



ПРАВИЛА ИГРЫ

1862

(также известная как 18ЕА)

Железнодорожная Мания в Восточных Графствах

от М  tton

GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

1.0 ВВЕДЕНИЕ	3	7.5.1 Согласие	13
2.0 КОМПОНЕНТЫ	3	7.5.2 Соединение	13
2.1 Компании	3	7.5.3 Новая Стоимость Акций	13
2.2 Поезда	4	7.5.4 Новая Номинальная Стоимость	13
2.3 Тайлы Путей	4	7.5.5 Обмен Акциями	13
2.4 Подготовка к Игре	5	7.5.6 Передача Денежных Средств и Собственности	13
2.4.1 Для 2-6 игроков	5	7.5.7 Повторный запуск Объединенной Компании.	14
2.4.2 Для 7-8 игроков	5	7.6 Строительство Пути	14
2.4.3 Поезда и Продолжительность Игры	5	7.6.1 Общие Правила Прокладывания Пути ..	14
2.4.4 Очередность и Начало Игры	6	7.6.2 Размещение Желтый Тайлов	14
2.5 Упрощенный Вариант Игры	6	7.6.3 Улучшение Пути	14
3.0 ОБЗОР ИГРЫ	6	7.6.4 Размещение Небольших Станций	15
3.1 Чартерные и Нечартерные Компании	6	7.6.5 Строительство в Лондоне	15
3.2 Доступные Компании	6	7.7 Размещение Маркеров Станций	15
4.0 ПАРЛАМЕНТСКИЕ РАУНДЫ	7	7.8 Составление Маршрутов Поездов	15
4.1 Предложения	7	7.8.1 Грузовые	16
4.2 Получение Парламентской Привилегии	7	7.8.2 Местные	17
4.3 Обязательства	7	7.8.3 Экспресс	17
5.0 СЛИЯНИЕ АКЦИЙ	8	7.8.4 Несколько Типов Поездов (Пример)	17
5.1 Варианты Слияния	8	7.8.5 Выплаты Дивидендов	18
5.1.1 Слияния	8	7.8.6 Манёвр George Hudson	18
5.1.2 Поглощения	8	7.9 Покупка Поездов	18
5.1.3 Рефинансирование Компании	8	7.10 Гарантии Поезда	19
5.2 Процедура Слияния	8	7.10.1 Бесплатные Гарантии Поездов А и D	19
5.2.1 Выбор Участвующих Компаний (Только М/А) ..	8	7.11 Вынужденные Покупки Поезда	19
5.2.2 Перемещение Сертификатов из IPO в Банковский Пул ..	8	7.11.1 Продажа Акций Компании	19
5.2.3 Определение Стоимости Новой Акции (Только М/А)	8	7.11.2 Рефинансирование Компании	19
5.2.4 Возврат, Выкуп или Отказ от Половины Акций ..	8	7.12 Банкротство	19
5.2.5 Определение Директора Компании	9	7.13 Выкуп Акций	20
5.2.6 Пример 1	9	7.14 Слияния и Поглощения – Поглощения	20
5.2.7 Пример 2	9	8.0 ВНЕШНЕЕ УПРАВЛЕНИЕ	20
6.0 ФОНДОВЫЕ РАУНДЫ	10	9.0 ФАЗЫ	20
6.1 Приоритетная Сделка	10	10.0 КОНЕЦ ИГРЫ	21
6.2 Действия Игрока	10	10.1 Фондовый Раунд	21
6.3 Руководство и Покупка/Продажа Акций	10	10.2 Банк	21
6.4 Продажа Акций	10	10.3 Формирование Железной дороги Лондон и	
6.4.1 Котировки Компании	10	Норт Истерн (LNER)	21
6.4.2 Движение Рынка Акций	11	10.4 Победитель	21
6.5 Покупка Акций	11	11.0 ВАРИАНТЫ	21
6.5.1 Доступные Акции	11	11.1 Меньше Типов Поездов	21
6.5.2 Лимит Сертификатов	11	11.2 Короткая Игра	21
6.5.3 Открытие Новой Не Чартерной Компании ..	11	11.3 Игра для Начинающих	22
6.5.4 Запуск	11	11.4 Дополнительные Маркеры Станций	22
6.6 Конец Фондового Раунда	12	12.0 ПРИМЕЧАНИЯ РАЗРАБОТЧИКА	22
7.0 ОПЕРАЦИОННЫЕ РАУНДЫ	12	13.0 ПРИМЕЧАНИЯ К НОВОМУ ИЗДАНИЮ	23
7.1 Очередность Действия	12	14.0 БЛАГОДАРНОСТИ	23
7.2 Первый Операционный Ход Компании	12	Разработчики	23
7.3 Компании без Директора	12	Составление Маршрутов Поезда	24
7.4 Маршруты	12		
7.5 Слияния и Поглощения – Слияния	13		

1.0 ВВЕДЕНИЕ

Развитие железных дорог между 1844 и 1862 стало второй большой гонкой за созданием железнодорожных компаний в Великобритании. Первый железнодорожный бум прекратился в начале 1840-хв, став жертвой неэффективности и более общих экономических проблем. Вторым бумом была великая железнодорожная мания 1844–1847, когда сеть железных дорог резко расширилась. Огромное количество частных инвесторов было привлечено к инвестированию, но, как и в случае со многими другими предприятиями, лишь немногие из них оказались прибыльными. Пузырь по-настоящему лопнул в 1849, когда появились обвинения в мошенничестве на Железной дороге Eastern Counties, а затем в ожесточенном споре со своими конкурентами в East Anglian. Действие игры разворачивается в этом котле железнодорожного строительства. Игроки будут соперничать за создание железнодорожных компаний, вкладывать деньги в акции железных дорог и пытаться управлять железными дорогами, которые они контролируют, для личной выгоды, пытаясь удержать их на плаву в переменчивые экономические времена.

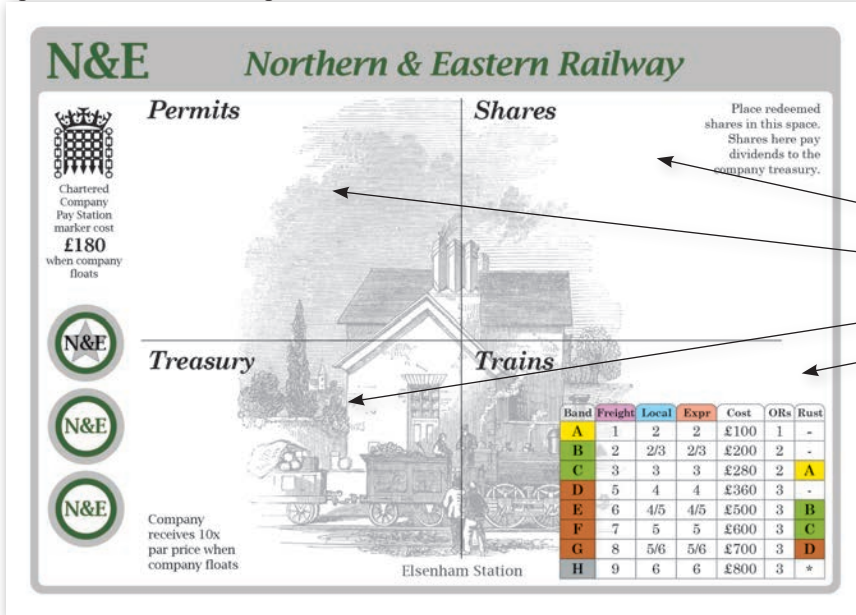
1862 - также известная в некоторых кругах как 18EA - является частью серии игр, основанных на оригинальной игре Фрэнсиса Трешема под названием 1829. В этой серии есть различные игры, которые выпускались на протяжении многих лет, в том числе 1830, 1853, 1835, 1856, 1870 и 1825. Цель игры — разбогатеть, инвестируя в железнодорожные компании, которые затем строят железнодорожные сети, чтобы приносить прибыль своим акционерам.

2.0 КОМПОНЕНТЫ

- Игровое поле с изображением Восточной Англии
- Этот буклет Правил
- 34 карты Поездов
- 2 карты с манифестом Поездов (Train manifest)
- 8 карт Фаз (обозначены буквами от А до Н)
- 160 сертификатов Компаний из 20 наборов, состоящих из одного 30% сертификата Директора и семи 10% обыкновенных сертификата
- 8 листов из желтых, зеленых и коричневых Тайлов Путьей
- 4 листа жетонов Разрешений, Станций и других маркеров
- 2 (одинаковых) карты Помощи Игрокам
- 2 деревянных жетона (слон и цилиндр)
- £15,000 в Бумажных Деньгах следующих номиналов: £1x25, £2x25, £5x25, £10x30, £20x40, £50x24, £100x50 и £500x15
- 20 планшетов компаний

2.1 Компании

В игре 20 компаний. У каждой компании восемь сертификатов акций (директорский сертификат составляет 30%, а остальные по 10% каждый) и 11 жетонов. Восемь жетонов являются маркерами станций, остальные три используются для IPO, Рынка Акции (Stock Market) и Трека Прибыли (Revenue Tracks). Используйте один из жетонов, отмеченных звездочкой, для обозначения Базовой Станции (Home Station), а другой — для Рынка Акции. Кроме того, у каждой компании есть планшет, который используется как место для размещения активов компании.



- На Планшете Компании размещаются:
- Акции, принадлежащие компании
- Разрешения на Поезд (Train permits)
- Капитал Компании
- Поезда, принадлежащие компании
- Жетон Стоимости Рынка Акции
- Жетон Стоимости IPO
- Жетон Трека Прибыли



Каждая компания запускается и начинает действовать, когда игроки покупают 50% ее акций. Компания начинает как минимум с двумя маркерами станций, один из которых будет маркером базовой станции. Маркер базовой станции помечен звездочкой с одной стороны и пометкой «база» (home base) с обратной.



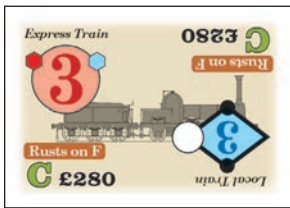
Маркеры Станций приобретаются из кассы компании сразу же, как только она запускается. Компании могут получить больше жетонов за счет слияний, всего до семи (но см. 11.4).

Первоначально компания сможет использовать только один из трех типов поездов (Грузовой (Freight), Экспресс (Express) и Местный (Local)). Компания сможет диверсифицировать использование других типов поездов только путем слияния с компанией, способной эксплуатировать другой тип поездов.

2.2 Поезда

Поезда представлены в игре карточками поездов. Компании будут покупать их в ходе игры и использовать для увеличения прибыли. На каждой карточке поезда показаны три типа поезда:

- **Экспресс Поезд**—обозначен числом в красном круге
 - **Местный Поезд**—обозначен числом в синем ромбе
- А на оборотной стороне карточки поезда:
- **Грузовой Поезд**—обозначен числом в фиолетовом шестиугольнике.



Каждый тип поезда имеет свой метод расчета прибыли и использует разные стратегии строительства путей. При покупке поезда необходимо выбрать его тип (Экспресс/Местный/Грузовой), разместив карту поезда на планшете компании таким образом, чтобы было понятно, какой это тип поезда.

Перечень Компаний

Логотип	Наименование	Цвет	Базовая станция	Активность
E&H	Ely & Huntingdon	Желтый/Оранжевый	Ely	1847-1849 (EA)
ECR	Eastern Counties Railway	Синий/Фиолетовый	Witham	1839-1862 (GE)
ENR	East Norfolk Railway	Желтый/Синий	Cromer	1874-1880 (GE)
ESR	East Suffolk Railway	Зеленый	Ipswich	1851-1859 (EU)
EUR	Eastern Union Railway	Красный/Фиолетовый	Colchester	1846-1862 (GE)
FDR	Felixstowe Dock & Railway	Оранжевый/Красный	Felixstowe	1877-1887 (GE)
I&B	Ipswich & Bury Railway	Черный/Серый	Bury St Edmunds	1847-1847 (EU)
L&D	Lynn & Dereham Railway	Оранжевый/Синий	Swaffham	1846-1849 (EA)
L&E	Lynn & Ely Railway	Красный/Желтый	Downham Market	1847-1849 (EA)
L&H	Lynn & Hunstanton Railway	Синий/Красный	King's Lynn	1862-1890 (GE)
N&B	Norwich & Brandon Railway	Серый/Оранжевый	Thetford	1845-1852 (EC)
N&E	Northern & Eastern Railway	Серый/Зеленый	Bishop's Stortford	1840-1844 (EC)
N&S	Norfolk & Suffolk, Joint Railway	Синий	Lowestoft	1898-1923 (MG)
Y&N	Yarmouth & Norwich Railway	Черный/Красный	Great Yarmouth	1844-1852 (EC)
NGC	Newmarket and Great Chesterford Railway	Желтый/Черный	Newmarket	1848-1851 (EC)
SVR	Colchester, Stour Valley, Sudbury & Halstead	Коричневый/Зеленый	Sudbury	1849-1862 (EC)
WNR	West Norfolk Railway	Коричневый/Красный	Wells-next-the-Sea	1866-1872 (L&H)
W&F	Wells & Fakenham Railway	Зеленый	Fakenham	1852-1862 (GE)
WVR	Waveney Valley Railway	Фиолетовый/Розовый	Beccles	1855-1862 (GE)
WSI	Wisbech, St Ives & Cambridge Junction Rwy	Фиолетовый/Желтый	Wisbech	1847-1848 (EC)

Сокращения: EA: Поглощена East Anglian Railway
 EC: Поглощена Eastern Counties Railway
 EU: Поглощена Eastern Union Railway

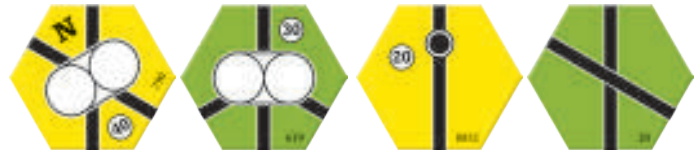
GE: Поглощена Great Eastern Railway
 MG: Поглощена Midland & Great Northern Joint Railway
 L&H: Объединилась с Lynn & Hunstanton Railway

Как правило, карты размещаются таким образом, чтобы соответствующий тип отображался в верхнем левом углу карты, как указано на планшете. Поезд не может переключаться между типами после того, как это решение было принято.

Количество поездов, используемых в игре, зависит от ее продолжительности (короткая, стандартная и длинная).

2.3 Тайлы Путей

Тайлы путей размещаются на игровом поле, чтобы обозначать маршруты между станциями. Тайлы путей бывают трех цветов (желтый, зеленый и коричневый) и двух типов — Большие и Малые Станции. Большие Станции состоят из 1-4 больших кругов. В этих кругах могут быть размещены маркеры станций компании. На остальные типах тайлов показаны малые станции в виде точки. Обратите внимание, что станции на зеленых и коричневых тайлах с малыми станциями отмечаются путем размещения на тайле маркером малой станции. Маркеры малых станций не «принадлежат» какой-либо компании. Заметьте также, что тайлы малых станций не содержат перекрестков; на каждом из них отдельные пути и они не соединяются, хотя некоторые могут проходить под другими.



Тайлы Больших Станций

Тайлы Малых Станций

Маркеры малых станций могут быть размещены на «свободных» участках пути (см. 7.6.4).

2.4 Подготовка к Игре

Разместите поле в центре игровой зоны, в удобное для всех игроков место. Поместите шестиугольные тайлы путей поблизости, чтобы игроки могли видеть, какие тайлы доступны. Сложите поезда в колоду в порядке возрастания (А-Н) на область обозначенную на игровом поле. Назначьте компетентного игрока в качестве банкира и сложите деньги в стопки, чтобы сформировать банк, в удобное для банкира место.

