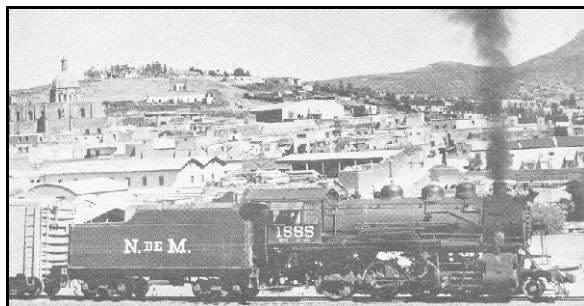


18MEX

The Railroads Come to Mexico
Железные Дороги Приходят в Мексику



Правила и Примечания Разработчика (Версия 1.63, 17 Августа 2005)

Авторское право © 2001-2005, Mark Derrick и John David Galt

Оглавление

1. Введение	2	4. Операционный Раунд (продолжение)	
1.1. Раунды и Ходы.....	2	4.3.4.2. Вынужденная Покупка Поезда.....	10
1.2. Фазы Игры.....	2	4.3.5. Покупка Частных Компаний.....	11
1.3. Компании.....	2	4.4. Общие Операционные Шаги Малых и	
1.3.1. Частные Компании.....	2	Крупных Компаний.....	11
1.3.2. Крупные Компании.....	2	4.4.1. Размещение Тайлов.....	11
1.3.3. Малые Компании.....	3	4.4.2. Составление Маршрута Поездов.....	12
1.4. Банк и Открытый Рынок.....	3	4.4.2.1. Расчет Прибыли.....	12
1.5. Таблица Акций и Отображение Номинала.....	3	5. Исторические События	12
2. Начало Игры	4	5.1. Ограничение на Покупку NdM.....	13
3. Фондовый Раунд	4	5.2. Фаза 3½: Закрытие Малых Компаний.....	13
3.1. Фондовые Ходы Пока Остаются Не проданными		5.3. Слияние NdM.....	13
Частные или Малые Компании.....	4	6. Конец Игры	14
3.1.1. Процедура Аукциона за Частные или Малые		6.1. Определение Победителя.....	14
Компании.....	4	7. Прочее	14
3.1.2. Скидка Первой Компании и Принудительная		8. Дополнительные Правила	15
Покупка.....	5	9. Игровые Подсказки	15
3.2. Обычные Фондовые Ходы.....	5	10. Разъяснения Правил, Вопросы по Игре	15
3.3. Лимит Владения и Ограничения на Покупку.....	6	Таблица I. Фазы Игры.....	16
3.4. Запуск Крупной Компании.....	7	Таблица II. Начальные Денежных Средства Игроков и	
3.5. Смена Президента.....	7	Лимит Сертификатов.....	16
3.6. Конец Фондового Раунда.....	7	Таблица III. Частные и Малые Компании.....	17
4. Операционный Раунд	8	Таблица IV. Тайлы и Улучшения.....	18
4.1. Действия Частной Компании.....	8	Приложение 1. Сравнение с Другими Играм 18xx	
4.2. Действия Малой Компании.....	8	(Вопросы и Ответы).....	19
4.3. Действия Крупной Компании.....	8	Приложение 2. Примеры Игры.....	20
4.3.1. Почтовый Контракт.....	8	Приложение 3. Исторические Заметки.....	21
4.3.2. Размещение Жетона Станции.....	9	Приложение 4. Руководство по Произношению	
4.3.3. Выплата Дивидендов или Удержание.....	9	Локаций в 18MEX.....	22
4.3.4. Покупка Поездов.....	9	Приложение 5. Избранные Источники и Авторы.....	23
4.3.4.1. Устаревание Поездов.....	10	Приложение 6. 18MEX Бланк Подсчета.....	24

1. Введение

18MEX — игра о манипуляциях с железными дорогами и рынком акций, основанная на игровой системе 1829, созданной Фрэнсисом Трешамом. Каждый игрок берет на себя роль инвестора, а цель игры состоит в том, чтобы в конце получить как можно больше денег. 18MEX рассчитана на 3-5 игроков.

Игроки, знакомые с другими играми 18xx, могут сразу перейти к Приложению 1, в котором обобщаются различия между 18MEX и несколькими более известными играми 18xx.

1.1. Раунды и Ходы

Игра состоит из двух типов раундов: Фондовых Раундов и Операционных Раундов.

В Фондовом Раунде игроки покупают и продают акции компаний. Игроки совершают ходы по очереди, по часовой стрелке вокруг стола, при этом каждому игроку обычно предоставляется несколько ходов. Раунд заканчивается, когда все игроки последовательно спасуют.

В Операционном Раунде действуют компании. Каждая компания получает один ход.

В начале игры просто чередуются два типа раундов. В более поздних фазах будет два или три операционных раунда после каждого фондового раунда. Ходы игроков во время Фондовых Раундов называются фондовыми ходами. Ходы компаний во время Операционного Раунда называются операционными ходами.

1.2. Фазы Игры

Игра разделена на фазы. (Последовательность фаз происходит параллельно с последовательностью ходов. Изменение фазы не завершает раунд или ход, в котором оно происходит.)

Когда игра начинается, это Фаза I. Каждый раз, когда покупается первый поезд нового типа, начинается новая фаза; номер фазы совпадает с номером поезда. (Есть также две фазы, которые начинаются с покупки поездов, которые не являются первыми в своем роде.) Каждая смена фазы изменяет некоторые правила игры.

В Таблице I перечислены все типы поездов, фазы и их эффекты. (Все таблицы приведены в конце книги правил.)

1.3. Компании

В игре есть три типа компаний, в которые игроки могут инвестировать: Частные, Малые и Крупные Компании.

1.3.1. Частные Компании

Частная компания находится в полной собственности и, таким образом, представлена в игре одним сертификатом акции. Когда действует частная компания, банк просто выплачивает фиксированный дивиденд ее владельцу.

Частной компанией может владеть либо игрок, либо крупная компания.

Частные компании не могут иметь собственных денег или имущества. Они не отображаются на карте, не строят пути и не составляют маршруты для поездов. У одной частной компании также есть особая способность, которую можно использовать, если крупная компания владеет частной компанией. (Эта способность может быть использована только во время операционного хода крупной компании, но не во время операционного хода частной компании.) Подробности см. в Таблице III.

1.3.2. Крупные Компании

Крупная компания представлена девятью или десятью сертификатами, представляющими акции компании, каждый из которых может принадлежать игроку или банку. (У каждой крупной компании есть один 20% президентский сертификат и восемь 10% сертификатов, за исключением National Railways of Mexico (NdM), у которой есть один 20% президентский сертификат, семь 10% сертификатов и два 5% сертификата.). Ни одна компания любого вида не может владеть акциями крупной компании.

Во многих отношениях крупная компания похожа на современную публичную компанию. У нее есть свое имущество (деньги, поезда, жетоны и частные компании). У каждой крупной компании есть большая карта, называемая “планшет”, на которой хранится ее имущество.

Игрок с наибольшим количеством акций (долей владения) в крупной компании является ее президентом и контролирует все аспекты ее деятельности. (Подробности, которые здесь опущены, см. в 3.5.) Он держит планшет компании перед собой. Кроме того, процент, которым владеет каждый игрок, определяет, какую часть дивидендов он получает. Если и когда крупная компания выплачивает дивиденды.

Обратите внимание, что активы крупной компании должны храниться отдельно от активов любой другой компании или игрока, включая президента. Президент не может перемещать активы между планшетом компании и своей рукой, а также в другие компании, которые он контролирует, или из них, за исключением сделок, специально разрешенных правилами.

Игроки должны быть осторожны с различием между сертификатом и акцией. Одна “акция” определяется как 10% собственности крупной компании; таким образом, каждый сертификат акций может быть равен двум акциям, одной акции или половине акции. Акции определяют президентство и распределение дивидендов. Тем не менее, игроки могут покупать и продавать только сертификаты, а не акции (даже несмотря на то, что уплаченная или полученная стоимость зависит от количества акций, которые представляют эти сертификаты), а лимит на общее владение каждым игроком рассчитывается в сертификатах.

Во время своего операционного хода крупная компания может строить или улучшать тайлы путей; размещать жетоны станций; составлять маршруты поездов; выплачивать (или удерживать) полученную прибыль; покупать поезда (в банке или у других компаний); и покупать частные компании у игроков. (Большинство этих действий являются необязательными, а некоторые могут быть запрещены или ограничены, в зависимости от текущей фазы игры; это только краткое изложение. Полную информацию см. в 4.3.)

1.3.3. Малые Компании

Описание малой компании указано последним, поскольку оно сочетает в себе некоторые черты как частных, так и крупных компаний.

Как и частная компания, малая компания находится в полной собственности, а не делится на несколько акций. Но в отличие от частной компании, малая компания может принадлежать только игроку, а не другой компании.

Как и крупная компания, малая компания может иметь собственные деньги. Но в отличие от крупной компании, малой компании не разрешено владеть частными компаниями. По этим причинам единственным “сертификатом акции” малой компании является ее планшет. Малая компания начинает игру без денег в кассе, но у нее есть встроенный Поезд-2. Компании не разрешено продавать этот поезд или покупать какие-либо другие поезда.

Как и в случае с крупной компанией, активы малой компании должны храниться отдельно от активов любой другой компании или игрока, включая ее владельца. Владелец не может перемещать активы между планшетом компании и своей рукой, а также в другие компании, которые он контролирует, или из них.

Операционный ход малой компании похож на упрощенную версию операционного хода крупной компании. Во время своего операционного хода малая компания может выложить до одного тайла пути (только желтого цвета). Она должна составлять маршруты для своего Поезда-2 и должна разделять полученную прибыль 50 на 50 между своим владельцем и своей кассой. (Это всего лишь краткое изложение — полную информацию см. в 4.2.)

Когда начинается Фаза 3½, все три малые компании закрываются. Подробности см. в 5.2.

1.4. Банк и Открытый Рынок

Как и во многих других экономических играх, “Банк” — это абстрактная сущность, о которой говорят, что она владеет всеми деньгами и имуществом, которые не принадлежат ни одному игроку или компании. Сюда входят не имеющие владельца сертификаты акций и поезда, а также все тайлы, которых в данный момент нет на поле, и все жетоны крупных компаний, которые еще не были запущены (см. 3.4).

В Банке есть две отдельные области для отображения сертификатов акций и поездов, называемые Первичным Предложением (Initial Offering) и Открытым Рынком (Open Market). Первичное Предложение содержит только “новые” сертификаты акций и поезда, то есть те, которые никогда не принадлежали игроку или компании. Открытый Рынок содержит все ранее принадлежавшие сертификаты акций и поезда. Это различие существует, потому что правила обращаются с “новыми” акциями и поездами иначе, чем с “использованными” акциями и поездами, по нескольким причинам:

- Сертификаты акций крупных компаний всегда покупаются из Первичного Предложения по их первоначальной Номинальной Стоимости (Par Value) (за акцию). Они покупаются или продаются на Открытом Рынке по их текущей Рыночной Стоимости (Market Value) (за акцию).

- Чтобы “запустить” крупную компанию (вести ее в действие, см. 3.4), необходимо, чтобы 50% ее акций были исключены из Первичного Предложения. Но эти 50% не обязательно должны постоянно находиться в руках игроков. Некоторые из них могут располагаться на Открытом Рынке.
- Когда крупная компания выплачивает дивиденды, ее касса получает дивиденды за любые акции, которые она имеет на Открытом Рынке. Она ничего не получает за акции в Первичном Предложении.
- Поезда в Первичном Предложении можно приобрести только в порядке их типов, перечисленных в Таблице I. Например, ни одна крупная компания не может приобрести Поезд-5 до тех пор, пока из Первичного Предложения не будут проданы все поезда 2, 3 и Поезда-4. Однако наличие поезда на Открытом Рынке аналогичным образом *не* мешает крупной компании покупать поезда более поздних типов из любого источника.

Частные и малые компании также принадлежат Банку в начале игры, но однажды купленные игроками, они не могут быть проданы обратно Банку, и поэтому они никогда не могут появиться на Открытом Рынке (В некоторых играх 18хх, Открытый Рынок упоминается как “Банковский Пул”).

Обратите внимание, что в игре есть ровно \$9,000 наличными. Менять эту сумму не рекомендуется, потому что это изменит продолжительность игры. Можно использовать покерные фишки или другие заменители денег, но перед началом игры необходимо проверить правильную сумму.

1.5. Таблица Акции и Отображение Номинала

У каждой крупной компании есть две стоимости акций, которые называются Номинальная Стоимость и Рыночная Стоимость. Каждая из них представляет собой стоимость за 10% акций.

Когда игрок основывает крупную компанию, покупая сертификат ее президента из ячейки Первоначального Предложения, он выбирает ее Номинальную Стоимость, как описано в 3.2(с)(1). Затем номинальная стоимость крупной компании фиксируется до конца игры. Номинальная стоимость определяет стоимость за акцию всех купленных сертификатов из области Первичного Предложения (которые никогда не принадлежали игроку). Конечно, сертификат президента считается за две акции, поэтому его стоимость вдвое больше Номинальной Стоимости.

