

1846

The Race to the Midwest 1846-1935

1. הקדמה

ב 1846 3-5 טיקונים מתחרים על בניית האירגון בעל ערך המניות הגבוה ביותר, וזאת על ידי השקעה והפעלת חברות רכבות במערב התיכון של ארה"ב. המשחק סובב בין סיבוב מניות לשני סיבובי פעילות. בסיבוב מניות שחקנים ישקיעו ויסחרו במניות של חברות הרכבות השונות. במהלך סיבוב פעילות, הנשיא (בעל רוב המניות) של כל חברה ינחה את החברה לבנות מסילות, לקנות ולהפעיל רכבות, וכן יש לו את האפשרות לחלק ואת כל רווחי החברה כדיבידנדים לבעלי המניות, או רק חלק מהרווח. פעולות ההשקעה כמו גם חלוקת הדיבידנדים עשויים להשפיע על מחירי המניות. הרכבות מחולקות לשלבים, כל הרכבות משלב מסויים צריכות להמכר לפני שניתן יהיה לרכוש רכבות מסוג חדש יותר. כאשר רכבת ראשונה מהשלב החדש נקנית, מתחיל אותו השלב במשחק, הדבר משפיע על כמה אספקטים במשחק. המשחק מסתיים בסיום הסיבוב בו נגמר הכסף בבנק. בשלב זה השחקנים יבחנו כמה כסף ברשותם, וכן מה שווי המניות שברשותם. המנצח הינו השחקן בעל הערך הגבוה ביותר.

1846 הינו משחק מסידרת 18XX, כולם מבוססים על המשחק 1829, ומתארים חברות רכבות במקומות זמנים שונים. סידרת המשחקים חולקת מבנה דומה אולם המשחקים נבדלים בפרטיהם. 1846 מתוכנן להקל על שחקנים חדשים של הסידרה, וכן מנסה להציג את הפעילות ההיסטורית של החברות המתוארות. 1846 הוא משחק ארוך יחסית, אולם הוא תלוי בנסיון הקבוצה, ובסגנונה. שחקנים מנוסים ויעילים לרוב יסיימו את המשחק ב 120-150 דקות. שחקנים חדשים או פחות מהירים צריכים להקדיש למשחק זמן שיכול גם להיות כפול. בסיום ההוראות יש מספר טיפים לזרוז המשחק.

2. סידור המשחק

א. הצב את סמן הסיבוב, סמן השלב, וכן את הרכבות במקומם על הלוח. סדר את הבנק על פי כמות הכסף במשחק (ראה טבלה), כרטיסי שחקן, כרטיסי חברות פרטיות, אריחי מסילות (להלן אריחים), כרטיסי חברות, כרטיסי מניות, והסמנים - לצד המפה.

במשחק הכולל פחות מחמישה שחקנים, יש להסיר רכבות, חברות, חברות קטנות, ולהתאים את סך הכסף בבנק. ראה טבלאות.

בצורה אקראית הסר אחת או שתי חברות פרטיות, וכן חברה מכל קבוצה (ראה טבלה), במשחק של ארבעה או שלושה שחקנים. חשוף את החברות שישתתפו במשחק. הצב סמן תחנה בעיר הבית של החברה/ות שהוסרו.

כסף

מספר שחקנים	3	4	5
כמות כסף בבנק	6500	7500	9000

חברות במשחק:

תמיד במשחק

חברות פרטיות	חברות
Big 4 Chicago & W.Indiana Mail Contract Michigan Southern	GT IC NYC B&O

הסר 2 חברות מכל קבוצה לעיל, במשחק של 3 שחקנים.
הסר 1 חברה מכל קבוצה לעיל במשחק של 4 שחקנים.

חברות פרטיות	חברות
Lake Shore line Michigan Central Ohio & Indiana	C&O Erie PA
Meat Packing Co. Steamboat Co. Tunnel Blasting Co.	

ב. ערבב מספר כרטיסים ממוספרים כמספר השחקנים במשחק, וחלק על מנת לקבוע את השחקן המתחיל. תן לשחקן המתחיל את "Priority Deal Card".

ג. כל שחקן מקבל 400 דולר.

ד. ערבב יחדיו את הכרטיסים הממוספרים שחולקו לשחקנים, וכן את כרטיסי החברות הפרטיות המשתתפות במשחק. חלק לשחקן שמימין לשחקן בעל ה"Priority Deal Card" שני כרטיסים יותר מאשר מספר השחקנים. (הכוונה שהשחקן שישחק אחרון בתור, יבחר ראשון את החברות הפרטיות).

3. חברות פרטיות

חלוקה - לפני סיבוב המניות הראשון, החברות הפרטיות שבמשחק יחולקו לשחקנים (בסדר הפוך לסדר המשחק), ואחר כך השחקנים ישלמו בעבורם.

החל בשחקן האחרון בסיבוב, וכנגד כיוון השעון, כל שחקן מושך 2 כרטיסים יותר ממספר השחקנים, ובוחר כרטיס אחד שנשאר אצלו, עם פנים למטה. את יתרת הכרטיסים אותם לא בחר, מערבב, ומניח בתחתית הערימה. בדר"כ שחקן יקבל מספר כרטיסים שחלקן יהיו חברות פרטיות, וחלקם כרטיסים ריקים ממוספרים. כל עוד יש חברות פרטיות לרכישה, תמיד תקבל לפחות חברה אחת. אם אינך רוצה לרכוש את אחת החברות שקיבלת, שמור כרטיס ממוספר. אם לא קיבלת כרטיס ממוספר, אולם קיבלת לכל הפחות 2 חברות פרטיות, הינך חייב לבחור אחת מהן. אל תחשוף את הכרטיסים שבחרת עד תום השלב.

המשך במתכונת זו גם לאחר שמספר הכרטיסים הנותר הינו פחות מסך השחקנים ועוד שניים. במצב זה כל שחקן בתורו, בוחר כרטיס אחד מסך הכרטיסים שנשארו, עד אשר השחקנים מושכים את כל הכרטיסים ומסיימים את החלוקה, או שהחפיסה אינה מכילה יותר כרטיסים ממוספרים, וכן רק חברה פרטית אחת. במקרה זה, השחקן שקיבל לידי את כרטיס החברה הפרטית האחרון יכול להחליט אם הוא רוכש את החברה, או מעביר אותה לשחקן הבא שיכול לרכוש את החברה בהנחה של 10 דולר. השחקן הבא יכול לרכוש את החברה או להעביר אותה גם הוא לשחקן הבא שיהנה מהנחה של 10 דולר נוספים. המשך כך עד אשר מישהו רוכש את החברה, באם אף אחד לא רכש את החברה השחקן שאליו הגיעה החברה במחיר אפס חייב לקחת את החברה.

לאחר סיום החלוקה, כל השחקנים חושפים את החברות הפרטיות שברשותם ומשלמים את ערכם, כפי שרשום על הכרטיס. הסר את הכרטיסים הממוספרים. תן לבעלי החברות Michigan Southern ו Big 4 את לוחות החברה, הרכבות, סמני התחנות, ואת הסכום ההתחלתי עימו חברות אלו מתחילות. כאשר חברה פרטית נקנתה, היא שייכת לבעליה, ובדר"כ מעניקה הכנסה בכל סיבוב פעילות, עד שזו נקנית בידי חברה, או מוסרת מהמשחק בתחילת השלב השלישי של המשחק. לאחר רכישת חברה פרטית על ידי חברה, החברה הפרטית ממשיכה להעניק הכנסה לחברה לה היא שייכת, עד הסרתה מהמשחק בתחילת שלב 3.

