

1861 – 1867
Нормы и правила

Предисловие редактора перевода

Термины

В 18xx есть несколько устоявшихся англоязычных терминов, которые, на мой взгляд, не вполне точно отражают суть явлений.

Я привык использовать другие, а именно:

- Вместо «run trains» (гонять/(за)пускать поезда) или «run routes» (гонять маршруты?) я говорю/пишу «назначить поезда на маршруты» или «выбрать (составить) маршруты для поездов». **Причина:** при выполнении этого действия не происходит перемещения компонент, подобно кубикам товаров в Age of Steam, а как раз-таки составляются маршруты для поездов компании.
- Вместо «revenue» (выручка) – «прибыль». **Причина:** реальные компании обычно пускают на дивиденды всё-таки прибыль, а не всю выручку, часть которой уходит на покрытие операционных расходов, которых в 18xx нет, только капитальные и процентные.
- Вместо «revenue center» / «revenue location» - «пункт назначения». **Причина:** соответствие реальному миру.

Исправления и дополнения

1861/1867 – первая игра (игры), изданная Grand Trunk Games. Несмотря на то, что 1867 очень похожа на 1861 и изначально издавалась как дополнение к последней, у неё сразу была отдельная книга правил. Владелец GTG, Джошуа Старр, принял решение полностью переписать и объединить правила этих игр. И немного не справился, даже с помощью редакторов-добровольцев. В итоге в оригинальных правилах первого издания 1861/1867 есть несколько существенных и целый ряд мелких упущений, некоторые положения сформулированы недостаточно чётко и т. д. При переводе мы постарались исправить все эти недостатки, и добавили уточнения, где сочли нужным. Отсутствующие в оригинале фрагменты текста выделены следующим образом:

- Исправления ошибок – **красным**.
- Уточнения – **синим**.

Недостатки компонент и способы их обхода и устранения

Многие владельцы жалуются на трудность извлечения жетонов путей из лотков, и это после того, как издатель вбухал столько сил в их разработку и тестирование. Решений два: класть жетоны вверх «красивой», а не традиционной, функциональной стороной, или использовать сторонние лотки, например, от RailsOnBoards.

Диаметры наклеек на жетоны станций и котировок чуть больше диаметров самих жетонов, а не наоборот. Приходится подрезать, чтобы не задирались и не отклеивались. Конкретно для 1861, как вариант, можно купить комплект жетонов и наклеек у RailsOnBoards.

1861: На сертификатах компаний МК и МКV ("Moskow & Kazan" и "Moskow, Kiev, & Voronezh") перепутаны названия. Исправленные сертификаты можно найти в разделе Files на странице игры на сайте BoardGameGeek и распечатать самостоятельно, или получить бесплатно со следующей игрой издателя («Shikoku: 1889», в девичестве «1889: History of Shikoku Railways»).

Загадочные компоненты

В комплект игры входят Number Chits – бирки с номерами от 1 до 6. Они есть на иллюстрации, но не упоминаются нигде в правилах. Зачем же они нужны?

В большинстве игр 18xx в фондовом раунде ход от игрока к игроку передаётся по часовой стрелке. Поэтому у опытных игроков и на турнирах принято в таких играх случайно выбирать не только первого игрока, но и порядок хода, т. е. рассадку вокруг стола. Для этого игроки сначала вслепую тянут карты с номерами, или, как в данном случае, бирки, а затем рассаживаются по возрастанию номеров по часовой стрелке. (Если игроки уже сидят за столом, то игрок-банкир, при наличии такового, или игрок, вытянувший «1», остаётся на месте, а остальные пересаживаются.)

1861/1867 – подсказка для опытных игроков в 18xx

Торги за частные компании

- Выставляйте компании на аукцион в порядке возрастания номинальной стоимости.
- У каждой частной компании есть минимальная ставка.
- Все ставки должны быть кратны Р5.

Действия в фондовом раунде

- Игрок может продать любое число акций, а затем:
 - либо купить одну акцию, либо
 - выставить на торги малую компанию.

Торги за малые компании

- Только 10 малых компаний (жёлтого цвета) доступны в начале игры
- 6 зелёных малых компаний доступны с момента наступления Фазы 3.
- Минимальная ставка на торгах за малую компанию – Р100.
- Все ставки должны быть кратны Р5.
- Выигравшая ставка вносится в кассу малой компании.
- Начальная котировка акций малой компании равна половине выигравшей ставки с округлением вниз до ближайшего значения в оранжевой или розовой зоне таблицы котировок.
- В 1861 малая компания Nikolaev должна быть выставлена на торги первой.
- В 1867 игрок, выставляющий малую компанию на торги, сначала размещает её станцию в городе, где ещё нет станций (в Монреале и Торонто может быть несколько станций). Зелёные места под станции в Монреале и Тимминсе недоступны до Фазы 3.

Продажа акций

- В банковском пуле не может быть больше 50% акций компании.
- Частные компании не могут быть проданы в фондовом раунде – они могут быть только выкуплены компаниями в операционном раунде.
- Сертификаты малых компаний не могут быть проданы.
- Президентский сертификат не может быть продан в банковский пул.

Покупка акций

- Одному игроку может принадлежать не более 60% акций одной компании.
- Максимальное количество сертификатов во владении одного игрока ограничено.
- Игрок не может покупать акции компании, акции которой он продавал ранее по ходу текущего фондового раунда.

- Начиная с Фазы 4, крупные компании можно основывать также и напрямую, путём покупки президентского сертификата в фондовом раунде.

Выкуп акций

- Крупная компания в начале своего хода может выкупить любое число своих акций из банковского пула обратно себе на баланс по текущей котировке.

Прокладка путей

- Первое действие по прокладке путей бесплатно, им можно либо выложить на поле жёлтый жетон путей, либо заменить выложенный ранее. Второе действие стоит Р20, и им может быть только выкладывание жёлтого жетона. Эти действия можно выполнить в любом порядке, но обязательно в разных клетках поля.
- Если на клетке поля указана денежная сумма, компания, размещающая в ней первый жетон путей, обязана уплатить эту сумму в банк. Если денежная сумма указана на границе клеток, её обязана уплатить компания, соединяющая пути через эту границу.

Станции

- Только крупные компании могут ставить дополнительные станции.
- Стоимость второй станции равна произведению расстояния до ближайшей существующей станции компании на Р20, третьей – на Р40. Расстояние определяется как минимальное число границ между клетками, пересекаемых при движении от станции к станции «напрямую», т. е. не по существующим путям.

Составление маршрутов

- Города и внешние направления учитываются в обязательном порядке, посёлки можно пропускать.
- **1861:** прибыль с Екатеринбурга на маршрутах, учитывающих также Москву, удваивается.
- **1867:** прибыль с Тимминса на маршрутах, учитывающих также Торонто, Монреаль или Квебек, удваивается.
- Поезд типа 2+2 может посетить только два пункта назначения, но приносит двойную прибыль с каждого.
- Поезд типа 5+5E может посетить до пяти пунктов назначения, принося двойную прибыль с каждого, и может пропускать города.

Распределение прибыли

- Малая компания всегда выплачивает половину прибыли. Если она смогла это сделать, её жетон в таблице котировок смещается на одну ячейку вправо. Если нет (не было поезда или маршрута) – на одну ячейку влево.
- Крупная компания может выплатить прибыль полностью, выплатить половину или удержать. Если сумма выплаты оказалась больше либо равна

текущей котировке акций компании, её жетон в таблице котировок смещается на одну ячейку вправо. Если сумма выплаты оказалась меньше текущей котировки, жетон остаётся на месте. Если выплаты не было совсем, жетон смещается на одну ячейку влево.

Займы

- Сумма каждого займа – Р50 с уплатой Р5 процентов каждый операционный раунд, пока заём не будет погашен. Первые проценты уплачиваются немедленно при получении займа, в итоге в кассу компании идёт только Р45, а в последующих операционных раундах – после (возможного) распределения прибыли.
- Компания может брать займы только если ей не хватает денег на: 1) прокладку путей, 2) уплату процентов или 3) принудительную покупку поезда.
- Если у компании после уплаты процентов остались деньги, она обязана погасить столько займов, сколько сможет.
- Малые компании могут иметь до двух непогашенных займов, крупные – до пяти. У государственной ж/д нет ограничения по числу займов.

Покупка новых поездов

- Если у компании нет поездов, она обязана купить поезд или быть национализирована.
- Если в кассе компании недостаточно средств для такой принудительной покупки поезда, она обязана взять в банке соответствующее число займов. Использовать деньги президента нельзя.
- **1867:** В Фазе 8 компания может при покупке поезда сдать один из уже имеющихся у неё в банковский пул и получить скидку в размере половины его номинальной цены.

Раунды слияний

- Отыгрываются начиная с Фазы 3.
- Малые компании могут реорганизовываться или сливаться для формирования крупных компаний.
- Реорганизация возможна только если котировка акций малой компании находится в синей зоне таблицы. Все активы малой компании переносятся в крупную. Сертификат малой компании обменивается на президентский сертификат крупной. Президент может докупить акции последней вплоть до 60%, остальные игроки могут купить по одной акции каждый.
- Малые компании могут слиться **только** если они соединены на поле (см. особые правила проверки наличия соединения в 9.2). Все их активы передаются в крупную компанию, две станции малых компаний меняются на станции крупной. Начальная котировка акций крупной компании равна сумме котировок самой дешёвой и самой дорогой из сливающихся малых. Каждый

сертификат малой компании обменивается на одну акцию крупной. Затем владельцы сливающихся малых компаний могут докупить акции формируемой крупной компании вплоть до 60%, и, наконец, все игроки могут купить ещё по одной акции каждый. Подробнее см. 9.2.

Национализация

- Если компания не смогла выплатить проценты по займам или совершить принудительную покупку поезда, не имеет поезда на момент начала Фазы 4, 6 или 8, или является малой компанией на начало Фазы 8, она немедленно национализируется:
- Жетон компании в таблице котировок смещается на одну ячейку влево, а затем, за каждый непогашенный заём:
 - 1861:** ещё на одну ячейку влево
 - 1867:** ещё на две ячейки влево.
- Владельцы акций получают из банка компенсацию по новой котировке.
- Все активы компании передаются государственной ж/д, станции на поле меняются на станции последней.
- Компоненты национализированной **малой** компании уходят из игры. **Крупная компания после национализации может быть основана заново.**
- **Частные компании национализируются немедленно по наступлении Фазы 6, владельцы получают из банка компенсацию по их номинальной стоимости.**

Государственная ж/д

- **1861:** начиная с Фазы 4 и до начала Фазы 8 игрок, обладающий маркером приоритетной сделки, управляет государственной ж/д, назначая её поезда на маршруты, удерживая всю прибыль в кассу и покупая столько поездов, на сколько у неё хватит денег. При отсутствии поезда она совершает принудительную покупку без ограничения на число займов.
- **1867:** начиная с Фазы 4 и до начала Фазы 8 в конце каждого операционного раунда производится экспорт первого доступного поезда.

Окончание игры

- Условие окончания – покупка первого поезда типа 8 или исчерпание банка.
- **1861:** если первый поезд типа 8 куплен в первом операционном раунде цикла, **этот раунд** доигрывается до конца, а затем **сразу** играется ещё два операционных раунда, **без фондового**. В противном случае доигрывается текущий операционный раунд, потом играется **фондовый раунд** и ещё три операционных раунда подряд.
- **1867:** после окончания цикла, в котором был куплен первый поезд типа 8, играется **фондовый раунд** и ещё три операционных раунда подряд.
- Если исчерпание банка наступает в фондовом раунде, он доигрывается до конца и играется ещё

один операционный раунд, если в операционном, он доигрывается до конца.

- Победителем признаётся обладатель наибольшего капитала (суммы наличных и стоимости портфеля акций).

Что такое 18xx?

18xx — это система, вдохновлённая игрой Фрэнсиса Трешэма 1829, впервые изданной в 1974 году и посвящённой инвестированию в железнодорожные компании и управлению ими. Система предлагает интерактивный игровой процесс с минимумом случайных элементов, что даёт игрокам возможность отлично посоревноваться друг с другом. Система 18xx лежит в основе нескольких сотен игр, отличающихся и правилами, и географией места действия, что позволяет получить очень разнообразный игровой опыт.

Основные особенности системы 18xx

• Фондовые и операционные раунды:

В играх 18xx две ключевые зоны – фондовый рынок и карта. Игроки взаимодействуют с этими зонами соответственно в фондовых раундах и операционных раундах.

По ходу фондовых раундов игроки – это инвесторы, которые могут основывать новые компании или покупать/продавать доли (акции) в существующих. В операционных раундах игроки действуют за контролируемые ими компании, расширяя сети их железных дорог и запуская по ним поезда, чтобы получить прибыль.

• Фазы игры и развитие локомотивных технологий:

Игры 18xx часто следуют истории, проводя игроков через этапы развития сети железных дорог в определённом регионе. Однако по мере внедрения достижений технологического прогресса в области строительства подвижного состава менялось и положение дел в отрасли в целом. Поэтому и правила 18xx меняются по мере прохождения игры через различные фазы. При появлении новой технологии старые поезда «ржавеют» и удаляются из игры.

• Игроки отделены от компаний:

Кроме нескольких особых ситуаций, активы компаний и игроков отделены друг от друга. Игрокам приходится планировать свои действия, используя несколько механизмов, позволяющих вкладывать деньги в компании, которые они контролируют, или выводить из них деньги.

Успехи игроков в конце партии оцениваются только по размерам их личных состояний (сумме наличных денег и стоимости портфеля акций). Активы компаний при финальных подсчётах никак не учитываются.

Как играют 1861/1867?

