



1846

The Race for the Midwest

RULES OF PLAY

Game Design: Tom Lehmann

TABLE OF CONTENTS

1. Introduction	2	Credits	13
2. Setup	2	Tips for Faster Play	13
3. Private Co. Distribution	4	Detailed Example of Play	14
4. Sequence of Play	4	Historical Notes	18
5. Stock Round	5	Player Notes	18
6. Operating Rounds	6	Experienced 18xx players: Points to Remember ..	19
7. Bankruptcy	11	Charts	20
8. Closing a Corporation	11	Tile Manifest and Upgrades	21
9. Advancing the Game Phase	11	Glossary	22
10. Game End / Winning	13	Index	23
11. Etiquette	13	Planning Map	24

1. 소개

1846에서는, 3~5명의 거물들이 1846~1935년의 기간을 배경으로 미국 중서부의 철도회사들에 투자하여 최고의 주식 포트폴리오를 만들고 돈을 벌기 위해 경쟁합니다.

1. 역사적 배경

1850년대 초에, 중서부 곡물 및 시장을 찾기 위해 경쟁하는 동부의 다섯 철도 회사 (the New York Central, Erie, Pennsylvania, Baltimore & Ohio, and, via Canada, 보스턴 상인들이 후원하는 the Grand Trunk)는 애팔래치아 산맥을 건넌습니다. 그들 앞에는 문자 그대로 수백 개의 실패한 지역 철도가 있었는데, 대부분은 서류상으로만 존재했었지만 그 중 몇 개는 자본금이 소진되어 1846년도에 동부의 자본들에게 팔리기 전까지 철로를 깔고 기차를 구입하였습니다. 최초의 토지 보조금 철도회사인 Illinois Central이 형성되고 있습니다.

중서부 지역에서 가장 수익성있는 철도망을 형성하고 시카고나 세인트루이스에 뻗어나가고, 동과 서를 연결하기 위해 이런 지역 회사와 주요 철도 회사를 통합할 수 있겠습니까?

1.2 개요

각 플레이어는 400 달러를 가지고 시작하며 다양한 이점을 제공하는 사기업을 구매하기 위해 이 중 일부를 지출합니다.

플레이는 한 번의 주식 라운드와 두 번의 운영 라운드를 번갈아가며 진행됩니다. 주식 라운드에서는 플레이어가 철도 회사를 출범, 투자를 하며, 주식을 거래합니다. 운영 라운드에서 각 철도의 사장(대주주)은 철로를 놓고, 기차를 이용하여 노선을 운행하며, 주주에게 배당금을 지불하고, 새로운 기차를 구입하는 지시를 내립니다. 철도 회사의 주가는 투자와 플레이어에 의한 주식 거래 및 배당에 따라 결정됩니다.

기차는 기술 발전을 나타내는 단계별로 구분됩니다. 다음 단계의 첫 번째 기차가 구매되면 게임 단계가 전진하며 다양한 게임 양상에 영향을 줍니다. 은행에 돈이 없으면 게임이 종료됩니다.

1.3 목표

게임이 끝나면 플레이어는 현금과 주식의 가치를 합산합니다. 가장 많은 돈을 가진 플레이어가 승리합니다.

중요사항 : 철도회사의 자금은 사장의 최종 보유금에 포함되지 않습니다. 승리는 플레이어의 개인 주식 포트폴리오와 현금에 의해 결정되며, 그들이 건설하고 운영하는 철도에 의해서 간접적으로 결정됩니다.

1.4 구성물

- 1 보드
- 6 120개의 타일이 있는 시트
- 1 70개의 카운터가 있는 시트
- 6 회사 매트
- 63 주식 증서
- 10 사기업 증서
- 29 기차 카드
- 5 플레이어 카드
- 1 우선 거래 카드
- 1 \$12,000의 돈: (15x \$500, 30x \$100, 15x \$50, 15x \$20, 30x \$10, 15x \$5, 30x \$2, and \$15x \$1)

2. 준비

2.1 자리 배치 : 플레이어 수만큼 플레이어 카드를 섞은 다음 카드를 뽑아 플레이 순서를 정합니다. 첫 번째 플레이어에게 우선 거래 카드를 제공하십시오.

2.2 은행 준비 : \$12,000에서 \$500 지폐 11, 9, 6 장을 플레이어 수에 따라 상자에 되돌려 넣어 정확한 규모의 은행을 만듭니다 (도표 참조). 각 플레이어에게 은행에서 400 달러를 줍니다.

참고 : 치워진 \$500는 은행의 돈이 없으면 사용됩니다. (10. 1 참조)

플레이어 수	3	4	5
초기은행규모	\$6,500	\$7,500	\$9,000

2.3 제거 : 5명 미만의 플레이어의 경우, 여분의 플레이어 카드와 일부 사기업 및 회사를 상자에 반환하십시오 (다음 페이지 상단 참조).

참고 : 두 개의 독립 철도 회사를 비롯한 4개의 사기업과 4개의 철도회사는 모든 게임에 사용됩니다.

2.4 보드 준비 : 다음 페이지에 표시된대로 보드에 단계 및 라운드 마커와 기차를 놓습니다 (5명 미만으로 게임할 때는 표시된대로 기차가 제거됩니다). 철로 타일, 회사 매트, 주식, 토큰 및 나중에 사용할 수 있도록 근처에 두 개의 독립 철도 회사 (황색) 기차를 놓아두십시오.

2.5 사기업 분배 준비 : 사기업과 플레이어 카드를 함께 섞습니다.

“18xx” 게임에 관하여

18xx 게임에 익숙하다면 1846의 규칙이 19 페이지에 요약되어 있습니다. 이전 버전 1846의 몇 가지 모호한 규칙이 명확해졌습니다.

1846은 Francis Tresham의 1829에 영감을 받아 여러 나라와 지역에서 출시된 많은 "18xx"게임 중 하나입니다. 이 게임들은 많은 특징을 공유하지만 세부 사항은 매우 다양합니다.

18xx 게임을 처음 사용하는 경우에는 8 페이지 하단의 타일 및 토큰 예제와 최초 사기업 분배, 첫번째 주식 라운드 및

14-17 페이지에 나와있는 처음 두 운영 라운드를 다루는 예를 주의 깊게 보시기 바랍니다. 22페이지에 용어집이 있습니다.

1846은 경험과 그룹의 플레이 스타일에 따라 다르지만, 좀 긴 게임입니다. 경험 많고 활발한 플레이어는 2~3 시간에 1846을 마칠 수 있습니다. 처음이거나 신중한 플레이어는 2시간을 더 허용해야 합니다. 더 빠른 플레이를 위한 팁은 13 페이지에 나와 있습니다.



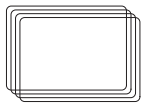
다섯명보다 적은 인원으로 게임을 하는 경우 각 ■ ● ◆ 그룹에서 하나(4인플), 혹은 둘(3인플)을 제거하십시오

제거할 사기업과 철도회사를 무작위로 선택하십시오. 철도 회사를 제거할 때 시작 도시 (색깔 기호가 토큰과 일치하는 도시)에 하나의 토큰을 전면이 아래로 향하게 놓은 후 상자에 매트, 주식 증서 및 토큰을 반환하십시오.

섞어둔 사기업과
플레이어 카드

독립 철도
회사 기차

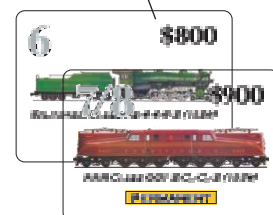
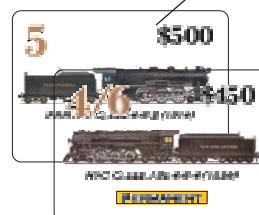
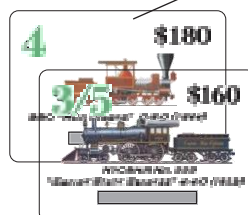
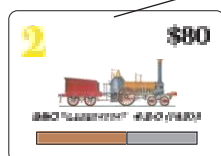
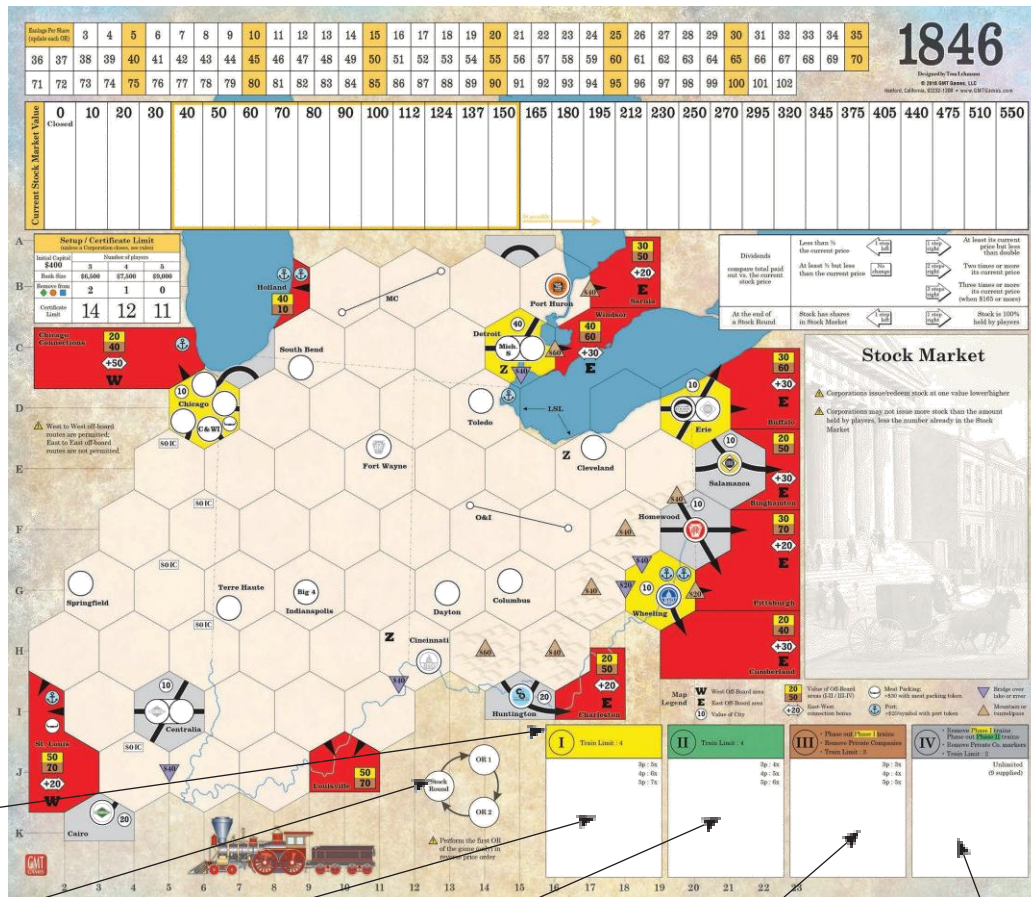
사용가능한 주식 증서



은행



120개
타일



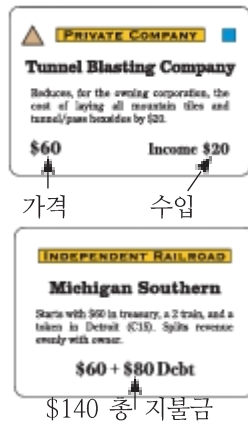
3. 사기업 분배

첫 주식 라운드 라운드 이전에, 사기업을 플레이어들에게 분배하십시오.

