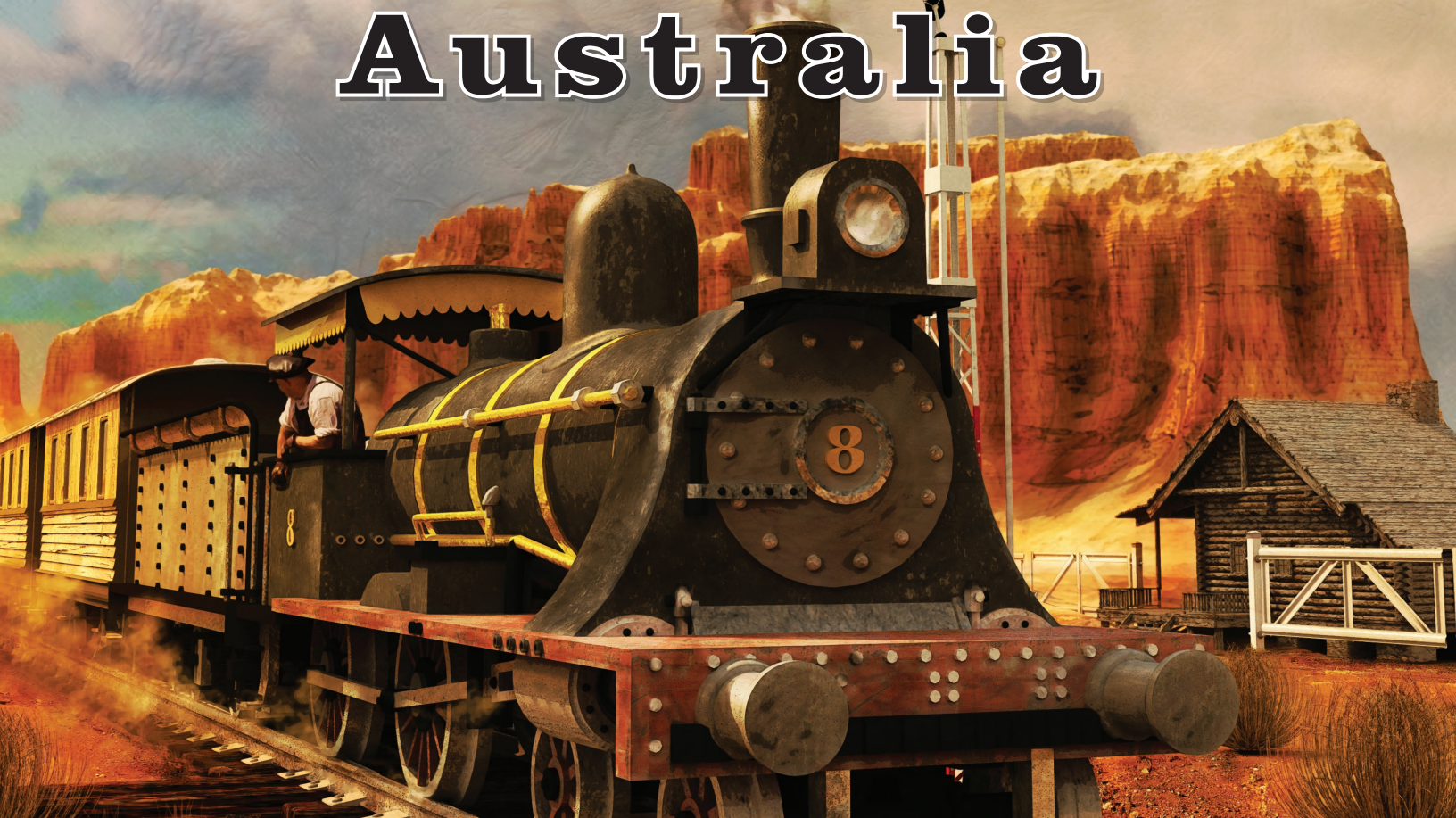


1848

Australia



ПРАВИЛА ИГРЫ

Helmut Ohley и Leonhard Orgler

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Введение и История	2	9. Трек Фаз	11
2. Подготовка к Игре	4	10. Прибыль от Поезда	12
3. Начало Игры	4	11. Изменения Котировки Акций в Операционном Раунде	13
4. Частные Компании	5	12. Фондовый Раунд (ФР)	13
5. Публичные Компании	8	13. Окончание Игры	14
6. Директора	8	Справка	15
7. Операционные Раунды (ОР)	8	Перечень Тайлов и Улучшений	16
8. Поезда	10		

1.0 Введение и История

1.1 Введение

1848 Австралия — игра от 3 до 6 человек о строительстве поездов и предпринимательстве. Основана на игре 1829 Фрэнсиса Трешама.

1848 Австралия обладает простыми механизмами в своей основе. Желтые, зеленые, коричневые и серые тайлы размещаются на поле, образуя сеть маршрутов, соединяющие станции вместе. Поезда (карты поездов) совершают условные поездки от станции к станции, тем самым зарабатывая деньги, поскольку путешественники оплачивают свои поездки. (Воображаемые) путешественники платят за свои поездки. Чем больше и чем более важные станции посещает поезд, тем больше денег он принесит компании и ее акционерам.

В игре вы и ваши оппоненты будете владеть 6 Частными Компаниями (Private Companies), акциями 8 Публичных Компаний (Public Companies), а также акциями Банка Англии (Bank of England). Крупные Компании принадлежат своим акционерам. Игрок с наибольшим количеством акций компании является ее Директором (Director) и решает, что будет делать компания.

1.2 История

Самой первой Австралийской железной дорогой была конно-железная дорога, которая в 1831 году соединила угольные шахты с причалами на Реке Хантер (Hunter River). К 1855 году в Ньюкасл (Newcastle) было три угольных железных дороги.

Эти железные дороги были промышленными железными дорогами, которые в течение следующих 150 лет возникли по всей стране, поддерживая такие отрасли, как горнодобывающая промышленность, сахарные плантации, лесозаготовки, металлургические и цементные заводы. По большей части они принадлежали самим промышленным компаниям и поэтому назывались «Частными Железными дорогами», чтобы отличать их от основных железных дорог, принадлежащих Штатам.

Первая железнодорожная компания Австралии, Сиднейская Железнодорожная Компания (Sydney Railway Company), была основана в 1848 году. Она оказалась разорительной для ее основателей и незадолго до открытия первой линии (14 миль от Сиднея (Sydney) до Парраметты (Parrametta)) была передана Государственной Железной дороге Новому Южному Уэльсу (New South Wales). Это также заняло вторую линию, от Ньюкасла до Мейтленда (Maitland).

В 1852 году в Виктории (Victoria) было запланировано восемь железных дорог, финансируемых из частных источников. Три из них были созданы, но только одна из них имела успех — Железнодорожная компания Мельбурна и Хобсона (Melbourne and Hobson's Railway Company), основанная в 1852 году и открытая 12 сентября 1854 года.

В мае 1854 года в Виктории была открыта первая конно-железная дорога с железными рельсами, участок длиной 7 миль между Гулвой (Goolwa) на Александрийском Озере (Lake Alexandria) и Порт-Элиотом (Port Eliot) на берегу Южного океана.

Таким образом, между 1854 и 1855 годами в трех колониях — Виктории, Южной Австралии и Новом Южном Уэльсе — были проложены железные дороги. Тасмании (Tasmania) и Западной Австралии (Western Australia) придется подождать до 1870-х годов.

До образования Содружества Австралии (Commonwealth of Australia) 1 января 1901 года Австралийские колонии были юридически независимыми и самоуправляемыми образованиями, и каждая самостоятельно принимала решение о том, какая ширина колеи ей подходит. Основные используемые типы: 1067 мм (Узкая Колея) в Квинсленде (Queensland), Западной Австралии, Южной Австралии и Тасмании; 1435 мм (Стандартная Колея) в Новом Южном Уэльсе, Южной Австралии, а затем для Национальной Железной Дороги (National Railway); и 1600 мм (Широкая Колея) в Виктории и Южной Австралии. Эти разные колеи привели по мере того, как участки соединялись по всему континенту, к многочисленным несовместимым взаимодействиям в сети. Лишь в 1970 была открыта 3961-километровая Транс Австралийская (Trans-Australian) прямая дорога с Востока на Запад на стандартной колее.

Ган (Ghan) — это название железной дороги, проходящей из Аделаиды (Adelaide) через Алис-Спрингс (Alice Springs) в Дарвин (Darwin). Протяженностью 2979 км и это одна из самых длинных железнодорожных линий в мире. Строительство на юге началось в 1878 году в Порт-Огасте (Port Augusta), а строительство на севере началось в 1883 году в Дарвине. Ган начал действовать в 1929, соединяя Порт-Огаста с Алис-Спрингс. В 2001 началось строительство от Алис-Спрингс до Дарвина, а к 2004 весь маршрут — от Аделаиды до Дарвина — был завершен.