1861 и 1867 – это игры в семье 18xx, посвящённые развитию малых компаний игроками единолично с целью превращения их в крупные компании, в которые игроки смогут инвестировать совместно. Малые компании прибыльны в начале игры, но рано или поздно должны быть реорганизованы в крупные, чтобы не быть поглощёнными государственной железнодорожной компанией. Государственная компания также двигает технологический прогресс вперёд, закупая новые поезда, что часто опасно для компаний, поезда которых вот-вот устареют.

Уточнения для нового издания

- «Публичные компании» (Public Companies) теперь называются «крупными компаниями» (Major Companies).
- Российские государственные железные дороги и компания Canadian National теперь называются в правилах общим термином «государственная ж/д».
- Валюта в 1861 это рубли, в 1867 – канадские доллары. Для единообразия в правилах упоминаются только доллары. *(Это в английских, у нас будут рубли – прим. пер.)*
- Первое упоминание новых терминов, не являющееся частью заголовка, будет выделено *жирным курсивом*. Эти термины можно найти в глоссарии.
- Для большей исторической достоверности в 1861 название малой компании «Донецк» было заменено на «Юзовка», как и название её стартового города.

1. КОМПОНЕНТЫ (ДВУСТОРОННИЕ)



Игровое поле



Планшет котировок



Планшет депо



Маркеры фазы и раунда (2)



Жетоны котировок (48)



Планшет государственной ж/д



Планшеты крупных компаний (8)



Планшеты малых компаний (16)



Сертификаты частных компаний (5)



Жетоны станций государственной ж/д (8)



Жетоны станций крупных компаний (24)



Жетоны станций малых компаний (16)



Жетоны трека прибыли (24)



Карты поездов (46)



Сертификаты акций крупных компаний (72)

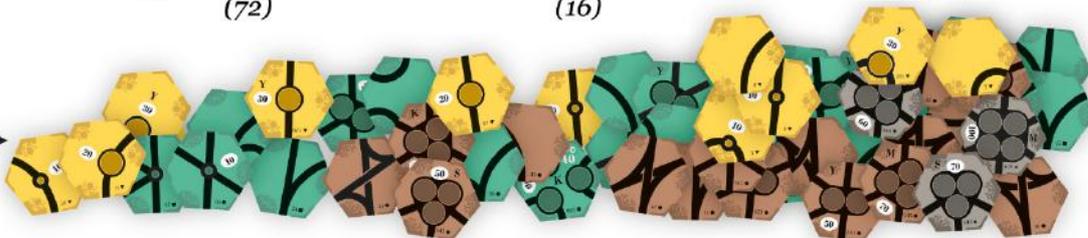


Сертификаты малых компаний (16)



Бумажные банкноты (400)

Жетоны ж/д путей (189)



Маркер приоритетной сделки



Маркеры бонусов частных компаний



Бирки с номерами (6)



Маркеры займов (18)

2. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА

- A. Поле:** положите в центр стола нужной (1861 или 1867) стороной вверх.
- B. Планшет котировок:** выберите, на какой стороне играть (для первой партии рекомендуется сторона Column Market).
- C. Карты поездов и планшет депо:** переверните на нужную сторону. Отсортируйте карты поездов по номерам в левом верхнем углу и сложите в стопки рядом с соответствующими секторами депо. Поезда «2+2» и «5+5Е» кладутся к сектору «8».
- D. Маркер раунда:** поставьте на «SR».
- E. Маркер фазы:** поставьте в сектор «2».
- F. Жетоны путей:** разложите в стопки по типам рядом с полем.
- G. Сертификаты акций и планшеты компаний:** переверните нужной стороной вверх, распределите на стопки по компаниям.

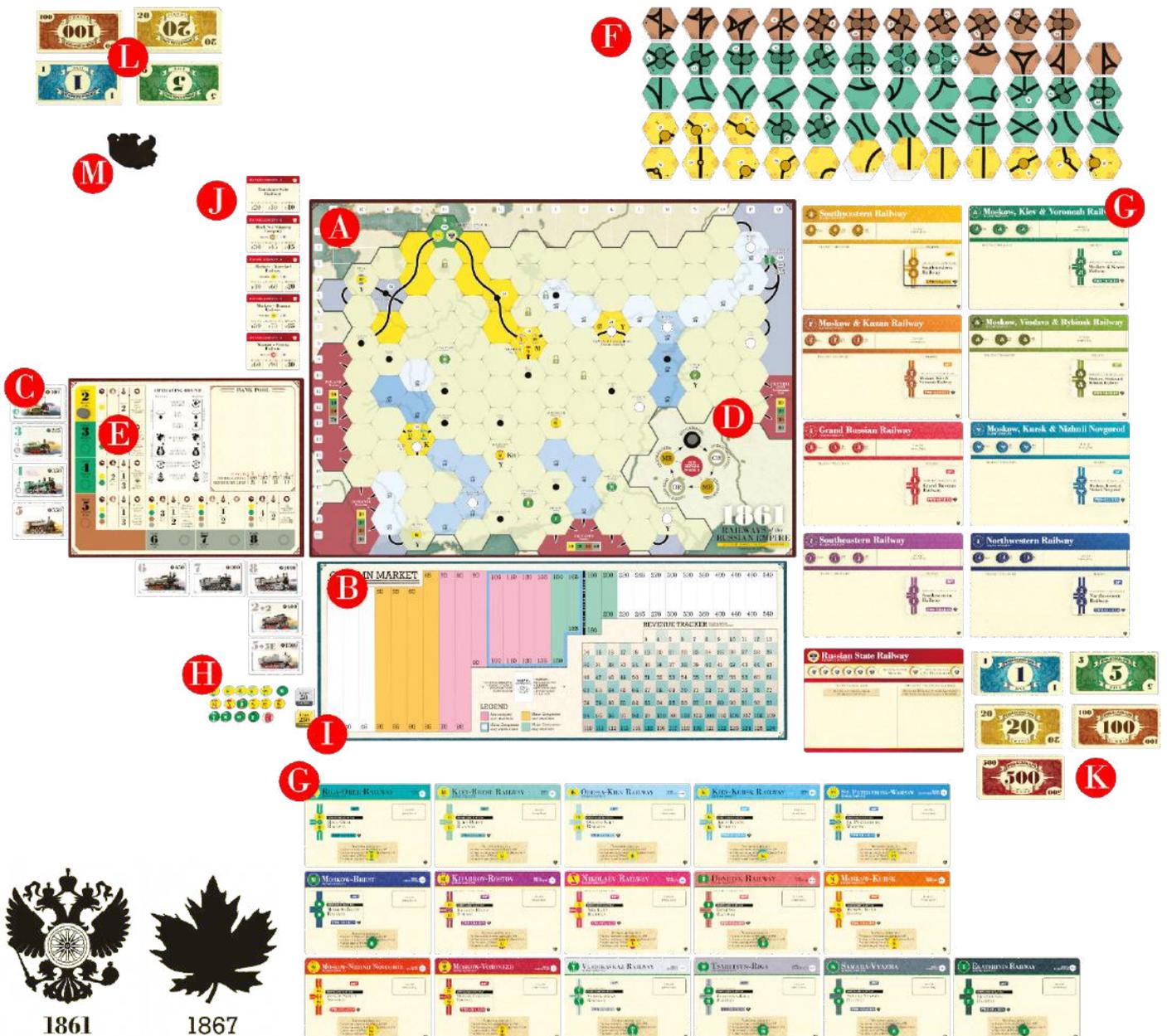
- H. Жетоны компаний:** выберите соответствующие игре, рассортируйте по компаниям и положите рядом с полем.

 **1867:** Выставьте станцию государственной ж/д в Торонто (F16).

- I. Маркеры займов:** положите рядом с полем.
- J. Частные компании:** переверните на нужную сторону, отсортируйте по возрастанию номинальной цены (самая дешёвая сверху).
- K. Банк:** Подготовьте Р15 000, обеспечив каждому игроку удобный доступ к ним.
- L. Стартовый капитал:** Выдайте каждому игроку из банка:

Число игроков	Стартовый капитал
3	Р420
4	Р315
5	Р252
6	Р210

- M. Порядок хода:** вручите маркер приоритетной сделки случайно выбранному игроку.



3. ТИПЫ КОМПАНИЙ

В игре есть несколько типов компаний, которые будут действовать в операционных раундах.

3.1. Частные компании:

Это небольшие железнодорожные компании или проекты, которые существовали на заре эпохи паровых локомотивов и были связаны с дальнейшей историей более крупных компаний.

Частные компании приобретаются на торгах в начале игры; каждая из них представлена единственным **сертификатом**. В начале каждого операционного раунда частная компания приносит владельцу фиксированную прибыль, которая указана на сертификате, как и минимальная ставка для торгов.

Начиная с Фазы 3, крупная или малая компания может, по ходу своих действий в операционном раунде, купить частную компанию у владеющего ей игрока за любую сумму в пределах от P1 до её номинальной стоимости. Частная компания, уже принадлежащая малой компании, крупной компании, или государственной ж/д не может быть куплена (8.12).

Частные компании принудительно национализируются в начале Фазы 6 (10.1).

Некоторые частные компании (см таблицу ниже) добавляют P10 к прибыли с указанного города или **внешнего направления**, когда компания,

которая владеет ими, составляет маршруты для своих поездов. Этот бонус добавляется к прибыли с каждого поезда компании-владельца, маршрут которого включает указанный пункт назначения.

3.2. Малые компании

Это железнодорожные компании, субсидировавшиеся государством с целью развития сети железных дорог в России / Канаде во второй половине XIX века.

В игре 16 малых компаний: 10 жёлтых и 6 зелёных. 10 жёлтых компаний доступны с самого начала партии, тогда как 6 зелёных становятся доступными только начиная с Фазы 3. Малая компания всегда на 100% принадлежит одному игроку.

С Фазы 3 по Фазу 7 включительно малые компании могут совершать слияния и реорганизации для превращения в крупные компании (9.1).

С началом Фаз 4 и 6 все малые компании, не имеющие поездов, которые действовали хотя бы в одном операционном раунде, немедленно национализируются. С наступлением Фазы 8 все оставшиеся к тому моменту в игре малые компании национализируются (10.1)

Малые компании, которые прошли реорганизацию или слияние, или же были национализированы, уходят из игры.

Сводная информация о частных компаниях

1861		1867					
Название	Бонус города	Название	Бонус города	№	Мин. ставка	Номинал	Доход
Tsarskoe Selo Railway		Champlain & St. Laurence		1	20	30	10
Black Sea Shipping Company	Odessa D20	Niagara Falls Bridge	Buffalo F18	2	30	45	15
Moskow-Yaroslavl Railway	Moskow H8	Montreal Bridge	Montreal L12	3	40	60	20
Moskow-Ryazan Railway	Moskow H8	Quebec Bridge	Quebec O7	4	50	75	25
Warsaw-Vienna Railway	Poland A9 A11 A13 A15	St. Clair Tunnel	Detroit A17 A19	5	60	90	30

3.3. Крупные компании

Эти компании сформировались на заре XX века путём консолидации небольших железнодорожных компаний.

В игре 8 крупных компаний, которые могут начать своё существование одним из двух способов: либо путём слияния / реорганизации малых компаний, либо путём прямой покупки игроком **президентского сертификата** в фондовом раунде после начала Фазы 4.

У каждой крупной компании есть один президентский сертификат на 20% долю в компании (две акции) и восемь 10% сертификатов по одной акции. Президентом компании всегда является игрок, владеющий наибольшим числом её акций; он и принимает все решения за компанию в операционном раунде. Если у какого-либо игрока в любой момент становится больше акций крупной компании, чем у её действующего президента, он немедленно становится новым президентом и получает от старого президентский сертификат в обмен на два по 10%.

Национализированную крупную компанию можно в дальнейшем основать заново.

3.4. Государственная ж/д

Это государственная железнодорожная компания, которая субсидировала ранние компании, а затем выкупила их, когда они становились несостоятельными.

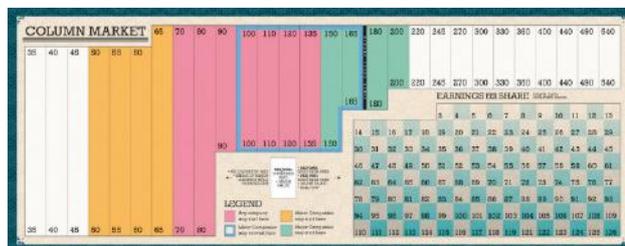
Государственная ж/д выступает как хранилище для всех национализированных активов, включая деньги, поезда, станции и частные компании. В 1861 это Российские Государственные Железные Дороги, а в 1867 – Canadian National.

Она существует с начала игры, но начинает действовать лишь после наступления Фазы 4, и прекращает с началом Фазы 8 (11.1). Её взаимодействие с игроками заключается в поддержании темпов развития ж/д сети и локомотивных технологий путём скупки поездов и поглощения несостоятельных компаний.

4. ТАБЛИЦА КОТИРОВОК

Таблица котировок наглядно отображает изменение стоимости каждой компании по ходу игры. Жетоны котировок малых и крупных компаний располагаются в ячейках, отображающих текущие котировки их акций. При изменении котировок эти жетоны перемещаются по таблице.

Игра поставляется с двумя вариантами таблицы котировок: линейной (Column Market) и двумерной (Grid Market). В предыдущей редакции они использовались соответственно в 1867 и в 1861, но сейчас игроки сами решают, какой вариант использовать в конкретной партии. **Подсказка для новичков:** В первой партии, что в 1861, что в 1867, рекомендуется использовать линейную таблицу.



4.1. Особые зоны таблицы котировок

- **Оранжевая:** только малые компании могут стартовать с этими начальными ценами акций
- **Розовая:** любые компании могут стартовать с этими начальными ценами акций
- **Голубая:** малые компании могут совершить реорганизацию
- **Бирюзовая:** только крупные компании могут стартовать с этими начальными ценами акций

4.2. Порядок хода

В операционном раунде компании действуют в порядке убывания котировок их акций, от самой высокой к самой низкой.