Рыночная Стоимость крупной компании начинается с ее Номинальной Стоимости. Но в отличие от Номинальной Стоимости, Рыночная Стоимость будет меняться на протяжении всей игры, как описано в 3.2(а), 3.6 и 4.3.3. Рыночная Стоимость определяет стоимость за акцию всех покупок акций и продаж на Открытом Рынке. (Примечание: Как поясняется в 3.2(а)(2), если сертификат президента крупной компании еще не куплен, ее акции не имеют стоимости и не могут быть проданы.)

Частные и малые компании также имеют Номинальную Стоимость, которая указана на их сертификатах (но не обязательно определяет первоначальную стоимость покупки; см. 3.1). У них нет Рыночной Стоимости, потому что они никогда не могут быть проданы на Открытый Рынок. (Однако частные

компании могут быть проданы напрямую от одного игрока к другому. Мелкие компании и сертификаты акций крупных компаний не могут.)

2. Начало Игры

Сначала, случайным образом (или по соглашению) определите, где будет сидеть каждый игрок, и случайным образом определите, кто получит карту Приоритетной Сделки (Priority Deal).

Каждый игрок начинает с суммы денег, указанной в Таблице II. Остальные деньги откладываются в качестве Банка. Вы можете назначить кого-то банкиром или даже назначить разных людей для управления различными банковскими ресурсами. (Например, один человек может управлять деньгами и акциями, а другой тайлами.)

Разместите игровое поле и Таблицу Акции в центре стола. Оставьте место перед каждым игроком, чтобы он мог распоряжаться своими деньгами, сертификатами акций, а также планшетами крупных и малых компаний, которыми он будет управлять.

Разложите сертификаты частных и малых компаний по порядку номеров, так как они будут проданы первыми. Разместите 10% акцию Chihuahua Pacific Railway (CHI) рядом с Mexican International Railway (#6), потому что она предоставляется бесплатно при покупке #6. Точно так же поместите 20% сертификат президента National Railways of Mexico (NdM) рядом с MNR (#7).

Все поезда и все остальные сертификаты акций крупных компаний должны быть размещены на поле Первичного Предложения (Особый случай: Четыре сертификата акций, помеченные как “Обменная Акция” (Exchange Share), размещаются в ячейке “обменные акции” (trade-in shares) — см. 5.2 и 5.3.). Обратите внимание, что на игровом поле располагаются ячейки Первичного Предложения и трек Раундов Игры.

Разместите жетон, используя прилагаемый лейбл, в ячейку “Фондовый Раунд” (Stock Round) счетчика “Раунд Игры” в Таблице Акции (Это объясняется в 7.0.). Остальная часть игрового поля сначала не заполняется, как и Таблица Акции (Рыночная Стоимость). Затем игра начинается с Фондового Раунда.

Один из методов, используемый некоторыми игроками для отслеживания ставок на частные и малые компании, заключается в том, чтобы позволить каждому игроку взять жетоны одной крупной компании и использовать их для маркировки частных и малых компаний, на которые он сделал ставку. (Это не вызывает проблем, потому что в игре еще нет крупных компаний.) Как только все частные и малые компании будут куплены игроками, банкир должен собрать жетоны и положить их рядом с ячейками Первичного Предложения, откуда он сможет раздавать их по мере образования крупных компаний.

3. Фондовый Раунд

В каждом Фондовом Раунде игрок, у которого есть карта Приоритетной Сделки, имеет право первого хода, и игра продолжается по часовой стрелке вокруг стола.

3.1. Фондовые Ходы Пока Остаются Непроданными Частные или Малые Компании

Пока в банке все еще находится одна или несколько непроданных частных или малых компаний, каждый игрок может в свой ход выполнить только одно из следующих действий:

(а) Купить непроданную частную или малую компанию с наименьшим номером по ее номинальной стоимости (или по сниженной стоимости, если применяется пункт 3.1.2).

После этой покупки, если на оставшуюся непроданную частную или малую компанию с наименьшим номером хотя бы один раз была сделана ставка в соответствии с пунктом 3.1(b), она немедленно выставляется на аукцион в соответствии с процедурой, описанной в пункте 3.1.1. Повторяйте этот процесс для каждой последующей частной или малой компании до тех пор, пока не будет сделана ставка на оставшуюся компанию с наименьшим номером, или пока все частные и малые компании не будут куплены игроками. Затем Фондовый Раунд продолжается с хода следующего игрока после того, кто сделал покупку в соответствии с 3.1(a). (Ходы на аукционе не являются частью последовательности ходов в Фондовом Раунде. Они являются отдельными.)

(b) Разместить ставку на любую другую непроданную частную или малую компанию.

Каждая ставка должна быть в виде целого числа долларов и должна превышать предыдущую ставку на ту же компанию (или, если нет, номинальную стоимость компании) не менее чем на \$5. Игроки должны отложить сумму своей ставки и не могут использовать эти деньги ни для чего другого, пока компания, на которую они сделали ставку, не появится на аукционе, как описано в 3.1.1. Они не могут предлагать больше денег, чем у них есть (за вычетом любых сумм, отложенных для ставок на другие компании, которые еще не выставлены на аукцион). После того, как (законная) ставка сделана, она не может быть отозвана. Все ставки на компанию остаются в силе до тех пор, пока компания не появится на аукционе, даже если вмешается операционный раунд. Обратите внимание, что любому игроку бессмысленно делать ставки на одну и ту же компанию более одного раза, прежде чем она появится на аукционе.

Любое из этих действий расходуют весь фондовый ход игроков. Даже если они покупают последнюю непроданную частную или малую компанию (или единственную, на которую не было сделано ставок, что приводит к продаже остальных с аукциона), их очередь окончена; они не могут выполнять ни одно из действий, описанных в 3.2, в один и тот же ход.

Если игрок не желает делать ставку, он может спасовать (исключение: 3.1.2).

3.1.1. Процедура Проведения Аукциона Частной или Малой Компании

В аукционе могут участвовать только те игроки, которые разместили ставки в соответствии с пунктом 3.1(b) на выставленную на аукцион компанию. (Поэтому, если только один игрок сделал ставку на компанию, аукцион немедленно заканчивается; он просто платит сумму, которую предложил, и забирает компанию.)

Участвующие игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с игрока, который сделал самую высокую ставку на компанию в соответствии с 3.1(b). (Эта ставка считается первой ставкой на аукционе.) Каждый игрок должен либо спасовать, либо сделать ставку в виде целого числа долларов, которое как минимум на \$5 больше, чем предыдущая ставка. Игроки не могут предлагать больше денег, чем у них есть (за вычетом любых сумм, отложенных для ставок на другие компании, которые еще не выставлены на аукцион). Но деньги, которые были зарезервированы при торгах на ту же компанию в соответствии с 3.1(b), теперь могут быть использованы для участия в торгах. Спасовавший игрок может сделать ставку позже, если он получит еще один ход до окончания аукциона.

Аукцион заканчивается, когда все, кроме одного, игроки, участвующие в аукционе, последовательно спасуют (то есть, когда в противном случае настала бы очередь того, кто сделал самую высокую ставку). Участник, с наибольшей ставкой, немедленно выплачивает сумму ставки и получает компанию.

3.1.2. Скидка Первой-Компании и Принудительная Покупка

Если первый фондовый раунд заканчивается (т.е. все последовательно пасуют) и ни один игрок не покупает Mexico City-Acapulco Railway (частная компания #1), любой игрок может купить ее во втором фондовом раунде за \$15. Точно так же, если никто не покупает ее в этом раунде, ее можно купить в третьем фондовом раунде за \$10, а в четвертом фондовом раунде за \$5.

Если она все еще не куплена, то в первый ход пятого фондового раунда игрок с картой Priority Deal должен бесплатно получить Mexico City-Acapulco Railway. Это считается покупкой в соответствии с пунктом 3.1(a); это израсходует фондовый ход этого игрока и может вызвать один или несколько аукционов.

Аналогичной скидки (или принудительной покупки) для какой-либо другой компании нет (как только кто-то станет владельцем этой первой частной компании, банк будет выплачивать прибыль *какому-то* игроку или компании каждый операционный раунд, таким образом гарантируя, что игра в конечном итоге закончится).

3.2. Обычные Фондовые Ходы

После того, как все частные и малые компании были куплены в банке, каждый игрок может в свой ход выполнять любое, все или ничего из следующего:

(а) Продать любые сертификат(ы) акций крупной компании Банку по их текущей Рыночной Стоимости (за 10% акции), разместив сертификат(ы) на Открытом Рынке. (Если продана нечетная 5%, он получает половину Рыночной Стоимости, округленную в большую сторону, за половинную-акцию.)

Действуют следующие ограничения:

- (1) Никто не может продавать какие-либо сертификаты Банку во время первого Фондового Раунда игры.
- (2) Акции крупной компании, сертификат президента которой все еще находится в Первичном Предложении, не могут быть проданы Банку, поскольку их Рыночная Стоимость еще не установлена.

Два сертификата, подходящие под это описание, возможно, могут находиться в руках игроков: акция СНИ, которая бесплатно предоставляется Mexican International Railway (см. Таблицу III), а также “обменная” акция UdY, которая предоставляется владельцу Southeastern Railway когда она закрывается (см. 5.2). По той же причине эти сертификаты при определении победителя равны нулю (6.1). Это ограничение (и нулевое значение) прекращается для каждой акции, как только игрок покупает сертификат президента этой компании.

- (3) Запрещается продажа, в результате которой на Открытом Рынке окажется более 50% акций любой крупной компании. (Там может находиться ровно 50%.)
- (4) Вы можете продать 20% сертификат президента только в том случае, если другой игрок владеет как минимум двумя акциями (20%) этой крупной компании, и только если вы продадите достаточное количество акций компании, что приведет к смене президента. (См. 3.5, Смена Президента.)
- (5) В качестве особого случая, если вы владеете только сертификатом президента крупной компании, вы можете продать только одну акцию (10%) и оставить себе 10%. Два условия для продажи сертификата президента (в (4), выше) все еще должны быть выполнены. Для этого вы сначала объявляете, что продаете только 10%; затем определяете нового президента и обмениваетесь с ним сертификатами, как будто продажа уже состоялась (п. 3.5); а затем разместите одну из двух 10% акций, которые он только что дал вам, на Открытом Рынке.
- (6) Точно так же, если вы владеете как минимум 10% NdM, но не 5%-ми сертификатами, и на открытом рынке есть хотя бы один 5%-й сертификат, вы можете продать 5% часть, используя 5%-й сертификат на Открытом Рынке, чтобы “выполнить обмен”. Заранее объявите, что вы это делаете, потому что это выглядит как продажа с последующей покупкой акций той же компании (что противоречит правилам).

Даже если крупная компания не запущена (раздел 3.4) или не действовала, ее акции все равно могут быть проданы.

После продажи вы должны переместить жетон Рыночной Стоимости крупной компании вниз на одну позицию за каждые 10% акций, которые были проданы. Если вы продали нечетную 5%, не учитывайте это. (Если вы продаете более одного сертификата, вы можете, но не обязательно, продавать их все сразу, *прежде чем* перемещать жетон.) Если это приведет к тому, что жетон опускается за границу Таблицы Акции, он остановится в нижней строке и дальше не движется. Если вы переместите жетон в место, где уже есть один или несколько жетонов, разместите его под ними всеми.

- (b) Продать любую частную компанию напрямую другому игроку за любое положительное целое число долларов, о котором они могут договориться.

(с) Купить один сертификат, который может быть любым из следующих:

- (1) 20% Сертификат Президента любой крупной компании из Первичного Предложения.

В этом случае игрок должен установить Номинальную Стоимость крупной компании на одно из следующих значений: \$60, \$70, \$75, \$80 или \$90 (за 10% акций). Один из жетонов крупной компании размещается в соответствующую ячейку “Номинальная Стоимость” на поле Первичного Предложения, а один из ее жетонов размещается на области начальной стоимости с тем же значением в Таблице Акции, таким образом устанавливая Рыночную Стоимость крупной компании равной ее Номинальной Стоимости (на данный момент). (Если вы размещаете жетон в ячейку, где уже есть один или несколько жетонов, разместите его под ними всеми.) Поскольку Сертификат Президента равен 20%, это будет стоить игроку вдвое больше номинала, который он установил.

- (2) 10% сертификат любой крупной компании из Первичного Предложения, Сертификат Президента которой уже принадлежит игроку. Игрок платит банку номинальную стоимость.

(Примечание. Игроки не могут приобретать какие-либо сертификаты из ячейки “обменные акции” Первичного Предложения. Сертификаты в этой ячейке зарезервированы для сделок, описанных в 5.2 и 5.3.)

Если эта покупка уменьшает количество акций крупной компании в Первичном Предложении ровно до 50%, крупная компания запускается. (Следуйте процедуре в 3.4.)

- (3) 5% или 10% сертификат любой крупной компании на Открытом Рынке. Игрок платит банку рыночную стоимость. (В случае 5% сертификата игрок платит половину рыночной стоимости, округленную в меньшую сторону.)

