

1854

LONNY ORGLER



VISTA GENERAL

1854 Austria es un juego sobre la historia de los ferrocarriles en Austria. Utiliza las fronteras actuales de Austria, pero no tiene en cuenta todos los cambios históricos y políticos a través del tiempo. Está basado en 1829 de Francis Tresham.

El juego refleja el desarrollo histórico ferroviario en la mayor medida posible, pero parte de la fidelidad histórica ha sido sacrificada para facilitar la jugabilidad.

1854 es un juego complejo con gran cantidad de reglas especiales. Recomendamos entender el desarrollo general del juego y las acciones especiales en primer lugar. En este juego hay muchas compañías ferroviarias diferentes. Las diferencias entre dichas compañías están referenciadas en las páginas 4-6. Los jugadores deben estar familiarizadas con estas antes de jugar.

En este juego, tú y tus compañeros de partida representais a accionistas de Ferrocarriles de montaña, ferrocarriles locales (1-6), compañías ferroviarias Locales Mayores(A-C) y compañías ferroviarias Mayores. Cada compañía está controlada por su principal accionista, su Director. Tendrás que ampliar tus ferrocarriles y generar ingresos mediante la construcción de vías en el mapa, comprar trenes, y operar los trenes.

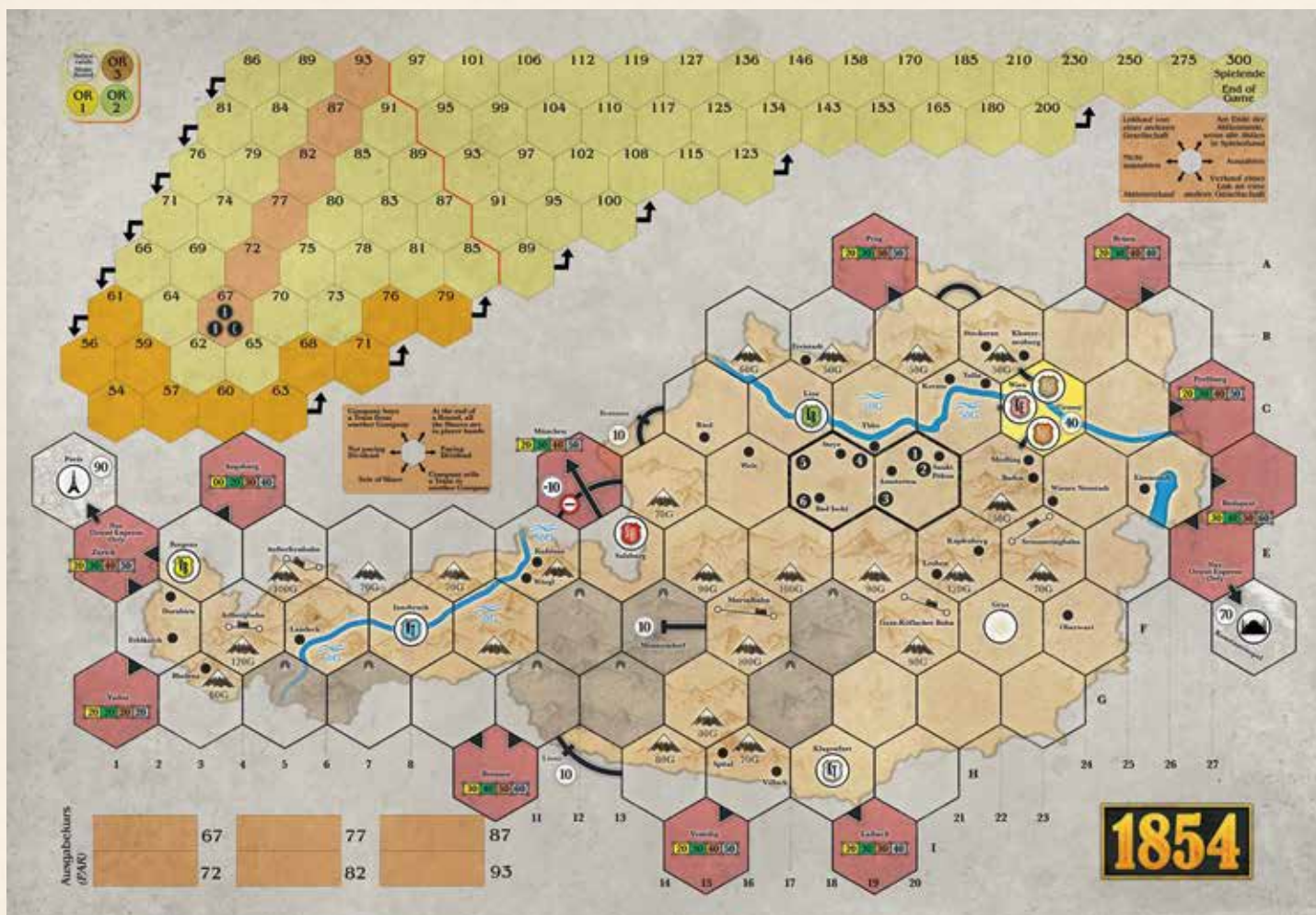
Las compañías construirán una red de vías utilizando losetas amarillas, verdes, marrones, y grises. Las vías conectan las estaciones y los trenes viajarán de una estación a la siguiente obteniendo dinero por el transporte (imaginario) de pasajeros y mercancías. Cuanto más estaciones y más grandes sean las estaciones visitadas por los trenes, más ingresos obtendremos para la compañía y/o los accionistas.

El juego progresa a través de diferentes fases que se corresponden con el progreso de la historia austriaca del ferrocarril. El inicio de cada nueva fase se desencadena por la compra de un nuevo tipo de tren.

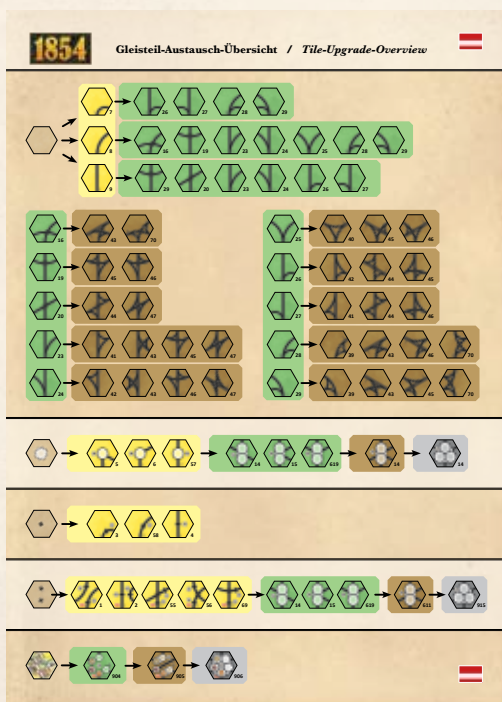
Al final de la partida, el jugador con la mayor cantidad de dinero (en efectivo y acciones), será el ganador.

COMPONENTES

El escenario 1854 utiliza todas las loseta genéricas de vía, así como las marcadas con la bandera de Austria (rayas rojas y blancas). Los trenes y acciones necesarias también tienen el logotipo de la bandera de Austria impreso en la esquina inferior derecha.



1 tablero con el mapa de Austria



1 manifiesto de mejora de losetas

6 Acciones de Compañías Locales

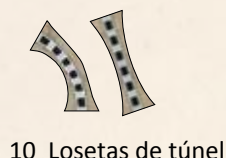
5 Acciones de compañías de Montaña

Lots / Trains	#	Preis / Price	1854 Anmerkung / Comment
Phase 1	1	100 G	- gelbe Lots und verfügbar - 1x Lots erhältlich - 1x Lots erhältlich - 1x Lots erhältlich
Phase 2	2	200 G 120 G	- gelbe Lots und verfügbar - 2x Lots erhältlich - 2x Lots erhältlich - 2x Lots erhältlich - 2x Lots erhältlich
Phase 3	3	320 G	- gelbe Lots und verfügbar - 3x Lots erhältlich - 3x Lots erhältlich - 3x Lots erhältlich - 3x Lots erhältlich
Phase 4	4	530 G	- gelbe Lots und verfügbar - 4x Lots erhältlich - 4x Lots erhältlich - 4x Lots erhältlich - 4x Lots erhältlich
Phase 5	5	670 G	- gelbe Lots und verfügbar - 5x Lots erhältlich - 5x Lots erhältlich - 5x Lots erhältlich - 5x Lots erhältlich
Phase 6	6	990 G 1200 G	- gelbe Lots und verfügbar - 6x Lots erhältlich - 6x Lots erhältlich - 6x Lots erhältlich - 6x Lots erhältlich

1 hoja de referencia



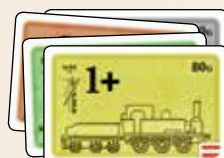
78 acciones de 11 compañías



10 Losetas de túnel



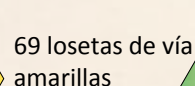
6 cartas de orden de turno



12 Contratos de Correo



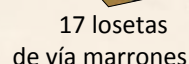
44 cartas de tren



69 losetas de vía amarillas



44 losetas de vía verdes



17 losetas de vía marrones



3 losetas de vía grises



1 Tablero para las acciones



1 tablero más pequeño para los ferrocarriles locales, que muestra la región de St Pölten / Steyr



17 Carteras de Compañías



1 reserva monetaria (10,000 Gulden (G), en 9 denominaciones)



65 Marcadores de estación



19 marcadores de precios de acciones

1 marcador Indicador de rondas



12 marcadores de opción

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Desplegar el mapa Austria, el mapa local, y el tablero de acciones.

