

Leonhard Orgler

Правила



18 Magyarország

Краткие правила (для любителей 18xx)

1) Компании:

1.1) Малые компании (13 штук)

- Не учитывается лимит сертификатов.
- Работают до конца игры, не объединяясь и не закрываясь.
- Стартуют с 3 маркерами станций, 3 поездами и 50\$ в казне.
- Дивиденды всегда делятся 50/50 между компанией и собственником.
- Лимит поездов всегда равен 2.
- Работают в порядке номеров, начиная с наименьшего.

1.2) Крупные компании (7 штук)

- Начальная цена акции от 60 до 80 по случайной карте стартовой цены акции.
- Работают в порядке цен акций, начиная с наивысшей.
- Не управляют поездами - только размещают маркеры станций и выплачивают дивиденды.

2) Первый раунд акций

- Стартовый пакет: все 13 малых и по 1 акции 10% каждой крупной (для 5/6 игроков: 2 акции 10%).
- Каждый игрок выбирает 1 акцию бесплатно до лимита. Затем карта приоритета перемещается влево.
- Ограничение для 3/4/5/6 игроков - 4/3/2/2 малых компаний и 2/1/2/2 акции.
- Без продаж в первом раунде акций.

3) Раунды операций

3.1) Малые компании

- Размещают 1 тайл. 2-ой желтый тайл можно выложить, заплатив 10\$ крупной желтой компании.
- Половина стоимости маркера станции выплачивается крупной желтой компании.
- За каждый символ местности (гора и река) выплачивается 10\$ крупной зеленой компании.
- Некоторые малые компании имеют маркеры местности. За каждый сброшенный маркер, стоимость местности для компании в одном гексе (для рек или гор) оплачивается банком, а не самой компанией.
- Многие тайлы путей имеют другую оборотную сторону.
- Все 4 типа поездов доступны с самого начала. При покупке первого поезда нового типа меняется фаза. Размещается новый тайл раунда, а маркер раунда помещается на место OR, обведенное красным цветом.
- Поезда никогда не ржавеют. Поезд может быть добровольно сброшен перед запуском поездов.
- Поезд может быть повышен до плюс-поезда, заплатив крупной синей компании, доступ к шахте можно купить у крупной серой компании, а красный бонус вне поля можно купить у крупной красной компании. Эти 3 бонуса действительны для одного поезда только для одного раунда операций и не могут быть куплены для второго поезда. В следующем раунде операций эти бонусы можно будет купить снова. Бонусы стоят 10/20/30\$ (начиная с коричневой фазы: 20/30/40\$) за первый/второй/третий.
- Новые поезда покупаются у оранжевой или фиолетовой крупных компаний. Половина покупной цены идет в казну этих компании. Другая половина уходит в банк.
- Поезда любых типов не ограничены. Торговля поездами между компаниями разрешена с начала игры.

3.2) Крупные компании

- Директор может поставить маркер станции на любое свободное место поля. Цена выплачивается банку.
- Маркер станции блокируется, как и любой другой маркер станции. Увеличивает ценность города на 10.
- Директор решает, сколько денег выплачивать акционерам. Цена акций изменяется по таблице на поле.

4) Раунды акций

- У банка можно купить только акции по 10%. Цена выплачивается в банк. Первый игрок, владеющий 2 акциями по 10%, обменивает их на 1 акцию директора в 20%.
- Акции директора не продаются. Их можно обменять, если у другого игрока больше акций (хотя бы 20%).
- При каждой продаже цена акции падает на 1 деление вне зависимости от количества проданных акций.

5) Конец игры: Запускается серой фазой.

СОДЕРЖАНИЕ

I. Общая информация	4
II. Подготовка к игре	4
II.1 Этикет	4
II.2 Стартовый капитал	4
II.3 Компоненты	5
II.4 Подготовка	6
III. Компоненты в деталях	8
III.1 Игровое поле	8
III.2 Таблица цен акций	8
III.3 Компании	8
III.3.1 Общая информация	8
III.3.2 Малые компании	8
III.3.3 Крупные компании (акционерные)	9
IV. Ход игры	10
V. Первый раунд акций	10
VI. Раунды операций (OR)	11
VI.1 Общая информация	11
VI.2 Термины	11
VI.3 Малые компании	12
VI.3.1 Действия малой компании в раунде операций	12
VI.3.2 Прокладка пути	12
VI.3.3 Модернизация пути	13
VI.3.3.1 Тайлы путей	14
VI.3.4 Создание станций	14
VI.3.5 Сброс поездов	14
VI.3.6 Движение поездов	14
VI.3.7 Расчет дохода	15
VI.3.8 Покупка поездов	16
VI.3.9 Изменение фазы	17
VI.4 Крупные компании	17
VI.4.1 Действия крупной компании в раунде операций	17
VI.4.2 Покупка и размещение маркеров станций	17
VI.4.3 Выплата дивидендов	18
VII. Раунды акций (SR)	18
VII.1 Общая информация	18
VII.2 Порядок хода в раунде акций	19
VII.3 Лимит сертификатов	19
VII.4 Продажа акций	19
VII.5 Покупка акций	19
VII.6 Смена директора	20
VIII. Изменение цен на акции	20
VIII.1 Общая информация	20
VIII.2 Изменения в раундах операций	20
VIII.3 Изменения в раунде акций	20
IX. Конец игры	21
IX.1 Общая информация	21
IX.2 Финальный подсчет	21
X. Режим на 2 игрока	21
XI. Режим на 1 игрока	22
XI.1 Раскладка	22
XI.2 Действия Иштвана в раунде операций: Малые компании	23
XI.2.1 Прокладка и модернизация пути	23
XI.2.2 Создание станций; движение, покупка и сброс поездов	23
XI.3 Действия Иштвана в раунде операций: Крупные компании	24
XI.4 Действия Иштвана в раунде акций	24
XII. Таблицы	25



АВТОРЫ:

Игра основана на системе
железнодорожных игр
Фрэнсиса Трешэма

Автор игры :
Leonhard Orgler

Дизайн коробки :
Andreas Timmelmayer

Дизайн игры :
Leonhard Orgler

Продюсер, издатель :
Lonny (Leonhard Orgler)

Русские правила и верстка :
Юрий (instagram.com/Sam_Bounce)

Отдельное спасибо Ron Novicky
за идею тайлов путей с разными
сторонами.

Тестеры: Ron Novicky, Sascha
Kreindl, Thomas Kranewitter,
Matthias Mahr, Ernst Milletits,
Julian Milletits, Clemens P., Eric
Brosius, Justin Rebelo, Tyler
McLaughlin, игроки 18xx.games.

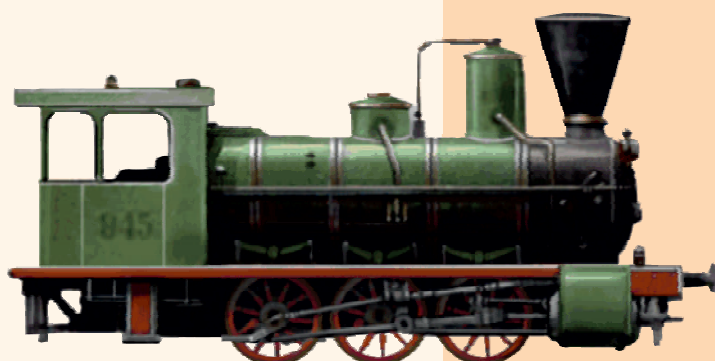
Большое спасибо Emmanuel
Castanié-Magnard за редактуру
английских правил к игре.

© Leonhard Orgler, Июль 2021
www.lonny.at info@lonny.at



Справка

Первая железная дорога в Венгрии открылась в 1846 году между Pest и Waitzen (современный Vác) на 33 км. Венгрия в то время была частью Австрийской империи, что оказало влияние на развитие железных дорог, включая выбор колеи (1435 мм) для создания магистральных железных дорог.



I. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

18Mag - это игра о строительстве железных дорог и действиях с акциями для 1-6 игроков. Она основана на игре Фрэнсиса Трешэма 1829.

Игрок с наибольшей суммой денег и акций в конце игры, становится победителем.

Набор простых механизмов составляет основу 18Mag. Вы используете шестиугольные тайлы для создания сети железных дорог на карте, которая соединяет железнодорожные станции друг с другом. Поезда (карты) совершают поездки из одного места в другое и тем самым зарабатывают деньги. (Воображаемые) пассажиры платят за свои поездки. Чем больше и важнее мест получения доходов посетил поезд, тем больше денег он приносит компании и всем ее акционерам.

Игра разделена на Раунды Операций и Раунды Акции. Во время раундов операций вы и ваши товарищи управляете до 4 малыми железными дорогами. Они отправляют поезда из одного места в другое, чтобы зарабатывать деньги и выплачивать дивиденды своим владельцам. Во время раундов акций вы можете купить акции 7 крупных железных дорог. Это дает вам преимущества для ваших поездов. Крупные железные дороги могут выплачивать дивиденды акционерам.

Правила описывают игру на 3-6 игроков, для 1-2 смотрите последние страницы.

II. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

II.1 Этикет

- Игроки должны решить, какие типы соглашений разрешены.
- Игроки должны решить, являются ли соглашения обязательными.
- Соглашения между 2 игроками могут охватывать любой аспект игры. Соглашения между более чем двумя игроками, как правило, запрещены.
- Все активы игроков и компаний, а также все другие компоненты должны быть видны на столе.
- Чтобы не увеличивать без надобности время игры, каждый игрок должен думать о своих действиях на следующий ход, пока ходят другие игроки.
- Рекомендуется иметь карандаш и бумагу для расчетов в конце игры.

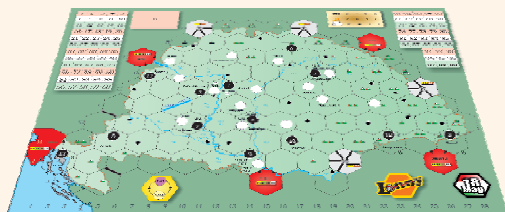
II.2 Стартовый капитал

Игроки начинают с нуля. Они бесплатно получают акции и малые компании, предложенные в первом раунде акций.

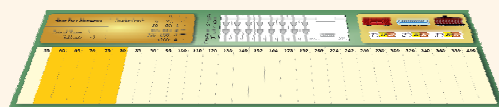
Размер банка считается неограниченным.

II.3 КОМПОНЕНТЫ

1 Игровое поле

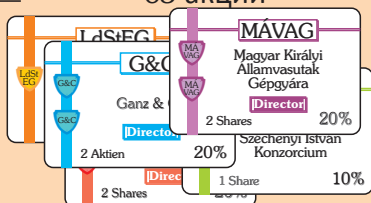


1 Таблица-планшет цен акций

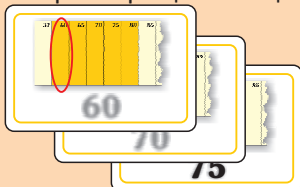


176 Карт

63 акции



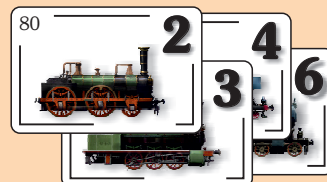
10 карт старт.цены акции



7 карт порядка хода

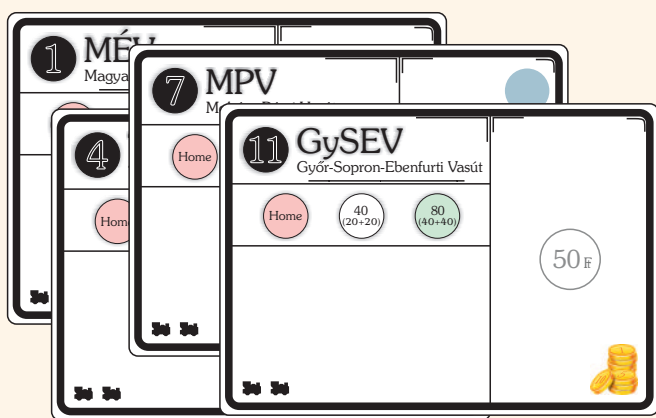


96 карт поездов

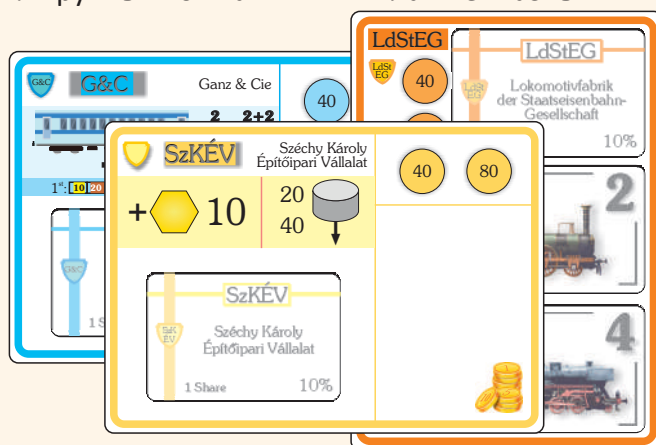


21 Планшет

13 Малых компаний



7 Крупных компаний + 1 Планшет казны



85 Маркеров

52 маркера малых компаний (4 на каждую из 13 малых компаний)