Обратите внимание, что сертификат президента крупной компании не может быть доступен на Открытом Рынке, потому что сертификат президента может быть продан на Открытый Рынок только в том случае, если это приведет к немедленной смене президента (3.5).

- (4) У другого игрока, частной компании, за любое положительное целое число долларов, о котором могут договориться два игрока.

- (5) В качестве особого случая, если вы владеете одной из 5% NdM, и есть хотя бы один сертификат на 10% на открытом рынке, вы можете приобрести 5%, используя сертификат на 5% в вашей руке, чтобы “выполнить обмен”. (Поскольку вы покупаете только 5%, вы платите половину рыночной стоимости, округленную в меньшую сторону.) Это считается покупкой, а не продажей. Заранее объявите, что вы это делаете, потому что это выглядит как продажа с последующей покупкой акций той же компании (что противоречит правилам).

На все покупки распространяются ограничения, указанные в 3.3 и 5.1. Кроме того, вам не разрешается покупать какие-либо акции крупной компании, если вы продали какие-либо акции этой компании ранее в том же фондовом раунде.

Вы не можете продать один или несколько сертификатов, купить сертификат, а затем продать его в тот же ход. То есть ваша единственная покупка (если есть) должна либо предшествовать, либо следовать за всеми продажами (если есть), которые вы совершаете в один и тот же ход. Вы можете делать любую из этих вещей, кроме (с), более одного раза за ход.

Если вы не хотите делать ничего из этого, вы можете спастись (исключения: 3.3).

Обратите внимание, что частная компания может быть продана напрямую от одного игрока другому в ход любого из игроков. Однако покупателю лучше сделать это в ход продавца, потому что, если это произойдет в ход покупателя, это будет считаться единственной покупкой, разрешенной ему в этот ход.

Малые компании никогда не могут быть проданы. Как только вы купите одну из Первичного Предложения, вы застрянете с ней, пока она не закроется (см. 5.2).

3.3. Лимит Владения и Ограничения на Покупку

Существует два верхних лимита владения акциями игрока.

- (a) Ни один игрок не может владеть более чем 60% акций любой крупной компании. Ни один игрок не может совершить покупку, из-за которой он превысит этот лимит.

Можно владеть 70% UdY в результате получения их акций после обмена, как описано в 5.2. Если это произойдет, вы можете сохранить излишек до следующего фондового раунда, но в этот ход вы должны продать принадлежащий вам сертификат UdY до количества не более 60%.

- (b) Общее количество сертификатов, которыми владеет игрок, не должно превышать “Лимита Сертификатов”, указанного в Таблице II. Этот лимит включает сертификаты частных компаний, планшеты малых компаний и сертификаты акций крупных компаний. (Особые случаи: 20% Сертификат Президента крупной компании считается только одним. 5% сертификаты NdM не учитываются в этом лимите. Акции компаний, рыночная стоимость которых указана в желтой области Таблицы Акции, также не учитываются в этом лимите. И, конечно же, сертификаты частной компании, принадлежащие крупной компании, также не учитываются, так как они не принадлежат игроку лично.)

Если в начале фазы S не происходит слияния NdM, этот лимит увеличивается на один до конца игры. (См. 5.3(i).)

Ни один игрок, уже владеющий максимальным количеством сертификатов, разрешенным этим лимитом, не может приобрести другой сертификат (если только это не 5%-ный сертификат NdM или акции компании, рыночная стоимость которой указана в желтой области таблицы акций), даже если покупка приведет к смене президента, что приведет к тому, что активы игрока больше не будут превышать лимит.

Вы можете превысить этот лимит, если другой игрок совершил покупку, из-за которой вы потеряли президентство (таким образом, обменивается сертификатами, как описано в 3.5(b)), или потому что вы владеете акциями, рыночная стоимость которых вышла из желтой области Таблицы Акций с тех пор, как вы их купили. В любом случае вы можете сохранить излишек до следующего фондового раунда, но в этот ход вы должны продать достаточное количество сертификатов, чтобы снова соответствовать лимиту. Есть хитрый способ соблюсти это, на который следует указать начинающим игрокам, потому что он разрешен. Если, например, вы превысили лимит на пять сертификатов, потому что купили пять сертификатов крупной компании, чья рыночная стоимость находилась в желтой области в ходе последнего фондового раунда, но с тех пор она вышла из желтой области в ходе предыдущего операционного раунда(ов), вам не нужно продавать все пять. Легально продавать столько, сколько нужно, чтобы рыночная стоимость этой крупной компании снова упала в желтую область, а затем игрок может оставить себе остаток.

3.4. Запуск Крупной Компании

Крупная компания “запускается”, когда 50% ее акций больше не в Первичном Предложении (то есть, когда количество акций в Первичном Предложении уменьшается до 50% или менее). Пока этого не произойдет, крупная компания считается не полностью сформированной и не может действовать. (Ячейка “обменные акции” является частью Первичного Предложения.)

Когда крупная компания запускается, выполните следующие шаги.

- (a) Банк передает президенту планшет крупной компании.
- (b) Банк передает крупной компании жетоны, которые будут использоваться в качестве станций (за исключением тех, которые используются для рынка акций, номинальной стоимости и таблицы прибыли). Круглые ячейки на планшете, показывающие, сколько жетонов станций должно быть у крупной компании.
- (c) Банк выплачивает крупной компании в десятикратном размере ее Номинальную Стоимость. (Это верно даже для СНИ, NdM и UdY, несмотря на то, что часть акций этих компаний была передана игрокам бесплатно при покупке частных компаний или является (или была) “зарезервирована для обмена”. Эта выплата производится в дополнение к любым средствам, которые NdM и UdY получили или получат от малых компаний, когда они закроются (см. 5.2), и любым средствам, которые NdM получит от слияния (см. 5.3(g)).

Если ваша группа предпочитает, вы можете подождать до конца раунда, в котором крупная компания запустилась, или до начала ее первого операционного хода, чтобы выполнить эти шаги физически. (Однако считается, что выплата была произведена немедленно, если это имеет значение, например, приводя к тому, что у Банка заканчиваются деньги.) Эти шаги выполняются только один раз для каждой крупной компании.

Примечание: В то время как компании обычно запускаются только в ходе фондовых раундов, для UdY запуск возможен и в ходе операционного раунда, если обмен сертификата на Southeastern Railway (см. 5.2) приведет к тому, что ровно 50% UdY выйдет из Первичного Предложения. Если это произойдет, UdY не получит возможности действовать в том же операционном раунде.

3.5. Смена Президента

Всякий раз, когда покупка или продажа акций (или одна из сделок, описанных в 5.2 и 5.3(d)) заставляет другого игрока владеть большим процентом акций крупной компании, чем президент, происходит смена президента. (Смена президента *не происходит* только в том случае если другой игрок имеет тот же процент, что и президент, или потому, что Первичное Предложение или Открытый Рынок содержат процент, равный или превышающий процент президента.)

При смене президента немедленно выполните следующие шаги:

- (a) Новым президентом становится игрок, владеющий наибольшим процентом акций крупной компании. При ничьей (что может произойти только в том случае, если продажа уходящим президентом привела к смене президента), новым президентом становится первый в этой ничьей игрок по часовой стрелке от уходящего президента.
- (b) Новый президент берет 20% акций крупной компании из своих активов и обменивает их на 20% сертификат президента, где бы он ни находился (либо на Открытом Рынке, либо в активах уходящего президента). (Если компания, меняющая президента это NdM, а новый президент имеет как 5% сертификаты, так и как минимум два 10% сертификата, он выбирает составляющие 20%, которые он продает уходящему президенту или открытому рынку.)
- (c) Планшет и активы крупной компании помещаются перед ее новым президентом. (Пропустите этот шаг, если планшет крупной компании все еще принадлежит банку, потому что она еще не была запущена или запустилась только что, а банкир еще не передал планшет президенту.)

3.6. Конец Фондового Раунда

Фондовый Раунд продолжается до тех пор, пока все игроки последовательно не спасуют (не предпринимая никаких действий в свой ход). На этом Фондовый Раунд заканчивается, а карта Приоритетной Сделки переходит к игроку, следующему за последним игроком, совершившим действие в свой ход. (Если в ходе фондового раунда никто не сделал ничего, кроме того что спасовал, карта Приоритетной Сделки остается на том же месте, что и в начале раунда.)

В конце раунда, если все 100% акций любой крупной компании принадлежат игрокам, переместите жетон рыночной стоимости этой крупной компании вверх на одну позицию. Если это приведет к тому, что жетон перемещается выше Таблицы Акций, то жетон не перемещается. Если вы переместите жетон на область, где уже есть один или несколько жетонов, разместите его под ними всеми. (Если более чем одна крупная компания имеет 100% акций, принадлежащих игрокам,

выполните этот ход для каждой такой крупной компании в порядке убывания рыночной стоимости, разрешая ничьи, как в 4(с).)

Обратите внимание, что акции в ячейке “обменные акции” Первичного Предложения *не позволяют* таким образом увеличивать рыночную стоимость компании.

4. Операционный Раунд

В операционном раунде каждая компания (за исключением незапущенных крупных компаний) действует ровно один раз.

- (a) Сначала, действуют все частные компании. Может быть выполнено одновременно.
- (b) Затем, три малые компании действуют в том порядке, в котором они обозначены буквами (А, В и С).
- (c) Затем, все крупные компании, которые были запущены (см. 3.4), выполняют свои операционные ходы. Сначала действует компания с наибольшей рыночной стоимостью; затем следующая по величине (которая еще не действовала в этом раунде); и так далее. Если ничья, крупная компания, чей жетон рыночной стоимости находится дальше всего справа, ходит первой; если по-прежнему ничья, то первой действует крупная компания, чей жетон рыночной стоимости находится сверху.

Игроки должны перевернуть жетон рыночной стоимости каждой крупной компании лицевой стороной вниз после того, как переместили его в ходе шага выплаты или удержания дивидендов действующей крупной компании (см. 4.3.3), чтобы указать, какие крупные компании действовали. (Если в Таблице Акций есть стопка жетонов в одной ячейке, то те, что лежат лицевой стороной вниз, всегда должны находиться под любыми, лежащими лицевой стороной вверх. Если каждый вновь перевернутый жетон размещается поверх любых других жетонов, так что он окажется под ними, таким образом когда жетоны размещенные лицевой стороной вниз снова перевернутся лицевой стороной вверх как группа, то в конце этого операционного раунда будет сохранен правильный порядок.)

4.1. Управление Частной Компанией

Когда действует частная компания, банк просто выплачивает свои фиксированные дивиденды (указанные на сертификате) игроку или крупной компании, владеющей частной компанией. Особая способность частных компаний Kansas City, Mexico, & Orient не может быть использована в свой ход. Ее можно использовать только во время хода крупной компании, владеющей КСМ&О.

4.2. Действия Малой Компании

Малая компания в свой ход может сделать следующее. Каждый шаг, если он делается, должен выполняться в указанном порядке.

- (a) Если это первый операционный ход малой компании в игре, бесплатно поместить жетон станции в ее базовом городе. (Обязательный.)
- (b) Положить один желтый тайл, как описано в 4.4.1, и оплатить все связанные с этим затраты. (Необязательный.)

- (c) Составить маршрут встроенного Поезда-2, как описано в 4.4.2. (Обязательный.)

- (d) Собрать полученную прибыль из банка, выплатив половину владельцу лично, а другую половину в кассу компании. (Обязательный.)

4.3 Действия Крупной Компании

В свой ход крупная компания может сделать следующее. Если не указано иное, каждый шаг является необязательным, но если он выполняется, он должен выполняться в указанном порядке (4.3(i) является необязательным, но может быть выполнен в любое время во время хода крупной компании). Все действия осуществляются президентом крупной компании, и, если не указано иное, все решения принимаются им и только им.

- (a) Если это первый операционный ход крупной компании в игре, бесплатно поместить жетон станции в ее базовый город или красную область. (Обязательный.)

- (b) Получить прибыль за почтовый контракт, как описано в 4.3.1. (Обязательный.)

- (c) Разместить один или два желтых тайла или улучшить один тайл, как описано в 4.4.1.

(Если крупная компания владеет частной компанией КСМ&О, она также может разместить тайл в Соррег Сапуон на этом шаге.)

- (d) Разместить жетон станции, как описано в 4.3.2.

- (e) Составить маршрут поездов, как описано в 4.4.2. (Обязательный, если кто-либо из акционеров настаивает.)

- (f) Выплатить дивиденды или удержать прибыль, как описано в 4.3.3. (Обязательный, если крупная компания владеет поездом и имеет действующий маршрут.)

- (g) Удалить из игры все принадлежащие ей устаревшие поезда, как описано в 4.3.4.1. (Обязательный.)

- (h) Купить один или несколько поездов, как описано в 4.3.4. (Может быть обязательным, как описано в 4.3.4.2.)

