

目录

1 简介	1	6.6 支付/半支付/扣留股息。	10
1.1 卖空	1	6.7 购买火车	10
1.2 游戏组件	1	6.8 支付贷款利息	10
1.2.1 地图	1	6.9 偿还贷款	11
1.2.2 股票市场	1	6.10 清算的支票	11
1.2.3 当前的圆形标记	1	6.11 运作回合结束	11
1.2.4 纽约证券交易所	2	7 合并和收购回合	11
1.2.5 纽约银行。	2	7.1 转换和合并。	11
1.2.6 私人公司	2	7.1.1 转换	11
1.2.7 上市公司	3	7.1.2 2股合并	12
1.2.8 轨道砖	3	7.1.3 5股合并	12
1.2.9 火车	3	7.1.4 转换/合并后的过程	12
1.2.10 钱。	3	7.2 公司销售	12
1.3 如何获胜	4	7.2.1 清算	12
1.4 球员礼仪	4	7.2.2 收购	13
2 游戏阶段	4	7.2.3 友好的销售	13
3 游戏的一般顺序。	5	7.2.4 销售流程	13
4 设置和游戏的开始	5	7.3 获得的站标	14
4.1 设置游戏	5	7.4 现金危机	14
4.2 进行初次拍卖。	5	7.5 合并回合结束	15
5 库存圆形	6	8 游戏结束	15
5.1 证书和股份限额	6	9 种类	15
5.2 卖出股票	6	9.1 空头销售增加	15
5.2.1 辞去主席职务	6	9.2 更多玩家	15
5.3 卖空股票	7	9.3 短暂的挤压	16
5.4 购买股票	7	9.4 现代列车	16
5.4.1 更换主席	7	10 冲突和勘误表	16
5.5 新公司上市	7	11 附录	16
5.6 代表公司行事	8	11.1 策略提示	16
5.7 结束股票回合	8	11.1.1 一般准则	16
6 操作回合	8	11.1.2 私人公司	17
6.1 概述	8	11.1.3 最初的公司和贷款	17
6.2 操作指令	9	11.1.4 卖空	18
6.3 铺设或升级轨道。	9	11.2 设计和历史说明	19
6.3.1 铺设黄色轨道。	9	11.2.1 公司历史	20
6.3.2 升级轨道	9	12 鸣谢/信用/通知	22
6.4 安置站标志物	9	13 火车运载工具/相位图	23
6.5 运行列车	9	14 瓷砖清单和升级表	23

- 纽约证券交易所 [1.2.4]

1 引言

规则中的交叉引用用方括号表示--[2.2] 指的是读者可以在第2.2节中获得有关所讨论主题的额外信息。

1817是18xx系列中的一个铁路运营和股票交易棋盘游戏（由Francis Tresham于1829年发起），具有明显的金融色彩。它是以纽约证券交易所在纽约华尔街40号开业的那一年命名的。三至七名玩家代表铁路公司的投资者，用他们的初始资本购买全资的私人公司和2股公司，后来又购买较大的5股和10股公司的股份。每个公司都由其最大的股东控制，称为总裁。公司的收入可以作为股息支付给股东，也可以保留用于资助进一步的轨道和机车车辆。股票的价值将随着公司的命运而上升和下降。

1817年是一个相当长的游戏。有经验的、轻快的棋手可以预期花大约六个小时来完成一局。新手或更谨慎的玩家可能会在这个时间上增加几个小时。

球员或公司拥有的资产信息是公共知识。个人和公司的资产应该摆在明处，必须应要求予以披露。

1.1 空头 卖出

1817年的一个主要特点是可以卖空股票，这是一种卖出不属于自己的股票的做法，目的是在以后买回该股票。卖空者希望从出售和回购之间的股票价格下跌中获利，因为他买入股票的价格将低于他卖出股票的价格。

你可以把空头股票看成是一个负数，或者是一个在未来提供股票的承诺。在1817年，没有要求在游戏中关闭空头头寸（通过购买股票），但在你拥有空头股票时，它是一种负债--你必须向银行支付公司的任何股息。更多细节见[6.6]。

1.2 游戏 组件

该游戏带有以下组件：

- 地图 [1.2.1] / 股市 [1.2.2] / 当前回合标记 [1.2.3]
-

轮次标记可以跟踪游戏何时处于股票轮次、运营轮次或并购轮次。它还可以提醒人们在适当的时候设置贷款费用和输出火车。

- 纽约银行，有利率标记和70个无标记的贷款标记 [1.2.5]
- 11家私营公司[1.2.6]，包括总共6个煤矿令牌，3个桥梁令牌，以及匹兹堡的一个特殊黄色牌。
- 20家上市公司[1.2.7]，每家公司都有一个章程，8个车站标志，1个股票标志，1个收入标志，一个5/10股的标志，一个总裁证书，和18个其他股票（如果购买了变体组件[9.1]，则为28个）。
- 166块轨道砖（但被认为是无限的），有黄色、绿色、棕色和灰色[1.2.8]
- 36张火车卡（2列火车的反面有永久的火车） [1.2.9]。
- 一张优先发牌，和7张球员号码牌
- 这些规则

你需要提供一个银行，可以是扑克牌筹码或游戏币（可选组件）。银行里的钱是无限的，但12000美元对大多数游戏来说应该是足够的。

1.2.1 地图

该地图显示了美国东北部从芝加哥到纽约和加拿大到亚特兰大的情况。叠加在地图上的是一个六边形网格，六边形轨道砖铺设在上面。大圆圈代表城市（多伦多也是一个城市，但车站标记可能不会放在那里）。地图边缘以外的目的地由红色的 "非地图 "区域表示。地图被红色的 "地图外 "区域、阴影下的不可建设区域和大西洋所包围。

1.2.2 股票市场

股票市场管理着公司的股票价值。它由一排列表示。每个方框代表公司的价值或财务状况。公司可以是清算中的，也可以是收购中的，或者是每股价值在40美元到600美元的。在股票市场上处于清算或收购阶段的公司的股票被认为是不流动的，不能被买卖。

1.2.3 本轮 标记

，私营公司被用来资助

1.2.4 纽约证券 交易所

纽约证券交易所（NYSE）是玩家出售股票的地方。公开市场代表了公众持有的股票。一旦一家公司的股票被卖空，剩余的可用空头证书和与之匹配的股票证书就会被放在纽约证券交易所的公开空头利益区。

1.2.5 纽约银行 York

纽约银行向上市公司提供贷款，贷款额度为100美元。公司可以在股票轮融资、经营轮融资和并购轮融资中规定的时间为任何目的进行贷款。公司的总裁为公司的贷款提供个人担保。

纽约银行章程跟踪所有公司的贷款数量和当前的贷款费用。在游戏开始时，在每个圆圈中放置70个贷款标记，在5美元的空间中放置利率标记。

当公司获得贷款时，从最上面一行的贷款中删除一个贷款标记，并将其与银行的100美元一起放在公司章程中。如果该公司的股票价格还没有在股票市场上最左边的灰色收购空间，则将其向左移动一个空间。当公司偿还贷款时，将贷款标记从公司退回到价值最低的空圈，并将公司的100美元支付给银行。如果该公司的股票价格还没有在600美元的股票空间上，则将其向右移动一个空间。贷款只能在公司运营期间或公司被收购或清算后的指定时间偿还。

贷款费用是在每一轮操作开始时设置的，方法是将利率标记放在纽约银行缺少贷款的最高行左边的利息栏中。如果没有缺少贷款，则利率设定为5美元。无论有多少贷款被接受或被偿还，利率一直有效，直到在下一轮操作开始时被重置。

一家公司可获得的贷款数量受其股份大小的限制，如章程上所示：一家2股公司不得超过2笔贷款，一家5股公司不得超过5笔贷款，一家10股公司不得超过10笔贷款。可获得的贷款总数以纽约银行的70笔贷款为限。

1.2.6 私人 公司

在最初的补贴拍卖中，私营公司被出售给玩家。然后

新的上市公司，不得转售。私人公司可以在合并、清算或收购中被收购。私人公司在整个游戏中保持开放。玩家可能会发现，一旦私人公司不再能做任何事情，就可以通过从游戏中移除它来减少杂乱无章的情况。

该游戏包括11家私营公司，具体如下：

命名	面值
匹兹堡钢铁厂	\$40
山区工程师	\$40
俄亥俄州大桥公司	\$40
联合桥梁公司	\$80
火车站	\$80
小煤矿	\$30
煤矿	\$60
主要煤矿	\$90
小型邮件合同	\$60
邮件合同	\$90
主要邮件合同	\$120

匹兹堡钢铁厂的面值为40美元。匹兹堡钢铁厂允许拥有者在其经营回合的铺瓦阶段放置特殊的匹兹堡黄瓦。这也算作铺设黄色瓷砖。铺设这块牌没有任何连接要求。匹兹堡六边形没有被保留，任何拥有通往匹兹堡路线的公司（或以匹兹堡为起点的公司）都可以在匹兹堡六边形上放置一块普通的黄色城市牌--在这种情况下，以后的升级将按照正常路径进行。

山地工程师的面值为40美元。每当拥有者的公司在山地六角区铺设黄色瓷砖时，它就为拥有者的上市公司赚取20美元。该公司在收取20美元之前，必须首先支付任何适用的费用来放置瓷砖。

俄亥俄州和联合桥梁公司的票面价值分别为40美元和80美元。俄亥俄州桥梁公司有一个桥梁令牌；联合桥梁公司有两个桥梁令牌。桥梁公司允许拥有的公司在河道六边放置黄色牌，而无需支付通常的10美元费用。拥有公司可以在其经营回合中的任何时候放置一个或两个桥梁令牌。只要路易斯维尔、辛辛那提或查尔斯顿没有桥梁令牌，就可以在该城市放置桥梁令牌。放置令牌是可选的，没有连接要求。令牌被放置在六角星上，但不占用车站标记的位置。一旦放置，令牌就会为所有开往该城市的列车（来自任何公司）增加10美元的价值。

火车站的票面价值为80美元。这为拥有的公司提供了一个额外的车站标记。当火车站被一个公司收购时，在公司章程上放置一个车站标记。

煤矿公司（小型、普通、大型）的面值为30美元（小型）、60美元（普通）和90美元（大型）。煤矿公司有一个（小型）、两个（普通）或三个（大型）煤矿令牌。当拥有煤矿的公司邻近城市或红色棋盘外地点的任何山形六角区铺设黄色轨道牌时，它也可以放置其煤矿令牌之一。如果它这样做，它就不需要支付通常的15美元山地牌费用。煤矿下方的黄色牌不可升级。煤矿必须直接连接到一个城市或红色棋盘外的位置，或者放置在一个城市附近，如果相邻的城市得到充分的升级，它可以直接连接到煤矿。煤矿会使任何公司通过该六角区的路线的价值增加。