Los trenes tipo 2 y el 1+ salen a la venta inmediatamente y se colocan al lado del mapa. Las cartas de trenes restantes se ordenan por alcance y se colocan al lado de las cartas de tren disponibles (las que tengan menor alcance en la parte superior). Hacer dos mazos - uno para los trenes regulares, otro para los trenes Plus. Cuando los trenes disponibles se hayan vendido, se disponen los trenes del siguiente tipo.

Designar un jugador para que sea el banquero. El banco contiene 10.000 Florines austriacos (abreviado a "G"). Dependiendo del número de jugadores, el dinero inicial por jugador es:

- 3 jugadores: 860 G ■ 5 jugadores: 525 G
- 4 jugadores: 650 G ■ 6 jugadores: 450 G

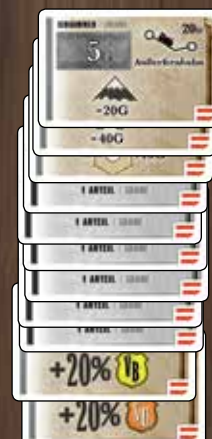
Coloque los certificados de acciones en los espacios previstos sobre el tablero de juego para las acciones, situando el certificado del Director en la parte superior de cada pila. Al comienzo de la partida, la acción del Director (40%) y tres acciones del 20% estarán disponibles. Ponga a un lado el resto otras acciones; éstas estarán disponibles después de una subdivisión de acciones (stock split).

Colocar las losetas de vía a un lado del tablero. Al principio, sólo necesitaremos las losetas amarillas, pero el resto serán relevantes para la planificación de las etapas posteriores del juego. Disponga los certificados de las empresas privadas y locales en este orden:

Außerfernbahn – Murtalbahn – Graz-Köflacher-Bahn – Mariazellerbahn (1) – Kernhofer Bahn (2) – Ybbstalbahn (3) – Steyrtalbahnhof (4) – Pyhrnbahn (5) – Salzkammergutbahn (6) – Arlbergbahn – Semmeringbahn.



Nota: Este juego contiene más dinero del que necesita para este escenario. Por favor, elimine 4 billetes de 500 G del juego.



Las carteras de las compañías se colocan a un lado del tablero. Durante el juego los bienes pertenecientes a una compañía, tales como trenes, tesorería, y marcadores de la estación, se mantienen en su cartera. El tesoro de una compañía debe mantenerse separado estrictamente del de cualquier otro jugador u otra compañía.

Coja tantas cartas de Orden de Turno como jugadores haya, barájelas y repártalas para determinar aleatoriamente el orden de turno inicial.

LAS COMPAÑÍAS

Hay diferentes tipos de compañías en el juego que sufrirán cambios durante la partida: los ferrocarriles de montaña cerrarán en la fase 5, las compañías locales se fusionarán en compañías locales Mayores (Lokalbahn AG), y las compañías Mayores sufrirán una subdivisión de acciones tan pronto como superen cierto umbral.

FERROCARRILES DE MONTAÑA

Los ferrocarriles de montaña son compañías privadas con una única acción que pagan (por parte del banco) una renta fija al propietario al comienzo de cada ronda de operaciones.

Las compañías ferroviarias privadas no construyen vías ni poseen ni operan trenes.

Sus certificados cuentan para el límite de acciones.

Cualquier compañía Mayor puede utilizar la propiedad especial de una compañía de ferrocarril montaña, propiedad del director de la compañía. Asimismo, podrán construir vías de forma gratuita en el hexágono donde se encuentre el Ferrocarril de montaña. (Otras compañías Mayores tendrán que pagar el coste indicado para construir la vía allí.)

- A más tardar, todos los ferrocarriles de montaña cerrarán cuando se compre el primer tren-5 (las dos últimas por lo general habrán sido cerradas con anterioridad). Las propiedades adicionales que confieren a las empresas cesan cuando los Ferrocarriles de montaña cierran. En particular, el marcador "+10" en Graz, que proporciona a la compañía propietaria unos ingresos mayores, se retirará del tablero y perderá su efecto.

Nombre	Coste	Ingresos	Propiedades especiales
Außerfernbahn	20 G	5 G	Construir en una montaña es 20 G más barato.
Murtalbahn	50 G	10 G	Construir un túnel es 40 G más barato.
Graz-Köflacher Bahn	70 G	15 G	Rutas a través Graz ganan 10 G extra.
Arlbergbahn	170 G	20 G	Recibe una acción 20% de VB. Cierra cuando la VB opere por primera vez.
Semmeringbahn	190 G	25 G	Recibe una acción 20% de SD. Cierra cuando la SD opere por primera vez.

Nota: Cuando la Grass-Köflacher cierre, el marcador +10 en Grass también se retira del juego.

FERROCARRILES LOCALES (1 - 6)

Los Ferrocarriles locales son compañías privadas con una única acción que operan en el mapa de juego extra (una vista detallada de los dos hexágonos con borde grueso). Sus certificados cuentan para el límite de acciones. Las compañías ferroviarias locales

operan como las compañías Mayores con las siguientes excepciones:

- Cuando se ponen en marcha, reciben un capital operativo inicial de 150 G, con independencia del precio que se pague por ellas.
- Sólo pueden operar trenes Plus (1+, 2+, 3+), pero pueden poseer cualquier tipo de tren.
- Tienen un límite de 2 trenes, pero no están obligadas a poseer un tren. Esto implica que el director no puede contribuir con dinero para la compra de un tren.
- Pueden construir hasta dos estaciones.
- No pueden tener contratos de correo.
- Siempre pagan el 50% de sus ingresos y conservan el otro 50%.

A partir de la fase 5, dos compañías de ferrocarriles locales cualesquiera pueden fusionarse para formar una compañía ferroviaria local Mayor, si los dos propietarios están de acuerdo. Al comienzo de la fase 6, cualquier compañía de ferrocarriles locales que quede está obligada a cerrar y tiene que fusionarse (véase más adelante).



- operan en el pequeño mapa local
- sólo pueden operar trenes Plus
- no tienen que poseer un tren
- No optan a contratos de correo
- Dividen los ingresos
- Se fusionan en la Fase 5

LOKALBAHN AGS (COMPAÑÍAS LOCALES MAYORES)

Lokalbahn AGs son compañías Mayores de dos acciones que entran en juego a través de una fusión de dos compañías de ferrocarriles locales cualquiera, si los dos propietarios están de acuerdo. Esto siempre ocurrirá ya sea al comienzo o al final de una ronda de operaciones. El Director de la nueva compañía será el propietario de la compañía de ferrocarril local participante que tenga el número más bajo. Cual de las Lokalbahn AG (A, B o C) se elige depende totalmente del Director.

Ambos jugadores participantes reciben una participación del 50% en la nueva sociedad. No hay otras acciones. Cada propietario de una de las dos acciones recibe el 50% de los ingresos si esto se paga. Sin embargo, el valor de cada acción es el valor que indique en el tablero de acciones.

- operan en el mapa principal
- se forman a partir de fusiones
- solo utilizan trenes reciclados
- obligadas a tener un tren
- pueden tener contratos de correo

Hay un recargo por reparación de 30G en los trenes:

trenes-2 cuestan 130G
trenes-3 cuestan 230G
trenes-4 cuestan 350G

- operan en el mapa principal
- sólo puede operar trenes regulares
- obligadas a poseer un tren
- Contratos de correo posibles
- Subdivisión de acciones en la línea roja

