



Leonhard Orgler

# 1840



# Vienna Tramways

Based on Francis Tresham's Railway Games System

# СОДЕРЖАНИЕ

Посвящается Фрэнсису  
Трешэму, основателю  
игровой системы 18xx,  
ушедшему из жизни  
23 октября 2019 года

Игра основана на системе  
железнодорожных игр  
Фрэнсиса Трешэма

**Автор игры:**  
Leonhard Orgler

**Коробка, карты, логотипы:**  
Andreas Timmelmayer

**Поле, правила, планшеты:**  
Leonhard Orgler

**Продюсер, издатель:**  
Lonny (Leonhard Orgler)

**Русские правила, верстка:**  
Юрий ([instagram.com/Sam\\_Bounce](https://instagram.com/Sam_Bounce))

Схема трамвая с одобрения  
Wiener Linien (австрийская ТК)

Тестеры: Ronnie Novicky,  
Sascha Kreindl, Thomas  
Kranewitter, Mathias Mahr, Uwe  
Gemming, Richard Rühl, Erich  
Stratjet, Tyler McLaughlin, Justin  
Rebelo, Eric Brosius и Ко, Luk  
van Lokeren и Ко, и другие.

Спасибо Richard Scholes и  
Emmanuel Castanié-Magnard  
за редактуру английских правил

© Leonhard Orgler, Июль 2020

I. Компоненты	3
II. Общая информация	4
III. Подготовка к игре	4
III.1 Порядок рассадки	4
III.2 Этикет	4
III.3 Стартовый капитал	5
III.4 Планшеты	5
III.5 Раскладка	6
IV. Компании	7
IV.1 Акционерные компании	7
IV.1.1 Общая информация	7
IV.1.2 Трамвайные компании (ТК)	7
IV.1.3 Государственные компании (ГК)	7
IV.2 Частные компании (ЧК)	8
IV.3 Линии	8
V. Ход игры	8
VI. Предварительный раунд	9
VII. Раунды акций (SR)	9
VII.1 Общая информация	9
VII.2 Порядок хода в раунде акций	9
VII.3 Лимит сертификатов	10
VII.4 Продажа акций	10
VII.5 Первый раунд акций	10
VII.6 Покупка акций	10
VIII. Раунды компаний (CR)	11
VIII.1 Общая информация	11
VIII.2 CRa: ЧК платят дивиденды	11
VIII.3 CRb: Колода трамваев перемещается	11
VIII.4 CRc: Компании устанавливают порядок аукциона	11
VIII.5 CRd: Компании платят и покупают трамваи	11
VIII.5.1: Доходы ТК	11
VIII.5.2: Доходы ГК	12
VIII.5.3: Покупка трамваев	12
VIII.6 CRe: Линии продаются с аукциона	13
VIII.7 CRf: Новые карты линий добавляются	13
IX. Раунды линий (LR)	13
IX.1 Общая информация	13
IX.2 Определения	13
IX.3 Новые пути и движение трамваев	14
IX.4 Размещение тайлов	14
IX.5 Модернизация тайлов	16
IX.6 Создание станций	16
IX.7 Движение трамваев	17
IX.8 Получение дохода	17
X. Изменение цен на акции	18
X.1 Общая информация	18
X.2 Изменение в раунд компаний	18
X.3 Изменение в раунд акций	19
XI. Конец игры	19
XII. Режим на 3 игрока	19
XIII. Режим на 2 игрока	19

# I. Компоненты

## Игровое поле



## Планшет рынка



## Банкноты



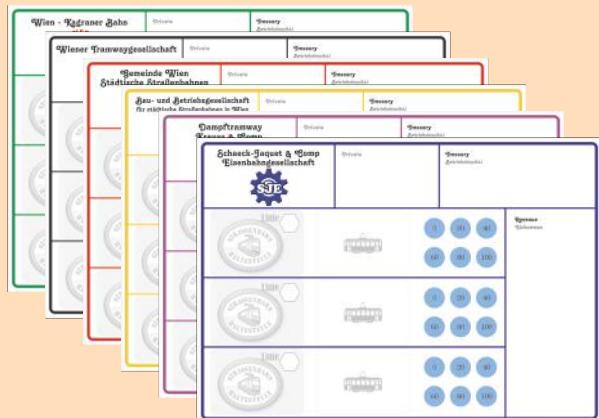
## 176 тайлов



## Тайлы с оранжевой кромкой (государственные)



## 6 планшетов компаний



**160 карт**

**18 линий**



**40 акций компаний (государственных)**



**38 трамваев**



**6 карт "Pre-Emptive Right for a share..."**



**Планшет дохода**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

**177 маркеров**

**126 малых линий  
(6 станций, 1 дохода)**

**18 трамвайных компаний 6 цветов  
(1 маркер цены акций, 1 маркер порядка хода, 1 маркер дохода)**

**25 государственных компаний**

6x	5x	8x	6x	(1 цены акций, 1 дохода)
3x	3x	3x	3x	
3x	3x	3x	3x	
3x	3x	3x	3x	
3x	3x	3x	3x	

**2 раундов**



## Справка

Первым предшественником венской трамвайной сети был Brigitteauer Eisenbahn, трамвай для лошадей. С 1840 по 1842 год он ходил от Donaukanal до места отдыха, известного как Колизей в Brigitteau.

Краткие правила для опытных игроков 18xx выделены фиолетовым



## II. Общая информация

1840 - это игра о строительстве трамвайных линий и действиях с акциями для 2-6 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 игры 1840. Вы используете шестиугольные тайлы, чтобы создавать пути на карте, которые соединяют между собой трамвайные остановки. Трамваи (карты) совершают поездки и тем самым зарабатывают деньги. (Воображаемые) пассажиры платят за свои поездки. Чем больше и важнее мест получения доходов посетил трамвай, тем больше денег он приносит компании и всем ее акционерам.

В игре вы и ваши товарищи становитесь директором одной трамвайной компании, которая владеет и управляет 3 линиями.

Важно различать игроков и их личные деньги, с одной стороны, и компании с их казной, с другой. Игроки участвуют в Раундах акций, где покупают акции разных компаний. В Раунде компании компании покупают новые линии и трамваи, а также управляют заработанными деньгами. Они могут выплачивать дивиденды акционерам или оставить их в компании для будущих инвестиций, например, в новые трамваи. В Раунде линий каждая линия направляет 1 трамвай из одного места в другое, чтобы заработать деньги.



## III. Подготовка к игре

### III.1 Порядок рассадки

- Возьмите столько карт порядка хода, сколько игроков, перемешайте их и раздайте по одной каждому игроку, чтобы случайным образом определить начальный порядок хода. Игрок с наименьшим номером карты порядка хода начинает аукцион за частные компании.
- Во всех раундах акций (SR) игроки ходят по часовой стрелке.
- Первым игроком в последующих раундах акций будет игрок, у которого карта порядка хода с наименьшим номером. Далее ходит игрок со следующей картой порядка хода с наименьшим номером и так далее.

### II.2 Этикет

- Перед началом игры нужно решить, какие типы соглашений допустимы.
- Соглашения между 2 игроками могут охватывать любой аспект игры. Соглашения между 3 и более игроками, как правило, запрещены.
- Все активы игроков и компаний, а также другие элементы игры должны быть всегда открыты и хорошо видны на столе.
- Чтобы сократить время игры, во время ходов других игроков каждый игрок должен думать о том, что он собирается делать в свой ход.
- Подготовьте карандаш и бумагу для расчетов в конце игры.

### III.3 Стартовый капитал

Распределите стартовый капитал следующим образом:

- 2 игрока: каждый получает по 350 гульденов
- 3 игрока: каждый получает по 300 гульденов
- 4 игрока: каждый получает по 260 гульденов
- 5 игроков: каждый получает по 230 гульденов
- 6 игроков: каждый получает по 200 гульденов



Стартовый капитал:

		10
2	350	
3	300	
4	260	
5	230	
6	200	

+ 1 карта "Pre-emptive..."