3.1 사기업 개요

각 사기업은 철도회사가 구매하거나 게임이 III단계에 진입해서 제거될 때까지 매 운영 라운드에 소유자에게 수익을 줍니다.(철도회사가 구매한 후에는 철도회사에 수익을 줍니다.

Michigan Southern과 Big4 두 사기업은 독립철도회사이며, 구매 또는 제거될 때까지 "미니어처" 기업으로 운영됩니다. 그들의 가격에는 은행의 초기 자본금과 은행에 지불할 채무 모두가 포함됩니다.



다른 8개의 사기업은 회사가 구매한 후 제거되기 전에 사용할 수 있는 특별한 능력을 가지고 있습니다. 6.9 및 12 페이지와 다양한 규칙에 대한 참고 사항을 참조하십시오.

예외 : Steamboat Company의 능력은 구매되기 전에 사용될 수 있으며 일단 회사에서 구매 한 Mail Contract는 나중에 제거되지 않습니다.

3.2 분배 절차

우선 거래 플레이어 (2.1)의 오른쪽 플레이어부터 시작하여 반 시계 방향 (즉, 역 플레이 순서)으로 진행하며, 각 플레이어는 섞여 둔 플레이어 카드와 사기업 카드 더미에서 플레이어 수 더하기 2만큼 카드를 가져옵니다. 비공개로 한 장을 선택하고 남은 카드를 섞은 다음, 더미의 맨 아래에 추가합니다. 모든 사기업이 선택될 때까지 가지고 있는 카드를 공개하지 마십시오.

참고. 일반적으로 사기업카드와 플레이어 카드가 섞인 카드들을 받게 됩니다. 남은 사기업이 있는 한 항상 최소한 하나는 받게 됩니다.

3.21 당신이 받은 사기업을 구매하지 않으려면 "빈" 플레이어 카드를 선택하십시오. 만약 플레이어 카드를 하나도 받지 않고, 2개 이상의 사기업을 받은 경우, 반드시 하나를 선택해야 합니다. 남은 카드의 수가 플레이어 수 더하기 2보다 적으면 각 플레이어는 차례대로 남은 카드 전체에서 하나의 카드를 선택합니다. 플레이어가 모든 빈 카드를 뽑거나, 분배를 끝내거나, 카드더미에 빈 카드가 한 장도 없고 사기업 카드 한 장으로 구성될 때까지 계속하십시오.

3.22 더미에 하나의 사기업만 있을 경우, 마지막 사기업을 받은 플레이어가 이를 공개하고 액면가로 구매하거나 가격을 \$10만큼 내린 다음 플레이어에게 패스할 수 있습니다. 그러면 다음 플레이어는 앞 플레이어와 동일한 선택지가 있습니다. : 현재 가격 (할인된 가격)으로 구입하거나 패스하여 가격을 \$10 추가 할인합니다. 어느 한 플레이어가 그것을 살 때까지 이것을 반복하십시오. (\$0까지 가격이 떨어지면 해당 차례 플레이어가 무료로 가져가야 합니다.)

3.23 사기업을 분배한 후에, 모든 플레이어는 자신의 사기업을 공개하고 비용을 지불합니다. 플레이어 카드를 제거하십시오. Michigan Southern과 Big 4 독립철도회사에 카드에 적힌 초기 자본금(실제 지불 가격이 적힌 금액보다 낮아졌더라도 적혀있는 금액대로), 기차, 토큰을 줍니다. 그런 다음 첫 라운드를 시작합니다

4. 플레이 순서

플레이는 한 번의 주식 라운드와 두 번의 운영 라운드를 번갈아가며 진행됩니다.

4.1 주식 라운드

A. 우선 거래 플레이어부터 차례대로 (시계 방향) 한 장의 주식 증서를 구매할 수 있으며, 여러 장의 주식을 판매할 수 있습니다 (또는 아무것도 하지 않고 패스할 수 있습니다.)

B. 모든 플레이어가 연속적으로 패스하면 주식 라운드가 종료됩니다. 우선 거래 카드를 할당하고, 주식 가격 순서대로 주식 시장에 나와있는 주식에 의하여 가격을 내리거나, 플레이어들이 100% 소유한 기업의 주식 가격을 올립니다.

4.2 운영라운드

A. 사기업 소유자는 은행에서 수익을 받습니다.

B. The Michigan Southern과 Big 4가, 차례로 운영합니다.

C. 각 철도회사가 주식 가격 순서대로 운영합니다.

예외 : 게임의 첫 번째 운영 라운드의 단계 C를 역방향 주식 가격 순서로 수행하십시오 (첫번째 운영 라운드만)

4.3 주식 가격 순서

4.31 주식 가격 순서 : 가장 높은 가격의 회사에서 시작하여 내림차순으로 액션을 수행합니다. 이미 수행한 회사 (주가가 하락한 회사)를 건너 뛴습니다.

참고 : 역방향 주식 가격 순서에서는, 가장 낮은 기업부터 올라가는 순서대로 진행합니다.

4.32 동일할 경우 : 여러 기업의 주식 가격이 같을 경우 (마커가 같은 칸에 있음), 마커가 위쪽에 있는 기업부터 시작한 다음, 차례대로 해당 열에 마커가 있는 모든 기업이 차례를 진행합니다

참고 : 운영 라운드가 내림차순 또는 오름차순으로 수행되는지 여부에 관계없이 같은 칸의 위에서 아래로 이동하십시오.

4.33 칸에 들어갈 때 : 마커를 배치하거나 조정할 때 주가 차트에 들어가는 마커는 이미 존재하는 마커 아래에 배치됩니다 (필요한 경우 쌓입니다).

5. 주식 라운드

주식 라운드 (Stock Round) 동안, 플레이어는 철도 회사의 주식을 매매하고 새로운 회사를 출범할 수 있습니다

5.1 개요

5.11 우선 거래 플레이어부터 시작하여 시계 방향순서대로 진행합니다 :

A. 하나 이상의 주식을 팔고,

B. 하나의 주식 증서를 살 수 있습니다.

어느 쪽도 하지 않는 플레이어는 패스합니다.

5.12 각 주식 증서는 2주 또는 20% 인 사장 증서를 제외하고는 10%의 주식입니다. (각 회사는 9개의 주식 증서를 가지고 있습니다 : 전체는 100%) 주식은 현재 주가로 매매됩니다. 사장 증서는 이 금액의 두 배에 매매됩니다.

5.13 모든 플레이어가 연속적으로 패스하면 주식 라운드가 종료됩니다. 우선 거래 카드는 재할당되고(5.51) 주가가 주식 시장의 주식 유무와 플레이어들이 100% 보유하고 있는지에 따라서(5.52) 조정됩니다.

참고 : 모든 플레이어가 연속적으로 패스하지 않으면 이미 통과한 플레이어도 다음 턴에 정상적으로 주식을 팔거나 구매할 수 있습니다

5.2 주식 판매

5.21 플레이어는 자신의 차례에 아래의 제한에 따라 임의의 수의 주식을 판매할 수 있습니다. 플레이어는 판매된 각 주식에 대해 현재 주가만큼의 돈을 받고 주식 증서를 주식 시장에 놓아둡니다.

5.22 (해당 회사의 여러 주식이 동시에 판매 되었더라도) 사장이 주식을 팔 경우에만, (돈을 받은 후) 주가를 왼쪽으로 한 칸 조정합니다.

5.23 회사가 운영되기 이전에는 사장만 해당 회사의 주식을 팔 수 있습니다. (최소한 한번이라도 운영한 회사).

5.24 사장직 변경: 한 회사의 사장의 주식 판매의 결과로 해당 회사의 다른 플레이어(최소 이 회사의 주식의 20% 이상을 보유하고 있음)가 소유하고 있는 주식보다 사장의 주식 보유량이 적어진다면 사장직 변경이 일어납니다. 주식을 가장 많이 보유한 플레이어(동일할 경우에는 시계방향 우선)는 2개의 10% 주식과 교환하여 사장 증서를 받고 그 회사의 사장이 됩니다.

5.25 제한 사항 : 판매로 인해 50% 이상의 주식이 주식 시장에 놓여질 수 없습니다. 사장 주식 증서는 주식 시장에 팔 수 없습니다.

참고 : 사장직 변경이 일어나서 판매가 완료되고 난 후에 이 제한 사항을 따르게 되는 판매라면, 해당 거래는 가능합니다.

예 : NYC의 사장이 20%를 보유하고 있고 다른 두 명의 플레이어가 각각 20%를, 40%가 주식 시장에 놓여 있습니다. 사장은 그 플레이어가 가지고 있는 인증서가 사장 증서일지라도 NYC 한 주를 판매할 수 있습니다. 이 판매 후, 판매자부터 시계 방향으로 첫 번째 플레이어는 NYC 사장 증서를 가지게 되며, 5장의 10%

NYC 주식은 주식 시장에 있게 될 것이고, 이전의 NYC사장은 주식을 한 장 가지게 되며, NYC 주가는 한 칸 낮아집니다.

