стоимости её акций по обычным правилам. Акции несостоятельной компании продаются за половину их текущей рыночной стоимости (так как у компании нет поезда), но приобретать их из запаса банка или из зоны IPO всё равно требуется по полной текущей стоимости акций (рыночной или стартовой).

Компании под внешним управлением

Если компания прошла через инициацию запуска, но в данный момент у неё нет директора (т.е. директорский сертификат находится в запасе банка), она переходит под внешнее управление. Компания продолжает принимать участие в ОР, но со следующими ограничениями:

- Компания **не может прокладывать новые пути и строить новые базы**.
- В свой ход компания **обязана отправить в рейс свои поезда**, проложив для них маршруты так, чтобы заработать максимальное количество £ и кредитов (по согласованию всех игроков). **Компания обязана удержать средства** после получения прибыли.
- Если компания под внешним управлением **в начале хода не имеет поезда**, она незамедлительно признаётся **несостоятельной** и **обязана арендовать поезд** для отправки в рейс. Вознаграждение за отправку арендованного поезда рассчитывается по той же формуле, что и для обычной несостоятельной

компании. Компания обязана приобрести поезд, как только у неё будет на это хватать кредитов. После покупки поезда она мгновенно перестаёт быть несостоятельной.

Ни один из игроков **не может выкупить директорский сертификат из запаса банка**. Директором компании под внешним управлением **можно стать только за счёт покупки второго обычного сертификата** такой компании. Новый директор обменивает 2 своих обычных сертификата на 1 директорский из запаса банка и принимает на себя управление компанией.

Образование Southern Railway

В начале 9 фазы (после первой покупки поезда 9⁺⁵) создаётся Southern Railway. Компании могут строить новые пути и улучшать их, а также строить новые базы только до конца текущей серии ОР. После первого в 9 фазе AP данные действия **будут запрещены!** Начиная с этого AP, полустанки более не применяются для формирования маршрутов поездов.

Компании продолжают совершать действия, но им доступна только отправка поездов с последующим удержанием средств или выплатой дивидендов и покупка/продажа поездов. AP всё также отыгрываются между сериями ОР.

Начиная с образования Southern Railway, игроки **обязаны в конце каждого AP и ОР проверять, не произошла ли национализация** всех ж/д компаний на острове. Проверка происходит только в конце раунда, если условия национализации были выполнены в ходе отыгрыша раунда, но не соблюдаются в его конце, игра продолжается.

Если **в конце раунда у каждой компании, находящейся под управлением игроков, есть хотя бы 1 поезд, то немедленно происходит национализация** всех ж/д компаний и образуется British Rail. Данное событие означает завершение игры, которое отыгрывается по следующему алгоритму:

- Игроки отыгрывают серию ОР до срабатывания определённого триггера. AP более не отыгрываются.
- С этого момента снимается ограничение на количество денег в банке, если не хватает банкнот, можете просто записывать прибыль игроков на листочке.
- Если к этому моменту продолжает действовать частная компания, она продолжает приносить доход в начале каждого ОР.
- В каждом ОР ж/д компании занимаются отправкой поездов в рейс и выплатой дивидендов по следующим правилам:
 - При прокладывании маршрутов компании **могут использовать только первую (большую) цифру в названии поезда** для определения максимального количества станций на маршруте (т.е. максимум их будет 9, а не 14).
 - Директор каждой компании **обязан проложить маршруты так, чтобы получить максимально возможную прибыль**. Затем он отмечает это значение на треке вознаграждения жетоном компании. Данное действие скорее всего придётся произвести лишь раз для каждой компании, так как вознаграждение с огромной вероятностью не изменится до конца игры.
 - **Компании под внешним управлением продолжают удерживать средства**, от чего стоимость их акций падает. Можете не отмечать их доходы на треке вознаграждений.
 - Компании **могут приобретать новые поезда**, если хватает средств, но обязаны покупать их из банка или зоны IPO, а **не у других компаний**.
 - **Компании под управлением игроков не имеют права удерживать средства**.

В конце каждого ОР определяется 2 компании, которые выплатили меньше всего дивидендов. Эти компании **перестают совершать действия** до конца игры, при этом стоимость их акций остаётся неизменной, а игроки более

не получают дивидендов с акций этих компаний. Если 2 и более компаний выплатили одинаковое количество дивидендов (в том числе и 0), и при этом хотя бы 1 из них необходимо прекратить совершать действия, то все эти компании прекращают действовать до конца игры. Если в игре есть компании под внешним управлением, то они первыми попадут в группу компаний, которые более не могут совершать действия.

Если в игре активными остаются всего 1 или 2 компании, тогда эти компании **совершают действия по последнему разу, после чего игра завершается** и начинается итоговый подсчёт. Игроки определяют итоговые значения своих активов в £ (они суммируют **личные денежные средства** и **стоимость сертификата частной компании** (если есть), а также переводят в £ **все свои акции по текущему их курсу**). Игрок с **наибольшим** итоговым значением **побеждает** в партии.

Стоит напомнить, что если стоимость акций хотя бы 1 компании достигает максимума на треке стоимости акций, то игра завершается сразу по окончании текущего ОР, так как это одно из условия окончания игры.