1.3 Компоненты

Полная игра 1848 включает:

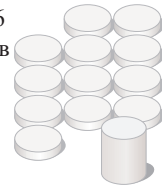
- 1 игровое поле
- 1 лист с жетонами
- 1 Трек Аукционов Частных Компаний/Трек Прибыли
- 100 тайлов путей (43 желтых; 31 зеленых; 22 коричневых; 3 серых; 1 синий)
- 32 карты поездов (6 x 2/2+; 5 x 3/3+; 4 x 4/4+; 3 x 5/5+; 2 x 6/6+; 5 x 2E; 7 x 8/D)
- 6 сертификатов Частных Компаний
- 72 акции в 8 Публичных Компаниях (по одной 20% и девять 10% каждой)
- 10 акций Банка Англии
- 8 Планшетов Публичных Компаний
- 1 Планшет Корпорации Банка Англии
- 12 белых деревянных диска
- 1 большой деревянный цилиндр для отслеживания изменений между Фондовыми Раундами (ФР) и Операционными Раундами (ОР)
- 1 Карта Приоритета “Первый игрок”
- 9 номиналов игровых денег (£10 000)
- 20 банкнот Банка Англии номиналом £100 (£2,000)
- 1 свод правил

1848 Australia PRIVATE COMPANY AUCTION TRACK

£5 INCOME	£10 INCOME	£15 INCOME	£20 INCOME	£25 INCOME	£30 INCOME
30	70	110	170	170	230
25	65	105	165	165	
20	60	100	160	160	
15	55	95	155	155	
10	50	90	150	150	
5	45	85	145	145	205
0	40	80	140	140	200

Melbourne and Hobson's Bay Railway Company
 3/3+ May be purchased by a Public Co. for £10/£0.
 5/5+ All Private closed.
£5 INCOME

Трек Аукциона
Частных
Компаний и 6
Сертификатов



Цилиндр ФР/ОР и
12 дисков

8 Планшетов Публичных Компаний

Queensland Government Railway

Home 40 € 100 € 100 € 100 €

Train	#	Price	Rust	Limit	OK
2/2+	6	100 / 120	-	4	1
3/3+	5	200 / 230	-	4	2
4/4+	4	300 / 340	2/2+	3	2
5/5+	3	500 / 550	-	2	3
6/6+	2	600 / 660	3/3+	2	3
8/8	1	800 / 1000 (800)	4/4+	2	3
Chart	#	200			

Поезда

Банк



BANK POOL

70	80	90	100	110	120	140	160	190	220	250	280	320	360	400	450
60	70	80	90	100	110	130	150	180	210	240	270	310	350	390	440
50	60	70	80	90	100	120	140	170	200	230	260	300			
40	50	60	70	80	90	110	130	160	190						
30	40	50	60	70	80	100	120								
20	30	40	50	60	70										

PHASE TRACK

RECEIVERSHIP

MAP LEGEND

CERTIFICATE LIMITS (12)

PUBLIC COMPANIES (50)

Все
100 Тайлов
Путей



Карта
Приоритной
Сделки

Bank of England

AVAILABLE STOCK

STATIONS OF COMPANIES IN RECEIVERSHIP

LOANS

1848 Australia 100

Планшет Корпорации
Банка Англи,
Сертификаты и Займы



x20 банкнот £100



Сертификаты Публичных Компаний

2.0 Подготовка к Игре

2.1 Порядок Рассадки

Порядок рассадки определяется с помощью пронумерованных сертификатов Частных Компаний. Раздайте по одному каждому игроку. Игроки занимают свои места по часовой стрелке, начиная с игрока который вытянул наименьшее число, и далее по порядку.

В каждом Фондовом Раунде (ФР) игроки действуют по часовой стрелке. Игрок слева от последнего человека, совершившего покупку или продажу в ФР, получает Карту Приоритетной Сделки. Карта Приоритетной Сделки указывает, что этот игрок будет первым, у кого будет возможность совершить действие в следующем ФР.

2.2 Этикет

Перед началом игры участники должны решить, какие типы соглашений разрешены и являются ли соглашения обязывающими. Пожалуйста, следуйте этим правилам этикета:

- Соглашения между несколькими сторонами, как правило, запрещены.
- Все активы игроков и компаний должны быть доступны для просмотра в любое время.
- Чтобы без необходимости не увеличивать игровое время, каждый игрок должен подумать о том, что он собирается делать в свой ход, пока другие игроки делают свой ход.
- Каждый игрок должен держать все свои материалы игры открытыми и хорошо видимыми на столе перед собой.

2.3 Стартовый Капитал

Стартовый Капитал, который варьируется в зависимости от количества игроков, распределяется между каждым игроком, как показано в таблице ниже:

Число игроков	3	4	5	6
Стартовый Капитал	£840	£630	£510	£430

2.4 Дополнительная Информация

(2.4.1) Банкир: Выберите одного игрока в качестве Банкира. Рядом с ним должно быть достаточно места, чтобы выложить деньги Банка (10 000 фунтов) и другие игровые компоненты.

(2.4.2) Сертификаты Частных Компаний: Сертификаты Частных Компаний изображены рядом с Треком Аукциона Частных Компаний.

(2.4.3) Тайлы Путьей: желтые тайлы необходимы в начале игры. Разложите желтые тайлы рядом с игровым полем, чтобы всем было видно, какие повороты, прямые и города доступны.

(2.4.4) Карты Поездов: Из карт поездов в первую очередь понадобятся поезда 2/2+. Поместите их рядом с игровым полем. Рассортируйте оставшиеся поезда по типам и разместите их рядом с доступными в данный момент поездами. Если доступные на данный момент поезда распроданы, становится доступным следующий тип.

(2.4.5) Планшеты Компаний: Планшеты Публичных Компаний размещаются рядом с игровым полем для быстрого доступа к ним всех игроков. В ходе игры все имущество компании хранится на ее планшете: поезда, деньги, жетоны станций и маркеры займов.

Денежные средства компании должны храниться отдельно от денежных средств игроков и других компаний.

3.0 Начало Игры

3.1 Покупка Частных Компаний

(3.1.1) Покупка или Снижение Стоимости: Игра начинается с покупки Частных Компаний. Игрок, занявший начальную позицию (2.1), в порядке хода, может либо купить Частную Компанию по ее номинальной стоимости, либо снизить стоимость Частной Компании на 5 фунтов. Поместите белый диск рядом с актуальной стоимостью. Затем игра переходит к следующему игроку, у которого есть такой же выбор: купить компанию или снизить стоимость.

1848 Australia						PRIVATE COMPANY AUCTION TRACK					
Melbourne and Hobson's Bay Railway Company		Oodnadatta Railway		Tasmanian Railway		The Ghan		Trans Australian Railway		North Australian Railway	
£5 INCOME	£10 INCOME	£15 INCOME	£20 INCOME	£25 INCOME	£30 INCOME						
Can be bought by a Public Company for between £1-£40		Can be bought by a Public Company for between £1-£40 BONUS: Develop one desert box for £40 less one.		Can be bought by a Public Company for between £1-£40 BONUS: The owner receives the blue Tasmania tile.		Can be bought by a Public Company for between £1-£20 BONUS: £100 rebate on the purchase of a 2E Train (The Ghan).		Public Company sale = NA BONUS: The owner receives 10% share in the CG.		Public Company sale = NA BONUS: The owner receives the Director's Share in the CAR, which starts with a share price of £100.	
30	70	110	170	170	230						
25	65	105	165	165	225						
20	60	100	160	160	220						
15	55	95	155	155	215						
10	50	90	150	150	210						
5	45	85	145	145	205						
0	40	80	140	140	200						

Отслеживайте актуальную ставку на Треке Аукциона.

(3.1.2) Обязательная Покупка: Если игрок не может снизить стоимость, потому что все компании находятся на минимальном уровне стоимости, и если ни одна Частная Компания не принадлежит игроку, то этот игрок должен купить Частную Компанию.

(3.1.3) Покупка или Пас: Если игрок не может снизить стоимость, потому что все компании находятся на минимальном уровне стоимости, но по крайней мере одна Частная Компания находится в руках игрока, игрок может либо купить Частную Компанию, либо спасовать. Игрок, у которого уже есть Частная Компания, может каждый раз спасовать.

(3.1.4) Все Игроки Пасуют: Если какая-либо Частная Компания остается некупленной и все игроки по очереди спасовали, те компании, которые были куплены, выплачивают свой доход, и процесс покупки Частных Компаний возобновляется, при этом каждый игрок снова имеет возможности купить, снизить стоимость или спасовать.

