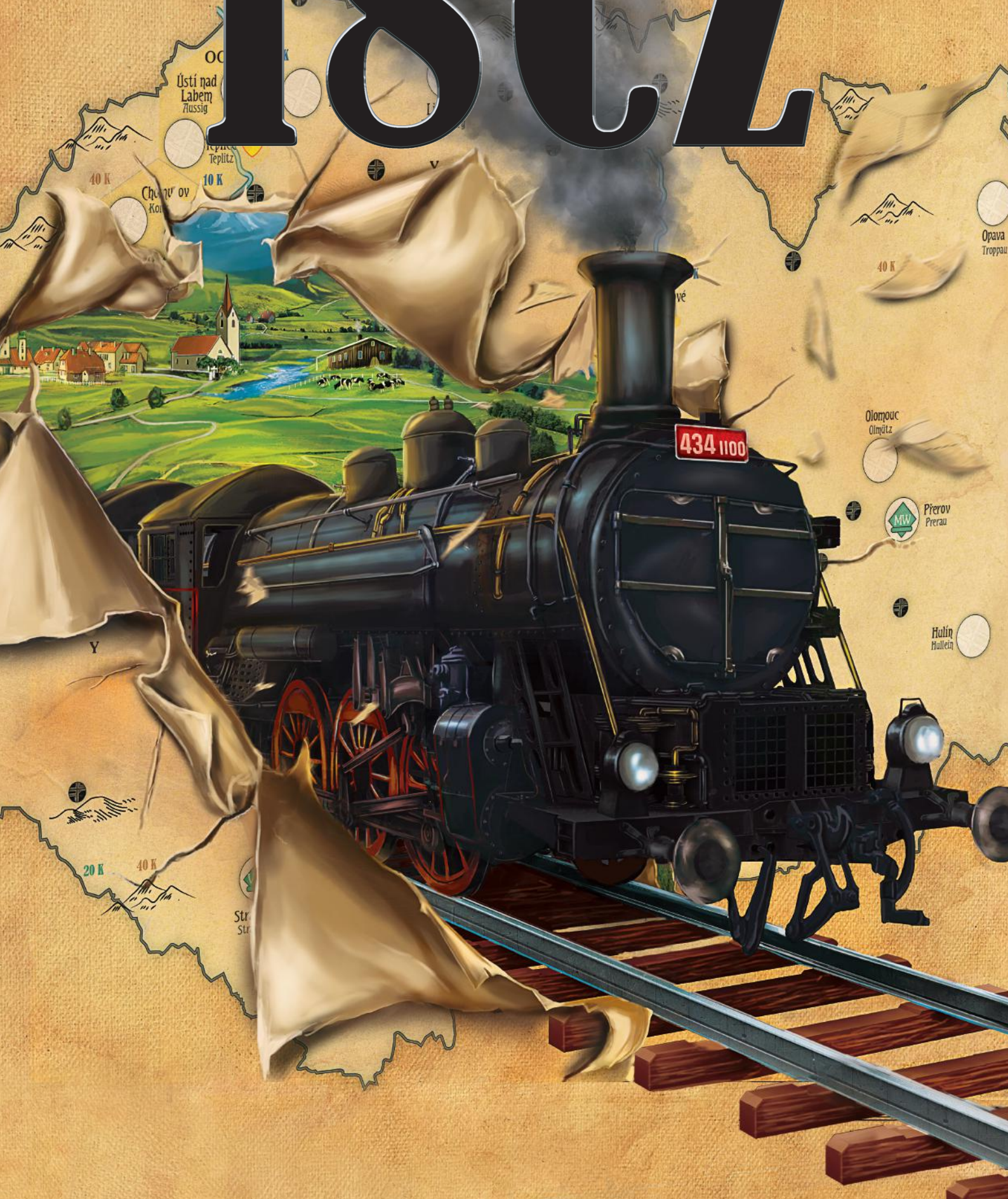


THE RAILWAY COMES TO CZECH LANDS

1867



Содержание

I.	Введение	стр.	3
II.	Компоненты	стр.	3
III.	Раскладка	стр.	4
III.1	Этикет	стр.	4
III.2	Старт. капитал	стр.	4
III.3	Доп. информация	стр.	4
IV.	Компании	стр.	5
IV.1	Местные ж/д	стр.	5
IV.2	Акции компаний	стр.	6
IV.2.a	Общие сведения	стр.	6
IV.2.b	Малые компании	стр.	6
IV.2.c	Средние компании	стр.	6
IV.2.d	Крупные компании	стр.	7
V.	Ход игры	стр.	8
VI.	Предварит. раунд	стр.	8
VII.	Раунд акций	стр.	9
VII.1	Общие сведения	стр.	9
VII.2	Порядок хода в фондовом раунде	стр.	9
VII.3	Покупка акций	стр.	9
VII.4	Лимит сертификатов	стр.	10
VII.5	Открытие новой компании	стр.	10
VII.5.a	Капитализация компании	стр.	10
VII.5.b	Смена директора	стр.	11
VII.6	Продажа акций	стр.	11
VIII.	Раунд операций	стр.	11
VIII.1	Общие сведения	стр.	11
VIII.2	Порядок хода в операционном раунде	стр.	11
VIII.3	Порядок действий компании	стр.	11
VIII.4	Новый путь	стр.	12
VIII.5	Модернизация пути	стр.	13
VIII.6	Создание станций	стр.	13
VIII.7	Движение поездов	стр.	14
VIII.8	Расчет дохода	стр.	15
VIII.9	Поглощение меньшей компании	стр.	16
VIII.10	Покупка поездов	стр.	17
VIII.11	Экстренное финансирование	стр.	17
VIII.12	Смена фаз	стр.	18
VIII.13	Экспорт поезда	стр.	19
IX.	Изменение цен акций	стр.	19
IX.1	Общие сведения	стр.	19
IX.2	в операционном раунде.....	стр.	19
IX.3	в фондовом раунде	стр.	19
X.	Конец игры	стр.	19
X.1	Общие сведения	стр.	19
X.2	Подсчет	стр.	19
***	Обучающая игра 18CZ для новичков	стр.	20
XI.	Варианты игры	стр.	21
XI.1	Bohemia на 2 игрока	стр.	21
XI.2	Moravia-Silesia на 2-3 игрока	стр.	22
XII.	Приложение	стр.	24

I. Введение

18CZ - это игра о строительстве железных дорог и действиях с акциями для 2-5 игроков. Она основана на игре Фрэнсиса Трешема «1829». По мере возможности автором учитывались все исторические реалии, но иногда история была изменена под игру.



Я хотел бы поблагодарить всех игроков, которые терпеливо сопровождали нас в бесчисленных тестах, особенно Рональда Новицки (Ronald Novicky), без которого создание игры было бы невозможно, а также Эрика Брозиуса (Eric Brosius) и Стива Томаса (Steve Thomas), которые вычитывали английские правила.

18CZ

В основе 18CZ лежит набор простых механизмов. Вы используете желтые, зеленые, коричневые и серые тайлы, чтобы создать сеть железных дорог на карте. Как и в реальном железнодорожном бизнесе, трасса в игре соединяет железнодорожные станции друг с другом. Поезда (карты) совершают условные путешествия из одного места в другое и тем самым зарабатывают деньги. (Воображаемые) пассажиры платят за свои поездки на поезде. Чем больше и важнее мест получения доходов посетил поезд, тем больше денег он приносит компании и всем ее акционерам.

Победителем становится игрок, имеющий наибольшее число наличных денег и акций в конце игры.

II. Компоненты

1	Карта с изображением границ Чехии Оборот: карта «Bohemia» для 2 игроков
1	Диаграмма цен акций
1	Планшет для хранения непроданных акций
2	Планшет для предварительного раунда Оборот: описание тайлов и фаз игры
1	Планшет предварительного раунда (сбор) Оборот: карта «Moravia-Silesia» для 2-3 игроков
160	Тайлы путей: 69 желт. 54 зелен. (10 с фиолетов. кромкой) 28 корич. (7 с фиолетов. кромкой) 4 серых (3 с фиолетов. кромкой) 5 красн.
27	Малые карты 6 Местных ж/д 15 Акции 6 Карт порядка хода
64	Средние карты 6 Местных ж/д 20 Акции 38 Поездов
57	Большие карты 6 Местных ж/д 45 Акции 6 Подсказок
111	Маркеры 40 Маркеров станций (оборот такой же) 15 Маркеров дохода (оборот такой же) 15 Маркеров цен акций (оборот другой) 1 Маркер раунда (Поезд) 42 Маркера обмена (оборот другой)
15	Уставы компаний (по 5 малых, средних и крупных)
1	Бумажные деньги (180 банкнот)
1	Правила

III. Раскладка игры

III.1 Этикет

- Перед игрой игроки должны решить, какие типы соглашений разрешены и обязательны ли они.
- Соглашения между несколькими сторонами, как правило, запрещены.
- Все активы игроков и компаний должны быть доступны для просмотра в любое время.
- Каждый игрок должен держать все свои компоненты открытыми и видимыми перед собой.
- Чтобы не увеличивать без надобности игровое время, каждый игрок должен думать о том, что он собирается сделать в свой ход, в то время как другие игроки делают свой.

III.2 Стартовый капитал

В зависимости от количества игроков начальная сумма денег на каждого игрока составляет:

- 2 игрока: 280 тыс. (вариант игры Bohemia)
- 3 игрока: 380 тыс.
- 4 игрока: 300 тыс.
- 5 игроков: 250 тыс.
- 6 игроков: 210 тыс.

Примечание: игра была разработана для 3-5 игроков (со специальными правилами для двоих). Если хотите играть шестером, используйте лимит сертификатов в 9, как указано в VII.4.