8 маркеров местности



1 маркер раундов



3 маркера «Поезд не продан»



21 маркер крупных компаний (3 на каждую из 7 компаний)



Деньги



150 Тайлов путей

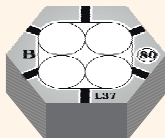
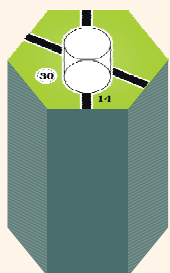
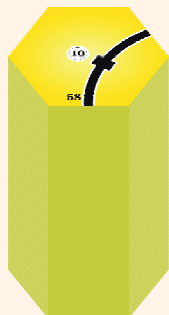
65 желтых

51 зеленый

28 коричневых

6 серых

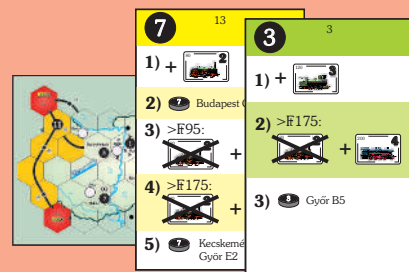
4 тайла раунда игры



4 Деревянные палочки



28 Сольных карт для одиночной игры

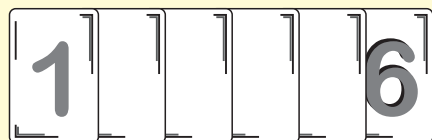


II.4 ПОДГОТОВКА

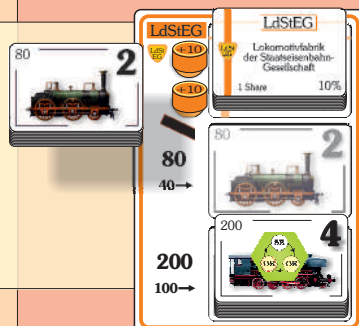
1 Положите на стол поле с картой и планшет с ценами на акции

2 Разместите планшеты 7 крупных компаний, каждая с 8 соответствующими акциями в 10% и 2 маркерами станций («+10» вверх)

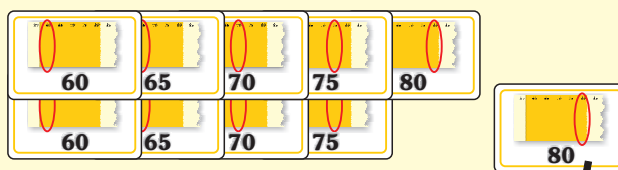
13 Возьмите столько карт порядка хода, сколько игроков, перемешайте их и раздайте по одной каждому игроку, чтобы случайно определить стартовый порядок ходов. Игрок с картой с наименьшим номером берет карту «Priority Deal» и начинает игру. Затем верните карты порядка хода в коробку.



8 Карты поездов размещаются в соответствующих областях на планшетах крупных компаний LdStEG (оранжевая) и MÁVAG (фиолетовая)



3 Все 7 акционерных компаний получают случайную карту стартовых цен на акции. Маркер цены акции размещается на соответствующем месте таблицы.



Share Price Movements		Dividend paid:		Director Shares (Exchange)	
Sale of Shares: 1 ← Sold out: → 1		0:	← 1		
		10 - 20:	0		
		30 - 50:	1		
		60 - 100:	2		
		110 - 200:	3		
		>200:	4		

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50
51	52	53	54	55
56	57	58	59	60

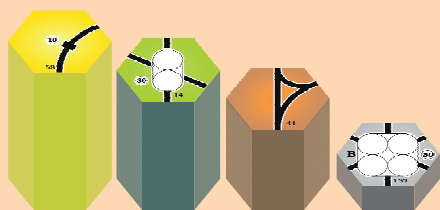
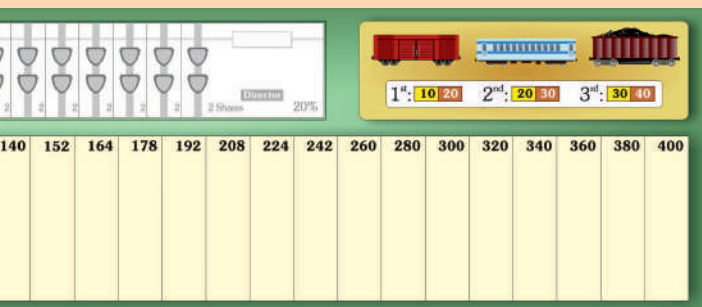
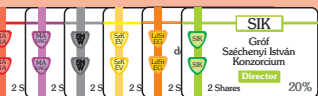
12 Поместите деревянные палочки в предварительно напечатанные места на поле

11 Поместите маркер раунда на ячейку «SR» (раунд акций) в желтый гекс на игровом поле

10 Поместите 3 маркера «поезд не продан» на их места

9 Поместите 3 тайла раунда на 3 стопки из 3-х, 4-х, 6-значных поездов зеленой стороной вверх

- 4** Положите акции директора в 20% на соответствующее место в таблице цен акций

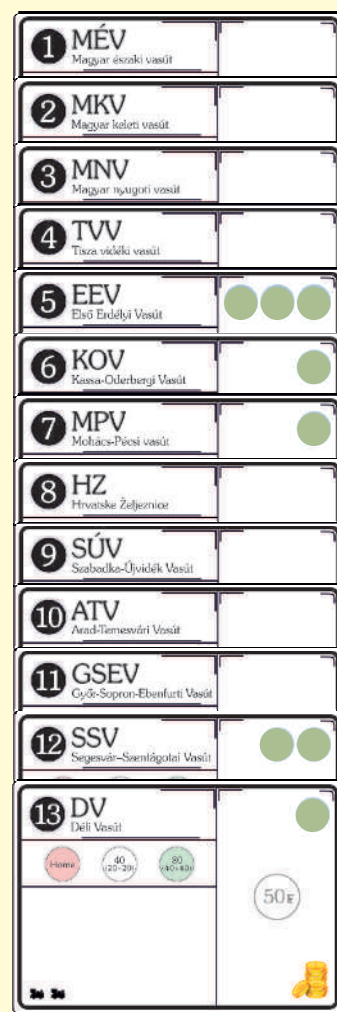
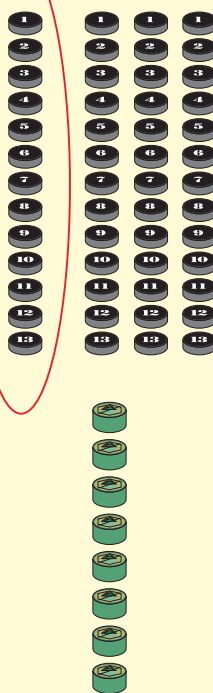


- 7** Разложите на стол все тайлы путей, отсортированные по цветам. В начале игры участвуют только желтые тайлы.

- 5** Выложите планшеты 13 малых компаний, их маркеры станций и местности (не для всех)

1 маркер в таблицу цен акций

3 маркера станций



- 6** Разложите деньги. Они считаются неограниченным. Вместо них можно использовать покерные фишки.



III. КОМПОНЕНТЫ В ДЕТАЛЯХ

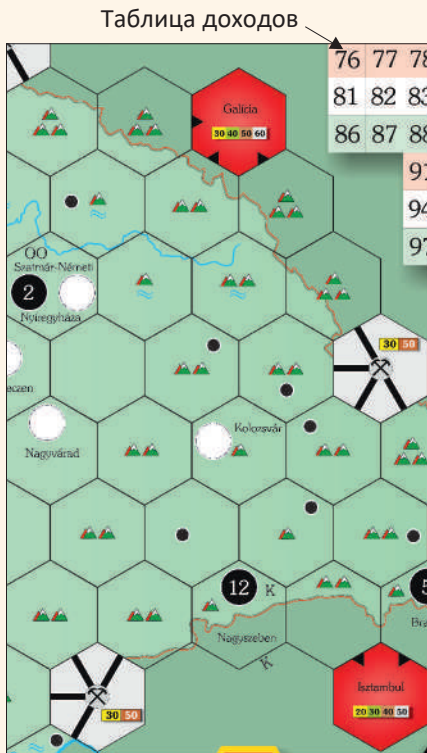
III.1 Игровое поле

На карте показана венгерская часть Австро-Венгерской империи. Тайлы путей размещаются на шестиугольную сетку, чтобы создать железнодорожную сеть. На карте показаны города (белые кружки) и поселки (черные точки).

Цвет областей на карте показывает их использование:

- Светло-зеленый – основная часть игровой зоны
- Темно-зеленый – край карты, где нельзя выкладывать тайлы путей
- Красные гексы на краю карты обозначают маршруты, продолжающиеся за пределы карты. Цветные квадраты с числами показывают их растущую ценность в ходе игры. В красных гексах нельзя размещать тайлы путей.
- Серые гексы показывают шахты и предварительно напечатанные пути. Цветные квадраты с числами показывают их растущую ценность во время игры. В серых гексах нельзя размещать тайлы путей.

На поле также представлена таблица доходов, показывающая доход малой компании во время раунда операций (OR).



Share Price Movement	Dividend paid	0	1
10 - 20	0	1	0
20 - 50	1	0	1
50 - 100	2	1	2
100 - 200	3	2	3
>200	4	3	4

Share Price Movement	Dividend paid	0	1
10 - 20	0	1	0
20 - 50	1	0	1
50 - 100	2	1	2
100 - 200	3	2	3
>200	4	3	4

III.2 Таблица цен акций

Таблица цен на акции показывает график цен на акции. У всех крупных компаний есть цена акций. Оранжевые клетки — возможные начальные цены акций.

Есть памятка, показывающая изменение цен акций, и таблица, показывающая, сколько малая компания должна заплатить за 3 компании по производству вагонов (см. III.3.3). Есть место для директорских акций крупных компаний.

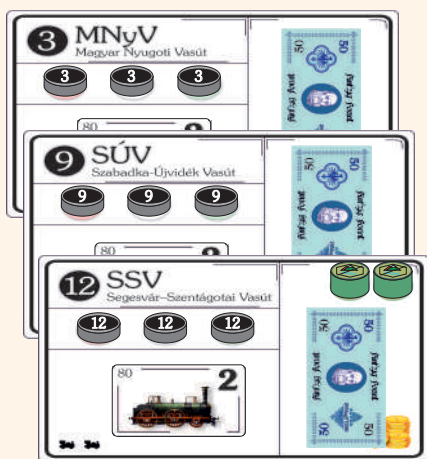
III.3 Компании

III.3.1 Общая информация

Существует 2 класса юридических лиц, называемых малыми компаниями и крупными компаниями. Они описаны отдельно в следующих разделах.

III.3.2 Малые компании

- Малые компании выбираются бесплатно в ходе первого раунда акций.
- Каждая малая компания стартует с 2-поезда и казны в 50\$.
- Лимит поездов для малой компании всегда равен 2.
- Малые компании не могут быть перепроданы.
- В конце своего хода малой компании не нужно владеть поездом.
- Малые компании отдают половину своего дохода своему владельцу. Другая половина идет в собственную казну малой компании.
- Торговля поездами между малыми компаниями разрешена с самого начала игры по любой приемлемой цене (от 1\$ и выше).
- Некоторые малые компании имеют зеленые маркеры местности. Каждый сброшенный маркер дает право оплатить стоимость местности в одном гексе из банка, а не из казны малой компании (см. стр. 13).