3.2 Начало Первого Фондового раунда (ФР)

После того, как все Частные Компании куплены, становятся доступными акции Публичных Железнодорожных Компаний (5.0), а также Банка Англии (5.4). Игрок слева от последнего игрока, совершившего действие в 3.1 выше, получает Карту Приоритетной Сделки.

4.0 Частные Компании

4.1 Общая Информация

- Частные Компании – это акции с фиксированной прибылью, которую Банк выплачивает их владельцу (игроку или Публичной Компании) в начале каждого Операционного Раунда.
- Частные Компании не размещают тайлы, не владеют и не эксплуатируют поезда.
- Частные Компании **не учитываются** в Лимите Сертификатов (12.2).
- При покупке первого поезда 3/3+ Публичные Компании могут покупать Частные Компании (от P1 до P4), которые принадлежат их Директору, по стоимости в указанном диапазоне.
- После покупки первого поезда 3/3+ Публичные Компании могут использовать особые способности Частных компаний, которыми они владеют или которые принадлежат их Директору.
- Банк Англии не может владеть Частной Компанией.
- Частные Компании закрываются с покупкой первого поезда 5/5+.
- Скидки P2 и P4 продолжают действовать после закрытия компаний.
- Частными Компаниями нельзя торговать ни между игроками, ни между компаниями.

4.2 Железнодорожная Компания Melbourne & Hobson's Bay (P1)

- Доход 5 фунтов
- Нет особых способностей
- Может быть куплена Публичной Компанией по стоимости от £1-40.
- Закрывается с покупкой первого поезда 5/5+.

4.3 Железная дорога Oodnadatta (P2)

- Доход 10 фунтов
- Если компания принадлежит Публичной Компании или ее Директору, эта компания может один раз бесплатно разместить желтый тайл в гексе пустыни вместо того чтобы оплачивать стоимость местности в £40.
- Если на момент покупки первого поезда 5/5+ компания все еще принадлежит игроку, этот игрок сохраняет право на скидку и может использовать ее в любое время по своему выбору для компании, Директором которой он является.
- Если на момент покупки первого поезда 5/5+ компания принадлежит Публичной Компании, эта компания сохраняет право на скидку.
- Может быть куплена Публичной Компанией по стоимости от £1-80.
- Закрывается с покупкой первого поезда 5/5+.

4.4 Железные дороги Tasmanian (P3)

- Доход 15 фунтов
- Владелец получает синий тайл Тасмании.
- Тайл Тасмании может быть размещен Публичной Компанией на одном из синих гексов. Это действие можно выполнить в дополнение к обычному строительству компании в этот ход.
- Тасмания учитывается в пределах доступности поезда.
- Если куплен поезд 5/5+, тайл Тасмании должен быть немедленно размещен на один из двух гексов Тасмании, отмеченных синим цветом.

- ◇ Если в этот момент Частная Компания принадлежит игроку, то тайл размещает игрок.
- ◇ Если в этот момент Частная Компания принадлежит Публичной Компании, то тайл размещает Директор.

- Может быть куплена Публичной Компанией по стоимости от £1-140.

- Закрывается с покупкой первого поезда 5/5+.

4.5 The Ghan (P4)

- Доход 20 фунтов
- Владелец получает единовременную скидку на покупку поезда 2E, "The Ghan".
- Если на момент покупки первого поезда 5/5+ компания все еще принадлежит игроку, этот игрок сохраняет право на скидку и может использовать ее в любое время по своему выбору для компании, Директором которой он является.
- Если на момент покупки первого поезда 5/5+ компания принадлежит Публичной Компании, эта компания сохраняет право на скидку.
- Может быть куплена Публичной Компанией по стоимости от £1-220.
- Закрывается с покупкой первого поезда 5/5+.

4.6 Железная дорога Trans-Australian (P5)

- Доход 25 фунтов
- Владелец получает 10% акцию в QR при покупке этой Частной Компании.
- Закрывается с покупкой первого поезда 5/5+.

4.7 Железная дорога North Australian (P6)

- Доход 30 фунтов
- Владелец получает Акцию Директора в CAR при покупке этой Частной Компании, котировка которой начинается от £100.
- Закрывается когда CAR покупает поезд или при покупке первого поезда 5/5+.

Сводная таблица Частных Компаний				
	Выгода	Начальная Ставка	Доход	Стоимость для ПК
P1	нет	£30	£5	£1- £40
P2	Скидка £40 в Пустыне	£70	£10	£1-£80
P3	Тайл Tasmanian	£110	£15	£1-£140
P4	Скидка £100 на поезд Ган	£170	£20	£1-£220
P5	+10% Акция (QR)	£170	£25	НЕТ
P6	+20% Акция Директора (CAR)	£230	£30	НЕТ

5.0 Публичные Компании

5.1 Общая Информация








(5.1.1) Стоимость Акций Публичной Компании: Каждая Публичная Компания имеет стоимость акций, которая указана в Таблице Котировок Акций (Share Price Chart). Первичная стоимость акции (номинальная (par)) Публичной Компании устанавливается в момент покупки игроком, который покупает Акции Директора. Как только у Публичной Компании есть стоимость акции, 10% акций компании могут быть куплены и проданы.

(5.1.2) Акция Директора: Первой доступной акцией Компании всегда является Акция Директора (за исключением Банка Англии). Акция Директора всегда соответствует двум стандартным акциям, но считается только одним сертификатом согласно Лимита Сертификатов.

(5.1.3) Новые Акции: Это акции, которыми еще не владели. Их можно купить в Фондовом Раунде по первичной стоимости акции (номинальной (par)).

(5.1.4) Старые Акции: Это акции, которые были проданы в Банк. Их можно купить в Фондовом Раунде по стоимости акции, указанной в Таблице Котировок Акций. Акции также могут быть проданы по этой стоимости.

(5.1.5) Дивиденды: При покупке акции игрок получает долю в Публичной Компании. Владелец акции получает дивиденды в течение Операционного Раунда, если только Директор не решил, что компания удерживает свою прибыль.

	Публичная Компания	Аббре-виатура	Домашний Город	Количество Жетонов Станций
	Queensland Government Railway	QR	Brisbane B10	5
	Commonwealth Railways	COM	Sydney (F9) и Adelaide (G3)	5
	Federal Territory Railway	FED	Canberra G7	4
	Victorian Railway	VR	Melbourne H6	3
	South Australian Railway	SAR	Adelaide G3	4
	West Australian Railway	WA	Perth D1	5
	New South Wales Railway	NSW	Sydney F9	4
	Central Australian Railway	CAR	Port Augusta E2	4

Дивиденды за нерезализованные акции и акции в Банковском Пуле не выплачиваются. Деньги остаются у Банка.

(5.1.6) Продажа Акций: Акции не могут быть проданы в первом Фондовом Раунде. Акции не могут быть проданы, если в Банковский Пул при продаже размещается более 50% акций компании.

(5.1.7) Обязательные Поезда: Публичная Компания, которая действует и у нее есть маршрут, должна в конце своего операционного хода владеть поездом.

5.2 Публичные Компании

(5.2.1) Первичная Стоимость Акций: Покупатель Акции Директора устанавливает первичную стоимость акций компании. Возможная первичная стоимость акций составляет 70, 80, 90 и 100 фунтов. (Первичная стоимость акций CAR всегда составляет 100 фунтов.) С этого момента можно покупать и продавать 10% акции компании.

(5.2.2) Запуск Публичной Компании: Компания запускается и начинает действовать после того, как 60% ее акций были куплены. Когда компания запускается, она получает 10-кратную первичную стоимость акции в качестве своего стартового капитала. Дополнительные требования для запуска Железной дороги Содружества (Commonwealth Railways) см. в разделе 5.3.2.

5.3 Железная дорога Commonwealth (COM)



(5.3.1) Первичная Стоимость Акций: Покупатель Акции Директора устанавливает первичную стоимость акций компании. Возможная первичная стоимость акций составляет 70, 80, 90 и 100 фунтов. С этого момента

можно покупать и продавать 10% акции компании.

(5.3.2) Соединение между Сиднеем и Аделаидой: Компания запускается и начинает действовать после того, как 60% ее акций будут куплены, и условный поезд с бесконечной дальностью сможет путешествовать из Сиднея в Аделаиду. (При проверке второй части этого условия жетоны Станций не блокируют соединение.)

(5.3.3) Время Запуска: Если все условия для запуска COM выполнены до того, как наступит очередь COM действовать в соответствующем ОР (в соответствии с порядком котировки акции), она начинает действовать в том же ОР. Если второе условие (соединение Сидней-Аделаида или покупка первого поезда 6/6+) впервые выполняется компанией с более низкой стоимостью акций, COM будет действовать впервые в следующем ОР.