Обратите внимание, что покупка поездов идет после составления маршрута поездов. Это означает, что каждая вновь запущенная крупная компания в свой первый ход не сможет составить маршрут ни для одного поезда. Исключением является NdM в том маловероятном случае, если она была запущена в предыдущем фондовом раунде и слияние происходит до того, как NdM совершила свой первый ход в следующем операционном раунде, а также если NdM унаследовала по крайней мере один поезд в результате действия слияния.

- (i) Купить одну или несколько частных компаний напрямую у игроков, как описано в 4.3.5. Это может быть сделано более одного раза за ход и может быть сделано в любое момент во время хода крупной компании.

4.3.1. Почтовый Контракт

У каждой крупной компании есть государственный контракт на доставку почты в базовый город. В соответствии с этим контрактом каждый раз, когда компания владеет хотя бы одним поездом на шаге 4.3(b) своего операционного хода, банк выплачивает крупной компании сумму, равную величине прибыли исходного базового города компании.

Этот платеж отделен от любой прибыли за составленный маршрут поезда и идет непосредственно в кассу крупной компании. Он выплачивается независимо от того составляет ли маршрут крупная компания для каких то поездов или даже имеет маршрут, на который она может законно назначить поезд. Он не является частью прибыли, подлежащей выплате или удержанию в соответствии с пунктом 4.3.3.

Обратите внимание, что платеж за почтовый контракт производится до того, как компания может выполнить любое другое действие в свой ход, за исключением размещения своей базовой станции, как в 4.3(a). Почтовый контракт NdM только за Mexico City, а почтовый контракт UdY только за Merida. Бывший базовый город теперь уже закрытой компании, которая слилась с действующей компанией, не рассматривается.

4.3.2. Размещение Жетона Станции

Если у крупной компании остались какие-либо жетоны станций на планшете, она может поместить их в любой незанятый круг в любом городе, соединенный путями с существующей станцией крупной компании, с учетом следующих ограничений:

- (a) Соединение отслеживается так, как если бы вы составляли маршрут поезда (без ограничения количества городов, которые он может посетить); таким образом, он не может вернуться назад на развилке и не может проходить через красную зону или через город, все круги которого заняты станциями других компаний.
- (b) Ни одна крупная компания не может иметь более одной станции в одном и том же гексе.
- (c) В каждом городе, который является базой для компании, которая еще не разместила свою базовую станцию (включая крупные и малые компании, которые еще не действовали, но не включая любую крупную или малую компанию, которая была удалена из игры в результате 5.2 или 5.3), для этой цели необходимо оставить один круг открытым.

Крупная компания должна заплатить банку \$40, если это ее первая станция, кроме базовой станции, \$60, если это ее вторая станция, кроме базовой станции, или \$80 в противном случае. (Станции NdM, которые были размещены во время слияния, как описано в 5.3(f), не учитываются при определении этой стоимости.)

Разместив станцию ее нельзя переместить до конца игры. (4.4.1(h) следует рассматривать как обеспечение соблюдения этого правила, а не как исключение из него.) Процесс закрытия малых компаний (5.2) и слияние NdM (5.3) являются исключениями из части этого правила.

4.3.3. Выплата Дивидендов или Удержание

После того, как крупная компания составила маршруты для своих поездов, если таковые имеются, и подсчитала прибыль, которую они приносят, ее президент должен выбрать один из двух вариантов:

- (a) Выплатить дивиденды. В этом случае каждый игрок, владеющий акциями компании, получает дивиденды из Банка, равные такому же проценту от прибыли, как процент акций компании, которыми он владеет. Например, если общая прибыль от составленных маршрутов поездов составляет \$70, игрок, владеющий 60% акций компании, получит 60% от \$70, \$42.

Если акции компании находятся на Открытом Рынке, Банк выплачивает дивиденды по этим акциям в кассу компании. Если есть акции в Первичном Предложении, Банк никому не выплачивает дивиденды по этим акциям. (Да, ячейка “обменные акции” является частью Первичного Предложения.)

Если игрок (или Открытый Рынок) владеет нечетной 5%, его доля от прибыли округляется в большую сторону.

- (b) Удержать прибыль. В этом случае Банк выплачивает всю прибыль, полученную от составленного маршрута, в кассу компании, и ничего никому из игроков.

Если компания получает прибыль и выплачивает дивиденды, переместите ее жетон Рыночной Стоимости на одну позицию вправо в Таблице Акции. Если жетон не может переместиться вправо, потому что он находится в конце строки, вместо этого переместите его на одну позицию вверх. Если он уже находится в правом верхнем углу, он не перемещается.

Если компания удерживает свою прибыль или не составляет маршруты для поездов, переместите ее жетон рыночной стоимости на одну позицию влево в Таблице Акции. Если жетон не может двигаться влево, потому что он находится в крайнем левом столбце, вместо этого переместите его на одну позицию вниз. Если он уже находится в нижнем левом углу, он не перемещается.

4.3.4. Покупка Поездов

Крупная компания может купить один или несколько поездов в банке, или у других крупных компаний, или и у того, и у другого в любом порядке (на этом шаге хода). Эти ограничения применяются:

- (a) Как и сертификаты акций, поезда в Банке хранятся в двух отдельных ячейках: Первичное Предложение и Открытый Рынок. Все поезда начинают в Первичном Предложении.
- (b) Все поезда в рамках Первичного Предложения должны быть приобретены в порядке возрастания типа; то есть все Поезда-2 должны быть куплены, прежде чем какой-либо компании будет разрешено купить Поезда-3, и так далее. (Примечание: Поезда-4D идут последними в этой последовательности после Поездов-G.) По этой причине все поезда в Первичном Предложении обычно хранятся в одной стопке, за исключением того, что следующий предлагаемый в настоящее время поезд, а также поезда того же типа обычно раскладывают веером, чтобы показать, сколько осталось. В левой части игрового поля есть области для этой цели.

- (с) Поезда в Банке, будь то в рамках Первичного Предложения или на Открытом Рынке, приобретаются по номинальной стоимости.
- (d) Поезда также можно приобретать у других крупных компаний по любой согласованной стоимости, но не менее за \$1 каждый. Стоимость является общедоступной информацией (в отличие от некоторых других игр 18xx, это можно сделать в любую фазу игры, но только в шаг покупки поезда хода покупающей компании). Исключение: NdM может покупать или продавать поезда только по номинальной стоимости.
- (e) Когда первый поезд нового типа приобретается из Первичного Предложения, происходит изменение фазы. (Пятый Поезд-3 и второй Поезд-6, купленные из Первичного Предложения, также вызывают изменения фазы.) Большинство эффектов при изменении фазы выполняются немедленно. Например, когда покупается первый Поезд-4, все Поезда-2 немедленно удаляются из игры. (Исключение: см. 8(с).)
- (f) В первой части игры каждая крупная компания может покупать в Банке не более одного поезда за ход. Это ограничение исчезает при покупке первого Поезда-4; таким образом, крупная компания, купившая первый Поезд-4, может немедленно купить дополнительные поезда в соответствии с пунктом (g) ниже. Покупка поездов у других крупных компаний не учитывается в этом лимите.
- (g) Существует также лимит на общее количество поездов, которыми может владеть каждая крупная компания. (Ограничение зависит от фазы игры; см. Таблицу I.) Крупной компании, которая уже владеет этим максимальным количеством поездов, не разрешается покупать другие поезда из любого источника, даже если покупка вызовет изменение фазы, из-за которой некоторые поезда будут удалены из игры.

Когда изменение фазы уменьшает этот лимит, каждая крупная компания, владеющая большим количеством поездов, чем разрешено новым лимитом, должна немедленно сбросить лишние поезда на Открытый Рынок без компенсации. Президент каждой крупной компании выбирает, какие поезда сбросить (но может сбросить только такое количество поездов, которое соответствует Лимиту). Этот и 5.3(g) — единственные способы, которыми поезда могут уйти на Открытый Рынок.

(Примечание: При покупке первого Поезда-4, Поезда-2 удаляются из игры до того, как вступит в силу новый лимит на два поезда)

Крупная компания, владеющая меньшим количеством поездов, чем допустимое, может приобрести один, даже если покупка вызовет изменение фазы, которая уменьшит лимит и заставит компанию превысить новый лимит, но затем компания должна отказаться от одного поезда, как указано выше.

Компании не могут продавать поезда Банку, а также добровольно отказываться от поездов. Единственный способ для крупной компании избавиться от ненужного поезда (кроме организации принудительного сброса, как в пункте (g) выше) — это убедить другую крупную компанию купить его, а продажа может иметь место только в ход покупающей компании.

4.3.4.1. Устаревание Поездов

В большинстве случаев, когда изменение фазы приводит к удалению поездов определенного типа из игры, это происходит немедленно. Однако Поезда-4 являются исключением. (Необязательное правило 8(с) создает другое, несвязанное с этим, исключение.)

Когда второй Поезд-6 куплен, только те Поезда-4, которые находятся на Открытом Рынке, немедленно удаляются из игры. Вместо этого все Поезда-4, принадлежащие компаниям, обозначены как “устаревающие”.

Каждый устаревший поезд остается в игре до завершения шага 4.3(f) (шаг выплатить или удержать) следующего хода владеющей корпорации. Затем он удаляется из игры. Таким образом, корпорация, владеющая только устаревшими поездами в начале своего хода, сможет их эксплуатировать, но затем должна будет купить еще один поезд (см. 4.3.4.2).

Ни одна компания не имеет права покупать устаревший поезд из любого источника.

4.3.4.2. Вынужденная Покупка Поезда

Если крупная компания имеет легальный маршрут (путь маршрута на который она могла бы назначить поезд), но не владеет поездом во время шага покупки поезда в свой ход, она *должна* купить хотя бы один поезд. (Исключение: Если в Первичном Предложении или на Открытом Рынке не осталось поездов, компания освобождается от обязательства купить поезд.)

Если от компании требуется купить поезд, но она не может позволить себе покупку поезда в банке, а ее президент не может (или не хочет) договориться о покупке компанией поезда у другой компании, тогда президент должен внести достаточно денежных средств из своих собственных, чтобы позволить компании купить поезд.

Эти ограничения применяются, если президент вносит личные средства:

- (a) Необходимо приобрести самый дешевый поезд, доступный либо в Первичном Предложении, либо на Открытом Рынке. (Например, если следующий поезд, доступный в Первичном Предложении, — это Поезд-6, но на Открытом Рынке есть Поезд-3, вы должны купить Поезд-3.) Поезд нельзя купить у другой компании, если президент вносит личные средства.
- (b) Можно купить только один поезд.
- (c) Президент может внести ровно столько денег, сколько необходимо для покупки. То есть после покупки у компании не останется никаких денежных средств.
- (d) Если у президента нет необходимых наличных денег, он должен продать акции. Применяются обычные правила продажи акций в пунктах 3.2(a) и (b), если здесь не указано иное; в частности, рыночная стоимость каждой крупной компании, акции которой продаются, корректируется, как указано в 3.2(a). Однако он может продать ровно столько акций, сколько необходимо для получения необходимых денежных средств, и

он не может совершить продажу, которая приведет к смене президента действующей компании.

Эти продажи не считаются фондовым ходом. Карта Приоритетной Сделки не переходит из рук в руки, и в настоящее время от игрока не требуется приводить активы в соответствие ни с одним из лимитов в 3.3.

Если президент не может собрать необходимые деньги, даже после продажи всех акций, которые ему разрешено продать в соответствии с пунктом (d) выше, он становится банкротом, и игра немедленно заканчивается. (см. б)

4.3.5. Покупка Частных Компаний

После того, как Поезд-3 был куплен, крупная компания может покупать частные компании (кроме MNR) у игроков в любое время в течение хода крупной компании. Стоимость является предметом переговоров между игроком и президентом крупной компании, но должна быть не менее половины и не более чем в 1,5 раза выше номинальной стоимости частной компании. Выплачиваемая стоимость — общедоступная информация.

Если крупная компания владеет Частной Компанией, она никогда не сможет ее продать. Она остается с ней, пока частная компания не закроется.

Малые компании не могут быть куплены таким образом.

4.4. Общие Операционные Шаги для Малых и Крупных Компаний

4.4.1. Положить Тайл

Крупная или малая компания могут построить путь, положив тайл в один из изображенных на поле гексов. Все разрешенные размещения тайла определяются следующими правилами.

(a) В начале игры для строительства доступны только желтые тайлы. Зеленые, коричневые и серые тайлы становятся доступными на более поздних фазах, как указано в Таблице I. Однако малые компании могут размещать только желтый тайл.

(b) Все тайлы, которых нет на поле, доступны для использования в строительстве. Неиспользованные тайлы не могут принадлежать ни одному игроку или компании. (Тайл *Correr Canyon* (номер 470) является исключением.)

Точно так же, как только путь появляется на поле (будь то предварительно изображенный или в результате размещения тайлов), он никому не принадлежит, и любая компания может свободно составлять маршрут поездов или размещать там еще один тайл (если иное законно).