\$10.任何公司都可以使用煤矿。火车路线不得以煤矿为起点或终点。

邮件合同（小型、普通、大型）的面值为60美元（小型）、90美元（普通）和120美元（大型）。一份邮件合同支付给拥有公司10美元（小）、15美元（普通），或20美元（主要），在每轮运营开始时，只要拥有公司有一列或多列火车。

1.2.7 公共公司

有20家上市公司，每家公司都有一个章程，10个代币，19个股票（一个总裁证书，13个股票，5个短股证书；作为一个可选组件，额外的股票可用于变体[9.1]）。

在一个公司从游戏中删除后，一个公司可以被重新使用，这可能是由于合并、清算或收购而发生的。

上市公司可以是2股、5股或10股的公司，并且总是在章程的右上方有相应的标记。选择是在新公司IPO时做出的[5.5]，受当前阶段的限制[2]，并且可以通过合并和转换来改变[7]。一个公司从来不需要转换或合并；一个公司可以在游戏结束时成为一个2股公司。

为每家公司提供了十个代币。一个代币用于标记股票市场上的股票价格，另一个用于收入图表。其余八个

可供公司作为站内标记使用。

如果没有接管、收购或拥有火车站的私人公司，一个公司将拥有的基本站标数量列在下表中。公司在上市后也是以这个数量的站标开始：

公司规模	开始！ 基本站标
2股	1个站标
5股	2个站标
10股	4个站标

公司在与大公司合作时购买额外的站标（即使他们已经通过其他方式拥有所需数量的站标）。公司也可以通过兼并和收购获得站标。

1.2.8 追踪 瓷砖

1817年的设计意图是，游戏中的瓷砖不会短缺；每种类型的瓷砖都被认为是无限数量的。所提供的牌应该足以应付大多数游戏。如果瓷砖不足，玩家应该想出一个替代品。

1.2.9 火车

在游戏的第一轮操作中，可以认为有无限数量的2火车可供购买。所提供的2型列车对大多数游戏来说应该是足够的；如果2型列车短缺，则使用替代品。在第一轮游戏结束时输出一列2火车后，所有剩余的未售出的2火车将从游戏中移除，而2+火车则可使用。

火车	费用	数量
2-火车	\$100	无限制*
2+-培训	\$100	4**
3-火车	\$250	12
4-火车	\$400	8
5-火车	\$600	5
6-火车	\$750	4
7-火车	\$900	3
8-火车	\$1100	无限制

* 只提供第一轮操作

**在购买了4列车后，运行一个操作圈。

1.2.10 奖金

1817年的设计意图是让银行的钱不至于用完。银行里的钱是无限的，但12,000美元应该足以应付大多数游戏。如果用完了，可以根据需要增加。

1.3 如何赢

玩家通过在游戏结束时拥有最高的净资产（由现金和自有股票组成，减去空头股票）而获胜[8]。公司拥有的资产--如公司的现金和火车--不会对净资产产生影响。

1.4 球员礼仪

玩家应尽可能地加快游戏速度。特别是，玩家应该在另一个玩家的回合中，尝试决定购买什么份额或放置什么牌或升级什么牌。

玩家拥有的现金和证书应整齐地摆放在玩家面前。公司的现金应放在《公司章程》的财政部部分，公司的火车应整齐地陈列在《公司章程》的火车部分。

根据要求，玩家必须披露其现金或证书持有量，或其控制的任何公司的资产。

公司交易是公开的，无论是公司和银行之间，还是公司和玩家之间，或者是两个公司之间的交易。

玩家可以进行公开的、口头的讨论，达成公开的、口头的协议。这种讨论应合理地简短，以加快游戏速度。除了道义上的劝说外，履约是不可强制执行的；如果棋手在这种协议下采取了行动，并预期他的伙伴将来会采取行动，那么如果他的伙伴违背了协议，他就没有其他办法了。禁止秘密讨论或协议，无论是口头的还是书面的。

2个游戏阶段

1817年通过一系列的阶段进行，这些阶段影响到哪些瓷砖可以被打出，红色棋盘外区域和预印的灰色六角的价值，哪些火车可以被购买或生锈，以及一个公司可以拥有多少辆火车。每个阶段持续到下一个阶段的触发事件。

游戏在第2阶段开始。在第2阶段：

- 可使用黄色轨道
- 红色的板外区域和预印的灰色六角形区域计入最

低值

- 公司可拥有不超过4列火车
- 新公司只能以2股公司的形式成立。

1817

第三阶段从购买第一辆3-Train开始。在第三阶段中：

- 有黄色和绿色轨道
- 红色的板外区域和预印的灰色六角形区域计入第二个值
- 公司可拥有不超过4列火车
- 新公司只能作为2股或5股的公司启动

第四阶段从购买第一辆四轮车时开始。在第四阶段开始时，2列火车已经过时，被无偿淘汰。(2列火车的反面有永久的火车，所以不要把它们收起来)。在第四阶段：

- 有黄色和绿色轨道
- 红色的板外区域和预印的灰色六角形区域计入第二个值
- 公司可拥有不超过3列火车
- 新公司只能以5股公司的形式成立。
- 2+列车不能被买卖，在拥有公司的 "运行列车 "步骤结束时被无偿丢弃[6.5]。

第5阶段从购买第一辆5路车时开始。在第5阶段：

- 有黄色、绿色和棕色轨道可供选择
- 红色的棋盘外区域和预印的灰色六边形区域计入第三个数值
- 公司可拥有不超过3列火车
- 新公司只能作为5股或10股的公司启动

第6阶段从购买第一个6列车开始。在第6阶段开始时，有3列火车已经过时，被无偿淘汰。在第6阶段：

- 有黄色、绿色和棕色轨道可供选择
- 红色的棋盘外区域和预印的灰色六边形区域计入第三个数值

- 公司可拥有不超过2列火车
- 新公司只能以10股公司的形式成立

第7阶段从购买第一辆7路车开始。在第7阶段：

- 有黄色、绿色、棕色和灰色轨道可供选择
- 红色的棋盘外区域和预印的灰色六边形区域计入最高值
- 公司可拥有不超过2列火车
- 新公司只能以10股公司的形式成立

第8阶段从购买第一个8列车开始。在第8阶段开始时，有4列火车已经过时，被无偿淘汰。在第8阶段：

- 有黄色、绿色、棕色和灰色轨道可供选择
- 红色的棋盘外区域和预印的灰色六边形区域计入最高值
- 公司可拥有不超过2列火车
- 新公司只能以10股公司的形式成立
- 不再允许卖空，尽管仍然没有要求关闭空头头寸
- 有无限数量的8列火车

3 游戏的一般顺序

游戏从第2阶段开始，反映了银行中第一辆可供出售的火车是2型的事实。随着进一步购买火车，每一种新的火车类型都会有新的阶段开始[2，6.7]。游戏在第8阶段结束（详见[8]）。

在初始拍卖回合[4.2]之后，游戏通过一系列的回合进行，重复进行直到游戏结束：股票回合[5]，经营回合[6]，合并/收购回合[7]，第二个经营回合，以及第二个合并/收购回合。

在股票回合中，玩家创办新公司，并买卖上市公司的股票（包括卖空，[1.1，5.3]）。在运营回合中，公司铺设轨道，放置车站标记，运营火车以赚取收入，并购买更多火车。在合并/收购回合中，公司可能将其股份结构改为5股或10股公司，也可能合并或收购其他公司。

1817年的一个重要部分是确定你公司的财务结构。公司可以以100美元贷款的形式举债，以提高盈利能力。贷款的费用在每一轮运营开始时被重置。这笔费用

必须在公司的运营周期内支付。

4 设置和游戏的开始

和私营公司面值之间的差额。

4.1 设置 游戏

铺设地图、股票市场和纽约银行。将每家公司的股票分类，总裁的证书在上面，其代币在附近。按顺序堆放火车。在游戏开始时，只使用黄色轨道牌，但其他牌子应该可以检查。将圆形标记放在标有 "库存圆形 " 的圆形空间上。每个玩家应该有足够的空间放置几个公司章程、股票证书和一叠钱。有些玩家会发现书写材料和计算器很有用。随机或经双方同意确定座位顺序和起始玩家。给起手的玩家发优先权牌。

起步资金1260美元在玩家之间平均分配，如下表所示：

数目 玩家	开始 现金	证书 边界
3	\$420	21
4	\$315	16
5	\$252	13
6	\$210	11
7	\$180	9

私营公司与200美元的起始种子资金一起，面朝上摆放在棋盘中间。

4.2 进行初始 拍卖

在第一轮股票拍卖之前，要举行一次特别的私人公司拍卖。私人公司与银行提供的200美元种子资金一起被摆放在一个中心位置。这笔种子资金用于补贴购买私营公司。

拥有优先交易牌的玩家现在可以把公司拿出来拍卖，也可以放弃。当私人公司被拍卖时，最初的出价和可用的种子资金必须是5美元的倍数，至少要等于私人公司的面值。任何出价都不能是负数，也不能超过私营公司的票面价值。围绕着桌子继续出价，玩家出价的金额不断增加，甚至可以除以
一旦一个玩家通过，他就不能再对同一私人公司出价。一旦除了一个人之外的所有玩家都通过了，拍卖就结束了。

中标者现在向银行支付他的出价，并获得该私人公司。来自种子基金的资金被支付给银行，以弥补中标价

游戏进行到开始拍卖的玩家的左边。

当所有玩家一致通过时，初始股票回合结束。将优先交易牌交给最后一个启动私人公司的玩家左边的玩家。现在游戏继续进行正常的库存回合。所有未售出的私人公司都从游戏中删除。任何剩余的种子资金都将返回银行。

5个库存圆形

一个股票回合由一系列的回合组成，从持有优先交易卡的人开始，按时间顺序进行。在每个回合中，活跃的玩家可以为自已或为他的一家公司（必须不在股票市场的红色清算或灰色收购区）采取行动[5.6]。

如果为自已行事，他可以按照这个顺序执行以下任何或所有行动：

- 1) 出售任何数量的股票[5.2]。
- 2) 卖空一张股票 [5.3]
- 3) 购买一张股票[5.4]或开办新公司[5.5]

如果一个玩家为他的一个公司行动，该公司必须按照这个顺序采取以下一个或两个行动：

- 1) 接受一笔或多笔贷款，但不超过公司允许的上限。
- 2) 从公开市场购买一股或多股公司自己的股票。

没有做这些事情的玩家被视为通过。只有当所有玩家一致通过时，股票回合才会结束。因此，一个卖出、做空、买入或为其公司行事的玩家，保证在本轮中再有机会。

在股票回合中，所有的股票转让都是在玩家和公开市场之间，玩家和公司之间，或公司和公开市场之间进行。玩家永远不能直接从其他玩家那里购买股票。公司只能在其库房中拥有自己的股票。