5.26 만약 한 회사의 주가가 \$0으로 떨어지게 되면, 회사는 즉시 폐쇄되며, 게임에서 제거됩니다.(섹션 8참조).

5.3 주식 구매

5.31 주식을 판매한 후, 플레이어는 아래의 한도 범위 내에서 주식 증서 하나를 구매할 수 있습니다.

- 주식 시장에서 한 주 구매를, 혹은
- 회사의 자금칸에서 한 주 구매를, 혹은
- 가능한 사장 증서를 구매하고, 회사를 출범

5.32 주식 시장에서 구매 : 주식 시장에서 주식을 구매하려면 현재 주가를 은행에 지불하고 주식을 플레이어 앞에 놓습니다

5.33 회사에서 구매 : 회사에서 주식을 구매하려면 현재 주식 가격을 회사의 자금에 내고 주식을 플레이어 앞에 놓습니다.

중요 사항 : 게임 내내, 플레이어에게 속한 현금 은 회사의 보유 현금과는 별도로 보관해야 합니다. 사장은 일반적으로 자신이 관리하는 회사의 자금을 자신의 현금과 혼합할 수 없습니다.

5.34 기업을 출범시키려면 \$40~\$150에서 초기 주가를 선택하여 주식 차트에 토큰 중 하나를 이용해 표시하고, 그 회사의 매트를 가져옵니다. 주가의 두 배를 회사의 자금에 놓아둡니다. 그리고 그 회사의 사장 증서를 당신의 앞에 놓아둡니다. 회사의 자금칸에 10% 주식 8개를 놓아둡니다. 회사의 토큰들을 가져가서 배당 트랙 옆에 하나를 놓고 매트 위에 3개를 놓아두고 나머지는 매트 옆에 놓아둡니다. 매트 위 토큰 3개 중 가장 왼쪽의 토큰을 시작 도시(토큰과 일치하는 색깔 있는 도시 자리)로 이동시킵니다.

참고 : 각 회사의 추가 토큰 3개는 Chicago & Western Indiana 사기업이나 또는 두 개의 독립 철도 회사를 구매하면 사용됩니다. 그렇지 않으면 사용할 수 없습니다. 그들을 옆으로 치워두십시오. 제품 제작 시 제한으로 인해 Pennsylvania 철도회사와 Chesapeake & Ohio 철도회사는 이 토큰 중 하나를 공유합니다.

5.35 출범 시에 Illinois Central 철도회사는 은행에서 회사의 초기 주가와 동일한 금액의 보너스를 자금으로 받습니다.

역사 참고 : 이는 1850년도의 철도회사에 대한 최초의 연방 토지 보조금의 혜택을 나타냅니다. 이는 이후에 대륙 횡단 철도를 후원하는 토지 보조금을 위한 모델의 역할을 했습니다.

5.36 주주 제한 : 어떠한 플레이어도 한 회사 주식의 60% 를 넘게 구매하거나 소유할 수 없습니다

5.37 사장직 변경 : 구매 후 한 플레이어가 현재 사장보다 주식을 더 많이 소유한 경우, 그 플레이어는 사장이 되어 두 주를 이전 사장과 교환하여 사장 증서를 받습니다.

5.38 한 플레이어가 어떤 회사의 주식을 팔면 그 플레이어는 다음 주식 라운드까지 그 회사의 주식을 살 수 없습니다.

5.39 플레이어는 주식 구매 후 사장직 변경이 일어나서 결과적으로는 주식 보유 한도를 넘어서지 않게 되더라도 주식 보유 한도(아래 참조)를 초과하는 주식을 구매할 수 없습니다.

5.4 증서 한도

5.41 각 플레이어는 플레이어의 숫자 및 이용 가능한 회사의 수에 따라 주식 증서를 보유하는 한도가 있습니다. (도표 참조). 플레이어가 보유한 증서의 수를 계산할 때 각 개인 회사 또는 20% 사장 증서는 하나의 증서로 간주됩니다.

5.42 기업이 소유한 사기업은 사장의 증서 한도에 포함되지 않습니다.

5.43 자발적이지 않은 (사장의 변경으로 인하여) 증서 한도를 초과한 플레이어는 가능하다면 다음 번 자신의 차례에 한도를 따라야 한다.

플레이되는 회사의 숫자	3	4	5
7	-	-	11
6	-	12	10
5	14	10	8
4 이하	11	8	6

증서 보유 제한

5.5 주식 라운드 끝내기

5.51 우선 거래 카드 재할당 : 모든 플레이어가 연속적으로 패스하면, 마지막 플레이어의 왼쪽 플레이어에게 우선 거래 카드를 제공합니다. 그 플레이어는 다음 주식 라운드에서 가장 먼저 차례를 가집니다.

참고:주식을 매매하지 않으면 우선거래카드가 바뀌지 않습니다.

5.52 그런 다음, 주식 가격의 순서대로, 어떤 회사 주식이 주식 시장에 한 장이라도 놓여있다면 주가를 한 칸 왼쪽으로, 플레이어들이 100% 모두 주식을 보유하고 있다면 주가를 한 칸 오른쪽으로 조정합니다.

6. 운영 라운드

각 주식 라운드 후에 2번의 운영 라운드가 있습니다. 이 라운드 동안, 각 철도는 사장의 (또는 독립철도회사의 소유자) 결정에 따라 운영됩니다.

6.1 순서

- A. 사기업 소유주는 은행으로부터 수입을 받습니다
- B. Michigan Southern과 Big 4가 순서대로 운영합니다.
- C. 각 회사는 주가 순서(4.31 참조)대로 운영합니다.

예외 : 게임의 첫 번째 운영 라운드는 역방향 주가 순서(4.31참조)로 운영하십시오 (한번만)

6.2 운영 단계

회사를 운영하려면 다음 단계를 모두 거치십시오 (순서대로).

- A. 주식시장에서 주식을 발행하거나 주식을 상환할 수 있습니다.
- B. 임의의 순서로 타일을 놓거나 하나의 토큰을 놓을 수 있습니다.

C. 철도회사 소유의 기차로 노선을 운영하고, 총수입을 발생시킵니다.

D. 배당, 반배당, 혹은 배당 보류를 하고 주가를 조정합니다.

E. 기차를 구매할 수 있습니다. (회사는 최소한 하나의 기차를 소유해야 합니다)

이 단계 중 어떤 시점이든 회사는 하나 이상의 사기업을 구매하거나 사기업의 능력을 행사할 수 있습니다.

참고 : 두 개의 독립철도회사, Michigan Southern과 Big4는 기업으로 활동하지만 B, C, D 단계의 일부만 운영합니다 (놓을 수 있는 여분의 토큰이 없고, 주식이 없고, 반드시 수입을 분할해야 합니다. 기차나 사기업을 살 수 없습니다).

6.3 주식 발행 및 상환

회사는 자금으로부터 (현금을 조달하기 위해) 주식을 발행하거나, 또는 주식 시장에서 자신의 주식을 상환할 수 있습니다 (미래의 배당 및 가치 상승을 위해 주식을 되찾고 돈을 지불합니다.)

6.31 주식 발행 : 기업은 플레이어가 보유한 주식 수에서 주식 시장에 이미 나와있는 주식 수를 뺀 개수까지 주식을 발행할 수 있습니다. 주식을 자금 칸에서 주식 시장으로 옮기고 발행된 각 주식에 대해 은행으로부터 현재 주가보다 한 칸 낮은 금액을 받습니다.(즉, 현재 주가의 바로 왼쪽 칸에 있는 가격)

예 : Grand trunk의 주가는 \$60입니다. 그 회사의 주식은 사장이 30%를 소유하고, 다른 플레이어가 10%, 주식 시장에 20%가 있고, 회사의 자금 칸에 40%가 있습니다. 이 회사는 최대 2주(플레이어들이 4장, 주식 시장에 2장이기 때문에)를 \$50(한 칸 낮은 가격)로 발행할 수 있습니다.

6.32 주식 상환 : 반대로, 기업은 주식 시장에서 주식의 일부 또는 전부를 현재 주식 가격보다 한 칸 높은 가격 (즉, 현재 주가 오른쪽의 가격)으로 은행에 상환할 수 있습니다. 상환한 주식은 회사의 자금칸에 듭니다.

참고 : 플레이어들이 보유한 주식보다 주식 시장에 있는 주식이 더 많다고 해서 기업은 주식을 상환해야 하는 건 아닙니다.

6.33 주식의 발행 또는 상환은 기업의 주가에 영향을 미치지 않습니다 (강제 기차 구매 시를 제외하고, 6.86 참조).

팁 : 플레이하는 동안 사장이 기업 운영에 필요한 현금 액수를 파악하고, 발행 또는 상환할 주식 수를 결정하는 편이 좋습니다.

6.4 타일 놓기

기차의 철로는 지도에 미리 인쇄된 칸이나 이전에 놓여진 타일을 업그레이드하여 놓거나, 지도의 빈 황갈색 육각칸에 타일을 놓는 것으로 설치됩니다.

6.41 노란 타일만 빈 칸에 놓을 수 있습니다.

6.42 업그레이드 : 하나의 타일 (보드에 인쇄된 노란색 포함)을 다른 타일로 교체하는 것이 업그레이드입니다. 타일에는 노란색, 녹색, 갈색 및 회색의 네 가지 색상이 있습니다. 이 순서대로 놓고 업그레이드해야 합니다. 타일은 게임 단계에 따라 사용 가능합니다.(I단계에서 노란색 타일, II단계에서 녹색 타일; III단계에서 갈색 타일; IV단계에서 회색 타일) 회색의 사전 인쇄된 칸은 업그레이드할 수 없습니다.

6.43 제한 : 회사는 각 운영 라운드에서 빈 황갈색 육각칸에 노란색 타일 하나를 놓고 나서, 두 번째로 노란색 타일을 놓거나 하나의 타일을 업그레이드할 수 있습니다. 모든 타일 놓기 및 업그레이드는 비용이 듭니다 (아래 참조). 두 개의 타일 또는 하나의 타일과 한번의 업그레이드를 하는 회사는 순서에 상관없이 원하는 대로 놓을 수 있습니다.