Разрешение ничьих: Если жетоны компаний находятся в одной клетке таблицы, первой действует та, чей жетон выше (*т. е. попал в эту клетку раньше, см. 4.4 – прим. пер.*). В двумерной таблице жетоны компаний могут также находиться в разных клетках с одинаковыми значениями котировок. В таком случае раньше действует компания, жетон которой ближе к правому краю таблицы.

4.3. Движение жетонов (когда и как)

По ходу игры жетоны компаний будут перемещаться по таблице котировок следующим образом:

По линейной таблице:

- **Вправо:** Если малая компания выплатила дивиденды или крупная компания выплатила дивиденды, большие либо равные текущей котировке её акций (8.9), или все акции крупной компании находятся на руках у игроков на момент окончания фондового раунда (7.6), переместите её жетон на один столбец вправо.

! Исключение: жетон малой компании остаётся на месте, если он уже находится в столбце «165», непосредственно слева от жирной чёрной линии.

- **Влево:** Если компания не выплатила дивиденды (8.9) (обратите внимание, что в первый свой операционный раунд ни малые компании, ни крупные компании, образованные путём покупки президентского сертификата, не могут выплатить дивиденды, т. к. у них ещё нет поездов – прим. пер.) или президент компании продал любое число её акций (7.3) в фондовом раунде, переместите её жетон на один столбец влево.

- **Остаётся на месте:** Если сумма дивидендов, фактически выплаченных крупной компанией, строго меньше текущей котировки её акций, то её жетон не двигается.

По двумерной таблице:

- **Вверх:** Если все акции крупной компании находятся на руках у игроков в конце фондового раунда, переместите её жетон на одну клетку вверх.

Исключение: Если жетон уже находится в верхней строке, то вместо этого переместите его на одну клетку вниз и вправо. Заметьте, что цена при этом не меняется, но может измениться порядок хода компаний в операционном раунде.

- **Вправо:** Если малая компания выплатила дивиденды, или крупная компания выплатила дивиденды, большие либо равные текущей котировке её акций (8.9), переместите её жетон на одну клетку вправо.

Исключение: если жетон малой компании уже находится непосредственно слева от жирной чёрной линии, вместо этого переместите его на одну клетку вверх, а если он уже достиг клетки «165», оставьте его на месте.

- **Вниз:** Если президент крупной компании продал любое число её акций, переместите её жетон на одну клетку вниз (7.3).

Исключение: если жетон компании уже находится в самой нижней строке, он остаётся на месте.

- **Влево:** Если компания не выплатила дивиденды, переместите её жетон на одну клетку влево.

- **Остаётся на месте:** Если дивиденды, выплаченные крупной компанией, строго меньше текущей котировки её акций, то её жетон не двигается.

4.4. Перемещение жетона в занятую ячейку

Если жетон котировок перемещается в столбец или клетку, где уже есть жетоны других компаний, он располагается ниже всех этих жетонов (т. е. ниже всех остальных в столбце линейной таблицы или под низ стопки жетонов в двумерной – прим. пер.).

Это правило действует и когда жетон компании только размещается в таблице котировок в процессе формирования новой компании, в том числе при реорганизации малой компании в крупную.

4.5. Трек прибыли

Компании могут отмечать здесь последние полученные ими суммы прибыли на акцию своими дополнительными жетонами станций. (Представляется, что это имеет смысл делать лишь крупным компаниям – прим. пер.)

ИГРА НАЧИНАЕТСЯ!

5. ТОРГИ ЗА ЧАСТНЫЕ КОМПАНИИ

Игра начинается с аукциона, на котором игроки торгуются за частные компании. По его окончании игра продолжается фондовым раундом и следует в дальнейшем обычной последовательности (6).



5.1 Частные компании выставляются на торги по одной, в порядке возрастания номинальной стоимости (поле *Face Value* на карте частной компании – прим. пер.). Первую компанию на аукцион выставляет игрок, владеющий маркером приоритетной сделки. Ставки должны быть кратны $\text{₽}5$. Игроки не могут ставить больше, чем у них есть денег.

5.2 Активный игрок может сделать начальную ставку, которая не может быть меньше минимальной (*Min. Bid* – прим. пер.). Далее по часовой стрелке игроки либо повышают ставку, либо пасуют. Спасовавшие игроки не могут заново вступить в торги за эту частную компанию. Последний оставшийся игрок выплачивает свою ставку в банк и забирает компанию. Следующий за ним по часовой стрелке игрок становится активным и выставляет на аукцион следующую по возрастанию номинальной стоимости частную компанию.

5.3 После продажи всех частных компаний игрок слева от купившего последнюю из них получает маркер приоритетной сделки и будет первым ходить в фондовом раунде.

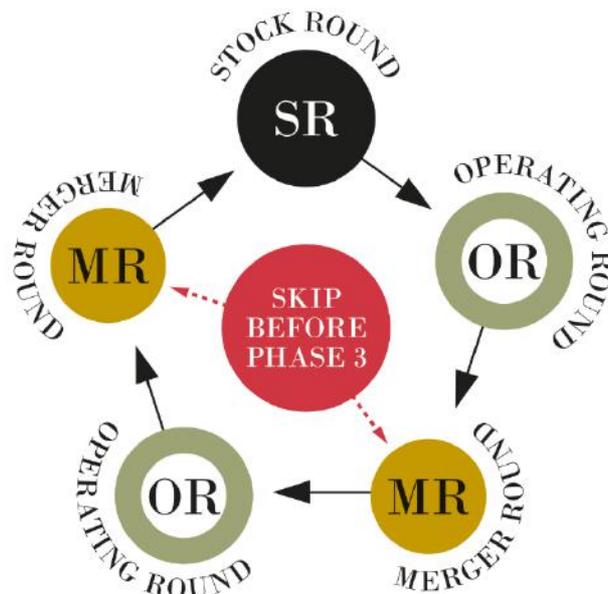
Примечание: Активный игрок может не делать начальную ставку, а вместо этого спасовать. Если все игроки последовательно спасуют, минимальная ставка уменьшается на $\text{₽}5$, и круг торгов запускается снова, начиная с того же игрока. Если снова никто не поставил на компанию, понижение происходит ещё раз,

и так далее. Если минимальная ставка доходит до $\text{₽}0$, компания достаётся бесплатно игроку, который должен был первым делать ставку, и игра продолжается обычным образом, начиная с игрока, следующего на нем по часовой стрелке.

6. ХОД ИГРЫ

Игра идёт циклами из различных раундов, в которых игроки действуют то за самих себя, то за контролируемые ими компании, пока не выполнится условие окончания игры.

За фондовым раундом (Stock Round, SR) следует повторяющаяся дважды связка из операционного раунда (Operating Round, OR) и раунда слияний (Merger Round, MR), затем опять идёт фондовый раунд и т. д.:



6.1. Фондовый раунд

Игроки покупают акции, продают акции или основывают новые компании, пока все игроки последовательно не спасуют.

6.2. Операционный Раунд

- A.** Частные компании приносят прибыль своим владельцам.
- B.** Малые компании действуют в порядке убывания котировок.
- C.** Крупные компании действуют в порядке убывания котировок.
- D.** Действует государственная ж/д (только в Фазах с 4 по 7 **включительно**)

6.3. Раунд слияний (Merger Round)

Играется только в Фазах с 3 по 7 **включительно**. Удовлетворяющие определённым условиям малые компании могут провести слияние или реорганизацию, чтобы превратиться в крупные.

7. ФОНДОВЫЙ РАУНД

Игроки выступают в роли инвесторов, используя личные денежные средства для покупки и продажи акций существующих компаний или для основания новых компаний. Раунд продолжается, пока все игроки последовательно не спасуют.

7.1. Действия

Начиная с обладателя маркера приоритетной сделки и далее по часовой стрелке, каждый игрок может совершить рыночное действие. Во время этого действия игрок может:

- Продать одну или несколько акций крупных компаний, а *затем*
- Выставить на торги малую компанию или купить один сертификат акций крупной компании

(Прим. пер.: иначе говоря, ни одно из действий не является обязательным, но если игрок в свой ход выполняет два действия, продажа акций должна предшествовать торгам/покупке.)

Игрок, не совершивший ни одного из этих действий, считается спасовавшим. Но он опять сможет совершать действия, когда до него дойдет ход, если фондовый раунд не закончится раньше. Если же все игроки подряд спасовали, то раунд завершается.

Подсказка для первой партии: до начала Фазы 3 в игре нет крупных компаний, поэтому единственное действие, доступное игрокам в Фазе 2 – выставить на торги малую компанию.

7.2. Торги за малые компании

Игрок может выбрать доступную малую компанию для торгов. До Фазы 3 доступны 10 жёлтых компаний. Начиная с Фазы 3, становятся доступны также 6 зелёных малых компаний.

Примечание: с наступлением Фазы 5 это действие становится недоступным.

7.2.1. Выбор малой компании для торгов

1861	За каждой малой компанией на карте закреплено место под станцию. Nikolaev должна быть первой компанией, выставленной на торги.
1867	У малых компаний нет конкретных стартовых городов и мест в них. Вместо этого игрок выставляет станцию малой компании в любой незанятой город перед началом торгов за неё. В некоторых клетках, например Торонто или Монреаль, находится несколько несоединённых городов. Наличие станции в одном из них не препятствует выставлению станции малой компании в другом. Два города доступны для малых компаний только с Фазы 3, они закрашены зелёным (Монреаль L12, и Тимминс D2). Одно место под станцию зарезервировано за Canadian National (F16). Её станция должна быть выставлена сюда во время подготовки к игре.

Активный игрок делает начальную ставку на малую компанию. Минимальная ставка – Р100, первая и все последующие ставки должны быть кратны Р5. Максимальная ставка не ограничена, но игрок не может ставить больше, чем у него есть денег.

Далее по часовой стрелке игроки либо повышают ставку, либо пасуют. Если игрок спасовал, он не может вступить в торги заново. Последний оставшийся игрок выигрывает аукцион.

Победитель получает **сертификат малой компании** и её планшет, а затем вносит свою выигравшую ставку целиком в её **кассу**. Стартовая стоимость акций такой компании — половина выигравшей ставки, округлённая вниз до ближайшей доступной цены на рынке акций (розовые и оранжевые позиции, от Р50 до Р135). Туда и выставляется жетон котировок компании. Дополнительный жетон станции кладётся рядом с треком прибыли. Активным становится игрок слева от победителя аукциона.

7.3. Продажа акций

Игрок может продать любое число акций одной или нескольких **крупных** компаний, с учётом ограничений, приведённых в 7.3.3. Игрок получает из банка сумму, равную текущей котировке акций компании, умноженной на число проданных им акций, а акции помещаются в банковский пул.

7.3.1. Продажа акций президентом:

Если акции продаёт президент компании, котировка её акций снижается *после* получения им денег от продажи. При использовании двумерной таблицы котировок переместите жетон компании на одну клетку вниз, **если только он уже не находится в самой нижней клетке столбца; в последнем случае оставьте его на месте.** В линейной таблице переместите жетон на один столбец влево. Даже если президент продал несколько акций за одно действие, котировка изменяется только на один шаг.

7.3.2. Смена президента:

Продажа акций президентом крупной компании, после которой у другого игрока становится больше акций, чем у президента (но не менее 20%), вызывает принудительную смену президента. Игрок, которому теперь принадлежит наибольшее число акций компании (а если таких игроков несколько – ближайший по часовой стрелке), становится её новым президентом, и обменивает две свои 10% акции на один 20% президентский сертификат.

7.3.3. Ограничения при продаже акций

- В банковском пуле не должно оказаться более 50% акций одной компании.
- Президентский сертификат нельзя продать. Его можно только передать будущему президенту в обмен на две 10% акции, которые затем уже можно будет продать в банковский пул.
- Сертификаты малых компаний продать нельзя.
- Частные компании нельзя продать в фондовом раунде.
- Акции крупных компаний, которые ещё не провели ни одного операционного раунда, продавать нельзя.

Пример: Президент GR владеет 60% её акций, другой игрок – 20%, и ещё два игрока 10% каждый. Президент может продать до 50% акций, т. к. в банковском пуле не может находиться больше. Перед продажей он и игрок, владеющий двумя акциями по 10%, обменивают 20% президентский сертификат на эти две акции. Бывший президент теперь владеет одной акцией 10%, второй игрок вместо двух 10% акций владеет президентским сертификатом на 20%, два игрока остались при своих, а банк держит максимум в 50% (т. о. никто более не сможет продать акции этой компании, пока хотя бы одну не выкупят из банка- прим. пер.). Котировка акций компании понижается на одну ступень (её жетон в линейной таблице

котировок смещается влево, в двумерной – вниз, т. к. акции продавал президент).

7.4. Покупка акций

Игрок может купить один сертификат акций (с учётом ограничений в 7.4.1). Этим сертификатом может быть:

- Акция из банковского пула,
- Казначейская (т. е. принадлежащая самой компании – прим. пер.) акция крупной компании, или
- Один из ещё доступных президентских сертификатов, что приведёт к основанию новой крупной компании

Покупка из банковского пула: заплатите сумму, равную текущей котировке акций компании, в банк и заберите себе одну её акцию из банковского пула.

Покупка казначейской акции: внесите сумму, равную текущей котировке акций компании, в её кассу и заберите себе одну акцию с её планшета.

Покупка президентского сертификата: начиная с Фазы 4, игроки могут напрямую основать крупную компанию в фондовом раунде, купив её президентский сертификат. Для этого проделайте следующие действия:

- **Поставьте станцию этой компании в несоединённый город (город, который не соединён ж/д ни с одним другим городом), а если таких не осталось, то:**

1861	Компанию нельзя основать таким образом.
1867	Поставьте станцию в соединённый город, в котором нет других станций. Если же и таких городов нет, то крупную компанию основать этим способом нельзя.