נכסים - לכל חברת פרטית יש נכסים יחודיים:

Michigan Central וכן Ohio & Indiana - עלות כל חברה 40 דולר, והכנסתן 15 דולר. כל אחת מחברות אלו מאפשרות לחברות הרוכשות אותן להניח אחד או שני אריחים צהובים נוספים, על חלק או על שני המיקומים המיוחדים להם (ראה על הלוח) - ללא תשלום. אריחים אלו יכולים להיות מונחים ללא קשר לסמני התחנות של החברות הללו, אולם הם חייבים להיות מחוברים האחד לשני אם החברה הפרטית בחרה להציב את שניהם. לא ניתן להניח אריחים במיקומים אלו עד אשר החברות הפרטיות להם האפשרות הזו נקנו ע"י חברות אחרות, או הוסרו מהמשחק. (במידה ואותן חברות פרטיות במשחק).

Lake Shore line - חברה זו דומה לשתי החברות הקודמות, אולם חברה זו מעניקה לבעליה את היכולת לבצע שדרוג נוסף של אריח מסילה ב Toledo או ב Cleveland (אך לא בשניהם) ללא עלות. האריח המוצב באמצעות חברה זו יכול להיות מוצב ללא קישור לסמן התחנה של החברה.

Chicago & W.Indiana - עלות 60, הכנסה 10. החברה מעניקה סמן תחנה בשיקאגו לחברה שתרכוש אותה, ניתן לראות את המיקום באריח שיקאגו הירוק והצהוב (המודפס על המפה). אם חברה זו במשחק, לא ניתן להניח סמן על מיקום זה בשיקאגו עד אשר החברה נקנית או מוסרת מהמשחק. כאשר החברה נרכשת הצב סמן נוסף (לא ממלאי החברה) ללא עלות במיקום בשיקאגו. באם לחברה הרוכשת יש כבר תחנה בשיקאגו, אין להציב תחנה נוספת.

Michigan Southern (עלות 60 חוב 80), ו Big 4 (עלות 40 חוב 60) - כל אחת מחברות פרטיות אלו הינה למעשה חברה עצמאית קטנה, בעלת רכבת אחת מדרגה 2, ללא מניות, וללא סמני תחנות נוספים. עד אשר שהחברה נרכשת או מוסרת. עלות החברות הינה למעשה סך העלות והחוב, כאשר החוב מועבר לבנק, אולם העלות מועברת לאוצר החברה, ומונח על כרטיס החברה. (אם החברות נרכשות במחיר מופחת, עדיין יועבר סכום זה לאוצר החברה). הצב את סמן התחנה במקומו על הלוח. בכל סיבוב פעילות, יש לחלק את הדיבדנים בין הבעלים לבין אוצר החברה. כאשר החברה העצמאית נרכשת על ידי חברה גדולה, החלף את סמן התחנה ללא עלות בסמן תחנה נוסף של החברה הגדולה, אלא אם כן לאותה חברה יש כבר סמן באותה העיר, וכן הוסף את הרכבת ואוצר החברה העצמאית אל החברה הגדולה. הרכבת שנרכשה אינה יכולה לפעול באותו הסיבוב בו היא נרכשה. חברה עצמאית אינה יכולה להרכש על ידי חברה

שהינה בעלת מקסימום רכבות מותר.

הערה היסטורית - כמה מאות חברות רכבות כושלות הוקמו באיזור זה לפני 1846. רבות מהן הניחו רק כמה מיילים של מסילה במטרה למשוך משקיעים, מעטות מאד כמו מישגן מרכז, וכן אוהיו ואינדינה, הניחו מסילות באורכים משמעותיים, ורק מעטות מהם כמו Big 4 ומישגן דרום מכרו מניות והחלו בפעילות לפני שגם הן פשטו את הרגל. בסופו של דבר מחלקים ושברים אלו של מסילות הורכבה המסילה שחיברה את המערב...

Mail Contract - עלות 80, הכנסה 0. לאחר רכישתה, הוסף 10 דולר לכל מיקום בה עברה רכבת אחת של החברה הרוכשת בשלב הפעילות. אין כל הכנסה לחברה הפרטית טרם רכישתה ע"י חברה גדולה. להבדיל מהחברות הפרטיות האחרות חברה זו אינה מוסרת מהמשחק לכל אורכו.

Meat Packing Co. - עלות 60 הכנסה 15. מאפשרת לחברה הרוכשת להציב סמן \$30 של החברה בשיקאגו או בסנט. לואיס. סמן זה מוסיף לעיר בו הוצבה \$30 ערך לכל הקווים של החברה הרוכשת שיעברו דרך עיר זו. הסמן (והיכולת) יוסר בתחילת שלב 4. השתמש בסמן השני על מנת לסמן מיהי החברה בעלת היכולת לאחר שלב 3 בו החברה הפרטית עצמה מוסרת (אולם יכולת הסמן משתמרת כאמור עד לתחילת השלב הבא).

Steamboat Co - עלות 40 הכנסה 10. מאפשרת לחברה הרוכשת לפני הפעלת הקווים שלה, להציב או להעביר את סמן הנמל \$20 לכל נמל (Holland, Toledo, Wheeling, St. Louis, and Chicago) מן זה מוסיף 20 דולר למסלול של החברה העובר בעיר זו. 40 דולר אם מדובר ב Holland או Wheeling. הסמן מוסר בתחילת שלב 4. השתמש בסמן השני לסימון החברה בעלת היכולת החל משלב 3 בו מוסרת החברה הפרטית מהמשחק עד תחילת שלב 4. בעליה של החברה בשלב ההכנסות של החברה הפרטית, יכול להציב או לשנות מיקומו של הסמן. הדבר יעיל בתור בו החברה הפרטית נרכשת על ידי חברה אחרת, וכך היא יכולה להשפיע פעמיים.

Tunnel Blasting Co - עלות 60, הכנסה 20. מאפשרת לחברה הרוכשת אותה להפחית את עלות הנחת המסילה בהרים או במנהרות ב 20 דולר.

4. מהלך המשחק

המשחק מתנהל כסיבוב מניות לאחריו 2 סיבובי פעילות וחוזר חלילה.

סיבוב מניות - החל בשחקן בעל הכרטיס Priority Deal Card ועל פי סיבוב השעון כל שחקן בתורו יכול למכור כמה מניות שירצה לפני שיבחר לרכוש כרטיס מניה אחד.

סיבוב מניות מסתיים כאשר כל השחקנים מכריזים "עבור" האחד אחרי השני. כרטיס ה Priority Deal Card מועבר וכן על פי סדר מחירי המניות, יש להפחית מחיר של מניה (תנועה שמאלה) לחברה אשר יש כרטיסי מניות שלה בשוק, וכן להעלות מחיר של מניה (תנועה ימינה) אם כלל מניות החברה נמצאות ברשות שחקנים. (ראה גם סעיף 6).

סיבוב פעילות -

א. בעלי חברות פרטיות מקבלים הכנסה מהבנק.

ב. חברות מישגן דרום, ו Big 4 פועלות (בסדר זה).

ג. יתר החברות, על פי סדר שווי מניותיהן פועלות.

חריג: סיבוב הפעילות הראשון בלבד (מתוך שנים) בתחילת המשחק, נערך בסדר שווי מניות הפוך (משמע הזולה ביותר מתחילה).

5. סיבוב מניות

חל בשחקן בעל הכרטיס Priority Deal Card ועל פי סיבוב השעון כל שחקן בתורו יכול למכור כמה מניות

שירצה לפני שיבחר לרכוש כרטיס מניה אחד. שחקן שבוחר לא למכור ולא לקנות מניה יכול להכריז "עבור". סיבוב מניות מסתיים כאשר כל השחקנים מכריזים "עבור" האחד אחרי השני. כרטיס ה Priority Deal Card מועבר וכן על פי סדר מחירי המניות, יש להפחית מחיר של מניה (תנועה שמאלה) לחברה אשר יש כרטיסי מניות שלה בשוק, ולהעלות מחיר של מניה (תנועה ימינה) אם כלל מניות החברה נמצאות ברשות שחקנים. (ראה גם סעיף 6).