- El marcador de cotización de las acciones de una nueva Lokalbahn AG se coloca en el espacio de color rosa '67 en el tablero de precio de las acciones (bajo cualquier marcador/es que ya se encontrase allí).
- La recientemente formada Lokalbahn AG recibe la tesorería de las dos sociedades que se fusionan. Los trenes 'Plus' de estas dos compañías se devuelven al banco y se eliminan del juego. Si, en el momento de la fusión, una compañía de ferrocarriles local posee un tren normal, se coloca en la reserva del Banco. No puede entregarse a la Lokalbahn AG.
- Los marcadores de la estación de ambas compañías de Ferrocarriles locales se retiran del mapa de juego local. Las okalbahn AGs operan igual que las compañías Mayores en el mapa principal.
- Al comienzo de la primera ronda de operaciones, una Lokalbahn AG elige Sankt Pölten o Steyr como su ciudad de origen. Si el hexágono escogido está sin desarrollar en ese momento (sin losetas o solo con una loseta amarilla), esto implicará la colocación inmediata de una loseta verde (número 14, 15, o 619)
- Además de su estación base, cada Lokalbahn AG tiene un segundo marcador de estación, que cuesta 40 G.
Una Lokalbahn AG sólo podrá poseer trenes que estén obsoletos para las compañías Mayores.
- En la Fase 5, esto implicaría que sólo puedan poseer trenes tipo 2, pero a partir de la Fase 6 también podrán poseer trenes tipo 3 y a partir de la Fase 8, trenes tipo 4. Pueden comprarlos al banco, pero pagando un recargo de 30 G por costes de reparación por tren (por lo que un tren tipo 2 costará 130 G, un tren tipo 3, 230 G y un tren 4 350 G) o podrá comprarla a otra Lokalbahn AG a un precio negociado libremente. En ningún caso podrán comerciarse trenes entre una Lokalbahn AG y una compañía Mayor. Las Lokalbahn AGs no pueden poseer trenes 5, 6, 8 u Orient Express. Cuando una Lokalbahn AG compre un tren-4 (posible a partir de la Fase 8), los trenes tipo 2 pertenecientes a las Lokalbahn AGs serán finalmente desguazados.
- Tienen un límite de trenes que depende de la fase actual (vea desarrollo de fase), y están obligadas a poseer un tren si tienen una ruta para operar.
- Una Lokalbahn AG puede elegir libremente de entre los trenes ofertados. Pueden, por lo tanto, comprar un tren-3, o incluso un tren-2 si todavía están disponibles. Una contribución del director para pagar el coste de un tren sólo se permite si el tren comprado es del tipo más barato disponible.
- Un Lokalbahn AG puede tener un contrato de correo.
- La compra del primer tren-6 resulta en el cierre de todos los ferrocarriles locales. Todos los Ferrocarriles locales tienen que fusionarse. Si los jugadores no logran ponerse de acuerdo para la fusión, tendría lugar una fusión forzada: Los dos ferrocarriles locales con los números más bajos se fusionarían y así sucesivamente.
- La nueva Lokalbahn AG formada operará por primera vez en la próxima ronda de operaciones.
- Después de que todas las compañías locales se hayan fusionado, todas las losetas que hubiese en el mapa adicional se devuelven al suministro.

COMPAÑÍAS MAYORES

Hay 8 compañías mayores.

Nombre	Base	Nº de marcadores de estación
Kaiserin Elisabeth-Westbahn	Wien	4
Kaiser Franz Joseph-Bahn	Wien	3
Südbahn	Wien	4
Kronprinz Rudolf-Bahn	Linz	4
Kärntner Bahn	Klagenfurt	3
Salzburger Bahn	Salzburg	3
Nordtiroler Staatsbahn	Innsbruck	4
Vorarlberger Bahn	Bregenz	3

Al comienzo de la partida, cada compañía tiene un Certificado de acción del Director del 40 % y tres Certificados de Acciones del 20% disponibles para la venta. Una compañía se pone en marcha cuando el 50% de sus acciones han sido vendidas (por ejemplo, el certificado de acción del Director y otra más - esto podría ser una Opción sobre acciones). La compañía recibe 10 veces el precio de su acción como tesorería.

- Pueden operar solo trenes estándar (2, 3, 4, 5, 6, 8, OE), pero puede poseer cualquier tipo de tren.
- Tienen un límite de tren que depende de la fase actual (vea desarrollo de fase), y están obligadas a poseer un tren.
- Tienen un número distinto de marcadores de estación (ver tabla).
- Pueden poseer exactamente un contrato de correo.

SUBDIVISIÓN DE ACCIONES

Tan pronto como el marcador de cotización de las acciones de una compañía Mayor cruce la línea roja, todos las acciones 20% [de la compañía] se cambian a acciones del 10% (simplemente voltea los certificados). La participación del director se convierte en una acción del 20%. Por cada acción que se haya reducido del 20% al 10%, el propietario recibe un pago igual al nuevo precio de la acción (el valor que aparece en el espacio donde esté el marcador del precio actual, justo al otro lado de la línea roja. En el caso de la acción del Director el pago sería el doble de esta cantidad.

Las acciones de una compañía que se subdividen en una Ronda de operaciones y fuesen adquiridas con opciones sobre acciones, se voltean y se convierten en una acción del 10%. El propietario no recibe ningún dinero por ello. Recibe su marcadores de opción por acciones de vuelta para su reutilización futura. Las acciones de la reserva del Banco y la oferta inicial también se voltearían.

El cruce de la línea puede suceder si la compañía paga un dividendo, o si el precio de la acción se mueve hacia arriba al final de una ronda de acciones porque todas las acciones de dicha sociedad son propiedad de los jugadores.

La subdivisión de acciones implica que haya cinco acciones del 10% adicionales a la venta y la compañía obtendrá el dinero por estas cuando se vendan. Su coste será el precio actual de la acción (en el momento de la venta).

La subdivisión inmediatamente cambia el límite de acciones (ver página 9).

Antes de que las acciones de una compañía se subdividan, un solo jugador puede poseer hasta el 100% de las acciones de la compañía. Después de que las acciones se hayan subdividido, la máxima cantidad que puede poseer un único jugador es el 60%. Sólo hay una subdivisión de acciones por compañía y no se puede deshacer, incluso si el precio de la acción vuelve a bajar por debajo de la línea roja.

SECUENCIA DE JUEGO

El juego comienza con una ronda de Subasta en la que se venderán las compañías Privadas. Más tarde, las Rondas de Acciones (SR) y las rondas de operaciones (OR) se alternarán, con un número de OR entre las SR que irá incrementándose conforme avance la partida.

Durante las Rondas de Acciones, los jugadores utilizan su patrimonio personal para comprar y vender acciones en las compañías públicas.

Durante las rondas de Operaciones, las compañías operan. En cada una de las compañías, el jugador con más acciones (es decir, el director de esa compañía) actúa en nombre de la compañía. Las compañías utilizan su propio tesoro.

El Indicador de Ronda indica si se está desarrollando una Ronda de Acciones (SR) o una Ronda de operaciones (OR).

LA RONDA DE SUBASTA INICIAL

En la ronda de subasta, se subastan las compañías privadas de ferrocarril en el orden descrito anteriormente (ver página 3), comenzando por la Außenfernbahn.

En el turno de un jugador, ese jugador puede comprar el certificado en la parte superior al precio indicado o pujar por uno de los posteriores, en cuyo caso su oferta debe ser de al menos 5 G más que el precio indicado o superar la puja más alta anterior.

Tan pronto como el certificado superior se haya vendido, se procede con la siguiente compañía:

- Si no hay oferta, el turno del jugador concluye, y el siguiente jugador puede comprar la compañía por el precio impreso.
- Si solo hay una oferta, ese jugador obtiene esa compañía y paga ese dinero al banco.
- Si hay más de una oferta, todos los jugadores involucrados pueden participar en la siguiente subasta. El jugador con la oferta más baja puede aumentar la oferta más alta en al menos 5 G o pasar y abandonar la subasta. El siguiente sería el jugador con la oferta más baja en ese momento. Esto continúa hasta que sólo quede un jugador. Este jugador compra el certificado y paga el importe final al banco.

Ejemplo de subdivisión de acciones: Anton posee el 40% de la VB y es su Director. Berta posee el 40% de la VB y el 20% de la VB se encuentra todavía en la oferta inicial. La VB paga dividendos el precio de su acción se eleva de 91 a 95, cruzando así la línea roja. La acción del director del 40% de Anton se convierte en una acción del Director del 20% y recibe un pago compensatorio de 190 G. Ambas acciones del 20% de Berta se convertirían a acciones del 10% de y ella también recibiría un pago de 190 G. La acción del 20% en la oferta inicial se convierte en una acción del 10% y se mantendría en la oferta inicial. No habría pago compensatorio a ningún jugador o compañía por esta acción. Cinco acciones 10% d de VB se colocarían ahora en el espacio de "subdivisión de acciones".

Antes de la subdivisión, un jugador puede tener hasta el 100% de las acciones. Después de la subdivisión, esto se reduce a 60%



El Indicador de Ronda indica si se está desarrollando una Ronda de Acciones (SR) o una Ronda de operaciones (OR).

Las siguientes reglas se aplican para la compra de Compañías Privadas:

- El dinero por la puja más alta en para una Compañía privada es vinculante.
- Los jugadores cuya oferta haya sido superada pueden mantener su oferta (hacer esto les da derecho a tomar parte en la subasta para este certificado) o se puede retirar la oferta con el fin de utilizar el dinero para otra cosa.
- Cada puja debe superar en al menos 5 G la anterior puja más alta.

Si todos los jugadores han pasado consecutivamente, pero no todas las compañías privadas se han vendido, la ronda de subasta termina. En este caso, se desarrolla una ronda de operaciones en la que se pagarían los ingresos de los ferrocarriles de montaña y posiblemente los ferrocarriles locales puedan operar por primera vez. Después, habrá otra ronda de subasta. Esto continúa hasta que todas las compañías privadas se hayan vendido.

- En todas las rondas de subasta posteriores, todas las ofertas anteriores sobre las empresas posteriores son nulas y tienen que ser renovado.
- Si el primer certificado de compañía privada (la Außerfernbahn) aún no se ha vendido y todos los jugadores han pasado en este turno, otra ronda de subasta se desarrollaría a continuación. El precio de la Außerfernbahn se reduce en 5 G. Esto se repetiría hasta que un jugador la compre. El primer jugador que pueda comprar el certificado a 0 G debe comprarlo.