Число	Название	Кратко	Домашний гекс	Маркеры местности
1	Magyar Északi Vasút	MÉV	Pest	0
2	Magyar Keleti Vasút	MKV	Szatmár-Németi	0
3	Magyar Nyugoti Vasút	MNyV	Székesfehérvár	0
4	Tiszavidéki Vasút	TVV	Szeged	0
5	Első Erdélyi Vasút	EEV	Brasó	3
6	Kassa-Oderbergi Vasút	KOV	Kassa	1
7	Mohács-Pécsi Vasút	MPV	Mohács	1
8	Hrvatske Željeznice	HŽ	Zágráb	0
9	Szabadka-Újvidék Vasút	SzÚV	Petrovaradin	0
10	Arad-Temesvári Vasúttársaság	ATV	Темесvár	0
11	Győr-Sopron-Ebenfurti Vasút	GySEV	Sopron	0
12	Segesvár–Szentágotai Vasút	SSzV	Nagyszeben	2
13	Déli Vasút	DV	Fiume	1

Таблица 1

III.3.3 Крупные компании (акционерные компании)

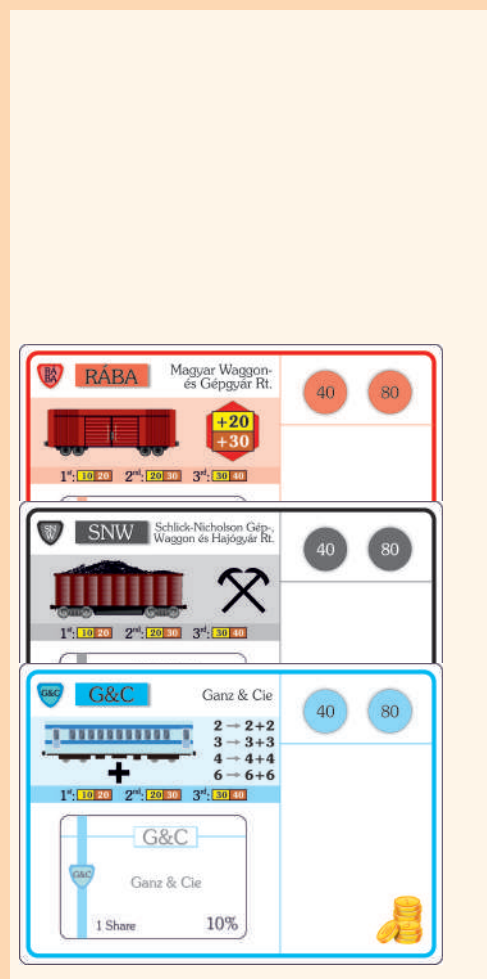
- У всех крупных компаний есть цена акций, которая показана в таблице цен акций. Начальная цена акции устанавливается случайным образом с помощью карты стартовой цены. Поскольку каждая из 5 стартовых цен акций указана на 2 картах, всегда есть несколько крупных компаний, стартующих с одной и той же ценой за акцию.
- Акции торгуются в ходе раундов акций (SR). С покупкой акции игрок приобретает долю в крупной компании.
- Игрок с наибольшим числом акций компании (не менее 20%) становится ее директором. Только директор решает, что делает крупная компания.
- Сертификат директора всегда соответствует 2 стандартным акциям, но считается только 1 сертификатом по отношению к лимиту сертификатов.
- Только акции в 10% доступны для покупки. Если игрок имеет 2 акции в 10% одной компании, он должен обменять их на директорскую в 20%.
- Владельцу акции выплачиваются дивиденды каждый раунд операций, за исключением случаев, когда директор решил, что компания тратит всю прибыль на выкладывание маркеров станций, или потому что он просто решает не платить дивиденды в соответствии со своей стратегией.

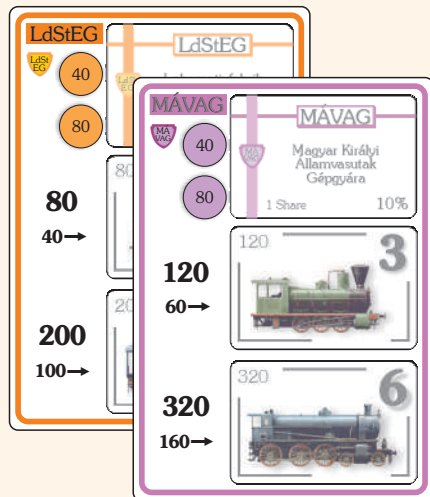
7 крупных компаний подразделяются на 3 группы (см. таблицы 2, 3 и 4). Особенности каждой группы будут описаны позже.

3 Компании с вагонами:

Название	Кратко	Цвет	Особенность вагона
Magyar Waggon-és Gépgyár Rt.	RÁBA	красный	Бонус за пределами поля
Ganz & Cie	G&C	голубой	Превращение в плюс-поезд
Schlick-Nicholson Gép-, Waggon és Hajógyár Rt.	SNW	серый	Доступ к шахте

Таблица 2





2 Компании застройщики:

Название	Кратко	Цвет	Застройка	Стоимость
Gróf Széchenyi István Konzorcium	SIK	зеленый	реки / горы	10 за символ
Széchy Károly Építőipari Vállalat	SzKÉV	желтый	доп. желтый тайл маркер станции	10 20 или 40

Таблица 3

2 Компании с поездами:

Название	Кратко	Цвет	Поезда
Lokomotivfabrik der Staatseisenbahn-Gesellschaft	LdStEG	оранжевый	2- и 4-поезда
Magyar Királyi Államvasutak Gépgyára	MÁVAG	фиолетовый	3- и 6-поезда

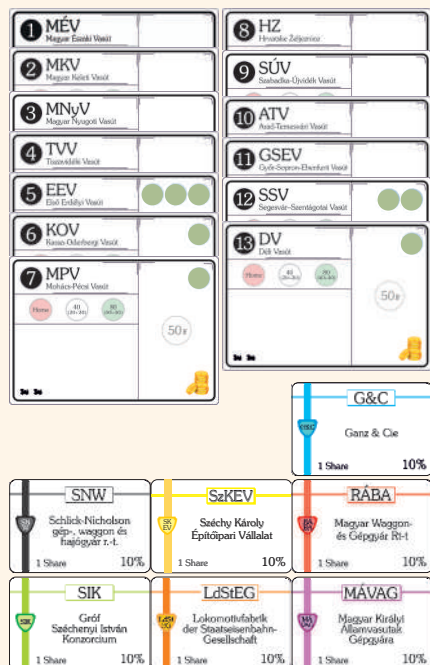
Таблица 4

IV. ХОД ИГРЫ

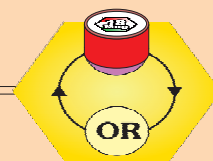
Игра начинается с первого раунда акций, в ходе которого игроки выбирают себе из стартового набора малые компании и акции от крупных компаний. Позже чередуются раунды акций (SR) и раунды операций (OR). По ходу игры между двумя стандартными раундами может быть больше раундов операций.

Во время раундов акций игроки используют свои личные деньги для покупки и продажи акций крупных компаний. В раундах операций действуют компании. В малой/крупной компании владелец/директор действует от имени компании.

Стартовый набор для 3 и 4 игроков (20 шт.):



V. Первый раунд акций



Разложите стартовый набор на столе.

- **3/4 игрока:** стартовый набор состоит из 13 планшетов малых компаний и 7 акций крупных компаний (по 1 акции каждой крупной компании).
- **5/6 игроков:** стартовый набор состоит из 13 планшетов малых компаний и 14 акций крупных компаний (по 2 акции каждой крупной компании).
- В порядке расположения за столом, игроки должны бесплатно выбрать 1 акцию или малую компанию по таблице 5 (см. ниже).
- Затем владелец карты приоритета (Priority Deal) передает ее игроку слева от себя. Теперь начинается второй ход, когда каждый игрок выбирает другую акцию или малую компанию и так далее.
- Порядок хода выглядит следующим образом:
 - 3-игрока: 1-2-3, 2-3-1, 3-1-2,...
 - 4-игрока: 1-2-3-4, 2-3-4-1, 3-4-1-2, 4-1-2-3,...
 - 5-игроков: 1-2-3-4-5, 2-3-4-5-1, 3-4-5-1-2,...
 - 6-игроков: 1-2-3-4-5-6, 2-3-4-5-6-1, 3-4-5-6-1-2,...

Игроки могут бесплатно выбирать малые компании или акции до максимума, указанного в этой таблице:

Число игроков	Группа А: 13 малых	Группа Б: Акции (1 или 2 от компании)	Всего
3	4	2 (из 7)	6
4	3	1 (из 7)	4
5	2	2 (из 14)	4
6	2	2 (из 14)	4

Таблица 5

Пример: Если игрок А уже выбрал 4 малые компании в игре с 3 игроками, он не может выбрать еще 1. Он должен выбрать акцию в 10%.

- Если вы выбрали малую компанию, вы размещаете ее планшет перед собой и кладете на него карту 2-поезда, 3 маркера станций и 50\$. Поместите маркер домашней станции на указанное место планшета. Четвертый маркер помещается на ячейку «0» таблицы доходов.
- Малые компании, которые не были выбраны, выбывают из игры. Относитесь к их домашним городам как к обычным городам, в которых другие компании могут размещать свои станции.
- Акции, которые не были выбраны, возвращаются в свой стек.
- Если игроки выбрали 2 акции одной и той же крупной компании, они немедленно меняют их на соответствующую акцию директора в 20%.

Игра продолжается раундом операций. Переместите маркер раунда на «OR» в желтом гексе на игровом поле. Карта приоритета остается на месте.

VI. РАУНДЫ ОПЕРАЦИЙ (OR)

VI.1 Общая информация

По ходу игры, после каждого раунда акций (SR) есть 1 или 2 раунда операций. Игра заканчивается тремя раундами операций после последнего раунда акций.

Порядок игры в раунде операций:

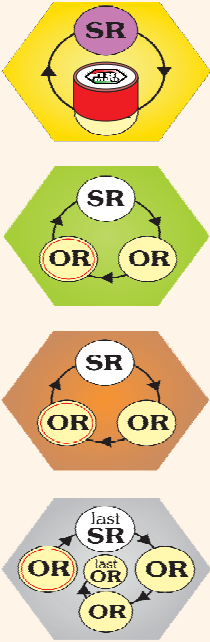
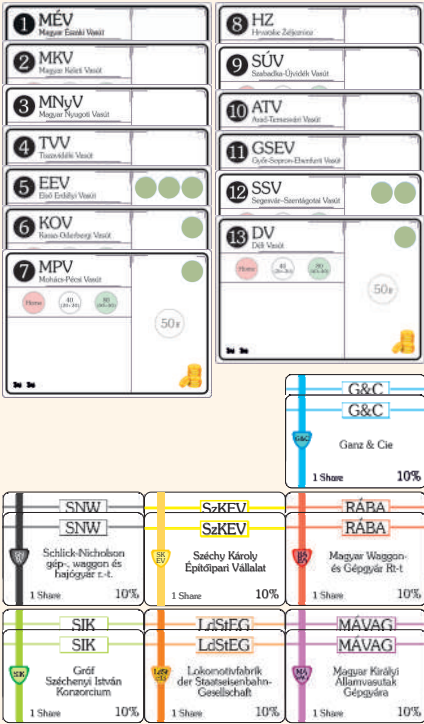
- Сначала малые компании действуют в порядке возрастания номеров
 - Затем крупные компании действуют в порядке убывания цены акций.
- Раунд операций заканчивается, когда все компании сделали свой ход.

VI.2 Термины

Место получения дохода - это город, поселок или красный гекс, т.е. каждое место, которое дает доход. Шахты - особые места получения дохода (стр. 13).

Маршрут состоит как минимум из 2 разных мест получения дохода, соединенных путями. На каждом маршруте должна быть хотя бы 1 станция компании-оператора в какой-то точке его длины. Маршрут не может проходить по одному и тому же участку пути более 1 раза (независимо от того, насколько малый этот участок). Однако для маршрута разрешено использовать отдельные участки пути на одном и том же тайле. Маршрут не может развернуться на стыке или изменить направление на пересечении путей. Маршрут, который входит в место получения дохода по одному пути, может выйти из него по любому другому пути. Красный гекс обязательно является началом или концом маршрута (по черной стрелке). Маршрут может начинаться и/или заканчиваться в городе, в котором у компании нет маркера и в котором не осталось свободных мест для станций, но маршрут не может проходить через такой «блокированный» город. Маршрут может проходить через город, не перекрытый станциями других компаний.

Стартовый набор для 5 и 6 игроков (27 шт.):



Справка

В то время как большая часть венгерской ж/д сети была под контролем государства до приватизации в 21 веке, одна независимая компания (GySEV) пережила все войны, распад империи и период советского господства, чтобы стать важным игроком в современной конкурентной борьбе на международном рынке грузоперевозок.