5.1 证书和股票 限制

一个玩家可以持有有限数量的证书[4.1]。只有公共公

司的股票才算在证书限额内。私营公司和空头股票不计入这一限额。

1817

为了购买证书，玩家必须持有少于限额的证书。因此，在一个四人游戏中，一个持有16张证书的玩家必须卖出股票，以腾出空间购买替代品。即使玩家达到或超过了证书限额，他也可以通过购买相应的股票来关闭空头头寸。

任何时候玩家发现自己同时拥有同一只股票的正股和空股，他必须立即关闭空头头寸，将配对的股票退回到公开市场的空头部分。这可能发生在购买股票后或合并后。

玩家只能拥有10股公司的6股，5股公司的3股，以及2股公司的2股。

一个玩家可以因为失去一个主席职位或者因为两个5股公司合并而暂时超过证书上限。如果玩家在股票回合中发现自己超过了证书上限，如果可能的话，他必须在结束自己的回合之前卖出超过上限的股票。在股票回合中，玩家永远不能在超过证书限额的情况下结束他的回合，除非所有持有的证书都是不能出售的IPO股份。

5.2 卖出 股票

为了卖出股票，玩家从他所持有的股票中转移任何数量的股票到公开市场，并受到以下限制：

- 私人公司不得出售给银行
- 2股公司的股票不得出售
- 在公司因IPO而形成的股票回合中，不得出售公司的股份
- 总统的证书可能永远不会在公开市场上结束
- 股价处于股票市场灰色收购区之一的公司股票不得出售

玩家从银行每卖出一股就会收到当前的股价。卖出股票，即使是总统，也不会改变当前的股票价格。

5.2.1 辞去 主席职务

如果由于出售股份，公司总裁的持股量低于另一

个拥有至少两股公司股份的玩家的持股量，则该另一玩家成为新总裁。如果有一个以上的精英

如果是有资格的玩家，新总裁是拥有最大持股量的玩家，或者在平局的情况下，离离任总裁左边最近的平局玩家。离任总裁用他的总裁证书换取属于新总裁的受影响公司的两张普通证书。在解决其余的买卖（可能包括只卖出收到的两张股票中的一张）之前，该交换受到影响。

5.3 卖出股票 空头

一个玩家可以卖空5股或10股公司的一股股票，但要受到以下限制：

- 2股公司的股票不得卖空
- 如果已经有5个或更多的空头股票，则不得出售空头股票（但见变量[9.1]）。
- 在公司因IPO而形成的同一轮股票中，不得卖空公司的股票
- 如果你拥有公司的任何股份，包括总裁的证书，你不得卖空股票
- 股价处于股票市场灰色收购空间之一的公司股票不得卖空
- 在第8阶段禁止卖空，第8阶段是由出售或出口8列车触发的。

如果该公司还没有被卖空，则将五股空头股票和普通股票移到纽约证券交易所的公开空头利息部分。为了卖空，玩家从纽约证券交易所的开放空头利息中取出一个股票和一个空头股票。然后玩家像卖出普通股票一样卖出该股票，同时保留空头股票。玩家从银行收到卖空股票的当前股价。一个人可以拥有的空头股票的数量没有限制。卖空股票不会导致当前股价的变化。

卖空的行为被认为是一种销售，并阻止玩家在该轮股票的剩余时间内购买这支股票。

5.4 购买 股票

为了购买股票，轮到的玩家要从公司库房或公开市场转移一张证书到他自己持有的股票。该公司的总裁证

书必须由玩家拥有，玩家必须遵守第[4.1]节中定义的证书和股份限制，并且玩家不得在同一股票回合中提前出售该公司的股票。每个股票回合只能购买一个证书。一个公司的股票

股价处于股市灰色收购空间之一的公司可能不会被收购。

如果证书来自公司库房，那么其价格将支付给公司。
如果证书来自于公开市场，那么它的价格就支付给银行。在所有情况下，证书的价格是当前的股票价格。
购买股票并不会导致当前的股票价格发生变化。

5.4.1 主席的变更

如果由于购买股票，玩家的持股量超过了现任总统的持股量，他就会成为新总统，必须用总统证书换取自己的两份股票。

5.5 新公司 IPO

玩家可以启动一个新的公司IPO，而不是购买证书。玩家选择一个目前不在游戏中的公司，并在棋盘上任何可用的开放地点（多伦多除外）放置该公司的一个站标。如果没有开放的城市位置可以放置起始站标记，或者没有可用的公司章程，那么新公司的IPO可能不会发生。这家公司的总裁证书就会被授予。目前的玩家开始在100美元和400美元（含）之间以5美元的倍数进行竞价。从当前玩家的左边开始绕过桌子，每个玩家可以出价提高到比当前出价高5美元的任何倍数，但不能超过400美元，或者通过。玩家不得出他无法支付的金额。一旦玩家通过，他就不能在同一拍卖中再出价。当竞价中只剩下一个玩家时，他就赢得了拍卖。

股价是中标价，除以2，然后四舍五入到最近的股票价格。该公司的股票标记现在被放置在股票市场的这个位置。赢家宣布这个总裁的股份是2股，5股，还是10股的公司，这是游戏当前阶段所允许的。该公司现在被认为是有资金的和可操作的。中标者被放在公司章程上，中标者获得总裁证书。玩家持有的私人公司可以代替现金来支付部分或全部中标金额。必须使用私人公司的票面价值。玩家必须贡献的股权（现金+私人公司价值）正好是中标价的总额。如果有更多的股份可以购买，它们将被放在公司章程上。

新公司免费获得放置在地图上的初始站标。5股的公司必须购买1

额外的站标为50美元，而10股的公司必须购买3个额外的站标，价格为150美元。

这些站标的费用必须在本轮比赛结束前支付。支付这些站标不是一种行动。公司可以通过贷款来支付初始站标的费用。贷款必须是公司的行为。如果一轮股票交易结束时，公司没有购买所需的站标，公司将被清算。

IPO结束后，游戏在开始IPO拍卖的玩家的左边进行，无论谁赢得了拍卖。

5.6 以公司的名义行事

如果玩家决定代表公司而不是自己采取行动，他必须按照这个顺序对他担任总裁的任何一家公司进行以下一项或两项行动，而且其股价不在股市的红色清算或灰色收购区：

- 1) 如[1.2.5]所述，获得一笔或多笔不超过公司允许上限的贷款。（提醒：利息在每轮运营中都要支付，但在股票轮中不需要。）
- 2) 通过向银行支付购买股票的费用，从公开市场购买一股或多股公司自己的股票，但以可用金额为限。

5.7 终止股票。

当所有玩家连续通过时，股票回合结束。把优先交易标记给最后一个采取行动的 player 左边的 player，为他自己或他的一个公司在股票回合中采取行动。推进圆盘标记。

考察每只股票的价格，按操作顺序。如果一个5股或10股公司的股票100%或更多被玩家持有，股票价格就会向右移动一个空格，除非股票的价值已经达到600美元，在这种情况下它不会移动。请注意，当股票在公开市场上或由于卖空而导致公司章程时，玩家有可能拥有5股或10股公司的100%或更多。在公开市场上，股票价格每向左移动一个空格。股价不能再向左移动超过股票市场上最左边的灰色空间。如果股票价格达到这个位置，它就停止移动。

6个操作回合

在每个运营周期开始之前，贷款费用在纽约银行章程中设定。关于如何操作的说明见[1.2.5]节 "纽约银行"。

邮件合同是在任何公司开始运营之前，支付给拥有邮件合同和一辆或多辆列车的公司。

在一个操作回合中，每个处于股市绿色或灰色区域的公司可以：

- 铺设一到两块轨道砖（其中一块可能是升级版）。
- 放置一个站标
- 运行列车
- 全额支付，半额支付，或扣留红利
- 购买火车
- 支付贷款的费用
- 偿还贷款

红色清算空间上的公司并不运作。

6.1 概述

公司可以在 "支付贷款费用" 步骤之前或期间，或在 "偿还贷款" 步骤之后，在其运营周期内的任何时间（如[1.2.5]中所述）进行贷款。公司不得在这两个步骤之间进行贷款。贷款只能在指定时间内偿还。在每次贷款时，股票价格向左移动一个空格，除非股票价格已经在股票市场的最左边的灰色区域，在这种情况下，它不会移动。每偿还一笔贷款，股票价格向右移动一个空格，除非股票价格是600美元，在这种情况下，股票价格不移动。

一家公司的路线是由一段连续的无分支的轨道组成的，其中包括一个城市，该城市有属于该公司的站标（不一定在路线的开始或结束）。它不能通过一个被其他公司的站标完全封锁的城市。它不能多次访问任何城市或红色的车外区域；纽约的两组城市圈是同一个城市的一部分，一条路线不能同时访问这两个城市。

1817

一条路线不得使用任何轨道区段超过一次；请注意，位于棕色普通轨道砖中间的交界处不被视为任何轨道区段的一部分。

6.2 操作 顺序

公司按股价的降序运作。如果两家或更多公司的股票价值相等，那么股票标记首先被放置在该空间的公司先运作。为了帮助表明哪个股票标记先被放置，每当一个股票标记在股票市场上被移动时，它应该被放置在该价值栏的最低位置。

6.3 铺设或升级 轨道

活跃的公司可以在每个操作回合铺设一块黄色的牌，或将一块黄色、绿色或棕色的牌分别升级为绿色、棕色或灰色。额外支付20美元，公司可以进行第二次铺牌操作；两次操作中最多有一次可以升级。此外，公司不能在同一回合内铺设黄色瓷砖和升级它。公司在同一操作回合内不得进行三次铺瓦操作。

绿色瓷砖从第三期开始，棕色从第五期开始，灰色从第七期开始。

棋盘上已经包含了一些黄色和灰色的六边形，上面印有轨道。这些六边形应被视为已经在那里放置了与六边形背面颜色相同的瓷砖；黄色瓷砖不得在那里铺设，但黄色六边形可以被升级。

所提供的轨道数量对于大多数游戏来说是足够的；如果它用完了，应该使用替代品。

6.3.1 铺设黄色 轨道

铺设黄牌时，必须放置在地图上的淡绿色六边形之一，并与之对齐。如果公司的家乡六角区没有轨道，公司可以在那里铺设任何合适的城市牌。否则，瓦片上的轨道必须构成公司路线的一部分。

铺设的轨道不得偏离六角网格，不得进入红色或灰色六角空白面，也不得进入无法通行的水域（用蓝色粗线表示）。

如果六边形地图上标有一笔钱，代表困难的地形，公司必须立即向银行支付这笔钱，除非这笔费用由私人公司支付。如果地图上的六边形标有一个大的开放圆圈，代表一个大的城市，那么这块瓷砖也必须如此。