שים לב: כאשר מזיזים סמן שווי מניה על גבי מסלול שווי המניות, הסמן המגיע לנקודה מסוימת, אשר נמצא בה כבר סמן אחר, מוצב מתחת לסמנים הנמצאים בנקודה.

שיווי סדר מניות משמעו התחלה עם החברה בעלת הסמן הנמצא בנקודה הימנית ביותר (הערך הגבוה ביותר) עד לחברה בעלת הערך הנמוך ביותר (הערך מצד שמאל). אם לכמה חברות אותו ערך (הסמן נמצא באותה הנקודה) החברה אשר הסמן שלה נמצא מעל סמנים אחרים הינה החברה שתפעל ראשונה.

5.1 קניית מניות/פתיחת חברה

שחקן יכול לרכוש רק מניה אחת בכל פעם, הדבר יכול להתבצע ממניות של החברה שטרם נמכרו או מהשוק. כל כרטיס מייצג 10% ממניות החברה, פרט לכרטיס הנשיא הנחשב כמו 2 כרטיסי מניות, (ולמעשה 20% ממניות החברה). מניית הנשיא חייבת להרכש לפני כל מניה אחרת. המניות נרכשות מהחברה על פי שיווי המניה (מחיר כפול למנית הנשיא). התשלום מועבר לאוצר החברה.

שים לב: במשך כל המשחק יש לבצע הפרדה מוחלטת בין כסף השייך לשחקן לבין כספים השייכים לחברות שבבעלותו, ואשר נשמרים באוצר החברה, משמע על גבי לוח החברה. אין לערבב בין כספי השחקן לכספי החברה.

שיווי מניה התחלתי של חברה יכול לנוע בין 40-150 דולר, והוא נקבע ע"י השחקן שרוכש את מניית הנשיא. פתיחת חברה למעשה הינה רכישה של מניית הנשיא והצבת סמן מחיר המניה על המחיר שבחר הנשיא. בנוסף יקח אותו שחקן את לוח החברה, את סמני התחנות, ויציב סמן תחנה על עיר הבסיס של החברה (כמסומן במפה), יתרת המניות לרכישה יוצבו על לוח החברה.

עם רכישה מקבלת חברת אילוני סנטר (IC) בונוס מהבנק לאוצרה השווה למחירה ההתחלתי.

הערה היסטורית: בשנת 1850, קיבלה חברה זו את ההלוואה הפדראלית הראשונה. בהמשך שימשה הלוואה זו כמודל ליתר החברות שעסקו בבניית המסילות למערב.

מניות יכולות להגיע אל השוק כאשר אלו נמכרו ע"י החברות עצמן (6.1), נמכרו ע"י השחקנים (5.2), או בשל פשיטת רגל של אחד השחקנים (7). ניתן לרכוש את המניות מהשוק ע"י תשלום מחיר המניה לבנק.

5.11 שחקן אינו יכול לרכוש או להחזיק יותר מ 60% ממניות חברה.

5.12 אם, לאחר רכישה של מניה, שחקן מוצא עצמו עם יותר מניות מאשר נשיא החברה, שחקן זה הופך להיות נשיאה החדש של החברה. על השחקנים להחליף בניהם 2 מניות של 10% שימסרו לנשיא הקודם, תמורת מניית הנשיא שתועבר לנשיא החדש.

5.13 כאשר שחקן מוכר כרטיס מניה של חברה במהלך סיבוב מניות, הוא אינו יכול לרכוש מניות של אותה חברה במשך כל אותו סיבוב מניות.

מגבלה על מספר כרטיסי מניות - כל שחקן יכול להחזיק ברשותו מספר מסויים של כרטיסי מניות, התלוי במספר השחקנים ומספר החברות המשתתפות במשחק. בספירה זו, כרטיס מניית נשיא, וכן כרטיס חברה פרטי, נחשבים כמניה אחת.

5.14 שחקן אינו יכול לרכוש מניה בחריגה מהמספר בטבלה לעיל, גם אם פרוש הדבר כי יהפוך לנשיא, ועל ידי כך ימיר 2 מניות למנית נשיא, ולכאורה יוכל להגיע למספר המותר.

5.4 שחקן שלא באשמתו חרג ממספר המניות המותר (לדוגמא בעת שינוי נשיאות) חייב בתור הראשון של סיבוב המניות הבא להתאים את מספר המניות שברשותו למספר מותר.

מספר חברות זמינות.	7	6	5	4 או פחות
				מספר שחקנים
3			14	11
4		12	10	8
5	11	10	8	6

5.2 מכירת מניות

שחקן יכול למכור בתורו כל מספר של מניות, פרט להגבלות הרשומות לעיל. השחקן מקבל את המחיר הנוכחי של המניות מהבנק ומציב את כרטיסי המניות שמכר בשוק. מחיר המניה יורד מחיר אחד (מוזז ימניה) בעבור מניות שנמכרו על ידי הנשיא (גם אם נמכרו מספר מניות יורד המחיר במשבצת אחת). 5.21 רק הנשיא יכול למכור מניות לפני שחברה החלה בפעילותה.

5.22 שחקן יכול למכור מניות ולקנות מניה בתורו, אולם הדבר חייב להיות בסדר זה, כל המכירות חייבות להתרחש לפני רכישת מניה.

5.23 מכירת מניה על ידי הנשיא באופן שתפחית את המניות שברשותו אל מתחת לכמות המניות שנמצאות ברשות שחקן אחר (אשר ברשותו לפחות 20%), משנה את נשיאות החברה. השחקן שכעת מחזיק במירב המניות (שובר שוויון - השחקן הבא על פי סיבוב השעון) מקבל את מנית הנשיא בתמורה לשתי מניות בנות 10%, והופך לנשיא החדש.

5.24 לא ניתן למכור יותר מ 50% ממניות החברה לשוק. לא ניתן למכור את מניית הנשיא לשוק.

מכירת מניות שתגרום לשינוי הנשיאות, ועל ידי כך חוקים אלו יתקיימו לאחר המכירה - חוקית. דוגמא: נשיא חברת NYC מחזיק במניית הנשיא (20%) שני שחקנים אחרים מחזיקים גם הם ב 20% מהחברה, ויתר 40 האחוזים נמצאים בשוק. הנשיא יכול למכור מניה אחת, הגם שמדובר על מניה ששווה 20%. לאחר מכירה זו השחקן הבא על פי כיוון השעון הופך להיות הנשיא, הוא מקבל את מניית הנשיא, ומוסר 2 מניות בנות 10%, אחת לנשיא הקודם, ואחת נוספת לשוק. מחיר המניה יורד. נשיא החברה הקודם אינו יכול למכור לשוק את המניה הנוספת היות ויש 50% מהמניות בשוק.

5.25 אם מחיר מנייה של חברה נופל לאפס מכל סיבה שהיא, החברה מיידית מוסרת מהמשחק (יחד עם כרטיסי המניות שלה, סמני התחנות, הרכבות והחברות הפרטיות שברשותה). הדבר משנה את מספר החברות המשתתפות במשחק ולכן את מספר כרטיסי המניות המותרים ברשות כל שחקן (ראה טבלה בסעיף קודם).

5.3 "עבור"

שחקן יכול להכריז "עבור" במקום למכור או לרכוש מניות. רק אם כל השחקנים ברצף הכריזו עבור סיבוב המניות מסתיים, שחקן שהכריז "עבור" יכול לשוב ולבצע פעולה בתור הבא, אם סיבוב המניות לא הסתיים.