2.4.1 Подготовка для 2-6 игроков

Банкир берет все сертификаты директоров и перемешивает их. Он раскладывает их по трем областям Первичного Предложения о Покупке (IPO) (Initial Purchase Offer): первые восемь (на ячейках 1–8), затем четыре (с номерами 9–12), а затем еще четыре (13-16). Первые восемь компаний доступны для покупки с самого начала. Следующие четыре доступны в фазе В, а следующие четыре в фазе С. Последние четыре компании уходят из игры. Поместите маркер обратной белой стороной на базовые станции этих последних четырех компаний, чтобы показать, что они не участвуют в игре.



Затем банкир берет 16 тайлов разрешений для поездов: шесть разрешений для Грузовых и по пять для Экспрессов и Местных. Банкир перемешивает 16 тайлов и раздает по одному каждой компании (на ее планшет или в IPO).

Первичное Предложение о Покупке (IPO). Разместите здесь акции компаний, которые еще не запустились.



Трек Прибыли. Размещайте здесь жетоны для отслеживания прибыли компаний.

Тайлы путей и маркеры станции размещаются на поле. Города отмечены большим кругом, а поселки точкой.

Банковский Пул. Размещайте здесь акции по мере их продажи.

Схема Баз. Положите доступные маркеры баз компаний на эту схему. При желании размещайте на этих ячейках жетоны разрешений, соответствующие тем, которые выданы компаниям.

Таблица Рынка Акции. Здесь фиксируется значение стоимости акций компании.

Таблица Стоимости IPO. Здесь фиксируется первичная стоимость акций компаний. Таблица также используется для расчета прибыли, получаемой при рефинансировании.

Разместите здесь поезда, ожидающие покупки.

Таким образом, у каждой компании будет по одному разрешению на поезд определенного типа.

Сложите планшеты компаний и сертификаты обыкновенных акций компаний, которые будут использоваться в игре, в несколько стопок рядом с игровым полем. Аналогично положите жетоны для них в стопках рядом с полем. Назначьте игрока, который будет следить за ними и раздавать их, когда они понадобятся.

2.4.2 Подготовка для 7-8 игроков

При игре с 7 или 8 игроками участники могут начать с дополнительных компаний, доступных с самого начала. Дополнительные компании доступны и могут быть запущены с самого первого Парламентского Раунда (Parliament Round). С 7-ю добавьте одну дополнительную компанию. С 8-ю добавьте две дополнительные компании. Для разрешений на поезд используйте шесть разрешений на поезд каждого типа и раздайте их в начале, как обычно. Сбросьте любые неиспользованные дополнительные разрешения.

2.4.3 Поезда и Продолжительность Игры

Определитесь с продолжительностью игры. В короткой (short) игре используется меньше поездов, чем в стандартной (standard), а в длинной (long) — больше. Разместите соответствующую карту манифеста поездов лицевой стороной вверх на стол в область поездов (trains).

Рассортируйте карты поездов в алфавитном порядке (А сверху, Н снизу). Для стандартной игры отсчитайте семь поездов «А», шесть поездов «В», четыре поезда «С», три поезда «D», три поезда «Е», два поезда «F», один «G» и все поезда «Н». Для короткой и длинной игры используйте количество, указанное на карте манифеста поездов, или посмотрите количество в таблице в конце правил.

Положите карты фаз для каждой буквы сверху соответствующей группы поездов с той же буквой, как показано ниже:



2.4.4 Очередность Игроков и Начало Игры

В начале игры участники выбирают случайным образом порядок их раскладки, используя карты очередности хода игроков, а также получают начальный капитал:

2 игрока: £1200	6 игроков: £400
3 игрока: £800	7 игроков: £345
4 игрока: £600	8 игроков: £300
5 игроков: £480	

Игрок с картой наименьшего достоинства получает жетон Приоритетной Сделки (ПС) (Priority Deal) (PD). Если игроки захотят, они могут придумать другой способ организации раскладки и определения первого игрока.

Игра начинается с двух Парламентских Раундов, за которыми следует первый Фондовый Раунд.

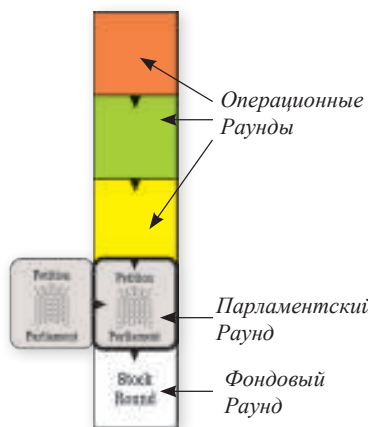
2.5 Упрощенные Варианты Игры

Обратите внимание, что в конце правил приведены упрощенные (simpler) варианты игры для начинающих игроков или тех, кто предпочитает упрощенную игру. В то время как многие ветераны 18xx могут уклоняться от их использования при изучении новой игры, но в этом случае хорошей идеей будет сначала сыграть в упрощенную игру, поскольку есть много вещей, которые будут незнакомы даже самому опытному игроку.

3.0 ОБЗОР ИГРЫ

В игре есть три типа раундов.

- **Парламентский Раунд:** игроки делают ставки за создание новых железнодорожных компаний.
- **Фондовый Раунд (ФР):** игроки покупают и продают акции железнодорожных компаний и могут таким образом создавать компании.
- **Операционный Раунд (ОР):** железнодорожные компании строят пути и станции, составляют маршруты поездов для получения прибыли и выплаты дивидендов.



Игра проходит в последовательности Парламентского Раунда, Фондового Раунда и нескольких Операционных Раундов (один в фазе А, два в фазах В и С и еще три ОР после), и все они повторяются до конца игры. Игра начинается с дополнительного Парламентского Раунда, поэтому вначале игры два последовательных Парламентских Раунда.

Игра завершается, когда у банка закончатся деньги, когда стоимость акций компании достигает вершины рынка или после полного цикла операционных раундов продолжающихся после продажи первого поезда «Н». В конце игры победителем становится игрок с наибольшим общим капиталом (наличные деньги плюс стоимость акций). Денежные средства, хранящиеся в кассе компании, не учитываются.

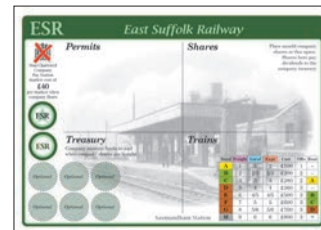
3.1 Чартерные и Не Чартерные Компании

В игре есть два разных способа создать компанию. Первый заключается в подаче петиции в парламент в Парламентском Раунде. Компании, созданные таким образом, называются **чартерными компаниями** и финансируются за счет взносов налогоплательщиков при политической поддержке. В результате чартерная компания полностью финансируется и получает, когда запускается, свою полную стоимость (10-кратную номинальную стоимость). Не чартерные компании создаются, когда акции директора выкупаются из IPO в Фондовом Раунде. Они финансируются не полностью, поскольку используют взносы акционеров и получают деньги за акции покупаемые игроками.

Чартерные компании начинают с тремя маркерами станций - т.е. маркером базовой станции компании и двумя другими - которые должны быть куплены по £60 каждый. Не чартерные компании могут иметь от двух до семи маркеров станций, включая маркер базовой станции, покупаемые по £40 каждый. Количество жетонов, которые покупает не чартерная компания, выбирает Директор когда она запускается.



Чартерная



Не Чартерная

Планшеты компаний двусторонние: одна сторона для чартерной компании, а другая — для не чартерной. Используйте соответствующую чартерную сторону планшета при создании компании, а не чартерную после слияния компании с другой.

3.2 Доступные Компании

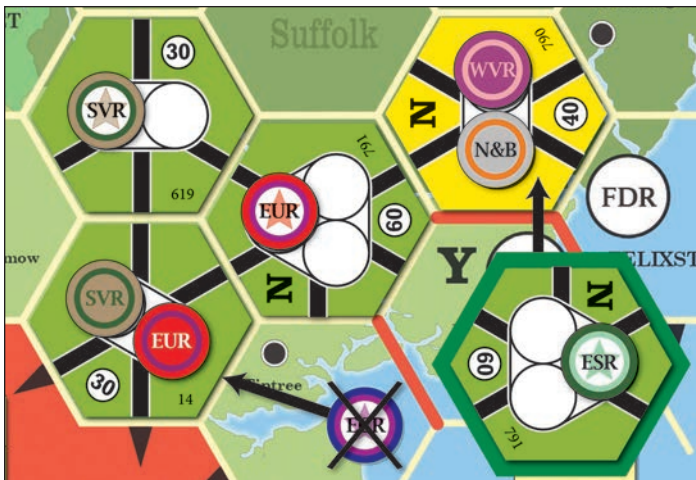
В начале игры могут быть созданы только первые восемь компаний (или больше для 7+ игроков). После покупки первого поезда «В» становятся доступными еще четыре компании, а последние четыре после покупки первого поезда «С».



Чтобы создать компанию, она должна быть в состоянии разместить маркер своей базовой станции в свой первый операционный ход. Это произойдет при одном из следующих условий:

- На базовой станции компании нет пути.
- На базовой станции компании есть тайл пути, а на тайле есть пустое место для жетона, на которое компания может поместить маркер базовой станции.
- На базовой станции компании есть тайл пути, но даже если все ячейки для маркеров станций на тайле в настоящее время заняты, компания может улучшить тайл с помощью доступного в настоящее время улучшения, которое увеличит количество доступных мест для маркеров станций на гексе. (См. ESR, которая может разместить свой базовый жетон, если она улучшит свою базу - которая в настоящее время занята WVR и N&B - до тайла 791).

Если компания не может разместить маркер базовой станции в свой первый операционный ход, она не может быть создана. В некоторых случаях базовая станция компании полностью блокируется маркерами станций других компаний. В этих условиях компания, возможно, вообще не сможет начать игру.



ПРИМЕР: ECR не может разместить свой маркер базы, так как его тайл полностью занят SVR и EUR, при этом его нельзя улучшить, чтобы получить дополнительное место. Однако ESR может улучшить желтый тайл N до зеленого тайла N, чтобы освободить место для своей Базовой Станции.

4.0 ПАРЛАМЕНТСКИЕ РАУНДЫ

4.1 Предложения

Парламентский раунд представляет собой серию аукционов, на которых ставки игроков показывают уровень расходов на лоббирование. Начиная с игрока с ПС и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок может начать аукцион, выбрав доступную компанию и сделав начальную ставку, которая должна быть кратна £5 и не менее £0, или спасовать. Как только аукцион начался, игроки, в свою очередь, могут поднять ставку, кратную £5 или спасовать. Игрок, спасовавший в аукционе, не может снова присоединиться к этому аукциону.

Игрок, у которого меньше £162 (т. е. в три раза меньше минимальной доступной номинальной стоимости) плюс сумма наименьшей легальной ставки, должен спасовать. Игрок, набравший или превышающий лимит сертификатов, должен спасовать. Игрок, получивший Парламентскую Поддержку в этом раунде, не может начинать аукцион, но может делать ставки в аукционе, начатом другим игроком.

После того, как все игроки, кроме одного, спасовали, в аукционе побеждает тот, кто сделал самую высокую ставку. Тот, кто сделает самую высокую ставку, немедленно запускает компанию.

См. «Получение Парламентской Поддержки».

После этого, начиная с игрока слева от того, кто сделал самую высокую ставку, игроки возобновляют процесс запуска аукционов. Парламентский Раунд заканчивается, когда все игроки последовательно отказываются начинать аукцион. ПС не перемещается в ходе Парламентских Раундов.

4.2 Получение Парламентской Поддержки

Игрок, сделавший самую высокую ставку, должен запустить предложенную компанию и заплатить сумму ставки в банк. Другие игроки сохраняют деньги, предложенные для ставки.

Игрок, запускающий предложенную компанию выплачивает сумму ставки в банк, выбирает номинальную стоимость для компании и размещает жетон компании в таблице IPO на области, отведенной для чартерных компаний, берет соответствующий планшет и покупает сертификат директора (три акции), по установленной номинальной стоимости, оплачивая сертификат наличными.

54	58	62	68	74	82	90	100
Chartered Companies				3 tokens only			
Place par token in here. Put remaining certs on IPO space. Pay for tokens				Certs are bought from the IPO @ par. Certs bought from a company charter or the bank cost current stock price.			
Funds from refinancing 2:1							
540	580	620	680	740	820	900	1000
Non-Chartered Companies					2-7 tokens		

У компании ESR жетон на Номинальной стоимости 74.

Обратите внимание, что сертификат директора стоит в три раза дороже номинальной стоимости.

На этом этапе игрок не может продавать акции, чтобы собрать капитал для создания компании. Номинальная стоимость должна быть достаточно низкой, чтобы игрок мог позволить себе три акции после оплаты суммы, которую он предложил. Игрок, создающий компанию, может затем купить до двух дополнительных акций компании за наличные. Если он покупает 50% компании, то в этот момент она запускается и маркер компании размещается на Рынке Акции по той же стоимости, что и выбранная игроком в качестве номинальной стоимости. Любые оставшиеся акции размещаются в IPO на области где был размещен сертификат директора с начала игры. См. 6.5.4 для получения подробной информации о запуске компании.

4.3 Обязательства

Игрок, получивший парламентскую поддержку для компании (см. выше), считается обязанным. Это означает, что за некоторое время перед окончанием следующего Фондового Раунда компания должна запуститься; то есть должно быть куплено не менее 50% акций компании. Если компания не запустилась в конце фондового раунда, игрок, получивший для нее поддержку в предыдущем Парламентском раунде, оштрафован на сумму, равную 5-кратной номинальной стоимости. Штраф должен быть выплачен сначала из собственных средств, затем от продажи акций компании, которая должна быть запущена, и, наконец, от продажи других акций. Затем акции компании снова размещаются в IPO без компенсации, а все ее жетоны размещаются рядом с полем. Компания снова будет доступна в начале следующего Фондового Раунда.

5.0 СЛИЯНИЕ АКЦИЙ

5.1 Возможности для Слияния

В разные моменты игры акции компаний могут быть объединены 2 к 1. Это происходит в следующих случаях:

5.1.1 Слияния (Mergers) — В начале Операционного Хода Компаний

В начале операционного хода компания может слиться с другой компанией по взаимному согласию двух директоров, которые чаще всего являются одним и тем же игроком! Акции двух компаний объединяются в пропорции 2:1 для акций «выжившей компании». Образовавшаяся компания действует в обычном режиме при условии, что ни одна из входящих в нее компаний не действовала в этом ОР. Если одна из них действовала, то ход образовавшейся компании заканчивается; она не будет действовать до следующего операционного раунда.

5.1.2 Поглощения (Acquisitions) — В Конце Операционного Хода Компании

В конце операционного хода компания может поглотить другую компанию по взаимному согласию двух директоров. Не имеет значения, действовала ли другая компания в этом раунде или нет. Как и в случае слияний, акции двух компаний объединяются 2:1 для акции «выжившей компании».

5.1.3 Рефинансирование Компании — В Ходу Вынужденной Покупки Поезда

В фазе покупки поездов в ходе операционного хода компании директор может быть вынужден рефинансировать компанию, *если у рассматриваемой компании нет поезда*. Рефинансирование включает в себя выпуск дополнительных акций по стоимости равной текущей, объединив существующие акции 2:1 для всех имеющихся акционеров. Это вдвое уменьшает портфель акций текущих акционеров и добавляет 10-кратную номинальную стоимость за счет привлечения дополнительной прибыли.

5.2 Процедура Слияния

Слияние состоит из следующих шагов. Некоторые шаги применимы только к слияниям и поглощениям, они выделены (Только М/А). Пока идет процедура слияния акций, не проверяйте изменение в руководстве (directorship), так как оно будет определено в конце процедуры.