如果地图上的六边形不包含一个开放的城市圈，那么必须使用普通轨道（即没有车站的轨道）。

6.3.2 升级 轨道

当升级轨道时，旧的瓷砖被移除，新的被替换。绿色的瓷砖可以用来替代黄色的，棕色的可以替代绿色的，灰色的可以替代棕色的。普通轨道、普通城市、"B"和"纽约"城市的瓷砖必须用相应的瓷砖来替换。旧瓦片上的轨道部分必须在新瓦片上以相同的方向表示。例子见[14]。

新瓷砖上的轨道的某些部分（不一定是新的部分）必须是该公司路线的一部分。如果瓷砖上有一个或多个车站标记，这些标记将被替换到新瓷砖上，位置与之前相同。除了底特律和纽约之外，在困难地形上升级轨道是不收费的；这些城市升级到绿色瓷砖需要20美元。

当把普通城市升级为棕色时，玩家必须使用有尽可能多的出口的瓷砖。

有煤矿的瓷砖可能无法升级。

6.4 安置站 标志物

如果一个公司有一个可用的站标，它可以在它有合法路线的任何开放的城市圈内放置一个额外的站标，而它在这个六边形中还没有一个站标。放置站标是免费的；每个公司在获得站标时都要支付站标的费用。车站标记不能放置在多伦多。

6.5 运行 列车

一家拥有一辆或多辆火车的公司现在经营这些火车，并计算其收益。公司必须计算可能的最大收益（如果拥有多辆列车，则不一定是任何特定列车可能的最大股息）。

收益的计算方法如下：

- 每列火车必须在合法的火车路线上运行，即两端都以城市或地图外的地点为终点的路线。列车路线不得以煤矿为起点或终点。
- 城市和地图外地点在路线中的最大数量是火车的数量。煤矿不计入列车编号。

路线计数中。

- 地图外的地点必须是在列车路线的两端。一列火车可以在两个不同的地点开始和结束其路线。

只要路线是合法的，就可以在地图外的不同地点使用。

- 列车不能使用公司其他列车在同一运营周期内使用的轨道段。然而，列车可以访问其他列车访问过的城市或地图外的地点。
- 路线价值等于路线中包含的所有城市、煤矿和地图外地点的价值之和。公司收益等于公司所有火车路线的价值之和。

股公司只有一个拥有总裁证书的股东。

6.6 支付I半支付I扣留股息

公司可以全额支付、半额支付或扣留股息。支付的那部分股息在股东之间进行分配。当玩家拥有股票时，由银行支付给玩家，或对公司库房中的股票支付给公司；公开市场上的股票的红利由银行保留。

如果支付给股票持有人的股息总额大于或等于股票价格，则该股向右移动一个空格。如果支付给股票持有人的股息总额大于或等于股票价格的两倍，则股票向右移动两个空间。在计算支付股息时的股票移动时，灰色收购区被认为是40美元。在灰色收购区时，支付40美元至75美元的股息将使股票标记向右移动一个空格。当处于灰色收购区域时，支付80美元或更多的股息，将使股票标记向右移动两个空格。如果支付给股票持有人的股息总额为零，股票将向左移动一个空格。如果股息总额高于零，但低于股票价格，则股价不会改变。

当移动股价时，它可能永远不会移动到600美元股票价值空间的右边，或最左边的灰色收购空间的左边。

卖空宣布股息的公司的玩家必须向银行支付每股股息，以配合支付给股东的股息。如果玩家无法用手头的现金支付这笔款项，请遵循[7.4]节中的 "现金危机" 说明。

当一个10股的公司支付一半的股息时，它把支付给股东的一半四舍五入到最接近的10美元，把保留的一半四舍五入到最接近的10美元。

下表提供了一个公司赚取190美元运行列车的例子。2

以下是在每种可能的情况下对公司财务部和股东的支付情况：

	2股公司		5股公司		10股公司	
	财务部。	业主	财务部。	分享	财务部。	分享
全程	\$0	\$190	\$0	\$38	\$0	\$19
半数	\$95	\$95	\$95	\$19	\$90	\$10
扣留	\$190	\$0	\$190	\$0	\$190	\$0

6.7 购买 火车

如果一家公司低于当前的火车限额，它可以从银行或经总裁同意从另一家上市公司购买一辆或多辆火车。在一个回合中，只要它有空间和资金，它可以购买几辆火车，但在购买一辆火车后引起的任何阶段性变化都会在购买下一辆火车之前生效。

新列车按其出现在列车堆栈顶部的顺序从银行购买。公开市场上的列车也可以按面值从银行购买。

要从银行购买火车，公司必须从其国库中向银行支付它想购买的火车的购买价格。要从另一家未清算的公共公司购买火车，它必须向另一家公司支付双方同意的价格，这个价格可能低至1美元。

如果一个阶段的变化包括减少列车限额，所有公共公司，包括正在运营的公司，必须立即将超过列车限额的列车丢弃到公开市场。

公共公司从来不需要购买火车，因此，与许多其他18xx游戏不同，总统可能不会拿出现金来购买火车。然而，如果一个公司在没有火车的情况下结束其运营周期，它将被清算。

6.8 支付贷款 利息

购买火车后，所有贷款的利息都要支付。每笔贷款的到期金额都会在纽约银行的 "利息 "一栏中标注。如果可能的话，公司必须支付这笔款项，即使这意味着采取额外贷款。必须支付任何额外贷款的费用，以支付现有贷款的费用。如果该公

司已经采取了允许的最大数量的贷款，但仍然无法付款，其股票标记将被置于红色清算空间。总裁从公司章程中取出现金，现在必须用个人资金支付贷款利息。如果该玩家无法

用手头的现金支付这笔款项，请遵循[7.4]节中的 "现金危机"说明。在支付inter-est之后，公司在完成 "偿还贷款"的步骤之前不得贷款。

6.9 偿还 贷款

该公司现在可以选择偿还任何数量的贷款。当公司偿还贷款时，将公司的贷款标记放回少于5个贷款标记的最低一行，并从公司向银行支付100美元。每偿还一笔贷款，股票价格就向右移动一个空格，除非股票已经在600美元的空格上，在这种情况下，它不会移动。公司现在可以按照[1.2.5]节的说明进行贷款。在获得所需的贷款后，如果有的话，该公司的经营回合就结束了。

6.10 清算的支票

如果一家公司在其运营回合结束时不拥有一辆火车，则将其股票标记放在清算空间中。

6.11 操作结束 轮

将下一辆可用的火车从游戏中移除，从而导出它。这可能会引起阶段性变化。

在第一个操作回合结束时，出口了一列2火车后，从游戏中删除所有未售出的2火车。2+列车现在可以使用了。

7 合并和收购回合

以下活动依次发生在并购回合中：

- 在股票市场的白色部分转换或合并公司，按操作顺序进行
- 对红色清算区的公司进行清算，其顺序与被清算的顺序相反。
- 收购灰色收购区的公司，操作顺序相反。
- 在股票市场的白色部分提供出售的公司，操作顺序相反。

处于红色清算区或灰色收购区的公司在这一阶段可能

不会采取任何行动。他们不得转换、合并或竞购其他公司。如果一个公司由于在收购或转换过程中的贷款而进入股票市场的灰色收购区，该公司在这一轮并购中不会被收购，也不能在这一轮并购中参与更多的活动。

如果一个公司在任何时候都超过了它的列车限额，它必须在公开市场上投放它选择的多余列车。

如果一个公司最终在一块牌上有一个以上的车站标记，它必须移除其中一个车站标记，并将其放回其章程上。这个站标可以在未来的操作回合中放置。

7.1 转换和 合并

根据并购回合开始时的股票价值的操作顺序，公司宣布并执行转换和合并。一个2股公司可以转换为5股公司或与另一个2股公司合并为5股公司，而一个5股公司可以转换为10股公司或与另一个5股公司合并为10股公司。如果一家公司没有宣布转换或合并，它仍然可以参与与运营秩序中排在它之后的另一家公司的合并。

只有在股票市场白色区域的公司可以转换或参与合并。合并中的两家公司的总裁必须同意合并。公司不需要有联系就可以合并。公司在并购回合中只能参加一次转换或合并。公司不得在任何一家公司已经合并或转换的同一轮并购中进行合并。一个2股公司不能在同一轮并购中转换为5股公司，然后又转换为10股公司。

在转换或合并后，总统将有机会购买新成立公司的股份。所有其他参与者将有机会在新成立的公司中购买一股或出售他们拥有的股份。

7.1.1 转换

要转换，把多余的股份放在章程上，用5股的标记覆盖2股的圆圈，或者把5股的标记翻到另一边。进行[7.1.4]节所述的转换/合并后的购买和销售过程。公司现在可以按照[1.2.5]节的说明进行贷款。该公司现在必须购买额外的站标。当一个2股公司转换为5股公司时，它必须以50美元的价格购买一个站标，只要该公司目前拥有的站标少于8个。当一个5股公司转换为10股公司时，它必须以100美元的价格购买两个站标，前提是该公司有6个或更少的站标。如果它正好有七个站标，它必须以50美元的价格购买一个站标。如果该公司无法购买站标，其股票标记将被置于红色清算区。

7.1.2 2股 合并

两家2股的公司可以通过以2换1的方式交换股票，合并成一家5股的公司。选择一家公司生存，另一家将消失。把公司章程的内容放到幸存的公司的章程上。如[7.3]节所述，将站标转换为新公司。在公司章程上放置三个单股，用一个5股的标记覆盖2股的圆圈。新的股票价值是两个2股公司的股票价值之和，四舍五入到最近的市场价值。将公司的股票标记放在其他具有相同股票价值的公司之后，使其运作。如果两家公司的总裁相同，则该玩家将获得合并后的公司的总裁证书。如果两家公司有不同的总裁，发起合并的2股公司的总裁必须再购买1股以获得总裁证书；另一位总裁则获得公司的1股。进行[7.1.4]节中描述的转换/合并后的购买和销售过程。公司现在可以按照[1.2.5]节的说明进行贷款。

7.1.3 5股 合并

两家5股公司可以通过以1换1的方式交换股票而合并成一家10股公司。与转换或2股合并不同，合并不会产生新的股份。选择一家公司生存，另一家将消失。将两家公司的章程内容放到存续公司的章程上，并将5股的标记翻到10股的一边。如[7.3]节所述，将股票标记转换为新公司。新的股票价值是两个5股公司的股票价值的平均值，向下四舍五入到下一个股票价值。放置公司的股票标记，使其在其他具有相同股票价值的公司之后运作。用存续公司的股票取代消失公司的股票和空头股票。如果两家公司有不同的总裁，那么合并后拥有最多股份的总裁就是合并后的公司的总裁。如果出现平局，发起合并的公司的总裁就是合并后的公司总裁。进行[7.1.4]节中描述的合并后的购买和销售过程。公司现在可以按照[1.2.5]节的说明进行贷款。