Каждый игрок также получает карту "Pre-emptive Right for a Share Company" (преимущественное право акционерной компании) с ценой 350 гульденов.

### III.4 Игровое поле

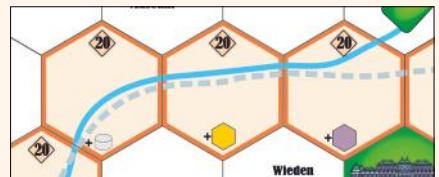
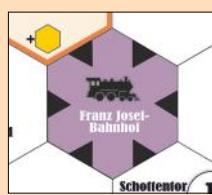
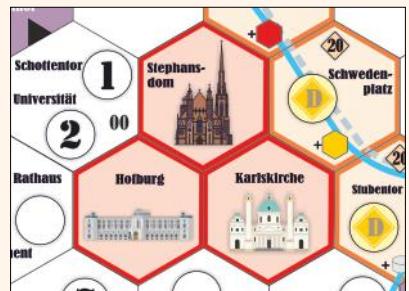
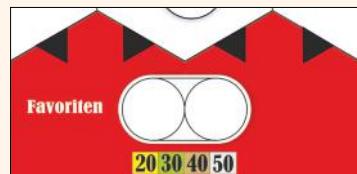
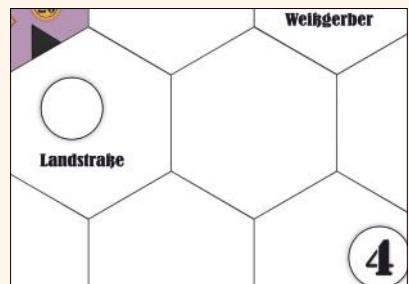
Положите игровое поле (показано справа, в зависимости от количества игроков) и планшет рынка на стол.

#### III.4.1 Игровая карта

На карте показана часть города Вена (Vienna). На его гексагональной сетке укладываются тайлы путей для создания трамвайной сети.

Цвет областей на карте указывает на их использование:

- **Белый** - основная часть игрового поля. На некоторых гексах есть белые круги с названиями. Это развязки. Трамвайные линии выкладывают тайлы путей с остановками (черные полосы) на пустые гексы и тайлы путей с пересадками на гексы с кругами.
- **Желтый** - это край карты. Здесь нельзя размещать тайлы путей. Там уже могут быть разные остановки.
- **Красный** - это области на краю карты имеют развязки, подразумевающие, что маршруты продолжаются за пределами карты (исключение: Grinzing). Цветные квадраты показывают их растущую ценность во время игры. Здесь нельзя размещать тайлы путей.
- **Зеленый** - гексы и места обозначают парки Вены. Нельзя размещать тайлы (исключение: Stadtpark). На 3 из них изображены достопримечательности.
- **3 светло-красных** гекса с красной кромкой - центр Вены. Здесь можно размещать только красные тайлы. На всех трех изображены достопримечательности.
- **Фиолетовый** - это гексы железнодорожных станций. Здесь можно размещать только фиолетовые тайлы.
- **Оранжевый** - это гексы с оранжевой кромкой следуют за линиями государственной железной дороги (Metropolitan), называемой Stadtbahn. На эти гексы можно размещать тайлы только с оранжевыми кромками.
- **Синий** - это реки. Они не имеют значения в игре, за исключением того, что прокладка пути на синем гексе реки Дунай стоит 40 гульденов.



#### III.4.2 Планшет рынка

На этом планшете есть таблица цен на акции, раздел покупки трамваев, раздел аукциона за линии, раздел порядка хода и разные памятки.



### III.5 Раскладка игры

- Один игрок выбирается банкиром. Рядом с ними должно быть достаточно места для размещения денег банка и других компонентов. Размер банка не ограничен. Если заканчиваются банкноты, воспользуйтесь их заменой.
- Отсортируйте акции трамвайных (TK) и государственных компаний (ГК), разместите их на планшете «Share Pool».
- Поместите шестиугольные тайлы на стол, отсортировав по цвету.
- Отсортируйте карты трамваев по цвету. В зависимости от количества игроков вам понадобится следующее количество карт трамваев:

Тип	Число трамваев				
	2 игрока	3 игрока	4 игрока	5 игроков	6 игроков
желтый	2	4	6	8	10
оранж.	3	4	5	6	7
красный	3	4	5	6	7
розовый	3	4	5	6	7
фиолет.	3	4	5	6	7

Таблица 1 (эта таблица также находится на планшете рынка)

- Разместите стопку желтых карт трамваев в крайнее левое желтое место секции покупки трамваев («CRb» = Раунд компаний b) на планшете рынка. Все остальные, отсортированные по цвету, складываются слева от нее. Положите фиолетовые карты снизу, затем розовые, красные и оранжевые.
- Верните неиспользованные карты трамваев в коробку с игрой.
- Разместите планшеты трамвайных компаний на стол. Во время игры все имущество компании хранится на их планшете: трамваи, линии, казна, маркеры станций и частные компании. Денежные средства компании должны храниться строго отдельно от денежных средств игрока и другой компании. Денежные средства в секциях “Treasury” (Казна) и “Revenue” (Доходы) также должны быть строго разделены между собой.
- Разместите маркер каждой государственной компании Stadtbahn (городская линия) в отмеченное место в таблице цен на акции.
- Разместите маркеры станций каждой из 4 государственных компаний в отмеченных местах на карте. 3 маркера от G, по 4 от D и W, и 6 маркеров от V.
- Отложите карту линии #2 в сторону. Перемешайте все остальные карты линий вместе. Поместите на 1 карту больше, чем количество игроков, лицом вверх в большую серую секцию аукциона на планшете рынка (CRe). Замешайте карту линии #2 в стопку оставшихся карт линий и поместите эту стопку лицом вниз в малую серую секцию (CRf).
- Разместите 6 частных компаний лицом вверх на стол. Сначала все они выставляются на аукцион. Поместите соответствующий маркер от каждой компании на его место на игровой карте Вены.
- Разместите маркер раунда на поле «Pre» на треке раундов вдоль верхнего края карты. Обязательно перемещайте этот маркер вправо по ходу игры.
- Разместите другой маркер раунда на поле «SR» на планшете рынка. Его можно перемещать по планшету во время игры.

## IV. Компании

### IV.1 Акционерные компании

#### IV.1.1 Общая информация

- Все крупные компании (трамвайные и государственные) имеют цену акций, как показано положением их маркеров в таблице цен акций.
- Акции торгуются в Раундах акций. Приобретая акцию, игрок приобретает долю в компании.

#### IV.1.2 Трамвайные компании (TK)

- Каждый игрок становится директором одной (и только одной) трамвайной компании. В первом раунде акций каждый игрок покупает сертификат директора в 50%. Число трамвайных компаний равно числу игроков.
- Только директор решает, что в свой ход компания делает, а что нет.
- Сертификат директора соответствует 5 обычным акциям, но считается как 1 сертификат в соответствии с лимитом сертификатов. (см. VI.3)
- Начальная цена акции устанавливается директором во время первого раунда акций. Возможные начальные цены: 70, 80, 90 и 100 гульденов (эти значения окрашены в оранжевый цвет в таблице цен акций).
- В каждой трамвайной компании по 5 акций в 10%.
- В момент покупки сертификата директора трамвайная компания получает из банка в роли стартового капитала десятикратную начальную цену акции.
- У каждой трамвайной компании есть место для 3 карт линий. Рядом с планшетом для каждой карты линии есть место для 1 карты трамвая.
- TK покупают линии и трамваи, выплачивают и/или удерживают дивиденды.