Пример несоединённых городов

- Выберите начальную котировку акций компании из розовой или бирюзовой зоны таблицы котировок (от P70 до P200) и поставьте туда жетон котировок компании.

- Возьмите себе планшет активов компании и внесите удвоенную начальную котировку её акций в её кассу из личных средств; возьмите себе 20% президентский сертификат. Положите два жетона станций компании на «платные» места для станций на её планшете. Положите восемь 10% акций компании в зону «Shares» («Акции») на её планшете.

7.4.1. Ограничения на покупку акций:

- Один игрок не может владеть более чем 60% акций одной крупной компании.
- Игрок, уже владеющий предельным количеством сертификатов (см. 7.5), не может покупать акции.
- Игрок не может покупать акции компании, акции которой он продавал ранее по ходу текущего фондового раунда.

7.5. Ограничение на количество сертификатов

В игре есть ограничение на количество сертификатов, которыми может владеть один игрок, зависящее от числа игроков:

Число игроков	Предельное число сертификатов у одного игрока
3	21
4	16
5	13
6	11

Сертификатом считается любой компонент, обозначающий право собственности игрока на компанию или долю в компании.

Сертификатами являются: частные компании, сертификаты малых компаний, 10% акции крупных компаний и их 20% президентские сертификаты (**важно:** каждый из последних считается *одним* сертификатом несмотря на то, что он эквивалентен *двум* акциям).

Если у игрока в собственности оказывается больше предельного количества сертификатов (в результате смены президента), он обязан в свой ближайший ход в фондовом раунде продать акции в таком количестве, чтобы на конец этого хода его портфель снова удовлетворял этому ограничению.

7.6. Окончание фондового раунда:

Новый владелец маркера приоритетной сделки: как только все игроки последовательно

спасуют, этот маркер передаётся игроку, сидящему слева от игрока, который последним совершил в этом фондовом раунде действие купли-продажи акций. В следующем фондовом раунде этот игрок будет ходить первым.

Примечание: Если в текущем фондовом раунде никто не предпринимал никаких действий, маркер не передаётся.

Повышение котировок: в порядке хода (см 4.2) поднимите котировки акций крупных компаний, все 100% акций которых принадлежат игрокам:

- **В линейной таблице котировок:** передвиньте жетон компании на одну колонку вправо.

- **В двумерной таблице котировок:** передвиньте жетон компании на одну клетку вверх.

Исключение: если в последнем случае жетон уже находится в самом верхнем ряду, передвиньте его на одну клетку вправо и вниз.

- **Смена раунда:** Передвиньте маркер раунда на операционный раунд (OR).

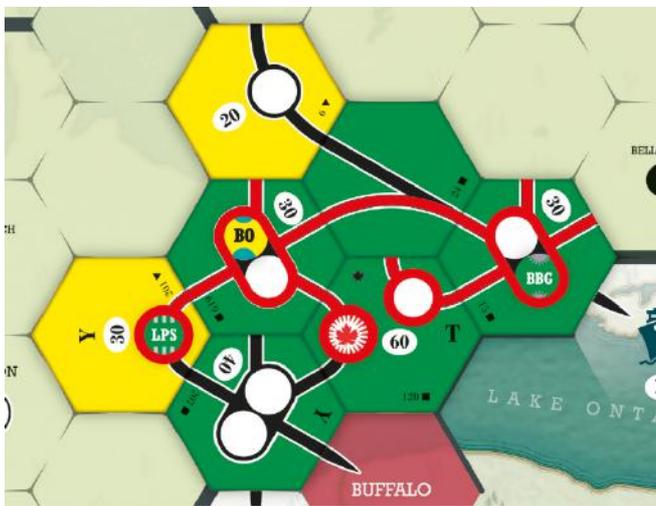
8. ОПЕРАЦИОННЫЙ РАУНД

Игроки управляют деятельностью контролируемых ими компаний, выполняя за них операционные действия в определённом порядке.

8.1. Достижимость

Компании и государственная ж/д представлены на карте станциями. Малые компании имеют одну станцию, крупные три, а государственная ж/д – целых восемь станций. Компания может взаимодействовать с картой только в местах, соединённых путями с одной из её станций, которые, таким образом, являются её опорными точками в общей железнодорожной сети, с учётом блокировок (см. ниже).

Точка на карте является **достижимой** для компании, если последняя может составить незаблокированный маршрут произвольной длины от какой-либо своей станции до этой точки по существующей ж/д сети (*сама сеть никому не принадлежит, она общая – прим. пер.*), не включая в него повторно никакой участок пути и не посещая никакой город или посёлок более одного раза. Смена направления на противоположное на развилке считается повторным использованием участка (см. например жетоны путей №№26, 31, 624). Маршрут **заблокирован**, если он проходит сквозь город, все места под станции в котором полностью заняты станциями других компаний.



(На этом рисунке доступная компании ВО часть железнодорожной сети помечена красной линией. Пути в город к югу от её станции заблокированы станциями компаний LPS и Canadian National (кленовый лист). Северный выезд упирается в край жетона, к которому не подходят пути. Северо-восточный выезд приводит в город, в котором одно место под станцию свободно, следовательно, все выезды из него являются доступными. А вот город к северу недоступен, потому что маршрут в него от станции ВО можно проложить только либо «развернувшись» на развилке, либо повторно воспользовавшись выходом из города, а это запрещено правилами. Возможность прокладки новых ж/д путей определяется точно так же, с одним исключением — хотя бы один из добавляемых на поле отрезков путей должен оказаться доступен по этим правилам – прим. пер.)

8.2. Займы

Бывают ситуации, когда компании или государственной ж/д не хватает денег, чтобы совершить действие. Для некоторых таких действий компания может *или даже обязана* преодолеть это препятствие, взяв в банке займы для пополнения кассы.

Размер займа всегда равен ₴50 с уплатой **процентов** в размере ₴5 в каждом операционном раунде. Впервые проценты уплачиваются немедленно в момент получения нового займа, поэтому фактически компания получает в кассу только ₴45. Каждый взятый заём помечается соответствующим маркером на планшете компании.

Компания может взять займы добровольно, если ей не хватает собственных средств на прокладку путей (в клетке/через границу со сложным рельефом или на второй жетон путей за ход) и **ОБЯЗАНА** брать займы, если ей не хватает средств на обязательную покупку поезда

(см. 8.11.2 – прим. пер.) или выплату процентов по ранее взятым займам. Для финансирования выкупа акций с рынка, строительства станций и покупки частных компаний у игроков займы брать нельзя.

Государственная ж/д берёт займы, если ей не хватает денег на обязательную покупку поезда или выплаты процентов по ранее взятым займам.

Во всех случаях брать займы можно только при нехватке собственных средств, и только в количестве, минимально необходимом для совершения действия. Займы с целью покупки поезда можно брать, только если покупка является обязательной и только если поезд покупается из депо или банковского пула, но не у другой компании.

Малые компании могут иметь максимум два непогашенных займа. Крупные – до пяти (у крупной компании, образованной путём слияния (см. 9.2) трёх или более малых компаний, может в результате слияния оказаться на балансе больше пяти займов – прим. пер.). У государственной ж/д нет ограничений на количество займов.

8.3. Порядок хода в операционном раунде:

- A.** Частные компании выплачивают фиксированный доход владельцам (игрокам, компаниям или государственной ж/д).
- B.** Малые компании действуют в порядке убывания стоимости их акций.
- C.** Крупные компании действуют в порядке убывания стоимости их акций.
- D.** Действует государственная ж/д (только в Фазах 4-7).

8.4. Порядок действий компании в операционном раунде:

Каждая компания в операционном раунде:

- A.** Может выкупить свои акции из банковского пула
- B.** Может разместить на поле жетоны путей и/или повысить ранг уже присутствующего на поле жетона.
- C.** Может построить одну станцию
- D.** Назначает свои поезда на маршруты
- E.** Распределяет прибыль и меняет котировку своих акций
- F.** Выполняет действия с займами
- G.** Может купить поезда (иногда вынужденно) *строго в этом порядке.*

Н. Начиная с Фазы 3, компания также может в любой момент своего хода купить частную компанию у игрока.

Не все типы компаний могут выполнять все действия. Различия приведены в таблице ниже.

Действие	Малая	Крупная	РЖД	СН
Выкуп акций		•		
Прокладка путей	•	•		
Строительство станции		•	В момент запуска	
Назначение поездов на маршруты	•	•	•	
Распределение прибыли	50/50	100% 50% Удержание	Удержание	
Займы	•	•	•	
Покупка поездов	•	•	•	•
Покупка частных компаний	•	•		

8.5. Выкуп акций

Крупная компания может выкупить любое количество своих акций из банковского пула обратно себе на баланс, уплатив из кассы в банк их стоимость по текущей котировке.

8.6. Прокладка/улучшение путей

Пути на карте и жетонах путей изображены чёрными линиями. Они используются для создания и улучшения маршрутов для поездов путём размещения на поле новых жетонов путей или замены ранее выложенных/напечатанных на карте.

Выложить жетон: разместить жёлтый жетон путей в клетке поля, в которой ещё нет железнодорожных путей.

Повысить ранг жетона, или попросту «заменить жетон»: заменить ранее выложенный или напечатанный на карте жетон путей на жетон следующего ранга (см. ниже). Заменённый жетон возвращается в запас и может быть использован повторно.

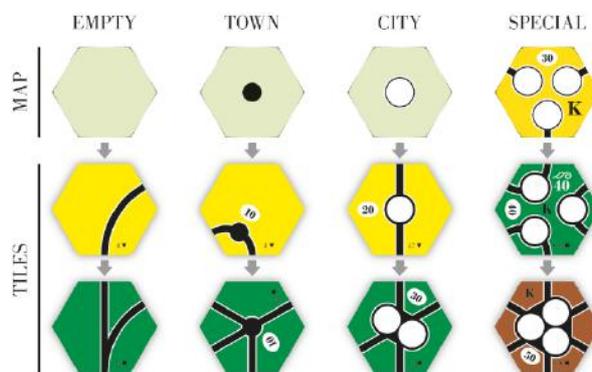
Жетоны путей ранжируются по цветам в следующем порядке: жёлтые, зелёные, коричневые и, наконец, серые. Замена может повысить ранг жетона только на один шаг: жёлтый меняется на зелёный, зелёный на коричневый, а коричневый – на серый. Серые жетоны, включая напечатанные на поле, никогда не меняются.

Жетоны путей каждого ранга становятся доступны начиная с определённой Фазы игры (11.1).

Действия по постройке путей: в свой ход компания получает одно бесплатное действие постройки путей, которым она может или выложить на поле новый жёлтый жетон путей, или заменить ранее выложенный/напечатанный. Компания также может выполнить дополнительное действие прокладки путей (выложить жёлтый жетон), заплатив в банк Р20. Эти два действия – бесплатное основное и платное дополнительное – могут быть выполнены в любом порядке, но обязательно в разных клетках поля (т. е. нельзя заменить бесплатным действием жетон, только что выложенный платным).

Сохранность: за исключением обозначений стоимости прокладки путей, все объекты и сущности, присутствовавшие на поле до выполнения этого действия: пути, города, посёлки и обозначения особых городов - должны также присутствовать и на выложенном жетоне.

! Исключение: Харьков (G15) в 1861 и Оттава (J12) в 1867 сначала повышают ранг как Y-города, особые у них лишь серые жетоны (КН и О соответственно).



Подсказка для начинающих: все жетоны и допустимые замены каждого из них перечислены в перечне жетонов (19).

1867: Маленькие жёлтые треугольники в клетках G15, K13 и L10 обозначают соединения, которые должны быть сделаны в момент первой постройки путей в них, т. е. присутствовать на жёлтом жетоне, размещаемом в такой клетке.

Улучшение маршрутов: размещаемый на поле, как впервые, так и при замене, жетон путей должен либо находиться в домашней клетке компании, либо продлить какой-либо её маршрут, либо увеличить доход с города/посёлка на уже существующем её маршруте. При продлении маршрута хотя бы один из добавляемых на карту

сегментов путей должен быть достижим (см. 8.1) для компании.

8.6.1. Ограничения

Количество жетонов путей каждого типа, за исключением жетонов №№ 7, 8 и 9, ограничено. У компании в её ход может не оказаться возможности выложить или заменить жетон путей разрешённым правилами образом.

Временно «запертые» клетки: в клетках с символом замка нельзя прокладывать пути до наступления Фазы 3.

Никакой путь не должен упираться в край карты, непреодолимую границу между клетками, обозначенную жирной чёрной линией, или в границу области внешнего направления либо серого жетона путей / серой области, кроме как если путь продолжается с противоположной стороны этой границы (На практике это означает простое правило — никакой путь не должен заканчиваться тупиком, из которого он не может быть продолжен в принципе, пусть даже не в этой конкретной партии — прим. пер.)



(На рисунке: верхний жёлтый жетон нельзя выложить, т. к. путь на нём ведёт в «глухую стенку» серой клетки, в которой нельзя размещать жетоны путей. Жетон слева внизу выложить нельзя, т. к. путь упирается в край поля (чёрная линия). Наконец, справа внизу нет соответствующего въезда в порт — прим. пер.)

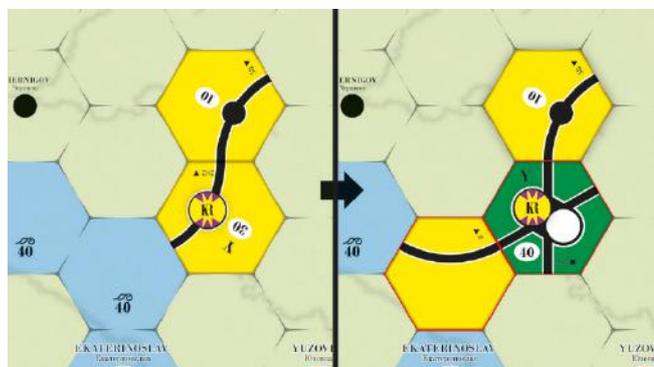
При замене зелёного жетона города игрок обязан выбрать из оставшихся коричневых жетон с наибольшим числом выходов (жетоны с четырьмя и пятью выходами предназначены для городов, расположенных у края карты).