참고 : 원하는 경우, 어떤 타일을 놓고 즉시 업그레이드할 수 있습니다. 또는 새 철로 구간 중 하나에서 노란색 타일을 배치하기 위해 타일을 업그레이드할 수 있습니다. 또한 회사는 노란색 타일을 놓지 않고 타일 하나를 업그레이드하기만 할 수 있습니다.

6.44 도시 : 일부 빈 칸은 도시를 나타내는 큰 원을 포함합니다. 이 도시에는 노란 도시 타일만 놓을 수 있습니다. 도시 타일은 도시가 아닌 곳에서는 배치될 수 없습니다. 세 도시, Cleveland, Detroit, Cincinnati에는 "Z"타일이 있습니다. 시카고에는 자체 타일이 있습니다. 이 타일들은 다른 도시에 놓을 수 없으며 다른 도시 타일들을 이 도시에 놓을 수 없습니다.

6.45 제한 사항 : 타일 업그레이드는 유형(도시 여부)과 방향에 따라 해당 타일에 있던 이전 트랙을 모두 보존해야 합니다. Michigan Central이나 Ohio & Indiana의 예약된 칸은 각 사기 업들이 회사에 구매되거나 제거될 때까지 (준비 과정 도중 또는 나중에) 사용할 수 없습니다. 다음에 열거하는 부분으로 향하는 철로를 가진 타일은 놓을 수 없습니다 : 모든 바다(파란색)칸 ; 철로가 없는 빨강색 외곽 지역 또는 회색의 사전 인쇄된 칸 ; 지도의 끝단부.

참고 : 이 제한으로 인해 Port Huron, South Bend, Springfield, Wheeling에 대한 갈색 도시 업그레이드가 금지됩니다.

6.46 타일 제한 : 어떤 타일을 놓을 수 있는지는, 노란색 기본 철로 타일인 # 7, # 8 및 # 9 (무제한)을 제외하고 남아있는 타일의 유형과 개수에 의해 결정됩니다. 이전에 배치된 타일을 업그레이드한 후에 반환된 타일을 재사용할 수 있습니다.

6.47 연결 : 새롭게 배치된 비도시 타일들의 철로 중 일부는 이를 배치한 회사 토큰에 연결되어야 합니다. "되돌아가기"를 하지 않거나 또는 차단된 도시(도시 자리가 다른 회사의 토큰으로 가득 차있는 도시)를 통과하지 않고도 회사의 토큰에서 새 철로까지 길이 이어진다면 연결이 되었다고 판단합니다. 도시 타일을 업그레이드할 때 회사는 도시에 연결되어야 하며 반드시 타일의 새 철로와 연결될 필요는 없습니다.

참고 : 비 도시 타일의 모든 철로가 타일을 놓는 회사의 토큰에 연결되어 있어야 하는 것은 아닙니다. 같은 라운드에 놓인 여러 개의 타일들은 서로간에 연결되어 있어야 할 필요가 없습니다.

예외 : Lake Shore Line의 업그레이드는 소유 기업의 토큰에 연결되어야 할 필요는 없습니다. Michigan Central 또는 Ohio & Indiana에 배치된 타일은 서로 연결되어야 하지만 (두 타일이 모두 배치된 경우)소유한 회사의 토큰에 연결할 필요는 없습니다.

6.48 철로 비용 : 모든 타일 놓기 또는 업그레이드에 대해 철도회사는 20달러, 또는 빈 칸이나 교체하는 타일에 적힌 지형 비용 중 더 큰 것을 지불해야 합니다. 또한 새 철로가 특정 다리, 통로 또는 터널이 그려진 심볼에 연결하는 두 번째 트랙 인 경우 (즉, 해당 지형을 통해 철로 연결을 완료하는 경우), 배치하는 회사는 해당 기호에 적힌 비용을 지불해야 합니다. 지형

비용이 한번 지불되면, 그 칸의 업그레이드는 \$20만 내면 (새로운 칸 비용이 있다면 비용 추가)됩니다.

예외 : Illinois Central은 5개의 비어있는 "\$ 0 IC" 토지 보상금 공간에 무료로 노란색 철로를 놓을 수 있습니다 (칸에 적힌 비용은 지불해야 함). 다른 회사는 이 칸에 정상적으로 철로를 놓을 수 있습니다. Michigan Central 또는 Ohio & Indiana 및 Lake Shore Line의 업그레이드로 추가 타일을 놓는 것은 무료입니다.

6.5 토큰 놓기

토큰은 철로 놓기, 새로운 토큰 놓기, 그리고 기차 운행을 위한 "기지" 역할을 합니다. 토큰은 도시를 통한 경로를 차단하여 다른 기업에서 이러한 활동을 하는 것을 잠재적으로 제한할 수 있습니다.

6.51 하나 이상의 토큰이 있는 회사는 각각 운영 라운드에 하나를 \$80에 놓을 수 있습니다.

참고 : 회사의 시작 토큰은 출범될 때 배치되기 때문에 (무료) 회사는 첫 번째 운영 라운드 중에 토큰을 배치할 수 있습니다.

6.52 토큰은 연결되어 있는 도시 자리 중 시작 도시가 아닌 곳과 예약된 도시 자리가 아닌 곳에 놓을 수 있습니다. (6.47 참조).

예외 : Baltimore & Ohio와 Pennsylvania 철도회사는 각각 연결되지 않은 Cincinnati와 Ft. Wayne에 토큰을 놓을 수 있습니다. 이 토큰에는 두 가지 가격이 적혀 있습니다. 회사가 이 토큰을 놓을 때 그 도시 지점에 연결되어 있으면 낮은 가격, 40달러를 지불하십시오. 연결되어있지 않으면 더 높은 가격인 \$100 또는 \$60을 지불하십시오.

역사 참고 : 이러한 연결되지 않은 토큰을 배치하는 것은 나중에 각각 Baltimore & Ohio와 Pennsylvania 철도회사에 의해 인수된 Ohio & Mississippi와 Ft. Wayne의 지역 활동을 나타냅니다.

참고 : 토큰과 타일은 어떤 순서로도 배치할 수 있습니다. 따라서 기업은 도시에 연결하기 위해 타일을 업그레이드하고 토큰을 배치한 다음, 철로 타일을 놓을 수 있습니다. (이 새 토큰이 "되돌아가기"를 포함하고 있는 경로가 아니라면). 연결되지 않은 토큰을 배치하는 기능을 사용하는 경우 기업은 해당 칸에 타일이 없는 경우에도 배치 할 수 있습니다(그 다음에는 일반적으로 타일을 배치합니다).

6.53 예약된 도시 자리 : Baltimore & Ohio, Erie, Illinois Central, Pennsylvania 철도는 각각 Cincinnati, Erie, Centralia, Ft. Wayne에서 도시 자리를 예약하고 있습니다. (매트를 보십시오). IV단계 이전에, 예약된 도시 지점을 가진 회사가 플레이 되고 있다면(폐쇄되지 않은 경우, 8항 참조), 다른 회사는 그 자리에 토큰을 놓을 수 없습니다. 토큰을 예약한 회사는 IV단계에서도 (오직 예약 기능만 사라집니다. 가격은 그대로 적용됩니다.) \$80이 아니라 \$40를(연결하지 않고 배치하는 기능을 사용하지 않는 한)지불합니다.

참고 : 이 토큰은 적혀있는 도시에만 배치할 필요가 없습니다. 그들은 80달러에 다른 도시 자리에 놓을 수 있습니다

6.54 한 기업은 한 도시에 하나 이상의 토큰을 가질 수 없습니다

6.55 시카고 타일에는 여러 도시들이 그려져 있습니다. 회사는 시카고에 하나 이상의 토큰을 놓을 수 없습니다.

6.6 노선 운행

6.61 매 운영 라운드마다 회사는 보유한 기차 개수 만큼의 노선을 운영하고 총수입을 창출합니다.

참고 : 독립철도회사의 2기차는 독립철도회사가 판매된 라운드에는 독립철도회사를 소유한 회사에 의해 운영되지 못합니다.

6.62 노선 : 노선은 운영중인 회사에 속한 토큰이 있는 최소한 하나의 도시와 적어도 하나의 다른 도시 또는 외곽 지역(역주:붉은색 영역)을 포함하는 철도의 구간입니다.("되돌아가기"가 없어야 합니다) 기차의 노선은 특정 위치를 두 번 이상 지나지 못하며, 차단된 도시 (도시 자리가 다른 회사에 의해 모두 점유된 도시)를 통과할 수 없습니다.

참고 : 기차는 다른 회사 소유의 토큰으로 완전히 점유된 도시에서 노선을 시작하거나 종료할 수 있습니다. 외곽 지역을 통과할 수 없습니다. (어떤 철로도 통과하는 구간이 없으므로.)

비어 있는 예약된 도시나 시작 도시를 통과할 수 있습니다. 준비과정 중에 게임에서 제거된 회사의 도시 자리는 통과할 수 없습니다.

6.63 제한 사항 : 시카고 타일에는 여러 개의 도시가 그려져 있습니다. 하나의 노선은 시카고에 한번 이상 지나갈 수 없습니다. 노선은 한 동부 (E) 외곽 지역에서 시작해서 또다른 동부 외곽 지역으로 운행할 수 없습니다.

한 노선은 서부(W) 외곽 지역들 사이를 운행할 수 있습니다. (예:Chicago와 St. Louis를 운행) Holland(B8)과 Louisville(J10)은 동부도 서부도 아닙니다.

6.64 한 노선의 총수입은 기차 규모에 따라, 철도회사가 운행하는 모든 도시와 외곽 지역의 가치를 합한 것입니다.