III.3 Дополнительная информация

- Подготовьте карту и планшет с акциями.
- Для финального подсчета вам понадобятся ручка и бумага или современный эквивалент.
- Выберите игрока, который будет банкиром. Отсортируйте деньги и положите рядом с ним.
- Поместите карты местных железных дорог на планшет "Pre-Stock Round". Расположите их по размеру, совпадая с местами на планшете. Все местные железные дороги заданного размера идентичны в игре, поэтому их порядок в каждом столбце не имеет значения.
- Поместите сертификаты акций на их места, с сертификатом директора сверху стопок.
- Отсортируйте поезда по буквам (как показано на левой стороне карты поезда). В начале игры сразу же доступны для покупки только а-поезда; они выложены рядом с картой. Разместите карты поездов в колоду по буквам, с b-поездами вверху и j-поездами внизу.
- Поместите тайлы путей рядом с полем. Сначала нужны только желтые тайлы, а остальные имеют отношение к планированию действий на более поздних этапах игры.
- Поместите Устав (планшет) компании рядом с полем. Во время игры собранное имущество компании, такое как поезда, казначейство (деньги) и маркеры станций, хранится на уставе. Казначейство компании должно быть отделено от казначейства игрока или другой компании.
- Возьмите столько карт порядка игры, сколько игроков, перемешайте их и используйте так, чтобы случайным образом определить начальный порядок хода. Игрок с наименьшим номером карты начинает предварительный раунд.

IV. Компании

IV.1 Местные железные дороги

Есть 3 размера местных железных дорог: малые, средние и крупные. Это частные компании в 18CZ.



- Каждая местная железная дорога имеет фиксированный доход (5, 10 или 20, в зависимости от ее размера), который Банк выплачивает ее владельцу в начале операционных раундов.
- Местные железные дороги не прокладывают пути и не запускают поезда.
- Местные железные дороги имеют цену акций, указанную в таблице раундов. Эта цена одинакова для всех местных железных дорог. Маркер цены акций местных железных дорог перемещается на одну позицию вперед в начале каждого операционного раунда (OR). В первом OR цена 40. Как только маркер цены акций местных железных дорог достигнет последнего поля (120), сыграйте последний OR, и когда он будет завершен, игра окончена.

Spielablauf / Lokalbahn-Kurs		Game Process / Local Railways Share Price	
Pre	AR/SR	40	AR/SR
		45	AR/SR
		50	AR/SR
		55	AR/SR

- Компании могут покупать местные железные дороги у игроков после того, как будет куплен первый b-поезд (2/2+2). Цена должна между 1 К и фактической ценой акций местных ж/д.
- Местная железная дорога, принадлежащая игроку, выплачивает доход своему владельцу. Ее нельзя закрыть добровольно или продать Банку, и она засчитывается в Лимит сертификатов. Если она принадлежит игроку в конце игры, ее стоимость акции будет 120 К.
- Местная железная дорога, принадлежащая компании, выплачивает ей доход. Она может использовать 1 из 2 особых свойств во время хода компании в OR. Переверните сертификат, если используется специальное свойство (местная железная дорога не закрывается и продолжает выплачивать доход компании):
 - Вариант 1. Компания может один раз выложить тайл с фиолетовой кромкой. Это дополнение к обычным действиям компании по прокладке путей и может произойти в любое время в течение хода. В остальном укладка тайла должна соответствовать правилам.
 - Вариант 2: Компания не учитывает стоимость укладки тайла (см. таблицу 1).
- Компания, владеющая местной железной дорогой, может в любой момент в течение своего хода продать ее карты по текущей цене акций. Местная железная дорога выбывает из игры.

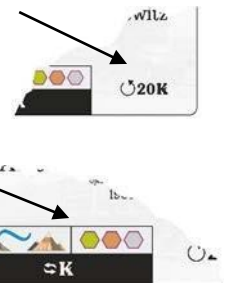


Таблица 1: Местные железные дороги (подробности смотрите в приложении)

Местные ж/д:	малые	средняя	крупные
Количество	6	6	6
Доход	5	10	20
Игнорировать цену тайла на местности	река	река / холм	река / холм / гора
Дополнительный тайл с фиолетовой кромкой	зеленый	зеленый / коричневый	зеленый / коричневый / серый
	Может быть продана по текущей цене акции		

IV.2 Акционерные компании

IV.2.a Общие сведения

- Акции можно покупать и продавать в фондовом раунде.
- Игрок приобретает часть акционерной компании, купив сертификат акции.
- Первым Сертификатом, покупающимся компанией, всегда является Сертификат директора.
- Каждая акция соответствует текущей цене акций. Сертификат директора считается за 2 акции.
- В каждом операционном раунде владельцы акций получают дивиденды, за исключением случаев, когда компания не получает дохода или директор решает не выплачивать дивиденды, а вместо этого сохраняет всю прибыль компании за раунд в казначействе своей компании.
- В игре есть 15 акционерных компаний:

IV.2.b Малые компании (региональные железные дороги)

- Номиналы сертификатов: 50% - 25% - 25%
- Может запускать малые поезда (красные, целые числа)
- Может покупать и владеть только малыми поездам
- Может покупать и владеть только малыми местными ж/д
- Имеют 3 маркера станций



Таблица 2: Региональные железные дороги

Название	Кратко	Домашний гекс		Символ	Станции
Eisenbahn Karlsbad – Johanngeorgenstadt	EKJ	Karlovy Vary	D 4		3
Ostrau-Friedlander Eisenbahn	OFE	Ostrava	C 25		3
Böhmische Commercialbahn	BCB	Pardubice	E 15		3
Mährische Westbahn	MW	Prerov	F 22		3
Vereinigte Böhmerwaldbahnen	VBW	Strakonice	I 9		3

IV.2.c Средние компании (основные железные дороги)

- Номиналы сертификатов: 40% - 20% - 20% - 20%.
- Может запускать средние поезда (синие, плюс-поезда)
- Может покупать и иметь только малые и средние поезда
- Может покупать и владеть малыми/средними местными ж/д
- Имеют 3 маркера станций



Таблица 3: Основные железные дороги


Название	Кратко	Домашний гекс		Символ	Станции
Böhmische Nordbahn	BN	Praha	E 11		3
Österreichische Nordwestbahn	NWB	Praha	E 11		3
Aussig-Teplitzer Eisenbahn	ATE	Teplice	B 8		3
Buschtehrader Eisenbahn	BTE	Cheb	D 2		3
Kaiser Ferdinands-Nordbahn	KFN	Brno	G 19		3

IV.2.d Крупные компании (государственные железные дороги)

- Номиналы сертификатов: 20% + 8 шт. по 10%
- Может запускать большие поезда (зеленые, е-поезда)
- Может покупать и владеть малыми, средними и большими поездами
- Может покупать и владеть малыми, средними и большими местными железными дорогами
- Имеют 2 маркера станций



Таблица 4: Государственные железные дороги

Название	Кратко	Домашний гекс		Символ	Станции
Sächsische Eisenbahn	Sx	Dresden	A 7 / B 4		2
Preußische Eisenbahn	Pr	Berlin	B 18 / A 21		2
Bayrische Staatsbahn	By	München	F2 / H4		2
kk Staatsbahn	kk	Wien	J 14 / I 17		2
Ungarische Staatsbahn	Ug	Budapest	I 23 / G 27		2

V. Ход игры

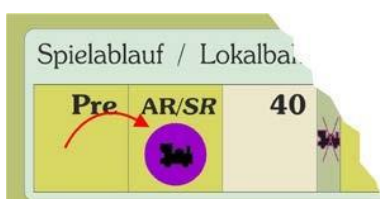
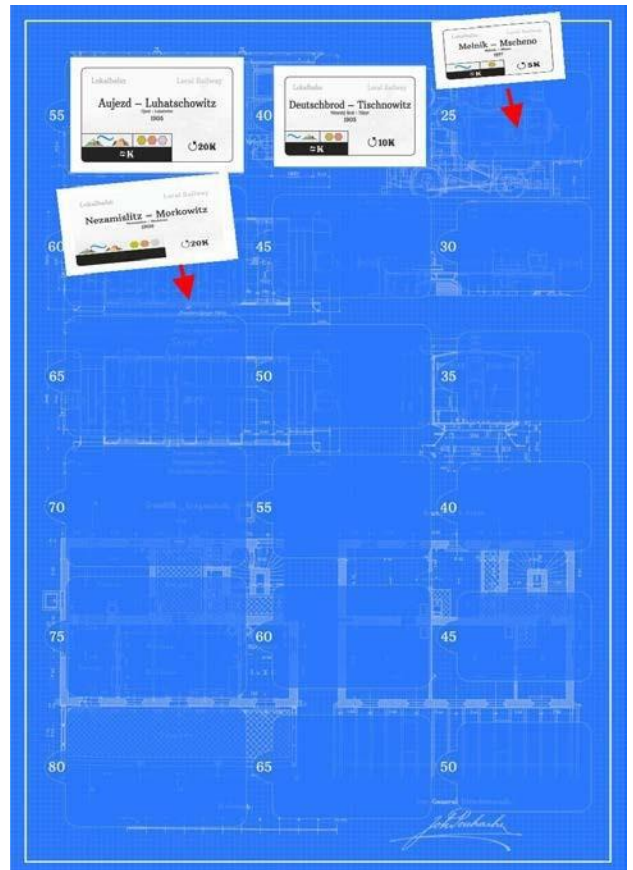
Игра начинается с предварительного раунда, во время которого игроки покупают местные железнодорожные компании. Позже, поочередно проходят фондовые и операционные раунды, как показано на треке игрового процесса: «AR/SR» представляет собой фондовый раунд (раунд акций), а прямоугольник с числом представляет операционный раунд (раунд операций); число показывает стоимость местной железной дороги. Маркер раунда показывает, в каком раунде идет игра: в фондовом (SR) или операционном раунде (OR). Зачеркнутый локомотив см. VIII.13.

В фондовом раунде игроки используют личные деньги для покупки и продажи акций компаний.

В операционных раундах компании выполняют свои действия. Для каждой компании игрок с наибольшим количеством акций (т.е. Директор этой компании) действует от имени компании. Расходы, понесенные Компанией, оплачиваются из ее собственных средств (не личных игрока).