Название трамвайной компании	Кратко	Цвет
Wiener Tramway Gesellschaft	WT	черный
Dampftramway Krauss & Comp.	DT K&C	фиолет.
Schaeck-Jaquet & Comp.	SJE	синий
Bau- und Betriebsgesellschaft für städtische Straßenbahnen in Wien	BBG	желтый
Wien-Kagrainer Bahn	WKB	зеленый
Gemeinde Wien - Städtische Straßenbahnen	GWStStB	красный

#### IV.1.3 Государственные компании (Stadtbahn)

Таблица 2

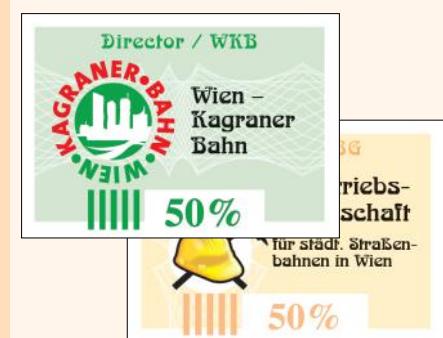
- Есть 4 государственные Stadtbahn-компании: W, V, G и D.
- Каждая государственная компания имеет 10 акций по 10%.
- Государственные компании не имеют сертификата директора.
- ГК никогда не размещает тайлы и не покупает трамваи. Она использует тайлы, размещенные TK вдоль напечатанных пунктирных путей для движения воображаемых трамваев (VIII.5.2). ГК выплачивают весь доход.
- Начальные цены акции ГК:

Название	Кратко	Цвет	Старт. цена
Wiental Linie	W	коричневый	95
Vororte Linie	V	бежевый	85
Gürtel Linie	G	оранжевый	75
Donaukanal Linie	D	желтый	65

Таблица 3

101	108

У каждого игрока должна быть только 1 (лишь 1) трамвайная компания!



Трамвайные компании:

1 сертификат в 50%  
5 сертификатов по 10%

Могут иметь до 3 линий

Покупают трамваи, линии и управляют доходами



Государственные компании:

10 сертификатов по 10%  
(без сертификата директора)

Всегда платят дивиденды!

Частные компании:

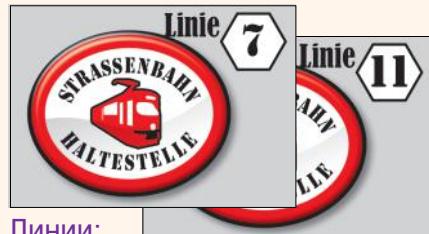
Выплачивать дивиденды

Входят в лимит сертификатов

Дают бонус 20 гульденов за соответствующую остановку

Можно продать банку по номинальной стоимости

Можно продать компании по цене от 1 гульдена до номинальной стоимости



Линии:

Размещают тайлы, ставят станции и запускают трамваи

Ход игры определяется по треку раундов и состоит из:

- Раунд акций (SR)
- Раунд линий (LR)
- Раунд компаний (CR)

## IV.2 Частные компании (ЧК)

- Частным компаниям принадлежат разные достопримечательности Вены. Они продаются на аукционе среди игроков в предварительном раунде.
- Банк выплачивает фиксированные дивиденды владельцам частных компаний на этапе «а» каждого раунда компаний и, возможно, во время предварительного раунда акций.

Название	Номинал	Дивиденды	Гекс
Prater	10 гульден	5 гульден	D 28
Karlskirche	20 гульден	10 гульден	E 21
Schloss Belvedere	30 гульден	15 гульден	H 22
Hofburg	40 гульден	20 гульден	E 19
Stephansdom	50 гульден	25 гульден	D 20
Schloss Schönbrunn	60 гульден	30 гульден	K 7

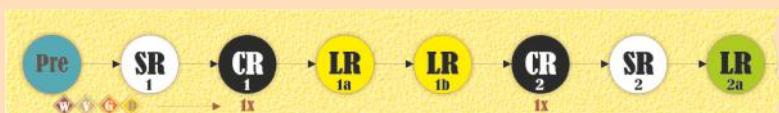
Таблица 4

- Частные компании засчитываются в лимит сертификатов (см. VII.3).
- Они могут быть добровольно возвращены в банк в любое время. Затем банк выплачивает владельцу (игроку/компании) их номинальную стоимость.
- Начиная с раунда линий LR2a и во время хода любой из своих линий, ТК может купить за деньги из своей казны любую ЧК у игрока по договорной цене между 1 гульденом и ее номинальной стоимостью (включительно). Выручка от трамвайного маршрута увеличивается на 20 гульденов, если маршрут включает остановку ЧК, принадлежащей ее ТК.

## IV.3 Линии (с номерами от 1 до 18)

- ТК может купить до 3 линий в ходе игры, но только 1 за раунд компаний.
- Линии выставляются на аукцион в раунде компаний CRe (см. VIII.6).
- Линии размещают тайлы путей с черными полосами («остановки») на пустых гексах, ставят маркеры станций и запускают трамваи для получения дохода. Этот доход помещается в секцию «Revenue» на планшете ТК.

## V. Ход игры



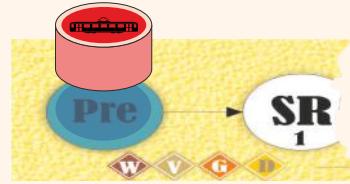
Ход игры указан на треке раунда вдоль верхнего края карты. Игра начинается с предварительного раунда, где частные компании продаются с аукциона, за которым следуют раунды акций, раунды компаний и раунды линий.

- В **раундах акций** игроки используют свои личные деньги для покупки и продажи акций акционерных компаний (трамвайные и государственные).
- В **раундах линий** линии действуют в порядке своих номеров. Они могут размещать или модернизировать тайлы путей, размещать государственные тайлы (оранжевые), ставить маркеры станций и получать доход, управляя трамваями. Трамвайные компании могут покупать частные компании.
- В **раундах компаний** частные компании выплачивают дивиденды своим владельцам, после чего директора ТК управляют доходами, полученным по всем линиям их ТК. 100%, часть или 0% денег от выручки может быть распределена между держателями акций. Все деньги хранятся в казне ТК. ТК по желанию или вынуждено покупают новые трамваи. Государственные компании работают и выплачивают дивиденды своим акционерам.



## VI. Предварительный раунд

- Первый игрок выбирает 1 из 6 ЧК для покупки с аукциона. Этот игрок может сделать первоначальную ставку, не менее номинальной стоимости ЧК или выше, кратную 5 гульденам. В качестве альтернативы можно спасовать.
- В порядке рассадки другие игроки могут увеличить ставку на суммы, кратные 5 гульденам, или спасовать. Если же текущая ставка отсутствует, они могут сделать начальную ставку, не менее номинальной стоимости.
- Если игрок пасует, он не может снова делать ставки в текущем аукционе.
- Победитель аукциона оплачивает сумму ставки в банк и берет карту ЧК.
- Игрок со следующей картой порядка хода выбирает следующую частную компанию для выставления ее на аукционе (или пасует).
- Если все игроки пасуют (нет ставок) в ходе аукциона за первую ЧК, ее номинальная стоимость уменьшается на 5 гульденов. Новый аукцион начинается с первого игрока. Понижение цены продолжается до тех пор, пока цена не дойдет до 0. На этом этапе первый игрок должен взять ЧК.
- Если все игроки пасуют во время первоначальной ставки любой другой ЧК, все ЧК в руках игроков выплачиваются дивиденды. Предварительный раунд снова начинается с игрока, с картой порядка хода меньшего номера.
- После продажи всех ЧК, игрок с наименьшим количеством денег выбирает любую карту порядка хода и т.д. При ничье, игрок, который ходил первым, остается первым и в новом порядке хода. Переместите маркер раунда на следующее деление по треку раунда, на первый раунд акций «SR».