5.4 סיום סיבוב מניות

כאשר סיבוב המניות מסתיים, ה- Priority Deal Card עובר לשחקן שמשמאל לשחקן שביצע את פעולת המכירה או הרכישה האחרונה. שחקן זה יהיה הראשון לפעול בסיבוב המניות הבא. על פי סדר שווי המניות, התאם את מחיר המניות החדש, מחיר מניית חברה יורד, באם יש לה מניות כלשהן בשוק, ומחיר מניה עולה באם כל מניותיה נמצאות בבעלות השחקנים.

6. סיבוב פעילות

לאחר שכל בעלי החברות הפרטיות קיבלו את הכנסתם, כל חברה בסדר שווי יורד, מבצעת את פעילותה על פי השלבים המפורטים לעיל, לאחר ביצוע כלל השלבים החברה הבאה מתחילה לפעול. 2 החברות העצמאיות משיגן דרום, ו Big 4 פועלות כמו חברות רגילות אולם מבצעות רק את שלבים 2 ו-3 לעיל, ומחלקות את הכנסתן כפי שתואר קודם לכן.

א. החברה רשאית למכור או לרכוש את מניותיה משוק המניות.

ב. החברה יכולה בסדר שתחפוץ להניח אריחי מסלול, וכן להציב סמן תחנה אחד. בכל תור חברה יכולה להניח אריח צהוב אחד וכן להניח אריח צהוב נוסף או לבצע שידרוג לאריח אחר.

ג. הפעלת כלל הרכבות שברשותה.

ד. הנשיא מחליט באם יחולקו דיוודנדים ועל פי החלטתו יעודכן מחיר המנייה.

ה. החברה יכולה לרכוש רכבת אחת או יותר (חברות חייבות להיות בעליהן של לפחות רכבת אחת).

בכל שלב בתורה יכולה חברה לרכוש חברה פרטית, או לבצע את היכולות המיוחדות של החברות שברשותה.

חריג: הפעלת החברות בתור הפעילות הראשון במשחק, נעשה בסדר שווי עולה, החל בחברה בעלת הערך הנמוך ביותר. במידה ויש כמה חברות בעלות אותו ערך, עדיין החברה שהסמן שלה יהיה בראש הערימה תפעל ראשונה.

יכולים להיות מצבים בהם שווי מניה משתנה במהלך סיבוב הפעילות וזאת לדוגמא בשל החובה לרכוש רכבות (6.5) אולם בכל מקרה, כל חברה רשאית לפעול רק פעם אחת במהלך סיבוב פעילות.

6.1 מכירה וקנייה של מניות ע"י חברה

במהלך שלב זה חברה יכולה למכור או לקנות את מניותיה בלבד, אל השוק או ממנו. חברה יכולה למכור מניות שברשותה, עד למספר המניות אשר בבעלות שחקנים, פחות מספר המניות שנמצא כבר בשוק.

(משמע בסוף המכירה לא יהיו בשוק יותר מניות מחברה זו מאשר לשחקנים).

החברה מקבלת ערך אחד נמוך יותר מערך המניה הנוכחי.

בדרך דומה רשאית החברה לרכוש בחזרה מניות הנמצאות בשוק, במחיר אחד גבוה יותר מערך המניה הנוכחי. כרטיס המניה יחזור ללוח החברה.

חברה אינה מחוייבת לרכוש מניות מהשוק, גם אם נמצאות בשוק יותר מניות מאשר לשחקנים. הגבלה זו חלה רק על מכירת מניות על ידי החברה.

קנייה או מכירה של מניות ע"י החברה אינן משפיעות על מחיר המנייה.

6.2 הנחת אריחים/הצבת תחנות

מסילות רכבת נבנות ע"י הנחת אריחים על המפה. יש ארבעה צבעים לאריחי המסילות: צהוב, ירוק, חום ואפור. אריח צהוב חייב להיות מונח על המפה לפני שניתן יהיה להניח במיקום זה אריח ירוק, באופן דומה

בכדי להניח אריח חום, צריך להיות במקום אריח ירוק, וכן אריח אפור יכול להיות מונח על אריח חום. שדרוג - החלפת אריח, או אף הנחת אריח על מיקום המצוייר על המפה, נקראת שדרוג. אריח שהוסר בדרך זו חוזר לבנק הכללי וניתן להשתמש בו שוב לבנייה במקום אחר. לא ניתן לשדרג מיקומים מצויירים על המפה שהינם כבר אפורים. שדרוג אריחים מוגבל לשלב במשחק - אריחים ירוקים החל משלב 2, אריחים חומים החל משלב 3, ואריחים אפורים רק בשלב 4. כאמור, בכל סיבוב פעילות חברה יכולה להניח אריח צהוב אחד וכן בנוסף לבצע שדרוג של אריח נוסף, או להניח אריח צהוב שני.

6.21 חברה שמניחה 2 אריחים או מניחה אריח ומשדרגת את השני, יכולה לעשות זאת בכל סדר שהוא. עקרונית חברה יכולה להניח אריח צהוב ולשדרג אותו באותו התור. חברה יכולה לבחור לא להניח אריחים או לא לשדרג כלל במהלך תור הפעילות שלה.

6.22 מספר האריחים וסוג האריחים האפשרי להנחה ולשדרוג הינו מוגבל ומתואר בטבלה. פרט לאריחים הממוספרים #7, #8, #9, שאינם מוגבלים.

ערים - כמה מיקומים על הלוח מכילים עיגולים המציינים עיר. רק אריחים עם סימון עיר יכולים להיות מונחים במיקומים אלו. לא ניתן להניח אריח עיר במיקום שאינו עיר על המפה. שלוש ערים - קליבלנד, דטרויט, וסינסיטי, מסומנות באות Z, וניתן להניח שם רק אריחים הנושאים את האות Z, לא ניתן להניח אריחים אלו במיקומים אחרים. לשיקאגו יש את סט האריחים המיוחד לה.

שים לב שקצוות הלוח מונעים שידרוג מאריחים חומים בערים Port Huron, South Bend, Springfield, Wheeling.

שימור מסלולים קיימים - אריח משודרג חייב לשמר את כלל המסלולים שהיו באריח המוחלף.

נתיבים - אריח המונח על הלוח ע"י חברה מסויימת חייב להיות בעל מסילה מתמשכת לאחת מתחנותיו, ללא קשר לאורך מסילה זו. כאשר מונח אריח במיקום שבינו ובין תחנת החברה נמצאת עיר, חייב להיות לכל הפחות מיקום תחנה אחד ריק בעיר זו.

חריגים: אריחים המונחים ע"י Michigan Central או Ohio & Indiana חייבים להתחבר אחד לשני (אם החברה בוחרת להניח את שניהם), אולם אריחים אלו אינם חייבים להתחבר לתחנה של החברה. חברות אחרות אינן יכולות להניח אריחים במיקומים אלו, כל עוד חברות לא נרכשו ע"י חברה גדולה, או הוסרו מהמשחק. Lake Shore line יכולה לשדרג את האריח ללא קשר למסילה או לתחנותיה.

הנחה בלתי אפשרית של אריח בגבולות המפה - לא ניתן להניח אריח בגבול המפה אם המסלול שהונח הינו אנכי למשבצת של ים/נהר, אלא אם כן מסומן בנתיב זה גשר או מנהרה, או כל סימון של המשך דרך. עלות אריחים - עלות הנחת האריח לחברה משולם מאוצרה, בדר"כ הינו \$20, במקרים בו על המפה (שטחים הררים) קיים סכום אחר, יש לשלם את הסכום הגבוה מבניהם.

כאשר הנחת אריח גררה תשלום בעבור השטח, השדרוג יעלה \$20 בלבד, בתוספת עלות נוספת להנחת אריח במיקומים ספציפיים (ראה 6.23).