VI. Предварительный раунд (Pre-Stock Round)

- Поместите карты местных железных дорог на планшет «Pre-Stock Round».
- Игроки, начиная с первого - ходят сначала по возрастанию, а затем по убыванию (т.е. при игре вчетвером: 1-2-3-4-4-3-2-1-1-2-3-4-4-3...)
- Каждый игрок может купить любую местную железную дорогу по текущей цене или пасовать.
- Предварительный раунд заканчивается, если все игроки последовательно спасуют или все местные железные дороги будут проданы. Все оставшиеся местные ж/д выбывают из игры.
- Спасовавший игрок может купить местную железную дорогу в свой следующий ход (если все остальные игроки тоже спасуют по очереди).
- Определяется новый порядок хода в первом фондовом раунде: Игрок с наименьшим числом денег, берет карту порядка хода с наименьшим номером. Игрок, у которого осталось второе наименьшее число денег, берет следующую карту порядка хода с более высоким номером и т.д. При ничье, игрок, который раньше ходил в старом порядке, также раньше ходит и в новом.
- Игра продолжается первым фондовым раундом. Переместите маркер раунда на первое место «AR/SR» на треке игрового процесса.



VII. Фондовые раунды (SR)

VII.1 Общие сведения

- Во время фондового раунда игроки покупают и продают акции.
- Эти транзакции могут иметь место только между игроком и Банком.
- Акции доступны в Банке по текущей цене, указанной маркером компании на диаграмме цен.
- В свой ход вы можете продать столько акций, сколько захотите, с учетом ограничений, перечисленных в разделе VII.6 и можете купить 1 сертификат.
- Продажа и покупка могут осуществляться только в таком порядке и в течение одного хода.
- Если игрок не желает ни продавать, ни покупать - он пасует.
- В ходе фондового раунда у каждого игрока обычно будет несколько ходов, в каждом из которых он имеет возможность продать и/или купить, либо спасовать.

VII.2 Порядок хода в фондовом раунде

- Первый игрок в фондовом раунде – тот, у кого карта порядка хода с наименьшим номером.
- Следующим ходит игрок со следующей картой порядка хода с более высоким номером и т.д.
- Фондовый раунд заканчивается, когда каждый игрок последовательно спасует.
- Игрок с наибольшим количеством личных денег (в отличие от предварительного раунда), оставшихся в конце фондового раунда, берет карту порядка хода с наименьшим номером. Игрок со вторым по величине количеством денег, берет следующую карту порядка хода с более высоким номером и т.д. При ничье, игрок, который раньше ходил в старом порядке, также раньше ходит в новом.

VII.3 Покупка акций

- В первом фондовом раунде доступны только акции малых компаний.
- Акции средних компаний доступны после покупки или экспорта первого b-поезда.
- Акции крупных компаний доступны после покупки или экспорта первого d-поезда.
- Первый доступный сертификат компании - это Сертификат Директора (50%, 40% или 20%).
- Игрок, покупающий Сертификат Директора, устанавливает начальную цену акций компании. Возможные цены на акции отмечены соответствующим цветом на треке цен: красным для малых компаний, синим для средних и зеленым для крупных компаний.
- Акции из банка всегда покупаются по их текущей цене на треке.
- Игрок может покупать акции, если у него достаточно денег (и нет непогашенных займов).
- Если игрок продал акции компании в фондовом раунде, он не может покупать акции той же компании во время этого же фондового раунда. Его право на покупку акций этой компании восстанавливается в начале следующего фондового раунда.
- Акт покупки или продажи гарантирует, что у игрока будет, по крайней мере, еще одна возможность купить или продать что-то в этом фондовом раунде.
- Покупка акции может привести к смене директора компании (см. «Смена директора» ниже).
- После покупки хотя бы 50% всех акций компании, компания немедленно запускается и будет работать в следующем операционном раунде.

VII.4 Лимит сертификатов

- Ни один игрок не может иметь больше сертификатов, чем разрешено Лимитом сертификатов.
- Местная железная дорога и Сертификат директора считаются одним сертификатом для лимита.

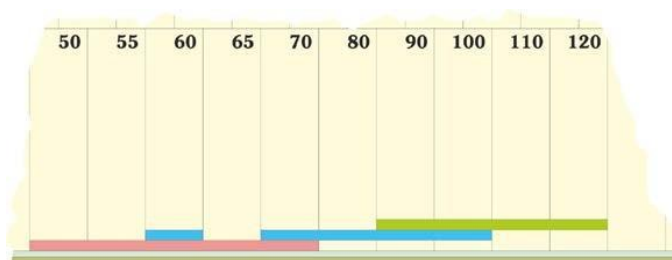
Число игроков	3	4	5	6
Лимит сертификатов	14	12	10	9

- Игрок может владеть до 60% средней или крупной компании и до 75% малой компании.
- Если игрок превышает лимит сертификатов в результате потери поста директора, то, как только наступает его ход в фондовом раунде, он должен уложиться в лимит продаж акции.

VII.5 Открытие компании

- Как только Сертификат директора куплен, покупатель устанавливает начальную цену акций компании. Маркер ставится на соответствующую начальную позицию на треке. Если место уже занято другими маркерами, новый маркер помещается под стопку существующих маркеров.
- Возможные начальные цены акций для:

- малых компаний:
50, 55, 60, 65, 70 (красные)
- средних компаний:
60, 70, 80, 90, 100 (синие)
- крупных компаний:
90, 100, 110, 120 (зеленые)



- После приобретения хотя бы 50% всех акций компании, компания сразу же стартует. Директор компании получает соответствующий Устав компании и все маркеры станций.
- Компания начинает действовать в следующем операционном раунде. В начале своего первого операционного раунда компания размещает жетон станции на домашнем гексе. Если этот гекс еще не разработан, компания должна поместить туда тайл в качестве обычной прокладки пути на этом ходу. Выкладывать тайл не обязательно - в этом случае маркер станции остается на пустом гексе.

VII.5.a Капитализация компании

- Когда компания стартует, она получает за все доступные акции свой начальный капитал. Для малых компаний это в 4 раза больше их начальной цены акций, для средних компаний - в 5 раз, а для крупных компаний - в 10 раз выше начальной цены.
- Храните деньги компании только на ее уставе.

50	55	60	65	70
100	110	120	130	140
200	220	240	260	280
60	70	80	90	100
180	210	240	270	300
300	350	400	450	500
90	100	110	120	
450	500	550	600	
900	1000	1100	1200	

VII.5.b Смена директора

- Если в результате покупки или продажи у игрока стало больше акций в компании, чем у ее директора, происходит смена директора. Смена не производится, если доли у всех равны.
- Когда компания меняет своего директора, предыдущий директор передает сертификат директора новому директору и берет взамен эквивалент в акциях. Новый директор получает Устав компании со всеми поездами, станциями, местными железными дорогами и деньгами.
- Директор может перестать быть Директором добровольно, лишь продав акции Банку, но другой игрок должен владеть долей компании, которая не меньше той, которая соответствует Сертификату директора (50% для малой компании, 40% для средней и 20% для крупной компании). Игрок с большим числом акций в этой компании становится новым Директором и получает Сертификат Директора, возвращая эквивалент в акциях. Если у игроков одинаковое число акций, новым Директором становится следующий в порядке хода.

VII.6 Продажа акций

- Проданные акции возвращаются в Банк (банковского пула нет).
- Игрок получает из банка текущую стоимость акций за каждую проданную им акцию.
- В свой ход в фондовом раунде игрок может продать столько акций, сколько пожелает, но:
 - Нельзя продавать акции в самом первом фондовом раунде.
 - Местные железные дороги у игрока не могут быть проданы в ходе фондового раунда.
 - Сертификат директора не может быть продан Банку, если некому заменить директора.
- Игрок, продающий акции разных компаний, сам выбирает порядок, в котором они продаются.

VIII. Операционные раунды (OR)

VIII.1 Общие сведения

- Во время операционного раунда действия делают не игроки, а компании.
- Порядок действий компании определяется исключительно ее директором.

VIII.2 Порядок хода в операционном раунде

Сначала каждая местная железная дорога выплачивает доход своему владельцу (будь то игрок или компания). Она выплачивает доход, даже если ее особое свойство уже было использовано.

Затем компании, которые стартовали и работают, ходят в порядке текущей цены на их акции. Первой начинает действовать компания с самой высокой ценой ее акций. Если несколько маркеров находятся на одной и той же позиции, компания с маркером сверху действует первой.

VIII.3 Порядок действий компании в операционном раунде

Ход компании состоит из следующих действий, которые выполняются в указанном порядке.

- Проложить путь (необязательно)
 - разместить 1 (или 2, в первый ход) желтых тайла путей ИЛИ
 - модернизировать тайл пути (ранее размещенный тайл или гекс Praha)
- Разместить маркеры станций, заплатив за них (необязательно)
- Запустить поезда, чтобы получить доход (обязательно)
- Подсчитать и получить доход (обязательно)
- Купить одну или несколько меньших компаний (необязательно)
- Купить поезда (необязательно, если это не требуется правилом VIII.10)

Кроме того, компания может покупать местные железные дороги у игроков, продавать их Банку или использовать специальные свойства местных железных дорог, которыми она владеет.