5.2.1 Выберите Участвующие Компании (Только М/А)

Если слияние происходит в рамках слияний и поглощений, первое действие заключается в том, что директор активной (действующей) компании выбирает, какую из двух компаний сохранить. Такая компания называется выжившая, а другая как не выжившая.

5.2.2 Перемещение Сертификатов из IPO в Банковский Пул

Все сертификаты акций любой из компаний, участвующих в процедуре слияния, находящиеся в IPO, перемещаются в Банковский Пул.

5.2.3 Определение Новой Стоимости Акции (Только М/А)

Если слияние акций происходит в рамках слияний и поглощений, в этот момент рассчитывается стоимость акций новой компании. Подробности приведены в 7.5.3. Отметьте новую стоимость акций в таблицах Рынка Акции и IPO. Обратите внимание, что если новая стоимость акций составляет 100 или более, маркер в таблице IPO кладется на ячейку «100». Точно так же, если новая стоимость 54 или меньше, положите маркер на ячейку «54».

5.2.4 Возврат, Выкуп или Отказ от Половины Акции

Теперь игроки и акционерная компания объединяют свои акции 2:1. Когда это происходит, любые компании, которым принадлежат данные акции, рассматриваются как единая компания (поскольку они будут объединяться), а эту компанию представляют так, как будто это игрок, сидящий справа от игрока, инициирующего слияние, под контролем игрока инициатора (это потребуется в целях владения компанией акциями).

По часовой стрелке, один раунд от директора, инициировавшего слияние, акционеры любой из компаний, задействованных в слиянии, должны сделать следующее по порядку:

- 1) Игрок возвращает половину своих акций задействованных компаний, округляя в меньшую сторону, в Банковский Пул. В случае слияния (merge), акции игрока владеющего акциями в обеих компаниях объединяются, а затем возвращается половина, причем в первую очередь возвращаются не выжившие акции. Если игрок начал с нечетным количеством акций задействованных компаний, то одна из выживших акций поворачивается как «опционная» акция. По желанию игроков они могут выполнить этот шаг одновременно. Но следующие шаги должны быть выполнены в зависимости от очереди игроков.
- 2) Если у игрока есть какие-либо акции (включая опционную акцию) в не выжившей компании, теперь он обменивает их 1:1 на выжившие акции, сначала на те которые принадлежат ближайшему владельцу акций выжившей компании, считая по часовой стрелке от того/той, кто еще не вернул акции в ходе этого слияния акций. Опционные акции также должны быть обменены таким же образом после того, как все остальные не выжившие акции игрока были обменены.
- 3) Если у игрока все еще есть не выжившие акции, то они не могут быть выкуплены и должны быть проданы банку по текущей стоимости акций. Опционные акции, продаваемые таким образом, продаются за половину текущей стоимости акций с округлением в большую сторону. Это должно происходить только в самых исключительных обстоятельствах.
- 4) Если у игрока есть опционная акция, теперь ее нужно выкупить или отказаться. Стоимость опционных акций составляет половину текущей стоимости акций, округляя в меньшую сторону. Если выплачивается банку игроком, то акция разворачивается лицевой стороной вверх и сохраняется. В противном случае банк выплачивает игроку эту сумму, а опционная акция размещается в Банковском Пуле.

Игрок, руководящий компанией, задействованной в слиянии, владеющий *менее* чем шестью объединяемыми акциями (60%) до слияния, должен обменять сертификат директора на три обыкновенных сертификата объединяемых акций из Банковского Пула, если они доступны, *перед* выполнением своего хода в слиянии. Если в пуле нет трех требуемых акций, игрок кладет все свои задействованные обыкновенные сертификаты в Банковский Пул и поворачивает сертификат директора, чтобы показать, что это опционный сертификат. Стоимость выкупа такого сертификата зависит от первоначальной собственности игрока:

- 50%: выкупить за половину новой стоимости акций, продать в два с половиной раза больше стоимости акций
- 40%: выкупить по новой стоимости акций, продать в два раза дороже акций
- 30%: выкупить по стоимости, в полтора раза превышающей новую стоимость акций, продать по той же стоимости.

5.2.5 Определение Директора Компании

После того, как владения акциями игроков были определены, директором выжившей компании становится игрок с наибольшим количеством акций в образовавшейся компании, при этом ничьи разрешаются сначала в пользу директора компании, иницировавшей слияние, а затем по часовой стрелке от этого игрока. При необходимости директор в этот момент обменивает три обыкновенные акции на сертификат директора. Если на данный момент ни у одного из игроков нет трех акций компании, компания находится под внешним управлением (receivership), и ни один из игроков не является директором. Соблюдайте правила внешнего управления.

5.2.6 Пример #1

Ричард	Эмма	Питер	Линда	Касса N&E	Касса WStI
4 x N&E	3 x N&E	1 x N&E		2 x N&E	
5 x WStI		1 x WStI	1 x WStI		1 x WStI

Ричард, Эмма, Питер и Линда сидят по часовой стрелке в порядке очереди. Ричард решает объединить N&E и WStI. У него четыре акции N&E и пять акций WStI. У Эммы три акции N&E, у Питера — одна акция N&E и одна акция WStI, а у Линды — одна акция WStI. N&E имеет две акции в своей кассе. WStI имеет одну акцию в своей кассе, одну в банковском пуле и одну в IPO. Ричард решает, чтобы N&E стала выжившей компанией. В результате компания (как игрок-прим.) начинается с двумя акциями N&E и одной акцией WStI в своей кассе.

Сначала, акции WStI из IPO размещаются в Банковском Пуле. Новая стоимость акций N&E устанавливается как £134 (стоимости N&E / WStI до слияния составляли 90). Затем игроки (с N&E) возвращают половину своих акций в пул, сбрасывая WStI перед N&E.

По очереди: Ричард сбрасывает четыре акции WStI в Банковский Пул и поворачивает свою оставшуюся акцию WStI как опционную акцию. Затем он обменивает эту последнюю WStI на одну из акций N&E Эммы. Наконец, он решает заплатить £67 (половину от £134), чтобы выкупить эту опционную акцию. Ричард заканчивает с пятью акциями N&E.

Теперь у Эммы две акции N&E и одна акция WStI. Она возвращает акцию WStI в Банковский Пул и поворачивает одну акцию N&E в качестве опционной акции. Она тоже решает заплатить £67, чтобы выкупить акцию. Эмма заканчивает с двумя акциями N&E.

У Питера есть одна акция N&E и одна акция WStI. Он возвращает долю WStI в Банковский Пул и заканчивает с одной акцией N&E.

У Линды есть одна акция WStI, которую она поворачивает в качестве опциона и обменивает на акцию N&E из кассы компании N&E (оставляя компании одну акцию N&E и две акции WStI). У нее нет £67, и поэтому она не может выкупить опционную акцию. Она получает £67, а акция N&E возвращается в Банковский Пул.

Объединенная компания (N&E) начинает с одной акцией N&E и двумя акциями WStI. Она возвращает одну акцию WStI в Банковский Пул, вторую поворачивает в качестве опциона и обменивает эту опционную акцию на акцию N&E из Банковского Пула (только что отданную Линдой). Она решает выкупить акцию, заплатив £67, и заканчивает тем, что в ее N&E кассе остаются две акции. Стоит отметить, что если бы Линда выкупила свой опцион, не осталось бы достаточного количества акций N&E, чтобы позволить компании N&E выкупить свой опцион, и она была бы вынуждена продать опцион за £67.

Окончательное владение акциями N&E: Ричард 5, Эмма 2, Питер 1, Линда 0, N&E (в кассе) 2, Банковский пул: 0. Все акции WStI находятся в Банковском пуле, за исключением сертификата директора, который размещается в IPO с новой картой разрешения на поезд (с такой же, с которой она начала игру).

Ричард	Эмма	Питер	Линда	Касса N&E
5 x N&E	2 x N&E	1 x N&E	0 x N&E	2 x N&E

Ричард остается директором N&E. Сертификат директора WStI возвращается в IPO, а остальные сертификаты размещаются рядом с полем вместе с сертификатами не запущенных компаний.

5.2.7 Пример #2

На этот раз игроки владеют следующим и сидят в следующем порядке:

Хелен	Мартин	Рэйчел	Чарльз	Касса I&B
1 x N&E	4 x N&E		3 x N&E	
	5 x I&B	3 x I&B		2 x I&B

Стоимость акций N&E составляет 100, но у нее нет поезда. Стоимость акций I&B составляет 74, и у нее есть поезд. Всего две акции N&E в IPO, но нет акций N&E или I&B в пуле. Мартин решает объединить N&E и I&B. N&E выбрана, как выжившая.

Сначала, две акции N&E из IPO размещаются в Банковском Пуле.

Новая стоимость акций — это меньшая стоимость акций плюс половина большей стоимости акций. Однако, поскольку у N&E нет поезда, цена его акций равна £50. Таким образом, рассчитанная стоимость акций составляет $£50 + (£74/2) = £50 + £37 = £87$, которая округляется до ближайшей стоимости акций £86. Маркер номинальной стоимости размещается на следующую ячейку с меньшей номинальной стоимостью (£82). См. раздел о слияниях в 7.5.3 и 7.5.4.

Игроки по очереди возвращают половину своих акций и выкупают/продают опционы. Каждый игрок делает это по очереди, но для иллюстрации ниже показано, сколько акций осталось у каждого после того, как он вернул половину своих акций в банк:

Хелен	Мартин	Рэйчел	Чарльз	Касса I&B
(N&E)	4 x N&E		1 x N&E, (N&E)	
	(I&B)	1 x I&B, (I&B)		1 x I&B

Игроки распределяют свои опционные акции следующим образом:

- Мартин обменивает свой (I&B) опцион на одну из акций N&E в банке, платит банку £43 и сохраняет опционную акцию, поворачивая ее.
- Рэйчел обменивает свою акцию I&B и (I&B) опцион на две оставшиеся акции N&E в банке. Затем она платит банку £43, чтобы выкупить опцион, и поворачивает опционную акцию.
- Чарльз платит банку £43, чтобы выкупить свой опцион, и поворачивает опционную акцию.
- Хелен платит банку £43, чтобы выкупить свой опцион, и поворачивает опционную акцию.
- Компания I&B хотела бы обменять свою акцию I&B на акцию N&E, но не может — все акции N&E теперь заняты. В результате она продает принадлежащую ей акцию банку по новой стоимости акций, и £86 добавляется в кассу I&B. Акции I&B добавляются в Банковский Пул.

Вложения в конце этого процесса следующие:

Хелен	Мартин	Рэйчел	Чарльз	Касса I&B
1 x N&E	5 x N&E	2 x N&E	2 x N&E	нет у N&E, но +£86.

6.0 ФОНДОВЫЕ РАУНДЫ

6.1 Приоритетная Сделка

Игрок с жетоном Приоритетной Сделки начинает Фондовый Раунд, и игра проходит по часовой стрелке. Это продолжается до тех пор, пока все игроки последовательно не спасуют (см. 6.6).

6.2 Действия Игрока

В свой ход игрок может выполнить следующие действия в следующем порядке:

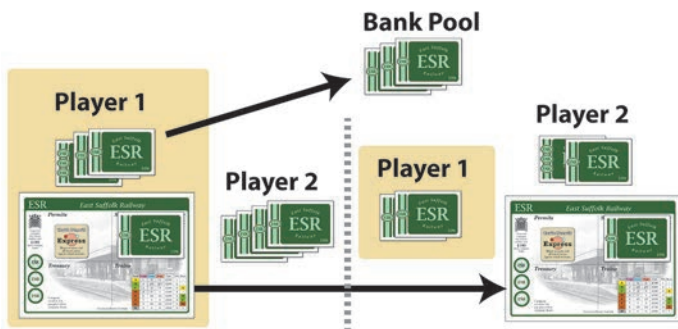
- Продать одну или несколько акций
- Купить одну акцию или создать не чартерную компанию.

Если игрок не выполняет ни одно из этих действий в свой ход, считается, что он спасовал.

6.3 Руководство и Покупка/Продажа Акции

Директором компании является игрок, имеющий сертификат директора. Им становится игрок, владеющий не менее чем тремя акциями и обладающий наибольшим количеством акций в компании. Изначально владелец этого сертификата определяется при создании компании, но владение им может измениться следующим образом:

Если директор продает акции или другой игрок покупает акции, так что у другого игрока во владении становится большее количество акций, чем у директора, то такой игрок становится директором и обменивает три принадлежащих ему обыкновенных сертификата акций компании на сертификат директора.



ПРИМЕР: Игрок #1 (владеющий 50%) продает три акции в пул, передавая руководство игроку #2.

Руководство также может измениться, как описано выше, если игрок владеет большим количеством акций, чем директор, в результате слияний/поглощений или рефинансирования.

Сертификат директора может быть продан банку. Для этого игрок должен продать достаточное количество акций, чтобы уменьшить количество своих акций до менее чем трех. Продающий может частично обменять сертификат директора на имеющиеся акции в Банковском Пуле или на другие акции, продаваемые одновременно, чтобы продать одну или две акции. Если игрок владеет только тремя или четырьмя акциями, то сертификатов обыкновенных акций в Банковском Пуле и среди тех, которые он продает (в совокупности), может быть недостаточно, чтобы оставить себе нужное количество акций.

ПРИМЕР: Если директор владеет четырьмя акциями (сертификат директора + один обыкновенный сертификат), и ни одной из них нет в Банковском Пуле, то игрок не сможет продать только две акции, так как после продажи ему будет доступен только один обыкновенный сертификат. В этом случае игрок не сможет продать две акции, и должен выбрать другое количество.

Сертификат акций директора не может быть куплен напрямую из Банковского Пула. Если сертификат директора находится в пуле, то он остается там до тех пор, пока один из игроков не будет владеть тремя и более акциями компании, или если компания обанкротится. До тех пор, пока это не произойдет, сертификат директора остается в банковском пуле, и компания может работать без директора, если не будет найден новый директор. Подробнее см. далее.

Чтобы получить сертификат директора из Банковского Пула, игроку необходимо владеть как минимум тремя сертификатами обыкновенных акций компании.

Если сертификат директора находится в Банковском Пуле, а у другого игрока три или более акций компании и наибольшее количество акций компании, то он становится новым директором и обменивает три свои акции компании на сертификат директора из Банковского Пула; ничьи по наибольшему количеству акций разрешаются в пользу игрока, ближайшего слева от предыдущего директора.

Обмен акциями в связи со сменой руководства не считается покупкой или продажей акций.

6.4 Продажа Акции

За один ход в Фондовом Раунде игрок может продать любое количество акций с учетом ограничений, изложенных ниже. Акции одной компании, продаваемые за один ход, должны продаваться набором, а не по отдельности. Продавец выбирает порядок, в котором продаются наборы акций компании. Проданные акции размещаются в Банковском Пуле. Количество акций, которые могут находиться в Банковском Пуле, не ограничено.

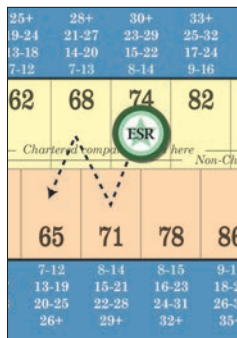
Игрок не может продавать акции, которые он купил в ходе текущего Фондового Раунда, хотя ему разрешено продавать акции компании, если продаваемые акции были куплены в предыдущем раунде. Чтобы отследить это, вновь купленные сертификаты должны храниться отдельно от других активов до окончания Фондового раунда. Однако, обратите внимание, что игрок может продать часть активов, представленных сертификатом директора, при условии, что количество оставшихся акций по крайней мере равно количеству, купленному в ходе текущего Фондового Раунда.