La ronda de subasta termina cuando todas las compañías privadas se hayan vendido. El jugador a la izquierda del último jugador que haya comprado un certificado obtendría la carta de acuerdo prioritario y la partida continúa con una de Ronda de Acciones.

El juego continúa con una de Ronda de Acciones.

RONDA DE ACCIONES (SR)

En las Rondas de Acciones, los jugadores actúan con su patrimonio personal. Podrán vender y comprar acciones de compañías públicas o pasar. Siempre tratarían con el banco - no con otros jugadores.

El jugador con la carta de acuerdo prioritario reparte primero. Podría vender tantas acciones como quisiese y posteriormente comprar un máximo de 1 certificado de Acciones. Un jugador puede tanto comprar como vender, pero sólo en ese orden. Si un jugador no desea ni vender ni comprar, pasaría. En el transcurso de una SR un jugador normalmente tendrá varios turnos y el hecho de que haya pasado en uno de ellos no excluye que pueda comprar o vender más tarde. Mientras cualquier otro jugador haya comprado o vendido después de que pasase, él jugador es libre de comprar y vender en su posterior turno. El turno del resto de los jugadores sigue hacia la derecha. La Ronda de Acciones continúa hasta que todos los jugadores hayan pasado consecutivamente.

En cada uno de los turnos de un jugador, el jugador puede realizar todas o algunas de las siguientes acciones, pero sólo en este orden:

1. Vender cualquiera de sus acciones.
2. Compra de 1 certificado o acción.

Un jugador que no quiere hacer ninguna de estas acciones pasa.

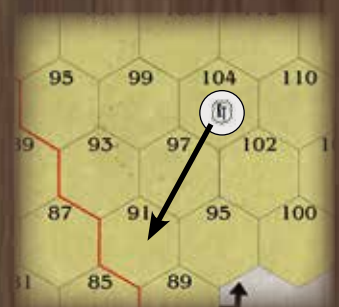
VENDIENDO ACCIONES

Un jugador puede vender cualquier número de acciones de las Compañías Mayores y la AG Lokalbahn. Los Certificados de Compañías Privadas (ferrocarriles de montaña y ferrocarriles locales) no pueden venderse.

- Las acciones vendidas por el jugador irían a la reserva del Banco y se puedan adquirir por otros jugadores durante la Ronda de Acciones. El vendedor recibe el precio de mercado actual.
- Por cada certificado vendido, inmediatamente después de la venta, ya sea una acción del 50%, 20% o 10%, el marcador del precio de las acciones de la compañía en cuestión se movería un espacio en diagonal hacia abajo a la izquierda. Si el marcador del precio de las acciones alcanza el borde inferior del tablero de precio de las acciones, no se movería más hacia abajo. El jugador todavía recibiría, por todas las acciones que vendiese, el precio que tenían inmediatamente antes de la venta.
- No hay ventas en la primera Ronda de Acciones propiamente dicha (es decir, la primera ronda de acciones después de la venta de la última compañía privada).
- Las acciones no pueden venderse si el certificado del director aún no ha sido comprado.
- El certificado de un director nunca puede venderse a la reserva del Banco. Para un cambio de director, el certificado del director se intercambia y dos acciones ordinarias se colocarían en la reserva del Banco (véase cambio de director en la página 8).
- La reserva del Banco puede contener cualquier número de certificados de acciones ordinarias de una compañía, pero nunca el certificado del director.
- Un jugador que esté vendiendo acciones de diferentes compañías elige el orden en el que se venden.

● Las ofertas se pueden retraer superar la oferta. Esto no es una acción.

Ejemplo: Jill tiene dos acciones del 10% de KT valoradas en 104 G y vende las dos. Ella recoge 208 G del banco, por tanto el valor de las acciones de KT en el mercado de valores se movería hacia abajo a la izquierda dos espacios para indicar el nuevo valor de 91 G.



COMPRA DE ACCIONES

En cualquiera de sus turnos durante la ronda de acciones un jugador puede comprar una acción de una compañía. Hay tres opciones:

- una nueva acción del banco a su valor nominal (PAR) (se paga al banco)
- una acción antigua de la reaserva del Banco al precio actual (se paga al banco)
- una acción subdivida al precio actual (pagada a la compañía)

El jugador siempre utiliza su dinero personal para comprar acciones, nunca el dinero de la compañía.

El primer Certificado de acción de una compañía que se adquiere debe ser el certificado del director. Cuando un jugador compre un certificado del director del banco, debe elegir un valor inicial para las acciones (valor nominal, par): 67 G, 72 G, 77 G, 82 G, 87 G o 93 G. Se pone un marcador de Precio de la acción en el espacio respectivo del valor nominal (y otro en el mercado de valores). Este es el precio para una acción del 10% de esa compañía. Se debe pagar cuatro veces este valor por el certificado del director, ya que representa el 40%. Por una acción del 20%, el precio es el doble de su valor nominal (par). El valor de la acción inicial de una Lokalbahn AG se fija en 67. Esto representa el valor de una acción del 50%.

Las siguientes reglas se aplican a la compra de acciones:

- Las acciones sólo están disponibles después de todas las compañías privadas se hayan vendido.
- Los jugadores no pueden comprar acciones de una compañía que se hayan sido previamente vendidas en la misma Ronda de Acciones. No podrían adquirir hasta la siguiente ronda de Acciones.
- Ningún jugador puede comprar más acciones si ya ha alcanzado el límite de acciones (ver "Límite de acciones" en la página 9).
- Un jugador puede tener hasta el 100% de una compañía, siempre y cuando sus acciones no se hayan subdividido. Después de la subdivisión, un jugador no puede tener más del 60%.
- Un jugador puede comprar una opción sobre acciones por una acción del 20% (ver Opciones en la página 9). Él sólo paga por una acción del 10%, pero debe pagar el precio de la otra del 10% como primera acción de la próxima ronda de Acciones o vender nuevamente esta acción.

La compra de una acción puede dar lugar a un cambio de director (ver "cambio de Director" más adelante).

Cuando se han adquirido al menos el 50% de todas las acciones de una compañía de la compañía se pone en marcha inmediatamente.

PUESTA EN MARCHA DE UNA COMPAÑÍA MAYOR

El Director de una compañía recibe la Cartera de la compañía correspondiente, el valor de emisión x10 en tesorería, y todos sus marcadores de la estación. La Tesorería se mantiene siempre en la Cartera de la compañía, separado del dinero personal del Director.

Un marcador se pone en la posición inicial correspondiente en el tablero de acciones. Si la casilla ya está ocupada por otros marcadores, el nuevo marcador se coloca debajo de la pila de marcadores existentes. La compañía comienza a actuar en la próxima ronda de operaciones. En su primera ronda de operaciones, la compañía coloca un marcador de estación en su base. Si ese hexágono todavía no se ha desarrollado, una loseta tendría que colocarse allí como acción de construcción de ese turno.

CAMBIO DE DIRECTOR

Si como consecuencia de la compra o venta un jugador tiene más acciones de una compañía que el director actual, se produciría un cambio de director. No habría cambio de director si tienen las mismas acciones.

Cuando una compañía cambia de director, el director anterior entrega su certificado de director al nuevo Director y recibe a cambio acciones de la compañía equivalentes. El nuevo Director recibe la Cartera de la compañía con todos los trenes, marcadores de estación, Contratos de correo y todo el tesoro de la compañía.

Un director sólo puede dejar de ser director voluntariamente mediante la venta de acciones a la reserva del Banco. Otro jugador debe poseer un porcentaje de la empresa que sea al menos tan grande como la parte correspondiente al certificado del Director (40% o 20% en el caso de una compañía Mayor, o el 50% para una Lokalbahn AG). El jugador con la mayoría de acciones de esa compañía es el nuevo Director y recibe el certificado del director, devolviendo una cantidad equivalente en acciones ordinarias. Si varios jugadores tienen el mismo número de acciones el jugador siguiente en Orden de turno al antiguo director se convertiría en el nuevo director.

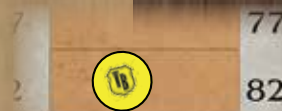
LÍMITE DE ACCIONES

Durante una Ronda de operaciones, ningún jugador puede poseer más certificados de lo que establece el límite de acciones. El límite de acciones cambia a lo largo de la partida, aumentando cada vez que una subdivisión de acciones tiene lugar. Use un marcador para estar pendiente del límite de acciones en ese momento.

Marcus compra una acción de TB de la reserva del Banco al precio actual de 60 G.



Ahora Joe compra una acción de TB por 82 G al banco y paga el valor nominal de 82 G.



● En este juego, puede comprar opciones sobre acciones: 10% en el momento actual, y un 10% más adelante.

● Tan pronto como una empresa se pone en marcha, se considera "activa".