Частные компании выставляются на аукцион первым игроком по очереди

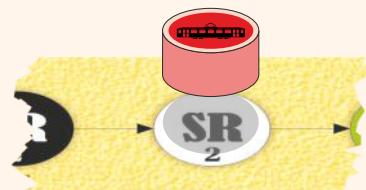
Минимальная ставка - номинальная стоимость, остальные ставки должны быть выше и кратны 5



## VII. Раунды акций (SR)

### VII.1 Общая информация

- В раунде акций игроки покупают и продают акции.
- Сделка может иметь место только между игроком и банком.
- Акции доступны в банке по текущей цене акции из таблицы цен.
- Во время своего хода игрок может либо пасовать, либо выполнить 1 или 2 следующих действий в указанном порядке:
  - продать несколько акций, с учетом ограничений из раздела VII.4
  - купить 1 акцию
- Игрок, не желающий ни продавать акции, ни покупать - пропускает ход. Он все еще может предпринять действия в будущем ходу.



Сначала продай - потом купи!

### VII.2 Порядок хода в раунде акций

- Первый игрок в раунде акций тот, у кого карта порядка хода с меньшим номером. Далее ходит игрок со следующей картой порядка хода и т.д.
- Раунд акций заканчивается, когда все игроки последовательно спасают.
- Игрок с большим количеством денег, оставшихся в конце раунда акций, берет карту порядка хода с меньшим номером. Игрок со вторым по величине количеством денег берет следующую карту порядка хода и т.д. При ничье, игрок, который раньше ходил в старом порядке хода, также раньше будет ходить и в новом порядке хода.

Больше денег в конце раунда акций (SR) - ты первый игрок!



### VII.3 Лимит сертификатов

- Никто не может иметь больше сертификатов, чем разрешено лимитом:

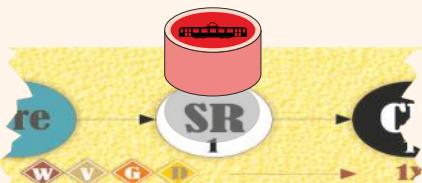
Игроков	2	3	4	5	6
Сертификатов	18	16	14	13	12

Таблица 5

Максимум 60% компании

Нельзя продавать  
в первом раунде акций

Нельзя продавать  
сертификат директора



Сертификат директора -  
это первая покупка после  
аукциона частных компаний

Компания получает деньги  
в десятикратном размере  
номинальной стоимости

По 1 ТК на игрока,  
все непроданные ТК  
уходят из игры

#### Справка

В 1883 году Dampftramway Krauss & Comp. открыла первую в Вене линию парового трамвая.

### VII.4 Продажа акций

- Во время своего хода в раунде акций игрок может продать столько акций, сколько пожелает, со следующими ограничениями:
  - игрок не может продавать акции в первом раунде акций
  - сертификат директора не может быть продан банку
- Проданные акции возвращаются на планшет пула акций (Share Pool).
- Игрок получает из банка текущую цену акций за каждую проданную акцию.
- Игрок, продающий акции разных компаний, выбирает порядок их продажи.
- После каждой продажи одной или нескольких акций маркер цены акций перемещается на 1 позицию вниз за каждую проданную акцию (см. X.3).

### VII.5 Первый раунд акций

- В этом раунде все игроки ДОЛЖНЫ первым действием купить сертификат директора ТК на 50%. В порядке хода каждый игрок выбирает сертификат любой компании и устанавливает номинальную стоимость (70, 80, 90 или 100 гульденов - оранжевые места в таблице цен на акции). Игрок помещает маркер цены акции своей компании на эту стоимость. Маркер, перемещаемый на занятое место, помещается под все маркеры.
- Игрок платит банку в 5 раз больше начальной номинальной стоимости сертификата директора, используя карту «Pre-emptive right for a Share Company» ценой 350 гульденов, а остаток оплачивает личными деньгами.
- Игрок получает планшет компании. Банк выдает деньгами в 10 раз больше начальной цены акций на планшет компании в секцию казны "Treasury".
- Все непроданные ТК уходят из игры (уставы, маркеры и акции в коробку).
- Первый раунд акций продолжается в порядке хода. Игроκи могут покупать акции ТК или ГК, или пасовать, до тех пор, пока все игроки последовательно не спасают. Продавать акции в первом раунде нельзя.

### VII.6 Покупка акций

- В свою очередь игрок может приобрести акцию в 10% любой открытой компании, у которой маркер цены акции находится на таблице цен акций.
- Акции из банка всегда покупаются по текущей цене акций из таблицы.
- Игрок может купить акции, только если у него хватает наличных денег.
- Если игрок продал любое число акций компании в раунде акций, он не может покупать акции той же компании в том же раунде акций. Игрок может купить акции этой компании в начале следующего раунда акций.

## VIII. Раунды компаний (CR)

### VIII.1 Общая информация

Каждый раунд компании состоит из нескольких этапов. Они обозначены черными кругами на планшете рынка.



### VIII.2 CRa: Частные компании выплачивают дивиденды

ЧК выплачивают дивиденды своим владельцам (игроку/компании).



### VIII.3 CRb: Колода трамваев перемещается

Если в правом углу секции покупки трамвая (CRb) остались карты трамвая, уберите их из игры. Переместите каждую колоду с 2 других ячеек на 1 ячейку вправо. Сложите карты трамвая следующего доступного цвета в крайнее левую ячейку. Порядок цветов: желтый - оранжевый - красный - розовый - фиолетовый.



### VIII.4 CRc: Компании устанавливают порядок аукциона

Поместите по 1 маркеру каждой ТК в порядке цен их акций (выше - левее) в секцию порядка аукциона (CRc) на планшете рынка.

- Если у нескольких компаний маркеры цен на акции находятся на одной и той же позиции, то первой действует компания, чей маркер находится выше.
- Если у нескольких компаний одинаковая цена акций, но их маркеры стоят на разных позициях, то первой действует компания, маркер которой правее.



### VIII.5 CRd: Компании платят доход и покупают трамваи

#### VIII.5.1 Доходы трамвайной компании

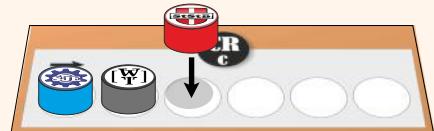
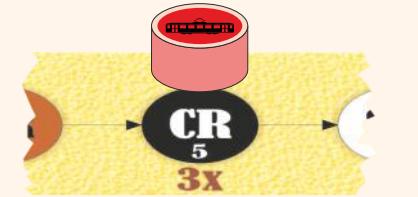
Директор каждой трамвайной компании действует в порядке слева направо, установленном для их компаний в секции CRc.

- Порядок действий каждой компании определяется только ее директором. Он решает, какая часть денег с поля дохода "Revenue" планшета их компании выплачивается в качестве дивидендов. Общая сумма дивидендов должна быть кратна 10 гульденам.
- Каждый акционер получает часть дивидендов, соответствующую количеству принадлежащих ему акций. Акции в Share Pool игнорируются.
- Маркер цены акций каждой компании перемещается в соответствии с общими выплаченными дивидендами следующим образом:

Дивиденды	Движение маркера
0	1 позиция влево
10 - 90	без изменений
100 - 190	1 позиция вправо
200 - 390	2 позиции вправо
400 - 590	3 позиции вправо
600 - 990	4 позиции вправо
1000 - 1490	5 позиций вправо
1500 - 2490	6 позиций вправо
2500 - xxxx	7 позиций вправо

Таблица 6 (есть в секции CRd планшета рынка)

- Переместите деньги, не отданные дивидендами, в секцию казны "Treasury".
- Примечание: В первом раунде компаний CR1 в секции дохода "Revenue" нет денег, т.к. раунда линий не было, поэтому ТК не платят дивидендов.



Директор решает, какая часть дохода линии выплачивается. Цена акции увеличивается.