在两个5股公司合并后，有可能在幸存的公司中存在超过5个空头股份。在这种情况下，老公司的股份和空头股被用作新公司的空头股，直到新公司的空头股数量达到5个或更少。

由玩家持有的公司。将旧的章程放在存续公司的章程下，作为提醒，旧的股份被用作存续公司的股份。如果一个公司的空头股和一个普通股曾经出现在股票市场的公开空头部分，并且有超过5个空头股在游戏中，这对空头股将从游戏中移除（按要求交换，只保留幸存公司的股份）。

7.1.4 转换/合并后的 过程

这个过程是作为转换或合并的一部分进行的。首先，总裁可以从公司库房（而不是公开市场）购买任何数量的股票，但要遵守[4.1]节中的证书和公司股份所有权限限制。然后，每个其他玩家，按顺时针顺序，从总统的左边开始，有一次机会买入或卖出公司的股票，或者放弃。买入时，玩家只能从公司库房购买一股股票，如果有的话，并且要遵守[4.1]节中的证书和股份所有权限限制。卖出时，玩家卖出目前在这个新公司拥有的任何数量的股票。在这个过程中不允许卖空。在这个过程中，一个新的玩家可以成为总裁；如果发生这种情况，则适用[5.4.1]节。

7.2 公司 销售

公司只能卖给其他公司，不能直接卖给玩家。公司出售后，购买公司将获得被出售公司的火车、车站标志和私人公司。在收购和友好销售中，公司的财政和贷款也会被购买公司获得。被出售的公司随后被送回储存区，并可在游戏后期作为一个新公司重新启动。有三种类型的公司销售：清算、敌意收购和友好销售。虽然执行销售的过程是相似的，但进行销售的原因却大不相同。

7.2.1 清算

当一个公司不再是一个可行的铁路企业时，就会引起清算。这可能是由于错过了利息支付或在运营周期结束时没有拥有一列火车。在这两种情况下，公司已经显示出无法以盈利的方式运营，其股票标记在股票市场的红色清算区。该公司已被关闭，其资产，不包括现金和贷款，将被出售给出价最高的人。出售后，偿还贷款后的任何剩余现金在股东之间平均分配，而任

何赤字必须由清算后的公司总裁支付。因为银行最初提出的报价是

0美元的资产，总是要出售的，而公司总是不复存在。

7.2.2 收购

收购是在公司财务状况不佳，并让其股票价值下降过低时进行的。该公司的财务选择变得有限，股票缺乏流动性，无法购买或出售。这表现为公司的股票市场标记落入股票市场的灰色收购区。在这种情况下，一家经济实力较强的公司可能会对实力较弱的公司下手，提出以低至10美元的价格收购该公司。所有的公司持股都被出售，包括现金和贷款。收购公司必须有能力承担销售价格，并且必须能够承担和/或赎回被收购公司拥有的所有贷款，尽管它可以使用被收购公司的现金来这样做。如果没有人对被收购的公司提出报价，该公司继续正常运营。

7.2.3 友好的 销售

友好销售是由公司总裁提出的，当他认为通过出售公司可以使其价值最大化。该公司的股票价值必须不在股票市场的红色清算或灰色收购区。总裁将宣布该公司被提出出售。所有公司持有的股份都要出售，包括现金和贷款。最低购买价格是公司的市场价值，其计算方法是将股票市场上的股价乘以可用的股票数量，可以是2，5，或10。在出售之后，公司库房中的股票会以当前的市场价值出售给公开市场。出售公司库房中的股票所带来的现金注入可能会大大增加被收购公司的现金数额，并可能成为进行收购的重要动机。与收购一样，购买公司必须有能力承担销售价格，并承担或赎回被出售公司拥有的所有贷款。如果没有人出价购买该公司，该公司将继续正常运营，并且不向公开市场出售股份。请注意，如果有人出价，公司就会被出售--总裁在提出出售后不能改变主意。

7.2.4 销售 过程

根据并购回合开始时的股票价值，按照相反的操作顺序，股票标记在红色清算区的公司被清算，股票标记在灰色收购区的公司被收购。

地区可能被收购，其他公司可能被提出出售。清算或收购中的公司不得在并购回合中进行购买。如果一个公司的股票价值由于购买而下降到股票市场的灰色收购区，那么该公司就不是为收购销售而提供的，也不可能在这一轮并购中为友好销售提供。下面将介绍如何执行这些操作：

- 1) 清算中的公司总是被提出来出售，而且总是会被出售，因为银行会提出0美元的初始出价。收购中的公司总是被提出来出售，但只有在其他公司出价时才会被出售。其他公司只有在公司总裁允许的情况下才会被出售，并且只有在其他公司出价的情况下才会被出售。
- 2) 在对清算中的公司进行拍卖之前，总裁将贷款和现金从公司中移除，并将它们放在一边。
- 3) 最低出价：银行对清算中的公司的最初出价是0美元，收购中的公司的最低出价是10美元。友好销售的最低出价是公司的市场价值，其计算方法是用股票市场价格乘以公司发行的股票数量，可以是2、5或10。请注意，由于获胜的公司在出售任何库藏股后收集剩余的现金，然后再支付给股东，所以被收购公司的资产可以用来支付标的。
- 4) 拍卖：竞价从被出售的公司总裁左边的玩家开始。从被出售公司总裁左边的玩家开始绕过桌子，总裁可以代表自己的公司出价，也可以不出价；出价可以是10美元的任何倍数，至少是最低出价，并高于前一个出价。被出售公司的总裁在代表他的其他公司出价时，还被限制在不超过前一次出价的10美元以上。为了有资格购买被出售的公司，购买公司必须有能力支付购买价格，允许所有可能被收购的现金和贷款，以及公司为购买提供资金的任何贷款，如下文步骤6和7所解释。处于收购或清算中的公司没有资格购买其他公司。出价的总裁必须至少拥有一家合格的公司。他不需要指出他的哪家公司在出价。一旦选手通过，他就不能再在竞标中出价了。

同一场拍卖。当竞价中剩下一个玩家时，该玩家的公司就赢得了拍卖。赢得拍卖的总统现在必须确定他的哪家符合条件的公司将进行购买。

- 5) 如果没有人出价，没有清算的公司就继续正常运作。如果高价是银行对清算中的公司的0美元初始出价，则该公司的所有车站标记将从章程和棋盘上移除，其私人公司和火车也从游戏中移除。
- 6) 被出售的公司的库房股份被放在公开市场上。如果该公司处于清算或收购状态，则没有得到任何补偿。在股票市场绿色区域定价的公司，按当前的市场价值对每个转让的股票进行补偿。赢得拍卖的公司现在从被收购公司的章程中获得所有列车、站标、私营公司、现金和贷款（除了步骤2中预留的任何现金和贷款）。超过限额的列车必须丢弃到公开市场。如[7.3]节所述，将车站标记转换为新公司。
- 7) 赢得拍卖的公司现在必须支付中标价。中标公司现在可以按照[1.2.5]节中的说明进行贷款，例如，为了产生购买所需的资金。对于被清算的公司的购买，该款项被加入到刚刚被购买的公司总裁预留的现金和贷款中。对于其他的购买，价格则支付给银行。获奖公司现在可以选择偿还从目标公司获得的任何贷款。对于从目标公司获得的每一笔贷款，但没有还清，股票价格就会向左移动一个空间，直到股票市场上最左边的灰色收购空间。
- 8) 如果被出售的公司处于清算状态，被清算公司的总裁现在用步骤2中预留的现金和贷款以及步骤7中增加的付款来清偿公司的债务。如果没有足够的现金来偿还贷款，总裁必须用个人资金来补足差额。如果总统没有足够的现金，请按照[7.4]节中的“现金危机”说明进行。还清贷款后，任何剩余的钱都要付给银行。这笔钱在第9步与股东结算时使用。

- 9) 股东和空头股东以每股为基础进行结算。每股付款的计算方法是：用购买价格（或者，对于清算的公司，用第8步的剩余价值）除以公司发行的股票数量，可以是2、5或10，然后向下取整。拥有公司股份的玩家与银行交换每份股份，以换取每股付款额。拥有公司空头股票的玩家为拥有的每只空头股票向银行支付每股付款，然后将空头股票还给银行。如果短股持有人没有足够的现金来支付这笔款项，请遵循[7.4]节中的“现金危机”说明。如果被清算的公司在第8步中没有盈余，那么所有的股份和空头股都会被简单地退回给银行。

- 10) 已出售公司的公司章程、股票、短股证书、股票、收入和站标，现在都回到了储存区，可以再次使用。

7.3 获得的站 标记

公司可以通过兼并和收购获得更多的站标。通过使用以下说明，将新收购的站标合并到幸存的公司：

如果两个公司之间有八个或更少的站标：

用存活的公司的未购买的站标替换消失的公司的站标，使用储存区的站标。如果在同一个六角星上有2个站标，幸存的公司必须移除一个站标并将其放在自己的章程上。

如果两个公司之间有超过八个站标：

总统开始时，从任何一家公司的每一个六边形中选择一个站标来保留，直到选择了八个站标，或者棋盘上没有更多的站标可以选择。拿出幸存公司的所有八个站标，在棋盘上的每个选定的位置放一个。剩余的八个站标都放在存活公司的章程上。

7.4 现金网 危机

如果玩家手上没有足够的现金来支付所需的款项，就会出现现金危机。这可能是在以下情况下发生的：

- 玩家的一家公司无法支付其贷款利息，而玩家没有足够的现金来弥补这一缺口。
- 玩家的一家公司已经被清算，玩家无法用手头的现金来偿还剩余的贷款。
- 该玩家需要为空头股支付股息，而手头的现金不足。
- 在公司出售后，玩家没有足够的现金来结算空头股票。

处于现金危机的玩家必须每次向公开市场出售一股股票，但要遵守[5.2]中的限制，直到他有足够的现金来支付款项。出售的股票不得导致任何公司的总裁证书易手。如果玩家已经卖掉了所有可能的股票，但仍然无法付款，他就会破产，并从游戏中退出。游戏继续进行，没有这个玩家。证书限制增加到基于当前游戏中剩余玩家数量的允许数量。使用下面的步骤来清算该玩家的持有量并将其从游戏中移除。

将所有玩家的股票、空头股票和优先公司放在公开市场上。如果任何公司的总裁证书现在在公开市场上，将该公司的股票标记放在清算空间。如果现金危机发生在一个经营回合中，那么这个公司有可能在这个回合中不会经营。如果现金危机是由于玩家无法支付他的一家公司的贷款利息而发生的，那么玩家的所有现金（包括上述出售股票所筹集的资金）都放在该公司的章程上。否则，该玩家的所有资金将被退回银行。如果现金危机是由于玩家无法赎回被清算的公司的贷款而发生的，那么该公司的剩余贷款将被返还给纽约银行。