(c) Желтые тайлы можно размещать только в бледно-зеленых гексах (которые составляют большую часть карты в начале игры). (Их можно укладывать на бледно-зеленые неполные гексы, даже если часть тайла будет перекрывать океан.) Зеленые тайлы можно укладывать только на желтые гексы или заменять существующие желтые тайлы. Точно так же коричневые тайлы можно укладывать только для замены существующих зеленых тайлов, а серые тайлы можно укладывать только для замены существующих коричневых тайлов. Ни один тайл не может быть размещен на красную или

серую область или вне сетки гексов.

Примечание. Размещение любого зеленого тайла считается “улучшением”, даже если тайл размещается на предварительно изображенном желтом гексе, и не заменяет желтый тайл. Размещение любого коричневого или серого тайла также является “улучшением”.

(d) Белые круги на тайле представляют города и могут быть размещены только в тех местах, где на поле или на существующем тайле изображен белый круг. Никакой тайл без такого круга не может быть размещен в этих местах. (Допускается улучшение одного круга до двух или двух до трех или четырех.) Круги также являются местами, где можно размещать жетоны станций.

(e) Точно так же перекладина или точка на тайле представляет собой поселок и может быть размещена только в тех местах, где на поле или существующем тайле показан один из этих символов. Они взаимозаменяемы.

Примечание. В Mazatlan, Tampico, и Veracruz есть пути, которые заканчиваются тупиком у символа поселка, представляющего морской порт. Эти поселки функционируют так же, как и любые другие, за исключением того, что любой поезд, который включает в себя “портовый” поселок, должен начинаться или заканчиваться там из-за тупика.

(f) Если на поле показаны реки, холмы, горы, болота или пустыни, они не влияют на построение пути, за исключением того, что при первом размещении тайла на каждом из этих гексов компания должна заплатить банку сумму в долларах (если есть), указанную в гексе. Это стоимость строительства мостов, туннелей и т. д. Все последующие размещения тайлов бесплатны.

Исключение: Замена зеленого тайла Mexico City (номер 479) на любой из коричневых тайлов (485 или 486) стоит \$40. Эта стоимость указана на зеленом тайле.

(g) Тайлы, помеченные одним или несколькими названиями городов, могут быть выложены только на соответствующем гексе с названием. Если один из этих тайлов для гекса есть в наличии, никакой другой тайл того же цвета не может быть размещен в этом гексе.

Особенно это относится к Mexico City, “гексу” двойного-размера, где можно размещать тайл только двойного-размера.

(h) Когда тайл размещается на гексе, который уже содержит какие-либо города, поселки или пути (независимо от того, были ли эти особенности предварительно изображены или потому, что тайл был помещен в гекс ранее), все существующие города, поселки и треки должны быть сохранены. (Они не обязательно должны быть точно в тех же местах, но любые границы, которые были соединены, должны оставаться такими же, и любой поселок, который был соединен на границе, должен оставаться таким же.) Все жетоны на старом тайле (или гексе) перемещаются в соответствующие места на новом тайле, а старый тайл (если есть) удаляется с поля и становится доступным для повторного использования.

Примечание: В Таблице IV показаны все возможные улучшения (замены) тайлов и все их ориентации, разрешенные пунктами (c), (d), (e), (g) и (h).

- (i) Нельзя размещать тайл так чтобы путь проходил в напечатанные непроходимые стороны гекса, указанные на поле, в пустую сторону заранее напечатанной красной, серой, темно-зеленой области или области океана или за пределы сетки гексов. (Можно соединить путь с путями в серых областях и со стрелками в красных областях.)
- (j) Каждый размещенный тайл должен содержать либо новый добавленный путь, который связан с существующей станцией компании, либо город, который связан с существующей станцией компании. Соединение отслеживается так, как если бы вы составляли маршрут поезда (без ограничения количества городов, которые он может посетить); таким образом, он не может вернуться назад на развилке и не может проходить через красную область или через город, все круги которого заняты станциями других компаний. (Но в отличие от маршрута, на который назначается поезд, этот соединительный маршрут не обязательно должен начинаться в городе, поселке или красной области: он может начинаться в любой точке пути, добавленным новым тайлом, или в любом городе на новом тайле.)

Тайл "Copper Canyon" (номер 470) является исключением из большинства этих правил. Подробнее см. Kansas City, Mexico, и Orient RR в Таблице III.

После того как тайл выложен на поле, он остается там до конца игры, если и до тех пор, пока он не будет заменен другим тайлом, как описано в пунктах (c) и (h). Серый тайл никогда не может быть заменен.

4.4.2. Составление Маршрута Поездов

Компания может составлять маршруты для любых или для всех принадлежащих ей поездов. (В случае малой компании она **должна** управлять своим встроенным Поездом-2.) Каждый поезд должен следовать по маршруту, соответствующему следующим условиям.

- (a) Маршрут должен представлять собой непрерывный путь (показанный широкими линиями), который соединяет два или более городов, поселков и/или локаций за пределами игрового поля (показаны стрелками на внешних красных областях поля).
- (b) Маршрут не может использовать один и тот же участок пути более одного раза, независимо от того, насколько он короткий. (Таким образом, "движение назад" не допускается, равно как и петли любого вида). Обратите внимание, что каждую грань любого гекса пересекает не более одного участка пути.
- (c) Если маршрут поезда проходит через развилку (стрелку), он может следовать только по одной стороне развилки. Другими словами, двигатель не может "переключиться на задний ход" во время назначения на маршрут.
- (d) Когда маршрут входит в город, он может выйти на любой участок пути, связанный с этим городом, кроме того, из которого он вышел, при условии, что город не заблокирован.
- (e) Город считается "заблокированным", если все круги (места для жетонов станций) в этом городе заняты станциями компаний, отличных от действующей компании. Маршрут не может проходить через заблокированный город. Однако начало или конец маршрута (или оба) могут быть заблокированы городами.
- (f) Маршрут должен включать по крайней мере один город или

локацию внешнего направления, где находится станция действующей компании.

- (g) Маршрут не может включать какой-либо город, поселок или другое место более одного раза. Разные стрелки в одной и той же красной области считаются одним и тем же местом.
- (h) Маршрут не может проходить через локацию внешнего направления (красная область), даже если она содержит станцию компании. Локацию внешнего направления можно использовать только в качестве начала или конца маршрута.
- (i) Общее количество городов и локаций внешнего направления должно быть меньше или равно номеру типа поезда. (Так, например, Поезд-2 может быть назначен на маршрут в 2 города или в один город и одну локацию внешнего направления.) Поселки не учитываются при этом ограничении. Предел для Поезда-4D равен четырем, как если бы это был Поезд-4.
- (i) Когда крупная компания назначает на маршрут более чем один поезд за ход, никакие поезда не могут дважды использовать один и тот же участок пути, каким бы коротким он ни был. Это нормально, когда несколько поездов ходят в один и тот же город, поселок или локацию внешнего направления, в том случае если пути, используемые каждым поездом, являются отдельными.

4.4.2.1. Расчет Прибыли

Каждый поезд приносит прибыль, равную сумме значений прибыли каждого из городов, поселков и локаций внешнего направления на его маршруте. (Величина прибыли поселка или города (кроме Matamoros, Nogales/Tucson, и San Antonio) указана в маленьком кружке рядом с этим поселком или городом. Для Matamoros, Nogales/Tucson, San Antonio и всех локаций внешнего направления, указано два значения стоимости в ячейке; меньшее значение применяется до тех пор, пока не будет куплен первый Поезд-5, а большее значение применяется до конца игры.)

Поезда-4D являются исключением из этой формулы. Поезд-4D приносит в два раза больше обычной прибыли за каждый город или локацию внешнего направления, через которое составлен его маршрут. Однако прибыль поселка не удваивается.

Если любой игрок, владеющий акциями крупной компании, настаивает, крупная компания должна назначать поезд(а) на маршрут каждый ход для получения максимально возможной общей прибыли. (Это правило не ограничивает выбор президента на любом шаге хода крупной компании, кроме Составления Маршрута Поездов.) Это означает, что если какой-либо акционер указывает маршрут или комбинацию маршрутов с более высокой оплатой, чем тот, который был объявлен президентом, президент должен использовать этот маршрут (маршруты), если только он не сможет найти другой маршрут(ы), который выплатит еще больше. (Тем не менее, игроки, которые находят более высокооплачиваемый маршрут или комбинацию маршрутов, не обязаны его указывать.)

Точно так же малая компания должна составлять маршруты для получения максимально возможной общей прибыли. В случае малой компании любой может указать маршрут, даже если только президент владеет какими-либо акциями компании.

5. Исторические События

National Railways of Mexico (NdM) представляют собой группу

нескольких железных дорог, построенных отдельно в разное время и принадлежащих федеральному правительству Мексики.

Шли годы, ее владения росли, и теперь у нее есть пути по всей Мексике. Правила в этом разделе предназначены для моделирования ее исторического развития.

5.1. Ограничение На Покупку NdM

Поскольку исторически NdM не формировалась до тех пор, пока более ранние железные дороги не начали выходить из строя, она не может быть запущена в первом фондовом раунде.

Игрок, который покупает частную компанию MNR из Первичного Предложения, получает сертификат президента NdM (и затем должен установить ее номинальную стоимость, как в 3.2 (c) (1)), но ни одному игроку не разрешается покупать какие-либо дополнительные акции NdM до Фазы 3½.

5.2. Фаза 3½: Закрытие Малых Компаний

Когда в рамках Первичного Предложения будет куплено в общей сложности пять Поездов-3, начинается Фаза 3½. Это приводит к двум эффектам: отменяется ограничение на покупку NdM, и все три малые компании закрываются.

Владельцу каждой малой компании выдается сертификат акции соответствующей крупной компании (из ячейки “Обменные Акции” Первичного Предложения), как указано на планшете малой компании. Деньги из кассы каждой малой компании переносятся на планшет соответствующей крупной компании, независимо от того, была ли запущена крупная компания. Затем планшеты крупных компаний с их встроенными Поездами-2 удаляются из игры.

Жетоны станций малых компаний также удаляются из игры (они **не** заменяются автоматически станциями соответствующих крупных компаний).

Примечание: Это возможно, и игроку не запрещено, получать прибыль от малой компании Southeastern Railway и от обменной акции UdY, в одном и том же операционном раунде. (Но только в том случае, если UdY запущена до начала этого операционного раунда, поскольку в противном случае применяется примечание в конце 3.4.)

5.3. Слияние NdM

Слияние NdM может произойти только при первой покупке Поезда-5 в игре. При покупке этого поезда выполните следующие шаги:

- (a) Если NdM не была запущена, слияние не происходит. В этом случае перейдите к пункту (i).
- (b) Начиная с игрока слева от президента компании, купившей первый Поезд-5, каждому игроку по часовой стрелке - за исключением президента NdM - предоставляется возможность добровольно объединить одну из своих приемлемых крупных компаний, если есть, в NdM.

Только эти крупные компании имеют право на слияние с NdM: CHI, MC, MEX, SPM и UdY. Это указано в на их планшетах.

Любая компания из этого списка, которая была запущена, может слиться, даже если она еще не действовала. С NdM может слиться не более одной компании, поэтому, если кто-то согласен, переходите к пункту (d).

Президенту NdM не разрешено объединять другую крупную компанию, в которой он владеет сертификатом президента, с NdM. Поэтому он пропускает этот шаг.

- (c) Если никто не согласен на слияние компании с NdM на шаге (b), президент NdM должен выбрать подходящую не-запущенную крупную компанию, сертификатом президента которой он не владеет, и слить ее с NdM. Если возможно, он должен выбрать ту, чей сертификат президента находится в Первичном Предложении.

Если нет подходящей, не-запущенной крупной компании, слияния не происходит. В этом случае перейдите к пункту (i).

Примечание: Если игрок владеет сертификатом президента не-запущенной компании, это *не* дает ему право наложить вето на слияние.

- (d) Если сертификат президента крупной компании, которая сливается с NdM (“сливающаяся компания”), принадлежит игроку (независимо от того, была ли сливаемая компания запущена или нет), игрок должен отказаться от сертификата президента, но взамен получает 10% акцию NdM из ячейки “обменные акции”.

Это может привести к смене президента NdM. Если это произошло, немедленно выполните передачу NdM (3.5), прежде чем переходить к шагу (e).

Если сертификат президента сливающейся компании находится в Первичном Предложении, переместите 10% акцию NdM из ячейки “обменные акции” в ячейку NdM Первичного Предложения.

- (e) Все игроки, владеющие акциями сливающейся компании (независимо от того, были они запущены или нет), должны продать их банку за половину их Рыночной Стоимости. (Если ее рыночная стоимость нечетная, округлите в большую сторону общую сумму, выплаченную каждому игроку, владеющему нечетным количеством акций сливающейся компании.)

Обратите внимание, что если акция президента в сливающейся компании участвует в Первичном Размещении, ее акции стоят 0, как указано в 1.5.

Обычные правила продажи акций в 3.2 (a) *не* применяются, и эти продажи не считаются фондовыми ходами. Рыночная Стоимость сливающейся компании не меняется в процессе продажи. Карта Приоритетной Сделки не переходит из рук в руки, и в настоящее время никто не обязан продавать другие акции для соблюдения любого из ограничений, указанных в пункте 3.3.