(5.3.4) Стартовый Капитал: Когда компания запускается, она получает 10-кратную первоначальную стоимость акции в качестве своего стартового капитала.

(5.3.5) Эффекты 6/6+: При покупке первого поезда 6/6+ условие, касающееся соединения Сидней-Аделаида (5.3.2) теряет силу, COM управляется как все другие публичные компании и единственное отличие состоит в двух домашних станциях.

(5.3.6) Отсутствие Начального Местоположения: Если в одном или обоих городах нет места для домашней станции этого города, жетон кладется на край тайла или незастроенного гекса. Жетон станции COM, лежащий на краю тайла, имеет те же свойства, что и любой размещенный жетон станции.

Если в результате размещения/улучшения гекса/тайла появится свободное место, то жетон немедленно перемещается с края гекса/тайла на это место.

(5.3.7) Дополнительные станции СОМ: Три дополнительных жетона станций СОМ доступны для размещения по обычным правилам и по стоимости 100 фунтов каждый.

5.4 Банк Англии



(5.4.1) Общие Положения: Все игроки совместно управляют активами Банка Англии. Эти запасы составляют 2000 фунтов дополнительных денег и 20 маркеров займов, которые выкладываются в начале игры. Деньги от продажи акций

Банка Англии выплачиваются «игре» Банку.

(5.4.2) Покупка Акции у Банка Англии: Каждая акция имеет текущую указанную стоимость и распределяет 10% от прибыли Банка Англии между владельцами акций. Акции всегда покупаются и продаются по указанной стоимости. В отличие от акций других компаний, стоимость акций не падает из-за продажи и не растет из-за того, что все акции проданы.

(5.4.3) Дивиденды: Банк Англии выплачивает акционерам минимальный общий дивиденд, который зависит от фазы:

- Желтая Фаза 0 фунтов
- Зеленая Фаза 100 фунтов
- Коричневая Фаза 200 фунтов
- Серая Фаза 300 фунтов

Минимальный общий дивиденд увеличивается на стоимость города под каждой станцией, принадлежащей компании, находящейся под внешним управлением. Каждая акция приносит 10% от этих сумм.

(5.4.4) Удаление Поездов: Поезда удаляются в банк, когда происходит следующее:

- В момент когда вторая компания переходит в Банк Англии самый дешевый постоянный поезд (5/5+, 6/6+, 8/D) в продаже у Банка удаляется из игры.
 - В момент когда пятая компания переходит в Банк Англии самый дешевый постоянный поезд (5/5+, 6/6+, 8/D) в продаже у Банка удаляется из игры.
- Поезда, удаленные из игры, считаются купленными и это может привести к смене фазы.

5.5 Компании под Внешним Управлением (Receivership)

(5.5.1) Общие Положения: Если маркер стоимости акций компании достигает крайнего левого столбца Таблицы Котировок Акции, компания немедленно переходит в собственность Банка Англии.

(5.5.2) Компенсация: Компания должна выплатить компенсацию по первичной (par) стоимости акций за все акции, принадлежащие игрокам, кроме Директора. (Компенсация за акции Директора не выплачивается.) Если у компании недостаточно денежных средств для выплаты компенсации, Директор несет ответственность. Компания не может в этой ситуации брать дополнительные займы, чтобы выплатить компенсацию другим акционерам.

(5.5.3) Директор несет Ответственность (Liable): Если у Директора недостаточно денег, он должен продать акции по обычным правилам. Если это не принесет достаточно денег, чтобы выплатить другим акционерам, он должен занять оставшуюся сумму в банке (без процентов). Как только у игрока появляется прибыль (от дивидендов или от продажи акций), он должен немедленно вернуть заемные деньги.

Компенсация не выплачивается за акции, находящиеся во владении Директора, акции Банка (новые акции) или акции Банковского пула (использованные акции).

(5.5.4) Корректировка Лимита Сертификатов: Лимит Сертификатов (12.2) уменьшается соответствующим образом:

- Лимит сертификатов уменьшается для всех Игроков согласно таблицы на игровом поле. (*Лимит зависит от количества компаний, находящихся под внешним управлением-прим.*)
- При игре с 3 или 4 игроками лимит сертификатов у каждого бывшего Директора дополнительно уменьшается еще на 2.
- При игре с 5 или 6 игроками лимит сертификатов у каждого бывшего Директора дополнительно уменьшается еще на 1.

(5.5.5) Удаление Активов: Любые оставшиеся деньги в кассе компании возвращаются Банку. Поезда и другие бумаги компании удаляются из игры. Жетоны Станций переводятся и остаются на карте для Банка Англии.

(5.5.6) Триггер Окончания Игры: Как только пятая компания переходит под внешнее управление, игра заканчивается в конце текущего цикла Операционных Раундов.

(5.5.7) Увеличение Прибыли Банка Англии: Банк Англии управляет компаниями, находящимися под внешним управлением (receivership). Для каждой компании он добавляет стоимость городов под жетонами станций к своей базовой прибыли за раунд и выплачивает результат своим акционерам. Если Банк Англии имеет более одного жетона станций в городе, он подсчитывает стоимость города для каждого из них.

Стоимость акций Банка Англии не меняется в результате выплаты этой прибыли. Стоимость акций растет только в результате того, что компании берут займы.

5.6 Займы (Loans)



(5.6.1) Получение Займа: После того, как будет куплен первый поезд 3/3+, компании могут брать займ в Банке Англии. Компания может взять максимум один займ за ОР.

Всякий раз, когда компания берет займ, она получает от Банка Англии маркер займа и 100 фунтов стерлингов. Стоимость акций Банка Англии увеличивается до стоимости, которая становится видимой в результате удаления маркера займа. (Маркеры займа должны удаляться в порядке возрастания.)

Займ можно взять в любой момент хода компании, в том числе перед размещением тайла или размещением жетона станции. Займ может никогда не быть погашен. Это вливание финансов из Банка Англии.

(5.6.2) Эффекты Фондового Рынка: Если взят займ, котировка акций публичной компании перемещается на две позиции влево, а стоимость акций Банка Англии

увеличивается — новое значение раскрывается удалением маркера займа.

Если компания берет более 1 займа в ОР (это возможно только в случае обязательной покупки поезда), каждый второй и последующие займы приводят к сдвигу котировки акции на 3 влево.

(5.6.3) Лимиты Займа: Каждая компания может добровольно взять до 5 займов. Можно взять более 5, если они необходимы для оплаты обязательной покупки поезда. Взять более 1 займа в ОР для оплаты обязательной покупки поезда можно только в том случае, если поезд покупается у Банка.

6.0 Директора

6.1 Общая Информация

У каждой компании есть Директор. Игрок с наибольшим количеством акций компании является ее Директором. Только Директор решает, что компания будет делать, а что нет.

6.2 Смена Директора

Если игрок владеет большим количеством акций компании (в результате покупки или продажи), чем Директор, происходит смена Директора (в случае равенства смена Директора не производится). Игрок с наибольшим количеством акций становится новым Директором. Если у большинства ничья, и текущий Директор не является частью этой ничьей, новым Директором становится игрок в этой ничьей, который идет следующим в порядке очереди после предыдущего Директора.

Единственный способ, которым Директор может добровольно отказаться от своей должности, — это продать акции Банку. Для этого как минимум один оппонент должен владеть как минимум двумя акциями компании, а Директор должен соответствовать условиям продажи акций (см. раздел 12, Продажа Акции).

ПРИМЕР: Билл является Директором СОМ с 6 акциями, а Фред имеет 3 акции. Билл продает 4 акции Банку, и теперь у него 2 акции. Фред теперь является Директором СОМ с 3 акциями.

В случае смены Директора предыдущий Директор передает новому Сертификат Акции Директора (Director's Share Certificate) и получает взамен две стандартные акции компании.

Новый Директор получает Планшет Компании и все активы компании (деньги, поезда, жетоны станций).

Если в Банке присутствует 4 акции компании, Директору разрешается продать одну из акций, составляющих Сертификат Акции Директора, при условии, что это приведет к смене Директора.

7.0 Операционные Раунды (ОР)

7.1 Общая Информация

В Операционном Раунде действуют компании, а не игроки. У Директора каждой компании полный контроль над тем, что делает компания.

Количество ОР перед ФР меняется:

- После каждого ФР будет как минимум один ОР перед следующим ФР.
- Если был куплен поезд 3/3+, за каждым последующим ФР будут следовать два ОР перед следующим ФР.
- Если был куплен поезд 5/5+, за каждым последующим ФР будут следовать три ОР перед следующим ФР.