Ejemplo:

Emma tiene 5 acciones de la SD y es su directora. Jacob tiene 2 acciones. 1 acción se encuentra en la reserva del Banco, y las otras 2 están todavía en la oferta inicial. Emma vende 4 de sus acciones y obtiene 4 veces el valor actual de la acción. Le entrega el certificado del Director a Jacob y recibe 2 acciones individuales a cambio, como Jacob ahora tiene la mayoría de acciones, él sería el nuevo Director. Ella sólo puede vender 4 acciones, como ya hay 1 acción en la reserva del banco. Jacob se hace cargo de la Cartera de la compañía SD.

Número de jugadores	Número de compañías con acciones subdivididas								
	0	1	2	3	4	5	6	7	8
3	10	12	14	15	17	19	20	22	24
4	8	9	10	11	13	14	15	16	18
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
6	5	6	7	7	8	9	10	11	12

- Los certificados de las compañías ferroviarias privadas y todos los Certificados de Acciones cuentan para el límite de acciones por igual, y no se ven afectados por la cantidad de acciones representadas por este certificado.
- Las acciones de una compañía cuyo marcador de precio de la acción se encuentre en uno de los espacios de color naranja en la parte inferior del tablero no cuentan para el límite de acciones.
- Si un jugador excede el límite de acciones debido a la pérdida del certificado del director, o porque el precio de la acción se mueva fuera de la zona de color naranja, tendrá que vender acciones en su siguiente turno de negociación en la Ronda acciones hasta que vuelva a cumplir el límite establecido.

OPCIONES POR ACCIONES

Cada jugador tiene dos marcadores de opción que pueden utilizarse para comprar una acción del 20% de una compañía sin tener que pagar el precio completo en ese momento. El marcador permite a un jugador para pagar una 10%, de la acción, y reservar (y pagar) un 10% más adelante. Hasta entonces, la acción solo contaría como una acción del 10%.

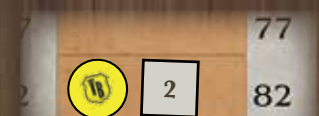
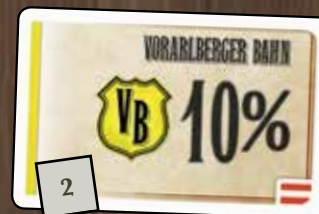
- Sólo se pueden comprar opciones sobre acciones del 20% , no en los certificados de Directores.
- La acción puede estar en la oferta inicial o en la reserva del Banco.
- El jugador coge la acción, pone un marcador de opción por acción encima y paga el precio de la opción. Esta sería su única acción de este turno. Para indicar el precio de la opción se coloca el segundo marcador de opción en el tablero de precio de las acciones si la opción por acción proviene de la reserva del Banco o en el espacio de valor nominal correspondiente si la opción por acción proviene de la oferta inicial.
- Siempre y cuando haya marcadores colocados , ese jugador no podría comprar cualquier otra acción.
- Un jugador puede recuperar sus marcadores de opción mediante la compra del segundo 10% de su opción por acción, pagando el precio de la opción. Esta sería su única acción durante su turno en una SR.
- Alternativamente, para recuperar los marcadores de opción, un jugador con una opción por acción puede vender esta opción por la acción durante una de la Ronda de Acciones al precio vigente de la acción dle 10%. El precio de la acción disminuiría como ocurre en la venta de una participación del 20%.
- Una opción por acción no puede vederse en la misma SR que se comprase. Puede venderse durante una ronda de acciones posterior solo como una venta de opción .
- Durante una subdivisión de acciones, las opciones sobre acciones también se transforman en acciones del 10% . Pero dado que el jugador sólo paga el 10%, no recibirá ningún dinero por la subdivisión. Los marcadores de opción se devuelven al jugador.
- Una empresa se pone en marcha si el certificado del Director y una opción en una acción del 20% han sido comprados, ya que esto equivaldría al 50% de las acciones.

FIN DE LA RONDA DE ACCIONES

Una Ronda de Acciones Stock termina cuando todos los jugadores hayan pasado consecutivamente. La carta de trato prioritario de reparto se pasa al jugador a la izquierda del último jugador que comprase o vendiese una acción. Los precios de las acciones de todas las compañías activas se ajustan al final de una ronda de acciones . Si al final de una Ronda de operaciones todas las acciones de una compañía están en manos de los jugadores, el precio de las acciones de la compañía sube (las opciones por acciones cuentan como si estuvieran en manos de los jugadores). El marcador del tablero de precio de acciones se mueve en diagonal un espacio hacia arriba y a la derecha. Si ese espacio está ocupado, el marcador se coloca debajo de los que ya estuviesen allí. Si el marcador de precio de la acción ya está en la fila superior del rablero, el precio de la acción no cambiaría. Esto podría desencadenar una subdivisión de acciones que deberíamos resolver inmediatamente. Después de cada ronda de Acciones realizaremos una serie de Rondas de operaciones.

RONDA DE OPERACIONES (OR)

Durante una ronda de operaciones operan las compañías, no los jugadores. El director es quién decide lo que hace una compañía y utiliza el dinero de la compañía, no el propio.



DESARROLLO DE UNA RONDA DE OPERACIONES (OR)

En primer lugar, todos los ferrocarriles de montaña pagan ingresos a sus propietarios. A continuación, todos los ferrocarriles locales actúan en orden numérico, comenzando por la compañía "1". A continuación, las compañías activas operan según el orden de su precio de acción actual. La compañía con el precio más alto empieza.

Si varios marcadores de valores están en la misma posición, la compañía que tenga su marcador en la parte superior opera en primer lugar. Cuando varias compañías están al mismo precio, pero ocupen diferentes espacios del tablero, la compañía más a la derecha opera en primer lugar.

VISTA GENERAL

El turno de operaciones de una compañía consta de las siguientes actividades, las cuales han de realizarse en este orden:

- 1) Pago de ingresos por Contratos de correo
- 2) Construir vías
- 3) Colocar un marcador de estación
- 4) Operar trenes
- 5) Distribuir ingresos
- 6) Comprar trenes
- 7) Comprar contrato de correo

La Ronda de operaciones termina cuando todas las compañías activas hayan operado. Dependiendo de la fase del comenzará una nueva ronda de operaciones (OR) o una ronda de acciones (SR).

1. PAGO DE INGRESOS POR CONTRATOS DE CORREO

Si la compañía es propietaria de un contrato de correo, este contrato permitiría obtener un ingreso fijo en cada Ronda de operaciones al comienzo del turno de la compañía. La cantidad depende del tipo de contrato y de la fase del juego en que nos encontremos actualmente. Un contrato de 100 G paga entre 10 G y 40 G, un contrato de 200 G entre 30 G y 60 G.

2. CONSTRUIR VÍAS

Los tableros de juego cuentan con rejillas hexagonales en el mapa de Austria, así como en un mapa local de la Steyr / St. Pölten región. Las empresas grandes y Lokalbahn AGs actúan en el mapa grande, mientras que los ferrocarriles locales actúan en el mapa local. Las reglas para la colocación de baldosas es idéntica en ambos maps. You puede colocar baldosas hexagonales de pista en esta rejilla para la construcción de vías férreas que unen las diferentes ciudades representadas en el mapa. Algunos ya han hexágonos rutas que se pueden actualizar (consulte "Actualización de la pista Azulejos" en la página siguiente) hexágonos .red son pre-construidos pista a lugares fuera del tablero de pre-impresión. Estos hexágonos no se pueden actualizar. En hexágonos grises (con un símbolo túnel), sólo los azulejos del túnel pueden ser baldosas placed.Yellow se pueden colocar en el mapa hexágonos vacíos. Las siguientes reglas se aplican:

- En un pueblo (punto negro), sólo puede ponerse una estación con una cruz negra.
- En un hexágono con dos pueblos, solamente una loseta con dos estaciones pequeñas (cruces) puede construirse. Sólo una de esas vías debe conectar con una de sus estaciones.
- En una ciudad (círculo blanco), sólo puede establecerse una estación grande (círculo).
- En áreas abiertas pueden colocarse únicamente vías normales, sin estaciones.
- La primera loseta construida en hexágonos con montañas y/o ríos tiene que pagar un coste. Los precios figuran en el mapa. El dinero se paga al banco del tesoro de la compañía que construye la vía.
- En su 1º turno una compañía debe poner una loseta en su base de operaciones, a menos que se inicie desde Viena (loseta amarilla pre-impreso) o la loseta de estación apropiada ya se haya construido.
- Las losetas posteriores deben ser una extensión de la vía conectada a un marcador de estación de la compañía que no esté bloqueada por marcadores de estación pertenecientes a otras compañías.
- No puede colocarse losetas de tal manera que una o más vías
 - apunten a un a un lugar fuera del tablero sin un hexágono marcado.
 - apunten hacia hexágonos rojos de fuera del tablero o grises donde no haya flecha.
- Una loseta de vía puede construirse de tal manera que se dirija a una loseta gris con un símbolo de túnel. Esta vía puede ampliarse mediante la construcción de un túnel (ver "túnel" en la página XX).
- Una loseta de vía puede construirse de tal manera que no se conecte a las vías de una loseta adyacente.



En hexágonos grises de túnel, sólo túneles pueden ser construidos - ¡no losetas amarillas!