(f) Удалите базовую станцию сливающейся компании с поля и замените ее одним из “заменяемых жетонов” NdM. (Если сливающаяся компания никогда не действовала, поместите заменяемый жетон NdM в место, зарезервированное для базовой станции сливающейся компании.) Не размещайте заменяемый жетон, если у NdM уже есть станция в этом гексе.

Точно так же, если у сливающейся компании есть какие-либо другие станции на поле в местах, где у NdM нет станций, NdM должна заменить одну из них своим другим “заменяемым жетоном”. Если есть выбор, президент NdM выбирает, какую заменить.

Эти обмены для NdM бесплатные. Если какие-либо “заменяемые жетоны” остаются неиспользованными, они становятся обычными жетонами станции, которые NdM может разместить позже по \$80 каждый.

(g) Все деньги и поезда сливающейся компании переносятся в NdM.

Если эта передача приведет к тому, что NdM будет владеть более чем тремя поездами (предел, установленный 4.3.4(g) и Таблицей I), это все равно произойдет, но NdM должна будет сбросить все свои поезда на Открытый Рынок без компенсации.

(h) Удалите планшет, акции и жетоны сливающейся компании из игры. Их никаким образом нельзя восстановить.

(i) Если слияния не производится, переместите 10% акцию NdM из ячейки “обменные акции” в ячейку NdM Первичного Предложения и удалите два “заменяемых жетона” из игры.

Кроме того, если слияния не происходит, общее количество сертификатов, которыми может владеть каждый игрок (согласно 3.3(b) и Таблицы II), увеличивается на один до конца игры.

6. Конец Игры

Существует три возможных события, которые могут привести к завершению игры:

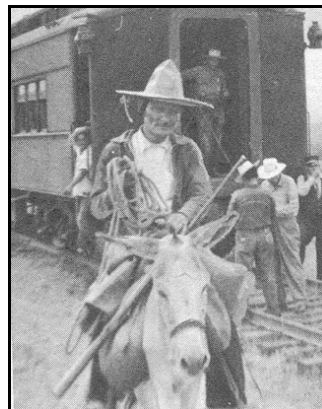
(a) В банке закончились деньги.

Если у банка заканчиваются деньги в ходе операционного раунда, внесите дополнительные деньги (или пусть все внесут в банк равные суммы) и завершите раунд (не всю последовательность операционных раундов). Если у банка заканчиваются наличные в ходе фондового раунда, внесите дополнительные деньги и завершите фондовый раунд и один операционный раунд.

(b) Рыночная стоимость любой компании достигает \$200 за акцию. Как и в случае (a), внесите дополнительные деньги и завершите текущий раунд (если это происходит в ходе операционного раунда) или еще один операционный раунд (если это происходит в ходе фондового раунда). Изменение стоимости, описанное в 3.6, считается частью фондового раунда.

(c) Игрок становится банкротом. (Это может произойти только в ходе принудительной покупки поезда, как описано в 4.3.4.2.) Это немедленно завершает игру.

Обратите внимание, что после того, как произойдет (a) или (b), банкротство все еще возможно. Банкротство по-прежнему немедленно завершает игру.



Бывший президент железной дороги после банкротства?

6.1. Определение Победителя

Победителем становится игрок, набравший наибольшую сумму:

a) Наличные деньги;

(b) Акции, учитываемые по их текущей рыночной стоимости; и

(c) Частные и малые компании, учитываемые по номинальной стоимости.

Учитываются только активы, принадлежащие непосредственно игроку. Активы, принадлежащие компаниям, не учитываются.

Если игрок становится банкротом, он лишается всех наличных, поэтому его общая сумма — это только рыночная стоимость акций, которые ему не разрешили продать (и номинальная стоимость его частных и малых компаний, если таковые имеются). Обанкротившийся игрок все еще может выиграть игру!

Возможны ничьи. Однако в турнирных ситуациях, когда ничья вызывает проблемы, рекомендуется сыграть один дополнительный операционный раунд. (Пропустите любой фондовый раунд, который в противном случае предшествовал бы следующему операционному раунду.) Это невозможно сделать после банкротства!

7. Прочее

Жетон маркера раунда размещается в одну из четырех небольших ячеек на счетчике “Раунд игры” в таблице Рынка Акции, чтобы указывать, какой это раунд. Когда фондовый раунд заканчивается, переместите жетон в ячейку, которая соответствует последнему доступному цвету тайла (но в желтую ячейку, если произошло одно из событий в 6(a) или (b)). С помощью этой функции игроки смогут понять, сколько операционных раундов должно быть

сыграно до следующего фондового раунда, даже если с момента предыдущего фондового раунда произошло изменение фазы. Деньги и сертификаты каждого игрока являются общедоступной информацией и должны раскрываться по запросу. Точно так же деньги, поезда, частные компании и жетоны на планшете крупной или малой компании являются общедоступной информацией.

8. Дополнительные Правила

Игроки, знакомые с процессом игры, могут попробовать некоторые или все следующие необязательные правила. Любое использование необязательных правил должно быть согласовано заранее:

- (а) Предоставить каждой крупной компании возможность выложить три желтых тайла вместо двух в свой первый операционный ход. Это ускорит развитие поля, но может помочь некоторым железным дорогам больше, чем другим.
- (б) Разрешить крупной компании приобрести частную компанию КСМ&О у игрока до Фазы 3 не более чем за \$40. Это изменение делает РАС и СНІ более привлекательными в качестве стартовых компаний, но менее точным с исторической точки зрения.
- (в) Малые компании не закрываются и не обмениваются на обмениваемые акции (правило 5.2), сразу после покупки поезда, с которого начинается Фаза 3½. Вместо этого они продолжают действовать до начала или следующего фондового раунда, и тогда происходит обмен. Это может привести к тому, что малые компании все еще будут в игре, когда начнется Фаза 4. Если это так, их встроенные Поезда-2 в любом случае остаются в игре до тех пор, пока действуют сами малые компании.
- (д) Отменить правило отложенного устаревания (4.3.4.1) и просто удалить все Поезда-4 из игры сразу после покупки второго Поезда-6.

9. Игровые Подсказки

В ходе игрового тестирования некоторые игроки запускают компании, близкие к малым, которыми они владеют, чтобы оптимизировать прибыль от малых железных дорог и максимизировать свою раннюю прибыль.

Кажется, что СНІ всегда запускается в первом фондовом раунде, поскольку одна из частных компаний имеет бесплатную акцию, и поэтому ее легче запустить. СНІ и РАС могут построить привлекательное соединение, используя тайл Copper Canyon, если они смогут сотрудничать.

Ожидайте, что Mexico City быстро заполнится жетонами. У него большая прибыль в конце игры и он может обслуживать прибыльную красную область Merida. К сожалению, каждое улучшение в Mexico City стоит денег.

Помимо Mexico City, одним из наиболее важных городов для размещения жетона является Queretaro. Наличие там станции является ключом к продолжительным назначениям поездов на маршрут в Mexico City или из него.

Последние раунды игрового тестирования показывают, что игроки, которые могли объединить более слабые железные дороги в NdM, решили не делать этого. Это привело к ослаблению позиций NdM, и игроки ухудшили свои позиции, когда им пришлось вносить деньги из рук на покупку постоянных поездов для своих компаний. Решение о слиянии с NdM будет важным в играх с пятью игроками, особенно потому, что у некоторых игроков могут быть слабые подходящие железные дороги.

Если у вас есть возможность управлять двумя железными дорогами, одна из стратегий заключается в том, чтобы каждый раз выплачивать дивиденды с одной железной дороги и часто удерживать дивиденды с другой. Затем используйте более дорогую железную дорогу, чтобы покупать поезда у более дешевой железной дороги, чтобы продолжать выплачивать максимальные дивиденды. Эта стратегия также может иметь то преимущество, что вторая железная дорога оказывается в желтой зоне на графике фондового рынка, где ее акции не учитываются при ограничении владения. Если вы президент или только одна железная дорога, вы должны быть более осторожными в управлении ею с точки зрения планирования покупок поездов в конце игры.

10. Разъяснения Правил, Вопросы по Игре

Официальные правила состоят из этой книги и любых официально опубликованных опечаток. В случае конфликта между какими-либо компонентами и правилами приоритет у правил.

Самую последнюю версию этих правил и любые опубликованные опечатки можно найти по адресу:

<http://www.deepthoughtgames.com/>

Вопросы можно направлять по электронной почте:

support@deepthoughtgames.com

Вопросы и комментарии можно направлять в письменном виде по адресу:

Deep Thought Games, LLC

4116 Manson Avenue

Smyrna, GA 30082-3723

Обсуждения 18MEX и других игр 18xx можно найти в группе 18xx Yahoo. Многие дизайнеры публикуют там сообщения регулярно, и их можно найти по адресу:

<http://games.groups.yahoo.com/group/18xx/>

Таблица I. Фазы Игры 18MEX

Фаза	Поезд	Всего	Цена	Эффекты
1	Первоначальные условия:			Доступны только желтые тайлы. Крупные компании пока не могут покупать частные компании. Каждая крупная компания может владеть не более чем тремя поездами и может покупать в банке не более одного поезда за каждый ход. (Крупные компании также могут покупать поезда у других крупных компаний по любой согласованной стоимости не менее чем \$1 за поезд. Они не учитываются в ограничении на покупку одного поезда в банке за ход, но учитываются при ограничении владения тремя поездами) Красные области внешнего направления (а также Matamoros, Nogales/Tucson, и San Antonio) приносят наименьшее из двух указанных значений. Игроки пока не могут покупать акции National Railways of Mexico (NdM). За каждым операционным раундом следует один фондовый раунд.
2	2	6	\$100	Без изменений.
3	3	6	\$180	Становятся доступными зеленые тайлы (только для крупных компаний). Крупные компании могут покупать частные компании (кроме MNR) у игроков по цене от 0,5 до 1,5 номинальной стоимости. Начиная со следующего фондового раунда, за каждым фондовым раундом следуют два операционных раунда.
3½	Нет новых типов поездов. Фаза начинается, когда пять из шести Поездов-3 были куплены из Первичного Предложения.			Все малые компании закрываются, а их президенты получают обменные акции (см. 5.2). Игроки могут приобретать акции National Railways of Mexico (NdM). NdM может владеть не более чем четырьмя поездами.
4	4	3	\$300	Все Поезда-2 удаляются из игры. Каждая крупная компания может владеть не более чем двумя поездами, за исключением NdM, которой разрешено не более чем тремя. Крупные компании могут покупать в банке несколько поездов за ход.
5	5	2	\$450	Все частные компании закрываются. Может произойти слияние NdM (см. 5.3). Коричневые тайлы становятся доступными. Красные области внешнего направления (а также Matamoros, Nogales/Tucson, и San Antonio) приносят наибольшее из двух указанных значений. Начиная со следующего фондового раунда, за каждым фондовым раундом следуют три операционных раунда.
6	6	2	\$600	Все Поезда-3 удаляются из игры.
6½	Нет новых типов поездов. Фаза начинается, когда оба Поезда-6 были приобретены из Первичного Предложения.			Все Поезда-4 устаревают (см. 4.3.4.1).
4D	4D	7	\$700	Становятся доступными серые тайлы.

Таблица II. Начальные Денежных Средства Игроков и Лимит Сертификатов

Количество Игроков:	3	4	5
Наличные:	\$625	\$500	\$450
Лимит Сертификатов:	19	14	11

Таблица III. Частные и Малые Компании

<u>#</u>	<u>КОМПАНИЯ</u>	<u>НОМ. СТОИМО СТЬ</u>	<u>ТИП КОМПАНИИ, ПРИБЫЛЬ И ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ</u>
1	Mexico City- Acapulco Railroad	\$20	Частная Компания. Прибыль \$5. Особых способностей нет.
2	Kansas City, Mexico, & Orient Railroad	\$40	Частная компания. Прибыль \$10. Только крупная компания, владеющая КСМ&О, может разместить особый тайл "Copper Canyon" (номер 470). Этот тайл можно разместить только в гекс Copper Canyon (F5). Его не нужно подключать к существующему жетону станции крупной компании. Это не считается обычным ограничением для крупной компании по размещению до двух желтых тайлов за ход. (Но он все равно должен быть размещен в шаг размещения тайла хода крупной компании.) Компания должна заплатить сниженную стоимость местности в размере \$60 (вместо \$120, как указано на гексе), чтобы разместить тайл. Размещение тайла не закрывает КСМ&О. Тайл Copper Canyon постоянный и не может быть улучшен. Как и любой другой тайл, когда-то сыгранный, любой компанией, которая присоединяется к нему, может использовать этот путь. Если любой другой тайл размещен на гексе Copper Canyon или если тайл Copper Canyon не был размещен до покупки первого Поезда-5, этот тайл удаляется из игры.
3	Interoceanic Railroad	\$50	Малая компания. Начинает в Tampico (M12). Когда начинается Фаза 3 ½, компания закрывается, но ее владелец получает 5% "обменный сертификат" NdM.
4	Sonora-Baja California Railway	\$50	Малая компания. Начинает в Mazatlan (K6). Когда начинается Фаза 3 ½, компания закрывается, но ее владелец получает 5% "обменный сертификат" NdM.
5	Southeastern Railway	\$50	Малая компания. Начинает в Оахаса (S12). Когда начинается Фаза 3 ½, компания закрывается, но ее владелец получает 10% "обменный сертификат" UdY. Акция UdY не имеет стоимости и не может быть продана до тех пор, пока какой-либо игрок не установит рыночную стоимость для UdY, купив сертификат ее президента. Однако эта акция не засчитывается в 50%, необходимые для запуска United Railways of Yucatan до закрытия Малой компании.
6	Mexican International Railroad	\$100	Частная компания. Прибыль \$20. Первоначальный покупатель Mexican International получает бесплатно 10% акцию Chihuahua Pacific Railway (CHI). Акция CHI не имеет стоимости и не может быть продана до тех пор, пока какой-либо игрок не установит рыночную стоимость CHI, купив сертификат ее президента. Тем не менее, эта акция засчитывается в 50%, необходимые для запуска Chihuahua Pacific. После покупки у Mexican International нет особых способностей.
7	Mexican National Railroad	\$140	Частная компания. Прибыль \$20. Первоначальный покупатель MNR бесплатно получает 20% сертификат президента NdM. Затем он должен немедленно установить номинальную стоимость NdM. Обратите внимание, что в соответствии с Правилем 5.1 никому не разрешается покупать какие-либо дополнительные акции NdM — и, следовательно, покупатель не сможет ни запустить NdM, ни продать сертификат президента — до Фазы 3½. Тем не менее, сертификат президента учитывает 50%, необходимые для запуска NdM. После покупки у MNR нет особых способностей.