ПРИМЕР: Игрок, который начинает Фондовый Раунд, имея только сертификат директора, может купить, а затем продать одну акцию этой компании в ходе раунда.

6.4.1 Котировки Компании

Если компания владеет хотя бы одним поездом, продажа акций осуществляется по стоимости на Рынке Акции. Если компания не владеет поездом, продажа акций осуществляется по стоимости равной половине стоимости на Рынке Акции, округленной в меньшую сторону.

6.4.2 Движение Рынка Акций



Сразу после продажи акций стоимость акций зигзагообразно снижается на одну позицию за акцию, проданную в Банковский Пул (примечание: не компании или игроку). Таким образом, стоимость акций компании с 74 упадет до 71 при первой проданной акции, затем до 68, 65 и так далее по мере продажи новых акций. В каждом случае, если стоимость падает на ячейку, содержащую маркеры других компаний, размещайте маркер компании под всеми остальными маркерами на этой ячейке.

Если стоимость акций выше 200 или ниже 40, а игрок, продающий акцию(и), не является директором компании, игнорируйте первый проданный сертификат, прежде чем стоимость акции пойдет зигзагообразно вниз. В верхней зоне (400 и выше) игнорируйте первые две проданные акции.

Стоимость при продаже акций не падает, если компания не была запущена или после формирования LNER (см. 10.3).

6.5 Покупка Акции

6.5.1 Доступные Акции

Акции можно купить из IPO, из Банковского Пула или у компании. Их нельзя купить у другого игрока. Количество акций, которыми игрок может владеть в одной компании, не ограничено.

Если акция покупается из IPO (т.е. у компании с парламентской поддержкой), покупатель платит по номинальной стоимости за акцию в банк. В противном случае выплачиваемой стоимостью является текущая стоимость, указанная на Рынке Акции, а деньги выплачиваются в банк (за акции в Банковском Пуле) или компании (за акции на планшете компании). Количество поездов, находящихся в распоряжении компании, не влияет на стоимость покупки.

Игрок не может покупать акции компании, которые он продал в ходе этого Фондового Раунда.

6.5.2 Лимит Сертификатов

Игрок не может купить сертификат, если количество имеющихся у него сертификатов равно или превышает лимит сертификатов. Каждый сертификат Директора представляет собой три акции, но считается только одним сертификатом в этом лимите. Лимит зависит от количества игроков следующим образом:

Игроки:	2	3	4	5	6	7	8
Лимит:	25	18	13	11	10	9	8

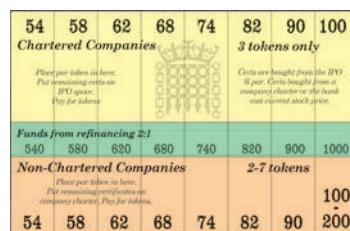
В какой-то момент игрок может оказаться выше лимита сертификатов. В этих обстоятельствах игрок должен продавать акции до тех пор, пока он не перестанет превышать лимит на начало его следующего хода в фондовом раунде. Это изменяется следующим образом:

Когда формируется железная дорога London & North Eastern (LNER) (10.3), лимит сертификатов становится равным наибольшему количеству акций (не сертификатов), принадлежащих любому игроку в этот момент. Это означает, что каждый директор должен иметь возможность купить по крайней мере две дополнительные акции и при этом не превысит лимит сертификатов. Новый лимит остается в силе и не меняется до конца игры. Обратите внимание, что после формирования LNER игрокам не нужно продавать акции, чтобы попасть в рамки лимита сертификатов.

6.5.3 Создание Новой Не Чартерной Компании

Компания может быть создана в Фондовом Раунде, если:

1. Сертификат директора находится в IPO.
2. Базовый гекс компании пуст или если на тайле есть свободное место для маркера станции.
3. Компания сможет разместить маркер базовой станции когда она будет действовать. Подробнее см. в разделе 3.2.



Игрок, создающий новую компанию, получает сертификат директора из IPO и выбирает начальную стоимость для компании, отмечая ее жетоном компании на Рынке Акции. Если на этом месте уже есть жетоны, положите его под низ

стопки. Стоимость должна находиться в розовых или желтых областях Рынка Акции (между 54 и 200). Игрок берет планшет компании, помещает на него остальные сертификаты компании, а затем выплачивает компании за сертификат акций директора утроенную Стоимость на Рынке Акции (не в банк). Деньги размещаются на планшете компании. Жетон номинальной стоимости компании размещается на области «Не Чартерные» (Non-chartered) в таблице номинальной стоимости по наибольшей стоимости, которая равна или ниже начальной стоимости акций.

Важно отметить, что для не чартерных компаний жетон номинальной стоимости не используется для определения стоимости акций, а скорее используется, если компания рефинансируется, чтобы позволить себе поезд.

6.5.4 Запуск

Запуск происходит, когда 50% акций компании выкупаются из IPO или компании. Как только это происходит, любая продажа акций компании приводит к падению стоимости акций, а компания начинает действовать с начала следующего операционного раунда.

Компания получает деньги в свою кассу, маркеры станций и разрешение на поезд, как только она запускается.

6.5.4.1 Капитализация: Для компаний с парламентской поддержкой капитализация составляет 100% — компания получает десятикратную номинальную стоимость в свою кассу, как только она запускается. Компании, созданные без парламентской поддержки, капитализируются частично — у них нет номинальной стоимости как таковой, и они получают деньги, когда игроки покупают акции компании. Подводя итог: Чартерная компания: 100%; Не чартерная компания: Частичная.

6.5.4.2 Маркеры Станций: Если компания является чартерной компанией, у такой компании будет три маркера станций. В противном случае директор немедленно выбирает количество маркеров станций, которое будет у компании, — от двух до семи, включая базовую станцию компании. Они должны быть оплачены немедленно из кассы компании, и у компании должно быть достаточно средств, чтобы иметь возможность сделать это на данном этапе. Каждый жетон стоит £60 для чартерной компании и £40 для не чартерной компании. Жетоны размещаются на планшете компании и готовы для использования.

6.5.4.3 Разрешения на Поезд: Каждая компания начинает с одним разрешением на поезд, определяемым в начале игры [исключение — в упрощенных играх они не используются]. Компания никогда не теряет разрешения на поезд,

однако получить другие разрешения может только посредством слияний и поглощений. Компания может составить маршруты только для тех поездов, для которых у нее есть разрешение, но при этом может покупать поезда других типов.

6.6 Конец Фондового Раунда

Фондовый Раунд заканчивается, когда все игроки по очереди спасуют. Затем жетон Приоритетной Сделки передается игроку, который начал цикл последовательных пасов.

7.0 ОПЕРАЦИОННЫЙ РАУНД

7.1 Очередность Действий

Компании действуют в порядке убывания стоимости акций, при этом ничьи разрешаются в зависимости от положения жетона компании в стопке жетонов для каждой позиции. Компания в стопке жетонов действует перед теми, которые находятся в стопке под ней. Жетон акций компании размещается в нижней части любой стопки жетонов акций на соответствующей области Рынка Акции всякий раз, когда по какой-либо причине стоимость акций компании изменяется или когда компания действует.

Каждая компания может действовать только один раз за операционный раунд.

Директор компании принимает все решения за компанию.

Когда компания действует, она может выполнить следующее, по порядку:

- 1) Слиться с другой компанией
- 2) Проложить или улучшить путь, используя тайлы путей
- 3) Разместить маркер станции
- 4) Составить маршрут поездов, чтобы получить прибыль
- 5) Выплатить прибыль как дивиденды или удержать в качестве прибыли компании
- 6) Купить поезда
- 7) Выкупить акции из Банковского Пула
- 8) Поглотить другую действующую компанию

7.2 Первый Операционный Ход Компании

В качестве своего первого действия в свой первый операционный ход компания помещает свой маркер базы на свою базовую станцию. Если гекс базовой станции пуст, первое строительство пути компании должно состоять из размещения тайла пути на гексе со своей базовой станцией. Если на гексе с базовой станцией есть тайл пути, на котором нет свободного места для жетона, директор должен улучшить гекс с базовой станцией в качестве строительства пути для первого хода, если это возможно. Такое размещение тайла или улучшение будет считаться строительством компании для операционного хода. Если на гексе с базовой станцией компании по-прежнему недостаточно места для размещения маркера станции, она перемещает один из уже имеющихся жетонов, который отправляется обратно в компанию, владеющую им. Если на гексе с базовой станцией находятся маркеры станций более чем одной компании, маркер, размещенный на гексе последним, удаляется. Обратите внимание, что это произойдет только в том случае, если маркер станции будет размещен *после* создания новой компании.

В тот момент, когда маркер базовой станции размещается в начале своего первого операционного хода, считается, что он имеет полное соединение с любым путем на своем базовом тайле. Таким образом, возможно — хотя и не обязательно разумно — слить компанию с другой как часть ее самого первого действия, при условии, что компания, с которой она сливается, может составить маршрут (см. 7.4) к первому базовому гексу компании.

Когда компания приступает к своему первому действию строительства, независимо от того, сливается ли она с другой компанией до этого, она *должна* выполнить действие строительства если маркер ее базовой станции еще не занял место станции на тайле пути в ее базовом гексе.

Размещение маркера базовой станции не мешает компании разместить второй, дополнительный маркер станции в свой первый операционный ход, в соответствии с обычными правилами размещения маркеров станций.

7.3 Компании Без Директора

Если у действующей компании нет директора - другими словами если сертификат директора находится в Банковском Пуле - это означает что она находится под Внешним Управлением (см. раздел 8). Такая компания не будет размещать ни пути, ни новые маркеры станций. Она будет назначать на маршрут любые поезда, которые у нее есть, с максимально возможной общей прибылью, включая любую прибыль от субсидий местных поездов. Она покупает следующий поезд у банка, если может себе это позволить, с учетом обычных ограничений на покупку поездов. Она покупает максимум один поезд за операционный раунд. Если в конце фазы покупки поездов своего операционного хода компания без директора не имеет поезда и не может позволить себе купить его у банка, она объявляется банкротом (bankrupt) (7.12).

7.4 Маршруты

Маршруты являются важной концепцией, когда речь идет о том, как поезда рассчитывают прибыль и где компания может или не может строить. Маршрут компании представляет собой непрерывный отрезок пути, включающий в себя хотя бы один город (кроме Лондона) с маркером станции, принадлежащим компании. Он не может достигать или проходить через любую станцию, порт или красный гекс внешнего направления более одного раза. Он может достигать, но не проходить через любой город, полностью заполненный маркерами станций, принадлежащими другим компаниям. Он не может использовать какой-либо участок пути более одного раза. Если маршрут приходит в красный гекс внешнего направления или порт, он должен заканчиваться там. Маршрут может содержать не более одной красной области внешнего направления и не более одного порта.

Маршрут не может быть составлен *до* Лондона, если у компании нет там маркера станции (7.6.5). Маршрут *никогда* нельзя составлять из Лондона или только от маркера станции в Лондоне - эти жетоны используются для обозначения того, что компания может составить маршрут поездов *до* Лондона.



У NGC есть только маршрут от базы до Ely (составлен на север), как показано красной стрелкой. У него нет маршрута в London, так как у него нет жетона в London.

Маршруты SVR показаны черными стрелками. Она не может составить маршрут через Ipswich, поскольку Ipswich заблокирован другими маркерами станций, а также не может составить обратный маршрут из London в Newmarket (где находится NGC), поскольку маркеры в London нельзя использовать для составления маршрутов.

У FDR (оранжевая стрелка) есть маршрут только от моря к Felixstowe и Ipswich. Она не может составить маршрут дальше, поскольку Ipswich заблокирован другими маркерами станций.

7.5 Слияния И Поглощения – Слияния (Mergers)

Действующая компания может объединиться с другой в начале своего операционного хода. Другая компания может быть уже действовавшей или еще не действовавшей в этом операционном раунде.

Если другая компания не действовала, то компания, созданная в результате слияния, продолжит операционный ход сразу после завершения слияния вместо оставшейся части операционного хода исходной компании.

Если другая компания уже действовала, то операционный ход заканчивается сразу после слияния. Созданная компания не действует до следующего операционного раунда.

7.5.1 Согласие

Слияние двух участвующих компаний происходит только в случае согласия директоров. Активный игрок - то есть директор активной компании - определяет, какая компания останется в игре после слияния, а какая будет возвращена в IPO.

7.5.2 Соединение

Слияние может произойти только в том случае, если две сливающиеся компании соединены путями. В частности, должен существовать непрерывный маршрут между маркером станции, принадлежащего одной из компаний, до маркера станции, принадлежащего другой. Сюда входят случаи, когда маркеры станций двух компаний занимают одну и ту же станцию. Маркеры в Лондоне нельзя использовать для составления соединения (7.2).



ПРИМЕР: FDR может слиться с WVR, ESR и N&B, но ему запрещено слияние с EUR, SVR и I&B, поскольку он не может составить маршрут через Ipswich. SVR, ESR, N&B, EUR, SVR и I&B могут слиться друг с другом. NGC и E&H могут слиться друг с другом, но не с какими-либо другими компаниями, поскольку они не могут составить маршрут через London, чтобы добраться до маркеров станций других компаний.

Стоит помнить, что когда у компании первый операционный ход, ей разрешено слияние. См. выше раздел о первом операционном ходе компании.

7.5.3 Новая Стоимость Акций

Новая стоимость акций рассчитывается как меньшая стоимость акций плюс половина большей стоимости акций, округленная в меньшую сторону до ближайшей возможной стоимости акций. Прежде чем применять приведенный выше расчет, если у одной из компаний нет поезда, считайте стоимость акций компании без поезда равной половине, округляя в меньшую сторону.

Например. Две компании с поездами имеют стоимости акций 68 и 100. Новая цена акций = $68 + (100/2) = 118$, округленная до 116.

Например. Две компании с поездами имеют стоимости акций 54 и 62. Новая стоимость акций составляет $54 + (62/2) = 85$, округленная до 82.

Например. Одна компания с поездом 78 объединяется с компанией без поезда со стоимостью акций 116. Новая стоимость акций составляет $(116/2) = 58 + (78/2) = 97$, округляя до 95. Обратите внимание, что компания с 116 считается акциями с наименьшей стоимостью. Если бы у обеих компаний был поезд, новая стоимость акций была бы $78 + (116/2) = 136$, округленная до 134.

Например. Одна компания с поездом 116 сливается с компанией без поезда со стоимостью акций 68. Новая стоимость акций составляет $(68/2) = 34 + (116/2) = 92$, округленная до 90. Если бы обе компании имели поезд, новая стоимость акции была бы $68 + (116/2) = 126$, округленная до 122.

Например. Компания без поезда 110 сливается с компанией без поезда со стоимостью акций 90. Новая стоимость акций составляет $(90/2) + ((110/2)/2) = 45 + 27 = 72$, округленная до 71.

7.5.4 Новая Номинальная Стоимость

Новая стоимость акций, для образовавшейся компании, устанавливается в таблице номинальной стоимости. Переместите жетон номинальной стоимости для выжившей компании на самую верхнюю ячейку в таблице, значение у которой ниже или равно новой стоимости акций. Если какая-либо из компаний, участвовавших в слиянии, была не чартерной компанией, жетон номинальной стоимости перемещается так, чтобы он располагался на области «Не Чартерные» (Non-Chartered) в таблице номинальной стоимости. В противном случае он остается на области «Чартерные» (Chartered) таблицы.

7.5.5 Обмен Акциями

Все акции обеих компаний объединяются, два к одному, для акций в слившейся компании, как в разделе 5 (Слияние Акций).