8.6.2. Стоимость:

В большинстве случаев размещение и замена жетонов путей бесплатны, если не считать стоимость дополнительного второго действия

в ход. Однако в некоторых клетках, на некоторых жетонах путей, и на некоторых границах между клетками проставлены денежные суммы. Они означают, соответственно, стоимость укладки в данную клетку первого жетона (дальнейшие замены в общем случае бесплатны), стоимость замены данного жетона, и стоимость «стыковки», т. е. действия, в результате которого образуется путь, пересекающий данную границу. Эти суммы выполняющая действие компания уплачивает в банк. При нехватке собственных средств она может привлечь займы (см 8.2).

Пример: KR хотела бы заменить свой «домашний» жетон путей и выложить дополнительным действием жёлтый жетон. В её домашней клетке находится Y-город с выездами на север и юго-запад. Новый жетон также имеет маркировку Y (буквами в 18xx принято обозначать особые города, как правило, крупные, т. е. приносящие большую прибыль, и/или имеющие особую конфигурацию мест под станции и выездов — прим. пер.), имеет те же два выезда и добавляет два новых. Второй жетон путей обойдётся компании в P20 за дополнительное действие + P40 за сложный рельеф, но у KR в кассе всего P50. KR берёт в банке один заём в P45 (P50 минус P5 немедленно уплачиваемых процентов) и платит в банк P60 за это действие.



8.7. Станции

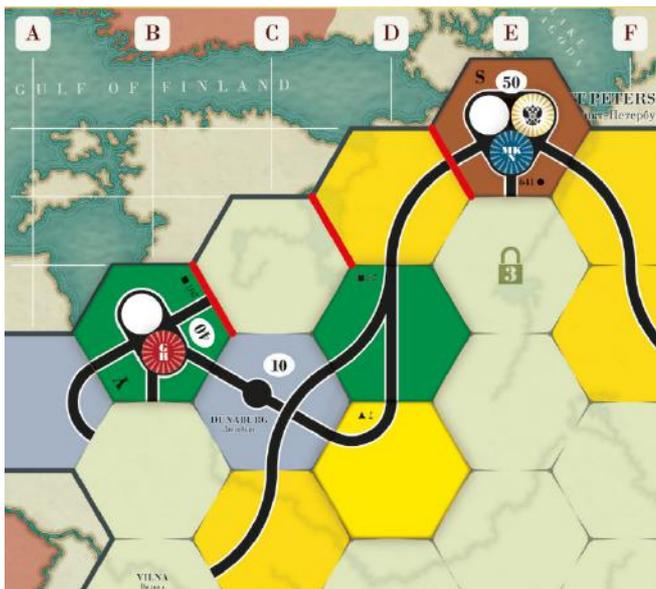
Жетоны станций указывают, где именно на карте действует компания. Крупные компании размещают станции на карте, чтобы расширить свои возможности по составлению маршрутов, обеспечить себе доступ к конкретным регионам или заблокировать маршруты других компаний.

По ходу операционного раунда крупная компания может разместить один жетон станции на любом свободном, незарезервированном месте в доступном (см. 8.1) для неё городе. Жетон с пометкой «20/hex» используется первым. Если он уже на поле, используйте жетон «40/hex».

Примечание: Малые компании пропускают этот шаг, так как у каждой из них всего один жетон станции, размещённый на поле ещё в процессе выставления компании на аукцион.

Стоимость размещения (жетона) станции равна расстоянию от одной из уже присутствующих на поле станций компании до клетки, где размещается новый жетон, умноженному на «цену за одну клетку» последнего (₽20 или ₽40). Расстояние равно минимальному числу пересечений границ клеток при перемещении от одной клетки до другой, но не вдоль существующих путей, а напрямую, «в географическом смысле».

Пример: GR хочет разместить жетон станции в Санкт-Петербурге (коричневом S-городе). Её домашняя станция соединена с ним путями, пересекающими пять границ между клетками поля, но «географически» между этой станцией и Санкт-Петербургом всего три таких границы (выделенные красными линиями). GR ещё не выставила на поле свой жетон «20/hex», поэтому она платит в банк ₽60 и размещает этот жетон в Санкт-Петербурге.



Зарезервированные места под станции:

Некоторые места под станции зарезервированы либо за малыми компаниями, либо за государственной ж/д. Нельзя размещать жетон станции так, что в результате другая компания не сможет разместить жетон на зарезервированном за ней месте. (После наступления Фазы 5 малые компании уже нельзя основывать, поэтому места, зарезервированные за ними в 1861, в этот момент становятся свободными – прим. пер.).

Ограничение на число жетонов: Никакая компания не может иметь более одного жетона

станции на одном жетоне путей или в одной клетке поля.

8.8. Эксплуатация поездов:

Если у компании есть поезд или поезда, она эксплуатирует их с целью получения прибыли.

Как поезда генерируют прибыль: Каждый поезд назначается на маршрут, связывающий различные пункты назначения: города, посёлки, внешние направления. Сумма значений, указанных на учтённых (см. ниже) **пунктах назначения**, и есть прибыль от эксплуатации этого поезда в текущем операционном раунде.

8.8.1. Определение маршрута:

Каждый поезд назначается на маршрут – непрерывный, незаблокированный участок пути, удовлетворяющий следующим условиям:

- **Включает жетон станции:** В одном из учтённых пунктов назначения имеется жетон станции компании, действующей в настоящий момент.
- **Не использует пути повторно:** В одном операционном раунде маршруты всех поездов компании в совокупности не могут ни включать какой-либо участок пути, ни пересекать какую-либо границу какой-либо клетки более одного раза.
- **Ограничение на число пунктов назначения:** Маршрут обязан включать хотя бы два пункта назначения, но не может учитывать больше пунктов назначения, чем указано на карточке поезда, назначенного на маршрут (к примеру, поезд типа 4 может учесть не более четырёх пунктов назначения на своём маршруте).
- **Не пропускает города и внешние направления:** Города и внешние направления, через которые проходит маршрут, должны учитываться при подсчёте числа посещаемых поездом пунктов назначения. Посёлки можно пропускать.
- **Однократное посещение пунктов назначения:** Каждый пункт назначения может входить в маршрут одного поезда лишь единожды. При этом один и тот же пункт назначения может быть учтён несколькими поездами компании в одном операционном раунде, при условии, что их маршруты не включают одни и те же участки пути.
- **Один пункт назначения в клетке:** Некоторые клетки поля, такие как Москва или Торонто, содержат несколько не соединённых между собой «вокзалов» – отдельных пунктов назначения. Маршрут одного поезда не может включать два

и более пунктов назначения из одной и той же клетки.

• **Заблокированные города:** Маршрут не может проходить сквозь заблокированные города, но может включать их как начало и/или конец. Город является заблокированным, если все места в нём заняты жетонами станций, не принадлежащими действующей в настоящий момент компании.

8.8.2. Расчёт прибыли:

Прибыль от эксплуатации поезда равна сумме значений прибыли со всех пунктов назначения, учтённых на его маршруте, и бонусов. Прибыль компании равна сумме прибыли от эксплуатации всех её поездов.

• **Бонусы частных компаний:** если действующая компания владеет частной компанией с бонусом пункта назначения, прибавьте этот бонус к сумме прибыли от каждого поезда, маршрут которого включал этот пункт назначения.

• **Маршрутные бонусы:** как указано на карте, включение некоторых пар городов в один маршрут приносит бонус. Этот бонус применяется ко всем поездам, маршруты которых удовлетворяют соответствующему требованию.

1861	1867
Если Екатеринбург и Москва учтены на одном маршруте, значение прибыли с Екатеринбурга удваивается.	Если Тимминс учтён на том же маршруте, что и Торонто, Монреаль или Квебек, значение прибыли с Тимминса удваивается.

8.8.3. Особые поезда:

2+2: может учесть только два пункта назначения, как и поезд типа 2, но значения прибыли с каждого удваиваются.

5+5E: это «скорый» поезд. Он может пропускать на своём маршруте не только посёлки, но и города, но может учесть не более 5 пунктов назначения при подсчёте прибыли. Значения прибыли с пяти учтённых пунктов назначения удваиваются.

Пример: у KR есть поезд типа 2 и поезд типа 3. Она назначает поезд типа 2 на «северный» маршрут из Киева (D14) в Харьков (G15), который приносит ей ₴80 прибыли; а затем поезд типа 3 – на «южный» маршрут из Киева (D14) в Харьков (G15) и далее в Екатеринослав, получая с него ещё ₴100 прибыли. Хотя поезд типа 2 посещал посёлок между Киевом и Харьковом, учёт его не являлся обязательным. Общая сумма прибыли KR в этом раунде равна ₴180.



8.9. Распределение прибыли и изменение котировок:

Теперь президент действующей компании должен решить, что делать с полученной прибылью.

8.9.1. Прибыль может быть распределена одним из трёх способов:

- **Полная выплата:** все 100% прибыли компании распределяются между акционерами.
- **Половинная выплата:** сначала 50% (с округлением вниз до ближайшей суммы, кратной Р10) прибыли компании помещаются в её кассу, а затем остаток распределяется между акционерами.
- **Удержание:** Все 100% прибыли вносятся в кассу компании.

Примечание: Компания, на планшете которой остались *казначейские* акции, тоже считается акционером и получает часть распределяемой суммы на общих основаниях.

Дивиденды крупной компании: разделите распределяемую сумму прибыли на 10 и выплатите из банка по столько рублей на акцию каждому акционеру. На акции в банковском пуле дивиденды не выплачиваются.

Дивиденды малой компании: если малая компания получила прибыль, она обязана произвести половинную выплату. Поделите её прибыль пополам, выплатив 50% владельцу сертификата малой компании, и внеся в её кассу оставшиеся 50%.

8.9.2. Изменение котировок:

Малая компания:

- Если компания не выплатила дивидендов, переместите её жетон в таблице котировок на одну клетку влево.
- В противном случае переместите её жетон в таблице котировок на одну клетку вправо (*независимо от суммы выплат, в отличие от крупной компании – прим. пер.*).
- Переверните жетон компании, чтобы показать, что она уже действовала в текущем операционном раунде.

Крупная компания:

- Если компания не выплатила дивидендов (она не эксплуатировала поезд или полностью удержала прибыль), переместите её жетон в таблице котировок на одну клетку влево.
- Если общая сумма выплат больше либо равна текущей котировке акций компании, переместите её жетон в таблице котировок на одну клетку вправо.

- Не перемещайте жетон компании, если общая сумма выплат оказалась меньше текущей котировки.
- Переверните жетон компании, чтобы показать, что она уже действовала в текущем операционном раунде.

Пример: Текущая котировка акций МКН равна Р120 и она получила Р230 прибыли. Она может осуществить либо полную выплату, заплатив по Р23 на акцию, либо половинную выплату, удержав Р110 и заплатив по Р12 на акцию, либо удержание, получив в кассу Р230. Ниже приведены распределения выплат и направление перемещения жетона котировок для каждого из трёх случаев:

	Число акций	Полная выплата	Половинная выплата	Удержание
Планшет МКН	3	69	146	230
Игрок 1	5	115	60	0
Игрок 2	1	23	12	0
Игрок 3	1	23	12	0
Смещение жетона в таблице котировок		→	→	←

8.10. Операции с займами:

Уплата процентов: Компания должна уплатить в банк Р5 процентов за каждый непогашенный заём, взятый ей по ходу предшествующего операционного раунда (*проценты по займам, взятым в текущем раунде, уплачиваются в момент получения последних – прим. пер.*). Если в кассе компании недостаточно средств для уплаты процентов, она обязана взять ещё один заём. Если же компания не может взять ещё один заём, так как уже достигла предела по их числу, и потому не может уплатить проценты, она немедленно национализируется (см. 10.1).

Погашение займов: Компания, у которой есть непогашенные займы, обязана погасить максимально возможное их число, если после уплаты процентов у неё в кассе осталось Р50 или больше. Маркеры погашенных займов убираются с планшета компании.

8.11. Приобретение поездов:

Теперь компании имеют возможность купить поезд, которые они смогут назначить на маршруты в будущих операционных раундах. Компания может купить один или несколько поездов из депо или банковского пула

по номинальной цене, либо у других компаний, по согласованию с их президентами – по любой цене от 1Р и выше. Поезда покупаются последовательно, т. е. все эффекты от покупки каждого поезда отыгрываются до покупки следующего.

Поезда ранжированы по номерам, начиная с “2” в качестве минимального ранга, и до “8” в качестве самой большого. Поезд, приобретаемый из депо, обязан быть минимального доступного ранга (т. о., поезд типа 4 не может быть приобретен, пока из депо не раскупят все поезда типа 3).

Поезда типов 2+2 и 5+5Е – это особые поезда, которые становятся доступны только после покупки первого поезда типа 8.

8.11.1. Смена фазы:

Фаза игры меняется в момент покупки первого поезда очередного типа из депо. Когда это происходит, продвиньте маркер фазы **вперёд на планшете депо** и сразу же примените все эффекты, происходящие при смене фазы. Это может быть ужесточение ограничения на количество поездов, устаревание поездов и национализация **других** компаний прямо по ходу операционного раунда действующей компании. После применения всех эффектов смены фаз инициировавшая её компания продолжает свой операционный ход.