Таблица IV. Тайлы и Улучшения

Тайл	#	Разрешенные Улучшения	Тайл	#	Разрешенные Улучшения	Тайл	#	Разрешенные Улучшения
	Поле			4			1	
C Canyon	Поле			1			1	
	Поле			1			1	
Guad	Поле			1			1	
L M	Поле			3			2	
Max	Поле			3			1	Нет дальнейших улучшений
Tamp	Поле			1			2	Нет дальнейших улучшений
Ver	Поле			1			3	Нет дальнейших улучшений
	Поле			1			3	Нет дальнейших улучшений
	1	Нет дальнейших улучшений		1			2	Нет дальнейших улучшений
	Поле			1			1	Нет дальнейших улучшений
	3			4			2	Нет дальнейших улучшений
	3			4			2	Нет дальнейших улучшений
	2			3			2	Нет дальнейших улучшений
	2			1			7	
	5			1			1	Нет дальнейших улучшений
	11			1			1	
	11			1			1	Нет дальнейших улучшений
	4			2	Нет дальнейших улучшений		1	Нет дальнейших улучшений
	4			2	Нет дальнейших улучшений		1	Нет дальнейших улучшений
	4			2	Нет дальнейших улучшений		1	Нет дальнейших улучшений
	4			2	Нет дальнейших улучшений		1	Нет дальнейших улучшений

†1 Только владельцем КСМО

†2 Только в Los Mochis

†3 Только в Guadalajara

- В дополнение к этим тайлам для Mexico City существуют особые тайлы с двойным-гексом. Их можно разместить только там и только в одной ориентации. Улучшение с желтого на зеленый (плитка 479) стоит \$60, а улучшение с зеленого на коричневый тайл (485 или 486) стоит \$40.
- Если в Correr Canyon размещается обычный тайл, то особый тайл Correr Canyon больше нельзя разместить – см. Таблицу III.
- Тайлы именных городов можно разыгрывать только в соответствующем городе. Если существует тайл с наименованием города данного цвета, никакие другие тайлы этого цвета не могут быть размещены на этом городе (например, у Guadalajara есть особый коричневый тайл, но стандартные тайлы используются как для желтого, так и для зеленого) - см. 4.4.1(g)

Приложение 1. Сравнение с другими играми 18xx (Вопросы и Ответы)

Могут ли частные компании, которые еще не проданы крупным компаниям, быть проданы между игроками по взаимно согласованной цене? Да (в ходе фондовых раундов)

Могут ли быть проданы малые компании? Нет, ни в банк, ни другим игрокам.

50% всегда является минимальной суммой, необходимой для запуска крупной компании? Да

Когда железные дороги запускаются, получают ли они 10-кратную номинальную стоимость в качестве стартового капитала (полная капитализация)? Да

Базовая станция железной дороги размещается в ходе фондового раунда, когда она запускается? Нет, в начале своего первого операционного хода.

Могут ли игроки продать акции крупной компании, которая еще не действовала? Да (но не в первом фондовом раунде игры)

Допускается ли на открытом рынке (банковский пул) максимальная сумма акций крупной компании в 50%? Да

Может ли игрок купить акцию и продать ее в один и тот же фондовый раунд? Да (но не в первом фондовом раунде игры)

Может ли игрок продать часть акций, затем купить сертификат, а затем продать больше, и все это за один фондовый раунд? Нет

Предположим, я владею ровно 55% NdM (включая 5% обменной акцией). Могу ли я купить еще 10% акций NdM? Могу ли я купить еще 10% акций, а затем сразу же продать либо 5% акцию, либо 10% акций? Нет, Нет

Если игрок продает акции нескольких крупных компаний за один ход, и их рыночная стоимость оказывается в одной графе таблицы акций, может ли он выбрать порядок их продажи, чтобы расположить их жетоны рыночной стоимости в любом порядке как ему нравится? Да

Может ли игрок продавать сертификаты акций по одному и корректировать рыночную стоимость после каждой продажи за один фондовый раунд, чтобы получить более низкую цену? Да

Учитываются ли акции в желтой зоне таблицы акций при определении лимитов владения? Нет

Учитываются ли частные компании, принадлежащие игроку, в его лимите владения? Да

Может ли крупная компания заменить тайл, если одна из ее станций имеет соединение к пути на существующем тайле, но не соединена ни к одному пути, добавленному новым тайлом? Нет, если тайл не содержит город.

Блокируют ли частные компании, принадлежащие игрокам, размещение тайлов в их гексах? Нет. Частные компании в 18MEX не занимают гексы.

Приводит ли размещение обычного пути в гексе Correr Canyon к закрытию частной компании KCM&O или препятствует ее покупке крупной компанией? Нет, но она теряет свою особую способность.

Учитываются ли поселки в протяженности маршрутов? Нет

Может ли поезд, маршрут которого составлен до максимального количества городов, также составить (и учитывать) маршрут в поселок до первого города или после последнего города? Да

Приносят ли красные области двойную прибыль, когда к ним составлен маршрут Поезда-4D? Да

Если другой игрок указывает на более высокооплачиваемый набор маршрутов для компании, чем тот, который хочет использовать президент, должен ли он использовать более высокооплачиваемые маршруты? Да, если это малая компания или если игрок, указавший на маршруты, владеет акциями компании.

Может ли крупная компания выплачивать половину дивидендов? Нет

Может ли малая компания удерживать дивиденды? Нет

Выплачивают ли компании дивиденды за акции в Первичном Размещении или в Ячейке Обменных Акций? Нет

Выплачивают ли компании дивиденды за акции на Открытом Рынке? Да

Может ли игрок получить дивиденды от малой компании, а также от доли акций, которую малая компания обменяла, в одном и том же операционном раунде? Да (возможно только для Southeastern Railway)

Может ли компания запуститься в ходе операционного раунда? Да (только в одном случае — если обменная акция UdY в начале Фазы 3½, является пятой акцией UdY, покинувшей Первичное Предложение). Если это произойдет, UdY не будет действовать в этом операционном раунде.

Может ли владелец частной или малой компании закрыть ее добровольно? Нет. Все частные компании должны оставаться в игре до тех пор, пока не будет куплен первый Поезд-5 (за исключением того, что MNR принудительно закрывается, когда NdM покупает свой первый поезд). Точно так же все малые компании должны оставаться в игре до тех пор, пока не будет куплен пятый Поезд-3.

Может ли крупная компания купить более чем один поезд из Первичного Предложения за ход? Только после покупки первого Поезда-4 (включая тот же ход).

Может ли крупная компания покупать поезда у других компаний, если Поезд-3 не был куплен? Да

Устаревшие поезда всегда удаляются немедленно? Да, за исключением Поездов-4 (см. 4.3.4.1)

Можно ли “обменять” поезда на более новые поезда? Нет

Может ли компания добровольно отказаться от поезда, чтобы купить более лучший поезд? Нет

Ограничено ли количество Поездов-4D тем, что есть в наборе? Да

Денежные средства игрока открытая информация? Да

Денежные средства в кассе компании открытая информация? Да

Раскрывается ли точная сумма, которую компания выплачивает за поезд? Да

Должны ли железные дороги в ситуации вынужденной покупки поездов всегда покупать самый дешевый поезд, доступный в банке (первичном предложении или открытом рынке)? Да (если президент вносит средства).

Может ли игра закончиться в ходе фондового раунда? Нет

Может ли игра закончиться в середине цикла операционных раундов? Да. Если банк закончился или рыночная стоимость компании достигает \$200 за акцию, вы завершаете только один операционный раунд. Если игрок обанкротится, пытаясь совершить принудительную покупку поезда, игра немедленно заканчивается.

Все ли суммы денег (игрока, малой и крупной компании) являются общедоступной информацией? Да

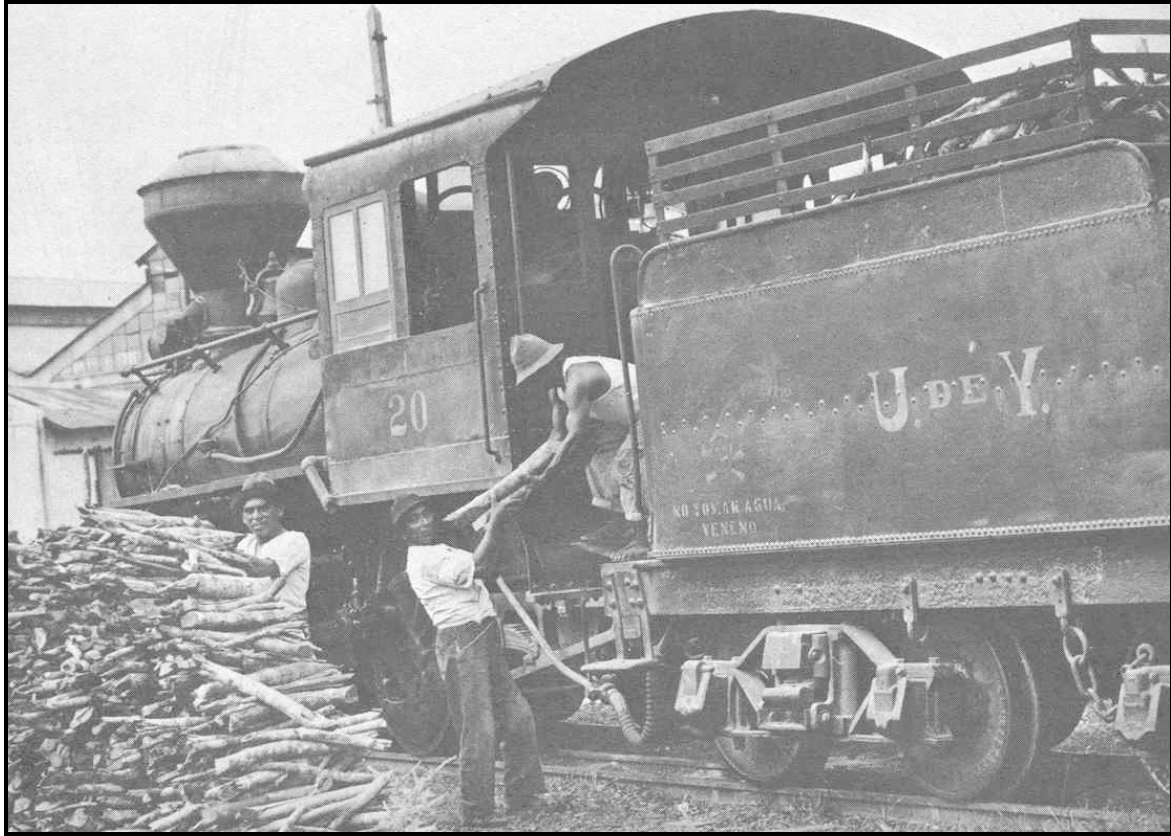
Пояснение тайла: На коричневом тайле Mexico City с тремя ячейками для жетонов (тайл номер 485) два пути, ведущие на восток (к гексам O12 и Q12), не пересекаются на “перекрестке”. Это отдельные пути на всем пути до Mexico City, поэтому оба могут использоваться в маршрутах поезда или маршрутах поезда в ходе одного и того же операционного хода.

Приложение 2. Примеры Игры

Подсчет Почтового Контракта: Предположим, что MC только что запустилась. В свой первый ход она размещает желтый тайл города стоимостью \$20 в Тоггеон и покупает Поезд-2. На втором ходу MC имеет право получить прибыль за почтовый контракт в размере \$20 прямо в свою кассу, независимо от того, имеет ли она законный маршрут. Это не считается дивидендом при определении того, движется ли его рыночная стоимость вперед или назад.