VI.3 МАЛЫЕ КОМПАНИИ

VI.3.1 Действия малой компании во время раунда операций

Ход состоит из следующих действий, выполняющихся в указанном порядке:

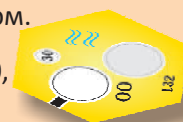
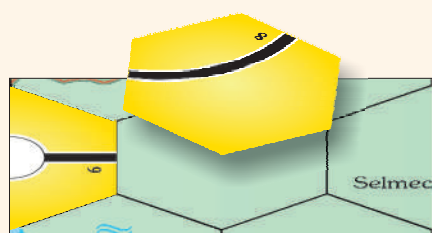
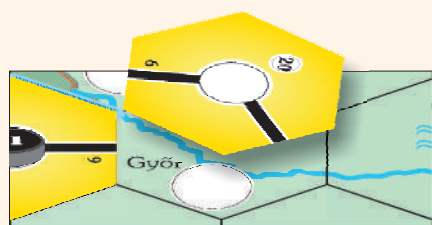
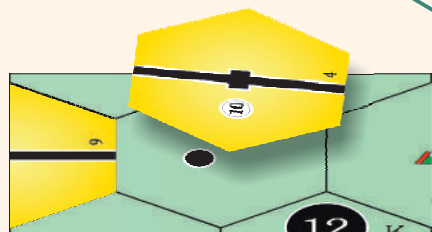
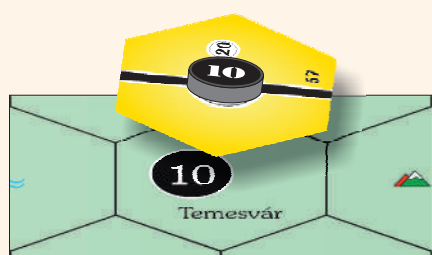
- 1. Проложить путь (по желанию)
 - выложить 1 желтый тайл пути, или
 - модернизировать 1 имеющийся тайл пути, или
 - выложить второй желтый тайл пути за 10\$
- 2. Купить и разместить маркеры станций (по желанию)
- 3. Сбросить поезда (по желанию)
- 4. Запустить поезда для получения дохода (**обязательно**)
- 5. Взять 50% дохода себе, 50% выплатить владельцу (**обязательно**)
- 6. Купить поезда (по желанию)

VI.3.2 Прокладка пути

- Игровое поле представляет собой шестиугольную сетку. Малая компания может выложить на эту сетку шестиугольные тайлы пути, чтобы построить железнодорожные маршруты, соединяющие различные места получения дохода, изображенные на карте. Черные стрелки на красных гексах обозначают уже существующие пути. Пути уже существуют и на серых гексах с символом шахты. На красных и серых гексах строить нельзя.
- В начале доступны лишь желтые тайлы и их можно разместить на поле.
- В свой раунд операций каждая малая компания может разместить 1 желтый тайл, либо модернизировать уже имеющийся 1 тайл. Можно разместить дополнительный желтый тайл, если заплатить 10\$ в казну крупной желтой компании из казны малой компании, разместившей дополнительный тайл. Этот дополнительный желтый тайл может быть размещен до или после обычного размещения или модернизации.

Применяются следующие правила:

- В свой первый ход компания должна выложить тайл на свой домашний гекс (если она выбрала это действие), если только она не начинает из Будапешта или тайл уже не был размещен на этом гексе.
- Следующие построенные тайлы должны быть доступны от собственного маркера станции по маршруту. Этот маршрут не должен быть перекрыт станциями, принадлежащими другим компаниям.
- В поселке, черная точка, нужно размещать тайл с черной точкой.
- В городе, белый круг, нужно размещать тайл с белым кругом.
- В некоторых городах есть буквы "OO". В эти гексы D19, G10, G13, I13 (и больше никуда) нужно размещать тайлы «OO».
- В город Будапешт B12 можно размещать только тайлы «B».
- Некоторые гексы отмечены буквой «K» - I2, H23 и H27. На них можно размещать обычные желтые тайлы города, но зеленые, коричневые и серые тайлы только с пометкой «K». Эти тайлы с буквой «K» нельзя размещать ни на каких других гексах.
- В пустых гексах можно размещать только простые пути без мест дохода.
- Первый тайл, размещенный на гексе с горами или реками, оплачивается. За каждый символ, указанный в гексе, малая компания должна заплатить 10\$ крупной зеленой компании из своей казны.

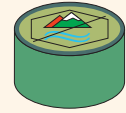


Пример: Гекс C14 имеет 2 горы - выложить желтый тайл стоит 20\$.
Гекс H11 имеет 3 символа реки - выложить желтый тайл стоит 30\$.
Гекс D23 имеет 2 символа горы и 1 реки - желтый тайл стоит 30\$.

- Некоторые малые компании имеют маркеры местности. За каждый сброшенный маркер, стоимость местности для компании в одном гексе (для рек или гор) оплачивается банком, а не казной малой компании.

Пример: Для размещения желтого тайла на гекс D23, малая компания должна заплатить стоимость местности в 30\$. Она может отдать 30\$ из своей казны в крупную зеленую компанию или сбросить из игры маркер местности, чтобы банк отдал 30\$ крупной зеленой компании.

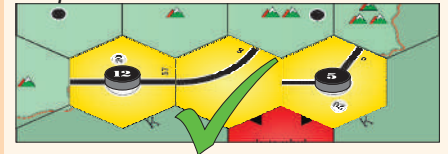
- Ни один тайл не может быть размещен таким образом, чтобы один или несколько путей выходили за край карты в место на поле без гекса --->
- Тайл пути может быть построен таким образом, что он в текущий момент может не соединяться с путями на соседнем тайле.
- Соответствующий тайл должен быть выложен на гекс Будапешта таким образом, чтобы река на тайле точно так же перекрывала реку на гексе.
- Маркеры станций переносятся с поля на тайл в прежней ориентации.
- На карте есть 4 непроходимых гекса: 2 черных и 2 синих. Используйте деревянные палочки, чтобы отметить их. Ни один тайл пути не может быть размещен так, чтобы один или несколько путей вели к барьеру.
- Барьер на озере Балатон (гекс F9, Lake Balaton) особенный. Компания может построить тайл #7 или #8 в северной или южной части гекса --->



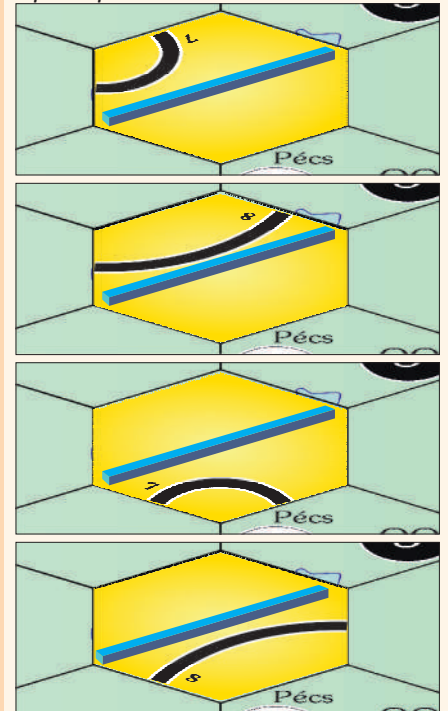
Запрещено (за пределами поля):



Разрешено:



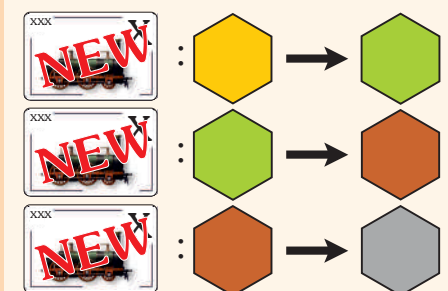
Примеры для Lake Balaton:



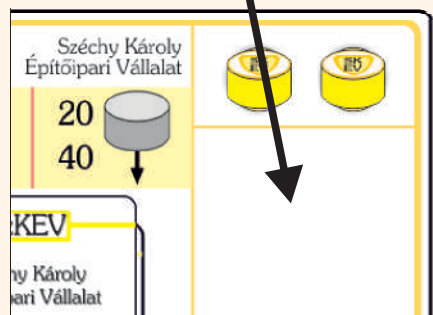
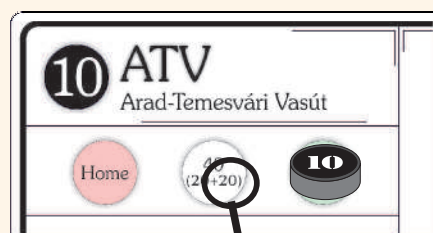
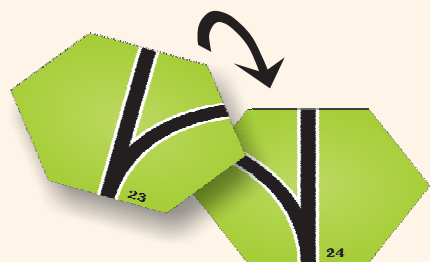
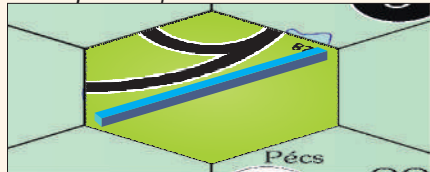
VI.3.3 Модернизация пути

Вместо постройки желтого тайла компания может обновить уже существующий.

- Желтые тайлы модернизируются в зеленые
- Зеленые тайлы модернизируются в коричневые
- Коричневые тайлы модернизируются в серые тайлы
- Каждый раз, когда покупается первый поезд нового типа, становится доступным следующий цвет тайлов (зеленый > коричневый > серый).
- Компания может модернизировать тайл только в том случае, если после обновления он содержит путь, соединенный со станцией компании и не блокируется станциями, принадлежащими другим компаниям (новые пути на выложенном тайле могут и не использоваться компанией).
- Существующий путь не может быть изменен или прерван обновлением.
- Тайлы без мест получения дохода можно обновлять только до тайлов без мест дохода. Тайлы с местами дохода должны после обновления сохранять все места дохода, которые они имели до обновления. Эти места получения дохода должны быть того же типа, что и те, которые были до модернизации, и поддерживать все текущие соединения.
- Возможно, что после модернизации городского тайла (с белым кругом) станут доступны новые дополнительные места для маркеров станций.
- Пока на тайле города остается свободное место, любая компания может проложить через него маршрут (выложить или модернизировать тайл).



Модернизация в Lake Balaton:



- Замененные модернизацией тайлы доступны для постройки.
- Модернизация ОО-/В- тайлов с желтого на зеленый требует оплаты местности (которой не было при постройке желтого).
- Тайл на гексе F9 (Lake Balaton) может быть модернизирован таким образом, что ни один путь не будет подводить к барьеру.



Посмотрите «Таблицу тайлов» (стр. 27) на предмет возможности обновления.

VI.3.3.1 Тайлы путей:

Многие тайлы путей имеют другой тайл на обратной стороне. Изучите обзор путей на стр. 26 - такие двойные тайлы путей отмечены фигурными скобками.

Вы можете выбрать, какой стороной вы хотите разместить тайл. После его размещения вы не сможете изменить сторону тайла пути, перевернув его.

Пример: Есть 6 тайлов с номерами 23 (спереди) и 24 (сзади). Вы можете использовать их, например, как #23 6 раз или как #23 4 раза и как #24 2 раза.

VI.3.4 Создание станций

Когда компания размещает один из своих маркеров станций на тайле города (тайл с белым кругом), этот маркер становится станцией для этой компании. Станции служат для следующих целей:

- Каждый маршрут компании должен содержать одну из ее станций.
- Через город, полностью занятый станциями, могут проезжать только компании, владеющие одной из этих станций в городе; все другие компании могут доезжать только до станции (конечная остановка) и/или от нее (начало пути).
- Компания может выложить тайл или разместить свой маркер только если это часть маршрута, соединенного с одной из ее станций.
- В свой ход в раунд операций компания может разместить 1 маркер на тайле города для создания своей станции.
- Только 1 маркер станции может быть размещен в раунд операций.
- Первая станция, которую размещает компания, стоит 40\$, вторая 80\$. 50% от этого выплачивается крупной желтой компании и 50% банку.
- Компания может размещать не более 1 своей станции в каждом гексе.
- Компания может разместить новую станцию (после домашней) только при наличии не заблокированного соединения между этой локацией и одной из существующих станций компании. Соединение может быть любой длины, но без реверсивного движения (задом) на перекрестках.

VI.3.5 Сброс поездов

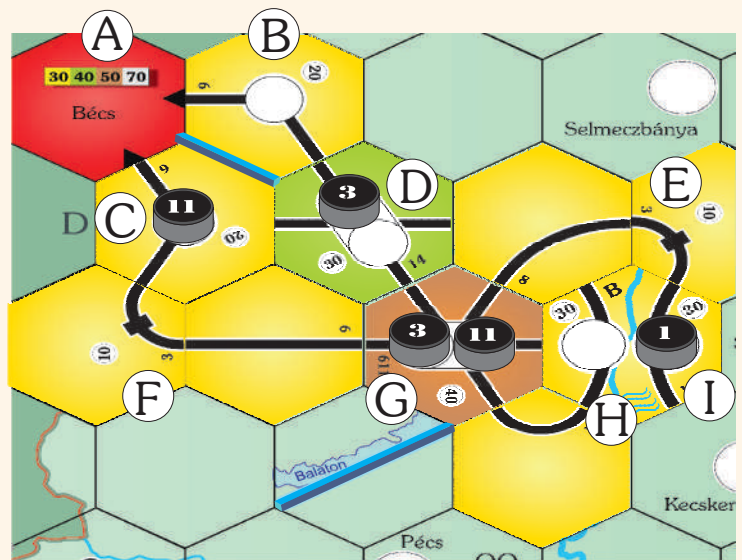
Прежде чем компания запустит свои поезда, она может добровольно отказаться от 1 или 2 поездов. Карта поезда без какой-то компенсации возвращается в стопку в оранжевой или фиолетовой крупной компании.