8.11.2. Ограничение на количество поездов:

Ограничение на количество поездов во владении одной компании меняется в зависимости от фазы. Компания не может иметь поездов сверх действующего ограничения. Компания, уже владеющая предельным количеством поездов, не может совершить покупку нового поезда (даже если эта покупка отправит на свалку другие её поезда, и она вновь удовлетворит ограничению). Если в результате смены фазы оказалось, что какая-либо компания владеет недопустимо большим количеством поездов, она должна немедленно сбросить лишние в банковский пул (любые, на выбор президента), без какой-либо компенсации.

***Примечание:** Поезда никогда не могут быть сброшены добровольно.*

8.11.3. Модернизация поездов:

1867: В Фазе 8 компания может вернуть любой поезд в банковский пул и получить взамен скидку в размере 50% его номинальной цены на покупку нового поезда из депо, даже если она уже владеет предельным количеством поездов. Поезда из пула могут в дальнейшем быть куплены по полной цене.

***Пример:** Компания может обменять поезд типа 7 (номинальная цена \$800) на поезд 5+5Е, доплатив \$1,500 - \$800 * 50% = \$1,100.*

8.11.4. Принудительная покупка поезда:

Если у компании или государственной ж/д нет поезда, она обязана его купить.

Попытка купить поезд у другой компании:

Компания может купить поезд у другой компании по взаимному согласию. Если никакая другая компания не согласилась продать поезд действующей компании, последняя обязана купить поезд из депо или банковского пула.

Попытка купить поезд из депо или банковского пула:

Если в кассе компании достаточно денег для покупки поезда, она покупает его по обычным правилам. Если денег не хватает, она обязана взять один или несколько займов. Подсчитайте деньги в кассе компании и добавляйте по Р45 за каждый взятый заём (вплоть до максимально разрешённого числа последних) до тех пор, пока денег не будет хватать на покупку доступного поезда. Если доступные к покупке поезда имеются одновременно и в депо, и в банковском пуле, то компания выбирает, откуда купить поезд.

Компания может брать займы для покупки более дорогого поезда, даже если она может купить самый дешёвый из доступных за собственные средства. Однако если компания не сможет купить никакой поезд, даже набрав максимально разрешённое число займов, она вместо этого не берёт (**новых**) займов и немедленно национализируется.

Если после взятия займов для совершения вынужденной покупки поезда в кассе компании остались деньги, компания может тут же приобрести еще один поезд (например, у другой компании).

8.12. Покупка частных компаний:

В Фазах с 3 по 5, в любой момент операционного хода компании, она может приобрести любое количество частных компаний у владеющих ими игроков при взаимном согласии, по цене от 1Р до номинальной цены.

Купленная частная компания помещается на планшет компании. Прибыль частной компании добавляется в кассу владеющей ей компании в начале каждого операционного раунда и все применимые бонусы городов будут прибавляться к прибыли от эксплуатации поездов компании (см. 8.8.2). Частные компании могут

быть куплены только у игроков, а не у других компаний.

8.13. Управление государственной ж/д:

Государственная ж/д ускоряет ход игры покупкой поездов.

Государственная ж/д в 1861 – РЖД (RSR), а в 1867 – Canadian National (CN). Они будут действовать в фазах с 4-й по 7-ю, но по-разному.

1861

РЖД ходит в фазах с 4 по 7 **включительно**, в конце каждого операционного раунда. **В свой ход** РЖД выполняет ограниченное количество операционных действий.

- **Станции:** В начале самого первого хода РЖД, поставьте её жетон станции на зарезервированное место в Санкт-Петербурге (E1), если у РЖД ещё нет там станции. **В момент замены жетона путей в Москве на серый, поставьте жетон станции РЖД на зарезервированное за ней место, если только в Москве ещё нет её станции.**
- **Эксплуатация поездов:** если у РЖД есть поезд, игрок с маркером приоритетной сделки назначает их на маршруты, используя станции РЖД для их составления, и стараясь найти маршрут(ы) с максимально возможной прибылью
- **Распределение прибыли:** РЖД удерживает всю прибыль, добавляя ее себе в кассу.
- **Долговые обязательства:** РЖД выплачивает проценты и погашает займы по обычным правилам операций с займами (*за исключением отсутствия ограничения на число займов – прим. пер.*).
- **Покупка поездов:** РЖД всегда приобретает столько поездов (*из депо – прим. пер.*), сколько она может себе позволить (это может привести к смене фаз (*в т. ч. к наступлению Фазы 8 – прим. пер.*)). Если у РЖД нет поезда, она производит вынужденную покупку поезда. У РЖД нет ограничений на число займов и поездов.

1867

В фазах с 4 по 7 **включительно**, в конце каждого операционного раунда, CN **экспортирует** (*убирает из игры – прим. пер.*) самый дешевый доступный поезд из депо (это может привести к смене фаз (*в т. ч. к наступлению Фазы 8 – прим. пер.*)). CN не эксплуатирует поезда, не распределяет прибыль, не берет займы и не платит за экспортируемые поезда. Денежные средства национализированных компаний помещаются обратно в банк, **маркеры займов возвращаются в резерв.**

Пример для 1861:

РЖД начинает свой первый операционный ход. У РЖД нет станции в Санкт-Петербурге (т. к. SPW не была национализирована), поэтому РЖД размещает станцию на своём зарезервированном месте. У РЖД пока что нет поездов, поэтому она пропускает шаг эксплуатации поездов. У РЖД в кассе есть P40 от ранее национализированных компаний и к покупке сейчас доступен только поезд типа 4 из депо. РЖД берет семь займов, покупает этот поезд и у неё в кассе остаётся 5P.

В свой второй операционный ход РЖД эксплуатирует 4-поезд с прибылью P130 и удерживает её целиком в кассу. РЖД платит P35 процентов по своим семи займам. После этого у неё в кассе остается P100 и она обязана погасить два займа за P100 (по P50 за каждый).

8.14. Окончание операционного раунда:

Когда все компании совершат свои действия в операционном раунде, переместите маркер раунда на раунд слияний (Merger Round, MR) и переверните жетоны компаний в таблице котировок (сохраняя порядок, если в одной ячейке находится несколько жетонов).

Примечание: *если игра находится в Фазе 2 или 8, переместите маркер раунда сразу на операционный или фондовый раунд.*

9. РАУНД СЛИЯНИЙ

Игроки превращают малые компании в крупные.

В Фазах с 3 по 7 **включительно** за каждым операционным раундом следует раунд слияний. В раунде слияний все малые компании, удовлетворяющие необходимым условиям, в порядке убывания котировок получают возможность провести реорганизацию или слияние.

9.1. Реорганизация:

Малая компания может реорганизоваться в крупную, если её жетон находится в синей зоне таблицы котировок (в диапазоне от $\text{P}100$ до $\text{P}165$).

А. Котировка: Активный игрок выбирает одну из доступных, ещё не стартовавших крупных компаний и берёт её планшет, Затем он устанавливает котировку её акций равной котировке акций преобразуемой малой компании путём удаления жетона этой малой компании из таблицы котировок и размещения жетона выбранной крупной компании в том же столбце линейной таблицы котировок или, на выбор, в розовой или бирюзовой клетке с тем же значением в двумерной таблице. Жетон размещается под всеми уже имеющимися в этой клетке жетонами других компаний.

В. Активы и пассивы: Все поезда, денежные средства, маркеры займов и частные компании, принадлежащие малой компании, перемещаются в соответствующие области на планшете выбранной крупной компании. Все 9 сертификатов крупной компании размещаются в области «Shares» («Акции») в виде стопки с Президентским сертификатом наверху.

С. Жетоны: Замените жетон станции малой компании на карте жетоном крупной компании. Разместите ещё два жетона последней на её планшете в точках «20/hex» и «40/hex», а оставшийся жетон – рядом с треком прибыли на рыночном планшете.

Д. Акции: Обменяйте сертификат малой компании на президентский сертификат только что сформированной крупной компании. Теперь её президент может купить по текущей котировке любое количество её акций, вплоть до максимально разрешённой доли в 60%. Затем каждый игрок по очереди, по часовой стрелке от президента, может купить одну 10% акцию. Все вырученные за акции денежные средства помещаются в кассу компании.

Е. Удаление: Все компоненты малой компании удаляются из игры.

9.2. Слияние:

Слияние малых компаний разрешено только при условии, что они соединены (8.1). При проверке наличия соединений для целей возможного слияния, жетоны станций малых компаний, участвующих в слиянии, не блокируют, и маршруты могут по несколько раз включать один и тот же город (что позволяет сливать компании со станциями в Москве, Киеве,

Санкт-Петербурге, Монреале и Торонто ещё до объединения отдельных мест под станции в этих клетках). Слияние требует участия как минимум двух малых компаний, но в пределе в нём может участвовать до десяти таковых, при условии, что одному игроку принадлежат не более шести из них. Все владельцы участвующих в слиянии малых компаний должны согласиться на слияние. Одна из участвующих в слиянии малых компаний должна иметь соединение со всеми остальными. Отдельные города, расположенные в одной клетке поля, между которыми нет путей (например, Москва или Торонто), считаются несоединёнными.

А. Котировка: Активный игрок выбирает одну из доступных, ещё не стартовавших крупных компаний и берёт её планшет, Затем он устанавливает котировку её акций равной сумме котировок самой дорогой и самой дешёвой малых компаний из участвующих в слиянии (с округлением вниз до ближайшего доступного значения в таблице котировок, см. ниже). Жетон компании при этом помещается в голубую или бирюзовую клетку таблицы котировок, в диапазоне от $\text{P}100$ до $\text{P}200$, под всеми уже имеющимися в этой клетке жетонами других компаний.

В. Активы и пассивы: Все поезда, денежные средства, жетоны займов и частные компании, принадлежащие участвующим в слиянии малым компаниям, перемещаются в соответствующие области на планшете выбранной крупной компании. Все 9 сертификатов крупной компании размещаются в области «Shares» («Акции») в виде стопки с президентским сертификатом наверху.

Примечание: это единственный сценарий, в котором у крупной компании на балансе может оказаться более пяти займов.

С. Обмен акций: Обменяйте сертификат каждой участвующей в слиянии малой компании на 10% акцию формируемой крупной компании. Игрок, у которого в результате оказалось наибольшее число акций этой компании, а если таких игроков несколько – тот из них, чья малая компания в этом раунде слияний действовала раньше прочих, становится её президентом (и. о. президента, если у него всего одна акция).

Д. Станции: Теперь президент (и. о. президента) выбирает две малые компании из участвовавших в слиянии, станции которых расположены в разных клетках поля, и заменяет их жетоны станций жетонами крупной компании. Поместите

ещё один жетон на её планшет в поле «40/hex», а последний – рядом с треком прибыли на поле таблицы котировок.

! Исключение: если жетоны станций всех сливающихся малых компаний находятся в одной клетке поля, президент оставляет на поле только один из них, а остальные помещает на планшет формируемой крупной компании.

Е. Покупка акций: Начиная с (и. о.) президента и по часовой стрелке, каждый игрок, у которого уже есть хотя бы одна акция формируемой крупной компании, может докупить одним действием любое количество из оставшихся на её планшете акций по текущей котировке, вплоть до максимально разрешённой доли в 60% и не превышая ограничение на число сертификатов. Если после такой покупки у игрока оказывается больше акций, чем у (и. о.) президента, он становится президентом в обычном порядке.

Примечание: Если по итогам этого начального круга покупок никто из игроков не получил президентский сертификат, слияние признаётся несостоявшимся и все предыдущие шаги откатываются назад.

Если после начального круга покупок у компании остались нераспроданные акции, каждый игрок по очереди, начиная с действующего президента и по часовой стрелке, может купить одну её 10% акцию, если только он уже не владеет 60% её акций и не достиг предельного числа сертификатов. Президентский сертификат может при этом сменить владельца по обычным правилам.

Все денежные средства, потраченные игроками на покупку акций, помещаются в кассу компании.

Г. Удаление: Все компоненты участвовавших в слиянии малых компаний удаляются из игры. Если количество поездов, полученных только что сформированной крупной компанией, превышает действующее ограничение (см. соответствующий подраздел в 8.11.1 – прим. пер.), президент обязан сбросить излишек в банковский пул.

9.3. Окончание Раунда Слияний

После того, как все малые компании получают возможность провести реорганизацию либо слияние, передвиньте маркер раунда на следующий раунд.

10. НАЦИОНАЛИЗАЦИЯ

Государственная ж/д спасает несостоятельные компании от банкротства и поглощает их активы.

Малые и крупные компании национализируются в четырёх случаях:

- **Неспособность уплатить проценты по займам:** Компания, у которой в кассе недостаточно денежных средств для уплаты процентов по займам, обязана при наличии возможности взять новый заём для покрытия этой задолженности. Если компания не может этого сделать, она национализируется.
- **Нехватка средств для приобретения поезда:** Компания, у которой нет поезда, производит обязательную покупку такового. Если компания не сможет позволить себе приобрести поезд, даже если возьмёт максимально разрешённое число займов, она не берёт ни одного и национализируется.
- **Отсутствие поезда после наступления Фазы 4, 6 или 8:** Малые компании, которые действовали хотя бы один раз и не владеют иными поездами после выхода из игры поездов, устаревших с началом Фазы 4 или 6, немедленно национализируются в порядке убывания котировок. Крупные компании, которые действовали хотя бы один раз и не владеют иными поездами после выхода из игры устаревших, могут быть национализированы по решению их Президентов в порядке убывания котировок.
- **Наступление Фазы 8:** Все действующие малые компании национализируются немедленно с наступлением Фазы 8 в порядке убывания котировок.

Частные компании, не национализированные ранее, национализируются немедленно с наступлением Фазы 6.

10.1. Порядок национализации крупных и малых компаний:

- А.** Компания погашает максимально возможное число займов.
- В.** Переместите жетон компании в таблице котировок на один шаг влево, как штраф за национализацию.
- С.** Переместите жетон компании в таблице котировок, как штраф за непогашенные займы:

1861	1867
Переместите жетон на один шаг влево за каждый непогашенный заём.	Переместите жетон на два шага влево за каждый непогашенный заём.