7.5.6 Передача Денежных Средств и Собственности

Все накопления и поезда переходят от обеих составляющих компаний к образовавшейся компании. Образовавшаяся компания получает неиспользованные маркеры станций из запаса, равные неиспользованным в составляющих компаниях. Удалите с игрового поля все маркеры станций, превышающие один, там где обе компании, участвующие в слиянии, имеют маркер станции (включая Лондон). Эти удаленные маркеры станций потеряны и не возвращаются компании.

После этого жетоны на поле, принадлежащие не выжившей компании, заменяются, сначала из запаса, а затем с планшета компании, на маркеры образовавшейся компании, максимум до семи (или восьми — см. 11.4). Дополнительные маркеры станций, превышающие этот лимит, удаляются с поля по выбору (возможно нового) директора компании.

Объединенная компания сохраняет все разрешения на поезд, принадлежащие составляющим ее компаниям.



В этом примере FDR сливается с ESR. ESR получает все накопления FDR's, ее поезд, разрешение на поезд и один дополнительный маркер станции взамен одного, который показан на планшете FDR. Кроме того, она заменяет два маркера станций FDR на поле своими собственными из запаса и получает одну из своих собственных акций вместо двух акций FDR, которые были объединены 2:1 в рамках процесса слияния.

Если она находится на чартерной стороне, переверните планшет компании, чтобы показать не чартерную сторону.

7.5.7 Повторный запуск Объединенной Компании

Компания, удаленная с поля, снова доступна для запуска; разместите сертификат ее директора в IPO, а оставшиеся акции рядом с полем. Удалите ее жетоны с Рынка Акции и из IPO. Компания получает новую тайл разрешения на поезд того же типа, что и та, что была у нее в начале игры.

7.6 Строительство Пути

В операционный ход компания может:

- Разместить один желтый тайл «N», или
- Разместить до двух желтых тайлов (кроме тайлов «N»), или
- Улучшить желтый путь на зеленый (как только зеленый путь станет доступен), или
- Улучшить зеленый путь на коричневый (как только коричневый путь станет доступен), или
- Разместить одну малую станцию, или
- Построить в Лондоне

7.6.1 Общие Правила Прокладывания Пути

При выкладывании или улучшении тайлов пути применяются следующие правила:

- Некоторые пути на новом тайле должны составлять участок маршрута компании.
- Ни один путь на тайле не может упираться в красный барьер или в море (кроме порта).
- Тайл с изображением большой станции можно разместить только на поле с изображением города (большой круг).
- Тайл с изображением маленькой станции можно разместить только на области с изображением деревни (черная точка).

- Если на гексе жирным шрифтом выделена буква (N или Y), туда могут быть помещены только тайлы пути с соответствующей буквой. Тайлы пути с буквой не могут быть размещены на гексе, если этот гекс не содержит соответствующую букву. Исключением являются гексы Ipswich и Harwich, тайлы коричневого цвета которых имеют аналогичные названия и зарезервированы только для соответствующего гекса. Это единственные тайлы коричневого цвета, которые можно использовать на этих гексах. Эти тайлы нельзя использовать в других местах. tiles may not be used elsewhere.

7.6.2 Размещение Желтых Тайлов



Когда размещаете желтые тайлы, то компания выполняет это по одному за раз. Если компания в свой ход разместила два желтых тайла, ни один из них не может быть большой станцией «N». Если компания разместила тайл станции «N», она не сможет разместить второй тайл.

Когда размещаете желтый путь без большой станции (тайл № 8850, № 8851 или № 8852), этот тайл показывает дополнительную малую станцию. Эта дополнительная станция является обязательной и переносится на более поздние тайлы, которые улучшают ее. Другие малые станции могут быть добавлены позже, но только после улучшения тайла.

7.6.3 Улучшение Пути



Когда первый поезд типа «В» продан, начинается фаза В и становятся доступными зеленые тайлы. В свой ход компания может вместо того, чтобы прокладывать путь, улучшить желтый тайл на поле подходящим зеленым тайлом. Зеленый тайл должен содержать

все существующие пути на тайле, которые он заменяет, и должен быть размещен так, чтобы все такие пути были связаны с теми же сторонами гекса, что и раньше.

Если желтый тайл пути с малой станцией улучшен, поместите маркер малой станции на зеленый тайл, переложив его на ту же позицию, где была отмечена малая станция на желтом тайле. При улучшении с зеленого на коричневый любые малые станции на нем остаются на той же линии, что и до улучшения. В рамках улучшения никакие дополнительные станции не добавляются на тайл.

Чтобы улучшить тайл, либо участок пути на новом тайле, которого не было на заменяемом тайле, должен стать частью маршрута компании, либо большая станция на новом тайле должна стать частью маршрута компании. Как и в случае с желтыми тайлами, ни один из путей на тайле не может упираться в красный барьер или в море.



Felixstowe (база FDR) должен быть улучшен перед желтым тайлом с малой станцией к северу от него, так как до тех пор, пока этого не будет сделано, у этого тайла нет железнодорожной соединения (маршрута) на новом пути. Улучшение обоих тайлов потребует двух действий строительства. Обратите внимание, что на зеленом тайле разъезда к северу от Felixstowe должен быть размещен маркер малой станции, показывающий, где малая станция находилась до улучшения.

Компания без поезда *может* улучшить путь. В свой ход компания может улучшить только один тайл.



При покупке первого поезда типа «D» становятся доступны коричневые тайлы, которые можно использовать для улучшения зеленых тайлов. При переходе от зеленого к коричневому применяются те же принципы улучшения, что и при переходе от желтого к зеленому.

Станции компании на тайле должны быть размещены на новом тайле в той же эквивалентной позиции, как и ранее. Аналогично малые станции также должны быть размещены на новом тайле в той же эквивалентной позиции, как и прежде.

7.6.4 Размещение Малых Станций

Вместо того, чтобы прокладывать или улучшать путь, компания может построить малую станцию на тайле гекса с участком простого пути, на котором еще нет станции. Гекс и малая станция могут быть

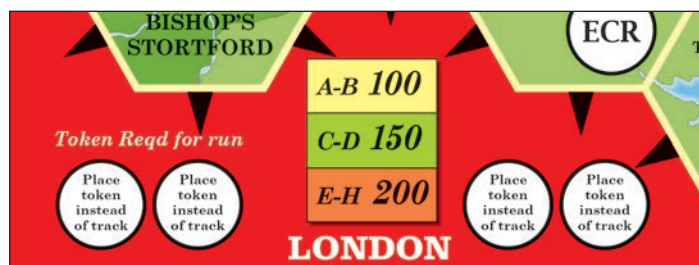
где угодно на поле; компании не обязательно иметь возможность составить маршрут до гекса с тайлом или станции, чтобы выполнить строительство. *Это означает, что игрок инвестирует в местную экономику, тем самым увеличивая спрос и прибыль от услуг местных поездов.*

ОГРАНИЧЕНИЯ: Каждая линия пути на тайле без станций может содержать не более одной малой станции. Таким образом, каждый гекс без станций может содержать две станции, если тайл зеленый, и три малые станции, если она была улучшена до коричневого тайла.

7.6.5. Строительство в Лондоне

В качестве альтернативы прокладыванию/улучшению пути или размещению малой станции компания может построить железнодорожное сообщение с Лондоном. Это можно сделать, разместив жетон на одну из ячеек Лондона на поле.

Чтобы строить в Лондоне, компания должна иметь возможность разместить там маркер станции, используя обычные правила размещения маркеров станций в каком либо месте на поле (см. 7.7).



Четыре ячейки в Лондоне.

Только компании со станцией в Лондоне могут составить маршрут в Лондон. В Лондоне существует лимит на жетоны. Когда у четырех компаний есть жетоны в Лондоне, действующая компания не может строить в Лондоне.

Если компания строит сообщение с Лондоном, она не может строить какие-либо пути или размещать какие-либо другие станции в этот операционный ход.

Каждая компания может иметь только один жетон в Лондоне. Если компания по какой-либо причине обнаружила, что у нее есть два жетона в Лондоне, лишний жетон возвращается в запас - то есть он потерян. Он не возвращается в рассматриваемую компанию.

7.7 Размещение Маркеров Станций



Помимо основного маркера базовой станции компании, только один маркер станции может быть размещен компанией за ОР. Маркер базовой станции размещается на поле, когда компания действует в первый раз. Подробнее см. выше. Маркеры станций уже оплачены, и их размещение ничего не стоит.

Станции могут быть построены на любом пустом большом круге станции, который находится на маршруте компании, если у компании уже нет станции на этом гексе.

После того, как маркер станции размещен, он остается на поле до конца игры, если только он не будет удален в результате слияний, поглощений, банкротства или другой компании, размещающей маркер базовой станции. Станции остаются на поле, когда гексы улучшаются, в соответствующих позициях на своих тайлах.

Маркеры станций могут быть размещены на гексе базовой станции другой компании, но см. правила размещения маркера станции — если компания может начать, но не может разместить маркер своей базовой станции, она удаляет один из маркеров станции, уже находящихся там, и возвращает его соответствующей компании.

Компания не может иметь более одного маркера станции на одном и том же гексе или в Лондоне.

7.8 Составление Маршрутов Поездов

Маршруты поездов составляются между городами и деревнями по путям, указанным на тайлах, размещенных в гексах, на поле. Маршрут для каждого поезда должен состояться между станциями, соединенными путями, чтобы приносить прибыль, если это возможно. Директор компании выбирает маршрут по которому отправится каждый поезд. Нет необходимости, чтобы маршрут поезда был составлен так, чтобы максимизировать прибыль. Если у поезда нет действующего маршрута, он составляет маршрут за ноль (£0).

- Маршруты поезда должны начинаться и заканчиваться на крупных станциях или областях внешнего направления. Они не могут заканчиваться небольшими станциями и должны включать как минимум две большие станции или одну большую станцию и одну красную область внешнего направления или порт.
- По крайней мере, один маршрут для компании должен включать город, занятый маркером Базовой Станции компании. Любой такой маршрут можно назвать «основным маршрутом» компании. Следующий маршрут должен пересекаться с основным маршрутом на любой крупной станции (не красной области внешнего направления или в порту). Соединяющая большая станция не обязательно должна быть занята маркером станции компании. Фактически, станция, обозначенная недружественными жетоном станций, может быть использована для двух составленных маршрутов поездов, при условии, что оба поезда останавливаются на ней. Каждый последующий маршрут должен пересекаться с предыдущим таким же образом, используя для соединения ту же или разные большие станции.
- Маршрут, по которому отправляется поезд, должен быть составлен по непрерывной линии пути, показанной на тайлах/поле.
- Маршрут, не может быть составлен из порта в порт или из красной области внешнего направления в красную область внешнего направления.

Области внешнего направления (красные области и порты) считаются отдельной станцией, отличной от любого города, который может быть рядом с ними. Так, например, вы можете составить маршрут из Felixstowe в порт Felixstowe (Denmark).

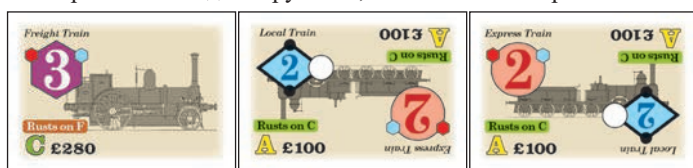
Станции с жетонами (крупные станции, полностью заполненные маркерами станций других компаний) могут быть включены в качестве конечной точки маршрута поезда.

Компания может отправлять только те поезда, на которые у нее есть разрешение. Таким образом, компания, имеющая разрешение только на Грузовые поезда, не может составлять маршруты для Экспресса или Местных поездов, которыми она владеет.

Когда компания составляет маршрут для более чем одного поезда, поезда могут ходить по одному и тому же пути, но каждый отдельный поезд не может повторно использовать часть своего собственного маршрута.

Компания может посетить станцию или область внешнего направления более одного раза с разными поездами, но каждая станция и область внешнего направления при расчете прибыли засчитывается только один раз.

Есть три типа поездов: Грузовой, Местный и Экспресс.



Грузовой

Местный

Экспресс

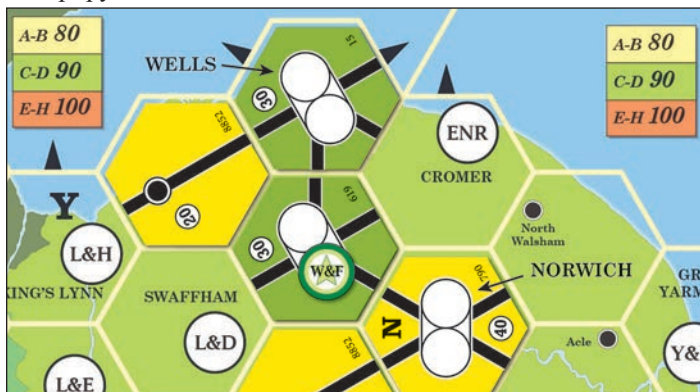
7.8.1 Грузовой

Расстояние грузовых поездов, на которое они могут проехать, определяется в гексах. Грузовой поезд 3 может стартовать с одной станции и проехать еще три гекса. Таким образом, максимальное количество посещенных гексов равно номеру поезда плюс один.



Символ (фиолетовый) показывает количество базовых гексов грузового поезда, а также то, что он может посещать красные области внешнего направления и порты.

Грузовые поезда засчитывают начальные и конечные города/области, +20 за промежуточные гексы, **по прямой**, или +30 за промежуточные гексы, если маршрут начинается или заканчивается в порту. Независимо от того, какой длины пройденный маршрут поезда, при расчете бонуса используется только кратчайшее расстояние в гексах между начальным и конечным гексами. При отслеживании этого прямого маршрута барьеры, к примеру, вокруг Harwich игнорируются.



Маршрут из Norwich в Wells приносит бонус +20. Если маршрут включает в себя порт, бонус +30 за гекс вместо +20, поэтому назначенный на маршрут поезд из Norwich в порт рядом с Wells принесет бонус +60 (2 гекса).

Для областей внешнего направления с более чем одной точкой входа, вы можете выбирать точку для входа при расчете расстояния.



EUR может составить маршрут поезда в Лондон по любому из указанных маршрутов. Если вы путешествуете в Лондон со своей станции в Colchester, ECR засчитывает все три гекса, отмеченные (*), как +60, а не только тот, который находится на ее базе.

Грузовые поезда игнорируют малые станции. В приведенном выше случае малая станция не влияет на более длинный маршрут.

Если компания составляет маршрут для нескольких Грузовых поездов, они должны соединяться друг с другом от начала и до конца и засчитывать только окончательные очки объединенных поездов плюс бонус за промежуточные гексы.



ПРИМЕР: Поезда F2 и F3 назначаются на маршрут вместе, как и поезд F5. Составленный маршрут начинается от порта к красной области внешнего направления, засчитывая порт и красную область внешнего направления, а также четыре промежуточных гекса по 30 каждый.

Аналогично два поезда F1 и поезд F3 будут действовать так же, как поезд F5.

Обратите внимание, что каждый отдельный маршрут поезда по-прежнему должен будет проходить до или через один из маркеров станций компании. ИСКЛЮЧЕНИЕ: Два или более постоянных грузовых поездов (от F6 до F9) МОГУТ действовать отдельно. Обратите внимание, что маршруты постоянных поездов могут быть составлены в разные отличающиеся друг от друга области внешнего направления, при условии, что все назначенные на маршруты поезда компании встречаются (см. 7.8, пункт 2). Также обратите внимание, что гекс, в котором они встречаются, учитывается для обоих назначенных на маршрут поездов при расчете расстояния в гексах между двумя конечными точками каждого маршрута.

Если компания владеет как постоянными, так и непостоянными поездами, непостоянные Грузовые поезда все равно должны соединяться от начала и до конца друг с другом и с постоянным Грузовым поездом, если он доступен.