## Государственные компании

Всегда платят дивиденды и всегда растет цена акции

Проведите воображаемый трамвай от 1 из стартовых станций как можно дальше



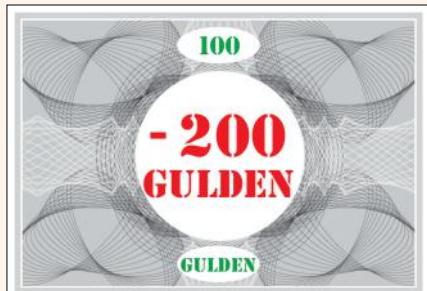
Пример 1: Гос. компания D работает:  $40 + 30 + 10 = 80$

## Покупка новых трамваев:

Цена указана над соответствующим местом

Если покупается первый трамвай нового цвета, стоимость обслуживания старых трамваев может измениться по таблице 7

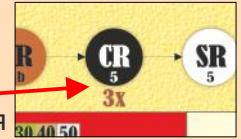
Компания может добровольно списать трамвай в любое время без компенсации



## VIII.5.2 Доходы государственной компании

По каждой из 4 линий ГК проходит воображаемый трамвай от одной из (домашних базовых) станций до конца напечатанного пунктирного пути вдоль государственных тайлов до тех пор, пока тайлы не кончатся. Выручка взимается со всех остановок и маркеров станций ГК на этом маршруте.

- Если тайлы путей уже были размещены от обеих домашних станций, используйте маршрут с более высокой доходностью. Если тайлы были размещены от одной домашней станции к другой, все остановки и маркеры станций (включая 2 домашние станции) приносят доход.
- В раунде компаний CR4 доход умножаем на 2, в CR5 на 3, в CR6 на 10 (см. на треке раундов).
- Вся прибыль линии ГК сразу же выплачивается в виде дивидендов ее акционерам. Маркер цены акций в этой строке перемещается по таблице 6.



Примечание: на линиях ТК могут отсутствовать маркеры станций ГК, которые уменьшают доход от линии ГК (см. IX.6).

Примечание: в раунде компаний CR1 государственные компании D и V выплачивают дивиденды в 70 гульденов, а W и G не платят.

## VIII.5.3 Покупка трамваев

- После распределения доходов директором, ТК может купить один или несколько трамваев. На этом этапе компания может переставлять трамваи между линиями на своем планшете, независимо от того, купила она трамвай или нет (вторая возможность дается на этапе "Аукцион линий").
- Цены на трамваи разных цветов указаны над местами для их покупки.
- Компания может иметь до 3 трамваев независимо от числа ее линий.
- Когда покупается первый трамвай нового цвета, стоимость обслуживания всех старых трамваев, принадлежащих ТК, может измениться. Переверните все карты трамваев, чтобы на верхнем крае карты была видна текущая цена обслуживания. Затраты на обслуживание уменьшают доход трамвая (IX.8).

Цвет трамвая	Стоимость обслуживания в гульденах по фазам, если этот цвет трамвая был куплен хотя бы 1 раз				
	желтый	оранж.	красный	розовый	фиолет.
желтый	0	0	-50	-200	-400
оранж.	-	0	0	-100	-300
красный	-	-	0	-50	-100
розовый	-	-	-	0	0
фиолет.	-	-	-	-	+200

Таблица 7

- Розовые трамваи не требуют затрат на обслуживание.
- Фиолетовые трамваи всегда увеличивают свой доход на 200 гульденов.
- ТК может когда угодно добровольно списать трамвай без компенсации.
- Торговля трамваями между компаниями запрещена.

## Обязательная покупка трамваев:

- Если компания не имеет трамвая в конце раунда компаний (CRd и CRe), она ДОЛЖНА купить любой трамвай в банке. Если у компании мало денег, ее директор должен оплатить недостачу из личных денег. Он может сделать это, даже если у компании хватает денег на дешевый трамвай.
- Если у директора не хватает налички, он берет ссуду в виде кредитной карты и 100 гульденов из банка. Ссуды не возвращаются. В конце игры каждая кредитная карта вычитает 200 гульденов из денежного состояния.



## VIII.6 CRe: Линии продаются с аукциона

(пропустите, если все компаний имеют 3 линии и последний CR)

- Директор компании с маркером на крайнем левом месте в секции порядка аукциона (CRc) начинает аукцион, выбирая 1 строку из карт линий в большой серой секции (CRe), или пасует.
- Порядок торгов и выбор дополнительных строк для аукциона происходит в порядке слева направо в секции порядка аукциона (CRc).
- Выбранная линия выставляется на аукцион между директорами компаний. Минимальная ставка - 20. Каждая ставка должна быть кратна 5 гульденам.
- Каждая компания может купить только 1 линию за 1 раунд компаний CR.
- Каждая компания может купить не более 3 линий за всю игру.
- Игрок, который отказался от выбора линии для аукциона, не может делать ставки или выбирать доп. линию на этом или другом аукционе в этом CR.
- Игрок, который выиграл аукцион, не может снова делать ставки на этом аукционе, но может выбрать линию или ставку на любом из следующих.
- Когда игрок выигрывает аукцион, его ТК оплачивает ставку из своей казны. Поместите карту линии на пустое место на планшете компании и поставьте рядом с ней 6 маркеров станций. Маркер компании убирается из раздела порядка аукциона. Эта компания может купить 1 или несколько трамваев.
- Затем директор компании на крайнем левом месте в секции порядка аукциона выбирает карту линии для аукциона или пасует.
- Если компания не купила линию на аукционах, после этого она все равно может купить 1 или несколько трамваев. Если в этой ситуации более одной компании, первой действует компания из крайнего левого места.
- Карты линий, которые не были куплены, остаются в секции больших серых карт линий. Они будут выставлены на аукцион в следующем CR.
- Каждая компания может переставить свои карты трамваев на планшете.

### Справка

28 января 1897 года в Вене был запущен первый электрический трамвай: на путях сегодняшней линии 5.

Минимальная ставка:  
20 гульденов

1 линия за раунд

Игрок, который отказался от выбора линии для аукциона, не может участвовать в этом или любом другом аукционе в течение текущего CR

Игрок, пасующий во время торгов, не может участвовать в этом аукционе, но может участвовать в любом из следующих аукционов

После аукционов компании могут приобрести 1 или несколько трамваев

Новые карты линий:  
число игроков +1



## VIII.7 CRf: Новые карты линий добавляются в игру

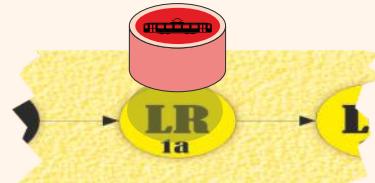
Пока на планшете любой компании есть место для карты линии, новые карты линий берутся из стопки в секции CRf и кладутся лицом вверх в большую серую секцию CRe. Добавляйте на 1 карту больше, чем число игроков, независимо от того, сколько карт уже находится в CRe.



## IX. Раунды линий

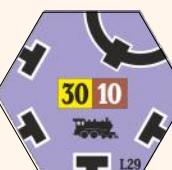
### IX.1 Общая информация

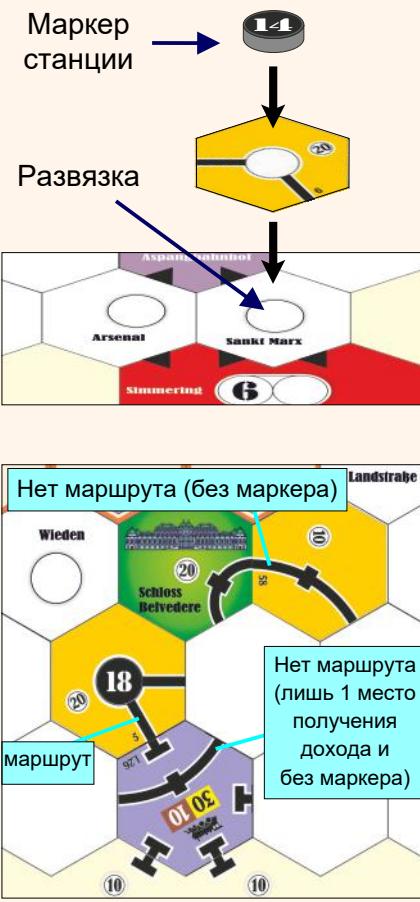
- В раунде линий линии действуют в порядке возрастания их номеров.
- Как действует линия, определяется директором ее родительской ТК.