7.2 Порядок Хода в течении ОР

Частные Компании действуют первыми (выплачивая заявленную прибыль). Далее действует Банк Англии (выплата дивидендов, соответствующих текущей фазе). После этого по очереди действуют Публичные Компании в порядке котировок их акций, начиная с компании с самой высокой стоимостью акций.

Если у двух или более компаний маркеры Котировок Акции находятся в одном и том же месте, начинает та, чей маркер находится выше.

Если компании имеют одинаковую стоимость акций, но их маркеры находятся в разных местах, начинает тот, чей маркер продвинулся правее.

7.3 Последовательность Хода Компании

Ход Компании состоит из действий, которые выполняются в следующем порядке:

1. **Строительство пути:** Положите желтый тайл (или в зеленую фазу, до двух желтых тайлов) или улучшите существующий тайл (7.4, 7.5).
2. **Оплатите и разместите Жетоны Станций (7.7).**
3. **Запустите поезда компании.**

- Рассчитайте прибыль (10.3).
- Либо выплатите Дивиденды (10.3.3), либо удержите их.

4. **Скорректируйте Котировку Акции (11.0).**
5. **Купите один или несколько поездов (8.3).**

ПРИМЕЧАНИЕ. Действия 3 и 4 являются обязательными; действия 1, 2 и 5 - нет.

Начиная с Фазы 3, компания может в любой момент своего хода:

- взять займ в Банке Англии (5.6);
- купить Частную Компанию от имени Директора действующей в настоящее время компании (4.1).

Операционный Раунд заканчивается, когда все действующие по очереди компании завершили свой ход в текущем операционном раунде. В зависимости от фазы следует либо еще один Операционный Раунд, либо Фондовый Раунд.

7.4 Размещение Тайлов Путь

(7.4.1) Общие Положения: Тайлы путей можно размещать на ячейки шестиугольной сетки игрового поля. Эти тайлы изображают путь. Сначала доступны только желтые тайлы. Размещенный тайл должен быть таким, который расширяет уже существующий маршрут, доступный для компании. Вновь размещаемый тайл должен вести в сторону от одного из жетонов станций компании и доступ к нему не должен быть заблокирован жетоном, принадлежащим другой компании.

(7.4.2) Один или два тайла: В начале игры каждая компания может положить один желтый тайл в течение своего операционного раунда. После покупки первого поезда 3/3+ каждая компания может выложить один или два желтых тайла в ходе своего операционного раунда.

(7.4.3) Начальный Путь: В свой первый ход компания размещает тайл на месте своей домашней станции, если только она не начинается с гекса, где станция и путь уже напечатаны на поле, или с ячейки, на которой тайл станции уже размещен.

(7.4.4) Красные и Синие Ячейки: Черные стрелки на красных и синих ячейках показывают уже построенный путь. Эти ячейки не могут быть застроены.

(7.4.5) Оплата Рельефа Местности: Начальная постройка на гексе, содержащем гору или пустыню, требует оплаты. Стоимость (горы £50, пустыни £40) отмечена на карте. Действующая компания должна заплатить Банку из кассы компании до размещения тайла.

(7.4.6) Ограничения для Гекса:

- Только тайлы без станций могут быть размещены на простых гексах (те, на которых нет точек или кругов, обозначающих поселки или города).
- Только тайлы с 2 черными развилками (разъездами) могут быть размещены на гексах, содержащих два маленьких поселка (2 маленькие черные точки).
- Только тайлы с большими станциями (белые круги) могут быть размещены на гексах, содержащих белый круг.
- Любой желтый тайл со станцией (белый круг) может быть размещен в гексе К; гекс отмечают маркером напоминания «К» до тех пор пока тайл не будет улучшен.
- Только тайлы отмеченные О-О могут быть размещены на гексах с двумя большими станциями (большими кругами).

(7.4.7) Ограничения по Расположению Тайлов: Тайлы нельзя размещать, если какой-либо путь на них:

- либо ведет за край гексагональной сетки поля,
- либо подходит к краю красного гекса, за исключением случаев, когда соответствующий край гекса имеет черную стрелку, указывающую на наличие продолжения пути,
- либо ведет в темно-синие ячейки (Тасмания), если только размещение тайла Тасмании не создало необходимое соединение.



7.5 Улучшение Тайлов

(7.5.1) Вместо размещения одного или двух желтых тайлов, компания может улучшить тайл, который уже размещен на гексе. Желтые тайлы улучшаются до зеленых, зеленые тайлы улучшаются до коричневых, а коричневые тайлы улучшаются до серых.

Тайл можно улучшить таким образом, чтобы путь на нем не стыковался с путем на соседнем тайле. Компания не обязана использовать новый путь на тайле.

Возможно, что в результате улучшения тайла в городе станут доступны дополнительные места для жетонов станций (см. раздел 7 «Станции»). Пока на плитке остается свободное место, любая компания может проложить через нее маршрут с целью размещения или улучшения тайла.

Заменяемые тайлы доступны для повторного использования.

(7.5.2) Доступность Улучшения:

- Зеленые тайлы становятся доступными при покупке первого поезда 3/3+.
- Коричневые тайлы становятся доступными при покупке первого поезда 5/5+.
- Серые тайлы становятся доступными при покупке первого поезда 8/D.

(7.5.3) Ограничения по Улучшению:

- Компания может улучшать тайл только в том случае, если после улучшения на нем появится путь, по которому компания может запустить поезд.
- Существующий путь не может быть разорван или потерян в результате улучшения.
- Тайлы без станций могут быть улучшены только до тайлов без станций. Тайлы со станциями должны сохранить все станции, которые у них были до улучшения. Поселки, стандартные города, особые города и простые тайлы путей нельзя обменивать друг на друга.

7.6 Смена Колеи

В разных частях Австралии использовались разные колеи. Это обозначено на поле тремя разными цветами фона.

Если в результате размещения или улучшения тайла происходит смена колеи (дорожка переходит из области одного цвета фона в область другого), между двумя гексами ставится маркер смены колеи (белый диск). Этот маркер учитывает диапазон поездов, курсирующих по маршруту, как если бы это была большая станция со значением 0.

Поезда с плюсом могут включать ровно один такой маркер в дополнение к их указанному диапазону. Например, поезд 4+ может насчитывать 4 станции плюс один маркер смены колеи или 3 станции и два маркера смены колеи и так далее.

7.7 Жетоны Станций



(7.7.1) Домашняя Станция: Каждая компания начинает со своей домашней станции. Когда компания действует впервые, ее первый жетон станции должен быть размещен в этом месте. Этот жетон первой станции бесплатный.

(7.7.2) Дополнительные Станции: Компаниям принадлежат от 3 до 5 жетонов станций. Второй жетон станции, который размещает компания, стоит 40 фунтов. Каждый последующий стоит 100 фунтов. Компания может разместить только один из своих жетонов на каждом гексе.

(7.7.3) Назначение: Станции служат для следующих целей:

- Каждый маршрут, составленный компанией, должен содержать хотя бы один из ее жетонов в какой-то точке на всем протяжении.
- Если город полностью занят жетонами станций других компаний, компания не может через него проехать.
- Каждый путь, который строит компания, должен иметь один из жетонов компании в какой-то точке на всем протяжении.

(7.7.4) Ограничения по Размещению Станций:

- В каждом раунде компания может разместить только один жетон станции (в дополнение к своей домашней станции).
- Компания может размещать жетон новой станции только в том случае, если существует маршрут, соединяющий это место с одной из существующих станций компании. Маршрут может быть любой длины, но он не должен включать развороты на перекрестках.
- Если в городе есть домашняя база компании, которая еще не действует, другие компании могут строить там станции только в том случае, если они оставят хотя бы одно свободное место на плитке для еще не действующей компании, чтобы разместить ее жетон станции. (Это правило не применяется к домашним станциям COM. См. специальные правила для COM в разделе 5.)

8.0 Поезда

8.1 Общая информация

Каждая действующая компания, у которой есть маршрут, должна в конце своего хода операционного раунда владеть поездом. (2E «The Ghan» это требование не выполняет.)

Поезда, превышающие Лимит Поездов в результате смены фазы, удаляются из игры (9.4).

Сделки с другими Директорами разрешены только по изображенным номиналам.

8.2 Типы Поездов

(8.2.1) Стандартные Поезда или Поезда с Плюсом:

Поезда + находятся на обратной стороне Стандартных поездов. Когда вы покупаете поезд в банке, вы решаете, купите ли вы Стандартный поезд или поезд +; с этого момента это будет Стандарт или + до конца игры.