VI.3.6 Движение поездов

Каждый поезд малой компании должен пройти по маршруту 1 раз в свой ход в раунде операций, чтобы получить доход.

- Маршрут должен состоять как минимум из 2 разных мест дохода, соединенных между собой путями.
- Каждый маршрут должен содержать как минимум 1 из станций компании-оператора в какой-то точке на своем протяжении.

- Поезда могут проезжать через несколько мест получения дохода, но не более числа с карты поезда. Фактическая длина пути не имеет значения. Вы не можете пропустить ни одно из мест получения дохода на маршруте.
- Маршрут не может иметь одно и то же место получения дохода (включая красные гексы за полем) более одного раза, но может иметь различные города на одном и том же тайле. Получается, поезд может ехать из Будапешта в Будапешт (исторически это были 2 разных города до 1873 года: Буда и Пешт) на желтом тайле В или в 2 города на зеленом тайле ОО.
- Если компания имеет 2 поезда, то маршруты, по которым они двигаются, должны быть совершенно разными. Маршруты могут встречаться или пересекаться в местах получения доходов при условии, что они используют разные участки пути. Поэтому, например, перекресток на зеленом тайле, может использоваться только 1 поездом за ход, потому что здесь 2 пути сливаются в 1.

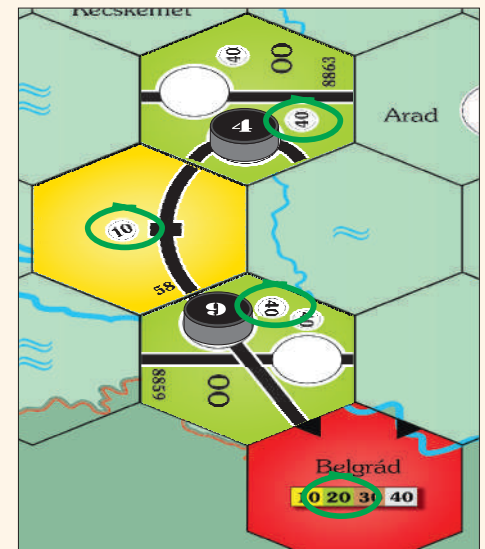


Примеры (коричневая фаза игры):

Малая компания #3 может запустить 4-поезд: I-E-G-H на $110 = 30 + 10 + 40 + 30$ и 6-поезд: AB-D-G-F-C: $170 = 50 + 20 + 30 + 40 + 10 + 20$
 Два поезда используют разные пути и встречаются лишь в G

Малая компания #11 с 4-поездом: H-G-E-I на $30 + 40 + 10 + 30 = 110$

Малая компания #1 с 4-поездом едет: I-E-G на $30 + 10 + 40 = 80$
 (всего 3 станции, другие заблокированы, том числе и H)



Зеленая фаза игры: малая компания #9 запускает 4-поезд на $40 + 10 + 40 + 20 = 110$

VI.3.7 Расчет дохода

- Доход поезда: сумма значений дохода с каждого места дохода на его маршруте. Доход компании: сумма доходов всех ее поездов.
- Значение дохода города и поселка указано на тайле или гексе. Красные гексы имеют разные значения в разных фазах игры (VI.3.9). Оплата крупной красной компании определенной стоимости увеличивает доход (VI.3.6), маркеры крупных компаний на игровом поле также увеличивают доход (VI.4.2).
- Заявленный доход должен быть наибольшим общим доходом, который может быть. Его можно указать маркером на поле игры.
- Доход всегда делится 50/50 между компанией и ее владельцем.
- Малые компании могут платить определенные суммы денег в 3 крупные компании, поставляющие им вагоны, чтобы получить \$, в зависимости от того, сколько вагонов каждая компания хочет использовать в ходе своего раунда операций:

Название	Кратко	Цвет	Особенность вагона
Magyar Waggon-és Gépgyár Rt.	RÁBA	красный	Бонус за пределами поля
Ganz & Cie	G&C	голубой	Превращение в плюс-поезд
Schlick-Nicholson Gép-, Waggon és Hajógyár Rt.	SNW	серый	Доступ к шахте

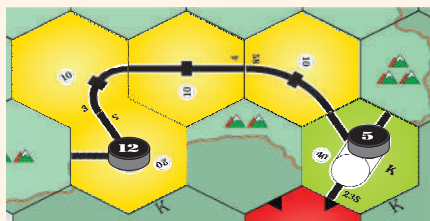
Таблица 2 (повтор)

Малая компания платит за	в Желтой и Зеленой фазе	в Коричневой и Серой фазе
первый вагон	10 \$	20 \$
второй вагон	20 \$	30 \$
третий вагон	30 \$	40 \$

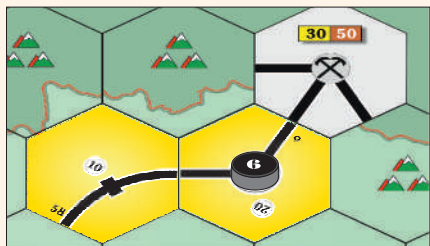
Таблица 6



Желтая фаза: если малая к. #13 платит в RÁBA, поезд едет на 60.

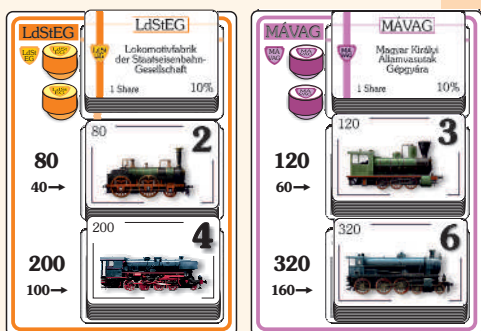
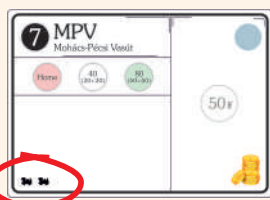


Малая компания #12 может пустить 3-поезд на доход в 40, а при оплате крупной синей компании 3-поезд становится поездом 3+3 и едет на доход в 120 (2 города, 3 поселка, 1 красный гекс)

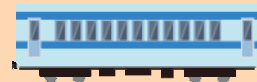


Желтая фаза: если малая компания #6 платит крупной серой компании и едет еще на 30 (делится 15 и 15 между владельцем и компанией) плюс 30 в казну малой компании

Все малые компании могут иметь такое число поездов (2) и не более



- Красный вагон компании RÁBA увеличивает доход одного красного гекса за пределами поля. Вагон действителен только для 1 поезда малой компании, а не для 2. Бонус может быть использован только для 1 гекса за пределами поля.



- Синий вагон компании Ganz&Cie превращает 1 поезд малой компании в поезд+. В дополнение к местам получения дохода, которые может посетить 1 поезд по его номеру на карте, поезд может еще посетить число поселков (и только их), равное номеру поезда.

Пример: Обычный 3-поезд может посетить 3 места получения дохода (города, поселки, красные гексы). С синим вагоном он превращается в поезд 3+3 и может посетить еще 3 поселка (не город и красный гекс).

- Серый вагон компании SNW позволяет 1 поезду малой компании доехать до шахты или проехать через нее в дополнение ко всем городам, которые он может посетить. Стоимость шахты полностью передается в казну малой компании. Если компания не платит за этот вагон, ей не разрешается проезжать через шахту.



- Шахта не учитывает требование наличия хотя бы 2 мест получения дохода на маршруте поезда
- Шахта не засчитывается в дальность действия поезда
- Вагон действителен только для 1 поезда компании, а не 2. Поезд с вагоном может посетить только 1 шахту, не более.

- Вагон можно использовать только 1 раз. Малая компания должна снова заплатить, если хочет использовать вагон в следующем раунде операций.

VI.3.8 Покупка поездов

- В качестве последнего шага за ход малая компания может купить 1 или 2 поезда, поэтому поезд не может быть использован в том же самом ходу, в котором он был куплен. Покупка поезда может изменить фазу (VI.3.9).
- Максимальное число поездов у малой компании всегда равно 2.
- Малая компания, которая уже владеет максимальным числом поездов, не может купить новый поезд, но может добровольно сбросить поезд до начала его движения, чтобы освободить место для нового (VI.3.5).
- В отличие от других игр 18xx все типы поездов доступны с начала игры.
- Малая компания не обязана владеть поездом.
- Поезда продают крупные компании: LdStEG (оранж.) и MÁVAG (фиолет.).
- Если малая компания покупает поезд, 50% от уплаченной цены идет одной из этих двух компаний, а другие 50% уходят в банк.
- В игре участвуют следующие 4 разных типа поездов:

Тип	Цена
2	40\$ в банк + 40\$ в LdStEG (оранжевая)
3	60\$ в банк + 60\$ в MÁVAG (фиолетовая)
4	100\$ в банк + 100\$ в LdStEG (оранжевая)
6	160\$ в банк + 160\$ в MÁVAG (фиолетовая)

Таблица 7

VI.3.9 Изменение фазы

- Когда куплен первый 3-, 4- или 6-поезд, поместите зеленый тайл раунда на желтый гекс раунда на игровом поле. Затем 2 других тайла раунда переворачиваются на коричневую сторону. Поместите маркер раунда на OR, обведенный красным цветом, чтобы после следующего раунда акций было 2 раунда операций OR между раундами акций SR.
- Когда покупается первый поезд из другой стопки поездов, коричневый тайл раунда кладется на гекс раунда на поле. Поместите маркер раунда на OR, обведенный красным цветом, независимо от того, сколько OR было сыграно. Затем коричневый тайл раунда четвертой стопки поездов заменяется серым тайлом раунда .
- При вступлении в игру последней стопки поездов серый тайл раунда кладется на гекс раунда на поле. Поместите маркер раунда на OR, обведенный красным цветом, независимо от того, сколько OR сыграно. После следующего и последнего 1 SR играют последние 3 OR.
- При смене фазы в игру вступают новые тайлы путей. С зеленой фазой зеленые тайлы, с коричневой фазой коричневые, с серой фазой серые.
- При смене фазы значения красных гексов за пределами поля растут.
- Игра продолжается с текущим OR, за которым в любом случае идет SR.

VI.4 КРУПНЫЕ КОМПАНИИ

- Крупные компании действуют в порядке цен на их акции, начиная с той компании, цена акций которой на текущий момент самая высокая.
- Если маркеры цен акций нескольких компаний находятся в одной зоне, первой действует та компания, чей маркер находится вверху.

VI.4.1 Действия крупной компании во время раунда операций

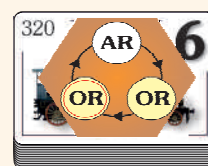
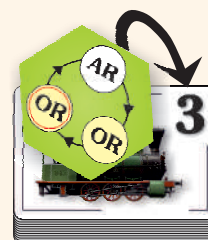
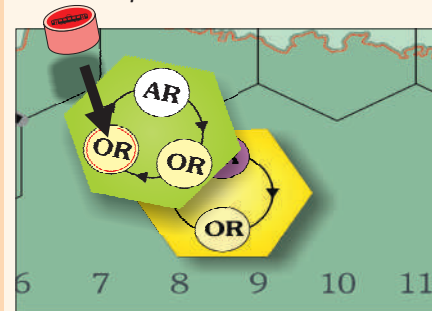
Ход состоит из следующих действий, которые выполняются по порядку:

- Покупка и размещение маркеров станций (по желанию)
- Выплата дохода (обязательно)

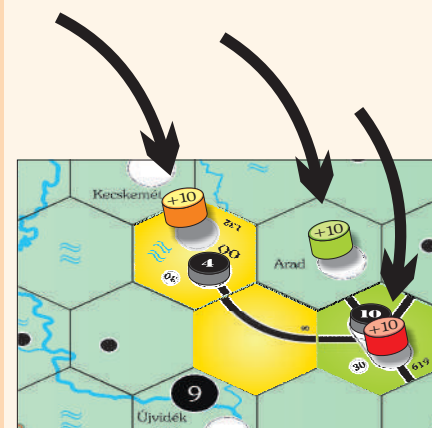
VI.4.2 Покупка и размещение маркеров станций

- У каждой крупной компании есть 2 маркера станций.
- Директор может разместить маркер станции (по одному в раунд) на любое свободное место на поле. Первый маркер станции стоит 40\$, второй 80\$. Цена за эти маркеры станций выплачивается в банк.
- Если у крупной компании недостаточно денег, чтобы заплатить за маркер станции, она не может его разместить.
- Если крупная компания без директора, нельзя купить маркер станции.
- Маркер станции крупной компании может блокировать маршруты поездов малых компаний, как и любые другие маркеры станций. В одном городе могут быть маркеры разных крупных компаний.
- Маркеры станций крупных компаний увеличивают доход своего города на 10. На тайлах с более чем одним городом (Будапешт и зеленые тайлы ОО) только город маркера увеличивает доход на 10.