### IX.2 Определения

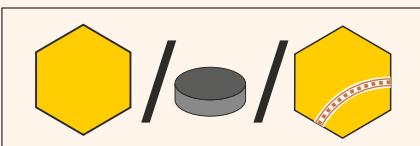
- Остановка:** они изображены в виде черных полос на тайлах путей и на некоторых участках карты.  
Тайлы путей с остановками размещаются на белые гексы.





В доход включаются только развязки с маркерами станций

- Развязка:** это белые круги на карте в белых гексах и в красных областях. На белые гексы можно размещать только тайлы путей с белыми кругами. На красные области с краю карты нельзя размещать никакие тайлы путей.
- Станция:** каждая линия имеет 6 станций, их можно размещать на развязках.
- Маркеры станций служат для следующих целей:
  - Каждый маршрут, по которому работает линия, должен содержать 1 из своих маркеров станций где-нибудь на маршруте.
  - Только развязки с маркерами станций (и остановки) на этой линии включаются в доход, когда линия работает по маршруту.
  - Развязка, которая полностью занята маркерами станций, может быть проложена только линиями, владеющими 1 из этих маркеров станций.
  - Линия может размещать тайл или маркер станции, если она находится на части маршрута, соединенного с 1 из маркеров станции этой линии.
- Маршрут:** это непрерывный участок пути, который соединяет хотя бы 2 остановки или развязки. На каждом маршруте должен быть хотя бы 1 из маркеров станции вдоль его длины. Маршрут не может пересекать 1 и тот же участок пути более 1 раза (независимо от того, насколько он мелкий). Однако для маршрута разрешено использовать отдельные участки пути на одном и том же тайле. Маршрут не может быть изменен на развязку. Маршрут не может менять колею на перекрестке. Маршрут, который входит в **точку дохода (остановка или развязка)** по одному пути, может выйти из нее по другому пути. Маршрут может начинаться и/или заканчиваться на развязке, где у линии нет маркера станции и нет оставшихся открытых развязок для маркеров станции. Маршрут может не проходить через такую «заблокированную» развязку. Маршрут может идти через развязку, которая не полностью перекрыта маркерами станций других линий.



Линия может:

1) Разместить:  
тайлы и маркеры станций

2) Запустить трамвай

Купить ЧК начиная с LR2a

Линии размещают 1 тайл

### IX.3 Прокладка путей и движение трамваев

Ход линии состоит из 2 этапов:

1) Проложить путь (не обязательно)

- Разместить 1 тайл пути или Модернизировать 1 тайл пути
- Разместить желтый государственный тайл за 20 гульденов, а затем выполнить бонусное действие (см. следующую страницу)
- Поставить маркер станции

Каждое из 3 действий может быть выполнено 1 раз в любом порядке.

2) Запустить трамвай (обязательно)

Родительская ТК может, начиная с LR2a, купить ЧК у любого игрока во время хода одной из своих линий. Договорная цена покупки должна быть между 1 гульденом и номинальной стоимостью (включительно).

Раунд линий заканчивается, когда все линии одной ТК, выполнили 1 ход.

### IX.4 Размещение тайлов

- Линия может размещать тайлы пути на карту, строя маршруты, которые соединяют места получения дохода на карте и выложенные тайлы.
- Тайлы 6 цветов: желтый-зеленый-коричневый-серый-красный-фиолетовый.
- Некоторые из тайлов путей имеют оранжевую кромку.
- В начале игры доступны только желтые, красные и фиолетовые тайлы.

- Применяются следующие правила:

- Если линия хочет выложить тайл пути, он должен быть выложен на ее домашнюю базу (развязка с номером этой линии), если 1: тайла еще нет на базе; или 2: эта база находится в красной зоне или сером гексе.
- Будущие тайлы должны соединяться с 1 из маркеров станции этой линии по маршруту, который не перекрывает станциями других линий.
- Размещение желтого тайла в синий гекс реки Дунай в правом верхнем углу карты стоит 40 гульденов (выплачивается банку из казны ТК).
- В белые гексы размещаются только тайлы с черной полосой (остановки).
- В белые гексы развязок ставятся лишь тайлы станций (с белым кругом).
- В гекс с 3 белыми кругами ОО можно ставить лишь желтый тайл ОО.

• На светло-оранжевые гексы с оранжевой кромкой ставятся только желтые тайлы с оранжевой кромкой (государственные). Они стоят 20 гульденов. Все они содержат коричнево-белый пунктирный путь, 1 из 4 гос. компаний. Чтобы получать доход от их акций, пунктирные пути должны быть перестроены, чтобы закрыть их коричневыми/белыми пунктирными тайлами ГК.

• Каждая ГК имеет 2 начальные станции. Государственные тайлы должны размещаться непрерывно от 1 или 2 маркеров этих начальных станций. Пример: гос.компания G имеет маркеры начальных станций на I11 и A17, поэтому ее первый тайл может быть выложен на гексы H12 или B16. Первый тайл гос.компании W может быть выложен на гексы I3 или G23.

• После размещения гос.тайла линия может выполнить бонусное действие, указанное в гексе, закрытом этим тайлом. Есть 5 разных бонусных действий:

+ ▪ Разместите дополнительный желтый тайл по обычным правилам.

+ ▪ Разместите красный тайл города (можно сделать только бонусом): его можно выложить только на гексы города с красными кромками.

Он должен быть размещен так, чтобы ни одна черная стрелка не указывала на гекс с красными кромками или красным тайлом. На розовые гексы можно размещать только красные тайлы, которые нигде больше ставить нельзя. Если выложен красный тайл, поместите на него маркер указанной ЧК.

+ ▪ Разместите фиолетовый тайл ж/д станции на фиолетовый гекс ж/д вокзала (сюда можно ставить лишь этим бонусом, лишь эти тайлы).

Количество таких бонусных действий меньше, чем количество фиолетовых гексов. Поэтому, как минимум 1 фиолетовая ж/д станция остается пустой на всю игру. Зарезервированы 2 специальных фиолетовых тайла для гексов:

«Bahnhof Hauptzollamt» (F24): если 1 из 2 тайлов размещен в гексе F24, поместите 2 маркера начальных станций ГК D и W на этот тайл.

«Westbahnhof» (G11): если 1 из 2 тайлов размещен в гексе G11, то вся линия государственной компании считается непрерывной.

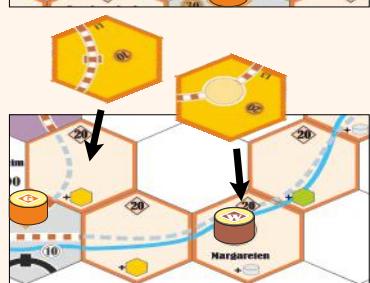
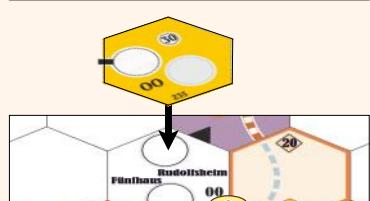
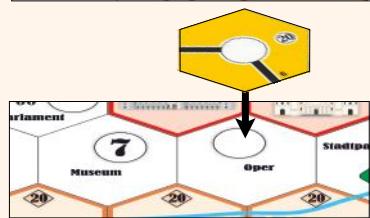
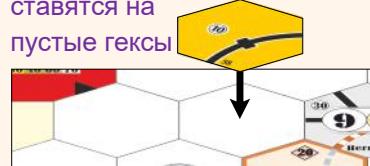
+ ▪ Модернизируйте желтый тайл до зеленого: это бонусное действие нельзя выполнять до появления зеленых тайлов (начиная с LR2a), и оно следует обычным правилам модернизации из раздела IX.5.

+ ▪ Выставьте маркер доп. станции (это самым дешевый из доступных). Этот бонус позволяет линии разместить второй маркер станции в том же раунде линий по обычным правилам создания станции из IX.6.