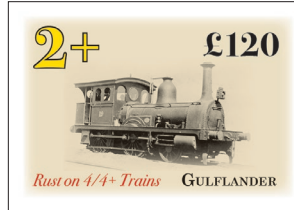
(8.2.2) Стандартные Поезда (2, 3, 4, 5, 6, 8)



Общее количество больших станций, внешних направлений, крупных портов и маркеров смены колеи, включенных в маршрут поезда, не может превышать количество диапазона, указанного на

на карте поезда. Пропуск ни станций, ни маркеров смены колеи не допускается. Поезд может идти к любому количеству малых станций и небольших портов или через них, не учитывая их при расчете максимальной дальности поезда.

(8.2.3) Поезда с Плюсом (2+, 3+, 4+, 5+, 6+)



Маршрут поезда с плюсом может, в дополнение к его нормальному диапазону (см. «Стандартные поезда» выше), включать дополнительный маркер смены колеи. Пропуск ни станций, ни маркеров смены колеи не допускается.

(8.2.4) Дизельные Поезда



Они становятся доступными после покупки второго поезда 6/6+. Маршрут дизеля может включать любое количество крупных станций, любое количество малых станций, любое количество маркеров смены колеи и любое

любое количество портов. Маршрут должен включать хотя бы один из жетонов станций компании. При покупке первого поезда (8/D) в Фазе 7, компания может обменять поезд 4/4+ и получить скидку в размере 300 фунтов стерлингов от стоимости поезда D.

(8.2.5) «The Ghan» (2E)



Они становятся доступными после покупки первого поезда 5/5+. Маршрут для 2E состоит из двух мест: он начинается с одного из жетонов собственной станции компании и заканчивается локацией внешнего

направления Alice Springs. Можно пропустить любое количество промежуточных станций, но маршрут не может проходить через город, полностью заблокированный жетонами станций других компаний. К этим поездам применяются следующие особые правила:

- Поезд «The Ghan» учитывает только Alice Springs и город, из которого он отправляется. Он никогда не получает К-К-бонус.
- Приобретение поезда 2E не обеспечивает требование согласно которому компания должна владеть поездом.
- 2E не засчитывается в лимит поездов компании.
- Каждая компания может владеть не более чем одним 2E.
- Поезда 2E нельзя продавать между компаниями.

8.3 Покупка Поездов

(8.3.1) Когда Покупать: Покупка поездов происходит после того, как компания запускает свои поезда. Таким образом, поезд не может быть использован в ОР, в котором он был куплен.

(8.3.2) Как Покупать у Банка: Новые поезда покупаются у Банка по стоимости, указанной на карте. Поезда, купленные у Банка, необходимо покупать в порядке возрастания. Компания может купить более одного поезда в свой ход.

(8.3.3) Два Типа на Карте: Поезд можно покупать либо как стандартный поезд, либо как поезд с плюсом/ дизель.

(8.3.4) Как Покупать у Другой Компании: После покупки первого поезда 3/3+, поезда можно покупать у других компаний. Когда компания покупает поезд у другой компании, оплата происходит в конце хода купившей компании. Если компания покупает поезд у другой компании с тем же Директором, минимальная цена, которую необходимо заплатить, составляет 1 фунт (максимальной цены нет). Если компания покупает поезд у другой компании, у которой другой Директор, оплачиваемая стоимость должна соответствовать номинальной стоимости, указанной на карте.

(8.3.5) Лимит Поездов: Количество поездов, которыми может владеть компания, зависит от текущей фазы (см. раздел 9 ниже). Компания, которая уже исчерпала свой Лимит Поездов, не может покупать новые поезда (исключение: 8.25), даже если покупка может сделать некоторые из ее существующих поездов устаревшими и, таким образом, вернуть компанию в пределы Лимита Поездов.

(8.3.6) Ржавеющие Поезда: Поезда, устаревающие в результате изменения фазы, немедленно удаляются из игры без компенсации.

(8.3.7) Нехватка Денежных Средств: Если компания обязана купить поезд, но в ее кассе недостаточно денежных средств для финансирования покупки либо у Банка (8.3.2), либо у другой компании (8.3.4), она должна купить новый поезд у банка, используя правила Обязательной Покупки Поезда (8.4).

8.4 Обязательная Покупка Поезда

(8.4.1) Компания должна купить новый поезд у Банка и может/должна собрать деньги, беря займы, до тех пор, пока либо у нее не будет достаточно наличных средств для финансирования покупки, либо стоимость ее акции не попадет в область «внешнее управление» (receivership) Таблицы Котировок Акции.

(8.4.2) Если котировка акции попадает в область внешнего управления, покупка не производится, даже если у компании теперь достаточно денег. Поезд остается у Банка, и с этого момента компания управляется Банком Англии.

(8.4.3) Ограничения:

- Директор не может использовать личные денежные средства на покупку поезда.
- Компании разрешается брать более 1 займа за один операционный раунд только в том случае, если она обязана купить поезд.

(8.4.4) Займов Не Осталось: Если компания в этой ситуации обязательной покупки не может брать дополнительные займы, потому что Банк Англии уже выдал 20 займов,

то она помещается под внешнее управление, даже если котировка ее акций не попала в область внешнего управления в Таблице Котировок Акции.

9.0 Трек Фаз

9.1 Начальная Фаза

Игра состоит из семи фаз, она начинается с Начальной Фазы и переходит к следующей фазе, когда покупается первый поезд каждого нового типа (любым игроком). Отслеживайте текущую фазу с помощью деревянного цилиндра. Когда наступает новая фаза, она приносит с собой новые возможности и ограничения, как указано ниже. В Начальной Фазе можно сделать следующее:

- Доступны желтые тайлы.
- Компания может разместить 1 желтый тайл в операционном раунде.
- Лимит Поездов 4 (8.3.5).
- После каждого Фондового Раунда проводится один Операционный Раунд.

9.2 Фаза 2/2+

Наступает при покупке первого поезда 2/2+.

Никаких изменений по сравнению с первой фазой.

9.3 Фаза 3/3+

Наступает при покупке первого поезда 3/3+.

- Доступны зеленые тайлы.
- Компания за операционный раунд может либо разместить один или два новых желтых тайла, либо улучшить существующий тайл с желтого на зеленый.
- Частные Компании (4.0) могут быть куплены Публичными Компаниями.
- Банк Англии выплачивает минимальный дивиденд в размере £10 на акцию (5.4.3).
- Можно брать займы у Банка Англии.
- Разрешена продажа поездов между компаниями.
- После каждого Фондового Раунда проводится два Операционных Раунда.

9.4 Фаза 4/4+

Наступает при покупке первого поезда 4/4+.

- Поезда 2/2+ устаревают («ржавеют»).
- Лимит Поездов 3 (8.3.5).

9.5 Фаза 5/5+

Наступает при покупке первого поезда 5/5+.

- Доступны коричневые тайлы, и теперь тайлы можно улучшить с зеленого на коричневый.
- Доступны поезда 2Е («The Ghan»).
- Банк Англии выплачивает минимальный дивиденд в размере £20 на акцию.
- После каждого Фондового Раунда проводится три Операционных Раунда.
- Лимит Поездов 2.

9.6 Фаза 6/6+

Наступает при покупке первого поезда 6/6+.

- Поезда 3/3+ устаревают.
- СОМ может действовать без необходимости соединения между Аделаидой и Сиднеем (5.3.2).

9.7 Фаза 8/D

Наступает при покупке первого поезда 8/D.

- Доступны серые тайлы, и теперь тайл можно улучшить с коричневого до серого.
- Поезда 4/4+ устаревают.
- Банк Англии выплачивает минимальный дивиденд в размере £30 на акцию.

ПОЕЗДА				
Тип	Доступное количество	Стоимость Стандартного	Стоимость Поезда +	Фаза Удаления
2/2+	6	£100	£120	4/4+
3/3+	5	£200	£230	6/6+
4/4+	4	£300	£340	8/D
5/5+	3	£500	£550	постоянный
The Ghan	∞	£200	-	постоянный
6/6+	2	£600	£660	постоянный
8/D	∞	£800	£1100 (800)	постоянный

∞ = неограниченное, постоянный = Поезд не ржавеет

10.0 Прибыль от Поезда

10.1 Общая Информация

(10.1.1) Составление Маршрутов: Маршрут состоит как минимум из двух различных станций (большая станция, малая станция, локация внешнего направления, порт), которые соединены путями. Маршрут может соединять небольшие станции, большие станции, красные внешние направления и порты. Составление маршрута, который проходит только от станции до маркера смены колеи, не допускается.