7.8.2 Местный



Символ местного поезда показывает, что маршрут поезда составляется как к малым, так и к большим станциям, но не содержит синих и красных символов гексов, показывая, что он не может быть назначен на маршрут в области внешних направлений или порты.

Местные поезда засчитывают все станции, включая малые станции (каждая приносит 20 очков). Номер на поезде указывает на количество крупных станций, которые поезд может посетить. Поезд также посещает все промежуточные малые станции.

Прежде чем получить прибыль, компания получает субсидию в размере £10 в свою кассу за каждый гекс, который посещают ее Местные поезда. Каждый гекс приносит только £10 в качестве субсидии для компании, независимо от того, сколько раз его посещают Местные поезда. Эти деньги не учитываются в прибыли, получаемой компанией, но могут быть использованы для увеличения дивидендов с помощью Маневра Джорджа Хадсона (7.8.6).



ПРИМЕР: У WNR есть Местный поезд 3, и его отмеченный маршрут проходит через три большие станции. Он получает 30 за каждую большую станцию и 20 за малую станцию (всего 110). Всего он посещает четыре гекса, принося £40 субсидии в свою кассу.

Если Местный поезд является поездом «N/M», то это означает, что он посещает количество станций, указанное первым числом на маршруте, включающим количество станций, не превышающим второе число. Таким образом, маршрут поезда «4/5» фактически составлен для пяти станций, но прибыль он приносит только от четырех из них. Станция, не учитываемая в составленном маршруте, выбирается директором компании и может быть любой из посещенных станций, даже базой компании или единственной станцией с маркером компании на маршруте.

7.8.3 Экспресс



Символ Экспресса показывает, что маршрут поезда составляется к крупным станциям (обозначенным большим кругом), а также может быть составлен к красным областям внешнего направления и портам (обозначены красными и синими гексами слева и справа). Экспрессы засчитывают на своих маршрутах все крупные станции и области внешних направлений.

Экспрессы игнорируют малые станции.

Если экспресс является поездом «N/M», то это означает, что он посещает количество станций, указанное первым числом на маршруте, включающим количество станций, не превышающее второе число. Таким образом, маршрут поезда «4/5» фактически составляется для пяти станций, но прибыль приносит только от четырех из них. Станцию, не учитываемую в составленном маршруте, выбирает директор компании, это может быть любая из посещенных

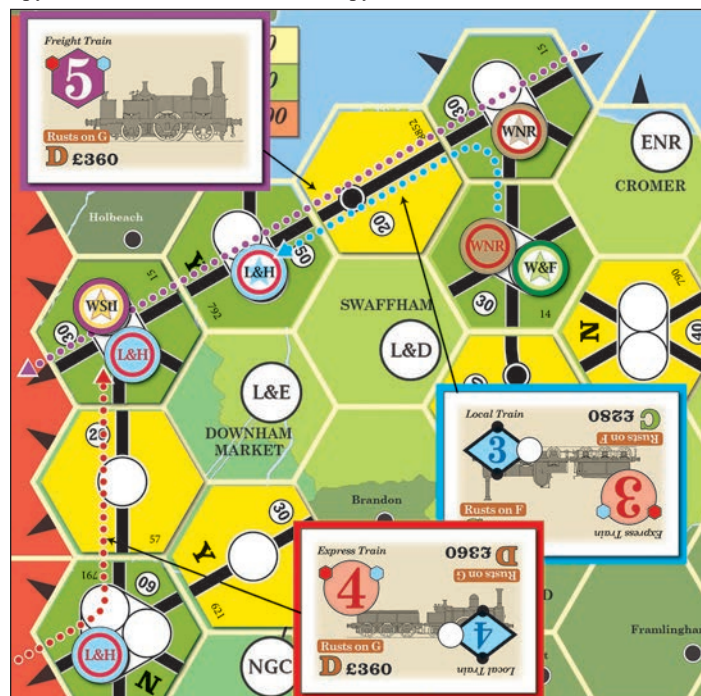
станций, даже база компании или единственная станция с маркером компании на маршруте.



ПРИМЕР: У WNR есть Экспресс поезд 3, который назначается на маршрут из порта (стоимостью 90, поскольку мы находимся в фазе C), через станцию «Y» стоимостью 50 и со своей базы в Wells стоимостью 30. В сумме получается $90+50+30 = 170$. Обратите внимание, что вместо этого поезд мог быть назначен на маршрут из порта рядом с Wells. Также обратите внимание, что малая станция не учитывается в составленном маршруте.

7.8.4 Несколько Типов Поездов (Пример)

Вышеупомянутые три типа поездов могут одновременно эксплуатироваться компанией, которой они принадлежат, при наличии у нее разрешений, позволяющих это делать. В этих случаях стоит помнить, что все маршруты поездов должны встречаться, все маршруты поездов должны составляться до или через один из маркеров станций компании, и один должен включать маркер базовой станции. Кроме того, полезно помнить, что поезда различных типов могут повторно использовать пути, используемые другими поездами. Это особенно полезно при использовании Грузовых поездов в сочетании с другими типами поездов.



ПРИМЕР: L&H имеет разрешения на все три типа поездов и у нее есть три поезда:

- ▶ Местный поезд 3
- ▶ Экспресс поезд 4
- ▶ Грузовой поезд 5

Маршруты на которые назначены поезда показаны цветными линиями. Местный поезд назначенный на маршрут приносит $30+30+20+50 = 130$ и посещает четыре гекса, добавляя £40 в кассу компании.

Грузовой поезд путешествует из Midlands в порт Wells, засчитывая 90+90 очков за начало и пункт назначения и 4x30 за промежуточные гексы. Итого 300.

Наконец, Экспресс поезд назначенный на маршрут с Востока через Cambridge, а затем до Wisbech, где встречается с Грузовым поездом. Засчитывает $100+60+20+30 = 210$.

Итого $130+300+210 = 640$ плюс £40 в кассу компании.

7.8.5 Выплата Дивидендов

Директор компании суммирует всю прибыль от поездов компании, чтобы рассчитать общую сумму за составленный маршрут. Затем директор решает, выплачиваются ли они акционерам в качестве дивидендов или удерживаются компанией. Дивиденды выплачиваются путем выплаты 10% от полученной прибыли каждому владельцу 10% акций компании, включая саму компанию, если компания владеет некоторыми из собственных акций.

ПРИМЕР: L&E приносит £19 на акцию. Если Ричард владеет 50% L&E, Люси владеет 20%, 20% находятся на планшете L&E, а оставшиеся 10% находятся в Банковском Пуле, таким образом Ричарду выплачивает, $£19 \times 5 = £95$, Люси $£19 \times 2 = £38$, в кассу L&E вносит $£19 \times 2 = £38$, а акция в Банковском Пуле никому ничего не приносит.

25+	28+	30+	33+	36+	40+	44+	49+
19-24	21-27	23-29	25-32	27-35	30-39	33-43	37-48
13-18	14-20	15-22	17-24	18-26	20-29	22-32	25-36
7-12	7-13	8-14	9-16	9-17	10-19	11-21	13-24
62	68	74	82	90	100	110	122
Chartered companies here		ESR		Non-Chartered companies start here			
No Dividend		x1		x2		x3	

Если дивиденды не выплачиваются, стоимость акций перемещается на одну позицию влево. Если дивиденды выплачиваются, а общая сумма дивидендов меньше текущей стоимости акций, то стоимость акций остается прежней. Если они больше или равны стоимости акций, но менее чем в два раза превышают стоимость акций, то она перемещается на одну позицию вправо. Точно так же, если они более чем в два, но менее чем в три раза превышают стоимость акций, она перемещается на два деления вправо и так далее до четырех делений вправо для дивидендов, которые более чем в четыре раза превышают стоимость акции.

Маркер стоимости акций компании размещается внизу любой стопки маркеров стоимости акций, в которую он перемещается. Если стоимость акций не меняется в результате выплаты дивидендов, он помещается в нижнюю часть стопки маркеров стоимости акций на своей текущей позиции. Полосы дивидендов, необходимые для каждого движения стоимости акций, отмечены в таблице по обе стороны от трека Рынка Акции.

7.8.6 Маневр Джорджа Хадсона

Если компания получает прибыль в размере £10 или более, которая ниже стоимости акций компании, то директор может использовать деньги из кассы для увеличения прибыли компании. Используемая сумма должна быть кратна 10 и должна быть минимально возможной, чтобы прибыль была больше или равна текущей стоимости акций. Любые денежные средства, используемые таким образом, должны быть доступны в кассе компании, чтобы сделать это. Это включает в себя любую прибыль от субсидий, полученные местным поездом (поездами) компании в этот ход.

Если директор решит сделать это, компания должна выплатить прибыль в качестве дивидендов.

ПРИМЕР: Если стоимость акций компании составляет £82, а прибыль компании составляет £60, то директор может использовать £30 из своей кассы, чтобы увеличить доход до £90 (минимально возможный уровень, при котором стоимость акций компании может вырасти). Затем компания объявляет прибыль в размере £9 на акцию, и стоимость акций сдвигается на одну позицию вправо.

7.9 Покупка Поездов

Каждая компания начинает с одного разрешения на поезд, показывающего один тип поезда. Компании могут покупать поезд ЛЮБОГО типа, но могут получать прибыль только от тех поездов, на которые у них есть разрешения.

Поезда приходят в группах А-Н. Все поезда из группы должны быть куплены из банка до того, как станут доступны поезда в следующей группе. Каждый поезд в одной группе имеет одинаковую стоимость. Поезда можно купить из банка или у другой компании по текущей стоимости поезда. Обратите внимание, что эта стоимость является установленной стоимостью и не выбирается игроками. Номинальная стоимость указана на карте поезда. Начнем с того, что поезда покупаются у банка и у других компаний по этой стоимости. Однако после продажи любых поездов более поздней группы поезд из более ранней категории покупается и продается за половину номинальной стоимости. Например, поезд F2 из группы «В» стоит 200, но после продажи первого поезда группы «С» (например, E3) поезд F2 переходит в другие руки за 100.

Когда компания покупает поезд, она берет поезд из банка или другой компании и размещает его на планшете своей компании.

Когда покупается первый поезд из новой группы поездов (В-Н), игра переходит к следующей фазе. Поезда, которые ржавеют (rust), возвращаются в коробку без компенсации, а другие изменения происходят немедленно (например, могут стать доступны дополнительные тайлы, могут измениться лимиты поездов и т. д.). Однако количество операционных раундов, сыгранных между Парламентскими/Фондовыми раундами не меняется до конца следующего Фондового Раунда.

Существуют ограничения на количество поездов, которыми может владеть компания, если она собирается купить еще один поезд:

Фазы	Ограничение
A-D:	3 поезда каждого типа
E-F:	2 поезда каждого типа
G-H:	Всего 3 поезда.

Изменение фазы немедленно влияет на компании. Лишние поезда не сбрасываются! Если действующая компания владеет поездами, равными или превышающими текущий лимит поездов, она не может покупать другой поезд, даже если акт покупки поезда будет означать, что компания достигла лимита или ниже его после покупки.

ПРИМЕР 1: у L&E есть два Экспресс поезда 2/3 и один Экспресс поезд 3. Компания не может купить еще один Экспресс поезд, но может купить поезд другого типа (например, Местный поезд 3).

ПРИМЕР 2: у L&E следующие поезда - Экспресс 4 (группа D), Экспресс 4/5 (группа E) и Грузовой 5 (группа D). L&E не может купить Экспресс поезд группы G, так как это лимит для этого типа поезда. Однако она может купить Грузовой поезд группы G (F-8), и это изменит фазу на фазу G, что приведет к тому что его поезда Экспресс 4 и Грузовой 5 ржавеют.

ПРИМЕР 3: В результате ряда слияний у SVR пять поездов — Экспресс 4 и 4/5, Местный 4/5 и два Грузовых поезда 7. Текущий лимит на поезда - два поезда каждого типа, поэтому он не может купить поезд группы G, если это не Местный поезд 5/6. Это связано с тем, что SVR находится в лимите для двух других типов поездов. Однако после покупки SVR теперь оказалась выше нового лимита поездов с Экспресс поездом 4/5, двумя Грузовыми 7 и Местным 5/6 поездами. Обратите внимание, что такая ситуация очень маловероятна!

7.10 Гарантии на Поезда

Warranty

Cost £50 each.
Remove token each time the train is run.
The train does not rust until the last token is removed.

Всякий раз, когда компания покупает поезд из банка, директор может купить один или несколько жетонов Гарантий (Warranty) для поезда. Каждая приобретенная Гарантия стоит £50 и должна покупаться за средства из кассы компании. Гарантии размещаются на поезде, для которого они куплены, и не могут переноситься с одного поезда на другой. Ни на одном поезде не может быть более трех жетонов Гарантий.

После фазы составления маршрута поезда компании, жетон Гарантии удаляется с каждого поезда у которого он есть, независимо от того, действительно ли данный поезд используется для получения прибыли.

При смене фазы, поезда которые устарели (obsolete) ржавеют (rust), но на которых есть маркеры Гарантии, не ржавеют до тех пор, пока не будет удален последний жетон Гарантии.

Гарантии остаются с поездом, для которого они были куплены, в случае продажи другой компании. Гарантии не влияют на уровень или стоимость поезда.

ПРИМЕЧАНИЕ: Хотя компания может купить Гарантию на любой тип поезда, включая постоянные, это не обязательно хорошая идея!

7.10.1 Бесплатные Гарантии для Поездов «А» и «D»

Каждый поезд А и D получает бесплатный жетон Гарантии при покупке у банка. Гарантия не может быть перенесена на другой поезд.

7.11 Вынужденные Покупки Поезда

Каждая компания должна иметь поезд в конце операционного хода. В случае если у компании нет поезда, она не может позволить себе купить его из банка и не может купить поезд у другой компании, тогда она должна собрать деньги, чтобы купить следующий поезд из банка. Директор компании должен выбрать один из следующих вариантов:

- Продать акции компании
- Рефинансировать компанию путем слияния акций 2:1.

После того, как один из этих вариантов будет использован, компания купит поезд из банка. Любой поезд, купленный в этом случае, должен быть поездом из банка. Компания не может вместо этого купить поезд у другой компании. Методы нельзя комбинировать.

Тип поезда будет определен директором компании после получения прибыли. Если первоначальный директор решит продать акции для финансирования поезда, тогда у компании, покупающей поезд, может появиться новый директор или она попадет под внешнее управление. Если это так, новый директор выбирает новый тип поезда, если это необходимо, или это может быть определено правилами внешнего управления, приведенными ниже.

7.11.1 Продажа Акции Компании

Если на планшете компании есть акции, компания может продать эти акции для покупки поезда. Стоимость, выплачиваемая за эти акции, является стоимостью на Рынке Акции, но они продаются по полной, а не за половину стоимости. Причина в том, что компания покупает поезд. Компания может продать только минимальное количество акций, необходимое для покупки поезда.

Стоимость акций компании падает на одну позицию (зигзагообразно) за каждую проданную таким образом акцию. Относитесь к проданным акциям так, как если бы они были проданы директором компании для достижения зеленых областей на рынке акций.

Если, продав эти акции, компания не смогла позволить себе поезд, она может не продавать акции. Затем компания может быть вынуждена провести рефинансирование.

7.11.2 Рефинансирование Компании

Если вышеуказанный вариант не выбран, компания без поездов должна провести рефинансирование, чтобы купить следующий поезд из банка. Под рефинансированием компании подразумевается, что компания выпускает дополнительные акции на рынок с целью увеличения прибыли. Акции компании частично изымаются у игроков обратно в Банковский Пул, и в результате компания получает средства в свою кассу.