当清算一家没有总裁的公司时，销售由银行家管理，任何不足之处都由银行来弥补（即如果公司没有足够的资金来赎回其贷款，它们只是被退回到纽约银行）。被清算的公司的拍卖从破产玩家左边的玩家开始（如果其他玩家也破产了，则离他左边最近的玩家）。

在任何时候，如果公开市场上有一个股票和一个相匹配的空头股票，它们就会从公开市场上删除，并放在纽约证券交易所公开空头利益部分。在每轮股票交易开始时，银行会关闭

在公开市场上的任何空头头寸，如果有任何可用的股票，就从公司库房购买。银行将继续这样做，直到所有空头股票从公开市场上被清除。

7.5 合并结束 轮

推进其圆盘上的当前圆盘标记。

8 游戏结束

游戏结束的信号通常是购买或出口第一辆8车。游戏继续进行三轮操作。如果这次购买（或出口）是在一套棋谱的第一轮操作中，那么就完成这套操作轮次，玩一个库存轮次，然后完成最后一套的两个操作轮次。如果这次购买（或出口）是在一组的第二轮操作中，那么就完成这一轮操作，打出一个库存轮，然后完成最后一组的三个操作轮。在这两种情况下，中间的兼并和收购阶段都要进行。

每个玩家的总财富是他的股票价值（以当前价格计算），减去空头股票的价值（以当前价格计算），再加上他手上的现金。公司资产和优先公司不计入。最富有的玩家获胜。

如果除了一个人之外，所有的玩家都破产了，那么唯一的一个玩家被宣布为赢家。

9个变种

所有球员必须在比赛开始前同意使用任何可选的规则。

9.1 增加短 销售

在一个10股的公司里，最多可以做空10股，而不是只有5股。

有经验的玩家可能会喜欢这种更残酷的卖空方式。这种变体大大增加了转换或合并为10股公司的风险。额外的空头股份增加了卖空者从做空10股公司中获得的潜在现金，并增加了对10股公司股价的潜在损害。

请注意，这种变体需要额外的组件（或创造性地使用现有组件）。

9.2 更多 玩家

与8至12名玩家一起玩。使用下表中的起始现金和证书
限额：

数目 玩家	开始 现金	证明书 边界
8	\$158	8
9	\$140	7
10	\$126	6
11	\$115	6
12	\$105	5

1817年还没有用超过7个月的时间彻底测试过。

队员。已经用12个位置进行了测试游戏，但使用的玩家远远少于12个。游戏机制保持得很好，而且游戏是可玩的。当用七个以上的棋手进行游戏时，由于破产，游戏结束时的棋手可能比开始时少。

9.3 短文 挤压

如果在一个股票回合结束时，玩家拥有超过100%的公司，则将股票向右移动两个空格，而不是只有一个。

这增加了卖空者的危险性，因为它对那些没有迅速平仓的卖空者提供了严厉的惩罚。

9.4 现代 列车

在[6.5]区段运行列车时，7列列车可从其线路上的自有公司获得额外的10美元，8列列车可获得额外的20美元站标。

7列车和8列车往往是那些无法购买5列车或6列车的公司的低效安慰奖。这个变体增加了它们的价值，使它们成为更好的购买对象。它也奖励了在棋盘上有大量车站标记的公司。

10 做空和勘误表

官方规则是指本文件（不包括第11节及以后的内容）以及官方公布的任何勘误表。如果官方规则与任何组件之间发生冲突，则以规则为准。已公布的勘误表可从以下地方检索：

<http://www.deepthoughtgames.com/games/1817/>

如需澄清或客户支持，请发送电子邮件至：

support@deepthoughtgames.com

1.0版

版权所有©2012年，克雷格-巴特尔和蒂姆-弗劳尔斯

2012年3月5

11 附录

本节不是官方规则的一部分。

11.1 策略提示

1817是一个非常开放的游戏，有无限的可能性和独特的功能。贷款和做空股票是两个最独特的功能。本策略指南给出了七种

在这本书中，有许多关于如何从这两个游戏机制中获利的深入例子。阅读和理解这些一般的准则和例子将帮助有经验的18xx玩家适应1817年的金融环境。

11.1.1 一般 准则

- 1817年允许广泛的金融诡计，但你可以这样做并不意味着你应该这样做！
- 不要害怕放弃公司。合并或发展财务薄弱的公司以试图拯救它们，往往只是让一个更大的财务薄弱的公司，吸引卖空者。在一个游戏中，25%的2股公司被自愿放弃清算的情况并不罕见。
- 清偿债务。支付全部红利，然后通过更多的贷款来支付利息是很危险的。不要被一个没有火车的公司抓到，满身都是贷款！
- 半付红利应该被认为是正常的。半薪增加了股票价格，同时也将资金投入到了公司，以证明更高的股票价值。全额支付将倾向于高估公司的价值并吸引卖空者。预扣将倾向于低估公司的价值，并减少你的个人收入。
- 一般来说，最好是在可能的情况下运行尽可能多的火车。当每笔贷款的利率低于20美元时，你应该接受贷款并运行更多的火车。当每笔贷款的利率达到45美元时，悲惨的后果肯定会随之而来。
- 不同的公司规模提供了股息支付和股票价值之间的权衡。一家拥有永久列车的2股公司将在游戏结束时支付你非常高的股息。然而，在一个10股的公司中拥有6股将提供更大的股票增值。
- 玩家经常要到游戏的最后一轮股票才会达到他们

的证书限额。有了好的持仓，你不需要达到你的证书限额就能赢。

11.1.2 私人公司

私人公司的价值一般为其面值的50%至75%。有经验的玩家可能会发现价值不在这个范围内的情况。例如，山区工程师公司可能至少值30美元，甚至可能是40美元的面值，给一个已经购买了主要煤矿的玩家。

购买那些能够为你的起步公司提供协同效应的私营公司。例如，如果你购买了联合桥梁公司，可以考虑在路易斯维尔和辛辛那提设立公司。这两家公司可以在路易斯维尔和辛辛那提之间运行一对双轨列车。

一个相当复杂的协同作用的例子是小煤矿、大煤矿、俄亥俄州桥梁公司、山区工程师和匹兹堡钢铁厂，这种协同作用在有四个以上玩家的游戏可能无法实现。在这种情况下，在匹兹堡成立一家公司，拥有匹兹堡钢铁厂和小煤矿，在查尔斯顿成立另一家公司，拥有其余的私人公司。从亚特兰大到查尔斯顿再到匹兹堡建煤矿，然后从匹兹堡到克利夫兰建常规轨道，每家公司开两列2轨列车。这可能是一条特别有利可图的路线，但很难执行。

对私营公司进行估值的一个稍微复杂的方法是估计私营公司在3列火车出来之前的收益。一旦有了绿砖，其他玩家就会开设新的公司，这些公司与你的起步公司共处一地或相邻，并从你辛辛苦苦开发的路线上抽走。这就减少了你在独占私人公司资源时享有的竞争优势。例如，假设你买下了联合桥梁公司，并在路易斯维尔和辛辛那提开设了两家两股公司，每家公司在这两个城市之间运营两列火车。一旦这两个城市都升级为绿色，另一个玩家就可以在路易斯维尔开一家2股公司，开一辆从圣路易斯到路易斯维尔到辛辛那提的3火车。你的公司仍然享受这条漂亮的路线，但其他玩家也开始享受它。这就减少了以前由拥有私人公司提供的竞争优势。

11.1.3 最初的公司和 贷款

最初的2股公司几乎总是应该以至少10美元的现金开始。这提供了现金来支付第一轮运营中的一个或两个

贷款的利息。这笔额外的现金可能是运行单一的2列车和2列车之间的区别。

以55美元的股价启动一家公司，可以让它在第一轮运营中向后移动三个空间，而不会落入股市的收购区。一家起步的公司将因不支付股息而在股市上向后移动一个空间，并因接受贷款而最多再移动两个空间。对于那些计划在第一轮经营中采取零贷款或一次贷款的公司来说，以50美元的股票价值开始就足够了。

游戏开始时，每笔贷款的利率很低，为5美元，而高利润的2轨列车的数量不限。低利率和高利润列车的结合意味着，一般来说，一个公司能买多少辆2轨列车就买多少辆，这是好事。下面是一个例子，一个2股公司在印第安纳波利斯以120美元的现金和60美元的股票价格开始。该公司将运行到其2列车生锈为止，然后进行清算。

在OR1a中，公司在印第安纳波利斯放置了一块黄色的城市砖，有一个出口向西北方向的芝加哥。在OR1b中，公司在印第安纳波利斯放置一块直轨砖，连接到芝加哥的东南面，并支付50美元的股息。假设在第二轮运营中可以获得绿色瓷砖，公司将把印第安纳波利斯升级为30美元的绿色城市，并为OR2a和OR2b支付80美元。根据可能的三轮运行的寿命，这两列火车可能不会再运行。这家公司的总回报是210美元的股息，加上车站标志的清算价值和留在国库的20美元。120美元的投资还不错，但我们可以做得更好。

现在让我们来看看杠杆作用如何改善财务结果。在OR1a中，公司支付了20美元来铺设一个额外的瓷砖，使印第安纳波利斯的黄色城市瓷砖有西北和东北的出口。第二块瓷砖将印第安纳波利斯的西北部与芝加哥的东南部连接起来。该公司贷款购买了两列火车，然后支付10美元的利息。该公司在完成OR1a时有两笔贷款，两列火车，以及90美元的现金，股票价格为45美元。在OR1b中，公司支付20美元来铺设两条弯曲的轨道，连接印第安纳波利斯东北部和芝加哥东部。公司扣留了100美元的红利，买了一辆2+列车，然后自掏腰包支付两笔贷款的利息。在这个例子中，我们假设OR1b的利率为15美元。在OR1b结束时，该公司有两辆2-型列车，一辆2+型列车，两笔贷款，以及40美元的现金和

40美元的股票价格。我们将再次假设在第二轮运营中可以使用绿色瓷砖。公司将印第安纳波利斯升级为30

美元的绿色城市，并支付20美元铺设一条连接印第安纳波利斯和圣路易斯的额外直线黄色轨道。这一次，公司扣留了220美元的红利。连同剩余的20美元现金，这足以支付两笔贷款的利息（假设20美元

OR2a中的利率)，并还清了两笔贷款。在OR2a结束时，公司现在有两辆2+火车，一辆2+火车，没有贷款，没有现金，股票价格为45美元。在OR2b中，公司支付了全部220美元的股息。同样，假设这是两列火车的最后一次运行，2+火车仍将有最后一次运行，价格为80美元。在这个例子中，总裁利用杠杆获得了300美元，而在上一个例子中获得的是230美元。此外，站标可能会以更高的价格清算，因为它可以进入更发达的路线。

11.1.4 空头 卖出

卖空是非常危险的，既可能导致巨大的利润，也可能导致个人破产。下面提供了两个卖空的例子；一个非常有利可图，另一个则是灾难性的。这取决于你作为卖空者或股票被做空的公司总裁的观点，哪一个才是。