חריג - החברה IC רשאית להניח אריחים בחמשת מיקומי "IC 0\$" ללא עלות. שידרוג במיקומים אלו עדיין יעלה \$20. חברות אחרות יכולות להניח אריחים במיקומים אלו בעלות רגילה. האריחים הנוספים המונחים ע"י Michigan Central, Ohio & Indiana ו-Lake Shore line הינם ללא עלות.

6.23 אם אריח שמונח הינו האריח השני המחבר גשר, מנהרה, או מעבר, החברה המניחה את האריח חייבת לשלם גם את העלות הנוספת המופיעה בתוך הסימן (משולש כחול או כתום).

הצבת סמני תחנות - בכל סיבוב פעילות חברה שנתרו לה סמני תחנות שלא בשימוש יכולה לרכוש תמורת \$80 סמן אחד ולהציבו בעיר אליה החברה מחוברת.

סמני תחנות ואריחים יכולים להיות מוצבים בכל סדר שהוא. חברה יכולה להניח אריח, להציב סמן תחנה, ואז לשדרג או להניח אריח נוסף למקום שאליו לא הייתה מחוברת קודם לכן. חברה יכולה להניח סמן תחנה גם בסיבוב הפעילות הראשון שלה, שכן סמן הבית מוצב בעת פתיחת החברה.

לחברות Erie, B&O, IC, PA יש מקום שמור בערים Erie, Centralia, Cincinnati, Ft. Wayne בהתאמה. במקומות אלו החברות יכולות להניח סמן בעלות של \$40. חברות אחרות אינן יכולות להשתמש במיקומים אלו, אם אותן חברות במשחק. החברות יכולות להציב את סמני התחנות במקומות אחרים, אולם אז יהיה עליהם לשלם מחיר מלא (\$80).

חריג: B&O ו PA יכולות בהתאמה להניח תחנות ב Cincinnati, Ft. Wayne, גם אם אינן מחוברות אליהן. לתחנות אלו יש 2 מחירים, על החברה לשלם מחיר של \$40 אם היא מקושרת למיקום זה, ומחיר של \$100 או \$60 אם אינה מחוברת.

הערה היסטורית- הנחת תחנות מנותקות אלו מסמלות את המעורבות של החברות במסילות באיזור שיקאגו, בהמשך הפעילות באיזורים אלו נרכשה ע"י החברות.

6.24 לא ניתן להניח תחנה במיקום השייך לחברה אחרת שהינה במשחק אולם טרם נפתחה.

6.25 לחברה לעולם לא יכולה להיות יותר מתחנה אחת בעיר מסויימת.

6.26 האריחים של שיקאגו מייצגים מסלולים שונים, חברה אינה יכולה להציב בעיר יותר מתחנה אחת! (הסר תחנה אחת אם חברה מקבלת תחנה נוספת בעיר בעת רכישת C&WI).

לכל חברה 2-4 סמני תחנות וכן סמן ראשוני נוסף, כל החברות חולקות 8 סמני תחנות דו צדדים, במטרה להציב תחנות לטובת החברות שרכשו את Big 4, Michigan Southern, ו- Chicago & W.Indiana, במקרה הלא סביר שחברה רכשה את כל שלושת חברות אלו, השתמש במטבע לייצג תחנה נוספת.

טיפ: על ידי רכישת אחת מהחברות הפרטיות Big 4, Michigan Southern, ו- Chicago & W.Indiana, או ע"י שימוש ביכולת של החברות B&O או PA לרכוש תחנה נוספת, החברות אמורות להצליח לחצות את המפה מבלי להחסם.

6.3 הפעלת רכבות

בכל סיבוב פעילות חברה יכולה להפעיל כמות של קווים בהתאם למספר הרכבות שברשותה. "קו" פרושו מסלול אשר עובר לכל הפחות במקום אחד בו נמצאת תחנה של החברה וכן אינו קטוע ע"י עיר המלאה בתחנות של חברות אחרות, וכן כולל לפחות 2 מיקומים על המפה אשר מהווים מקור הכנסה. (עיר, או מיקום מחוץ למפה). קו אינו יכול לעבור באותו מיקום פעמיים. מסלול יכול להתחיל או להגמר בעיר המלאה בסימני תחנות של חברות אחרות, ואשר לחברה המפעילה אין בה תחנה.

6.31 האריח של שיקאגו כולל אומנם מספר מסלולים נפרדים, אולם קו אחד אינו יכול לבקר באריח שיקאגו פעמיים.

6.32 קו אינו יכול להתחיל בנקודת קצה מזרחית במפה ולהסתיים בנקודת קצה מזרחית אחרת, אולם קו כן יכול להתחיל בנקודת קצה מערבית ולהסתיים בנקודת קצה מערבית אחרת. (לדוגמא מסנט. לואיס לשיקאגו). שים לב שנקודות הקצה הולנד ולואיסוויל אינן נחשבות מערב או מזרח.

ההכנסה הבסיסית של קו הינה סך הסכומים של המיקומים (ערים ונקודות קצה) שבו עובר המסלול. רכבות מגיעות בשני סוגים:

רכבות בעלות מספר אחד (2, 4, 5, או 6) - רכבות אלו יכולות לבצע מסלול הכולל ערים ונקודות קצה שמספרם שווה או פחות למספר הרכבת.

רכבות בעלות 2 מספרים (לדוגמא 5 / 3) רכבות אלו יכולות לבצע מסלול הכולל ערים ונקודות קצה עד המספר השווה למספר הגדול, אך ההכנסה תחושב רק ממספר המיקומים השווה לכל היותר לערך הקטן. דוגמא: הרכבת 5 / 3 יכולה לבקר בחמישה מקומים אולם רק שלושת המיקומים היקרים ביותר יחשבו לענין הכנסתה, ובלבד

שאחד משלושת מיקומים אלו מכיל תחנה של החברה.
 הבונוס על חברת Mail Contract מתקבל על מספר המיקומים שהחברה קיבלה הכנסה בגינן ולא על מספר המיקומים בהם ביקרה.

מצאי רכבות

שלב	סוג ראשון	סוג שני
1	רכבת 2 עלות \$80	
2	רכבת 4 עלות \$180	רכבת 5 / 3 עלות \$160
3	רכבת 5 עלות \$500	רכבת 6 / 4 עלות \$450
4	רכבת 6 עלות \$800	רכבת 8 / 7 עלות \$900

6.33 כלל הרכבות אינן יכולות לבקר ביותר מיקומים מאשר מספרם.
 בונוס על חיבור מזרח/מערב - חברה המפעילה קו שמתחיל בנקודת קצה במערב, ומסתיים בנקודת קצה במזרח (או להפך), מרוויחה בונוס השווה לסך הרשום על יד 2 המיקומים החיצוניים.
 6.34 בכדי לקבל את הבונוס צריך המסלול לקבל את ההכנסה משתי נקודות הקצה, כלומר לא ניתן לדלג בהכנסה על נקודת קצה ולקבל בונוס בעבור הצד השני.
 הוסף את כל הבונוסים להכנסה מהקו על מנת לקבל את סך ההכנסה.
 הפעלת מספר קווים - כאשר לחברה יותר מרכבת אחת, יש לקבוע בדיוק באיזה מסלול השתמשה כל רכבת. חברות שונות יכולות להשתמש באותו מסלול ללא הגבלה. מיקום מסויים יכול להיות בשימוש מספר פעמים ע"י רכבות שונות באותו התור ובלבד שלא נעשה שימוש כפול באותו המסלול.
 6.35 אם לאחר קביעת נשיא החברה באיזה קו תשתמש הרכבת, וראה שחקן נוסף מסלול ריווחי יותר, הנשיא חייב להשתמש במסלול הריווחי ביותר.
 הסרת רכבות שהתיישנו - השלבים 3, ו-4 במשחק גורמים להתיישנות רכבות. הסר רכבות מתיישנות אל מחוץ למשחק כאשר הדבר מתרחש, בסיום תור פעילות של כל חברה. (ללא קשר לשאלה אם הרכבת פעלה או לא).
 רכבות שלב אחד, עשויות שלא להיות מופעלות פעם נוספת לפני שיוסרו, התקדמות מהירה במשחק עשויה לגרום להם להיות מוסרים מהמשחק עוד טרם הפעלתם - ראה טבלה

רכבות	מתיישנות (מוסרות לאחר סיבוב פעולה נוסף)	מוסרות מיידית
שלב 1	שלב 3	שלב 4
שלב 2	שלב 4	

* לרוב, רכבות אינן יוצאות מהמשחק מיידית, אלא מופעלות פעם אחת נוספת ורק אז מוסרות.