Процедура Слияния NdM: Предположим, что в игре участвуют три игрока, в которых игроки А, В и С сидят в указанном порядке. Игрок А контролирует SPM и ТМ. Игрок В контролирует NdM и СНІ. Игрок С управляет PAC и UdY. MC и MEX не запущены, а их сертификаты президентов никому не принадлежат. СНІ только что купила первый Поезд-5, и началось слияние. Начиная с игрока С (следующего слева, поскольку В управляет компанией, купившей Поезд-5), игрок С решает не объединять UdY (его единственную подходящую железную дорогу). У игрока А есть только одна подходящая железная дорога (SPM), но он не хочет объединяться. Игрок В пропускается (поскольку он контролирует NdM, он не может объединить свою СНІ, даже если в противном случае она была бы подходящей). Поскольку все игроки отказались, не-запущенная компания должна объединиться. Поскольку MC и MEX являются единственными не-запущенными из пяти компаний, имеющих право на участие в акции, одна из них должна слиться с NdM. (выбор президента NdM)

NdM Слияние — выбор жетонов обмена: Предположим, СНИ объединяется с NdM и у СНИ есть жетоны в Chihuahua, Torreon, Queretaro, и Mexico City. У NdM есть жетоны в Mexico City и Queretaro. Сначала, NdM должна заменить базовый жетон СНИ в Chihuahua одним из двух обменных жетонов. Затем она должна заменить один из трех других. Поскольку у NdM уже есть жетоны в Mexico City и Queretaro, единственное место, где она может законно заменить один, — это Torreon, поэтому она размещает свой второй жетон обмена там. Затем все оставшиеся жетоны СНИ удаляются. Если бы у NdM уже был жетон в Torreon, она не смогла бы разместить свой второй обменный жетон, и жетон остался бы на ее планшете в качестве дополнительной станции, которую NdM могла бы разместить позже за \$80.



United Railways of Yucatan эксплуатировали локомотивы на дровах вплоть до 20-го века.

Приложение 3. Исторические справки

Первая железная дорога в Mexico должна была соединить важный порт Veracruz и столицу Mexico City. Эта первая концессия была предоставлена в 1837. Почти сразу же началось строительство этого сложного участка пути, который поднимался от побережья до высокогорного плато в районе Mexico City.

Mexican Central Railway была еще одной железной дорогой, финансируемой иностранными интересами. В 1884 она завершила соединение от границы с США возле Juarez до Mexico City. Mexican Central прекратила независимую деятельность в 1908.

Sonora-Baja California Railway была первоначально создана в 1923, чтобы соединить Mexicali с остальной частью основной сети. Она была подключена к сети южной части Тихого океана Мексики в 1948 в деревне Benjamin Hill. В настоящее время она управляется как отдельная железная дорога San Diego и Arizona Eastern Railroad.

Mexican Railway была заказана в 1855. Линия, соединявшая Mexico City и Veracruz, отличалась необходимостью подниматься от уровня моря на высоту более 8000 футов менее чем за 150 миль по очень сложной гористой местности. Эта линия проходит очень близко к вулкану под названием Mt. Orizaba (высота 18 855 футов). Федеральное правительство Мексики приобрело компанию Mexican в 1946. Некоторое время она работала как отдельная организация и была объединена с National Railways of Mexico в 1959.

Southern Pacific Railroad of Mexico была первоначально зарегистрирована в 1909 и принадлежала Southern Pacific Railroad в США. Ее первоначальная конструкция пути была от порта Guaymas на западе Мексики до поселка Nogales недалеко от Tucson, штат Аризона. Она приобрела пути и другие активы нескольких других железных дорог, включая Sonora Railway. Она изо всех сил пыталась построить линии вдоль западного побережья Мексики из-за восстаний индейцев, а также из-за мексиканской революции. К 1937 она наконец завершила путь в Guadalajara. В конце концов, в 1951 она была продана правительству Мексики.

National Railways of Mexico была создана в 1908 для наблюдения за работой Mexican Central Railway и Mexican National Railroad, которые стали убыточными. После нескольких изменений названия президент Мексики Ласаро Карденас создал новое предприятие, которое стало нынешней системой мексиканских железных дорог. Среди железных дорог, образующих ранние части National Railways of Mexico, были Mexican Central, Mexican National и Interoceanic Railway.

Texas Mexican Railway начиналась как Corpus Christi, San Diego, & Rio Grande Railroad, узкоколейная железная дорога, которая должна была быть построена к западу от Gulf of Mexico в направлении Laredo. Эта железная дорога получила контроль над линией в 1902 и удерживала ее до 1980, когда продала контрольный пакет акций новой частной корпорации в рамках North American Free Trade Agreement (NAFTA). Сейчас она работает как успешная короткая линия.

United Railways of Yucatan начинала как Progreso to Merida Railway (Ferrocarril Progreso a Merida). Она открылась в 1881, чтобы соединить город Merida и большой порт в Progreso. Его основным грузом был сизаль (волокно, используемое для изготовления веревок). Эта железная дорога была чрезвычайно примитивной и работала на дровяных локомотивах вплоть до 20 века. Эта железная дорога и две другие небольшие железные дороги были объединены в 1902 в United Railways of Yucatan. Эта удаленная железнодорожная система оставалась изолированной от остальной железнодорожной системы Мексики до 1950, когда она соединилась с Southeastern Railway. В 1969 и она, и Southeastern Railway были включены в состав National Railways of Mexico.

Chihuahua Pacific Railway начинала как Kansas City, Mexico, & Orient. Когда она сформировалась, она состояла из двух отдельных небольших сетей, разделенных горным хребтом Sierra Madre. Часть США объединилась с AT&CF в 1928. Мексиканская часть от Ojinaga до Chihuahua была куплена федеральным правительством в 1940. В конечном итоге линия была завершена через Sierra Madres до Los Mochis в 1961.

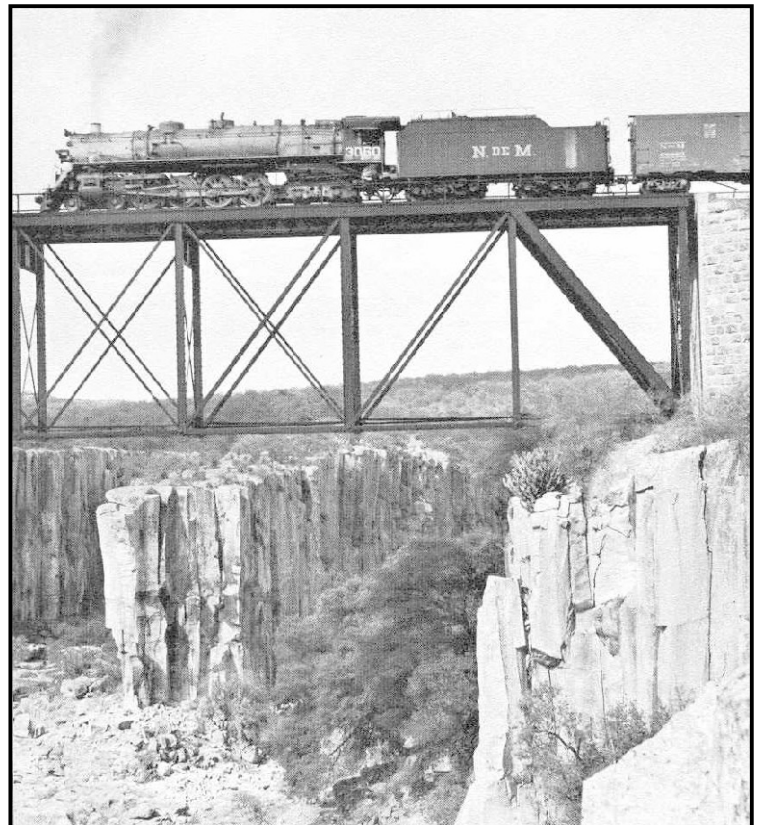
Pacific Railroad была построена из Nogales в Guaymas в 1882 в Santa Fe. Она была продана правительству Мексики в 1951 и продолжала работать независимо, пока не была поглощена NdM примерно в 1987.

Район Copper Canyon состоит из шести крупных ущелий площадью более 20 000 квадратных миль и больше, чем Grand Canyon в США. Это красивая местность, где лишайник медного цвета дал название региону. Маршрут проходит около 400 миль между Los Mochis и Chihuahua через горный хребет Sierra Madre. Первобытные индейцы Tarahumara до сих пор живут поблизости в пещерах и других примитивных жилищах, похожих на их предков. С 1998 частная железнодорожная компания Ferromex управляла этим популярным туристическим маршрутом.

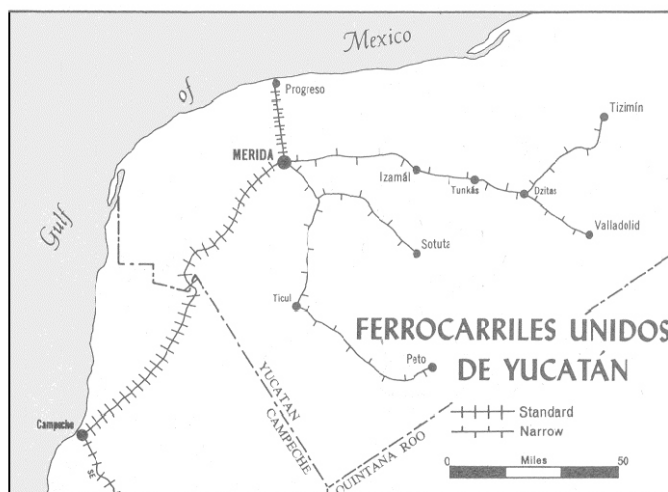
Приложение 4. Руководство по Произношению Локаций в 18MEX

Ниже приведен список некоторых локаций, которые появляются в 18MEX, и их правильное произношение. Ударение ставится на слог с большой буквы.

Оахаса (S12)	wah HAH kah
Matamoros (112)	mah tah MOH rohs
Acapulco (S10)	ah kah POOL koh
Hermosillo (D3)	air moh SEE yoh
Tampico (M12)	tam PEE koe
Chihuahua (E6)	Chee WAH wah
Nogales (B3)	noh GAH lays
Monterrey (110)	mohn tay RRAY (RR is a trilled r)
Puebla (P11)	PWAYV lah
Yucatan yooka	TAHN
Merida (Q14)	MAY reedah
Guatemala (U 14)	gwah tay MAH lah
Torreon (18)	Tohrray OHN
Guadalajara (08)	gwah dah lah HAH rah



Juarez (A6) **HWAH** rays
 Queretaro (MIO) kay-**RAY**-tah-roh
 Culiacan (J5) koo-lyah-**KAHN**
 Los Mochis (I4) lohs **MOH**-chees
 Zacatecas (K8) sah-kah-**TAY**-kahs
 San Luis Potosi (L9) sahn lwees poh-toh-**SEE**
 Toluca (010) toh-**LOO**-kah



Карта системы United Railways of Yucatan примерно на 1930 год.

Приложение 5. Избранные Источники и Авторы

- Robert Lewis, *Handbook of American Railroads*, Simmons-Boardman Books, 1956
 Harold A Edmonson, *Mainline Mexico*, self published, 1963
The Historical Guide to North American Railroads, Kalmbach Publishing, 2nd edition, 2000
 George Drury, *Train-Watchers Guide to North American Railroads*, 2nd edition, Kalmbach Publishing, 1992
 Matthew Herson, *N de M in Color*, Morning Sun Books, 2000
 Brian Hollingsworth, *The Illustrated Directory of Trains of the World*, MBI Publishing Company, 2000
<http://www.mexlist.com/>



18МЕХ: Железные Дороги Приходят в Мексику

Авторы:

Оригинальный Дизайн:	Mark Derrick
Производство:	Mark Derrick, John David Galt, John Tamplin
Тестирование:	Mark Derrick, Jon Carper, Russell deCastongrene, Jeff Stephens, Warren Madden, Steve Walker, Frank Adams-Watters, Tom Hannaford, Ian Booth, Dave Lionett, Nick Wedd, Steve Thomas, Chris Lawson, Ronald Novicky, Ian D. Wilson, Andrew Joelton, Kevin Karg, William Brunton, John Tamplin, Bill McDonald, Marcus Mathat, Frank Vicari, John David Galt, Noel Leaver, Jim McDanold, Anthony Carver, Jeanette Allen, Jeremy Viperman
Прочая Помощь:	Kalmbach Memorial Library, Lowell G. McManus

Приложение 6. 18МЕХ Бланк Подсчета

18МЕХ Бланк Подсчета

	Раунд 1	Раунд 2	Раунд 3	Финальная Стоимость Акции	Общая Стоимость	1	Имя	2	Имя	3	Имя	4	Имя	5	Имя
						#	Цена	#	Цена	#	Цена	#	Цена	#	Цена
						CHI									
MC															
MEX															
NdM															
PAC															
SPM															
TM															
UdY															
Наличные															
Итого															