评估一个空头目标可能很棘手，但一个好的起点是比较公司的资产（称为账面价值）和公司的市场价值（股票价格乘以已发行的股票数量，或2，或5，或6）。

10).下面是一个例子。有一个5股的公司，有3列车，4列车，3笔贷款，没有现金，两个站标，没有库藏股票。账面价值是所有资产的总和减去贷款：3列车250美元，4列车400美元，两个站标100美元（估计每个50美元），三个贷款-300美元。这加起来就是550美元（250美元+400美元+100美元-300美元）。用550美元除以5股，你得到110美元/股作为公司的账面价值。如果这家公司的股票价格远远高于110美元，它可能是一个好的空头目标。如果该公司的股票价值在110美元或以下，它可能不是一个好的空头目标。

下面是一个高利润卖空的例子。在这个例子中，我们假设你的对手阅读了本策略指南的前半部分，在关于卖空的部分之前就停止了。他购买了联合大桥公司，并在路易斯维尔和辛辛那提开设了两家2股公司，每家公司运行两列2车，获得了巨大的利润。在第二组经营回合结束时，他决定将这两家公司合并。他命中

注定地选择了拉特兰铁路公司在合并中幸存下来，并在新合并的5股公司中购买了1股股票。拉特兰公司现在有4辆2轨列车，120美元现金，两个站标（路易斯维尔和辛辛那提），两股库藏股票，股票市场价格为120美元/股。在4列车上市之前，还有3辆3列车可以出售。总统犯了两个错误。第一个是用所有相同类型的火车来锁定火车。第二个是低估了你的偏差卖空计划。

你带着300美元的现金进入股票回合。拉特兰号的总裁认为他的四辆2号车可以多跑一次。你知道的更多。你做空5股拉特兰公司的股票，获得600美元。你用这600美元和你的300美元，以150美元的股价开了两家5股公司，每家买了3股。这两家公司都有

在购买了他们的第二个站标后的400美元，由于他们的股票价格较高，保证在拉特兰公司之前运营。假设拉特兰公司的天真总裁不采取行动，在股票轮回结束时，公开市场上的五股股票使拉特兰公司的股票价格从120美元降至70美元。你经营着你的第一家新公司，并通过获得两笔贷款购买了两辆3轨列车。你的第二家公司通过五笔贷款购买了最后一辆三轮车和第一辆四轮车。拉特兰公司的总裁惊慌失措，因为他的四辆2轨列车在运行前就生锈了。当拉特兰公司最终运行时，它没有支付股息，因为它没有火车，然后又借了四笔贷款买了一列4火车。它的新股票价格现在是45美元。在第二轮经营中，拉特兰公司的一半人支付了160美元的收益，使拉特兰公司在股市上有了一个罪恶的冲击，达到50美元。你支付80美元来支付你的空头股票的股息。拉特兰公司还清了一笔贷款，又涨到55美元。你的新公司在第二轮运作中比拉特兰公司早，付给你足够的钱，可以轻松弥补你的损失。

为你的空头股票支付80美元。在这轮股票交易中，你以每股55美元的价格回购了拉特兰公司的5股股票。

你从卖空中共收到600美元。平仓让你花了80美元来支付股息，275美元来买回股票（ 5×55 美元）。你不仅获利

从卖空中获得245美元（ $600 \text{美元} - 80 \text{美元} - 275 \text{美元}$ ），你还资助了两家高利润的5股公司

下一个例子是一个对卖空者来说错得离谱的卖空。一切都与前一个例子相同，只是每个2股公司在合并前都买了一辆3轨列车。所以这一次，Rut-land是一家5股公司，有两辆3轨列车，两辆2轨列车，两个站标（路易斯维尔和辛辛那提）

120美元的现金，两股库藏股票，120美元的股价。你错误地认为该公司并不比上次好多少，于是做空5股，净赚600美元。就像上次一样，你把这些钱用在了开两家新公司上。

在这轮股票交易结束之前，拉特兰公司获得了4笔贷款，使股票价格下降到80美元，并使用贷款中的400美元从公开市场上购买了5股。你的想法是"嘿，我已经赚了

40美元/股的利润！"不幸的是，由于你已经卖出拉特兰公司的股票，你不能立即买回来；你必须等到下一轮股票。

在第一轮经营中，你尽职尽责地放弃了两列火车，留给拉特兰公司的是两列三列火车、7股库藏股票、120美元现金、4笔贷款和两个站标（路易斯维尔和辛辛那提）。然而，这一次，拉特兰公司以240美元的价格经营这两辆3轨列车，并全额支付了费用。你为你的5个空头股票向银行支付240美元。拉特兰公司收取336美元（48美元/股 \times 7股）。拉特兰公司用这笔钱支付四笔贷款的利息，并偿还了两笔贷款。赔款在股市上提供了两个跳动，而偿还两笔贷款又给它带来了两个跳动。拉特兰公司的股票价格回到了120美元。

在第二轮操作中，拉特兰号再次获得了240美元，并全额付清。你为你的五支空头股票向银行支付240美元。拉特兰公司再次收取336美元，支付利息，并偿还了两笔贷款。拉特兰公司再次在股票市场上颠簸了四个位置，现在的价格是180美元/股。你从卖空中收取了600美元，但不得不支付480美元的红利，并期待着900美元的回购来关闭空头头寸。这看起来像是净损失780美元，但至少你可以借到600美元用于开设你的新公司，而且他们的红利很好。

然后，情况变得更糟，糟糕得多。拉特兰公司的总裁提出将公司友好出售，价格为180美元/股，或900美元的公司。他左边的第一个玩家出了900美元的初始最低价。这促使拉特兰公司的库房股票在公开市场上以1260美元的价格出售（7股，180美元/股）。拉特兰公司现在有两辆三轮车，两个站标（路易斯维尔和辛辛那提），以及1260美元的现金！其他玩家对这个机会垂涎三尺！其他玩家对这个机会垂涎三尺，纷纷出价，直到该公司以1500美元的价格出售。获胜的公司拿下拉特兰号，包括1260美元的现金，并向银行支付1500美元的购买价。拉特兰公司的总裁微笑着为他的三股股票收取900美元，而这三股股票不久前还只值360美元（本例中120美元的三倍起价）。你现在被要求立即支付1500美元以关闭你的空头头寸。你阅读了题为“现金危机”的第6.4节，开始清算你的持股。不幸的是，这还不够，你已经破产了。你的新公司被置于清算中，供他人在下一轮并购中大快朵颐。你已经成为高级金融血腥游戏中的

另一个牺牲品。

让我们来看看账面价值法会如何帮助评估是否做空拉特兰公司。在第一个例子中，拉特兰公司的资产是四辆2股的火车（400美元），两个站标（每个50美元的估值为100美元），两个库藏股（240美元），以及120美元的现金。这总计860美元，或172美元/股。与之相比120美元/股的股价，拉特兰公司的价值看起来被低估了、

1817

而不是一个短的目标。然而，在第一个例子中，我们可以通过在2号列车运行前将其生锈来迫使其改变账面价值。让我们来看看拉特兰号的预期未来账面价值。在第一轮运营结束时，拉特兰公司将拥有4列火车（400美元），两个站标（100美元，当每个站标的价值为50美元时），两个库藏股（90美元），估计40美元的现金，和4笔贷款（-400美元）。这总共是230美元，或每股46美元。通过对未来事件的预先判断，我们看到拉特兰的价值被高估了，是一个很好的做空目标。

账面价值的方法也将有助于避免第二个例子中的灾难性卖空。让我们假设这两列火车不会运行，并从账面价值中省略它们。拉特兰号的剩余资产是两辆3轨列车（500美元），两个站标（100美元，当价值为1000美元时）。

每个50美元），两个库藏股（240美元）和120美元的现金。这总共是960美元，或每股192美元。即使我们假设股价会因卖空而跌至70美元，我们仍有860美元的账面价值，或每股172美元。在120美元的股价下，该公司的价值被低估了。与其做空拉特兰公司，还不如买入一股，只需120美元就能获得192美元的价值！！

11.2 设计与历史 注释

1817年的诞生是出于对18xx系列中一个非常复杂的金融游戏的渴望。1817年不是像许多其他18xx游戏那样以19世纪有重大铁路里程碑的年份命名，而是以纽约华尔街40号的纽约证券交易所开业的年份命名。1817年包含了任何其他18xx游戏中都没有的金融机制。这些机制包括卖空、基于市场的利率、公司清算和敌意收购。

玩家会发现，游戏中最重要的部分将在股票和并购回合中进行。虽然经营回合对决定公司的收入很重要，但财务决策是最重要的。在1817年，成功的玩家将持续监控游戏中的财务状况。1817年的两个关键因素是管理贷款和卖空。

铁路历史上充满了兼并、收购和清算。也许最著名的清算是在洛克岛铁路公司。洛克岛铁路成立于1847年，在100多年的时间里一直盈利。随着它的辉煌岁月在20

世纪50年代末开始减弱，该公司遇到了财政困难。它在列车现代化方面遇到了困难，最终在1964年试图将自己卖给联合太平洋公司。这次出售从未完成，1980年该公司申请破产。该公司在清算中能够筹集到足够的资金来完全

支付所有债权人。在1817年，当一家公司拥有两辆四轮车时，也会出现类似的情况。它将在许多运营回合中获得高额利润。随着8号车的临近，4号车的寿命也接近尾声，如果公司没有存够现金来购买8号车，它就会提出出售自己。价格可能有点太高，所以没有找到买家。一旦4列火车生锈，公司可能会因其精心布置的站标而获得高价。也许这个价格甚至足以完全付清任何贷款，剩下的一些现金将在股东之间分配，就像石岛铁路一样。

也有一些高利润的铁路选择不进行现代化改造，直接消失了。从1831年到1850年，切斯特菲尔德铁路公司是世界上赚钱最快的铁路。1831年6月，切斯特菲尔德完成了其第一条也是唯一一条线路的建设。这条13英里长的骡子和重力驱动的线路将煤炭从米德洛蒂安的煤矿运到詹姆斯河。当蒸汽动力的竞争在1850年到来时，切斯特菲尔德公司关闭并放弃了它的轨道。这是在1817年模拟的，一个2股公司用现金购买了2列车，并支付了费用，直到2列车生锈。这家2股公司有可能在其短暂存在期间成为游戏中最赚钱的公司。在2号列车生锈后，该公司的站标在清算中被卖掉，公司也关闭了。

在许多经典的18xx游戏中，从游戏开始到结束都有固定数量和类型的公司存在。在《1817》中，你可以自由地遵循历史，或者通过开办、关闭、合并和出售铁路公司来创造自己的另一段历史。许多公司可能会在整个游戏中开始，其中大部分在游戏结束前就会消失。能够最成功地渡过这场金融飓风的游戏者将成为赢家。