Банкротство

Если стоимость акций компании падает до 0, она **объявляется банкротом**, на её планшет помещается карта «Банкротство». Это может произойти в AP (при продаже её акций) или в ОР (если стоимость акций компании равна £7 или £14 и компания не выплачивает дивиденды).

Когда компания становится банкротом, все её акции отправляются в зону IPO **без** какой-либо **компенсации** их владельцам. Начиная со следующего AP, акции данной компании снова можно будет покупать. Жетоны построенных баз и штаб-квартиры компании остаются на поле, но переворачиваются рубашкой вверх. Эти базы продолжают блокировать развитие путей других компаний, но через них можно свободно проезжать.

Активы компании (непостроенные базы, кредиты и поезда) остаются в её хранилище, они будут впоследствии доступны её новому директору, если какой-то из игроков вновь инициирует её запуск. Если в хранилище компании-банкрота есть поезд, который устаревает при смене фаз, такой поезд удаляется из игры.

Как только отыграны все действия по банкротству компании происходят следующие события:

- Карта приоритетной сделки передаётся игроку с наименьшим числом акций на руках (акций, не сертификатов) без учёта сертификатов частных компаний. Если таких игроков несколько, то карта приоритетной сделки достаётся тому игроку, который сидит ближе к текущему хозяину этой карты при проходе по часовой стрелке.
- Если банкротство случилось в ходе отыгрыша AP, этот AP незамедлительно завершается, после чего стартует новый AP (т.е. игроки, продававшие акции какой-либо компании до факта банкротства, снова могут покупать акции этой компании).
- Если банкротство случилось в ходе отыгрыша ОР, то ничего не происходит, текущая серия ОР отыгрывается как обычно.

Начиная со следующего после банкротства AP, игроки снова могут покупать акции обанкротившейся компании с IPO. По факту, мы перезапускаем компанию. Соответственно первым обязан быть выкуплен директорский сертификат с последующей установкой новой стартовой стоимости акций компании. Новая стартовая стоимость должна быть равной значению одной из ячеек трека стоимости акций, она обязана быть выше меньшей зелёной зоны на треке (£40 или более), но при этом она не может превышать максимально разрешённой стартовой стоимости акций для данной компании. То есть, в отличие от первого запуска компании, вы можете воспользоваться и значениями в серых ячейках таблички IPO, значение которых ниже разрешённого максимума для компании. Выбирайте стартовую стоимость тщательно, так как неаккуратный выбор может привести к тому,

что компания-банкрот, у которой нет поездов, после своего перезапуска не сможет купить поезд, из-за чего станет несостоятельной в конце первого же своего ОР.

Когда 50% акций компании выкупается с IPO, инициируется её запуск. Новый директор получает планшет компании со всеми имеющимися там активами, жетоны баз и штаб-квартиры компании переворачиваются на поле лицом вверх, также компания получает 100% её капитализации (в дополнение к кредитам в её хранилище). Карта «Банкротство» удаляется с планшета компании, теперь она может совершать действия в ОР по обычным правилам.

Разное

Игроки могут заключать между собой сделки в рамках правил игры, но информация по всем сделкам должна быть открытой. Сделки не являются обязательными к соблюдению.

Игроки не могут обмениваться и передавать друг другу деньги и сертификаты частных и ж/д компаний.

Акционеры компании могут потребовать от директора раскрыть информацию о текущем состоянии счетов компании, директор обязан удовлетворить эту просьбу. Не акционеры не имеют такого права. Как бы то ни было, перед началом партии игроки могут совместно решить, что информация о состоянии счетов компании – это открытая информация. Информация о состоянии счетов компании-банкрота или компании под внешним управлением является открытой информацией для всех игроков.

Информация о личных накоплениях игрока является открытой.

Опциональные правила

Далее будет приведено несколько опциональных правил так или иначе меняющих базовые правила игры. Все они альтернативны базовым правилам, их применение должно быть санкционировано всеми игроками перед началом партии.

Опция 1: Правила первой редакции

Для игры по правилам первой редакции:

- Используйте поле первой редакции (без 3 дополнительных гексов и города Totland).
- При формировании маршрута вы обязаны совершать остановки на всех малых станциях, мимо которых проходит поезд. Полустанки всё ещё можно пропускать без остановки.

Опция 2: Доход при совершении действий несостоятельной компанией из первой редакции

Для вычисления дохода при отправке в рейс арендованного несостоятельной компанией поезда определите максимальный возможный доход по базовым правилам отправки поездов и получите **половину** (с округлением до 10 кредитов) от вычисленной суммы, вторую половину получает банк, как хозяин поезда. Если поезд останавливается на полустанках, компания получает субсидию в полном объёме. Мы рекомендуем применять данную опцию только если игроки могут быстро определять доходность маршрутов, не затягивайте себе игру просто так.

Опция 3: Упрощённое вычисление доходности арендованного поезда

Вместо построения маршрута для арендованного поезда просто определите его максимальную доходность в соответствии с его длиной по табличке на карте «Несостоятельность». Данная опция экономит кучу времени, а также позволит в поздних фазах игры компаниям быстрее возвращаться в состояние состоятельности.