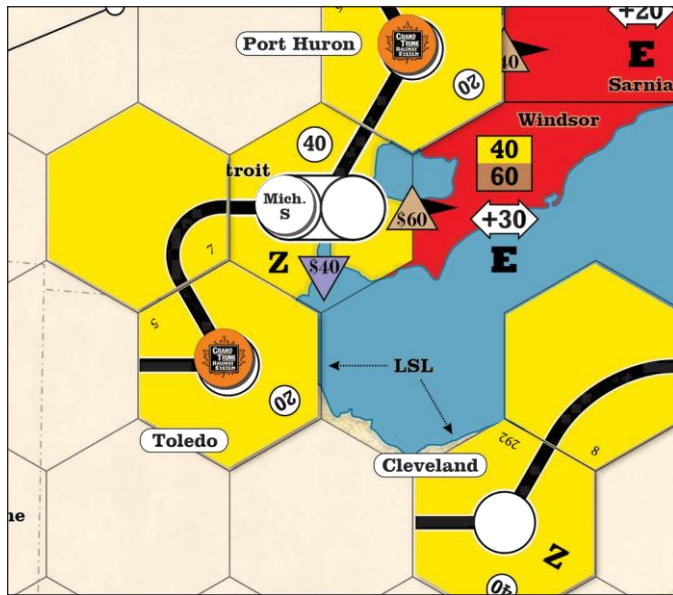
참고 : 한 철도가 두 번 이상 사용되지 않는 한, 같은 라운드 동안 한 회사의 기차들이 특정 장소를 여러 번 운행할 수 있습니다. (서로 다른 회사들은 하나의 운영 라운드 전체에서 하나의 철도를 여러 번 사용할 수 있습니다.)

기차 크기 : 기차는 두 가지 유형이 있습니다.

- 2 또는 6 기차와 같은 N기차. 이것들은 노선에 따라 최대 N개의 도시와 외곽 지역을 운행할 수 있습니다. N 기차는 N개 이상의 장소를 운행하거나 도시를 건너뛸 수 없습니다.

- 3/5 와 같은 N/M 기차. 이것들은 최대 M개의 도시와 외곽 지역을 운행하며, 수익 계산 시, 총 N개까지의 도시와 외곽 지역을 계산할 수 있습니다. (적어도 하나는 회사에 속한 토큰을 포함해야 합니다.) N/M 기차는 M개 이상의 장소를 운행할 수 없습니다.

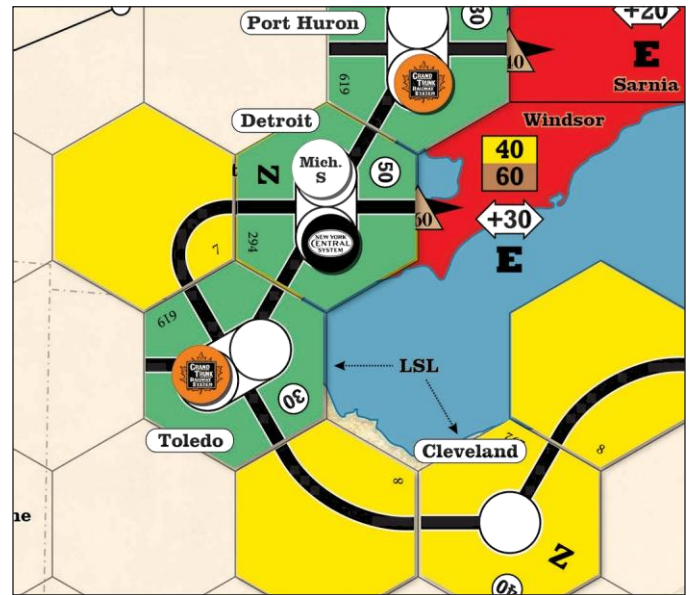
예시 : 3/5 기차는 5개 도시를 운행하여 계산에 포함시킬 도시 중 최소한 하나에 토큰이 있는 한, 그 노선 중 가장 높은 가치를 지닌 3곳을 계산할 수 있습니다.



운영 라운드 1

운영라운드1에, Michigan Southern (Grand Trunk의 사장 소유)와 GT(Grand Trunk)가 Toledo를 향해 건설하며, NYC(New York central)-가장 높은 주가를 가지고 있어서 가장 나중에 플레이 합니다.(첫 라운드만)-는 Erie에서 서쪽으로 Cleveland를 향해 건설했습니다. 다음으로 NYC는 마지막 3개의 I단계 기차와 첫 II 단계 기차를 구매합니다. 게임 단계가 녹색 타일을 쓸 수 있는 II 단계로 넘어갑니다.

운영라운드2에서 MS(Michigan Southern)는 Port Huron을 \$60 (\$20 + Sarina로 향하는 다리 \$40)에 업그레이드합니다. NYC는 Lake Shore Line Private Company를 사장으로 부터 사들이면서 특별 능력을 한 번 사용합니다.



운영 라운드 2, NYC가 운영한 후

Toledo 타일을 무료로 업그레이드합니다. NYC는 서쪽으로 건설하여 \$20달러에 Toledo에 연결하고 지금은 빈 도시 자리가 있는 Toledo를 지나 Detroit에 연결합니다. NYC는 Detroit를 업그레이드하여 \$100(지형 비용 \$40 +Windsor로 가는 터널 \$60)를 지불합니다. NYC는 \$80에 Detroit에 토큰을 놓습니다.

NYC는 4개의 노선을 운행합니다 : Detroit에서 Port Huron까지의 2기차 \$80노선 ; Detroit에서 Toledo까지 2기차 \$80노선 ; Detroit에서 Windsor 까지 2기차 \$90 노선 ; Detroit - Toledo - Cleveland 3/5 기차 \$120 노선 (두 번째 Detroit-Toledo 철로 이용), 총수입 \$370.

참고 : 노선의 육각 타일 개수에 따른 길이는 중요하지 않습니다. N/M기차는 허용되는 노선을 따라야 합니다. 그 노선은 차단된 도시를 건너 뛸 수 없습니다. Mail Contract의 보너스가 기차가 운행하는 장소마다 적용됩니다.(세지 않는 곳까지)

6.65 동-서 노선 보너스 : 동부(E)외곽 지역과 서부(W)외곽 지역으로 끝나는 노선은 각각 외곽 지역 수익 값 아래에 적힌 금액의 보너스를 받습니다.

참고 : N/M 기차로 경로 끝의 외곽 지역 수익 계산을 건너 뛴 노선은 동-서 노선의 일부로 간주되지 않습니다. 두 지역 모두 계산해야 합니다.

6.66 노선 총수입은 기본 수익에 보너스를 더한 금액입니다. 보너스는 동-서 노선, Mail contract 또는 Meat packing 이나 Port 마커가 있는 위치에서 얻을 수 있습니다.

6.67 여러 노선 운행 : 회사에서 여러 기차로 노선을 운행하는 경우 각 노선에 사용되는 철도는 서로 달라야 합니다.

참고 : 특정 장소는 같은 라운드 동안 한 회사의 여러 기차가 운행할 수 있습니다. 단, 철로는 두 번 이상 사용되지 않아야 합니다. (다른 회사들은 같은 운영 라운드에서 그 철로를 지나갈 수 있습니다.)

6.68 사장이 회사의 노선을 발표한 후, 다른 플레이어가 더 많은 합계를 가진 노선을 말하면, 사장은 그 노선을 운행해야 합니다.

6.69 회사의 노선 운영 단계가 끝난 후 (은행 여부에 상관없이) 노후화된 기차를 제거합니다, 6.82참조

6.7 지불 및 주가 조정

6.71 회사의 총수입은 기차가 운행하는 노선에서 얻은 수익의 합계입니다. 사기업 소득은 포함되지 않습니다. 이 수익은 배당 보류되거나 주주에게 배당금으로 전액 또는 절반을 배당할 수 있습니다.

- 보류된 총수입은 회사 자금에 놓아둡니다.
- 전체 배당금을 지급하려면 총수입을 10으로 나누고 각 주주에게 한 주당 금액을 지불하십시오.
- 절반의 배당금을 지급하려면 총수입을 반으로 나누십시오. 이 금액을 가장 가까운 \$10단위로 내림하고 회사 자금에 놓아두십시오. 나머지를 10으로 나누고 이를 주당 배당금으로 각 주주에게 지불하십시오.

참고 : 회사가 판매되지 않은 주식을 보유하고 있는 경우, 회사는 주주이며 주당 배당금을 받아 자금에 둡니다. 반배당의 경우에는 보류된 금액과 주주에 대한 주당 배당금을 합한 금액으로 자금에 두 번 지불하게 됩니다.

예 : 회사의 총수입은 \$250이며, 사장은 반배당을 하기로 결정합니다. \$120를 보류하고 주당 \$13를 주주들에게 지급합니다. 회사는 자금에 3개의 주식을 가지고 있기 때문에 배당금으로 \$39를 받습니다. 총액은 \$159 (보류 \$120과 3개의 \$13)입니다.

6.72 독립 철도회사는 주주와 자금간에 반올림없이 50% - 50%로 총수입을 분배합니다.

6.73 주식 시장에 있는 주식에 대한 배당금은 은행에 지급됩니다. (즉, 아무 일도 일어나지 않습니다).

6.74 회사의 총수입을 10으로 나눈 값과 일치하도록 주당 이익 차트에서 회사 토큰을 조정하십시오.

참고 : 이 정보는 플레이어가 주식을 구매하는데 도움이 될 수 있습니다. 모임에 따라서는 지불된 실제 배당금을 추적하기도 하며, 어떤 정보도 남겨두지 않는 것을 선호하기도 합니다..

6.75 주식 가격 조정 : 회사의 주가는 현재 주가 대비 총 배당금을 기준으로 상승 또는 하강합니다.

- 배당금이 없거나 현재 주가의 절반 미만인 경우 주식 가격을 한 칸 왼쪽으로 옮깁니다.
- 배당금이 현재 주가의 절반 이상이고 현재 주가 미만이면 주가를 조정하지 마십시오.(해당 주가 칸에서 순위를 유지합니다.)
- 배당금이 현재 주가 이상이고, 2배 미만인 경우 주가를 한 칸 오른쪽으로 옮깁니다.
- 배당금이 현재 주가의 2배 이상이고 3배 미만이면, 주가를 2칸 오른쪽으로 옮깁니다.
- 배당금이 현재 주가의 3배 이상이며, 현재 주가가 \$165 이상이면 주가를 3칸 오른쪽으로 옮깁니다.

총 배당금에는 주식 시장에 있는 주식으로 인하여 은행에서 은행으로 배당된 금액 및, 회사 보유 주식으로 인하여 회사 자금으로 배당된 금액이 포함됩니다. (즉, 보류된 총수입만 제외) 첫 번째 운영 라운드에서 회사는 노선을 운행할 수 없으므로 (기차가 없음) 주식 가격이 하락할 것입니다. \$550를 넘어서는 주가 조정은 \$550에서 멈춥니다.