(10.1.2) Ограничения: Эти ограничения применяются к каждому маршруту:

- Каждый маршрут на всем его протяжении в одном из пунктов должен иметь по крайней мере один жетон станции действующей компании.
- Количество посещенных больших станций, внешних направлений и маркеров смены колеи не может превышать диапазон поезда (число, указанное на его карте).
- Станции и маркеры смены колеи, расположенные на всем протяжении маршрута, пропускать нельзя.
- Маршрут может содержать 2 большие станции на одном и том же гексе, если станции лежат на разных участках пути.
- Маршрут не может содержать одну и ту же локацию внешнего направления более одного раза.
- ЗАБЛОКИРОВАННЫЕ ГЕКСЫ: Маршрут может начинаться или заканчиваться на станции, где у компании нет жетона и на которой не осталось свободных мест для жетонов, но маршрут не может проходить через такую «заблокированную» станцию.
- Маршрут может проходить через станцию, не заблокированную жетонами других компаний.
- Маршрут не может проходить по одному и тому же участку пути более одного раза (независимо от того, насколько малым может быть участок пути).
- Поезд, прибывший на станцию по одному отрезку пути, может продолжить движение по любому другому отрезку пути.

(10.1.3) Несколько маршрутов: Если компания использует более одного маршрута, применяются следующие ограничения:

- Пути, которые она использует, должны быть полностью отдельными.
- Маршруты могут встречаться или пересекаться на станциях при условии, что маршруты используют отдельные участки пути. Например, перекресток на зеленом тайле без станций может использоваться только одним из маршрутов компании, так как две ветки пути сливаются воедино.

10.2 Порты и Тасмания

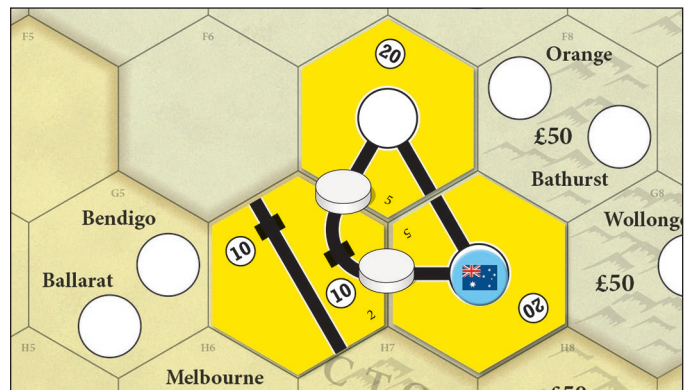
Два маленьких порта, показанные на поле, не учитываются в дальности движения поезда, хотя большой порт (Тасмания) учитывается. Специальный синий тайл «Тасмания» может размещать только владелец соответствующей Частной Компании. Маршрут из города в порт является легальным маршрутом, по которому можно запустить поезд.

10.3 Расчет Прибыли

(10.3.1) Прибыль от Поезда: Прибыль от поезда представляет собой сумму всех стоимостей станций, портов и локаций с внешним направлением на маршруте. Красные локации за пределами поля и порты имеют значения, которые меняются в зависимости от текущей фазы игры. Цвет фона указывает, какое значение соответствует какой фазе (см. раздел 9).



ПРИМЕР: Если у Директора CAR есть один Поезд 2 и один Поезд 3, он может запустить два поезда в Perth — один по северному маршруту с Поездом 2 (20+10+40) и один по южному маршруту с Поездом 3 (20+20+40). Общая прибыль, если предположить, что Perth стоит 40, составит £150.



ПРИМЕР: Если бы у Директора Federal Territory Railway был один Поезд 3+, его прибыль составила бы 50 (запуск его поезда через поселок и в город, а также две смены колеи). Если бы у него был Поезд 3+ и Поезд 2, он мог бы

запустить один поезд прямо в город, а другой через поселок, его общая прибыль составила бы 90.

(10.3.2) Прибыль Компании: Прибыль компании это сумма прибыли от всех ее поездов. Прибыль компании выплачивается из Банка.

(10.3.3) Выплата Дивидендов или Удержание: Директор имеет полный контроль относительно того, выплачивается ли прибыль компании в виде дивидендов или удерживается полностью в кассе компании. Если прибыль выплачивается в виде дивидендов, каждый игрок получает процент от общей суммы, соответствующий проценту акций, которыми они владеют.

10.4 Бонус К-К

- Всякий раз, когда маршрут одного поезда включает два Города-К, предоставляется бонус в размере £50.
- Всякий раз, когда маршрут одного поезда включает три Города-К, предоставляется бонус в размере £100.
- Всякий раз, когда маршрут одного поезда включает четыре Города-К, предоставляется бонус в размере £150.
- Всякий раз, когда маршрут одного поезда включает все пять Города-К, предоставляется бонус в размере £200.

Бонус добавляется к прибыли. The Ghan никогда не сможет получить этот бонус, даже если его маршрут проходит более чем через один Город-К.





10.5 Трек Прибыли

При желании игроки могут использовать Трек Прибыли, напечатанный на обратной стороне Трека Аукциона Частных Компаний, чтобы отслеживать, какую прибыль каждая компания приносит за каждый ход. Используйте для этой цели дополнительный жетон станции.

11.0 Изменение Котировок Акции в ходе Операционного Раунда

11.1 Выплата Дивидендов

Если компания выплачивает дивиденды, стоимость ее акций увеличивается. Маркер котировки акции перемещается на одну позицию вправо. Если он находится в конце строки и не может двигаться вправо, переместите его на одну позицию вверх.

100	120	140	170	200
←				
90	110	130	160	190
				↑

ПРИМЕР: Директор CAR удерживает свою прибыль от Поезда, поэтому стоимость акций снижается. Директора Federal Territory Railway и Victoria Railway выплачивают дивиденды — стоимость их акций увеличивается. Обратите внимание, что жетон Federal Territory Railway при этом размещается под жетоном New South Wales (оранжевый).

11.2 Удержание Прибыли

Если компания удерживает заработанные деньги, стоимость ее акций снижается. Маркер котировки акции перемещается на одну позицию влево. Если это приведет к тому, что маркер котировки акции попадает в Область Внешнего Управления (Receivership Area) в Таблице Котировок Акции, в будущем компания будет находиться под управлением Банка Англии (5.4).

11.3 Маркер Котировки Акции

Если маркер котировки акций перемещается на место, которое уже занято, он размещается под маркерами, которые уже были там.

По желанию игроков маркеры котировок акций тех компаний, которые уже действовали в ходе этого ОР, могут быть перевернуты, чтобы можно было видеть чья очередь действовать. Когда все компании выполняют свои ходы, переверните маркеры обратно правильной стороной вверх.

12.0 Фондовые Раунды (ФР)

12.1 Общая Информация

(12.1.1) Процедура: В ходе ФР игроки покупают и продают акции. В свой ход вы можете:

- продать столько акций, сколько пожелаете (даже ноль), а затем при желании купить одну акцию. Продажа и покупка может осуществляться только в этом порядке, или
- спасовать (ничего не делать)

Фондовый раунд заканчивается, когда все игроки подряд спасуют.

(12.1.2) В ходе ФР у игрока [обычно] будет несколько ходов, в течение которых он может продать, купить или спасовать. Тот факт, что игрок что-то продает и/или покупает в свой ход, гарантирует, что у него будет как минимум еще один ход в ФР.

(12.1.3) Торговля каждой акцией происходит между игроком и банком.

12.2 Лимит Сертификатов

(12.2.1) Ни один игрок не может владеть большим количеством сертификатов, чем разрешено Лимитом Сертификатов, указанным в этой таблице:

Игроки	Лимит Сертификатов, если следующее количество компаний находится под Внешним Управлением					
	0	1	2	3	4	5+
3	20	18	16	14	12	10
4	17	15	13	11	10	9
5	14	13	12	10	9	8
6	12	11	10	9	8	7

Частные компании не учитываются в лимите сертификатов. Сертификат Акции Директора считается одним сертификатом для лимита.

Если игрок превышает Лимит Сертификатов в результате смены директора, то в свой первый ход в следующем ОР он должен продать достаточное количество акций, чтобы войти в лимит.

(12.2.2) Ограничения:

- В игре с 4, 5 или 6 участниками игрок, который уже владеет 60% компании, не может покупать дополнительные акции компании.
- В игре с 3 участниками игрок, которому уже принадлежит 70% компании, не может покупать дополнительные акции компании.

12.3 Покупка Акции

(12.3.1) Железнодорожные Компании: В свой ход игрок может приобрести 10% акций из Банковского Пула по стоимости, указанной в Таблице Котировок Акции, или новую акцию у Банка по первичной (номинальной) стоимости (при условии, что у компании номинальная стоимость уже установлена). Игрок может купить акции только в том случае, если у него достаточно наличных денег.

У компании, которая еще не имеет стоимости акции, можно купить 20% Сертификат Акции Директора. Покупатель устанавливает начальную стоимость акций компании (первичную/номинальную стоимость).

Возможные первичные стоимости акций составляют 70, 80, 90 и 100 фунтов стерлингов, как указано в таблице стоимости акций. Эта первичная стоимость устанавливается с помощью жетона с соответствующей суммой рядом с новыми акциями.