Cada compañía durante su turno de operaciones puede colocar una loseta. Esto puede ser una loseta amarilla o una loseta de mejora (véase más adelante).

Además, la compañía puede construir un túnel en un hexágono marcado para túnel.

MEJORA DE LOSETAS DE VÍA

A partir de la Fase 3, una compañía puede mejorar una loseta previamente construida o preimpresa en lugar de construir una loseta amarilla.

- Las losetas amarillas y los hexágonos amarillos pre-impresos se reemplazan por losetas verdes.
- Las losetas verdes se reemplazan por losetas marrones.
- Las losetas marrones se reemplazan por losetas grises.

Las losetas verdes están disponibles en la Fase 3 en adelante, las losetas marrones de la fase 5 en adelante, y las grises de la Fase 7 en (véase también "cambio de fase" en la página 14).

Las losetas sustituidas pueden volver a utilizarse posteriormente durante la partida.

Las siguientes reglas de construcción se aplican :

- Una compañía que mejore una loseta debe ser capaz de trazar una ruta legal de cualquier longitud desde una de sus estaciones a un segmento de vía en la nueva loseta.
- Todos los segmentos de vía reemplazados deben mantenerse en la misma orientación en la nueva loseta.
- Las losetas sin ciudades no pueden contener ciudades después de la mejora y viceversa. Por favor, compruebe el Manifiesto de mejora de losetas para comprobar las posibles mejoras.
- Las losetas de color amarillo con dos pequeños pueblos pueden actualizarse a una verde con una ciudad (losetas # 14, # 15 y # 619). Esos losetas siguen las reglas de mejora normales.
- Viena sólo puede ser mejorarse con las losetas marcadas con "W". Estas losetas sólo se pueden colocar en el hexágono de Viena.
- St. Pölten en el mapa local se puede mejorar con una loseta # 15.
- Cuando se sustituye una loseta, todas las estaciones en la loseta sustituida deben colocarse en la nueva loseta con las mismas conexiones que antes.
- Un lugar extra para un marcador de estación puede aparecer como consecuencia de una mejora. Si una loseta tiene al menos un espacio libre para un marcador de estación, las rutas pueden operar a través de esta ciudad y las compañías pueden construir a continuación de esta.
- Mejorar una loseta no tiene ningún coste, independientemente del terreno.

CONSTRUCCIÓN DE TÚNELES

Además de colocar una loseta, una compañía también puede colocar una loseta de túnel. Esto siempre cuesta 100 G. Se pueden construir túneles antes o después de la construcción de vías normal, o ambas cosas. Los túneles pueden ser construirse en cualquier hexágono, incluso si ya hay un loseta de vía. Las siguientes reglas adicionales de construcción se aplican :

- No se pueden construir túneles en hexágonos que contengan una ciudad grande.
- Ningún extremo del túnel puede superponerse a conexión de vías.
- El túnel debe ser continuación de una vía que conduzca a esa loseta.
- Incluso podría haber dos túneles en el mismo hexágono, pero nunca deben cruzarse.
- Las losetas que también contengan un túnel pueden mejorarse si los extremos de los túneles no están involucrados. El túnel se mantiene en su lugar.

3. COLOCAR UNA ESTACIÓN

Cuando una compañía coloca uno de sus marcadores en un círculo de ciudad grande, ese marcador se convierte en una estación de esa compañía.

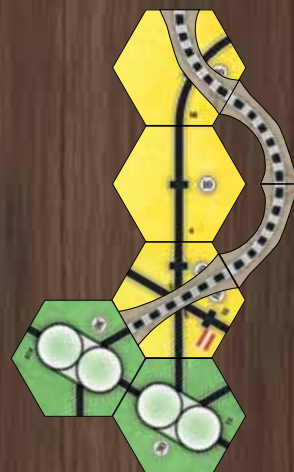
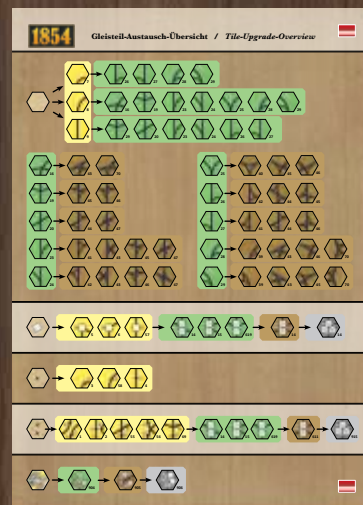
Los marcadores de estación tienen la siguiente finalidad.

- Cada ruta operada por una compañía debe contener uno de sus marcadores de estación en algún lugar de la ruta.
- Solo compañías que tengan un marcador de estación en una ciudad totalmente ocupadas por marcadores de estación podrán operar a través de esta.
- Una compañía sólo puede construir si la loseta está en una ruta conectada a uno de sus marcadores de estación.

Rutas:

Una ruta para una compañía es un segmento continuo de vías se conecta con al menos una ciudad que contenga una de las estaciones de dicha compañía. Una ruta no puede usar la misma sección de vías más de una vez. Una ruta no puede invertir su marcha en un cruce. Una ruta no puede cambiar de vía en un cruce. Una ruta que entra en una ciudad por una vía puede salir de la ciudad por cualquier otra vía.

El Manifiesto de mejora de losetas muestra las posibles mejoras para todas las losetas



construcciones de túnel legales

■ No está permitido excavar un túnel en un hexágono con una ciudad grande - pero puede mejorar una loseta con 2 pueblos y un túnel a una loseta con una ciudad grande y un túnel.

Durante su turno en una ronda de operaciones, una compañía puede colocar un , marcador de estación en un círculo de ciudad para crear una estación. Esto puede hacerse además de la colocación de una estación base. Las siguientes restricciones aplican:

- Debe colocar su primer marcador de estación en la base de operaciones cuando la compañía opere por primera vez. Esta primera estación es gratuita.
- La primera estación adicional cuesta 40 G; el precio de cada estación adicional es de 100 G.
- La compañía sólo se puede colocar un marcador en un círculo de ciudad sin ocupar.
- Una compañía no puede colocar un marcador en una ciudad si bloquease la creación de la estación base de una compañía que aún no haya operado.
- La compañía debe ser capaz de trazar una ruta legal de cualquier longitud desde una de sus estaciones a la ciudad en la que vaya a colocar el nuevo marcador de estación.
- Cada loseta o hexágono solo puede tener un marcador de estación de cada compañía.
- No pueden colocarse estaciones en los hexágonos negros D 18 y D 20 hasta que las Lokalbahn AGs A-C hayan operado por primera vez y hayan tenido oportunidad de poner su estación base.
- Por lo tanto, como pronto sucedería en algún momento de la Fase 5. Las AGs Lokalbahn solamente tienen una estación adicional, que cuesta 40 G colocar.

4. OPERAR TRENES

Cada tren propiedad de una compañía puede operar una vez durante su turno de operaciones en una ruta para obtener ingresos.

- La ruta debe incluir una serie de dos o más ciudades (círculos) y / o pueblos (cruces) que estén conectados por una vía. Cada ruta debe contener un marcador de estación de la compañía operadora.
- Una estación que está completamente ocupada por los marcadores de estaciones de otras compañías se bloquea y no se puede operar a través suya. Una ruta puede comenzar o terminar en una estación bloqueada.
- Es posible operar a través de una ciudad que no esté completamente ocupada por marcadores de estaciones de otras compañías .
- Cada tren tiene un alcance. Este es el número de estaciones en la ruta para los trenes estándar.
- Los trenes locales utilizan los trenes "Plus". Su alcance es el número indicado de estaciones grandes, más un número ilimitado de las pequeñas.
- No pueden omitirse estaciones / ciudades en la ruta (con la excepción de los trenes 80x).
- Una ruta no puede visitar una ciudad y la misma ubicación situada en el área roja fuera del tablero más de una vez.
- Los hexágonos de fuera del tablero solo pueden visitarse al comienzo o al final de una ruta.
- El Orient Express (80x) también puede comenzar desde París o Constantinopla. Esas ciudades sólo pueden visitarse por trenes 80x.
- Ninguna ruta puede utilizar el mismo tramo de vía más de una vez. Vías separadas en una misma loseta si pueden usarse en una ruta.
- Una ruta en una estación puede continuar por cualquier otra vía.
- Si una compañía posee más de un tren, cada uno debe operar en una ruta completamente independiente. En las estaciones, las rutas podrían unirse o cruzarse, siempre que se utilicen vías separadas en cada caso. Las uniones, por ejemplo, en las losetas verdes, puede usarse por un único tren, ya que las dos vías se funden en una.

CÁLCULO DE INGRESOS

El banco paga los ingresos obtenidos por cada compañía.

Los ingresos de una empresa son la suma de los ingresos obtenidos por cada tren. Los valores de todas las ciudades están impresos en la loseta o hexágono. Las zonas rojas de fuera del tablero y los ferrocarriles de montaña tienen diferentes valores en diferentes fases del juego. El primer valor se aplica durante las fases 1 y 2 (amarillas), el segundo valor se aplica a las fases 3 y 4 (verdes), el tercer valor se aplica a las fases 5 y 6 (marrones), y el cuarto valor se aplica a la fase 7 (color grises) .