예 : 한 회사의 총수입은 \$500입니다 :

- 주가가 \$165이고 전체를 배당하면 주가가 오른쪽으로 세 칸 이동해서 \$212로 변경됩니다. 반배당을 하면 (\$250배당) 주가가 한 칸 오른쪽으로 이동해서 \$180으로 바뀝니다. 모든 총수입을 배당 보류하면 주가가 한 칸 왼쪽으로 이동해서 \$150이 됩니다.
- 주식 가격이 \$124라면, 배당금을 전체 배당하거나 반배당한다면, 주가가 오른쪽으로 두 칸 이동하여 \$150으로 바뀔 것입니다. 전체 배당을 하더라도 현재 주가가 \$165미만이기 때문에 3칸 이동이 되지 않습니다.

6.8 기차 구매

6.81 회사는 정가를 주고 은행에서 구매하거나 다른 회사와 협의된 가격(최소 \$1)으로 기차를 구매할 수 있습니다. 각각의 기차는 하나씩 순서대로 구매해야 합니다. 다음 게임 단계에 속하는 기차는 현재 단계의 모든 기차가 은행에서 구매된 이후에 구입할 수 있습니다.

6.82 다음 단계의 첫 번째 기차 구입(은행에서 구입)은 게임 단계를 진전시킵니다. III단계 및 IV단계로 넘어가면 이전 단계 기차의 노후화나 제거가 일어납니다. 노후화된 기차 증서를 옆으로 돌려서 표시하십시오.(다음 페이지의 차트 참조). 노후화된 기차는 회사에서 구입할 수 없습니다.

단계	가능한 타입	액면가	제한	노후화되 는 단계	제거되는 단계
I	2	\$80	4	III	IV
II	3/5,4	\$160,\$180	4	IV	
III	4/6,5	\$450,\$500	3		
IV	7/8,6	\$900,\$800	2		

6.83 기차 제한 : 회사가 소유할 수 있는 기차의 수는 게임 단계에 따라 다릅니다. 노후화된 기차는 회사의 기차 제한에 포함되지 않습니다.

게임 단계의 진전으로 인해 회사가 기차 제한을 초과하는 기차를 소유한 경우 즉시 (턴과 상관없이) 초과된 기차를 은행에 (무상으로) 반납해서 제한을 따라야 합니다. 반납된 기차 증서는 (어떤 유형이든) 다시 구입할 수 있으며 현재 게임 단계 또는 기차 가용성에 영향을 미치지 않습니다. 반납된 기차는 노후화되면 제거하십시오.

참고 : 회사가 기차를 구매하여 단계 변화가 일어나 발생하는 기차 노후화에 의하여 결과적으로는 보유 제한을 따르게 되더라도 기차 보유 제한을 넘어서는 기차 구매는 할 수 없습니다. 기차는 자발적으로 은행에 반납하거나 판매할 수 없습니다.

6.84 무제한인 IV단계 기차를 제외하고 각 게임 단계에서 구매할 수 있는 기차의 수는 제한되어 있습니다.

참고 : IV단계 기차 증서가 모두 소진되면 I단계 기차 증서를 대신 사용하여 여분의 필요한 기차를 표시합니다.

6.85 기차 유형 : II, III, IV 단계의 기차는 증서의 양면에 인쇄된, 서로 다른 방식으로 금액을 계산하는 두 가지 유형이 있습니다. 은행에서 이 기차를 구입할 때 두 가지 유형 중 하나로 구입할 수 있습니다. 일단 구입하면 기차 종류가 변경되지 않습니다.

6.86 강제 기차 구매 : 회사는 운행 한 후에, 혹은 노후화된 기차를 제거한 후에, 기차가 하나도 없다면 반드시 기차를 구매해야 합니다. 회사 자금으로 은행이나 다른 회사로부터 기차를 구입할 수 없는 경우, 어떤 타입이던지 현재 사용 가능한 기차를 현재 자금을 전부 사용하여 구매하며, 부족한 금액은 일반적인 제한 사항 (6.31참조)에 따라 주식을 발행하여 구입해야 하며 여전히 부족하면 사장의 개인 현금을 이용하여 구매해야 합니다.

참고 : 강제 기차 구매는 회사가 자금을 사장의 자금과 같이 사용하는 유일한 순간입니다. 일반적으로 회사의 결정을 내리면 사장에게 이익이 됩니다. 이는 사장이 "열악한" 상황에서 기차를 구매해야 하는 잠재적 책임을 지는 이유가 됩니다.

주식을 발행하려면 먼저 발행할 각 주식에 대해 주가를 한 칸 왼쪽으로 이동하십시오. 회사는 발행된 모든 주식에 대해 이 새로운 주가보다 한 칸 낮은 현금을 받습니다. 주가가 \$0으로 떨어지면 회사를 폐쇄합니다 (section 8참조).

TIP : 강제 기차 구매를 위해 주식을 발행하면 주식 가격이 하락하고 주당 수령액이 줄어들기 때문에 턴의 초기에 주식을 완전히 발행하거나 또는 상환하지 않는 편이 좋습니다

6.87 한 유형의 기차를 구매할 돈은 있지만, 다른 유형의 기차를 구매할 수 없는 회사는 여전히 주식을 발행할 수는 있지만, 더 비싼 기차를 사기 위하여 사장의 현금을 사용할 수는 없습니다. 비슷하게, 회사가 주식을 발행한 후에 이전 단계의 기차들(기차 한도를 초과한 회사가 반납한 경우)을 구입할 수는 있지만 현재 단계의 기차를 살 수는 없는 경우에도 사장의 현금을 쓸 수 없습니다.

그러나, 회사가 기차 구입을 위하여 반드시 사장의 현금을 써야 하는 경우에는 어떠한 단계의 기차도 구입할 수 있습니다.

6.88 필요한 현금이 없는 사장은 주식을 팔아 그것을 마련해야 합니다. 사장은 현재 운영중인 회사에서 사장 변경을 초래할 수 있는 주식을 제외하고는 정상적인 제한에 따라 주식을 판매할 수 있습니다.

참고 : 이 판매로 인해 다른 회사의 사장 변경이 생기거나 그라운드에 계속 운영할 회사가 운영되는 순서가 변경될 수 있습니다.

필요한 금액을 모으면 더 이상 판매 할 수 없습니다.

예 : IV단계에서, Illinois Central (IC) 주가가 \$137이며, 사장은 4주, 주식 시장에 2주가 있고, 자금에 4주와 \$83, 두 개의 노후화된 3/5기차를 가지고 있습니다.

회사는 2주(발행할 수 있는 최대)를 발행하여 \$124를 받아서, Chicago를 \$20에 업그레이드하고, Cincinnati에 토큰을 놓고(\$80) 노선을 운행하여 \$510을 받은 후 기차를 제거합니다 회사는 반배당을 하여 주식 가격을 \$150으로 인상하고 자금에 \$533을 가지지만, IV단계 기차(\$800 또는 \$900)를 사기에 충분하지 않습니다.

IC 사장은 그 차이를 보상해야 합니다. 그는 총 \$208를 가지고 있어서, 총\$741이 있습니다. 그는 \$150에 하나의 IC 주식 (그가 팔 수 있는 최대 IC, 현재 주식 시장에 있는 40%가 있기 때문에)을 판매하며 주가는 \$137로 떨어집니다.(사장이 주식을 팔았기 때문에). 그는 7/8 기차를 사기 위해 다른 주식을 팔 수 있었지만 (\$9가 더 필요함), 하지 않기로 하고, IC에게 \$267을 줘서 6기차를 \$800에 구입하게 하고 \$91을 보유합니다.

6.89 가능한 모든 판매를 한 후에, 사장이 기차를 구입하기에 충분한 현금을 모으지 못했다면 그 플레이어는 파산하여 게임에서 탈락됩니다.(Section7 참조).

팁 : 플레이어가 파산할 수 있는 가장 흔한 경우는 초기 주식 가격이 낮거나 중간쯤 되는 기업 두 개를 출범시키는 것입니다. 이렇게 할 때는 주의하십시오.

운영 회사에서 파산으로 인해 사장이 바뀌면 새 사장은 기차를 구입해야 합니다.

참고 : 아주 드물게, 여러 명의 플레이어가 파산할 수 있습니다. 회사는 사장이 사장 변경을 하지 않고 파산하는 경우를 제외하고는 항상 최소한 하나의 기차를 가지고 운영을 끝냅니다.

6.9 사기업 구매

6.91 회사는 운영 단계의 (사기업이 제거되기 전인 I단계 및 II단계 동안) 어느 시점에서든 (사기업 소유주의 동의 하에) 플레이어로부터 하나 이상의 사기업을 1달러 이상 액면가 이하에 구매할 수 있습니다.

독립 철도 회사는 부채를 포함하지 않는 액면가보다 더 비싸게는 구매할 수 없습니다.

6.92 구매한 사기업 (및 모든 마커)을 회사의 매트에 두십시오. 독립 철도 회사의 자금을 철도 회사의 자금에 추가하십시오. 그 회사의 2기차 및 토큰을 구매한 회사의 여분 토큰으로 교환하십시오 (같은 도시에 이미 토큰이 있는 경우 제외).

6.93 구매 후 사기업이 III단계에 의해 제거되기 전에 기업은 사기업 능력을 사용할 수 있습니다 (다음 페이지 참조). 사기업의 추가 타일 놓기, 추가 타일 업그레이드 및 토큰 놓기 기능은 구매한 회사가 운영하는 동안 (타일 및 토큰 단계가 뿐만 아니라) 언제든지 사용할 수 있습니다. 독립 철도 회사의 기차는 구입한 라운드에서 소유 회사가 운영 할 수 없습니다. 능력을 사용한다고 해서 사기업이 제거되는 것은 아닙니다. 그것은 제거될 때까지 소유한 회사에게 수입을 계속 제공할 것입니다.