VIII.4 Прокладка пути

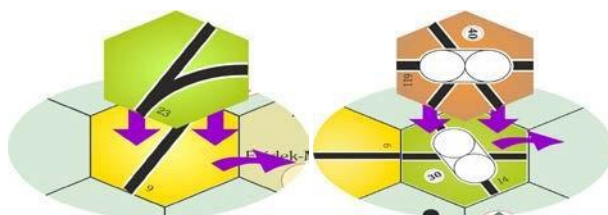
- Компания может размещать гексагональные тайлы путей на сетке поля для прокладки маршрутов, соединяющих разные места получения дохода (город, поселок или красный тайл). Желтые тайлы могут быть размещены на пустых гексах и в гексе E11 (Praha). Желтые тайлы не могут быть помещены в 3 желтые гексы OO, но зеленые могут помещаться на OO позже в игре.
- В свой первый ход компания может выложить 2 желтых тайла (или модернизировать 1 желтый). В любой следующий ход она может выложить только 1 желтый тайл (или модернизировать 1).
- Применяются следующие правила:
 - Первый тайл, размещаемый компанией, должен лечь на домашний гекс, если только она не начинает с Праги (уже напечатанный) или тайл уже был положен в этот гекс.
 - Укладка тайлов должна быть продолжением готового пути, соединенного со станцией компании, и не блокироваться станциями других компаний.
 - На поселок (черная точка) можно размещать лишь тайл с черной точкой.
 - На гекс с 2 поселками можно размещать лишь тайл с 2 черными точками и 2 путями, один из которых должен быть соединен с вашей станцией.
 - На город (белый круг) можно размещать лишь городской тайл (с белым кругом). На некоторых городах есть буква «Y». На эти гексы можно размещать лишь тайлы «Y», но их больше нигде нельзя размещать. На гексе города Праги можно размещать лишь тайл «P» и больше нигде.
 - На открытых гексах можно размещать лишь ровные пути без мест дохода.
 - Первый тайл, размещенный на гексе с горами, холмами или рекой, требует оплаты (цены есть на поле). Деньги отдает в банк компания.
 - Ни один тайл не может быть размещен таким образом, чтобы один или несколько путей уходили от края карты в место без отмеченного гекса.
 - Тайл пути может быть направлен на гекс с красными краями, даже если на этот гекс с красными краями нельзя положить красный тайл.
 - Тайл пути может не соединяться с путями соседнего тайла (и красного).
 - Если гекс на карте имеет начальные участки пути (оба они находятся в районе Праги), соединения должны быть сохранены любыми тайлами.
- Красные тайлы: только государственная железная дорога (крупная компания) может размещать свой красный домашний тайл на 1 из 2 напечатанных гексов с красными краями на карте (другой остается пустым). Это в дополнение к обычному размещению тайла. Получается, государственная железная дорога может размещать до 3 тайлов в первый ход.



VIII.5 Модернизация пути

Вместо размещения 1 или 2 желтых тайлов компания может модернизировать тайл, который ранее был размещен на поле, или напечатанный на карте гекс.

- Желтые тайлы модернизируются до зеленых.
- Зеленые тайлы модернизируются до коричневых.
- Коричневые тайлы модернизируются до серых.
- Зеленые тайлы становятся доступными после продажи или экспорта первого d-поезда.
- Коричневые тайлы становятся доступными после продажи или экспорта первого g-поезда.
- Серые тайлы становятся доступными после продажи или экспорта первого i-поезда.
- Тайлы с фиолетовой кромкой можно размещать только с помощью свойства местной железной дороги. Но они могут быть модернизированы тайлом без фиолетовой кромки любой компанией.



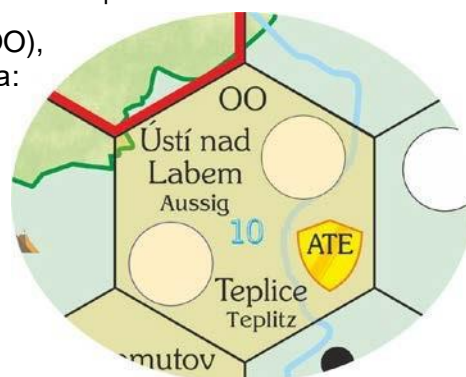
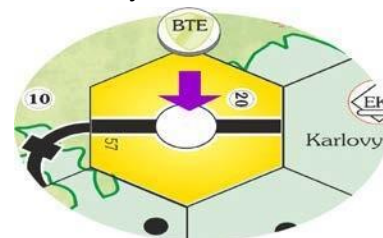
- Компания может модернизировать тайл только в том случае, если после этого он имеет путь, который соединен со станцией компании и не блокируется станциями других компаний. (Необязательно, чтобы какой-либо новый путь на тайле использовался компанией).
- Существующий путь не может быть изменен или прерван в результате модернизации тайла.
- Тайлы без мест дохода могут быть модернизированы только до тайлов тоже без мест дохода. Тайлы с местами дохода должны после модернизации сохранять все текущие места дохода. Эти места дохода должны быть того же типа и иметь те же соединения, что и до модернизации.
- В результате модернизации тайлов города могут появиться новые места для маркеров станций.
- Пока на городском тайле остается свободное место для маркера станции, любая компания может прокладывать маршрут через этот тайл с целью прокладки или модернизации тайла.
- Убранные модернизацией тайлы доступны для повторного использования далее по ходу игры.
- Первый тайл, помещенный в гекс желтого цвета ОО, должен быть зеленым. Это модернизация.
- Компания АТЕ, которая начинает на гексе ОО, может в свой первый ход разместить на своем домашнем гексе только зеленый тайл. Если это уже было сделано ранее, то можно разместить 2 желтых тайла или 1 модернизированный тайл, как и в любой другой компании.
- Модернизация тайлов не требует оплаты, независимо от типа местности.

VIII.6 Создание станций

Когда железная дорога помещает один из своих маркеров на белый круг городского тайла, этот маркер становится станцией для этой железной дороги. Станции служат для следующих целей:

- Каждый маршрут компании должен иметь одну из ее станций где-то на маршруте.
 - Через город, полностью занятый станциями, могут проезжать только компании, имеющие в нем одну из своих станций (другие же могут ехать до нее и/или от нее).
 - Компания может выложить тайл или разместить маркер станции, только если место размещения находится на маршруте, ведущем к одной из ее действующих станций.
- В начале своего первого хода компания должна разместить свою первую станцию на домашнем гексе. Первая станция бесплатна.
 - Во время следующих ходов в операционном раунде компания может поместить маркер на белом круге, чтобы создать станцию. Это может быть дополнение к размещению ее первой станции.
 - Цена 1-ой доп. станции компании 40 К. Каждая следующая 100 К.
 - Компания может разместить не более одной своей станции на каждом гексе.
 - Компания может поместить новую станцию (после первой домашней) только при наличии свободного соединения между локацией и одной из существующих станций компании. Соединение может быть любой длины, но оно не может допускать движение в обе стороны.
 - Если в городе есть база еще не работающей компании, другие компании могут строить станции только в том случае, если они оставляют хотя бы одно свободное место на тайле, чтобы еще не работающая компания могла разместить свою станцию.
 - Компании АТЕ начинает на гексе с двумя городами (тайл ОО), для нее применяются следующие дополнительные правила:

- Если тайл в гексе уже зеленый, но еще не коричневый, компания может выбрать, в каком из 2 городов разместить домашнюю станцию.
- Пока домашняя станция не размещена, другие компании не могут размещать станции в гексе.



VIII.7 Движение поездов

Каждый поезд компании 1 раз в операционном раунде может проехать для получения дохода.

- Маршрут должен иметь хотя бы 2 разные места дохода, соединенные между собой путями.
- Маршрут в любой своей точке должен иметь хотя бы 1 из станций действующей компании.
- Число мест дохода на маршруте поезда не может превышать радиус действия этого поезда.

Существуют следующие типы поездов:

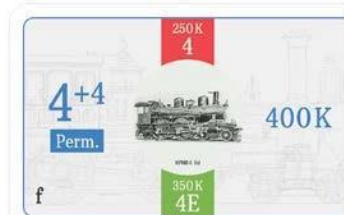
- **Обычные поезда** (малые для малых компаний, **красные**)

могут посещать столько мест дохода, какое число на карте. Фактическая длина пути не имеет значения. Вы не можете пропустить ни одно из мест дохода на своем маршруте.



- **Плюс-поезда** (средние для средних компаний, **синие**)

могут посещать число мест дохода по сумме чисел на карте, с ограничением, что максимальное число городов и красных тайлов на маршруте, равно первому из двух чисел на карте. Например, поезд 3+3 может посещать не более 6 мест дохода, не более 3 из которых могут быть городами или красными тайлами. Длина пути не имеет значения, и нельзя пропускать места получения дохода на своем маршруте.



- **Е-поезда** (большие для крупных компаний, **зеленые**)

могут посещать столько мест дохода, какое число на карте. Фактическая длина пути не имеет значения. На маршруте можно пропустить любое число поселков (только поселков!); пропущенные поселки не учитываются при подсчете дохода.



- Маршрут не может содержать одно и то же место дохода (включая красные тайлы) более одного раза, но может содержать самостоятельные города на одном тайле. Таким образом, разрешено иметь оба города на одном зеленом ОО-тайле, но не разрешено путешествовать из Праги в Прагу (в том числе на желтом или зеленом тайле, или если у Праги нет тайла).
- Красный тайл считается городом при подсчете числа мест получения дохода для поезда.
- Красный тайл обязательно должен быть на краю маршрута.
- Маршрут может начинаться и/или заканчиваться в городе, где у компании нет маркера станции и в котором вообще нет свободных мест для станций, но маршрут не может проходить через такой «заблокированный» город.
- Маршрут может проходить через город, который не блокирован станциями других компаний.
- Маршрут не может проходить по одному и тому же отрезку пути более одного раза (независимо от того, насколько маленьким может быть этот участок пути). Однако для маршрута разрешено использовать самостоятельные участки пути на одном и том же тайле.
- Поезд, заходя в город или поселок по одному участку пути, должен покинуть его по другому.
- Если компания имеет несколько поездов, их маршруты должны быть полностью разделены. Маршруты могут встречаться или пересекаться в местах получения дохода при условии, что они используют разные участки пути. Поэтому, перекресток, например, на зеленом тайле, может использоваться только одним поездом за ход, потому что два пути сливаются вместе.

VIII.8 Расчет дохода

Доход поезда - сумма значений дохода с каждого места дохода на его маршруте (не включая поселки, пропущенные E-поездом). Доход компании - это сумма дохода от всех ее поездов.