Желтая фаза меняется зеленой:



Share Price Movements	Dividend paid:	0	→ 1
	10 - 20:	0	→ 1
	30 - 50:	1	→ 2
Sale of Shares: 1 →	60 - 100:	2	→ 3
Sold out: → 1	110 - 200:	3	→ 4
	> 200:	4	→ 5



Справка

В Будапеште старейшая подземная железная дорога в континентальной Европе. Первая секция открылась в 1896 году, на 4 года раньше Парижского метро. Она была еще известна как Millennium Földalatti Vasút (Подземная железная дорога тысячелетия) в ознаменование 1000-летия основания Венгрии Арпадом, вождем мадяр. Вся сеть будапештского метро в настоящее время имеет протяженность в 39,4 км и содержит 52 станции.

VI.4.3 Выплата дивидендов

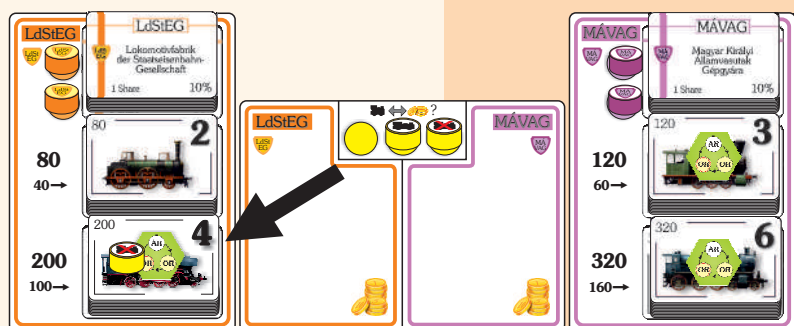
- Крупные компании получают деньги от малых компаний за услуги.
- Директор крупной компании решает, сколько денег из казны компании (кратное 10) выплачивается акционерам. Когда компания выплачивает дивиденды, игроки получают сумму, соответствующую числу акций, которыми они владеют. За акции компании деньги отдаются в банк.
- В зависимости от выплачиваемой суммы цена акций увеличивается в соответствии с таблицей ниже (это же показано на таблице цен акций).

Дивиденды	Маркер цены акции перемещается
0 \$	1 позиция влево
10 - 20 \$	не перемещается
30 - 50 \$	1 позиция вправо
60 - 100 \$	2 позиции вправо
110 - 200 \$	3 позиции вправо
более 200 \$	4 позиции вправо

Таблица 8

- Все не выплаченные деньги остаются в казне крупной компании.
- Если у крупной компании нет директора, выплачивается вся ее казна.
- Если во время текущего раунда операций не было продано ни одного поезда, положите 1 маркер «Поезд не продан» на одну из стопок карт поездов с тайлом раунда на нем. Как только первый поезд из новой

стопки будет продан, уберите все маркеры. Если вы поместите третий маркер «Поезд не продан» в эту стопку, игра перейдет к следующему этапу: Тайл раунда, показывающий следующую фазу, помещается на гекс раунда на поле. Поместите маркер раунда на OR, обведенный красным, независимо от того, сколько OR было сыграно. Уберите все маркеры «Поезд не продан». Игра продолжается текущим OR, а после ходов всех крупных компаний, игра продолжается SR.



VII. РАУНДЫ АКЦИЙ (SR)

VII.1 Общая информация

- Во время раунда акций игроки покупают и продают акции. У каждого игрока обычно есть несколько ходов.
- Транзакция может иметь место только между игроком и банком. Сделки между игроками запрещены.
- Акции крупных компаний доступны по текущей цене акций, указанной маркером компании в таблице цен на акции. Цена оплачивается банку.
- Во время своего хода игрок может спасовать или выполнить 1 или 2 следующих действий в указанном порядке:
 - Продать любое число акций, с учетом ограничений раздела VIII.4
 - Купить 1 акцию.
- Игрок пасует, если не хочет ни продавать, ни покупать. Он все еще может действовать в следующем ходу.

VII.2 Порядок хода в раунде акций

- Первым игроком в раунде акций является игрок с картой приоритета (Priority Deal). Игра продолжается по часовой стрелке.
- Раунд акций заканчивается, когда игроки последовательно спасуют. Игрок слева от игрока, совершившего последнее действие (продажу или покупку), получает карту приоритета на следующий раунд акций.



VII.3 Лимит сертификатов

- В лимите учитываются только акции крупных компаний. Директорская акция на 20% считается как 1 сертификат для учета этого ограничения.
- Игроки не могут иметь более чем 60% акций одной крупной компании.
- Никто не может владеть большим числом сертификатов, чем в лимите:

Число игроков	1	2	3	4	5	6
Лимит сертификатов	8	10	18	14	11	9

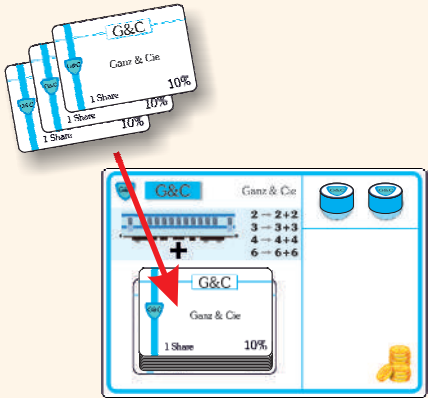
Таблица 9

VII.4 Продажа акций

- В свой ход в раунде акций игрок может продать сколько угодно акций, со следующими ограничениями:
 - Игрок не может продавать акции во время первого раунда акций
 - Акция директора никогда не может быть продана банку. Однако возможен ее обмен на 2 обычные акции, если другому игроку принадлежит не менее 20% компании (см. VIII.6).
- Проданные акции возвращаются на свои места на планшете компании.
- Игрок получает из банка текущую цену за каждую проданную акцию.
- Игрок, продающий акции разных компаний, выбирает порядок продаж.
- После каждой продажи игроком одной или нескольких акций компании маркер цены акций компании перемещается влево на 1 позицию (X.3).

Пример продажи акций:

Игрок Q продает 30% G&C
Цена акций была 75 \$
Q получает за 3 акции 225 \$
Цена акций падает до 70 \$



VII.5 Покупка акций

- Игрок может купить акцию в 10% с планшета крупной компании.
- Игрок может купить акцию, только если у него хватает наличных денег.
- Если игрок продал сколько то акций компании в ходе раунда акций, он не сможет покупать акции этой же компании в этом же раунде акций. Игрок может купить акции этой компании в следующем раунде акций.





Справка

«Решая вопрос транспорта, мы хотим прочно заложить фундамент финансового процветания нашей страны. Основные артерии должны быть проложены так, чтобы они связывали нашу страну с миром, а их благотворное влияние распространялось на каждый уголок страны.»
Граф István Széchenyi, работа *Proposal for a Settlement of the Matter of Hungarian Transport*, 1848. Литературный сборник автора István Széchenyi, 1959.

VII.6. Смена директора

- Если в результате покупки или продажи у игрока становится больше акций крупной компании, чем у нынешнего ее директора, происходит смена директора. Смена директора не происходит, если доли равны.
- Когда компания меняет своего директора, прежний директор передает новому директору свою директорскую акцию в 20% и получает взамен 2 обычные акции компании в 10% от нового директора.
- Директор может добровольно сложить полномочия только продажей акций банку. Другой игрок должен иметь долю в компании, которая хотя бы равна акции директора в 20%. Игрок с наибольшим числом акций данной компании становится новым ее директором и получает акцию директора в 20%, возвращая 2 обычные акции. Если несколько игроков имеют одинаковые доли, то новым директором становится тот, кто следует за бывшим директором в порядке хода.

VIII. ИЗМЕНЕНИЯ ЦЕН НА АКЦИИ

VIII.1 Общая информация

- Цена акций крупной компании фиксируется в таблице цен на акции. Малые компании не имеют цены акций.
- При всех перемещениях маркер, перемещающийся на уже занятую ячейку, помещается под любые уже находящиеся там маркеры. Если маркер цены остается на месте, он остается на своем месте в стопке.

VIII.2 Изменения в раундах операций

- В зависимости от суммы, выплачиваемой крупными компаниями, цена акций увеличивается по этой таблице (это же есть в таблице цен акций).

Дивиденды	Маркер цены акции перемещается
0 \$	1 позиция влево
10 - 20 \$	не перемещается
30 - 50 \$	1 позиция вправо
60 - 100 \$	2 позиции вправо
110 - 200 \$	3 позиции вправо
более 200 \$	4 позиции вправо

Таблица 8 (повтор)

VIII.3 Изменения в раунде акций

- После каждой продажи игроком 1 или нескольких акций компании маркер цены акций компании перемещается влево на 1 позицию по таблице цен акций. Если маркер цены акций компании находится в крайнем левом месте в таблице, маркер больше не перемещается.
- Если все акции крупной компании находятся в руках игроков в конце раунда акций, переместите маркер цены акций на 1 позицию вправо по таблице цен акций. Если маркер цены акций компании находится в крайнем правом месте в таблице, маркер больше не перемещается.

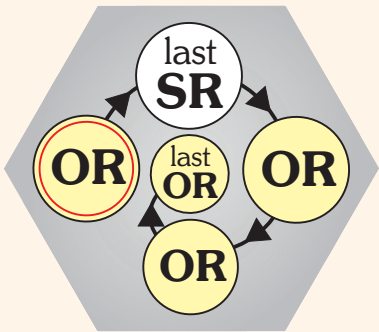
IX. КОНЕЦ ИГРЫ

IX.1 Общая информация

- Конец игры запускается серой фазой. Текущий раунд операций окончен, за ним следует последний раунд акций и еще 3 раунда операций.

IX.2 Финальный подсчет

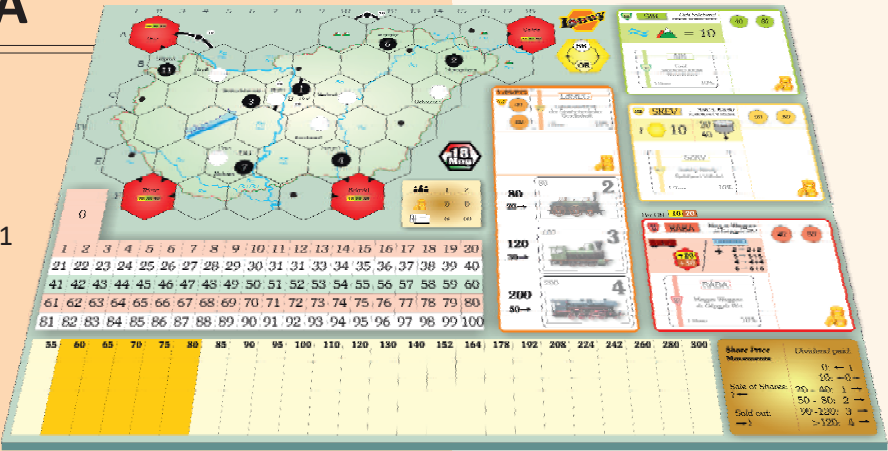
- Каждый игрок суммирует свои личные деньги и стоимость своих акций, как указано в таблице цен на акции.
- Активы компании в виде поездов или денег не играют роли в подсчете.
- Игрок с наибольшим количеством денег побеждает в игре!