7. 파산

7.11 강제 기차 구매 (6.89 참조)로 인해 플레이어가 파산한 후, 플레이어가 확보한 현금을 해당 회사 자금에 넣습니다. 주식의 50% 이상이 주식 시장에 있더라도, 사장 증서를 주식 시장에 놓게 되더라도, 이 플레이어가 소유한 나머지 주식을 모두 주식 시장에 판매합니다. 회사의 자금에 확보된 돈을 추가하십시오. 이로 인해 현재 운영중인 회사의 사장 변경이 초래될 수 있습니다. 그렇다면 신임 사장은 즉시 해당 회사를 위한 기차를 구입해야 합니다.

7.12 증서 보유 제한은 파산의 영향을 받지 않습니다.

7.13 회사의 사장 증서가 주식 시장에 있는 경우, 일반적인 주식 규칙을 수정하십시오.

- 플레이어는 이 회사의 주식을 판매할 수 없습니다.
- 주식을 구입한 후 한 플레이어가 이 회사의 20%를 소유하면 해당 플레이어는 사장이 되어 사장 증서와 주식을 주식을 교환합니다.

참고 : 사장 증서(2주)는 주식 시장에서 직접 구입할 수 없습니다. 그러나 사장 증서만 주식 시장에 있는 경우 해당 회사의 10% 주식을 소유한 플레이어는 가상의 10% 주식을 구매하여 적절한 증서를 교환할 수 있습니다.

7.14 주식 시장에 사장 증서가 있는 회사는 운영 라운드에서 다음과 같이 운영됩니다.

- 주식 발행, 주식 상환, 철도 놓기, 토큰 구매, 사기업 구매를 하지 않습니다.
- 소유하고 있는 기차로 (최대 수익을 내는 노선으로) 노선을 운행하고 총수입을 배당 보류합니다. (주가가 한 칸 왼쪽으로 이동). 이 단계에서 기차를 소유하지 않은 경우 주가를 두 칸 이동하십시오.

- 기차를 소유하지 않은 상태이고, 은행에서 가장 저렴한 기차를 구입할 수 있다면 그렇게 해야 합니다.

8. 회사 폐쇄

주식 가격이 \$0에 도달하면 회사가 폐쇄됩니다.

참고 : 이것은 드문 경우이지만, 주식 판매 ; 배당금이 낮거나 없음; 강제 기차 구매 중 주식 발행 ; 또는 주식 시장에 사장 증서가 있는 회사 운영(파산 후)도중 발생할 수 있습니다

8.1 주식, 토큰, 기차 및 사기업과 함께 폐쇄된 회사를 게임에서 제거하십시오. 자금의 돈을 은행에 반납하십시오.

8.2 기업 폐쇄는 증서 보유 한도를 줄입니다. (5.4 참조)

9. 게임 단계 전진

게임 단계는 다음 단계에 속한 기차를 구매하면 전진합니다. 새로운 단계의 효과는 즉시 발생되며 이후 게임 단계에서 변경 될 때까지 지속됩니다.

참고 : 일부 "18xx"게임의 경우 회사는 다음 게임 단계까지 서로 기차를 구입하거나 플레이어로부터 개인 회사를 구매할 수 없습니다. 1846에서는 기업은 즉시 이러한 작업을 수행할 수 있습니다.

I 단계

- 노란색 타일만 놓을 수 있습니다.
- 외곽 지역 가격 중 낮은 것을 사용하십시오.
- 기차 보유 제한 : 4.

II 단계

- 녹색, 노란색 타일만 놓을 수 있습니다.

III 단계

- 갈색, 녹색, 노란색 타일만 놓을 수 있습니다.
- Mail Contract를 제외(플레이어가 아니라, 회사에 의하여 보유된 경우에 한해서)한 나머지 사기업을 제거합니다. (마커는 제거하지 않습니다.)
- I기차를 노후화합니다.
- 외곽 지역 가격 중 높은 것을 사용하십시오.
- 기차 보유 제한 : 3

IV 단계

- 회색, 갈색, 녹색, 노란색 타일을 놓을 수 있습니다.
- 사기업 마커를 제거하십시오.
- 남아있는 I기차를 제거하십시오.
- II기차를 노후화 합니다.
- 기차 보유 제한 : 2

사기업 능력

PRIVATE COMPANY

Michigan Central
소유한 회사가 두 개의 노란색 추가 타일을 MC의 예약된 육각간에 무료로 놓을 수 있습니다. (B10, B12)
\$40 Income **\$15**

PRIVATE COMPANY

Ohio & Indiana
소유한 회사가 두 개의 노란색 추가 타일을 O&I의 예약된 육각간에 무료로 놓을 수 있습니다. (F14, F16)
\$40 Income **\$15**

PRIVATE COMPANY

Lake Shore Line
소유한 회사가 추가적인 무료 업그레이드를 Cleveland(E17) 혹은 Toledo(D14)에 할 수 있습니다. 둘 중 한 곳에만 할 수 있습니다.
\$40 Income **\$15**

PRIVATE COMPANY

Chicago and Western Indiana
소유한 회사가 무료로 추가 토큰을 놓을 수 있는 자리를 Chicago(D6)에 예약합니다.
\$60 Income **\$10**

회사가 구매한 후에는 이러한 사기업의 능력은 소유한 철도 회사가 운영되는 동안 언제든지 사용될 수 있으며, 해당 회사의 토큰 중 하나와 연결되어 있지 않아도 사용할 수 있습니다.

Michigan Central 과 **Ohio & Indiana**: 소유주가 이 회사의 예약된 육각간에 두 타일을 모두 놓는다면, 두 타일은 서로 연결되어야 합니다. 다른 철도 회사는 이 사기업들이 구입되었거나 제거되기 전까지 이 육각간에 타일을 놓을 수 없습니다.

Lake Shore Line : 이 회사의 능력은 녹색 타일을 놓을 수 있기 전까지(II단계) 쓸 수 없습니다.

Chicago and Western Indiana : 이 사기업의 능력은 해당 사기업 소유한 철도회사가 이미 시카고에 토큰을 가지고 있으면 쓸 수 없습니다. 어떤 회사도 C&WI(Chicago and Western Indiana)가 구입되거나 제거되기 전까지 C&WI의 자리에 토큰을 놓을 수 없습니다.

PRIVATE COMPANY

Meat Packing Company
소유하는 회사가 St.Louis(I1)나 Chicago(D6)에 이 장소로 향하는 모든 노선에 \$30을 더해주는 \$30 마커를 놓을 수 있습니다.
\$60 Income **\$15**

PRIVATE COMPANY

Steamboat Company
항구 마커를 항구 자리(B8, C5, D14, G19, I1)에 놓거나 이동할 수 있습니다. 이 사기업을 소유하는 회사는 그 장소로 향하는 모든 노선에서 항구 심플당 \$20을 추가로 받습니다.
\$40 Income **\$10**



Meat Packing Company와 **Steamboat Company** : 구매한 후에, 이 사기업을 보유한 각 회사는 증서에 적혀있는 장소 중 하나에, 이 장소를 계산할 때 수익을 증가시키는 토큰을 놓을 (Steamboat company는 옮길 수도) 수 있습니다. III단계에서 사기업을 제거한 후에는 두 번째 마커를 사용하십시오. (IV단계에서 이 마커가 제거되기 전까지.).

Steamboat company가 철도회사에게 구매되기 전까지, 이 사기업의 소유주는 사기업 수익 단계에서 그 마커를 한 기업이나 독립철도회사에 할당할 수 있습니다. 이 표시를 위해 두 번째 마커를 사용하십시오. 사기업이 구매되면 두 마커를 모두 제거하십시오.

참고 : **Steamboat** 마커는 두 면이 있습니다. 한 면은 **Holland**나 **Wheeling**에 놓는 \$40입니다. 구매한 라운드에는 두 철도회사 모두 **Steamboat Company**의 혜택을 받을 수 있습니다.

역사 참고 : 19세기 중반전까지, 5대호, 미시시피 강과 오하이오 강 지역에는 떠오르고 있는 철도 교통과 연계되는 광범위한 증기선 교통이 있었습니다. 신시내티의 초창기 항구로서의 중요성은 항구 심볼 대신 “Z” 도시인 것으로 반영되었습니다.

INDEPENDENT RAILROAD

Big 4
2기차 하나, Indianapolis(G9)의 토큰, \$40의 자금으로 시작합니다. 총 수입을 소유자와 반으로 나눕니다.
\$40 + \$60 Debt

INDEPENDENT RAILROAD

Michigan Southern
2기차 하나, Detroit(C15)의 토큰, \$60의 자금으로 시작합니다. 총 수입을 소유자와 반으로 나눕니다.
\$60 + \$80 Debt

2 Big 4 Independent Railroad
B&O "LAFAYETTE" 4-2-0 (1837)
PHASED OUT REMOVED

2 Michigan Southern Independent Railroad
B&O "LAFAYETTE" 4-2-0 (1837)
PHASED OUT REMOVED

이 회사들은 매 운영 라운드마다, 타일을 놓고 노선을 운행하며, 소유주와 자금으로 총수입을 똑같이 분배하는, “미니어치” 회사로 행동합니다. 이들의 자금을 기차 증서 아래에 두십시오. 이 회사들은 기차를 사지 못합니다.

이 회사들이 구입 될 때, 기차와 자금을 철도 회사의 자금에 두고, 독립 철도 회사의 토큰을 철도 회사의 여분 토큰으로 교체합니다. 이 독립 철도를 구매하는 회사는 기차 보유 제한을 넘을 수 없으며, 소유자에게 액면가보다 더 많은 돈을 지불하지 못합니다. (부채는 포함하지 않습니다.) 구매한 라운드에는 독립철도회사의 기차로 노선을 운행하지 못합니다.

역사적 기록 : 1846년 이전에 수백 개의 실패한 철도 회사들이 있었습니다. 대부분은 몇 마일 정도의 철도를 설치했을 뿐이지만, **Michigan central** 과 **Ohio & Indiana**는 잠재적 투자자에게 인상을 줄 수 있을만한 상당한 길이의 철로를 설치하였습니다. **Michigan Southern**과 **Big 4**를 포함한 극소수만이, 파산하기 전에 실제로 기차를 구매하며 노선을 운행하였습니다. 성공한 동부 철도가 서쪽으로의 길을 열어나가는 것은 이런 조각들에서 비롯된 것입니다.