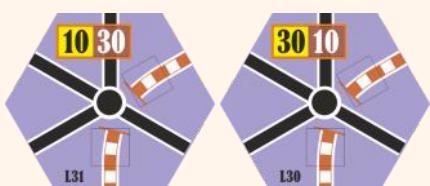
• Никакой тайл не может быть выложен таким образом, чтобы путь вел от края карты к области без выложенных или напечатанных на карте тайлов.

• Никакой тайл не может быть выложен таким образом, чтобы путь вел к зеленому, красному или серому гексу без связи (черная стрелка/путь). Зеленый прямоугольник на гексе F22 (городской парк) не влияет на игру.

Тайлы путей с остановкой ставятся на пустые гексы



После размещения гос.тайла выполните указанное на гексе бонусное действие (всего их 5)

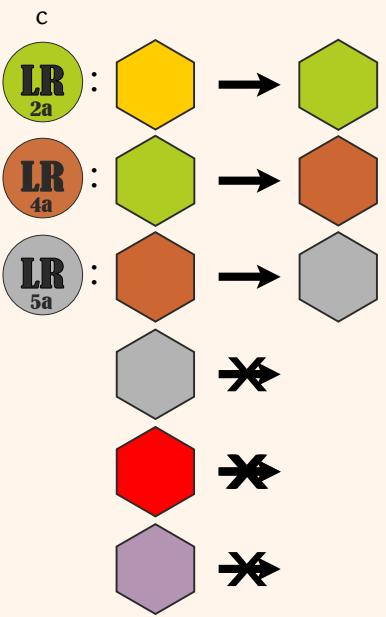




- Тайл пути можно выкладывать, если:
  1. пути соединяются с сегментом пути на краю карты
  2. пути соединяются с черной стрелкой красной области на краю карты или с красным тайлом города
  3. пути соединяются с черной стрелкой фиолетового гекса на карте
  4. пути не соединяются с красным гексом города
  5. пути не соединяются с путями на соседнем тайле
- Маркеры станций переносятся с поля на тайл в ориентации как на гексе.

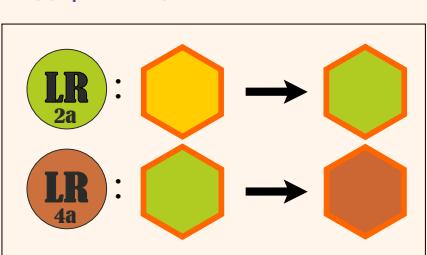
## IX.5 Модернизация тайлов

Вместо размещения нового тайла, можно модернизировать существующий.



Модернизация гос.тайлов считается обычной модернизацией

- Желтые тайлы модернизируются до зеленых.
- Зеленые тайлы модернизируются до коричневых.
- Коричневые тайлы модернизируются до серых.
- Серые, красные или фиолетовые тайлы модернизировать нельзя.
- Зеленые тайлы становятся доступными в раунде линий LR2a.
- Коричневые тайлы становятся доступными в раунде линий LR4a.
- Серые тайлы становятся доступными в раунде линий LR5a.
- Линия может модернизировать тайл только в том случае, если после этого тайл будет иметь хотя бы один путь, который соединен с маркером станции этой линии и не блокируется станциями других линий на маршруте (необязательно, чтобы новый путь на тайле мог использоваться линией).
- Текущие пути не могут быть изменены или прерваны после модернизации.
- Тайлы с местами доходов после модернизации должны сохранить все места доходов, которые были до этого. Эти места получения дохода должны быть того же типа, что и до обновления, и поддерживать все соединения (например, тайлы ОО могут быть обновлены только до тайлов ОО).



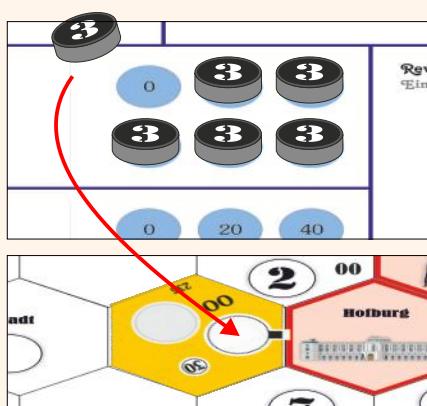
- Тайлы путей с оранжевыми кромками можно модернизировать только с помощью гос.тайлов с такими же оранжевыми кромками (желтые до зеленых, зеленые до коричневых). Это считается обычной модернизацией. В настоящее время нельзя выполнять бонусные действия.
- Маркеры станций с обновляемого тайла переносятся на новый тайл в той же ориентации, что и на замененном тайле.
- В результате модернизации тайла с развязкой (белым кругом) могут стать доступными новые незанятые круги для маркеров станций.
- Пока незанятый круг остается на тайле развязки, любая линия может прокладывать маршрут через него с целью укладки/модернизации тайла.
- Замененные модернизацией тайлы доступны для повторного применения.
- Модернизация тайлов не требует оплаты, независимо от типа местности.

## IX.6 Создание станций

Каждая линия может разместить 1 маркер станции за свой ход.

Маркеры станций размещаются только на незанятых развязках (кругах).

Каждая линия имеет 6 маркеров станций.



- Линия должна разместить первый маркер станции (первый бесплатный) на своей домашней базе (круг развязки с номером как у линии) в начале первого рабочего раунда, и независимо, был ли там ранее выложен тайл.
- Во время своего хода в раунде линий можно поставить 1 маркер станции на незанятую развязку. Это может быть дополнением к размещению станции на базе. Бонус позволяет разместить доп. маркер в том же ходу.
- Стоимость размещения маркеров станций указана на планшетах компаний. Это 0 гульденов (для домашней станции), 20, 40, 60, 80 и 100 гульденов.
- Линия может размещать не более 1 станции на гексе или на краю карты.
- Линия может размещать новую станцию (после домашней) только при наличии не заблокированного соединения между новой локацией и одной из существующих станций этой линии. Соединение может быть любой длины, но оно не может иметь реверсивное движение (задом) на перекрестках.
- Если круг развязки на карте содержит номер линии, которая еще не работает, другие линии могут размещать маркеры станций на этом гексе, только если они оставляют хотя бы один незанятый круг развязки для новой линии, чтобы разместить маркер ее домашней базовой станции.
- Линия может убрать из игры маркер станции гос.компании за 40 гульденов, уплаченных в банк. ТК, владеющая этой линией, может позже оплатить стоимость, указанную на планшете, за размещение там одного из маркеров станции своей линии, но это не обязательно.

## IX.7 Движение трамваев

Трамвай линии может проехать 1 раз для получения дохода в ее ход в LR.

- Маршрут имеет хотя бы 2 разные места дохода, соединенные путями.
- На каждом маршруте должна быть хотя бы 1 из станции рабочей линии в любой точке всего маршрута.
- Количество мест дохода на трамвайном маршруте не ограничено.
- Пунктирные пути государственных компаний использовать нельзя.
- Маршрут не может завершаться или проходить через 1 и то же место получения дохода (включая красные тайлы) более 1 раза, но может проходить через разные места получения дохода на одном тайле (это может быть на зеленых тайлах ОО и фиолетовых тайлах ж/д станций).
- Маршрут может начинаться или заканчиваться на развязке, которая занята станциями других линий (на которой не осталось свободного круга для станции), но не может проходить через такую заблокированную развязку.
- Трамвай, который заходит на развязку или останавливается на одном участке пути, может покинуть развязку по любому другому участку пути.

## IX.8 Получение дохода

- Доход от маршрута трамвая: сумма значений дохода с каждой остановки (черная полоса) и с **каждой своей станции** на данном маршруте.
- Стоимость каждой станции и остановки указывается на тайле или гексе.
- Доход от некоторых красных мест края карты, увеличивается по ходу игры и указан в квадрате, соответствующем по цвету доступным тайлам.
- Доход трамвая увеличивается на 20 гульденов, если его маршрут проходит или завершается на остановке соответствующей ЧК, принадлежащей ТК.