11.2.1 公司历史

选择1817年的公司是因为它们展示了在美国铁路业初期常见的创造性融资，当时创业失败、合并、敌意收购和痛苦的破产是经常发生的。

奥尔顿和南方铁路

奥尔顿和南方铁路成立于1910年，并在1913年吸收了丹弗塞德连接铁路和奥尔顿和南方铁路。它被用来为位于伊利诺伊州奥尔顿的美国铝业公司拜尔工艺铝土

矿到氧化铝精炼厂服务。1968年，该铁路被更名为奥尔顿和南方铁路，并出售给米苏里太平洋铁路公司。它又被多次出售、

1817

而今天，奥尔顿和南方铁路是作为联合太平洋公司的全资子公司运营的。

拱廊和阿提卡铁路

Arcade和Attica在三次失败后于1917年开始运营。1836年，拟议的铁路从未建造。1852年，该铁路在完工前就取消了赎回权。1870年，该铁路在完工前就破产了。这条铁路仍然在运输农产品，并经营着一个受欢迎的旅游观光项目。

芝加哥皮带铁路公司

芝加哥皮带铁路于1902年开始运营。它只运行了一个月，但继续处理一些小规模的业务，直到1912年，当12家铁路公司租用芝加哥腰带铁路时，才有必要拆毁、重建和扩大。由于合并和破产，芝加哥皮带铁路今天由六个不同的铁路公司集体拥有。

贝瑟默和伊利湖铁路公司

匹兹堡、贝塞默和伊利湖铁路公司由安德鲁-卡内基于1897年成立，将铁矿石和其他产品从俄亥俄州康尼奥特港运到匹兹堡的卡内基钢铁公司工厂。该公司于1901年转让给美国钢铁公司，最后于1988年转让给Transtar。

波士顿和奥尔巴尼铁路公司

波士顿和伍斯特铁路于1831年被特许，西部铁路于1833年被特许，卡斯尔顿和西斯托克布里奇铁路于1834年被特许。1867年和1870年，这些公司与哈德逊和波斯顿铁路公司合并，成为波士顿和奥尔巴尼铁路公司。纽约中央铁路公司于1900年购买了该铁路。

特拉华、拉卡瓦纳和西部铁路公司

Liggett's Gap铁路于1832年成立，但在1849年被特许之前一直处于休眠状态。Delaware and Cobb's Gap铁路于1850年被特许。1852年，这两条铁路合并为特拉华、拉克-阿万纳和西部铁路。这条铁路继续扩张，直到1915年。由于财政拮据，该公司被迫在1960年与伊利铁路公司合并。

埃尔金、乔利特和东部铁路公司

埃尔金、朱利叶和东部铁路于1888年开始运营，由朱利叶、奥罗拉和北部铁路以及埃尔金、朱利叶和东部铁路合并而成。该铁路通过购买其他五条铁路来扩展。到1899年，铁路公司通过收购轨

道使用权和小型公司继续扩张。1901年，该铁路被卖给了美国钢铁公司。

西部大干线铁路

1928年，加拿大国家铁路公司（Canadian National Railway）通过合并其业务，创建了西部大干线铁路公司。

在密歇根州、伊利诺伊州和印第安纳州设立了子公司，分别名为Grand Trunk Western Lines和Grand Trunk Railway System。今天，该铁路公司继续运营其大部分的原始路线。

郝萨托尼克铁路

侯萨托尼克铁路，最初（误）拼为"欧萨托尼克铁路"，于1836年5月被特许建造，从康涅狄格州的布里奇波特向北到马萨诸塞州沿侯萨托尼克河的线路，并于1850年完工。1892年，该铁路被出售给纽约、纽黑文和哈特福德铁路公司。1983年，一个新的霍萨托尼克铁路被特许。

Morristown和Erie铁路

莫里斯敦和伊利铁路公司成立于1903年8月28日，是由威帕尼河铁路公司和威帕尼和帕赛克河铁路公司合并而成，这两家公司都属于同一个人，即麦克伊万兄弟。莫里斯敦和伊利铁路是第二次世界大战开始时唯一没有债务的铁路。这条铁路至今仍在运营。

纽约、安大略和西部铁路

NYO&W于1880年从New York & Oswego Midland继承了Oswego-New York走廊。该铁路在1890年之前继续建造新的轨道。1937年，NYO&W进入破产状态。它在破产状态下运营，直到1957年最终被放弃。

纽约、萨斯奎汉纳和西部铁路公司 几家铁路公司被特许建立从宾夕法尼亚州矿区到纽约市的内陆路线。1881年，这些铁路中的六条同意合并为"纽约、萨斯奎汉纳和西部铁路公司"。伊利铁路公司于1898年收购了萨斯奎汉纳铁路公司。

匹兹堡、肖姆特和北方铁路公司

匹兹堡、肖姆特和北方铁路公司始于1899年，由纽约和宾夕法尼亚州的五家小铁路公司合并而成。连接四个地理上不同的部门的费用迫使该公司在1905年宣布破产。它一直处于破产管理状态，直到1947年。

匹兹堡和伊利湖铁路公司

1870年，威廉-麦克利里和其他十个人向宾夕法尼亚州州务卿申请成立匹兹堡和伊利湖铁路公司。该团体没有成功筹集到所需的资金，并于1877年更换了许多董事。这条铁路开始运营...

1879年，在一条糟糕的单轨线上的投资。它在1887年被纽约中央铁路公司买断。

普罗维登斯和伍斯特铁路公司

普惠公司于1844年在马萨诸塞州注册为普罗维登斯和伍斯特铁路，在罗德岛注册为普罗维登斯和伍斯特铁路。这两家公司在1845年合并为普罗维登斯和伍斯特铁路。该铁路于1892年被纽约、纽黑文和哈特福德铁路公司收购。

拉特兰铁路公司

拉特兰和伯灵顿铁路于1843年被特许在拉特兰和伯灵顿之间建造。1867年合并后，它被更名为拉特兰铁路。它从来都不是一个稳固的财务运作，在1938年首次进入破产管理。拉特兰铁路一直在破产管理中徘徊，直到1963年被遗弃。

斯特拉斯堡铁路公路

斯特拉斯堡铁路于1832年由宾夕法尼亚州议会成立。一条马拉的铁路一直存在到1851年，当时铁轨被升级以适应第一个蒸汽机车，4-2-0的威廉-潘恩。1901年，定期客运停止，铁路最终在1957年被废弃。

联合铁路公司

联合会于1896年成立，是为莫农加希拉河谷的卡内基钢铁公司服务的各种铁路的合并。当卡内基钢铁公司在1901年合并为美国钢铁公司时，联盟公司扩大到蒙河谷的其他工厂。今天，联合铁路公司继续转运铁矿石。

沃伦和特伦布尔铁路公司

沃伦和特伦布尔铁路是在马霍宁河谷经济发展公司成立EDR-II时成立的，该公司购买了佩恩斯维尔和扬斯敦铁路于1870年建造的前B&O线路，并在1993年被CSX放弃。

西切斯特铁路公司

西切斯特铁路公司于1831年通过宾夕法尼亚州立法机构的一项法案成为全国最早的铁路之一。它于1858年收购了另一条小铁路。1881年，它成为宾夕法尼亚州铁路系统的一部分，并被称为"弗雷泽分支"。2009年，一条新的西切斯特铁路被一个致力于历史保护的非营利组织所拥有和经营。

12 鸣谢 | 信用 | 通知

1817是由Craig Bartell和Tim Flowers设计的。1817年由堪萨斯城的18xx小组进行了广泛的游戏测试，该小组包括Michael Backman, Vince Badali, Steve Smith, Dale Maxfield, 和Dave Aber。史蒂夫-托马斯编写了规则的重要部分，并提供了反馈意见以改进组件。John Tamplin为改进游戏机制和组件提供了重要的反馈。Dave Berry和Eric Brosius帮助编写了部分规则，提供了急需的澄清。世界各地人们的反馈和游戏报告对游戏的完善很有帮助。制作设计和物理系统由John A. Tamplin负责，他使用Marco Rocci的渲染算法和瓷砖字典设计了瓷砖。

参考文献：

- 布莱恩-霍林斯沃思，《北美机车图解百科全书》，萨拉曼德出版社，1984年。
- 布莱恩-霍林斯沃思，《世界蒸汽客运机车图鉴》，萨拉曼德出版社，1982年。
- 封面图片由gruban和纽约图片社提供（根据创作共用协议，BY-SA授权）。
http://ny-pictures.com/nyclphoto/picture/39959/flag_hangs_stock_exchange
- http://en.wikipedia.org/wiki/File:New_York_Stock_Exchange_1882.jpg
- <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Stockexchange.jpg>
- <http://www.loc.gov/pictures/resource/cph.3c24933/>
- <http://www.loc.gov/pictures/resource/gsc.5a12096/>

商标：

- 1829是Hartland Trefoil有限公司的商标。
- Francis Tresham和Hartland Trefoil Ltd发明了18xx轨道砖游戏系统。

使用商标而不承认，并不是为了贬低或挑战作者或出版商的知识产权主张。

上述列举并不意味着详尽无遗。对某些个人或公司的列举并不是为了贬低其他个人或公司。

13 火车运货单I阶段图

火车类型	列车限制	火车价格	#	锈	IPO	地图外
2	4	\$100	∞ † ¹	-	2	第一届
2+	4	\$100	4	-	2	第一届
3	4	\$250	12	-	2/5	第2次
4	3	\$400	8	2/2+ † ²	5	第2次
5	3	\$600	5	-	5/10	第三届
6	2	\$750	4	3	10	第三届
7	2	\$900	3	-	10	第四届
8	2	\$1100	∞	4	10	第四届

†¹ 当一个人被出口时，丢弃所有剩余的2列车[2]
†² 所有2个以上的火车一旦生锈就不能买卖，但可以通过所有者的运行火车步骤[6.11]持续。

14 瓦片清单和升级表

注意：本表中的数量是4ame提供的数量，但所有瓷砖都应视为无限制的。

瓷砖	#	法律升级	瓷	#	法律升级	瓷砖	#	Legal Upgrades
	map	7 8 9		14	7 63 611 † ¹		8	没有进一步的升级
	map	5 6 57		15	7 63 611 448 † ¹		4	没有进一步的升级
	1	592		54	1 62		5	没有进一步的升级
	map	592		80	7 545 546		5	没有进一步的升级
	6	14 15 619		81	7 546		5	没有进一步的升级
	7	14 15 619		82	10 544 545 546		4	没有进一步的升级
	5	80 82 83		83	10 544 545 546		2	没有进一步的升级
	20	80 81 82 83		592	4 593		1	没有进一步的升级
	20	82 83		619	8 63 611 † ¹		4	没有进一步的升级
	7	14 15 619		62	1 X30			

†¹ 必须使用最大数量的出口（见[6.3.2]）。