Акции компании обмениваются 2:1. См. раздел о слиянии акций (5.2). Компания получает 10-кратную текущую **номинальную** стоимость в свою кассу. Она может быть не более £1,000.

Если компания по-прежнему не может позволить себе поезд после рефинансирования, она может не рефинансироваться и немедленно объявляется банкротом. Подробнее см. ниже.

7.12 Банкротство

Компания становится банкротом, если:

- У компании нет поезда, и она не может позволить себе купить его на этапе покупки поезда в свой операционный ход, даже после рефинансирования. ИЛИ
- Жетон стоимости акций компании перемещается на крайнюю область рынка акций.

Игроки, владеющие акциями обанкротившихся компаний, получают компенсацию, равную текущей стоимости акций. Она будет равна нулю, если стоимость акций (в данный момент) равна нулю, но может быть равна чему то, если банкротство произойдет из-за отсутствия поезда. В этом случае акционеры получают компенсацию в размере стоимости своих акций; текущая Стоимость на Рынке Акции, уменьшенная вдвое и округленная в меньшую сторону, поскольку у компании отсутствуют поезда.

Сертификат директора компании возвращается в IPO вместе с первоначальным разрешением на поезд. Любые поезда, принадлежащие компании, удаляются из игры, ее жетоны удаляются с поля, а все деньги в ее кассе возвращаются в банк. После банкротства компания становится доступной для повторного запуска таким же образом, как и не выжившая компания в результате слияния.

7.13 Выкуп Акций

Компания - чартерная или не чартерная - может выкупить одну из своих собственных акций в ОР, которая находится в Банковском Пуле, купив ее. Стоимость равна текущей на Рынке Акций и должна быть выплачена из кассы компании. Сертификаты акций, выкупленные компанией, помещаются на планшет компании и приносят прибыль компании, пока они остаются у нее в собственности.

Компании не могут выкупать акции, принадлежащие другим компаниям. Обратите внимание, что выкуп акций выполняется *перед* поглощением.

7.14 Слияния И Поглощения — Поглощения (Acquisitions)

В этот момент действующая компания может выкупить (поглотить) другую, независимо от того, действовала поглощаемая компания или нет. Поглощения выполняются так же, как и слияния, но образовавшаяся компания не будет действовать до следующего операционного раунда.

Обратите внимание, что компания может поглотить другую компанию в момент своего хода, даже если она слилась с другой в начале своего операционного хода.

8.0 ВНЕШНЕЕ УПРАВЛЕНИЕ

Сертификат директора может быть продан в банк. Если акции директора компании находятся в Банковском Пуле, она находится под *Внешним Управлением*. Игроки могут владеть (или не владеть) отдельными акциями в такой компании, как обычно, до тех пор, пока кто-то не купит акцию и, таким образом, не будет владеть 30%, после чего он обменивает три акции на сертификат директора из Банковского Пула, и с этого момента компания находится не под внешним управлением.

Компания под внешним управлением управляется мажоритарным акционером, при этом ничьи разрешаются по часовой стрелке от держателя карты приоритетной сделки. Компания будет принимать участие в операционных раундах, но должна соблюдать ограничения, описанные в

разделе 7.3 (*Компании без директора*), в том смысле, что она не будет строить пути или размещать маркеры станций, но должна сохранять прибыль, если это возможно, и будет покупать поезд из банка, если она может себе это позволить, с учетом обычных ограничений на покупку поездов. Она покупает максимум один поезд в ОР. Обратите внимание, что если компания, находящаяся под внешним управлением, не имеет поезда на этапе покупки поезда своего операционного хода и не может позволить себе купить его, она немедленно становится банкротом.

Если компания, находящаяся под внешним управлением, покупает поезд, то это будет такой тип, на который у компании есть разрешение. Если компания имеет более одной карты разрешения на поезд, то тип поезда будет первым из Экспресса/Грузового/Местного, для которого у компании также имеется разрешение.

Компания, находящаяся под внешним управлением, не может сливаться с какой-либо другой компанией или быть поглощенной ею.

Компания, находящаяся под внешним управлением, не может продавать какой-либо из своих поездов другой компании.

9.0 ФАЗЫ

Игра начинается с фазы А. После этого она проходит фазы от В до Н, когда покупается первый поезд из каждой группы поездов. Другими словами, как только покупается первый поезд «С», начинается фаза С.

Количество поездов, доступных в каждой фазе, зависит от продолжительности игры, в которую играют участники. Она выбирается перед началом игры.

Лимит поездов для каждой компании различается в зависимости от того, играют ли в стандартную игру или в один из упрощенных или продвинутых вариантов (см. таблицу ниже). В целях описания фаз ниже мы предполагаем, что вы играете в стандартную игру.

В **Фазе А** доступны только желтые тайлы. Между Парламентскими /Фондовыми раундами проходит один операционный раунд, и у каждой компании может быть только три поезда каждого типа. Области внешнего направления выплачивают по первому значению (наименьшая стоимость) из трех возможных.

Когда начинается **Фаза В**, немедленно становятся доступны зеленые тайлы. После следующего фондового раунда между Парламентскими/Фондовыми раундами проходят два Операционных Раунда.

Фаза	# Поезда			Детально о поезде			Расходы	Области ВН £	ОР /ФР	Доступные Тайлы	Поезда Ржавеют	Лимит Поездов на Компанию	
	Sht	Nrm	Lng	Frgt	Local	Exp						Standard/Adv	Simple
A	6	7	7	1	2	2	£100	Нижняя	1	Желтые		3 каждого типа	4
B	5	6	6	2	2/3	2/3	£200		2	Зеленые			
C	4	4	5	3	3	3	£280	Средняя	2		A	2 каждого типа	3
D	3	3	4	5	4	4	£360		3	Коричневые			
E	3	3	3	6	4/5	4/5	£500	Верхняя	3		B	2 каждого типа	3
F	2	2	2	7	5	5	£600		3		C		
G	1	1	1	8	5/6	5/6	£700		3		D	Любые 3	2
H	∞	∞	∞	9	6	6	£800		3				

∞ Неограниченное количество поездов «Н». Используйте поезда «А», для них, если они у вас закончились.

Сокращения: Sht = Короткая, Nrm = Нормальная, Lng = Длинная, Frgt = Грузовой, Exp = Экспресс, Standart = Стандартная, Adv = Продвинутая, Simple = Упрощенная

Когда начинается **Фаза С**, все не гарантийные поезда типа «А» ржавеют и сбрасываются без компенсации. Это может быть отложено из-за использования жетонов Гарантии (7.10). Области внешнего направления выплачивают по среднему значению из трех возможных.

Когда начинается **Фаза D**, немедленно становятся доступны тайлы коричневого цвета. После следующего Фондового Раунда между Парламентскими/Фондовыми раундами проходят три операционных раунда.

Когда начинается **Фаза E**, все не гарантийные поезда типа «B» ржавеют и сбрасываются без компенсации (см. Гарантии). Лимит поездов для компании теперь составляет два поезда каждого типа. Области внешнего направления выплачивают в соответствии с верхним значением (наибольшая стоимость) из трех возможных.

Когда начинается **Фаза F**, все не гарантийные поезда типа «C» ржавеют и сбрасываются без компенсации (см. Гарантии).

Когда начинается **Фаза G**, все не гарантийные поезда типа «D» ржавеют и сбрасываются без компенсации (см. Гарантии). Лимит поездов для компании теперь составляет всего три поезда, хотя эти три поезда могут быть любого типа.

Когда начинается **Фаза H**, срабатывает триггер окончания игры (10.0). Кроме того, продажа акций больше не приводит к падению стоимости акций. См. раздел 10.3.

10.0 КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда происходит одно из следующих событий:

10.1 Рынок Акции



Если компания достигает вершины Рынка Акции, игра заканчивается. Завершите текущий операционный раунд. Затем игра окончена. LNER не образуется.

10.2 Банк

Если в банке заканчиваются деньги (£15,000), игра также заканчивается. Сначала завершите текущий цикл ОР, выпуская долговые расписки (IOUs) компаниям по мере необходимости вместо выплат. Если в Фондовом Раунде у банка заканчиваются деньги, завершите один цикл операционных раундов после Фондового Раунда, после чего игра будет окончена. В любом случае LNER не образуется. Затем игра окончена.

10.3 Формирование The London & North Eastern Railway (LNER)

The London & North Eastern Railway (LNER) формируется в конце цикла операционных раундов после покупки первого поезда H. После этого игра продолжается следующим образом:

- Парламентских Раундов больше нет.
- Больше не разрешается строить пути или размещать жетоны.
- Запрещается создавать новые компании — сертификаты в компаниях, которые еще не были запущены, возвращаются в коробку.
- Компании не могут сливаться или поглощать другие компании.
- Все акции компании, все еще находящиеся в IPO, перемещаются в Банковский Пул — теперь все акции будут покупаться по стоимости на Рынке Акции. Акции, все еще находящиеся в кассах компаний, остаются в кассах компаний.
- Поезда теперь можно покупать только из банка (поезда у других компаний не покупаются).

- Теперь игра не завершается из-за того, что у банка закончатся деньги, хотя она может завершиться в результате того, что компания достигла вершины Рынка Акции.
- Продажа акций компании не влияет на стоимость акций.
- Лимит сертификатов изменяется, как указано ниже. См. 6.5.2.
 - ◊ Новый лимит равен количеству акций (не сертификатов), принадлежащих игроку с наибольшим количеством акций.
 - ◊ С этого момента игрокам больше не нужно продавать акции, чтобы достичь лимита акций, если они окажутся выше лимита.

После формирования LNER в начале следующего операционного раунда происходит национализация. Рассчитайте окончательную прибыль для каждой компании, а затем каждая компания действует три раза (назначает маршрут свои поезда/покупает поезда), корректируя стоимость своих акций соответствующим образом. После этих последних действий игра завершается.

10.4 Победитель

Победителем становится игрок с наибольшим общим капиталом, включая наличные деньги и стоимость акций компании, но без учета денег в кассах компании.

11.0 ВАРИАНТЫ

11.1 Меньше Типов Поездов

В стандартной игре вы будете использовать все три типа поездов. Однако в упрощенные игры вы также можете играть с меньшим количеством, как показано ниже:

- **Упрощенная Игра - Экспрессы:** Только Экспрессы - рекомендуется для новичков в играх серии 18xx.
- **Упрощенная Игра Грузовые:** Только Грузовые — рекомендуется для новичков, не знакомых с 1862: Железнодорожная мания».
- **Продвинутая Игра - Грузовые:** Грузовые и Местные
- **Продвинутая Игра - Экспрессы:** Экспрессы и Местные

В Упрощенных играх Грузовые и Экспрессы ограничения на поезда, принадлежащие компании, следующие:

- Фазы A-D: четыре поезда
- Фазы E-F: три поезда
- Фазы G-H: два поезда

В Продвинутых играх Грузовые и Экспрессы действуют следующие ограничения:

- Фазы A-D: по три поезда каждого типа.
- Фазы E-F: два поезда каждого типа
- Фазы G-H: всего три поезда.

В Продвинутых играх Грузовые и Экспрессы банкир берет 8 Грузовых (или Экспрессов) и 8 Местных разрешений и раздает между компаниями. Для упрощенных игр Разрешения на поезда не используются.

11.2 Короткие Игры

Если участники хотят играть по правилам короткой игры, измените ее следующим образом:

- Играйте, используя количество поездов, необходимое для короткой, или стандартной игры, если вы играете с пятью или более участниками.
- Формирование LNER происходит с покупкой первого поезда «E».
- Поезда «D» являются постоянными и не удаляются из игры.

11.3 Игра Для Начинающих

Начинающим игрокам следует использовать версию (см.11.1) Упрощенной игры Экспресса или Грузовые и исключить из игры приведенные ниже параметры:

- Компании могут быть основаны только в ходе Парламентских раундов. Таким образом, никакие компании не могут быть созданы в фондовых раундах, и все компании будут подлежать аукциону.
- Компании не могут выкупать акции. Таким образом, компании никогда не могут содержать акции в своих кассах.
- Компании не могут покупать дополнительные гарантии на свои поезда. На поезда категорий A и D, как и обычно, распространяется дополнительная гарантия.
- Компании не могут использовать маневр Джорджа Хадсона.

Эти изменения правил можно комбинировать с приведенным выше Сокращенным Вариантом (11.2).

11.4 Дополнительные Маркеры Станций

Если все игроки согласны, можете разрешить компаниям иметь максимум 8 маркеров станций, а не стандартные 7. Обратите внимание, что это может сделать размещение жетонов в конце игры более беспощадным, что может понравиться не всем.

12.0 ПРИМЕЧАНИЯ ДИЗАЙНЕРА

Изначально я хотел создать игру о Восточной Англии, так как, когда люди рассматривают историю железных дорог, этот регион Великобритании часто упускается из виду. Конечно, этот регион не обеспечивал такого трафика или прибыльности, как другие части страны. Тем не менее, у региона есть бурное железнодорожное прошлое, раздираемое интенсивным соперничеством между компаниями и частными лицами, отмеченное самым ранним закрытием железнодорожной линии (несчастный NGC), многочисленными случаями травли со стороны корпораций, плохим обслуживанием клиентов и явно не джентльменские деловые сделки. Кульминацией этого стал определяющий финансовый скандал того периода, Железная дорога Eastern Counties, падение одного из самых влиятельных людей в стране и переписывание свода законов о финансах компании.

Время, представленное в игре 1839–1923, с особым акцентом на 1844–1848 годы. Эти годы были периодом железнодорожной мании, охватившей страну, когда землевладельцы и бизнесмены толкали друг друга в парламенте и в деревне в борьбе за то, чтобы их город, деревня, а часто и загородная усадьба или гостиница, обслуживались железными дорогами. На каждую железную дорогу, санкционированную Парламентом, будет выброшено от двух до трех или более конкурирующих предложений, охватывающих одну и ту же территорию; в некоторых случаях сделанный выбор будет иметь привкус политики или даже кумовства.

В своей безумной спешке, чтобы получить финансирование для своих железных дорог и чтобы побудить инвесторов предоставить капитал, необходимый для покупки земли и для строительства пути, многие компании слишком оптимистично смотрели на свои перспективы, а также была распространена плохая практика бухгалтерского учета. Нередки случаи, когда счета компаний были настолько запутанными, что было трудно определить, действительно ли компания была прибыльной или нет.

Печальным результатом этой безумной борьбы будет то, что многие из возникших компаний едва ли смогут собрать средства для выполнения своих собственных чартеров. Многие будут бороться и найдут спасение только путем слияния с другими, столь же бедными соседями. Некоторые из них потерпят неудачу, а оставшиеся будут поглощены более крупными и злыми соперниками.

Типичным более крупным и злым соперником была Железная дорога Eastern Counties. Хотя первоначально компания планировала соединить Норвич (Norwich) с Лондоном, совет директоров и основные акционеры вскоре потеряли к этому интерес и сосредоточились на максимизации прибыли и уничтожении конкурентов. Эти люди, в конце концов, вовсе не интересовались Восточной Англией — большинство из них были

йоркширцами, которые нажили свой капитал на первой цепи железных дорог, проложенных на Севере. Те в компании, у кого в сердце были местные интересы, с отвращением ушли и основали свои собственные компании, чтобы служить своим местным сообществам. Главным среди них был Питер Бруфф из Железной дороги Eastern Union.