X. РЕЖИМ НА 2 ИГРОКА

Применяются правила основной игры, но:

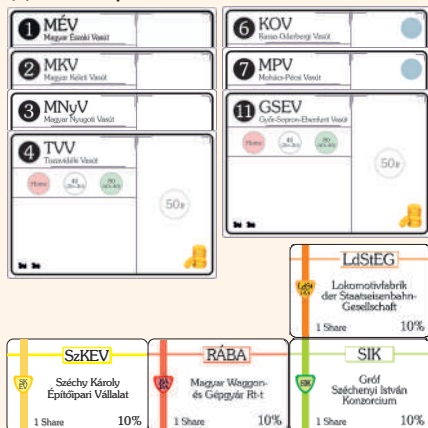
- Используется обратная сторона поля с картой Венгрии в текущих ее границах
- Возьмите малые компании 1,2,3,4,6,7,11
- Используются 4 крупные компании: LdStEG (оранжевая), SIK (зеленая), SzKEV (желтая) и RABA (красная) - их планшеты напечатаны прямо на поле. Поместите акции на соответствующие им места.
- Уберите все 6-поезда. Поместите 2-, 3- и 4-поезда на соответствующие им места на планшете крупной оранжевой компании.
- Уберите серые тайлы путей. Серой фазы нет. Остальные тайлы в игре.
- Все поезда продает крупная оранжевая компания. Только **четверть** стоимости каждого поезда выплачивается компании, остальное банку.
- Бонус, предлагаемый крупной красной компанией, является ЛИБО бонусом за 1 гекс вне поля, ЛИБО конвертация 1 поезда в плюс-поезд. Малая компания не может использовать сразу оба этих бонуса. Чтобы использовать 1 из 2 бонусов, малая компания должна заплатить 10\$ (начиная с коричневой фазы 20\$) крупной красной компании.
- Используйте таблицу цен на акции, напечатанную на поле. Наибольшая стоимость акции - 300. Изменение цены отличается от основной игры (это же указано рядом с таблицей цен акций на игровом поле):



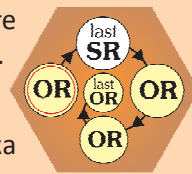
Дивиденды	Маркер цены акции перемещается
0 \$	1 позиция влево
10 \$	не перемещается
20 - 40 \$	1 позиция вправо
50 - 80 \$	2 позиции вправо
90 - 120 \$	3 позиции вправо
более 120 \$	4 позиции вправо

Таблица 10

Стартовый набор для 2 игроков:



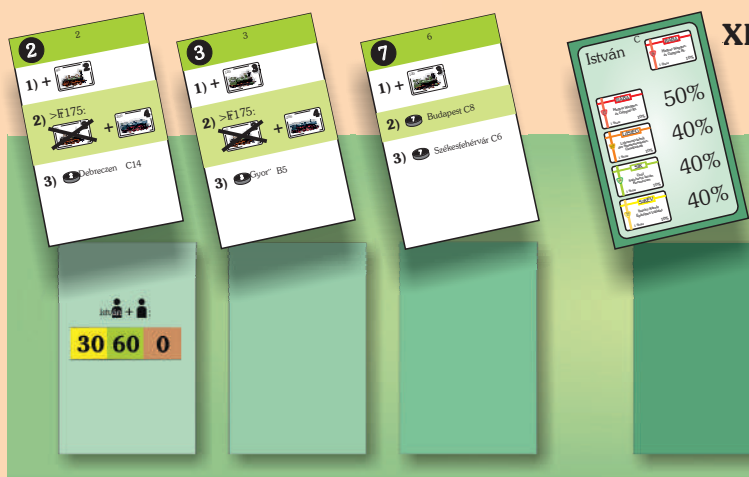
- Используйте специальный коричневый тайл раунда для игры на 2 игрока. Конец игры инициируется покупкой первого поезда из третьей стопки. Стартует коричневая фаза. Завершите текущий OR, сыграйте еще 1 SR (раунд акций), затем еще 3 OR (раунда операций).
- 1-ый раунд акций: выложите планшеты 7 малых компаний и 1 акцию в 10% каждой из 4 крупных компаний. Оба игрока выбирают до 3 малых компаний и 1 акцию. Оставшиеся 2 акции возвращаются в свою стопку. Оставшаяся малая компания убирается.
- Порядок хода в первом раунде акции: первый игрок выбирает 1 акцию или 1 планшет компании. Затем второй игрок выбирает 1 акцию или 1 планшет компании. Второй ход идет в обратном направлении, каждый игрок выбирает другую бумагу. Порядок выглядит так: 1-2-2-1-1-2-2-1.
- Лимит сертификатов – 10.



XI. РЕЖИМ НА 1 ИГРОКА

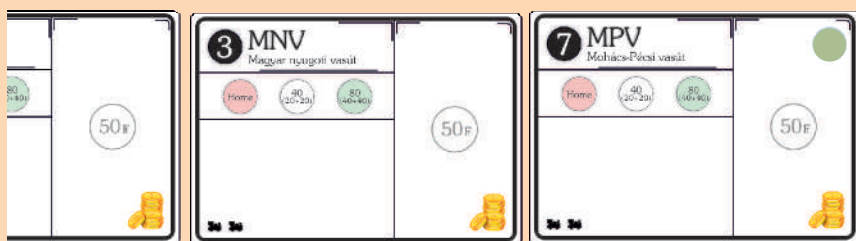
Вы будете играть против виртуального противника по имени Иштван.

Применяются правила, как при игре на 2 игрока, со следующими изменениями:

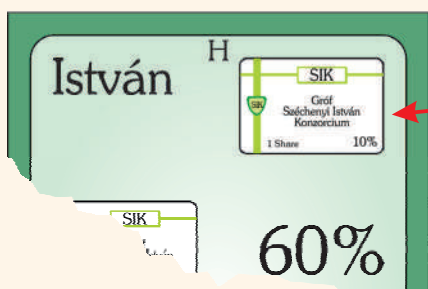


XI.1 Раскладка:

- Положите на стол поле Иштвана (обратная сторона таблицы цен на акции)

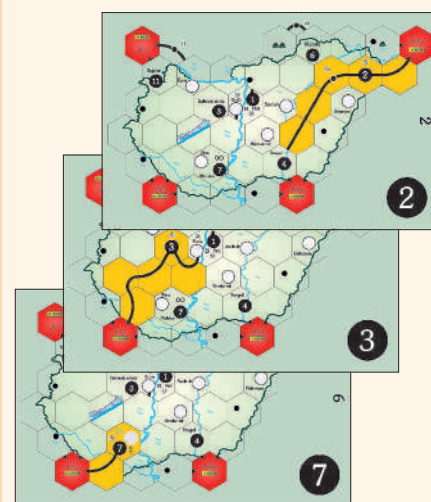


- Решите, с каким количеством малых компаний на игрока вы хотите играть: 2 (короткая игра) или 3 (длинная игра). Разложите 2 или 3 карты компаний одного цвета (зеленый: легкий режим, желтый: средний, красный: сложный) на соответствующие места на поле. Под карты положите соответствующие им планшеты малых компаний.



- Если решили играть 2 компаниями, оставьте первое место свободным. Оно показывает таблицу доходов (30/60/0). Оба игрока будут получать доход в начале каждого раунда операций (OR) согласно текущей фазе. Этот доход НЕ используется при игре с 3 малыми компаниями.
- Случайно выберите 1 SR-карту для Иштвана и положите ее на ее место на поле. Иштван берет акцию, указанную в правом верхнем углу карты.
- Выберите для себя такое же число малых компаний из оставшихся.
- Выберите 1 из 3 оставшихся акции в 10%.
- Иштван получает карту приоритета.

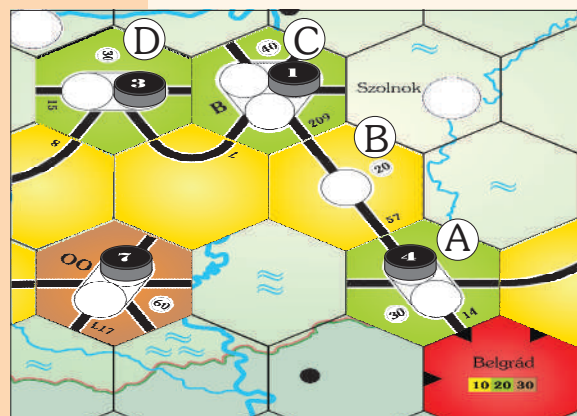
- Для каждой из компаний Иштвана проложите по полю путь, указанный на обратной стороне карт компаний. Стоимость местности не учитывается.



XI.2 Действия Иштвана в раунде операций: Малые компании

XI.2.1 Прокладка и модернизация пути

- Иштван никогда не выкладывает желтые тайлы пути. Желтые тайлы путей компаний Иштвана выкладываются перед игрой, как показано на обратной стороне карт компаний.
- Иштван модернизирует город, до которого он добирается по пути, если доступен соответствующий цвет (по правилам). У Иштвана неограниченное число маркеров местности и все затраты на местность отдаются из банка в крупную зеленую компанию, значит он всегда может обновить Будапешт/ОО.
- Сначала Иштван модернизирует родной город своей малой компании, затем ближайший доступный город по маршруту (по дальности гексов). В случае равенства выбирает игрок.
- Новый тайл надо разместить так, чтобы он соединял как можно больше несвязанных путей, ведущих к гексу. Игрок выбирает, как его выложить.
- В ходе желтой фазы малые компании Иштвана (если они имеют поезд) всегда платят по 10\$ крупной желтой компании.



Пример:

Порядок модернизаций для малой компании #4:

- 1) А до коричневого
- 2) В до зеленого
- 3) В до коричневого
- 4) С до коричневого

Порядок модернизаций для малой компании #1:

- 1) С до коричневого
- 2) В до зеленого
- 3) В до коричневого
- 4) А или D до коричневого (игрок может выбрать т.к. оба на расстоянии 2 гексов)

XI.2.2 Создание станций; движение, покупка и сброс поездов

- Покупки указаны на карте компании. Пункты выполняются друг за другом. Следующее действие может быть начато, если предыдущее действие было выполнено полностью. Действие выполняется 1 раз.
- Покупки происходят в соответствующей фазе раунда операций.
- Карты красной компании показывают постоянно доступное действие: если у компании нет поезда, она покупает один 2-поезд.
- Если Иштван может применить бонусы крупной красной компании, он это делает. Он использует бонус, который приносит ему больше денег.

Расшифровка символов на карте:



Компания стартует с дополнительным маркером станции

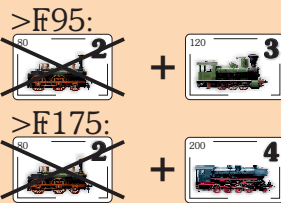


По ходу игры, если у малой компании нет поезда, компания покупает один 2-поезд. Никакие другие действия не выполняются до завершения этого.



Купить указанный поезд в банке

Debreczen C14



Поместите маркер станции на указанный гекс.

Если у малой компании в казне более 95 (175) \$ на шаге «Сброс поездов», компания сбрасывает 2-поезд и покупает 3-поезд (4-поезд) [после движения оставшегося поезда], даже если это единственный 2-поезд.

Купите 2-поезд у другой компании Иштвана за 30\$, если она может это сделать. Она покупает его у следующей компании в порядке возрастания номеров. Если это невозможно (максимальное число), не покупайте поезда. Пропустите это.

Купите 2-поезд у другой компании Иштвана. Сначала проверьте компанию с более высоким номером и купите поезд у нее за 30\$. Если это невозможно, купите поезд у компании с меньшим номером за 80\$.

Пример: Карта крупной красной компании для малой компании #2

В течение всей игры, если у малой компании нет поезда, она покупает 2-поезд.

- 1) В качестве первого действия малая компания #2 покупает 2-поезд у другой компании Иштвана за 30\$, если она может себе это позволить. Компания покупает поезд у следующей компании в порядке возрастания номеров.
 - 2) Лишь после того, как он купил 2-поезд у другой компании, он может сделать следующее действие: Если у него в казне больше 95\$ на шаге «Сброс поездов», он сбрасывает 2-поезд и покупает 3-поезд после запуска оставшегося 2-поезда.
 - 3) Только после того, как он купил 3-поезд, он может выполнить следующее действие: Если у него в казне больше 95\$ на шаге «Сброс поездов», он сбрасывает еще один 2-поезд и покупает еще один 3-поезд.
 - 4) Только если у него есть два 3-поезда, он купит маркер станции в Debreczen.
 - 5) Только если у малой компании есть маркер станции в Debreczen, компания может купить еще один маркер станции и разместить его в Szolnok.
- Если все действия выполнены, Иштван не совершает дальнейших покупок.

XI.3 Действия Иштвана в раунде операций: Крупные компаний

- Крупные компании, директором которых является Иштван, никогда не выкладывают маркеры станций. Они всегда выплачивают всю свою казну.

XI.4 Действия Иштвана в раунде акций

- Лимит сертификатов для обоих игроков – 8.
- Иштван покупает акции, если может себе это позволить по карте акций. Если он может купить несколько, он покупает их в указанном порядке по карте акции (сверху вниз) до указанного максимального количества.

Карта акций слева показывает: Иштван начинает с акции компании SzKÉV в 10%.

Пример покупки акций, если есть карта акций A

SzKÉV 120
RÁBA 75
SIK 80
LdStEG 65



Иштван уже имеет : 40% SzKÉV / 10% RÁBA / 20% SIK / 30% LdStEG

Иштван имеет 80\$ - купит 10% RÁBA (т.к. SzKÉV по 120, он берет вторые за 75)
Иштван имеет 70\$ - купит 10% LdStEG (взял за 65 т.к. другие акции дороже 70)
Иштван имеет 190\$ - купит 10% SzKÉV, 10% LdStEG (190-120 SzKÉV=70 остается)
Иштван 400\$ - купит 20% SzKÉV, 10% RÁBA, 10% SIK (400-240 SzKÉV-75 RÁBA=85)

Предполагается, что все эти акции еще доступны.