Значение дохода каждого города или поселка указывается на тайле или гексе. Красные тайлы имеют разные значения на разных этапах игры. Первое значение применяется к фазе a - c (желтые тайлы), второе значение применяется к фазе d - f (зеленые тайлы), третье значение применяется к фазам g и h (коричневые тайлы), а четвертое - к фазам i и j (серые тайлы). Доп.доход +50 дается компании, у которой маркер первой станции находится на красном тайле.

Заявленный доход должен быть максимальным доходом, который может быть найден любым игроком среди возможных маршрутов. Его можно обозначить маркером в таблице под полем.

Под полем игры находится таблица доходов, в которой маркером вы отмечаете свой общий доход (деленный на 10 и равный сумме, которую вы получите на акцию 10%).

	1	2	3	4	5	6	BN	8	9
0									
	16	17	18	ATE	20	21	22	23	24
49	50	OFE	52	53	54	SX	56	57	58
84	85	86	87	88	89	90	91	92	93

Директор компании берет доход из банка. На следующем этапе он решает, что делать с этим доходом.

Директор принимает единоличное решение, выплачивается ли доход компании полностью в виде дивидендов ее акционерам или полностью сохраняется в казне компании. Поскольку директор владеет самой большой долей в этой компании, он, конечно же, заинтересован в выплате дивидендов для увеличения своего личного состояния. Тем не менее, иногда компании нужны дополнительные деньги, чтобы прокладывать пути, размещать станции, совершать поглощения, покупать местные железные дороги у игроков или покупать новые поезда.



Примеры расчета дохода (при условии нахождения в коричневой фазе игры):

BCB запускает 2-поезд от F до H и зарабатывает 50 К (20 F + 30 H). Также запускает 3-поезд из H через L в M и зарабатывает 90 К (30 H + 20 L + коричневая 40 M).

BN запускает 3+3-поезд: GIJKLM и зарабатывает 170 К.

NWB запускает 4+4-поезд: ABC и зарабатывает только 50 К.

PR запускает 4E-поезд: MJHF и зарабатывает 190 К (E-поезд может не учитывать поселки в дальности своего действия).

Выплата дивидендов

- Когда компания выплачивает дивиденды, игроки получают долю дохода, соответствующую принадлежащим им акциям. Акции в банке приносят доход банку.
- Доход всегда округляется в пользу владельца. Пример: доход 110 К, владелец акции 25% получает 28 К. Игрок, имеет две акции 25% и получает 50% дохода 55 К. Игрок имеет 50%-ый сертификат директора и акцию 25% - берет 83 К.
- Если компания выплачивает выше 0, цена акций растет. Маркер на диаграмме перемещается на 1 клетку вправо, а для крупной компании - на 2. Если маркер уже в конце ряда – там и остается.
- Маркер, перемещаясь в занятую клетку, помещается под все находящиеся там маркеры.

Σ	25%	75%	Σ	25%	75%
50	13	38	160	40	120
60	15	45	170	43	128
70	18	53	180	45	135
80	20	60	190	48	143
90	23	68	200	50	150
100	25	75	210	53	158
110	28	83	220	55	165
120	30	90	230	58	173
130	33	98	240	60	180
140	35	105	250	63	188
150	38	113	260	65	195

Удержание дивидендов

- Директор может решить вместо выплаты дивидендов акционерам, направить всю выручку в казну своей компании. Если компания не выплачивает дивиденды или имеет нулевой доход, цена акций падает. Маркер на диаграмме акций перемещается на одну позицию влево. Если уже и так маркер находится в конце ряда, он там и остается.

VIII.9 Поглощение меньших компаний

- В операционном раунде после запуска поездов и перед покупкой новых компания может приобрести одну или несколько меньших компаний (оба директора должны согласиться на эту сделку). Если компания совершает несколько приобретений, сначала завершите одно.
- Все акции меньших компании на руках игрока, приносят компенсацию. Акции же в банке нет.
- Директор более крупной компании должен объявить цену за акцию меньшей компании, которая составляет от 50% до 150% от ее фактической цены акций включительно. Если директор меньшей компании соглашается на такую сделку, то приобретение разрешено.
- Объявленная цена за акцию выплачивается каждому акционеру меньшей компании наличными из казны более крупной компании. Если денег в казне крупной компании мало, сделка запрещается (деньги из казны меньшей компании не допускаются для этой цели).
- Более крупная компания получает от меньшей компании: всю казну, все местные железные дороги и все не выставленные маркеры станций. Эти маркеры могут использоваться в качестве дополнительных маркеров станций по цене 100 К. Станции на карте остаются и теперь принадлежат более крупной компании. (Исключение: если обе компании имели маркеры станций на одном и том же гексе, один из них должен быть убран с карты и возвращен на Устав компании; Позже он может быть размещен за 100 К в соответствии с обычными правилами размещения станций). Поместите устав меньшей компании под уставом более крупной, чтобы показать, что две компании теперь составляют единое целое.
- Поезда меньшей компании могут быть приняты или списаны по собственному желанию.
- Любой поезд или поезда, которые были приняты, можно превратить в больший поезд поворотом той же самой карты. Компания выплачивает банку разницу между ценой старого и нового поезда. Если цена нового поезда равна или ниже старого, компенсация не дается.
- Добровольное списание поезда и замена на больший, может быть только при поглощении.
- Маркер цены акций меньшей компании убирается с диаграммы цен акций. После выплаты компенсации все акции меньшей компании убираются из игры.

Примечание: в отличие от некоторых других игр 18xx, в этой нет необходимости отслеживать какую-либо связь между компанией-покупателем и компанией-приобретателем.

VIII.10 Покупка поездов

Каждая компания должна в конце своего операционного хода иметь поезд, которым она могла бы управлять (малые компании - красный поезд, средние - синий, крупные компании - зеленый поезд). Это требование сохраняется, даже если у компании в настоящее время нет маршрута для запуска.

Покупка поездов всегда происходит в конце хода компании, поэтому поезд никогда не может быть применен в ходе, когда куплен. Покупка поезда может вызвать смену фаз (см. «Изменение фаз»).

Применяются следующие правила:

- Существует максимальное количество поездов, которыми может владеть любая компания («лимит поездов»). Это зависит от текущего этапа игры и размера компании.
- Компания, которая уже владеет максимальным количеством поездов, не может покупать новый поезд, даже если в результате этой покупки некоторые из ее поездов будут списаны, и компания будет находиться в пределах разрешенного лимита поездов.
- Единственное исключение - это редкие обстоятельства, когда изменение Фазы оставляет компанию с предельным числом поездов и только с поездами, которые компания не может запустить. Компания должна купить поезд, которым она сможет управлять, а затем вернуть один свой поезд в банк (общий запас поездов) без какой-либо компенсации.
- Новые поезда покупаются в банке по цене, указанной на карте поезда.
- Новые поезда нужно покупать в порядке возрастания их номеров.
- Компании также могут покупать поезда у других компаний, если оба директора согласны на это, но только после продажи первого b-поезда. Цена договорная, но должна быть объявлена публично. Цена покупки должна быть не менее 1 К.
- Покупка поездов у другой компании всегда происходит в ход покупающей компании. Компания может покупать поезда лишь в свой ход, а вот продавать их в свой ход не может.
- Поезда никогда не могут быть проданы обратно в банк.
- Поезда нельзя списывать добровольно. Утилизация происходит только при смене фазы. (Исключение: Правило VIII.9 Поглощение малой компании).
- Компания может владеть поездами малого размера (например, с намерением продать их другой компании). Тем не менее, каждая компания должна владеть поездом, который она может запускать для получения дохода (даже если сейчас у нее нет для этого маршрута).

VIII.11 Экстренное финансирование

- Если компания вынуждена купить поезд, но у нее мало денег - она должна взять экстренное финансирование: директор восполняет дефицит личными деньгами и/или за счет займа.
- Если доступны разные поезда, директор выбирает, какой из них купить.
- Поезд можно купить только в банке, но не у другой компании.
- Директор не имеет права покупать для компании следующий поезд на свои личные деньги или вкладывать в компанию больше денег, чем необходимо для этого поезда. После покупки поезда у компании не должно остаться денег.
- Если у директора недостаточно личных денежных средств, чтобы восполнить дефицит, он должен занять разницу в банке. Дополнительный разовый штраф взимается в размере 100% от суммы займа, и этот займ вычитается из денежного состояния игрока в конце игры. Займ не возвращается банку. После единовременного списания проценты не начисляются.
- Ни один игрок, имеющий долг, не может покупать акции в следующем фондовом раунде, пока долг (не штраф) не будет полностью выплачен. Оплата может быть произведена в любое время фондового раунда, и если игрок хочет купить акции, нужно оплатить весь долг.
- Неоплаченный долг (со штрафом) вычитаются из денежного состояния игрока в конце игры.

Важно: в отличие от некоторых других игр 18xx, директор компании, взявшей экстренное финансирование, не может продавать акции, чтобы добрать деньги для покрытия дефицита.