6.3 רווח, חלוקת דיודנדים, והתאמת מחיר מניות

חברה מרוויחה בסיבוב פעילות את סכום ההכנות מהקווים שלה, בתוספת הבונוסים. הרווח של החברה יכול להשמר באוצרה, יכול להיות מחולק כדיבידנד, או כחצי דיבידנד, הכל על פי החלטת נשיא החברה:

אי חלוקת דיבידנד - הכסף נשמר באוצר החברה.

חלוקת דיבידנד - כל הרווח מחולק בין בעלי המניות, כל בעל מניה מקבל 10% מהרווח (מניית נשיא 20%), אוצר החברה מקבל את החלק המגיע לו על פי מספר המניות המצויות עדיין בחברה. אולם לא מתקבלת כל הכנסה בעבור כרטיסי מניות הנמצאים בשוק.

חלוקת חצי דיבידנד - סכום הרווח מחולק לשניים, חצי מהסכום מעוגל כלפי מטה ל\$10 הקרובים, ומועבר לאוצר החברה. יתרת הכסף מחולקת כדיבידנד (כפי שמתואר בסעיף הקודם).

דוגמא: חברה מרוויחה בסיבוב פעילות \$250, הנשיא החליט לשלם חצי דיבידנד. אוצר החברה יקבל \$120 וכל בעל מניה יקבל \$13.

התאמת מחירי המניות - מחיר המניה עולה או יורד בהתאם ליחס שבין הדיבידנד שחולק לבין מחיר המניה הנוכחי.

הפחת את מחיר המניה (הזז את הסמן שמאלה) אם לא חולק דיבידנד כלל, או אם הדיבידנד שחולק הינו פחות מחצי ממחיר המניה.

מחיר המניה נשאר זהה אם הדיבידנד שחולק הינו יותר מחצי ממחיר המניה אך פחות ממחירה הנוכחי של המניה.

מחיר המניה עולה (הזז את הסמן מיקום אחד ימינה) אם הדיבידנד שחולק שווה או גבוה ממחיר המניה, אך אינו כפול ממחירה הנוכחי.

מחיר המניה עולה בשני מיקומים (הזז את הסמן שני מיקומים ימינה) אם הדיבידנד שחולק הינו לפחות כפול ממחיר המניה הנוכחי.

מחיר המניה עולה בשלושה מיקומים (הזז את הסמן שלושה מיקומים ימינה) אם מחיר המניה הינו גבוה מ-\$150 וכן הדיבידנד שחולק הינו שווה או גדול משלוש פעמים מחיר המניה.

להדגיש כי אם מחיר המניה הינו \$150 מחירה יעלה לכל היותר בשני מיקומים, גם אם שולם דיבידנד משולש.

6.5 רכישת רכבת

חברה רשאית, בעזרת כספה בלבד, לרכוש רכבת/ות מהבנק במחיר הנקוב על הכרטיס, או מחברות אחרות בכל מחיר שיוסכם בניהן אך לכל הפחות במחיר של \$1. כל רכבת נקנית בפני עצמה, אחת בכל פעם.

6.51 לא ניתן לרכוש רכבות שהתיישנו מחברות אחרות.

מספר החברות הזמין בכל שלב הינו מוגבל, פרט לשלב 4, אז מספר הרכבות אינו מוגבל. רכבות בשלבים 2-4 מגיעות בשתי צורות, אשר מודפסות משני צידי הכרטיס, ועלותן שונה. (ראה טבלה בעמוד הקודם).

בעת קניית רכבת בשלבים 2-4 על הרוכש להחליט מהו סוג הרכבת שהינו רוכש, לאחר מכן לא ניתן לשנות את סוג הרכבת.

6.53 לא ניתן לרכוש רכבת משלב מתקדם יותר, כל עוד כל הרכבות מהשלב הנוכחי לא נמכרו.

המגבלה על מספר הרכבות שמותר לחברה להחזיק משתנה על פי השלב במשחק;

מספר רכבות מותר	שלב במשחק
4	1-2
3	3
2	4

6.54 רכבות שהתיישנו אינן באות במנין מספר הרכבות שיש לחברה.

6.55 לא ניתן למכור רכבות לבנק או להשליך רכבות ברשות חברה.

6.56 לא ניתן לרכוש רכבות עודפות גם אם הדבר יגרום לשינוי שלב, שיגרום להתיישנות רכבות ובכך לכאורה יסדיר את נושא המגבלה על כמות הרכבות.

6.57 אם כתוצאה משינוי שלב נמצאת חברה במצב בו יש לה מספר רכבות עודף, החברה מחוייבת להחזיר לבנק מיידית מספר רכבות אשר יציב אותה שוב בתחום המותר.

6.58 רכבות שהוחזרו לבנק (ואשר לא התיישנו) ניתנו לרכישה מחודשת, אולם הדבר אינו משפיע על השלב בו המשחק נמצא, או על הזמינות של הרכבות החדשות יותר.

רכישת חובה של רכבת - חברה חייבת לרכוש רכבת אם לאחר הרצת קוויה (אם היו כאלו) נותרה ללא רכבות. אם החברה אינה יכולה לרכוש רכבת מהבנק, או מחברה אחרת באמצעות הכסף שברשותה, החברה חייבת לרכוש רכבת מהבנק ע"י שימוש בכל כספי החברה, ולאחר מכן למכור לשוק כל כמות מניות שהינה יכולה (ראה 6.1) ואז אם יש צורך בסכום נוסף, על הנשיא לשלם מכספו את יתרת הסכום לרכישת הרכבת. אם החברה מכרה מניות לשוק הפחת את מחיר המנייה במיקום אחד לכל מניה שנמכרת, כאשר החברה מקבלת מחיר אחד פחות מהמחיר שהמניה הגיעה אליה.

6.59 חברה שיכולה להרשות לעצמה מכספה, או ע"י מכירת מניות לשוק לרכוש רכבת מסוג אחד אך אינה יכולה לרכוש את הרכבת מהסוג השני אינה יכולה להשתמש בכספים של הנשיא לטובת הרכבת היקרה יותר. בדומה לכך אם קיימת רכבת זמינה משלב קודם (בשל החזרה של רכבת מחברה שעברה את מגבלת הרכבות המותרת) והחברה יכולה לשלם בעבורה מכספה בתוספת מכירת מניות לשוק, הנשיא אינו יכול להסויף מכספו על מנת לרכוש רכבת מתקדמת יותר.

אולם כאשר ברור שהנשיא חייב להשתמש בכספו על מנת שהחברה תוכל לרכוש רכבת, במצב זה יכולה החברה לקנות כל רכבת זמינה, ואינה מחוייבת לרכוש את הרכבת הזולה ביותר.

אם לנשיא אין את הסכום הדרוש, אזי הוא חייב למכור מניות בהתאם לחוקים הרגילים של מכירת מניות, כולל שינוי הנשיאות כתוצאה מכך. מהלך שכזה עשוי לשנות את סדר השווי של החברות ומכך את סדר הפעילות. כאשר הסכום הנדרש הושג לא ניתן לבצע מכירות נוספות.