2 16

? → +

1) + 2↑ F 30

2) >F95:

3) >F95:

4) Debreczen C14

5) Szolnok C10

István

SzKÉV
 Széchy Károly
 Építőipari Vállalat
 1 Share 10%

SzKÉV
 Széchy Károly
 Építőipari Vállalat
 1 Share 10%

60%

RÁBA
 Magyar Wagon-
 és Gépgyár Rt.
 1 Share 10%

20%

SIK
 Gróf
 Széchenyi István
 Konzorcium
 1 Share 10%

50%

LdStEG
 Lokomotivfabrik
 der Staatseisenbahn-
 Gesellschaft
 1 Share 10%

40%

XII. Таблицы

3 компании с вагонами:

Название	Кратко	Цвет	Особенность вагона
Magyar Waggon-és Gépgyár Rt.	RÁBA	красный	Бонус за пределами поля
Ganz & Cie	G&C	голубой	Превращение в плюс-поезд
Schlick-Nicholson Gép-, Waggon és Hajógyár Rt.	SNW	серый	Доступ к шахте

Таблица 2

Малая компания платит за	в Желтой и Зеленой фазе	в Коричневой и Серой фазе
первый вагон	10 \$	20 \$
второй вагон	20 \$	30 \$
третий вагон	30 \$	40 \$

Таблица 6

2 компании застройщики:

Название	Кратко	Цвет	Застройка	Стоимость
Gróf Széchenyi István Konsorcium	SIK	зеленый	реки / горы	10 за символ
Széchy Károly Építőipari Vállalat	SzKÉV	желтый	доп. желтый тайл маркер станции	10 20 или 40

Таблица 3

2 компании с поездами:

Название	Кратко	Цвет	Поезда
Lokomotivfabrik der Staatseisenbahn-Gesellschaft	LdStEG	оранжевый	2- и 4-поезда
Magyar Királyi Államvasutak Gépgyára	MÁVAG	фиолетовый	3- и 6-поезда

Таблица 4

Примечания автора:

Я хотел создать игру, в которой малые компании работают до конца игры и не объединяются в более крупные. Но как игрокам инвестировать деньги? Так что мне все же нужны были крупные компании. Сначала я ввел карты для каждой крупной компании, которые регулировали выплату дивидендов и рост цены акций. Были также частные компании с особыми характеристиками, которые должны применяться к одной малой компании в каждом раунде игры. В ходе разработки 18Mag я исключил частные компании. Их особые свойства теперь предлагаются крупными компаниями за отдельную плату. Это также принесло им деньги, которые они могли распределить между своими акционерами.

Несколько слов о первом раунде акций: я не большой поклонник аукционов в начале игры. На аукционе игры дается игрокам оценить акции или компании. Новые игроки не знают реальной ценности акций; я видел много игр 18xx, где победитель определялся после продажи стартового пакета с аукциона. Вот почему я ищу альтернативы, чтобы игра стартовала быстро и не статично.

Справка

В эпоху дуализма (1867-1918) была основана Венгерская королевская железная дорога, предшественница MÁV (Magyar Államvasutak Zrt или Венгерская государственная железная дорога). В 1871 году первый завод производил двигатели и локомотивы только для венгерского рынка, но после успеха всемирной выставки в Париже, где завод Ганца получил главный приз за свои локомотивы, завод стал производить продукцию и для международного рынка.

Таблица тайлов

Номер тайла	количество
7	4
8	21
9	
3	
58	5
4	13
5	
57	10
6	
L32	7
L33	4
	1



Номер тайла	количество
16	2
19	
20	1
23	6
24	
25	2
26	4
27	
28	2
29	
30	2
31	
209	1

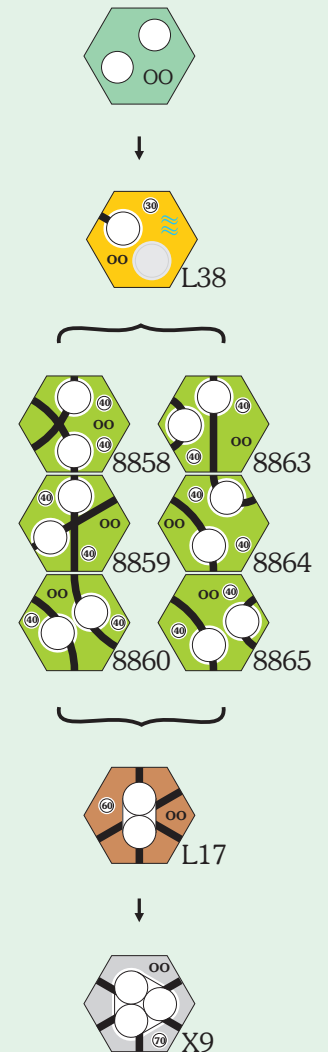
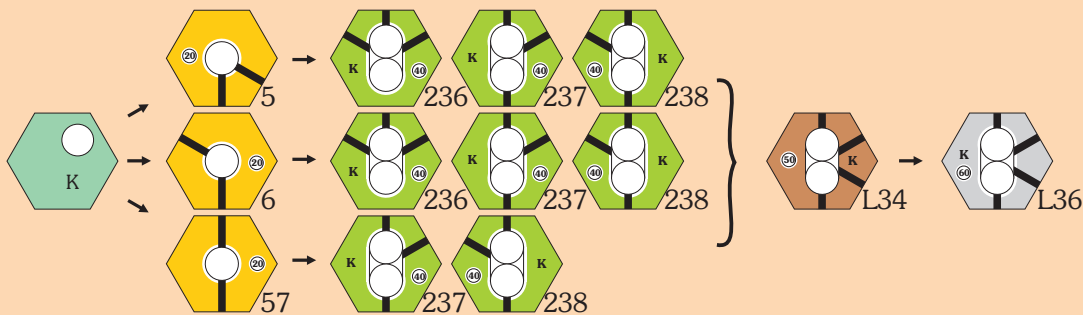
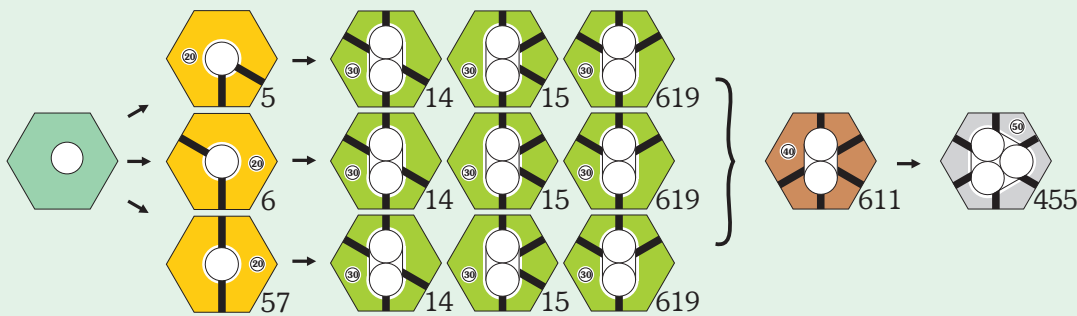
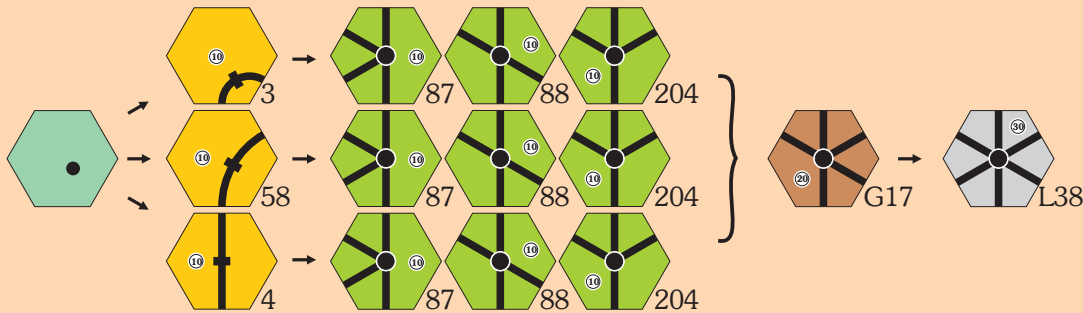
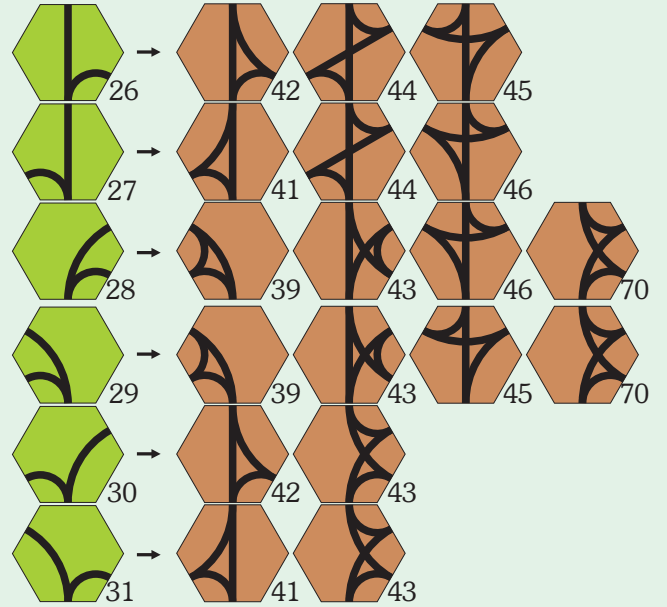
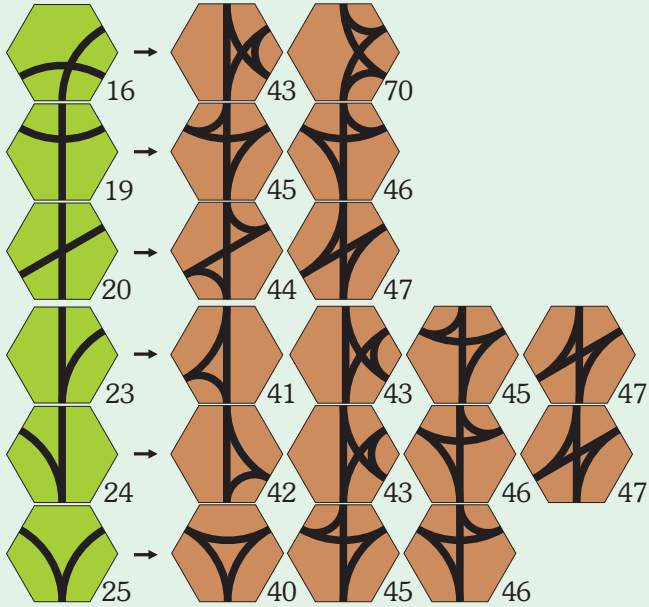
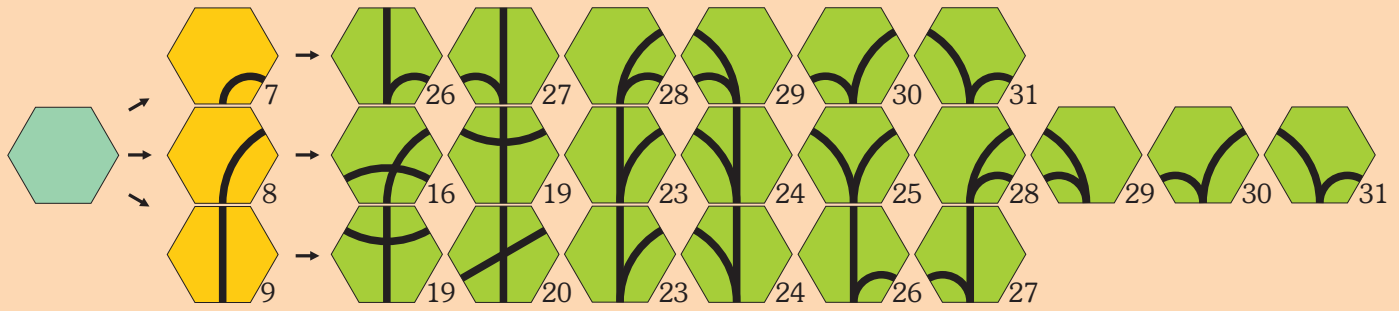
Номер тайла	количество
204	3
88	6
87	
619	5
14	8
15	
8858	1
8859	1
8860	1
8863	1
8864	1
8865	1
236	1

Номер тайла	количество
39	2
40	
41	2
42	
43	2
70	
44	2
47	
45	2
46	
237	2
238	

Номер тайла	количество
G17	4
611	8
L17	3
L34	2
L35	1
L38	1
455	2
X9	1
L36	1
L37	1



Модернизации



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50
51	52	53	54	55
56	57	58	59	60

0

3	4	5	6
0	0	0	0
18	14	11	9

61	62	63	64	65
66	67	68	69	70
71	72	73	74	75
76	77	78	79	80
81	82	83	84	85
86	87	88	89	90
		91	92	93
		94	95	96
		97	98	99