Usar el atajo con el signo de peaje (hex D12) reduce esa suma en 10 G. La señal de peaje no es una estación y por lo tanto no se tiene cuenta para el alcance de un tren.

Una vez que un ferrocarril haya operado todos sus trenes, el Director suma los totales de todas las carreras y bonos para calcular los ingresos de esta compañía en este turno.

Los ingresos reclamados debe ser la mayor cantidad de ingresos posible que cualquier jugador pueda reclamar. El director de la compañía cobra los ingresos a través del banco. En el siguiente paso, tendrá que decidir qué hacer con ese dinero.

En los ferrocarriles locales, esto está predeterminado: El propietario recibe el 50% de los ingresos, el otro 50% se va a la tesorería de dicha compañía de Ferrocarril local.



La KT opera un tren 2 y 3 para conseguir unos ingresos totales de 130 G. El tren 2 opera de Klagendorf a Laibach (30 + 30), el tren 3 opera Klagendorf - Villach - Venedig (30 + 10 + 30).



5. GESTIÓN DE INGRESOS

El director de esa compañía decide cómo se gestionará este ingreso total. Bien puede pagarse a los titulares de acciones (como dividendos) o a la compañía en sí (añadiéndolo al tesoro de la compañía). Dado que el director posee la mayor participación en la compañía, estaría por supuesto, interesado en el pago de dividendos para aumentar su tesoro personal. Aún así, a veces una compañía necesita dinero extra para construir vías, colocar estaciones, construir túneles y comprar nuevos trenes.

PAGO DE DIVIDENDOS

Cuando las compañías pagan dividendos cada jugador recibe la parte de los ingresos correspondientes a las acciones que posean.

Las acciones nuevas (sin vender), las acciones de la reserva del banco, y las acciones subdivididas pagan al banco.

Si una compañía paga un dividendo, el precio de la acción sube. El marcador del tablero de precio de las acciones se movería hacia a la derecha un espacio. Si el marcador está en el extremo de una fila se movería diagonalmente hacia arriba a la derecha. Esto podría derivar en una subdivisión de acciones que se tendría que resolver inmediatamente.

Un marcador que se mueva a una casilla ya ocupada debe colocarse debajo de cualquier marcador que ya se encontrase en esa casilla.

RETENCIÓN DE DIVIDENDOS

El Director podrá decidir poner todos los ingresos en la tesorería de esa compañía en su lugar. Si una compañía no paga dividendos, el precio de las acciones cae. El marcador en el tablero de precio de acciones se mueve a la izquierda un espacio. Si el marcador está en el extremo de una fila se movería diagonalmente hacia abajo y a la izquierda.

Un marcador que se mueva a una casilla ya ocupada debe colocarse debajo de cualquier marcador que ya se encontrase en esa casilla.

6. COMPRA DE TRENES

Cada compañía Mayor y cada Lokalbahn AG que tenga una ruta deben poseer un tren al final de su turno operativo. Los Ferrocarriles locales no tienen que poseer un tren.

La compra de trenes siempre tiene lugar al final del turno de la compañía, por lo que un tren nunca puede utilizarse en el turno en que se comprase.

La compra de un tren puede desencadenar un cambio de fase (ver "cambios de fase" en la página 14). Aplicarían las siguientes reglas:

- Hay un número máximo de trenes que una compañía puede tener, (el "límite de trenes"). Esto depende de la fase en la que se encuentre la partida en cada momento.
- Una empresa que ya posea su número máximo de trenes no puede comprar un nuevo tren aunque como consecuencia de esa compra algunos de sus propios trenes sean desguazados y la compañía esté dentro del límite de trenes permitido (ver "desguace de trenes" en la página 15).
- La única excepción es en la rara circunstancia de que un cambio de fase dejase a una compañía en el límite de trenes con trenes que la compañía no pudiera operar. Entonces, la compañía tendría que comprar un tren que pudiese operar y devolver algún otro tren al banco sin compensación.
- Los nuevos trenes se compran al banco pagando el precio de compra impreso en la carta de tren.
- Los nuevos trenes deben comprarse en orden ascendente.
- Las compañías también pueden comprar trenes de otras compañías, pero sólo después de la venta del primer tren-3. El precio es negociable, pero hay que comunicarlo públicamente. El precio de compra debe ser de al menos 1 G.
- La compra de trenes de otra compañía siempre tiene lugar durante el turno de la compañía compradora. La compra produciría un cambio del precio de las acciones de ambas compañías: El marcador de precio de las acciones de la compañía compradora se mueve en diagonal, un paso hacia arriba a la izquierda, el marcador de la compañía que vende movería 1 paso hacia abajo a la derecha.
- Una compañía sólo puede comprar trenes durante su turno, pero no puede vender trenes.
- Los trenes nunca pueden revenderse al banco.
- Los trenes no pueden desecharse voluntariamente. El desguace sólo ocurre durante un cambio de fase.
- Las compañías de Ferrocarril locales sólo pueden operar trenes "plus".
- Cada compañía puede poseer cualquier tipo de tren sólo para venderlo. Aún así, cada compañía Mayor y cada Lokalbahn AG deben poseer un tren que pueda operar para obtener ingresos.
- Las Lokalbahn AGs sólo podrán comprar trenes desguazados por otras compañías. Estos no pueden ser trenes Plus. Esto implica que las Lokalbahn AGs no pueden comerciar trenes con compañías que no sean AG Lokalbahn.

FINACIACIÓN DE EMERGENCIA

Si una empresa está obligada a comprar un tren y no tiene suficiente dinero entonces debe hacer una **financiación de emergencia**:

El Director debe compensar la deuda con su patrimonio privado.

Si hay varios trenes disponibles (en el banco, la reserva Banco piscina u ofertados por otras compañías), el director elige cual comprar.

La cantidad pagada no puede ser mayor que el valor impreso en la carta.

El director no puede comprar un tren adicional para la compañía con su dinero personal o poner más dinero en la compañía de lo necesario para comprar ese tren. Es decir, la compañía no debe tener un solo G después de la compra.

Si un director no tiene suficiente dinero en efectivo para compensar la deuda, tiene que vender acciones inmediatamente con el fin de conseguir el dinero. Las reglas normales relativas a la venta de acciones se aplican. El Director no podrá vender acciones si esto llevaría a un cambio del Director de esa o cualquier otra compañía. Si el director no es capaz de reunir el dinero necesario, el jugador está en quiebra y el juego termina inmediatamente.

CAMBIOS DE FASE

El inicio de cada nueva fase se desencadena por la compra de un nuevo tipo de tren.

Esto puede ocurrir durante el turno de una compañía.

Cada fase tiene ciertas implicaciones:

■ Fase 1 (Al comienzo de la primera ronda de Operaciones)

- Las losetas amarillas están disponibles
- El límite de trenes para las compañías es 4, 2 para las compañías Locales
- Una ronda de operaciones después de cada ronda de Acciones

■ Fase 2 (Con la compra del primer tren 2 o 1+)

■ Fase 3 (Con la compra del primer tren-3)

- Las losetas verdes están disponibles
- Trenes +2 disponibles, y tan pronto como vendan, también 3+
- Se aplica el valor verde para localizaciones fuera del tablero y los Contratos de Correo.
- Se permite la compra de trenes de otras compañías
- Dos rondas de operaciones después de cada ronda de Acciones subsiguiente

■ Fase 4 (Con la compra del primer 4 (tren-4)

- Los trenes 2 y 1+ son desguazados
- El límite de trenes para las compañías es 3, para los Ferrocarriles locales 1
- Si sólo hay un tren-4 disponible al final de una serie de rondas de operaciones, este tren se retira del juego.

■ Fase 5 (Con la compra del primer tren-5)

- Las losetas marrones están disponibles
- Los trenes 2+ son desguazados
- El límite de trenes para las compañías es 2
- Se cierran los ferrocarriles de montaña
- Las compañías de Ferrocarriles locales se pueden fusionar (ver página 5)
- Se aplica el valor verde para localizaciones fuera del tablero y los Contratos de Correo.
- Tres rondas de operaciones después de cada ronda de Acciones subsiguiente

■ Fase 6 (Con la compra del primer tren 6/6 H)

- Los trenes 3/3 + trenes se desguazan
- Las compañías Ferrocarriles locales **deben** fusionarse

■ Fase 7 (Con la compra del primer tren 8 / 80x)

- Las losetas grises están disponibles
- Los trenes-4 son desguazados
- Si una Lokalbahn AG compra un tren-4 desguazado, los trenes-2 se desguazan de nuevo y se eliminan de juego.
- Se aplica el valor verde para localizaciones fuera del tablero y los Contratos de Correo.

Hemos añadido una hoja resumen de fases para su comodidad.