VIII.12 Изменение фаз

Новая фаза инициируется покупкой поезда нового типа или его экспортом за границу (VIII.13):

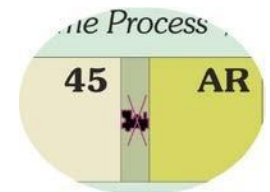
- **Фаза а** (в начале первого операционного раунда)
 - Доступны желтые тайлы
 - Лимит поездов компаний 3
- **Фаза b** (с продажей первого b-поезда)
 - Доступны акции средних компаний
 - Разрешена покупка местных железных дорог и поездов у других компаний
- **Фаза с** (с продажей первого с-поезда)
 - Без изменений
- **Фаза d** (с продажей первого d-поезда)
 - Доступны зеленые тайлы
 - Доступны акции крупных компаний
 - Используется зеленый цвет дохода на красных тайлах
- **Фаза e** (с продажей первого e-поезда)
 - Если продан 4-поезд (на этом или более позднем этапе) - списать все 2-поезда
 - Лимит поездов для малых компаний снижен до 2
- **Фаза f** (с продажей первого f-поезда)
 - Если продан 4+4-поезд (на этом или более позднем этапе) - списать все 2+2-поезда
 - Лимит поездов для средних компаний снижен до 2
- **Фаза g** (с продажей первого g-поезда)
 - Доступны коричневые тайлы
 - Используется коричневый цвет дохода на красных тайлах
 - Если продан 5-поезд (на этом или более позднем этапе) - списать все 3-поезда и 2-поезда
- **Фаза h** (с продажей первого h-поезда)
 - Если продан 5+5-поезд (на этом или более позднем этапе) - списать все 3+3-поезда и 2+2
 - Лимит поездов для малых компаний снижен до 1
- **Фаза i** (с продажей первого i-поезда)
 - Доступны серые тайлы
 - Используется серый цвет дохода на красных тайлах
 - Если продан 6E-поезд (на этом или более позднем этапе) - списать все 3E-поезда
 - Лимит поездов для средних компаний снижен до 1
- **Фаза j** (с продажей первого j-поезда)
 - Если продан 8E-поезд (на этом или более позднем этапе) - списать все 4E-поезда и 3E
 - Лимит поездов для крупных компаний снижен до 2

Утилизация поездов (списание)

- При покупке поезда списываются поезда одного типа. Красные поезда списывают красные.
*Пример: Если e-поезд приобретается как 4-поезд - списываются 2-поезда.
Если же e-поезд покупается как 3+3-поезд или 3E-поезд - ни один поезд не списывается.*
- Когда поезд экспортируется за границу в конце набора операционных раундов, с ним обращаются так, как если бы поезд каждого типа с этой карты был экспортирован.
Пример: Если h-поезд экспортируется за границу - сбросьте все поезда, которые были бы списаны при продаже красного 5-поезда, синего 5+5-поезда и зеленого 5E-поезда.
- Поезда, которые превышают лимит из-за изменения фазы, должны быть возвращены без компенсации в банк (в общий запас поездов). Они доступны для покупки любой компанией.

VIII.13 Экспорт поезда

В конце набора операционных раундов карта поезда, находящаяся на вершине стопки карт в банке, убирается из игры (экспортируется за границу). На треке игрового процесса это обозначается перечеркнутым локомотивом.



IX. Изменение цен на акции

IX.1 Общие сведения

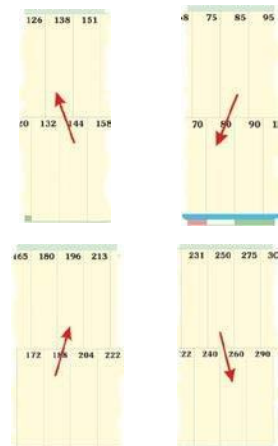
Цена акций компании указывается на диаграмме цен акций.

IX.2 В операционном раунде

- Если акционерам выплачиваются дивиденды, цена акций растет путем перемещения на 1 клетку вправо для малой/средней компании и на 2 позиции вправо для крупной компании. Если маркер уже находится у правого края своего ряда - он больше не перемещается.
- Если дивиденды не выплачиваются (компания удерживает прибыль или у нее нет поезда), цена акций снижается путем перемещения маркера на 1 клетку влево для любой компании. Если маркер уже находится у левого края своего ряда - он больше не перемещается.

IX.3 В фондовом раунде

- Если акции продаются, цена этих акций падает на 1 клетку, независимо от того, сколько акций было продано, маркер смещается на 1 позицию по диагонали вниз и влево или вверх и влево. Если маркер цены находится в клетке «40» - он не перемещается.
- Если в конце фондового раунда все доступные акции компании находятся в руках игроков, цена акций перемещается на 1 клетку по диагонали вверх и вправо или вниз и вправо. Если маркер цены находится в клетке «370» - он не перемещается.

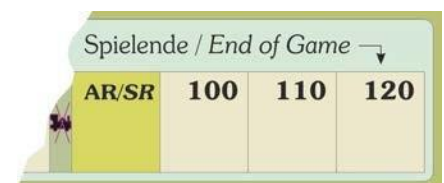


Следующее правило применяется для всех перемещений: маркер, который перемещается на уже занятую другими маркерами клетку, помещается снизу этих маркеров.

X. Конец игры

X.1 Общие сведения

- Когда маркер игрового процесса достигает последней клетки графика (120), играется последний операционный раунд. После этого игра завершается.



X.2 Финальный подсчет

- Активы компании в виде поездов и капитала не имеют значения при окончательной оценке.
- Местные железные дороги, находящиеся в руках игроков, соответствуют их текущей цене (120).
В дополнение к этому все игроки:
 - подсчитывают свои личные деньги
 - складывают текущую стоимость своих акций
 - вычитают неоплаченные долги со штрафами за них
- Игрок с наибольшим числом личных денег побеждает в игре!

Обучающая игра 18CZ для новичков

Обучающая 18CZ использует обычные правила эксплуатации железных дорог, что и обычная 18CZ, но исключает фондовый рынок и использует меньше компаний. Для новичков она займет 60-90 минут.

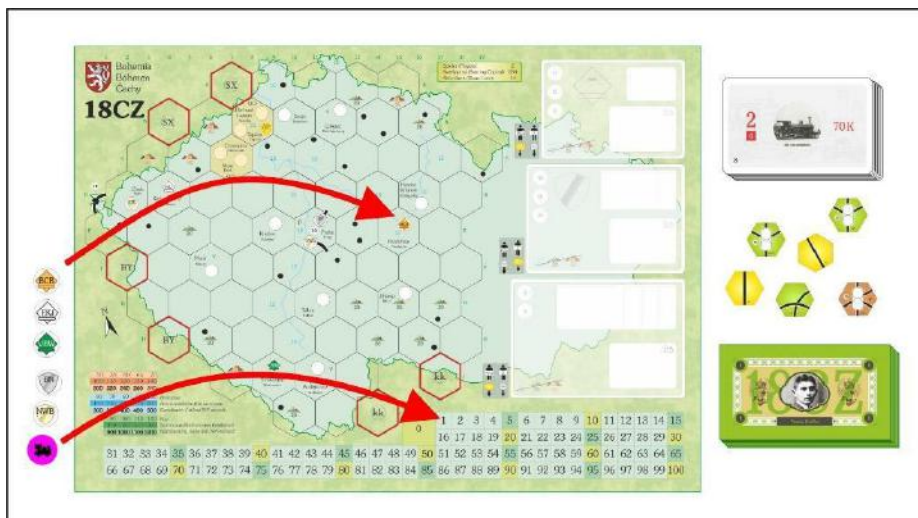
Раскладка игры

Уберите красные тайлы, серые тайлы Р и с фиолетовой кромкой.

Соберите стопку карт поездов по таблице. Пример: 5 игроков - пять 3-поездов. Берите с- и d- поезда.

Сложите а-поезда (=2-поезда), с-поезда (=3-поезда), е-поезда (=4-поезда), г-поезда (=5-поезда)

Поместите маркер раундов на деление 1 в таблицу под полем.



Для каждой из 5 компаний поместите 1 станцию в ее домашний гекс (даже если игроков меньше):

Число игроков	Стартовый капитал	Число поездов Тип 2 / 3 / 4 / 5	Активные компании
2	150	3 – 2 – 1 – 1	BCB, EKJ
3	150	4 – 3 – 2 – 1	BCB, EKJ, VBW
4	130	5 – 4 – 3 – 1	BCB, EKJ, VBW, BN
5	130	6 – 5 – 4 – 1	BCB, EKJ, VBW, BN, NWB

Перетасуйте Уставы компаний и раздайте по одному каждому игроку. Вы играете компанией, устав которой вам достался. Пример: на 3 игрока раздайте уставы BCB, EKJ и VBW.

	Компания	Кратко	Домашний гекс
1	Böhmische Commercialbahn	BCB	Pardubice (E15))
2	Eisenbahn Karlsbad-Johanngeorgenstadt	EKJ	Karlovy Vary (D4)
3	Vereinigte Böhmerwaldbahnen	VBW	Strakonice (I9)
4	Böhmische Nordbahn	BN	Praha (E 11)
5	Österreichische Nordwestbahn	NWB	Praha (E 11)

Для каждой выпавшей компании поместите 1 станцию на ее устав в область 40 К и 1 в 100 К. Другие уставы и станции в игре не используются.

Ход и Фазы игры

Игроки по очереди управляют компаниями. Порядок хода указан в таблице: BCB - EKJ – VBW - BN - NWB. Если компания не используется в игре, просто переходите к следующей компании. В свой ход вы можете: Выложить или модернизировать тайл, строить станции, запускать поезда и получать \$, покупать поезда.

Фаза 1 - стартует в начале игры. Тайлы для игры: только желтые. Каждой компании может принадлежать до 4 поездов (типа 2).

Фаза 2 - стартует, если куплены все 2-поезда и первый 3-поезд. Тайлы для игры: желтые и зеленые. Каждой компании может принадлежать до 4 поездов (типа 2 и 3).

Фаза 3 - стартует, если куплены все 3-поезда и первый 4-поезд. Тайлы для игры: желтые и зеленые. Каждой компании может принадлежать не более 3 поездов. Все 2-поезда списываются.

Фаза 4 - стартует, если куплены все 4-поезда и первый 5-поезд. Тайлы: желтые/зеленые/коричневые. Каждой компании может принадлежать не более 2 поездов.

Важно: если компания вышла за лимит поездов, нужно убрать 1 поезд (позже можно выкупить его).

Конец игры

Игра заканчивается после 10 раундов или если у компании нет поезда и нет денег на его покупку. После этого играйте до хода BCB и объявляйте победителем владельца самой богатой компании.