Опция 4: Игнорирование исторической последовательности создания ж/д компаний

Игроки могут не соблюдать историческую последовательность создания ж/д компаний. Вместо этого вводится следующее правило: игрок может купить директорский сертификат любой компании, независимо от номера её группы), если открытие новой компании санкционировано. Открытие санкционировано, если все или все кроме одной инициированные компании уже совершали действия в ОР, или если в зоне IPO нет доступных к покупке сертификатов ранее инициированных компаний.

Опция 5: Продажа акций компаний, которые ещё не совершали действий

Обычно вы продаёте акции компаний без поездов по половинной стоимости. Данная опция предлагает вам продавать акции компаний без поездов, которые ещё не совершали действий по полной стоимости, вместо половинной. Данная опция может внести разнообразия в дебют партии.

Опция 6: Повторный заезд на гекс

Игнорируйте правило, которое запрещает поезду возвращаться на ранее покинутый гекс при построении маршрутов. Правило, которое запрещает повторно пользоваться путями остаётся в силе. Так правила игры будут ближе к правилам других игр серии 18xx.

Опция 7: Пункты назначения

Данная опция немного упрощает жизнь неопытным игрокам, а опытным даёт дополнительные возможности по ускорению гонки капиталов. На планшете каждой компании указаны 1 или 2 пункта назначения для этой компании. Когда компания впервые в одном ОР отправляет поезда (одним маршрутом или цепочкой маршрутов) так, чтобы соединились её штаб-квартира и пункт назначения, она разово получает бонус, указанный на её планшете в виде кредитов в её хранилище за достижение пункта назначения. Если несостоятельная компания должна получить данный бонус, то она получает его в полном размере (как и субсидию).

Дополнение «1860 – Locomotives on the Isle of Wight»

Это дополнение – состоит из 48 карт поездов.

Карты поездов

Поезда из дополнения отличаются от базовых своими дополнительными свойствами. Часть из них устаревают раньше или позже, чем базовые. Некоторые имеют увеличенную или уменьшенную длину. У части есть свойства типа «Гарантированно отправится в рейс минимум дважды» (используйте подручные каунтеры для отслеживания прогресса данного свойства) и т.д.

Группа А

2 поезда: Bee (1866) и Brading (1867). Они устаревают, когда происходит первая покупка В-поезда, но только после того, как будут отправлены в рейс минимум дважды. Отслеживайте это любимыми подручными каунтерами.

Группа В

Whippingham (1875) and Comet (1875) тоже отправятся в рейс как минимум дважды. Первый более дешёв в покупке, а за второй компания получает 150 кредитов в качестве компенсации, когда он устаревает. Newport (1975) устаревает, когда происходит первая покупка D-поезда, но компания получает возможность переоборудовать его за 130 кредитов из стартовых 3^{+0} в поезд в 3^{+2} , который устареет, когда произойдёт первая покупка E-поезда. Bonchurch (1883) в первую свою поездку приносит £0 дохода.

Группа С

Поезд Medina (1898) очень надёжен, он устареет только после первой покупки G-поезда. В противоположность ему экспериментальные Railcar (1906) и Petrol Rail (1900) не так надёжны, они устаревают после первой покупки E-поезда.

Подготовка

Рассортируйте поезда в 8 групп А-Н. Поезда групп с D по Н в целом повторяют путь базовых поездов с 5^{+3} по 9^{+5} , они появляются в игре в полном составе строго по очереди. Поезда групп с А по С в игре используются лишь частично, при этом в каждой партии используются случайные поезда каждой из групп.

Названия поездов групп с E по Н немного изменены и представлены в виде записей с «4х» по «7х». В соответствии с базовыми правилами такие поезда могут посетить до 4 (5, 6, 7) больших станций и **все** малые станции и полустанки, встречающиеся на проложенном маршруте. Напомним, что, как и в базовой игре, после образования Southern Railway при формировании маршрутов компании более не могут посещать полустанки, только станции.

- Перемешайте все карты А-поездов, сдайте 5 для использования в игре. Если среди вышедших поездов есть карты с пометкой «Surplus», то сдайте ещё по 1 карте поезда за каждую такую карту сверх обычных 5.

- Повторите те же шаги для карт В-поездов и С-поездов. В – 4 карты, С – 3 карты.
- Наконец, добавьте поезда групп Е, F, G и H.

Заметьте, что в колоде F-поездов 2 карты. Вторая применяется точно так же, как и дополнительный поезд 7⁺⁴ в базовой игре, для упрощения игры новичкам.

Отсортируйте стопки поездов А, В и С по их названиям (длине). Поезда становятся доступными для покупки именно в этом порядке. Вероятно, будет правильнее положить эти карты на столе рядами по возрастанию длины, чтобы игрокам было проще планировать свои закупки.

Если игроки захотят, они могут перемешать карты поездов внутри своих стопок, или собрать эти стопки по своему желанию, а то и сделать доступными для покупки любой поезд из одной группы в единый момент. В любом случае, об этом стоит договориться перед началом партии, чтобы все игроки были согласны с выбранными на партию правилами.