Fase / Trains	#	Preis / Price	Anmerkung / Comment
Fase 1			<ul style="list-style-type: none">- alle Loks sind verfügbar- Lokbahn AG- 1 Lok erhältlich- 1 Bremsenblock nach jeder Aktion/Action
Fase 2	6	100 G	<ul style="list-style-type: none">- keine Loks erhältlich- Lokbahn AG- 1 Lok erhältlich- 1 Bremsenblock nach jeder Aktion/Action
Fase 3	9	200 G 120 G 160 G	<ul style="list-style-type: none">- keine Loks erhältlich- Lokbahn AG- 1 Lok erhältlich- 1 Bremsenblock nach jeder Aktion/Action
Fase 4	6	320 G	<ul style="list-style-type: none">- keine Loks erhältlich- Lokbahn AG- 1 Lok erhältlich- 1 Bremsenblock nach jeder Aktion/Action
Fase 5	4	530 G	<ul style="list-style-type: none">- keine Loks erhältlich- Lokbahn AG- 1 Lok erhältlich- 1 Bremsenblock nach jeder Aktion/Action
Fase 6	4	670 G	<ul style="list-style-type: none">- keine Loks erhältlich- Lokbahn AG- 1 Lok erhältlich- 1 Bremsenblock nach jeder Aktion/Action
Fase 7	X	900 G 1200 G	<ul style="list-style-type: none">- keine Loks erhältlich- Lokbahn AG- 1 Lok erhältlich- 1 Bremsenblock nach jeder Aktion/Action

DESGUACE DE TRENES

Si los trenes se desguazan a consecuencia de un cambio de fase, se retiran del juego y se ponen en la reserva del Banco. A partir de la fase 5, las Lokalbahn AGs puede comprar esos trenes.

Los trenes que sobrepasen el límite de trenes debido a un cambio de fase deben ser devueltos a la reserva del banco (sin pago compensatorio). Estarán disponibles para cualquier compañía que los quiera recomprar.

7. COMPRA DE UN CONTRATO DE CORREO

Cualquier compañía que no sea una compañía de Ferrocarril local, puede, como última acción de un turno, adquirir un contrato del correo.

Cada compañía puede poseer un contrato de correo como máximo.

Los contratos de correo no pueden ser vendidos y permanecen con la compañía hasta el final de la partida.

■ Un contrato de correo proporciona a la compañía un ingreso fijo cada Ronda de Operaciones. La cantidad depende de la fase del juego en la que estemos en ese momento. Este ingreso se paga a la compañía al comienzo de su turno y por tanto puede utilizarse para satisfacer costes de construcción en este turno.

Hay dos tipos de contrato de correo a elegir.

Coste	Número	Ingresos para la compañía			
		Fase amarilla (= Fase 2)	Fase Verde (= Fase 3+4)	Fase Marrón (= Fase 5+6)	Fase Gris (= Fase 8)
100 G	6	10 G	20 G	30 G	40 G
200 G	6	30 G	40 G	50 G	60 G

FIN DE LA PARTIDA

El juego termina cuando el banco se queda sin dinero.

La actual serie de rondas de operaciones siempre se juega hasta el final. El pago de dividendos deben anotarse en un papel.

Si el banco se queda sin dinero en una Ronda de acciones, una serie completa de rondas de operaciones se juega después de la Ronda de acciones.

RECuento

Todos los jugadores cuentan su dinero en efectivo y determinan el valor actual de sus acciones. El Dinero en las tesorerías de las compañías no cuenta para el jugador.

El jugador con la mayor cantidad total gana la partida.

CRÉDITOS:

Game Design and Development: Lonny Orgler

Illustrations and Graphic design: Klemens Franz

Typesetting: Andrea Kattinig

Playtesters: Rafael Gattringer, Michael Wotzel, Thomas Rosenmayr, Richard Ipp, Christian Reich, Irene Sauer, Ronald Novicky, Rudi Hagler, Chris Leach, Hannes Schischka, Werner Gehringer, Christian Gawrilowicz, Stefan Felke, Andreas Trieb, Helmut Ohley, Adam Romoth, Uwe Gemming, Arne Topp, Stefan Stadler, Dr. Martin Brumm, Hanno Girke

Special thanks to: Dr Martin Brumm for all his help

Kudos to all our proofreaders, especially: Alex Yeager, Jason Begy, and Keith Thomasson
1854 was first published by Lonny Orgler in 2002. The second edition was published in 2004 by Deep Thought Games, LLC. For this new edition, the game was optimized to make it more accessible.

Another Lonny Orgler game published by Lookout is Poseidon.



MAYFAIR GAMES

www.mayfairgames.com

Mayfair Games, Inc
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076



Questions, suggestions,
or criticism?

Drop us a line at
buero@lookout-games.de

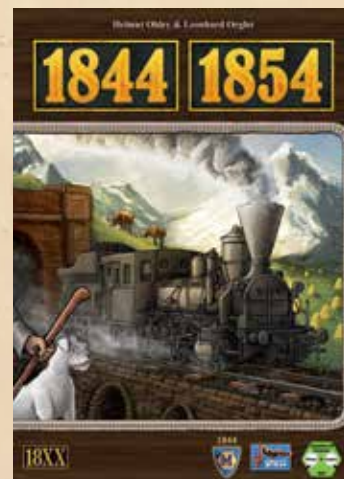
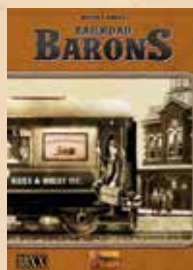
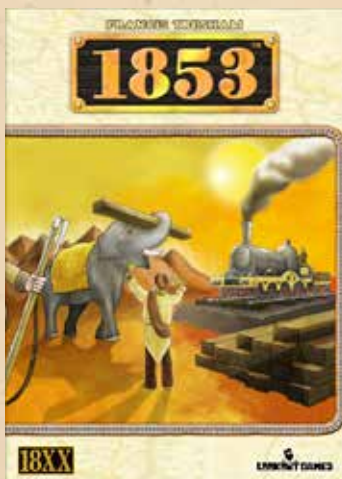
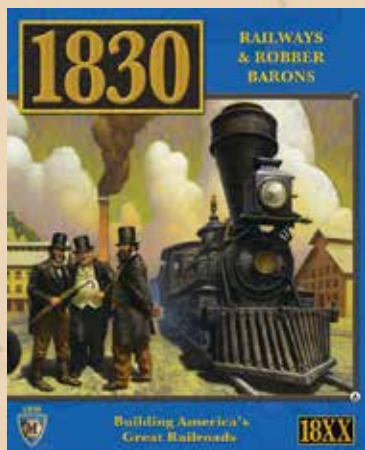
© 2016 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

THE 18XX FAMILY OF GAMES

18XX

When Francis Tresham's 1829 was released in 1974, he had no idea that his game was also the start of an entire category of games. For many players, their first introduction to the 18XX line of games was 1830, originally released by Avalon Hill and now proudly published by Mayfair Games. Since then, many different designers and companies have created games that pay homage to Francis Tresham's genius.

Mayfair Games and Francis Tresham have worked together to create the 18XX mark. This logo ensures that the game is an official part of the 18XX legacy, and that a licensing fee for the game is being paid to Francis Tresham as an acknowledgement to his groundbreaking work. Look for games bearing the 18XX logo when you purchase your next railgame!

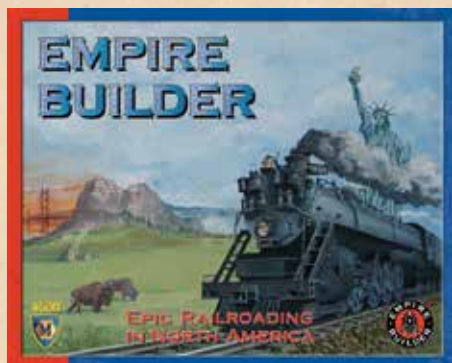


...and more!

MORE TRAINS!

Mayfair Games features a wide variety of games that celebrate trains and railroading history. Look for these titles at a game store near you!

EMPIRE BUILDER

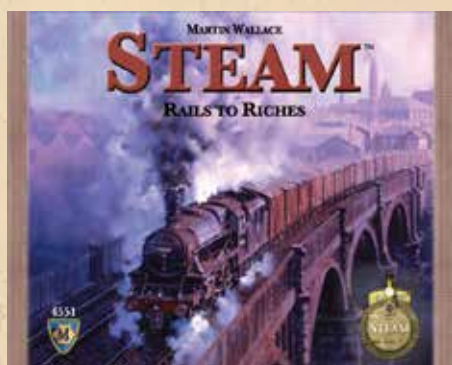


Use your starting capital to build track, pick up commodities where they are produced, and deliver them to the cities offering the most money! Players use crayons to draw their track on the board, building a network of connected cities and profitable routes!

Also Available:

- ▶ Empire Express
- ▶ China Rails
- ▶ EuroRails
- ▶ India Rails
- ▶ Nippon Rails
- ▶ Australia Rails
- ▶ Martian Rails

STEAM



Build a railroad and deliver goods along an ever-changing network of maps and stations. Upgrade towns, improve your train, and grab the right goods to make the longest, most profitable deliveries!

Also available:

- ▶ Steam Expansion #1
- ▶ Steam Expansion #2
- ▶ Steam Expansion #3
- ▶ Steam Expansion #4
- ▶ Steam Expansion #5

Also look for **Trambahn** and **Karnickel** from Lookout Games!