אם הנשיא מכר את כל המניות שברשותו ועדיין אין לו את הסכום הדרוש, שחקן זה פושט רגל (ראה 7).

6.6 רכישת חברות פרטיות

בכל זמן בסיבוב הפעילות (בשלים 1-2) יכולה לחברה, באמצעות כספה בלבד, לרכוש חברה פרטית משחקן, במחיר שאינו נמוך מ \$1 ואינו גבוה מהמחיר הנקוב על כרטיס החברה. מיד כאשר החברה נרכשת החברה הרוכשת יכולה להשתמש ביכולת של החברה הפרטית, שימוש ביכולת זו אינו סוגר את החברה.

6.61 חברה פרטית אינה יכולה להסחר בין שתי חברות.

7. פשיטת רגל

לאחר ששחקן פשט את הרגל בשל חובה לרכוש רכבת (6.5), הצב את כל הכסף שהשחקן הצליח להשיג בקופת החברה, מכור את כל מניות החברה שברשות השחקן לשוק, גם אם משמעות הדבר יותר מ 50% ממנית חברה מסויימת שתמצא בשוק, וכן ניתן בשלב זה למכור אל השוק מניית נשיא. הצב סכום זה באוצר החברה.

7.01 ביצוע האמור לעיל עשוי לגרום לשינוי בנשיאות החברה, אם כך הדבר, הנשיא החדש מחויב לרכוש חברה בעזרת הכספים שהצטברו בחברה, בהתאם לסעיף 6.5.

במקרה והדבר לא גרם לשינוי נשיאות, יש לבצע את ההתאמות הבאות בנוגע לקנייה ומכירה של מניות: 7.02 שחקן אינו יכול למכור מניות אשר מניית הנשיא שלה נמצאת בשוק.

7.03 אם ע"י רכישה של מניות שחקן הינו בעלים של לפחות 20% ממניות החברה, הוא מחויב לקבל את מניית הנשיא (והחברה) תמורת 2 כרטיסי מניות 10% שברשותו.

7.04 לא ניתן לרכוש ישירות את מנית הנשיא מהשוק, אולם אם שחקן הינו בעל 10% מהחברה, ובשוק יש רק את מנית הנשיא, השחקן יכול לרכוש 10% מניות ע"י החלפת כרטיס המניה שברשותו בכרטיס מנית הנשיא.

7.1 הפעלת חברה שמניית נשיאה נמצאת בשוק

הפעלת חברה שמניית נשיאה נמצאת בשוק מתבצעת בתורה כפוף לכללים הבאים:

- החברה אינה יכולה לקנות או למכור את מניותיה.
- החברה אינה יכולה להניח אריחי מסילות, להציב תחנות, או לרכוש חברות פרטיות.
- החברה תפעיל קווים באמצעות רכבות ברשותה (אם יש לה כאלו), לקבלת מקסימום הכנסה, ותשמר את כל הכסף שיתקבל (כלומר לא יחולקו דיבידנדים), מחיר המניה ירד במיקום אחד. אם לחברה אין כלל רכבת, הזז את מחיר המנייה שני מיקומים שמאלה.
- אם לחברה אין רכבת אולם היא יכולה לרכוש אחת, עליה לרכוש את הרכבת הזולה ביותר האפשרית.

8.שלבי המשחק

שלב משחק חדש מתחיל כאשר רכבת ראשונה משלב זה נרכשת. השפעות תחילת השלב החדש הינן מיידיות (ראה טבלה), וישונו רק עם תחילתו של השלב הבא.

מגבלת רכבות	קניית רכבות/התיישנות	חברות פרטיות	ערך קצה מפה	אריחים	שלב
4	חברות יכולות לרכוש רכבות אחת מהשניה או מהבנק	חברות יכולות לרכוש חברות פרטיות משחקנים	השתמש בערך התחתון	צהובים בלבד	1
4	חברות יכולות לרכוש רכבות אחת מהשניה או מהבנק	חברות יכולות לרכוש חברות פרטיות משחקנים	השתמש בערך התחתון	+ירוק	2

3	רכבות משלב 1 מתיישנות.	הסר את החברות הפרטיות, אך לא את סמניהן. כמו כן יש להשאיר את חברת Mail Contract	השתמש בערך העליון	+חום	3
2	רכבות משלב 2 מתיישנות הסר מיידית רכבות משלב 1.	הסר את סמני החברות הפרטיות יש להשאיר את חברת Mail Contract	השתמש בערך העליון	+אפור	4

9. סיום המשחק/ניצחון

המשחק מסתיים בסיום הסיבוב (מניות+ 2 סיבובי פעילות) במהלכו נגמר הכסף בבנק. המשחק יכול עקרונית להסתיים גם אם כל השחקנים פרט לאחד פשטו את הרגל, אולם מדובר באפשרות רחוקה עד בלתי אפשרית. סכם את שווי המניות של כל שחקן בתוספת המזומן שברשותו (הוסף את ערך החברות הפרטיות הרשום, אם המשחק נגמר לפני שלב 3). התעלם מכספים שנמצאים ברשות החברות. השחקן עם סך הערך הגבוה ביותר - הוא המנצח!

כללי התנהגות וטיפים למשחק מהיר יותר

ניתן לבצע עיסקאות בין שחקנים, אולם עיסקאות אלו אינן מחייבות. לא ניתן להעביר כל נכס בין השחקנים בעיסקאות שכאלו. פרט למה שמצויין בפרוש בכללים. כלל הכספים והנכסים של החברות והשחקנים במהלך המשחק הינם גלויים וניתנים לבחינה על ידי כלל השחקנים בכל עת. תכנן קדימה - לעיתים פעולות של שחקנים ישפיעו על פעולותיך אולם לרוב הן לא. תכנן מוקדם של מיקום האריחים שהחברה תניח, או המסלול בו היא תפעל יזרז באופן דרמטי את המשחק. כך גם לגבי סיבוב המניות. חשוב בזמן שהשחקנים לפניך פועלים. בצע את המרות הכספים כאשר אין זה תורך. חלוקת דיבידנדים למשל יכולה להתבצע כאשר השחקן הבא מתחיל לשחק. אם ברצונך לדעת אודות נכסי חברה אחרת, או כסף ברשות שחקן אחר, אל תשאל זאת במהלך התור של אותו שחקן. המעט בחישובים והערות בזמן תור של מישהו אחר, הדבר נוטה להאיט מאד את המשחק, אולם אם קבוצת המשחק שלך נהנית מכך, הדבר מותר כמובן, אולם הבינו כי הדבר יגרום להתראכות המשחק. התאם את קצב המשחק שלך לזה של הקבוצה. אם אתה שחקן איטי, נסה למהר. אם אתה מהיר יותר עזור לשחקנים האחרים במציאת אריחים, תשלום כספים וכדומה.

תקציר חוקים לשחקני 18XX מנוסים

חוקים חדשים למשחק זה:

- שינויים עיקריים - אין מכרז על חברות פרטיות, חוקי פתיחת חברה, כל בניה של אריח מסילה או שדרוג עולה \$20, ורכבות שמתיישנות עדיין יכולות להיות מופעלות פעם אחת.
 - שינויים משניים - מספר החברות בשימוש וכן כמות הכסף בבנק משתנה עם כמות השחקנים, סוג רכבות N/M, בונוס על קישור מזרח מערב, פשיטת רגל של שחקן לא גומרת את המשחק, מכירה של מניה על ידי שחקן שאינו הנשיא אינה מפחיתה את מחיר המניה, אולם מניות הנמצאות בשוק בסוף תור המניות כן גורמות לירידה במחיר.
 - סידור משחק - הצב סמן תחנה בעיר הבית של כל חברה שלא משתתפת במשחק.
- ### חלוקת חברות פרטיות (הפוך לסדר המשחק)

- השתמש בכרטיסי מספרים בהתאם למספר השחקנים במשחק. משוך 2 כרטיסים ועוד כמספר השחקנים במשחק. בחר אחד. ערבב. והנח את היתרה בתחתית החפיסה.
- בחר בכרטיס ממוספר אם אינך רוצה לרכוש אף חברה מתוך אלו המוצעות לך.
- אם כל החברות פרט לאחת כבר ניקנו, חשוף אותה והפחת את המחיר ב \$10 בכל פעם ששחקן מסרב לרכוש, עד אשר היא נרכשת.