(12.3.2) Запрещено Продавать, а Затем Покупать: Если игрок продал акции компании в ходе ФР, он не может покупать акции той же компании в течение этого же ФР. Его право на покупку акций компании восстанавливается в начале следующего ФР.

(12.3.3) Покупка Акции у Банка Англии: Доступны только 10% акции Банка Англии. Акции доступны по текущей указанной стоимости. Эта стоимость зависит от количества займов, выданных Банком Англии. Когда покупается акция Банка Англии, деньги передаются «игре» в Банк.

12.4 Продажа Акции

(12.4.1) Железнодорожные Компании: Во время своего хода в ФР игрок может продавать акции, но со следующими ограничениями:

- В самом первом Фондовом Раунде продавать какие-либо акции запрещено.
- Вы не можете продавать, если в результате продажи более половины акций компании окажется в Банке.
- Сертификат Акции Директора никогда не может быть продан в Банк. Если продажа приведет к смене директора, сертификат сначала обменивается на две стандартные акции, и именно эти акции размещаются в Банковском пуле.

Проданные акции попадают в банковский пул. За каждую проданную акцию игрок получает от Банка текущую стоимость, указанную в Таблице Котировок Акции (стоимость акции до корректировки в связи с продажей).

Акции, проданные в результате неплатежеспособности (в результате выплаты компенсаций другим акционерам в компании, которая перешла под внешнее управление), не могут привести к смене Директора.



(12.4.2) Продажа Акции Банка Англии: Акции Банка Англии могут быть проданы без ограничений по текущей стоимости.

После продажи сертификат возвращается на планшет Банка Англии, а не в Банковский Пул.

12.5 Изменение Стоимости Акции в Результате Продажи Акции

(12.5.1) Железнодорожные Компании

При каждой продаже любого количества акций компании маркер котировки акции компании перемещается на одну позицию вниз в Таблице Котировок Акции — на одну позицию за продажу, а не на одну позицию за акцию (сдвигается на одну позицию независимо от количества проданных акций - прим.). Если маркер котировки акции компании находится в нижней части столбца в Таблице Котировок Акции, тогда продажи не влияют на стоимость ее акций.

210 	240	270 	310	350 
200 ↓	230	260 ↓	300 ↑	
190 ↓				

ПРИМЕР: Игрок А продает две акции (20%) SAR и одну акцию WA, два жетона (фиолетовый и красный) перемещаются на одно деление вниз по шкале. Затем игрок В продает одну акцию SAR и одну акцию WA — только жетон SAR перемещается вниз, поскольку жетон WA находится внизу столбца. Обратите внимание, что как только Игроки А и В продают акции SAR и WA, они не могут покупать акции SAR и WA в одном и том же ФР (12.3.2).

(12.5.2) Банк Англии: Стоимость акций не меняется.

12.6 Изменения Стоимости Акции в Конце Фондового Раунда

(12.6.1) Железнодорожные Компании: Если все акции компании находятся на руках игрока, маркер котировки акции компании перемещается на одну позицию вверх в Таблице Котировок Акции. Если маркер котировки Акции компании находится в верхней части столбца в Таблице Котировок Акции, стоимость акций не меняется.

(12.6.2) Банк Англии: Стоимость акций не меняется.

12.7 Порядок Хода в Фондовом Раунде

Игрок слева от последнего человека, совершившего действие [купить, или продать] в ФР, получает Карту Приоритетной сделки. Следующий ФР начинается с этого игрока, а остальные следуют по часовой стрелке.

13.0 Конец Игры

13.1 Общая Информация

Текущий цикл Операционных Раундов всегда доигрывается до конца. Игра заканчивается, если выполнено одно или несколько из следующих условий:

1. В банке закончились деньги.
2. Стоимость акций компании достигла максимально возможной позиции в Таблице Котировок Акции.
3. Банк Англии выдал 16 или более займов.
4. Банк Англии управляет пятью или более компаниями.

Если у Банка закончились деньги, не выплаченные дивиденды следует отметить на листе бумаги. Эти записанные суммы учитываются в окончательной сумме игрока так же, как если бы они были реальными деньгами. Если у Банка заканчиваются деньги во время Фондового Раунда, разыгрывается еще один полный цикл Операционных Раундов.

13.2 Итоговые Суммы

Активы компании в виде поездов или кассы не играют роли в окончательном подсчете. Каждый игрок добавляет к своим денежным средствам стоимость своих акций, как определено в Таблице Котировок Акции. Игрок с наибольшим количеством денег побеждает в игре.

РАЗРАБОТЧИКИ

Дизайнеры: Helmut Ohley и Leonhard Orgler.

Арт Директор: Rodger B. MacGowan

Дизайн Обложки: Kurt Miller

Дизайн игрового поля, Жетоны и Правила: Mark Simonitch

Вычитка: Jonathan Squibb, Ken Gutermuth и любезные читатели Board Game Geek

Координация Производства: Tony Curtis

Продюсеры: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley, и Mark Simonitch.

Благодарности

Я хотел бы поблагодарить Leonhard Orgler за его сотрудничество в разработке игры и мою жену Tanja Rieger за ее терпеливое чтение правил и вклад в то, чтобы сделать их понятными для новичков 18xx. Я также хотел бы поблагодарить многих тестировщиков за их терпение и стимулирующие обсуждения, которые значительно помогли сформировать игру.

Особая благодарность Stuart Dagger, который перевел эти правила из первого издания на английский язык!

— Helmut Ohley, февраль 2021 г.

СПРАВКА

Банк Англии	5.4, 5.5.7, 12.3.3
Банкир	2.4.1
Этикет	2.2
Лимит Сертификатов	5.5.4, 12.2
Смена Колеи	7.6
Железные дороги Commonwealth	5.3
Дизельные Поезда	8.2.4
Директора.....	5.3, 6.0
Акции Директора	5.1.2
Дивиденды (Банк Англии)	5.4.3
Дивиденды (Публичные компании).....	5.1.5, 10.3.3, 11.1
Порты.....	10.2
Прибыль	10.3
Бонус К-К	10.4
Займы	5.6
Лимит Займов	5.6.3
Железнодорожная Компания Melbourne & Hobson's Bay	4.2
Новые Акции	5.1.3
Железная дорога North Australian	4.7
Старые Акции	5.1.4
Железная дорога Oodnadatta.....	4.3
Операционные Раунды.....	7.0
Трек Фаз	9.0
Публичные Компании.	5.1
Частные Компании	3.1, 4.1
Внешнее Управление.....	5.5
Удержание Прибыли.....	11.2
Трек Прибыли	10.5
Ржавеющие Поезда	8.3.6
Порядок Рассадки	2.1
Продажа Акции	5.1.6, 12.4
Ход Игры	7.3
Стоимость Акции	5.1.1, 5.2.1, 11.0, 12.5, 12.6
Стартовый Капитал	2.3
Жетоны Станций ..	7.7
Фондовые Раунды	3.2, 12.0
Железная дорога Tasmanian	4.4, 10.2
The Ghan	4.5, 8.2.5
Тайлы Путей	7.4
Тайлы Путей (улучшение)	7.5
Поезда	8.0
Поезда с Плюссом	8.2.3
Покупка Поездов	8.3-8.4
Прибыль от Поездов	10.0
Железная дорога Trans-Australian	4.6
Порядокхода	3.1.1, 7.2, 12.7

Перечень Тайлов и Улучшений

Тайл	#	Улучшение	Тайл	#	Улучшение	Тайл	#	Улучшение
	поле	7 8 9		3			1	Отсутствует
К	поле	5 6 57 +		1			1	Отсутствует
00	поле			1			1	Отсутствует
	поле	5 6 57		1			1	Отсутствует
	поле	1 2 55 56 69		1			3	
	1	Отсутствует		2			6	
	1	Отсутствует		2			1	
	1	Отсутствует		2			1	
	1	Отсутствует		1			2	
	1	Отсутствует		1			2	улучшение до 64, 65, 66, 67 и 68
	3	Если не К-тайл: 14 Если К тайл: 236 237		1			1	Отсутствует
	3	14		1			1	Отсутствует
	4	15 <small>*Только для Тайлов №5 и №6</small>		1			1	Отсутствует
	4	18 26 27 28 29 30 31		1			1	Отсутствует
				1	Отсутствует		1	Отсутствует
	9	16 19 23 24 25 28 29 30 31		1	Отсутствует		3	
				1	Отсутствует		4	
				1	Отсутствует		2	Отсутствует
	12	18 19 20 23 24 26 27		1	Отсутствует		1	Отсутствует
				1	Отсутствует		1	Отсутствует



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