Тем временем Джордж Хадсон, «Железнодорожный Король», взял на себя управление железной дорогой Eastern Counties. Большинство существующих членов правления растаяло, когда он взял на себя управление. Уже контролируя ряд других железнодорожных компаний, Хадсон был одним из самых богатых и влиятельных бизнесменов Англии. Почти первым его действием было повышение стоимости своих акций путем извлечения как можно большего количества денег из компании, выплаты акционерам из капитала компании, а не только из прибыли. Дивиденды, выплаченные между 1844 и 1848, превысили прибыль более чем на £100,000, что эквивалентно £5 миллионам в сегодняшних деньгах. В конце концов его действия были расследованы, и в 1849 разразился скандал с обвинениями в мошенничестве и серьезным злоупотреблением положением. Его выгнали из правления Eastern Counties, заставили уйти в отставку с поста в Парламенте, и он потерял почти все, так как другие его компании также попали под расследование. В какой-то момент он был вынужден бежать из страны, а по возвращении провел некоторое время в тюрьме для должников. Последние годы своей жизни он провел в условиях относительной бедности и неизвестности.

Жадность и неумелое финансовое махинации Джорджа Хадсона почти разрушили Железную дорогу Eastern Counties, которая к настоящему времени увязла в финансовых спорах с железными дорогами Eastern Union и Norfolk. Только фатальная нерешительность директоров EUR и тяжелое финансовое положение в Norfolk позволили Eastern Counties поглотить последних и нагнетать обстановку в отношениях с первыми. Но этого было недостаточно. Финансово ослабленная, к настоящему времени ее репутация была окончательно запятнана подпольной деловой практикой и плохим обслуживанием клиентов. Новости об очередной аварии на железной дороге или другом скандале стали регулярно появляться в лондонских газетах. В какой-то момент Eastern Union был вынужден доставлять пассажиров из Ипсвича в Лондон на лодке, а не использовать линию Eastern Counties с искусственно завышенными ценами из Колчестера (Colchester) в Шордич (Shoreditch). Вопросы были заданы в Парламенте. Были даже письма в Times. Все было настолько плохо. В конце концов Eastern Union сдался в 1854 и передал управление своими линиями своему заклятому сопернику, но Eastern Counties заплатили высокую цену — их дни как независимой линии были сочтены.

До 1862 ECR пыталась сохранить свою сеть и стать прибыльной. К тому моменту время истекло, и начал действовать Парламент. В результате законопроект объединил Eastern Union с Eastern Counties и железные дороги East Anglian в Железную дорогу Great Eastern. Результат был почти чудом. Слияние означало, что передовой опыт, применяемый Eastern Union и, в частности, его главным инженером Питером Бруффом, затем был распространен на всю сеть Great Eastern, и почти мгновенно улучшились услуги и надежность.

Законопроект, создавший Great Eastern, дал ей фактическую монополию на железнодорожные перевозки в Восточной Англии. Настолько, что горстка небольших независимых линий, возникших в Норфолке в 1870-х и 80-х, вряд ли стоила внимания. Эти линии были созданы для обслуживания интересов местного бизнеса при поддержке той или иной железной дороги Great Northern и Midland. Эти компании использовали эти местные маршруты как средство соединения из Питерборо (Peterborough) с Нориджем (Norwich) и Восточным побережьем (East coast) для растущего праздничного трафика, предпочитая довольно дорогую линию GER через Кембридж (Cambridge). Тридцатью годами ранее соперничество между Midland/Great Northern привело к «Battle of Nottingham», где Midland загнал в угол, а затем «конфисковал» локомотив GNR, который он незаконно — предположительно — поймал за перевозкой вагонов через Ноттингем. Локомотив вернули только после вмешательства суда. Но 1880-е были другими временами, и у них была общая цель, поэтому в 1882 эти маловероятные союзники объединили свои усилия, чтобы защитить свой доступ к Нориджу и Ярмуту (Yarmouth). Результатом их сотрудничества, объединения небольших местных компаний, стала Железная дорога Midland и

Great Northern Joint, крупнейшая совместная железная дорога в стране. M&GN даже пережила крупную железнодорожную группировку 1923 и сохраняла свою независимость до 1936.

Я очень быстро понял, что на (относительно) небольшой территории проложено огромное количество железных дорог. Даже приведенные 20 не являются исчерпывающим списком: Wisbech и Upwell Tramway, Lynn и Fakenham, Beccles и Haddiscoe — это всего лишь три упущения. Затем я задумался, сколько компаний я мог бы вписать в настолько маленькое поле, насколько это возможно, при этом создавая игру, которая действительно работала бы. Сначала у меня было 16. Затем число увеличилось до 21, а затем снова уменьшилось до 20.

Слияния были очевидным механизмом хотя бы для того, чтобы гарантировать, что игра не будет продолжаться несколько дней. Замысел слияния акций 2:1 колебался от одной идеи к другой и, наконец, закончился чем-то похожим на тот, что использовался в 1841, хотя бы по той причине, что она знакома некоторым игрокам.

Рынок Акции является производным от того, который я разработал в 1860, как и финансовая схема, которая наказывает компании без поездов, и настойчивое требование составлять маршруты поездов через базы в непрерывной сети.

Такие инновации, как отказ от резервирования баз, возможность повторного использования путей несколькими поездами и возможность подсчета очков на каждой станции только один раз за составленный маршрут, — все это было результатом попыток сделать перегруженное поле работоспособным и упростить подсчет прибыли.

Подача Петиций в Парламент была введена на раннем этапе как способ смягчить право владения картой приоритетной сделки. Вероятно, он изменился больше, чем что-либо еще, и теперь представляет собой вариант аукционного механизма компаний в 1861.

Маневр Джорджа Хадсона был представлен последним, как дань уважения менее скрупулезным методам управления Железнодорожным Королем.

13.0 ПРИМЕЧАНИЯ К НОВОМУ ИЗДАНИЮ

В целом, я намеревался оставить правила игры из первой редакции без изменений. Почти все различия между этими правилами и первой редакцией — а их довольно много — являются разъяснениями вопросов, возникших после публикации первой редакции в 2013. В этом смысле данный свод правил и первое издание следует рассматривать как эквивалентные во многих отношениях.

Однако была одна второстепенная ситуация, которая теоретически может возникнуть, когда компания действует впервые, что вызвало ряд понятных вопросов. Я исправил эту ситуацию, вставив один абзац в раздел 7.2 (третий абзац), который обязывает компанию гарантировать, что маркер базовой станции окажется в слоте станции в ее первый операционный ход. Если вы хотите то можете играть без этого дополнительного правила. Я был бы шокирован, если бы кто-то захотел использовать эту лазейку, которую призвано закрыть этим правилом, поскольку это, казалось бы, мало полезно.

Первое издание позволяло компаниям иметь до 7 маркеров станций. Мы включили один дополнительный маркер, чтобы их было максимум 8. В ходе тестирования игры некоторые сочли дополнительный маркер нежелательным, поскольку увеличивается вероятность блокирования компаний в конце игры. Если вам не нравится этот аспект игры, пожалуйста, не стесняйтесь ограничивать компании до 7 маркеров станций, как в первом издании.

Обложка для нового издания была результатом сотрудничества между мной и Марком Симоничем из GMT, а также Роджером Макгоуэном, который занимался обложкой. Мы сохранили большую часть первоначального ощущения от первого издания, но, надеюсь, с некоторыми улучшениями, чтобы прояснить ситуацию.

Наконец, с подачи Стива Томаса, вы заметите, что я отметил, что эта игра также известна как 18EA в определенных кругах.

Это сделано для того, чтобы прояснить ситуацию, поскольку есть как минимум еще три игры под названием «1862», одна из которых также относится к жанру 18xx. Эта ситуация не является чем-то необычным среди игр 18xx, но Стив совершенно справедливо постоянно подкалывал меня в течение последних шести лет по этому поводу.

14.0 БЛАГОДАРНОСТИ

Все оригинальные концепции дизайна и иллюстрации принадлежат Майку Хаттону, за исключением обложки коробки, авторства Инди Хаттона на основе иллюстрации, взятой из London Illustrated News за 1845 год.

«1862: Железнодорожная Манья в Восточных Графствах» основана на системе игр начиная с 1829, и признает, что ее разработчик, Фрэнсис Трешам, оказал большое влияние на игру. 1829 была впервые опубликована Hartland Trefoil в 1974. Другие игры серии, повлиявшие на игру: 1841 и 1849 (разработанные Федерико Веллани, для слияний и компаний, владеющих акциями, и поезда с базовыми гексами), 18VA (Дэвид Хехт, для смешанных типов поездов) и 1861 (Ян Д. Уилсон, аукционы с петициями). Спасибо Крису Лоусону за то, что он вдохновил многих разработчиков современных игр 18xx, и Стиву Томасу за корректуру и общее улучшение правил.

Отдельное спасибо плеестерам. Особая благодарность моей местной группе, в особенности Рэйчел Дэвидс, Тиму Франклину, Мартину Батчеру и Нилу Флуду (поправляйся, Нил). Маркусу Уэлбурну тут самое место. А также Стиву Томасу и Кентской Мафии (Джон Дрейпер, Питер Элдридж, Линдон Гурр, Стивен Уэбб и другие). И другим, включая Джона Букока, Яна Уилсона и Дэвида Хекта. Полный список длиннее этого. Вы знаете кто вы.

Что касается нового издания, отдельные благодарности замечательной команде GMT не только за перепечатку этого издания, но и за тяжелую работу, которую они проделали, опубликовав ряд отличных игр, которые иначе были бы недоступны. Спасибо более чем 1000 смельчаков, которые попросили копию — стыдно видеть такой уровень заинтересованности. Также спасибо Дейву Берри за необходимость более простой версии игры для новичков, а также многим людям, которые задавали эти неудобные вопросы о правилах первого издания, которые я, надеюсь, включил в это издание. Извините, если эта работа была неполной.

Как и во всех играх серии, игрокам важно избегать медленной игры мешая тем самым другим игрокам получать удовольствие.

РАЗРАБОТЧИКИ

ДИЗАЙН ИГРЫ: Mike Hutton

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ДИРЕКТОР И ДИЗАЙН КОРОБКИ: Rodger B. MacGowan

ХУДОЖНИК: Mike Hutton and Mark Simonitch

МАКЕТ: Mark Simonitch

ПРОВЕРКА, ПРАВОПИСАНИЕ И ГРАММАТИКА: Steve Thomas, Richard Clyne, and Jonathan Squibb

КООРДИНАЦИЯ ПРОИЗВОДСТВА: Tony Curtis

ПРОДЮСЕРЫ: Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

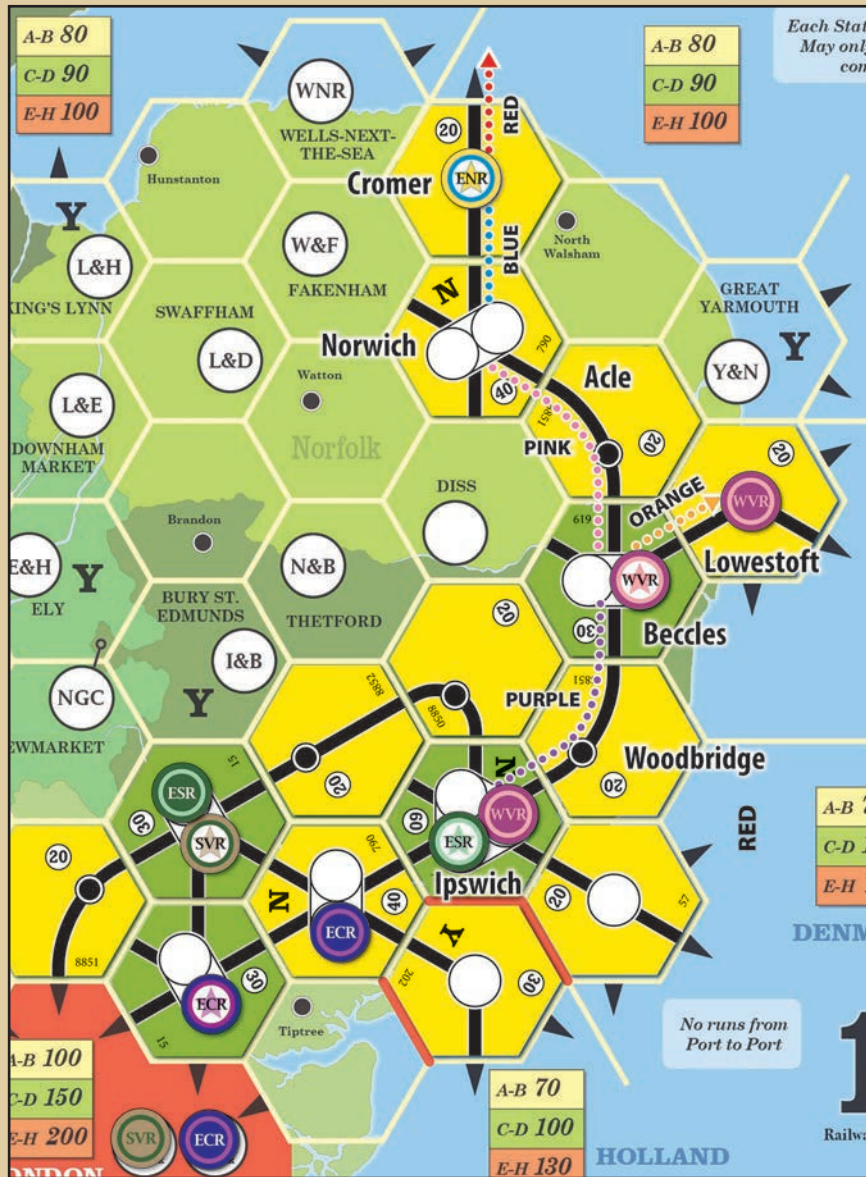
СОСТАВЛЕНИЕ МАРШРУТОВ ПОЕЗДОВ

Подсчет ENR:

ENR начинает в Cromer. Ниже приводится пример некоторых маршрутов, которые он может составить:

F=Грузовой поезд; E = Экспресс; L = Местный.

A-B обозначает область внешнего направления выше Cromer, которая на данном этапе игры выплачивает для группы A-B.



Поезд(а)	Маршрут	Прибыль
1F	Красный	A-B(80) + Cromer(20) = 100
1E, 1F	Красный, Синий	A-B(80) + Norwich(40) + 30/гекс = 150
2F	Красный, Синий	A-B(80) + Norwich(40) + 30/гекс = 150
3F		Что касается 2F; маршрут не может заканчиваться в Acle. Можно также составить от Cromer в Beccles, но он засчитывает только Cromer + Beccles + 20/гекс (2x20) = 20 + 30 + 40 = 90.
2E	Красный	A-B(80) + Cromer(20) = 100
2E, 2/3E	Красный, Синий, Розовый	A-B(80) + Cromer(20) + Norwich(40) + Beccles(30) = 170. <i>Обратите внимание, что составленный маршрут поезда 2E красный, а у поезда 2/3E синий + розовый. Acle не учитывается Экспрессом.</i>
2/3L	Синий, Розовый	Cromer(0) + Norwich(40) + Acle(20) + Beccles(30). Обратите внимание, что мы засчитали только Norwich и Beccles. ENR также получает £40 в свою кассу (Посетил 4 гекса).
2E, 2L	2E-Красный, Синий	80+40+30/гекс (x1) = 150.
	2L-Синий	Norwich засчитывает 0, Cromer 20 = 20.
		Общая прибыль составляет 170 с £20 в компанию
6E, 5E	6E-Красный-Синий-Розовый-Фиолетовый	AB(80) + Ipswich(60) + 4 промежуточных гекса (по прямой) от порта: 4x30 = 120. Итого 80+60+120 = 260.
	5E-Красный-Синий-Розовый-Оранжевый	+ Norwich(40) + Beccles(30) + Lowestoft(20) = 190. <i>Обратите внимание, что Ipswich не может быть засчитан дважды, поэтому вместо этого 5E путешествует в Lowestoft.</i>



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com