XI. Варианты

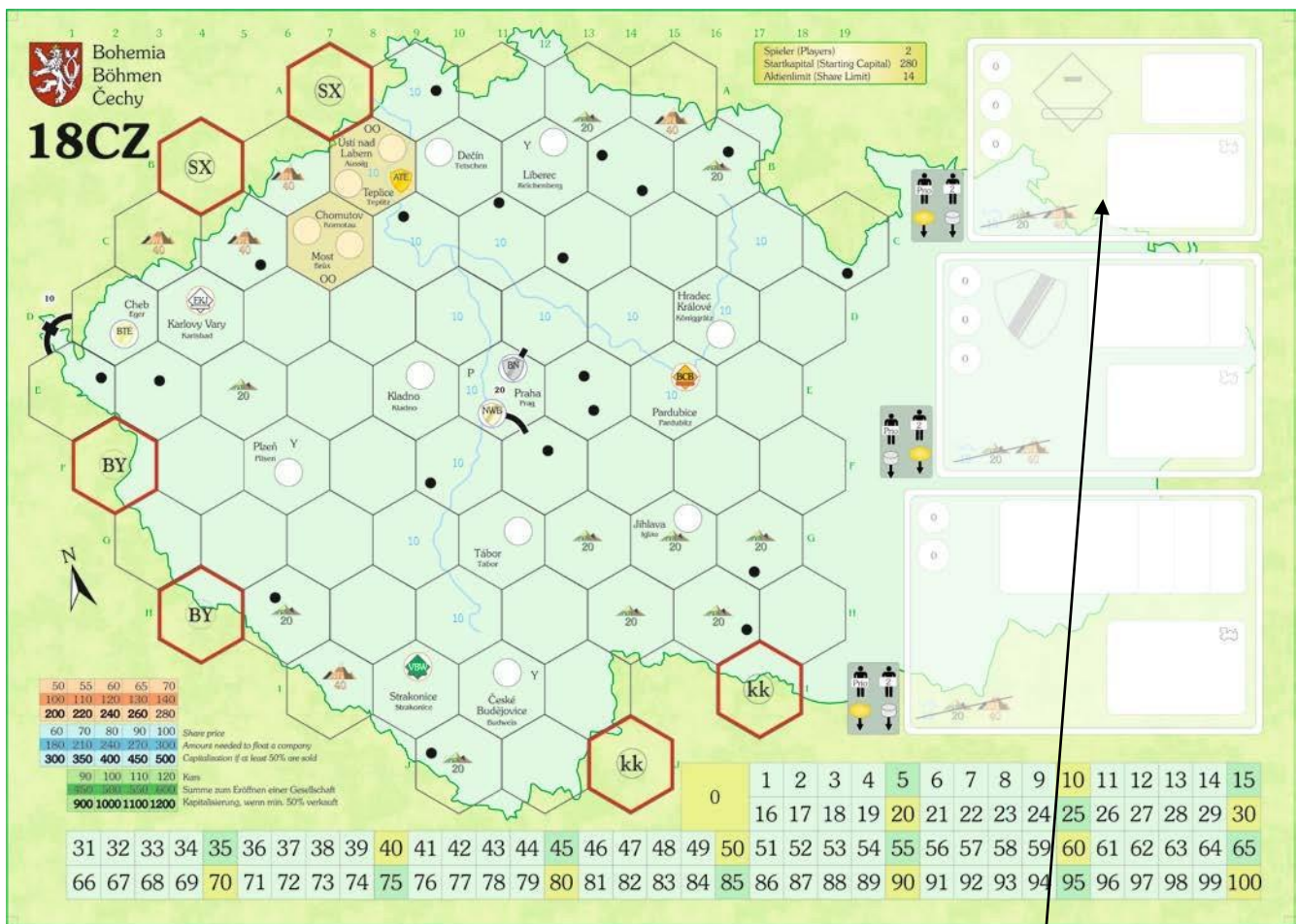
XI.1 Вариант «Bohemia» (2 игрока)

Используйте карту “Богемия” (обратная сторона обычной карты). Этот вариант предназначен только для 2 игроков. Действуют правила 18CZ, за исключением следующих исключений:

Игроки начинают с 280 К. Лимит сертификатов 14. Уберите 5 компаний: OFE, MW, KFN, PR, Ug. В игре 9 местных железных дорог, 3 каждого размера. Поместите их в 3 ряда сверху планшета.

Третий игрок по имени Вацлав

Вацлав играет 3 компаниями: малой, средней и крупной; их уставы напечатаны справа на поле.



- Перед игрой Вацлав берет сертификат директора случайной малой компании. Положите его в напечатанное место на поле. Эта компания берет с вершины стопки карт поездов тот тип поезда, который сможет запустить и начинает работать в операционном раунде.
- В момент покупки или экспорта первого b-поезда Вацлав получает на поле 60% акций случайной средней компании. Компания сразу же берет следующий доступный поезд, который сможет запустить и начинает работать в следующем операционном раунде.
- В момент покупки или экспорта первого d-поезда Вацлав получает на поле 50% акций случайной крупной компании. Компания сразу же берет следующий доступный поезд, который сможет запустить и начинает работать в следующем операционном раунде. Компании Вацлава начинают с минимальной цены акций (50/60/90). У них нет казны.

Порядок действий компании Вацлава в операционном раунде

- Прокладка пути: первый игрок принимает решение за малую и крупную компании, как построить путь. За среднюю компанию решает другой игрок. За местность платы нет.
- Создание станций: первый игрок решает за среднюю компанию, размещает ли и где она станции. Другой игрок решает за малую, крупную компании. Станции бесплатны.
- Запуск поездов: компании запускают свои поезда по максимуму и всегда платят дивиденды. Изменения стоимости акций рассматриваются как в обычной игре.
- Покупка поездов: компании не покупают поезда в порядке их хода. Вместо шага «Экспорт поезда», работающие компании Вацлава бесплатно получают следующий доступный поезд (в порядке от малого к большому). Старый поезд уходит из игры. У компаний Вацлава всегда имеется в наличии на уставе только 1 поезд.

Игроки могут владеть до 70% крупной компании.

Примечание: как и в обычной игре, игрок с наименьшим числом денег получает карту порядка хода с меньшим номером после предварительного раунда. После всех остальных фондовых раундов игрок с наибольшим числом денег получает карту порядка хода с меньшим номером.

XI.2 Вариант «Moravia-Silesia» (2–3 игрока)

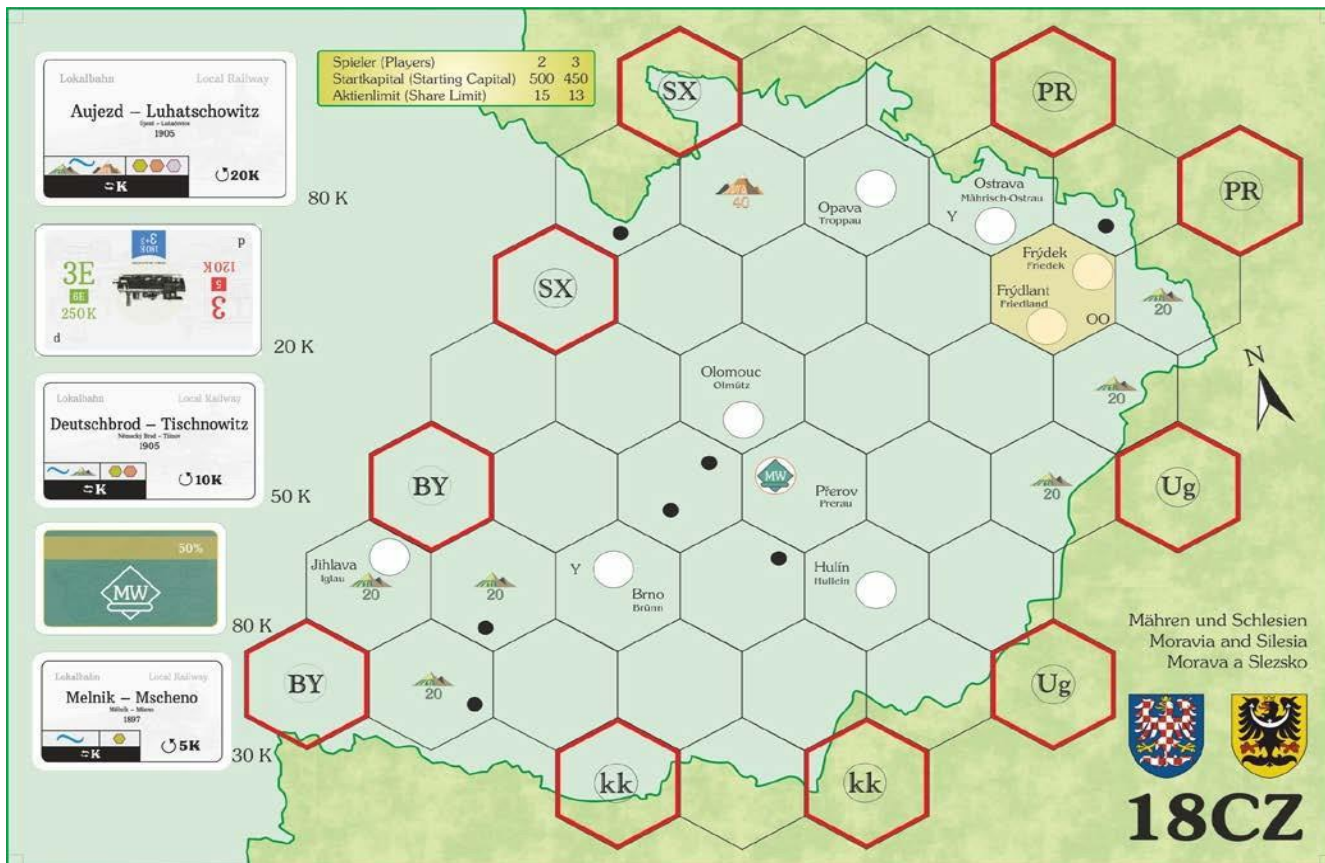
Играйте на карте “Моравия-Силезия”. Действуют все правила 18CZ, за исключением следующих:

Число игроков	Стартовый капитал	Лимит сертификатов
2	500 К	15
3	450 К	13

- Доступно 5 крупных компаний. 2 игрока: случайно уберите 1 из 5 крупных компаний.
- У каждой компании есть домашняя станция и 2 дополнительные (за 40 К и 100 К).
- Игроки могут владеть до 70% компании.
- Доступно 5 типов поездов: 3 красных (2, 3, 4) и 2 синих (4+4, 5+5):

Поезд	Цена	Игроки		Тайлы	Описание
		2 игрока	3 игрока		
a+b	2	70	5	6	Лимит поездов: 4
d	3	120	4	5	Разрешена покупка поездов у других компаний. Компании могут покупать себе местные ж/д.
e	4	250	3	3	Списываются все 2-поезда
g	4+4	400	2	3	Местные закрываются Лимит поездов: 3
j	5+5	500	∞	∞	Списываются все 3-поезда Лимит поездов: 2

- Поезда 4+4/5+5 добавляют бонусы красных тайлов (максимум 2 на поезд), другие - нет.
- Только отмеченные красным цены акций (50-70) доступны в роли стартовых цен.
- При выплате дивидендов цена акции повышается только на 1 позицию.