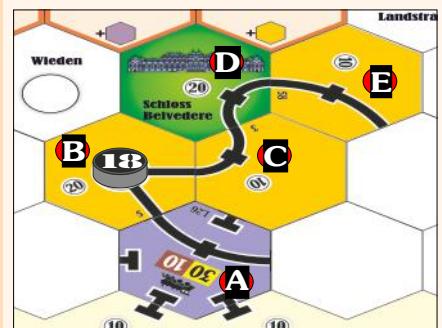


Пример: Линия 13 может убрать станцию ГК V за 40 гульденов. Затем линия может поставить там свою станцию по ее цене.

Убрать из игры маркер станции гос. компании за 40 гульденов

У трамваев неограниченный радиус действия

Только развязки со станцией считаются местом дохода



Пример: Раунд линий LR3a:  
Линия #18, желтый трамвай:  
A: 30 (желтое значение)  
B: 20 (тайл со станцией)  
C: 10 (остановка)  
D: 40 (20 за счет ЧК)  
E: 10 (остановка)  
Всего:  $110 - 50 = 60$   
(50 за обслуживание)

- Заявленный доход должен быть максимальным доходом, который может найти любой игрок. Он может быть указан маркером в таблице доходов.
- Вычтите из полученного дохода все затраты на обслуживание трамвая. Добавьте 200 гульденов, если трамвай фиолетовый.

Пример 2 (у каждой линии есть трамвай, раунд линий LR2b):

#1: G-H-N-M ( $20+10+40+40 = 110$ )    #3: A-B-C-D-E-F-L-M ( $10+10+10+30+10+10+40+40 = 160$  (без I - нет станции))  
#2: J-K-O-P ( $10+40+40+40 = 130$ )    #12: A-B-C-D-E-F ( $10+10+10+30+10+10 = 80$  гульденов (без L - чужие станции))

### Справка

Сегодня сеть Вены является 5 по величине трамвайной сетью (после Мельбурна, Берлина, Санкт-Петербурга и Москвы) с общей длиной около 176,9 км (109,9 миль) и имеющей 1071 станцию.

- Если сумма ниже нуля, то ТК, владеющая линией, должна выплатить банку недостающую сумму. Сначала она берет деньги из секции дохода "Revenue" со своего планшета. Если этого недостаточно, она берет деньги из секции казны "Treasury". Если нехватка сохраняется, директор ТК должен оплатить своими личными деньгами. Если и у него не хватает денег, он должен взять ссуду в виде кредитных карт (сколько нужно, но не более). За каждую кредитку он получает из банка 100 гульденов. Ссуды не возвращаются. В конце игры каждая кредитка отнимает 200 гульденов.
- ТК может в любое время отказаться от трамвая без компенсации.
- Доход помещается в секцию дохода "Revenue" на планшете ТК.

## X. Изменение цен на акции

### X.1 Общая информация

- Цена акций компаний указывается в таблице на планшете рынка.
- Если маркер помещается на занятое место, он идет под низ существующих.

### X.2 Изменение в раунде компаний

Если общая сумма дивидендов, выплачиваемых всем акционерам, больше или равна 100 гульденам, цена акций повышается. Маркер перемещается вправо. На сколько именно позиций указано в Таблице 6, в таблице слева и в секции CRd на планшете рынка. Если маркер находится в конце ряда и не может переместиться вправо, переместите его на 1 позицию вверх.

Если общая сумма дивидендов, выплачиваемых всем акционерам, в промежутке от 10 до 90 гульденов, цена не меняется. Маркер не двигается.

Если дивиденды не выплачиваются (0 гульденов), цена акции падает. Маркер цены акции перемещается на 1 позицию влево. Если он находится в конце ряда и не может переместиться влево, переместите его на 1 позицию вниз.

Когда компании завершают свой ход в раунде компаний CR, переверните их маркеры цены акции вверх дном, чтобы показать, какие из них отработали. Когда все компании отработают, переверните маркеры обратно лицом вверх.

1 позиция вниз,  
если продана 1 акция

1 позиция вверх,  
если все акции на руках

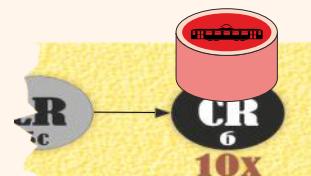
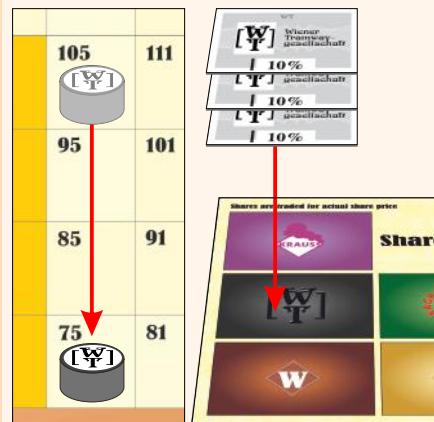
<b>0:</b>	<b>← 1</b>
<b>10 - 90:</b>	<b>← 0 →</b>
<b>100 - 190:</b>	<b>1 →</b>
<b>200 - 390:</b>	<b>2 →</b>
<b>400 - 590:</b>	<b>3 →</b>
<b>600 - 990:</b>	<b>4 →</b>
<b>1000 - 1490:</b>	<b>5 →</b>
<b>1500 - 2490:</b>	<b>6 →</b>
<b>2500+:</b>	<b>7 →</b>

### X.3 Изменение в раунде акций

После каждой продажи игроком 1 или нескольких акций компании маркер цены акций компании перемещается вниз по таблице цен на 1 позицию за каждую проданную акцию. Это происходит после продажи, поэтому игрок получает первоначальную цену за все проданные акции. Если маркер цены акций компании находится внизу столбца в таблице, маркер не перемещается.

Если в конце раунда акций SR все акции ТК находятся на руках игроков, переместите ее маркер цены на 1 позицию вверх. Если маркер цены акций компании находится вверху столбца в таблице, маркер не перемещается.

Примечание: Во время раундов линий LR цена акций не меняется.



Конец игры

## XI. Конец игры

- Игра заканчивается в конце шестого раунда компаний CR6.
- Активы компании в виде трамваев или денег не влияют на результат.
- Каждый игрок суммирует свои личные деньги и стоимость своих акций по таблице на планшете рынка. Вычтите 200 гульденов за каждую кредитку.
- Игрок с наибольшим количеством денег побеждает в игре!

## XII. Режим на 3 игрока

Хотя втроем можно играть и на основной карте, рекомендуется использовать обратную сторону, где часть основной карты использоваться не будет.

Перед началом игры втроем:

- Уберите все акции и маркеры гос.компании V
- Уберите карты линий 9, 10, 13, 14, 16 и 17
- Уберите частную компанию "Prater"



## XIII. Режим на 2 игрока

Используйте карту для 3 игроков. Разместите накладку для 2 игроков на левую сторону карты.

Перед началом игры вдвоем:

- Уберите частные компании "Prater" и "Schönbrunn"
- Уберите все акции и маркеры гос.компании V
- Уберите карты линий с 8 по 14 и 16, 17



Таблица тайлов

Номер тайла	кол-во										
3	7	8858	1	142	6	767	3	L24	1	L1	10
58	12	8859	1	141	6	768	3	L25	1	L2	11
4	10	8860	1	143	4	769	3	L26	1	L3	2
5	5	8863	1	144	4	611	11	L27	1	L4	5
6	5	8864	1	L20	1	L17	3	L28	1	L5	2
57	5	8865	1	L21	1	455	2	L29	1	L6	2
235	3	14	5	L22	1	L18	1	L30	1	L7	2
619	5	L23	1	L19	1	L18	1	L31	1	L8	2
										L15	1
										L16	2

Модернизации