סיבוב מניות

- יש לבצע את כל המכירות לפני רכישת מניה אחת.
- חברה נפתחת ומציבה את התחנה הראשונה בעיר הבסיס שלה, כאשר נקנית מנית הנשיא.
- מניה נרכשת מהחברה במחיר שווה, והתמורה מועברת לאוצר החברה.
- שחקן אינה יכול לרכוש יותר מ 60% ממניות החברה.
- רק נשיא החברה יכול למכור מניות של חברה שעדיין לא פעלה.
- מכירת מניה של חברה מסויימת אינה מפחיתה את מחירה אלא אם מדובר בנשיא החברה, גם אז מחיר המניה יופחת במיקום אחד בלבד, גם אם הנשיא מכר מספר מניות.
- חברה שמחיר מנייתה ירדה לאפס, מוסרת מהמשחק. הדבר גורם לשינוי במספר כרטיסי המניות המותרים להחזקה ע"י השחקנים.
- לא ניתן למכור לשוק את המניית הנשיא, כמו גם לא ניתן למכור לשוק יותר מ 50% ממניות החברה.
- בסוף סיבוב המניות חברות ש 100% ממניותיהם נמצאות בידי השחקנים מחיר מניותיהם עולה מיקום אחד. כל החברות אשר להם מניות בשוק, מחירם יורד במיקום אחד.

סיבוב פעילות

- יש שני סיבובי פעילות לכל סיבוב מניות אחד.
- סיבוב המניות הראשון (בלבד) מתקיים בסדר שווי הפוך (משמע החברה הזולה יותר תפעל ראשונה), חברות שנמצאות באותו מיקום עדיין יפעלו על פי הסדר בו החברה העליונה תפעל קודם.

קנייה ומכירה של מניות ע"י החברה

- חברה יכולה למכור מניות לשוק, תוך קבלת מחיר אחד פחות ממחיר המניה, חברה יכולה לרכוש מניה של עצמה מהשוק במחיר אחד גבוה ממחירה.
- חברה אינה יכולה למכור לשוק יותר מניות מכמות המניות הנמצאות בידי שחקנים, פחות המספר הנמצא כבר בשוק.

הנחת אריחי מסילות וסמני תחנות

- בתורה יכולה חברה להניח אריח צהוב, וכן להניח אריח צהוב נוסף או לשדרג אריח אחר.
- בעיקרון חברה יכולה להניח אריחים חדשים או לשדרג אריחים אם אלו קשורים לתחנה של החברה.
- עלות כל הנחה של אריח, או שידרוג הינה \$20, אלא אם כן רשום אחרת. אם האריח החדש מונח כאריח שני לאורך מעבר, גשר, או מנהרה על החברה לשלם את העלות הרשומה.
- אריחים ותחנות יכולים להיות מונחים בכל סדר שהשחקן בוחר.
- החברות PA ו B&O יכולות לרכוש סמן תחנה נוסף ראה 6.2.

הפעלת קווים/התיישנות רכבות

- בשלבים 2-4 יש שני סוגים של רכבות (בעלות שונה), רכבת N/M יכולה להרוויח מ N מיקומים שנמצאים במסלול באורך M, בתנאי שלפחות באחד המיקומים המספקים הכנסה תהיה תחנה של החברה. רכבת שכזו אינה יכולה "לדלג" מעבר לעיר המלאה בתחנות של חברות אחרות.
- מסלול אינו יכול לעבור באותה העיר פעמים, גם אם היא כוללת מספר מסלולים (כמו שיקאגו).
- מסלול אינו יכול להתחיל ולהסתיים בשתי נקודות קצה ששתיהן במזרח.
- מסלול הכולל נקודות קצה במזרח ובמערב מקבל בonus.
- רכבות מתיישנות או אף מוסרות על פי טבלת השלבים. הסר כל רכבת שהתיישנה לאחר שזו ביצעה קו אחד אחרון. רכבת משלב אחד מוסרות מיידית עם תחילת שלב 4 ללא ביצעו קו נוסף.

רווח/התאמת מחירי מניות

- רווח של חברה יכול להיות מחולק כדיבידנד במלואו, בחציו (ואז החברה מקבלת את החצי המעוגל למטה ל\$10 הקרובים, והיתרה מחולקת כדיבידנד), או להשאר כולו באוצר החברה. התאם את מחיר המניה של החברה על פי הדיבידנד שחולק, שמאלה באם חולק פחות מחצי שווי המניה, ללא שינוי באם חולק יותר מחצי אך פחות ממחירה, ימינה באם חולק יותר ממחירה, וימינה פעמים באם חולק לפחות כפול ממחירה.
- אם ערך מנית חברה עולה על \$150 והדיבידנד שחולק הינו לפחות 3 פעמים ממחיר המניה, יש להזיז את מחיר המניה 3 מיקומים ימינה.
- חברה אשר מחלקת דיבידנד מקבלת את החלק של כלל המניות שעדיין נמצאות באוצרה, אולם אינה מקבלת את החלק של המניות הנמצא בשוק.

רכישות

- בכל זמן במהלך סיבוב פעילות חברה יכולה לרכוש חברות קטנות, זאת ע"י תשלום של לפחות \$1 אך לא יותר מהסכום הנקוב על הכרטיס, ו/או לנצל את היכולות המיוחדות של החברה הפרטית.
- שימוש ביכולת החברה הפרטית אינה סוגרת את החברה.
- רכבת שנקנתה כסוג מסוים אינה יכולה להיות מוסבת לסוג השני.
- רכבות שהתיישנו אינן נחשבות למנין הרכבות של החברה.
- חברות יכולות לרכוש אחת מהשניה רכבות שלא התיישנו, בכל מחיר ולכל הפחות במחיר של \$1.
- חברה חייבת לרכוש רכבת אם אין לה אחת. לאחר מכירת מניות חברה לשוק (התאמת המחר וקבלת התמורה, אם החברה צריכה לעשות זאת) החברה צריכה לרכוש לכל הפחות את הרכבת הזולה ביותר האפשרית. אם עדיין לחברה אין כסף לבצע זאת על נשיא החברה להשתמש בכסף על מנת לרכוש רכבת, במצב זה הוא יכול לרכוש כל רכבת שיבחר (6.5).
- אם לאחר שהנשיא מכר את כל המניות שיכול למכור, עדיין לא הצליח להשיג את כמות הכסף הדרושה לרכישת רכבת כלשהי, שחקן זה פושט רגל (ראה סעיף 7).

- אחת ההשלכות של פשיטת רגל היא שייתכן ויותר מ-50% ממניות חברה יהיו בשוק או אף מנית הנשיא. אם הדבר קורה יש לפעול לפי סעיף 7 במצבים אלו.

שלב' המשחק -

- יש 4 שלבים במשחק, השפעות השלבים מפורטות בטבלה ומתחילות מיד עם רכישת הרכבת הראשונה של אותו השלב.

סיום המשחק/ניצחון

- המשחק מסתיים בסוף הסיבוב בו נגמר הכסף בבנק.
- המנצח הינו בעל הערך הגבוה ביותר (מזומן+ערך מניות).