- Д.** Игроки получают компенсацию из банка за каждую принадлежащую им акцию компании по установившейся на предыдущем шаге котировке. Сертификаты малых компаний считаются за две акции. Жетоны компании удаляются из таблицы котировок и с трека прибыли.
- Е.** Маркеры непогашенных займов возвращаются в резерв, активы (денежные средства, поезда, частные компании) помещаются на планшет государственной ж/д, жетоны станций на карте обмениваются на незарезервированные жетоны станций государственной ж/д, если таковые имеются (максимум 8). Национализированные малые компании удаляются из игры. Национализированные крупные компании, однако, можно основать заново.

Примечание: Если на поле имеется несколько жетонов станций национализируемой крупной компании, а у государственной ж/д осталось недостаточно жетонов, чтобы заменить их все, замена производится в порядке убывания сумм прибыли с городов (при равенстве определите город случайно).

10.2. Порядок национализации частных компаний

Владелец (игрок или малая/крупная компания) получает из банка сумму, равную номинальную стоимость частной компании. Сертификат последней передаётся государственной ж/д.

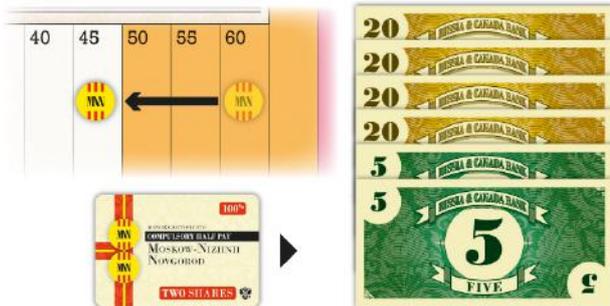
1

MNN does not own a train at the beginning of Phase 4 and is therefore immediately nationalized : Assets like cash and Private Companies are transferred to the National Railway.



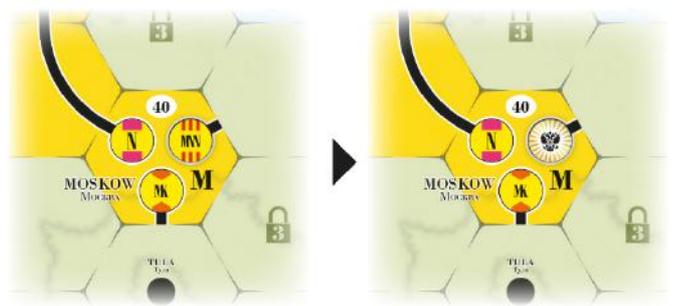
2

MNN's stock price shifts left once for being nationalized and 1 additional space for outstanding loans. Its owner receives cash equal to twice this new stock price in exchange for the Minor Certificate.



3

MNN's station token is exchanged for a station token from the National Railway Charter if any are available.



1. У MNN на момент начала Фазы 4 не оказалось поезда, поэтому она немедленно национализируется: все её активы, такие как денежные средства из кассы и частные компании, передаются государственной ж/д. (На иллюстрации к этому пункту по ошибке изображён планшет MV, в прочих местах речь именно про MNN.)
2. Жетон MNN в таблице котировок сдвигается на один шаг влево за сам факт национализации и ещё на шаг за каждый непогашенный заём. Её владелец получает из банка денежные средства в размере удвоенной новой котировки в обмен на сертификат малой компании.
3. Жетон станции MNN заменяется на жетон с планшета государственной ж/д, если таковые ещё остались.

11. ФАЗЫ ИГРЫ

В 1861/1867 нет «Фазы 1». Фазы игры определяются типами поездов. В начале игры доступны только поезда типа 2, поэтому игра начинается с Фазы 2. Фаза 3 начинается с покупкой первого поезда типа 3, Фаза 4 – первого поезда типа 4 и т. д.

Фаза	Доступные жетоны путей		Предельное количество поездов	Прибыль с внешних направлений		Изменения правил и игровые события
	1861	1867		1861	1867	
2	▼	▼	У малой: 2	▼	▼	- Раунды слияний пропускаются - Выкуп частных компаний запрещён - Нельзя прокладывать пути в клетках с
3	▼	▼	У малой: 2 У крупной: 4	■	■	- Малые и крупные компании могут выкупать частные компании у игроков - Можно прокладывать пути в клетках с - Проводятся раунды слияний - Зелёные малые компании могут быть выставлены на аукцион
	■	■				
4	▼	▼	У малой: 1 У крупной: 3	■	■	- Устаевают поезда типа 2 - Действовавшие малые компании без поездов немедленно национализируются - Действовавшие крупные компании без поездов могут быть национализированы - Начинает действовать государственная ж/д - Крупные компании можно основывать напрямую
	■	■				
5	▼	▼	У малой: 1 У крупной: 3	●	●	- Малые компании отныне нельзя выставлять на аукцион
	■	■				
	●	●				
6	▼	▼	У малой: 1 У крупной: 2	*	●	- Устаевают поезда типа 3 - Действовавшие малые компании без поездов немедленно национализируются - Действовавшие крупные компании без поездов могут быть национализированы - Частные компании национализируются
	■	■				
	●	●				
	*	●				
7	▼	▼	У малой: 1 У крупной: 2	*	*	
	■	■				
	●	●				
	*	*				
8	▼	▼	У крупной: 2	*	*	- Устаевают поезда типа 4 - Малые компании немедленно национализируются - Действовавшие крупные компании без поездов могут быть национализированы - Особые поезда доступны для покупки - Государственная ж/д прекращает действовать
	■	■				
	●	●				
	*	*				

12. ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

12.1. Условия окончания игры

Покупка поезда типа 8:

1861
Если первый поезд типа 8 был куплен в первом операционном раунде цикла, доиграйте этот операционный раунд до конца, а затем сыграйте ещё 2 операционных раунда без фондового раунда, после чего игра заканчивается.
Если первый поезд типа 8 был куплен во втором операционном раунде цикла, доиграйте этот операционный раунд до конца, проведите фондовый раунд, а затем сыграйте ещё 3 операционных раунда подряд, после чего игра заканчивается.
1867
После покупки первого поезда типа 8, доиграйте до конца текущий цикл операционных раундов, проведите фондовый раунд, а затем сыграйте ещё 3 операционных раунда подряд, после чего игра заканчивается.

Исчерпание банка (случается редко):

- Исчерпание банка наступает, когда в нём заканчиваются деньги, а точнее, когда сумма всех денежных средств на руках у игроков и в кассах компаний становится равной или превосходит ₺15 000. Игроки продолжают получать дивиденды, которые можно подсчитывать на бумаге или используя, при наличии, дополнительные покерные фишки. (Ещё один вариант: всем игрокам внести в банк «депозиты» на одинаковые суммы – прим. пер.)
- Если исчерпание банка наступает по ходу фондового раунда, доиграйте его до конца, а затем сыграйте ещё один операционный раунд, после чего игра заканчивается.
- Если исчерпание банка наступает по ходу операционного раунда, доиграйте его до конца, после чего игра заканчивается.

12.2. Определение победителя:

- Сначала сместите жетон каждой компании в таблице котировок на один шаг влево за каждый имеющийся у неё непогашенный заём.
- **Победителем становится игрок, обладающий наибольшим капиталом:** суммой его наличных денежных средств и стоимости всех принадлежащих ему акций. Денежные средства, находящиеся в кассах компаний, не входят в капитал ни одного игрока.

***Примечание:** Хотя это и большая редкость, игра может закончиться до того, как все частные или малые компании будут национализированы. В этом случае (при подсчёте капитала игроков – прим. пер.) частные компании учитываются по их номинальной стоимости, а сертификаты малых компаний – по удвоенным котировкам.*

13. ПОДСКАЗКИ НАЧИНАЮЩИМ ИГРОКАМ

- Располагайте сертификаты каждой компании отдельными стопками со сдвигом, так, чтобы вы сами и другие игроки могли легко посчитать, сколько у вас акций каждой компании. Получая выплаты от каждой компании по ходу операционного раунда, кладите их на её акции, чтобы обозначить, что вы уже получили эту выплату.
- Если в последних ОР не ожидается значительных изменений дивидендных выплат, вы можете сэкономить немало времени, подсчитав их общие суммы вручную или в электронной таблице (не забудьте соответствующим образом переместить жетоны компаний в таблице котировок).
- Общепринятой практикой является досрочное окончание партии, если все игроки согласны, что победитель уже однозначно определён. Впрочем, в первых партиях вам будет сложно достоверно понять, имеет ли место такая ситуация.
- Используйте покерные фишки. Хотя в комплект игры и входят бумажные банкноты, покерные фишки специально предназначены для упрощения манипуляций с большими суммами денег и, поскольку они ускоряют практически любую транзакцию, их использование сокращает время партии.

14. ФАКУЛЬТАТИВНЫЕ ПРАВИЛА

- **Особые поезда:** Играйте с неограниченным числом поездов типов 2+2 и 5+5Е (рекомендуется). В качестве альтернативы, используйте только два 2+2-поезда и два 5+5Е-поезда.
- **Отмена нижнего предела цены:** При национализации котировка акций компании может упасть ниже ₺35. За каждое смещение влево из клетки «35», выплата на акцию уменьшается на ₺5. Котировка, однако, не может упасть ниже нуля.
- **Долгая партия:** Не используйте условия окончания игры, связанные с покупкой поезда типа 8 и продолжайте играть до исчерпания банка. Размер банка остаётся равным ₺15 000.
- **Налево от аукциониста:** По окончании торгов за частную или малую компанию, следующий ход в фондовом раунде делает игрок, сидящий слева от выставившего эту компанию на аукцион, а не от победителя торгов.
- **Экспорт поездов в 1861:** Вместо того, чтобы полноценно отыгрывать действия РЖД в конце каждого операционного раунда в Фазах с 4 по 7, экспортируйте один поезд в конце каждого цикла операционных раундов (непосредственно перед вторым раундом слияний). Впервые играющим полную партию в 1861 рекомендуется использовать этот вариант.

15. УКОРОЧЕННЫЙ ВАРИАНТ 1861 (1861S)

Ниже приведены три набора изменений правил, которые вы можете использовать для сокращения времени партии в 1861. Они могут использоваться в любой комбинации. Если вы впервые играете в 1861, рекомендуется использовать все три набора изменений.

15.1. Стартовые пакеты

- Вместо обычных торгов за частные и малые компании начальный расклад включает в себя пакеты частных и малых компаний, продающиеся целиком – один каждому игроку в самом первом фондовом раунде. После покупки пакета игрок не принимает дальнейшего участия в фондовом раунде. У всех пакетов одна и та же минимальная ставка.

- В первом фондовом раунде, начиная с обладателя маркера приоритетной сделки, игрок, ещё не купивший стартовый пакет, обязан выбрать один из оставшихся и сделать на него ставку, равную по меньшей мере минимальной ставке. Ставки должны быть кратны ₱5, и игрок слева от победителя торгов становится активным игроком. После покупки пакета внесите соответствующие суммы из банка в кассу каждой входящей в него малой компании и установите котировку её акций равной половине внесённой суммы (с округлением вниз).

- Игроки могут счесть полезным сформировать пакеты заранее, поместив соответствующие суммы денег на планшеты малых компаний перед началом аукциона. В некоторые пакеты входят наличные; выдайте их покупателю пакета вместе с частными и малыми компаниями (эти деньги нельзя использовать во время аукциона!).

15.1.1. Пакеты для трёх игроков

Минимальная ставка: ₱395

Пакет №1: ЧК1, ЧК5, N со ₱165, KB со ₱100, ₱10 наличными

Пакет №2: ЧК3, ЧК4, MNN со ₱130, SPW со ₱120

Пакет №3: ЧК2, МК со ₱140, КК со ₱110, KR со ₱100

15.1.2. Пакеты для четырёх игроков

Минимальная ставка: ₱275

Пакет №1: ЧК5, N со ₱165, ₱20 наличными

Пакет №2: ЧК2, SPW со ₱120, RO со ₱100, ₱10 наличными

Пакет №3: ЧК1, МК со ₱140, KR со ₱100, ₱5 наличными

Пакет №4: ЧК3, ЧК4, MNN со ₱130

15.1.3. Пакеты для пяти игроков

Минимальная ставка: ₱220

Пакет №1: ЧК2, N со ₱165, ₱10 наличными

Пакет №2: ЧК4, МК со ₱140

Пакет №3: ЧК5, MNN со ₱130

Пакет №4: ЧК1, ЧК3, SPW со ₱120, ₱5 наличными

Пакет №5: КК со ₱110, KR со ₱100, ₱10 наличными

15.2. Операционная деятельность РЖД

- У РЖД нет кассы и займов, только поезда и жетоны станций.

- В Фазах с 4 по 7, в конце каждого цикла операционных раундов, непосредственно перед вторым раундом слияний, РЖД экспортирует очередной доступный поезд из депо.

15.3. Окончание игры

Условием окончания игры является покупка первого поезда типа 6. Закончите операционный раунд и сыграйте ещё два, с фондовым раундом между ними в обычной последовательности (*т. е. если первый поезд типа 6 куплен в первом из двух операционных раундов, сыграйте второй, потом фондовый раунд и потом ещё один операционный, в противном случае сначала сыграйте фондовый раунд, а затем ещё два операционных – прим. пер.*).

16. 1861S – ВАРИАНТЫ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

16.1. Общие правила

- Стартовый капитал каждого игрока равен Р420
- Предел числа сертификатов равен 21
- Максимальная доля одного игрока в компании составляет 70%

16.1.1. Удалите из игры следующие поезда:

- 3 2-поезда
- 2 3-поезда
- 1 4-поезд
- 1 5-поезд
- 1 6-поезд
- 1 7-поезд

16.2. Стандартная игра для двоих

Перед началом аукциона удалите из игры две случайно выбранные частные компании. Оставшиеся три выставляются на аукцион в порядке возрастания номинальной цены. Продолжите игру обычным ФР.