Частные бумаги:

- Владелец 3E-поезда может в любое время работы своей компании, передать его компании. 3E-поезд не учитывается при подсчете лимита поездов. Он может использовать те же пути, что и другие поезда этой компании. Он добавляет любой красный бонус за пределами поля. Он может пропускать города. Доход с этого поезда добавляется к выручке с других поездов. После запуска 3E-поезд убирается. Это не соответствует обязательству владеть поездом.
- В этом варианте MW функционирует как местная компания. Ее владелец размещает маркер станции на домашний гекс. Это единственная станция MW. В начале каждого OR, когда все местные компании платят дивиденды - MW может построить или модернизировать тайл на домашнем гексе. Она выплачивает владельцу доход в размере стоимости домашнего тайла. (Пример: если зеленый тайл на домашнем гексе MW - владелец получает дивиденды 30 K). Она может быть продана компании по цене от 1 K до фактической цены акций местных ж/д. Затем Mährische Westbahn закрывается, а маркер остается у компании как дополнительный.
- 3 местные железные дороги работают так же, как и в обычной игре 18CZ.

Предварительный раунд:

- Разместите 5 местных компаний в заранее напечатанные места на игровом поле (карте).
- В свой ход игрок выбирает одну из местных железнодорожных компаний и начинает аукцион. Минимальная ставка указана на поле. Игрок, выставяющий компанию на аукционе, делает первую ставку, которая должна быть не меньше минимальной ставки компании, или пасует. Остальные игроки в порядке хода по очереди делают свои ставки или пасуют, пока никто не предложит дать больше. Победитель платит банку заявленную сумму, следующая местная железнодорожная компания идет на аукцион.
- Первый игрок первым начинает аукцион. Любая ставка должна быть выше хотя бы на 5 K.
- Если все местные компании были проданы на аукционе или больше никто не хочет покупать оставшиеся местные компании, предварительный раунд завершается. Оставшиеся местные компании уходят из игры. Игра продолжается первым фондовым раундом.
- Переместите маркер раунда в поле «AR/SR» слева от поля «50» на треке игрового процесса:



XII. Приложение

XII.1 Малые местные железные дороги:

Местная ж/д	Местный маршрут	Дата
Plan - Tachau	<i>Planá – Tachov</i>	January 16 th , 1895
Melnik – Mscheno	<i>Mělník – Mšeno</i>	June 22 nd , 1897
Zwittau – Politschka	<i>Svitavy – Polička</i>	October 16 th , 1897
Wolframs – Teltsch	<i>Kostelec – Telč</i>	August 13 th , 1898
Strakonice – Blatna – Bresnitz	<i>Strakonice – Blatná – Březnice</i>	June 11 th , 1899
Martinitz – Rochlitz	<i>Martinice v Krkonoších – Rokytnice</i>	December 7 th , 1899

XII.2 Средние местные железные дороги:

Местная ж/д	Местный маршрут	Дата
Raudnitz – Kmetnowes	<i>Roudnice – Kmetiněves</i>	November 2 nd , 1900
Schweißing – Hayd	<i>Svojšín – Bor</i>	September 20 th , 1903
Deutschbrod – Tischnowitz	<i>Německý Brod – Tišnov</i>	June 23 rd , 1905
Troppau – Grätz	<i>Opava – Hradec nad Moravicí</i>	June 28 th , 1905
Hannsdorf – Mährisch Altstadt	<i>Hanušovice – Staré Město</i>	October 4 th , 1905
Friedland - Bila	<i>Frýdlant – Bílá</i>	August 16 th , 1908

XII.3 Крупные местные железные дороги:

Местная ж/д	Местный маршрут	Дата
Aujezd – Luhatschowitz	<i>Ujezd – Luhačovice</i>	October 12 th , 1905
Neuhaus – Wobratain	<i>Jindřichův Hradec – Obrataň</i>	December 24 th , 1906
Opočno – Dobruschka	<i>Opočno – Dobruška</i>	November 1 st , 1908
Wekelsdorf – Parschnitz – Trautenau	<i>Teplice – Poříčí – Trutnov</i>	September 24 th , 1908
Nezamislitz – Morkowitz	<i>Nezamyslice – Morkovice</i>	November 30 th , 1909
Taus – Tachau	<i>Domažlice – Tachov</i>	August 1 st , 1910

XII.4 Местные железные дороги

Местные ж/д:	малые	средние	крупные
#	6	6	6
Доход	5	10	20
Игнорировать цену тайла на местности	река	река / холм	река / холм / гора
Дополнительный тайл с фиолетовой кромкой	зеленый	зеленый / коричневый	зеленый / коричневый / серый
	Может быть продана по текущей цене акций		

XII.5 Малые компании (региональные железные дороги):

Название	Кратко	Домашний гекс		Символ	Станции
Eisenbahn Karlsbad – Johanngeorgenstadt	EKJ	Karlovy Vary	D 4		3
Ostrau-Friedlander Eisenbahn	OFE	Ostrava	C 25		3
Böhmische Commercialbahn	BCB	Pardubice	E 15		3
Mährische Westbahn	MW	Prerov	F 22		3
Vereinigte Böhmerwaldbahnen	VBW	Strakonice	I 9		3

XII.6 Средние компании (основные железные дороги):

Название	Кратко	Домашний гекс		Символ	Станции
Böhmische Nordbahn	BN	Praha	E 11		3
Österreichische Nordwestbahn	NWB	Praha	E 11		3
Aussig-Teplitzer Eisenbahn	ATE	Teplice	B 8		3
Buschtehrader Eisenbahn	BTE	Cheb	D 2		3
Kaiser Ferdinands-Nordbahn	KFN	Brno	G 19		3

XII.7 Крупные компании (государственные железные дороги):

Название	Кратко	Домашний гекс		Символ	Станции
Sächsische Eisenbahn	Sx	Dresden	A 7 / B 4		2
Preußische Eisenbahn	Pr	Berlin	B 18 / A 21		2
Bayrische Staatsbahn	By	München	F2 / H4		2
kk Staatsbahn	kk	Wien	J 14 / I 17		2
Ungarische Staatsbahn	Ug	Budapest	I 23 / G 27		2

XII.8 Стартовый капитал и Лимит сертификатов

Число игроков	2*	3	4	5	6
Стартовый капитал	280	380	300	250	210
Лимит сертификатов	14	14	12	10	9

* вариант игры Bohemia

ХИ.9 Фазы игры

Тип поезда				Цены	Цены	Цены	#	Тайлы	Лимит поездов	Списание поездов + компании
a	2			70			5		3 / - / -	Начало игры
b	2	2+2		70	80		4		3 / 3 / -	Средние компании; купить местные ж/д и поезда у игрока
c	3	2+2		120	80		4		3 / 3 / -	
d	3	3+3	3E	120	180	250	4		3 / 3 / 3	Крупные компании
e	4	3+3	3E	250	180	250	4		2 / 3 / 3	куплен 4-поезд убрать все 2
f	4	4+4	4E	250	400	350	4		2 / 2 / 3	куплен 4+4 убрать все 2+2
g	5	4+4	4E	350	400	350	4		2 / 2 / 3	куплен 5-поезд убрать все 3 и 2
h	5	5+5	5E	350	500	700	2		1 / 2 / 3	куплен 5+5 убрать 3+3 и 2+2
i	5	5+5	6E	350	500	800	2		1 / 1 / 3	куплен 6E-поезд убрать все 3E
j	5	5+5	8E	350	500	1000	x		1 / 1 / 2	куплен 8E-поезд списать 4E и 3E

Выплата дивидендов

Σ	25%	75%	Σ	25%	75%
50	13	38	160	40	120
60	15	45	170	43	128
70	18	53	180	45	135
80	20	60	190	48	143
90	23	68	200	50	150
100	25	75	210	53	158
110	28	83	220	55	165
120	30	90	230	58	173
130	33	98	240	60	180
140	35	105	250	63	188
150	38	113	260	65	195

Капитализация компании

50	55	60	65	70
100	110	120	130	140
200	220	240	260	280
60	70	80	90	100
180	210	240	270	300
300	350	400	450	500
90	100	110	120	
450	500	550	600	
900	1000	1100	1200	

© Leonhard Orgler Март 2017
 www.lonny.at
 Leonhard.Orgler@gmail.com

Автор: Leonhard Orgler
 Производство: Fox in the Box
 Дизайн: David Hanáček, Petr Štich, Leonhard Orgler
 Перевод на русский язык: Юрий / Miltolab (instagram.com/Sam_Bounce)



Благодарность: David Hanáček, Ronald Novicky, Eric Brosius, Sascha Kreindl, Steve Thomas, Andreas Trieb, Richard Rühl, Uwe Gemming, Adam Romoth, Franz Hrdlicka, Kaweh Kristof, Beda Wiegelmann, Thomas Kranewitter, Matthias Mahr. В память о Helmut Jagsch.