16.3. Сокращённая игра для двоих

16.3.1. Распределите частные и малые компании по пакетам, как в 1861S для трёх игроков (*см. 15.1 – прим. пер.*).

16.3.2. Проведите торги за пакеты по правилам 1861S. Частные компании из оставшегося пакета удаляются из игры, малые компании будут доступны для аукционов в последующих ФР.

16.3.3. Используйте правила 1861S, с РЖД, экспортирующей поезда и окончанием игры после покупки первого поезда типа 6.

17. СОЗДАТЕЛИ

Автор игры: Ian D. Wilson

Тестирование и прототипирование: Steve Thomas, Mike Hutton

Источник вдохновения: 1829 за авторством Francis Tresham, которая породила 1837 (Lonny Orgler) и 1841 (Federico Vellani)

Графический дизайн: Karim Chakroun

Иллюстрации: Erik Frobom

Производство: Joshua Starr

Редакторы: Frank Teplin, John Morrison, Garret Doe, Travis Hill, Justin Waugh

Проектирование органайзера: Craig Trader

Переводчики: Слава «ZoRDoK» Юмин, Евгений «Kondrat» Анохин, Дмитрий Лесков

Редактор перевода: Дмитрий Лесков

Благодарим за содействие: Максима Кензина, Кирилла Зайцева

18. ПОЯСНЕНИЯ К ДИЗАЙНУ

[Может быть, переведём и их когда-нибудь.
Или нет.]

19. ЖЕТОНЫ ПУТЕЙ

19.1. Жетоны путей в 1861

count	tile	upgrades	count	tile	upgrades	count	tile	upgrades
2			2			1		
4			2			2		✗
2			2			2		✗
2			5			2		✗
3			5			2		✗
19			4			2		✗
24			2			2		✗
2			2			2		✗
4			2			2		✗
3			2			2		✗
3			5			3		✗
2			2			3		✗
2			2			3		✗
2			2			1		✗
2			1			1		✗
2			1		✗	1		✗
2			1			1		✗
2			1			1		✗

Поправка: Жетон №625 можно заменить на жетон №70.

19.2. Жетоны путей в 1867

count	tile	upgrades	count	tile	upgrades	count	tile	upgrades
2			2			1		
4			2			1		
2			5			2		✗
2			5			2		✗
3			4			2		✗
			2			2		✗
			2			2		✗
19			2			2		✗
			2			2		✗
			2			2		✗
24			2			2		✗
			2			3		✗
2			2			2		✗
4			1			3		✗
3			2			3	Ottawa only	
3			5			2		✗
2			2			3		✗
2			2			1		
4			2			1		
2			1			1		
2			1		✗	1		
2			1			1		✗
2			1			1		✗
2			1			1		✗
			1					

Поправки:

Жетон №625 можно заменить на жетон №70.

Последнее изображение жетона №X7 некорректно.

20. ГЛОССАРИЙ

Внешнее направление (Off-board location):

Пункт назначения, обозначенный на карте областью красного цвета; может быть только начальной или конечной точкой маршрута.

Выплатить полностью (Full Pay): Когда крупная компания полностью распределяет полученную ей прибыль между акционерами.

Выплатить половину (Half Pay): Когда малая или крупная компания помещает половину полученной прибыли себе в кассу и распределяет остаток между акционерами.

Двумерная таблица котировок (Grid Market):

Таблица котировок сложной формы, в которой жетоны могут перемещаться вверх, вниз, влево и вправо.

Дивиденды (Dividends): прибыль компании или её часть, распределяемая между акционерами.

Достижимость, достижимый (Connectivity):

возможность составить незаблокированный маршрут произвольной длины от какой-либо станции компании до данного места на карте без повторного использования участков путей и без изменения направления движения на противоположное на развилках.

Заблокированный (Blocked): город, все места под станции в котором полностью заняты «чужими» (т. е. не принадлежащими действующей в настоящий момент компании) жетонами станций.

Заём (Loan): Денежные средства, которые компания может получить, когда её собственных фондов не хватает на действие по прокладке путей, уплату процентов или принудительную покупку поезда.

Замена жетона путей (Tile Upgrade): Замена имеющегося на поле жетона путей жетоном следующего цветового ранга, с возвращением старого жетона в запас, если это возможно *(некоторые клетки содержат напечатанные прямо на поле жетоны путей, которые вернуть в запас, естественно, нельзя – прим. пер.)*.

Исчерпание банка (Breaking the bank): Все денежные средства, помещённые в банк перед началом партии, оказались на руках у игроков и в кассах компаний. Сигнал окончания игры.

Казна (Treasury): Место хранения активов компании, таких как денежные средства, поезда или акции. *(В переводе этот термин не употребляется – прим. пер.)*

Крупная компания (Major Company):

Компания с капиталом, поделённым на 10 акций, которая может быть сформирована либо путём слияния/реорганизации малых компаний в раунде слияний, либо путём покупки её президентского сертификата в фондовом раунде.

Линейная таблица котировок (Column Market):

Одномерная таблица котировок, в которой жетоны могут перемещаться только влево или вправо.

Малая компания (Minor Company): Компания, на 100% принадлежащая одному игроку. Малые компании основываются путём аукциона в фондовых раундах.

Маркер приоритетной сделки (Priority Deal):

Игрок, владеющий этим маркером, будет ходить первым в следующем фондовом раунде.

Маршрут (Route): То, на что назначается поезд для получения прибыли *(так в оригинале, на самом деле составляются маршруты не только с этой целью, и в самом общем виде это множество последовательно соединённых отрезков ж/д путей и пунктов назначения)*

Национализация (Nationalization): Процесс выкупа несостоятельных компаний у игроков государственной ж/д и поглощения её активов этих компаний.

Незанятый (Unoccupied): о городе, в котором нет ни одного жетона станции.

Несоединённый (Unconnected): о городе, из которого нельзя проложить маршрут до другого города.

Несостоятельная (Insolvent): компания признаётся несостоятельной, когда она либо не может выплатить проценты по займам, либо не имеет поезда и не может позволить себе покупку нового.

Ограничение на количество сертификатов (Certificate Limit):

Предельное число сертификатов (каковыми являются каждый президентский сертификат, сертификат малой компании, частная компания и 10% акция), которым игрок может владеть на момент окончания своего хода в фондовом раунде.

Ограничение на количество поездов (Train Limit):

Максимальное число поездов, которыми может владеть компания.

Операционный раунд (Operating Round):

Раунд, в котором компании по очереди выполняют действия по развитию своих ж/д сетей и получению прибыли.

Порядок, определяемый котировками (Stock Price Order): Компании действуют в порядке от имеющей наивысшую котировку акций по их убыванию до самой дешёвой.

Президентский сертификат (President's Certificate): Карта, обозначающая одновременно владение 20% долей в крупной компании и наибольшей среди всех игроков долей в ней. Держатель этого сертификата принимает все решения от имени и в интересах этой крупной компании.

Принудительная покупка поезда (Compulsory train purchase): Выполнение компанией, у которой нет поездов, обязательства по приобретению хотя бы одного.

Приоритет: *разг. то же, что и маркер приоритетной сделки.*

Проценты (Interest): ¥5, уплачиваемые компанией в банк за каждый новый и ранее взятый ей заём в каждом операционном раунде.

Пункт назначения (Revenue Center): Город, посёлок или внешнее направление.

Пустить на слом (Rust): удалить из игры устаревшие поезда.

Раскуплена (Sold Out): о крупной компании, все акции которой принадлежат игрокам. *(В оригинале «распродана», но «раскуплена» точнее отражает суть – прим. пер.)*

Раунд слияний (Merger Round): Возможность для малых компаний реорганизоваться либо слиться в крупные компании.

Реорганизация, реорганизоваться (Convert): сформировать новую крупную компанию на базе малой.

Сертификат (Certificate): Карта, обозначающая владение компанией или долей в компании.

Сертификат малой компании (Minor Certificate): Карта, обозначающая владение малой компанией.

Слияние, сливаться (Merge): Когда крупная компания формируется на базе нескольких (от 2 до 10) малых компаний.

Сохранность (Preservation): При укладке и замене жетонов путей все объекты (*города, посёлки и обозначения типов особых городов – прим. пер.*) и ж/д пути, присутствовавшие до этого в данной клетке поля или на заменяемом жетоне, должны сохраняться.

Удерживать (Withhold): Когда компания помещает всю полученную в текущем раунде прибыль себе в кассу.

Укладка жетона путей (Tile Lay): Размещение жёлтого жетона в клетке поля, где до этого не было никаких ж/д путей.

Фаза игры (Game Phase): текущие условия игры, установленные согласно типу последнего купленного из депо обычного поезда.

Фондовый раунд (Stock Round): Раунд, в котором действуют игроки, покупая и продавая акции и основывая новые компании.

Частная компания (Private Company): Компания с единственным сертификатом, которая приносит владельцу фиксированный доход, а если она принадлежит компании, то ещё и маршрутный бонус.

Экспортировать (Export): когда государственная ж/д просто берёт из депо очередной поезд вместо того, чтобы купить его. Экспортированные поезда удаляются из игры.

— ПАМЯТКА —

Фаза	Жёлтые жетоны путей	Зелёные жетоны путей	Коричневые жетоны путей	Серые жетоны путей	Аукционы малых компаний	Выкуп частных компаний	Раунды слияний	Действует гос. ж/д
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

— Аукционы малых компаний —

- Выберите одну из доступных малых компаний
 - **1861:** Nikolaev должна быть выставлена на аукцион первой.
 - **1867:** Выберите незанятый город и разместите в нём жетон станции любой доступной малой компании.
- Минимальная ставка – ₹100, ставки кратны ₹5.
- Внесите выигравшую ставку целиком в кассу малой компании.
- Установите котировку акций малой компании равной половине выигравшей ставки с округлением вниз до ближайшего значения в оранжевой или розовой зоне таблицы котировок. Поместите её жетон котировок в соответствующую ячейку таблицы.
- Разместите последний жетон компании рядом с треком прибыли на рыночном планшете.
- Акции:** Обменяйте сертификат малой компании на президентский сертификат крупной. Президент вновь сформированной компании может теперь приобрести дополнительные акции по текущей котировке, вплоть до разрешённого максимума в 60%. Затем каждый следующий по часовой стрелке игрок может приобрести по одной 10% акции.
- Удаление:** Все компоненты малой компании удаляются из игры.

— Слияние —

- Проверка условия:** Сливающиеся малые компании должны обладать взаимной достижимостью
- Выбор:** Выберите крупную компанию для формирования.
- Котировка:** Вычислите котировку акций крупной компании как сумму котировок самой дорогой и самой дешёвой из сливающихся малых компаний, округлённую вниз до ближайшего значения в синей или бирюзовой зоне таблицы котировок (от ₹100 до ₹165). Поместите её жетон в соответствующую ячейку.
- Активы:** Переместите все активы с планшетов сливающихся малых компаний на планшет крупной. Поместите все 9 сертификатов в область «Shares» («Акции»).
- Обмен акций:** Обменяйте сертификаты всех малых компаний, участвующих в слиянии, на 10% акции формируемой крупной компании. **Игрок, у которого на руках оказалось наибольшее количество её акций (при равенстве – владелец участвующей в слиянии малой компании, которая действовала в этом раунде раньше прочих), становится президентом, или и. о. президента, если ни у кого не оказалось хотя бы двух акций.**

— Реорганизация —

- Проверка условия:** Малая компания может реорганизоваться в крупную, только если её жетон находится в синей зоне таблицы котировок (от ₹100 до ₹165).
- Выбор:** Выберите крупную компанию для формирования.
- Котировка:** Замените жетон малой компании жетоном крупной в таблице котировок.
- Активы:** Переместите все активы с планшета малой компании на планшет крупной. Поместите все 9 сертификатов в область «Shares» («Акции»).
- Станции:** Замените жетон станции малой компании на карте «бесплатным» жетоном станции крупной. Поместите ещё два жетона последней на её планшет в области «20/hex» и «40/hex», а оставшийся жетон – рядом с треком дохода на рыночном планшете.

6. **Станции:** Теперь президент (и. о. президента) выбирает на поле два жетона станций участвующих в слиянии малых компаний и заменяет их жетонами формируемой крупной компании. Поместите оставшийся жетон в точку «40/hex» на её планшете. Станции прочих участвующих в слиянии малых компаний убираются с поля.
7. **Покупка акций:** Начиная с (и. о.) президента, каждый игрок, у которого уже есть хотя бы одна акция формируемой крупной компании, может докупить одним действием любое количество из оставшихся на её планшете акций по текущей котировке. Затем каждый игрок может приобрести по одной 10% акции. Если после покупки у игрока оказывается больше акций, чем у (и. о.) президента, он становится президентом в обычном порядке. Игроки не могут превышать долю в 60% и ограничение на число сертификатов.
8. **Удаление:** Все компоненты участвовавших в слиянии малых компании удаляются из игры.

— Национализация —

1. Переместите жетон компании в таблице котировок на одну ячейку влево за факт национализации.
2. Играя в 1861, переместите жетон ещё на одну ячейку влево за каждый непогашенный заём.
3. Играя в 1867, переместите жетон ещё на две ячейки влево за каждый непогашенный заём.
4. Выплатите акционерам компенсацию за каждую акцию по новой котировке.
5. Переместите все активы компании на планшет государственной ж/д, замените на поле её жетоны станций на жетоны государственной ж/д (если остались).
6. Если была национализирована малая компания, удалите из игры её компоненты. Если крупная, верните её компоненты в резерв.