PRIVATE COMPANY

Mail Contract
소유한 기업의 기차 하나가 운행하는 모든 장소마다 \$10을 증가시킵니다. 한번 기업이 소유하면 폐쇄되지 않습니다.
\$80 Income **\$0**

PRIVATE COMPANY

Tunnel Blasting Company
소유한 기업이 놓는 모든 산과 터널과 통로의 비용을 \$20 감소시킵니다.
\$60 Income **\$20**

Mail Contract : “N / M”기차는 수익을 계산하는 도시보다 더 많은 도시를 운행합니다. 이러한 장소들에서도 **Mail contract**의 보너스는 생성됩니다.

Tunnel Blasting Company : 터널이나 통로 등의 육각간에 적힌 비용(**Wheeling**과 **Pittsburgh** 등)을 \$ 0으로 줄일 수 있습니다. 역사 참고 : 1866년 이후에 **다이너마이트**가 널리 채택되기 전에 터널 폭파는 위험하고 전문적인 엔지니어링 작업이었습니다.

10. 게임 종료 / 승리

10.1 게임은 은행에 돈이 떨어진 라운드 전체(주식 라운드와 두 번의 운영라운드)를 마친 후에 끝납니다. 준비 과정 중에 제거된 \$500 달러를 은행에 추가하여 계속해서 배당금을 나눠줄 수 있습니다.

팁 : 은행에서 돈이 없어지는 것이 분명한 경우 플레이어는 최종 두 번의 운영 라운드를 "스프레드 시트"로 빨리 계산할 수 있습니다. (다음 예시 참조)

회사	운영1	운영2	주식	합계	플레이어1 주식	금액	플레이어2 주식	금액	플레이어3 주식	금액
IC	53	53	320	426	5	2130	2	852	2	852
GT	64	66	250	380	-	-	3	1140	6	2280
...						...		...		...
Erie	48	50	212	310	3	930			3	930
				현금 보유		1143		324		912
				최종 합계		7833		6838		7342

10.2 (드물지만) 게임은 한 명의 플레이어라도 파산하면 종료됩니다.

10.3 최종 주가를 반영한 주가의 총가치와 플레이어의 현금을 합산합니다.

참고 : 회사 자금은 무시합니다. 게임이 III단계 전에 끝나면(파산으로 끝나거나 또는 회사가 기차를 구매하지 않아서 은행이 파산한 경우) 사기업을 보유한 플레이어는 사기업의 액면가를 총합에 추가하십시오

10.4 가장 돈이 많은 플레이어가 승리합니다!

11. 에티켓

플레이어는 협상을 할 수 있습니다. 그러나 협상은 구속력이 없습니다. 규칙에 명시된 경우를 제외하고 플레이어나 기업간에 자산을 거래, 제공 또는 판매 할 수 없습니다. 플레이어의 현금 및 주식 보유는 기업의 자금, 기차, 증서 및 사용 가능한 토큰과 마찬가지로 공개된 정보입니다.

번역/편집 : Deep

도움 : 잭윌슨,로맨틱엔진

본 규칙책의 모든 이미지에 대한 권리는

GMT games가 가지고 있습니다

본 규칙책을 이용하여 개인적인 이득을 취하는 것은

GMT games의 저작권을 침해하는 행위입니다.

빠른 플레이를 위한 팁

- 미리 계획하세요 때로는 플레이어의 결정이 자신의 결정에 영향을 미치지 않지만 종종 그렇지 않습니다. 기업의 다음 타일 배치, 노선 및 기차 구매를 계획함으로써 인해 게임 속도를 획기적으로 높일 수 있습니다. 마찬가지로, 주식 라운드에서 한 플레이어는 한 턴에 하나의 증서만을 구매할 수 있습니다. 앞 플레이어가 생각하는 동안, 두 번째 선택을 생각함으로써 인해 종종 자신의 차례를 즉시 취할 수 있게 됩니다.

- 자신의 차례가 아닐 때 변경하십시오.

참고 : 18xx 게임에서 변화를 기록하고 배당금을 지급하는데 많은 시간을 쏟습니다. 일부 모임에서는 이것을 가속화하기 위해 포커 칩을 사용합니다.

어떤 모임은 현금 거래 횟수를 줄이기 위해 컴퓨터 스프레드 시트를 사용하며 게임 길이를 1 ~ 2 시간 단축합니다.

- 플레이어들이 돈을 지불하고 돈을 버는 것을 돕기 위해, 그들의 차례 일 때, 은행을 가까이 두십시오.

- 자신의 차례가 아닌 플레이어에게 손에 돈이 얼마나 있는지 또는 회사의 자금이 얼마인지 있는지 묻습니다.

- 다른 플레이어의 차례에 대한 과도한 분석과 의견을 피하십시오. 이는 현재 플레이어의 속도를 늦추거나 산만하게 하는 경향이 있기 때문입니다. 일부 모임은 이러한 분석을 즐깁니다. 게임이 오래 걸린다는 것을 이해하는 한 괜찮습니다.

- 당신 플레이어의 속도를 모임의 속도에 조정하십시오. 만약 당신이 가장 느린 플레이어라면 빨리 하도록 노력하십시오. 만약 당신이 가장 빠른 플레이어라면 인내심을 가지고, 다른 플레이어가 타일을 찾도록 도와주고 변경을 반영하고, 규칙에 대한 질문들을 확인하든가 하십시오.

무엇보다도, 게임을 즐기십시오!

Credits

Design: Tom Lehmann

Prototype design: Chris Lawson and John Tamplin

Prototype production: John Tamplin

Development aid: Jacob Butcher, Christian Goetze, and Steve Thomas

Rules: Tom Lehmann and Steve Thomas

Inspiration: aspects of the 1829 game system by Francis Tresham

Playtesting and Advice: Jacob Butcher, Christian Goetze, David Hecht, Chris Lawson, Ron Sapolsky, Steve Thomas, and many others in the UK and USA. Thanks!

Art Director, Package Art and Design: Rodger B. MacGowan

Map, Certificates, and Tokens: John Tamplin and Mark Simonitch

Cover Illustration: Kurt Miller

Special Thanks: to Dave Blanchard for organizing conventions featuring early versions of 1846 and to Eric Brosius.

Production Coordination: Tony Curtis

Producers: Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley, and Mark Simonitch

플레이의 상세한 예시

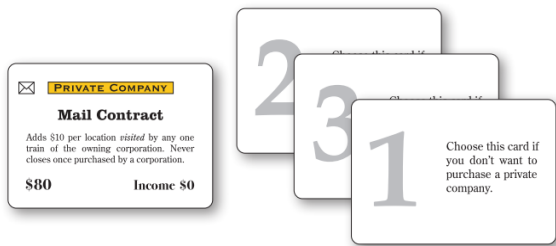
윤재, 문성, 득구가 이 순서대로 앉아서 1846을 플레이 합니다. 윤재는 우선 거래 카드를 가지고 있습니다. 준비 중에 Erie, Pennsylvania 철도회사를 제거합니다. 그리고 그들은 Lake shore line 과 Meat packing Co.와 4개의 표준 사기업 및 3 장의 플레이어 카드를 섞습니다. 역순으로 득구를 시작으로 사기업 분배를 시작합니다.

사기업 분배



득구는 카드 다섯장을 뽑습니다. 그 중 한 장을 비공개로 선택하고, 나머지를 무작위로 하여 카드 더미의 가장 아래로 되돌립니다. 문성은 (8장에서)5장을 뽑아서 한 장을 선택하고 같은 행동을 합니다. 윤재는 (7장에서)5장을 뽑습니다. Michigan southern, Lake shore line, Mail contract, 그리고 두 장의 플레이어 카드입니다.

윤재는 Michigan Southern을 비공개로 선택하고 나머지 4장의 카드를 무작위로 하여 카드 더미의 가장 아래로 되돌립니다. 득구는 (6장에서) 5장을 가져와서, 한 장을 선택하고, 같은 행동을 합니다. 문성은 남은 다섯 장을 뽑고, 한 장을 선택하고, 나머지 카드들을 윤재에게 넘깁니다. 세 장의 플레이어 카드와 Mail contract입니다.



윤재는 이미 (Michigan southern의 \$60 가격과 \$80 부채로 인해) \$400의 초기 금액 중 \$140을 사용하려 합니다. 그는 회사를 창업하고 주식 라운드 중에 주식을 구매하기 \$260을 보유하기로 결정하였고, 그래서 Mail contract를 선택하는 대신 “빈” 플레이어 카드를 선택합니다. 득구와 문성도 마찬가지입니다.

카드 더미는 이제 하나의 사기업으로만 구성되어 있으므로 정상적인 배포 절차가 끝나고 Mail contract가 공개됩니다. 윤재는 이제 액면가(\$80)로 구매하거나 \$10 할인하여 득구에게 패스할 수 있습니다. 그는 그것을 패스합니다. 득구는 \$70에 구매하지 않고, 문성에게 \$60로 넘깁니다. 문성은 구매합니다.

플레이어들은 그들의 카드를 공개하여 플레이어 카드를 게임에서 제거하고 각자 사기업의 비용을 지불합니다.

윤재는 우선 거래 카드와 Michigan Southern과 \$260을 가집니다.

문성은 Chicago & Western Indiana, Lake Shore Line, Mail Contract와 \$240 (Mail contract에 \$80이 아니라 \$60만 지불했기 때문에)을 가집니다.

득구는 Big 4, Meat packing Co.와 \$240을 가집니다.

주식 라운드1

이것은 우선 거래 카드를 가지고 있는 윤재로 시작하여 시계 방향 플레이어 순서대로 이루어집니다. 윤재는 패스하거나, 5개 기업 중 하나를 정해 초기 주식 가격을 \$40 ~ \$150로 정해 그 가격의 두 배를 지불하고 사장 증서를 받아서 회사를 출범시킬 수 있습니다.

윤재는 \$260로 잠재적으로 6주(한 플레이어가 한 회사에 대해 보유할 수 있는 최대 주식수)를 구매할 수 있는 주가 \$40에, 혹은 단 두 주(회사를 출범할 수 있는 최소 주식 수)만 구매할 수 있는 \$124에, 혹은 그 두 경우 사이의 어떤 조합으로 회사를 출범할 수 있습니다..

여러 장의 짝 주식은 주주의 수익을 증가시키지만 회사에 자금을 넣지 않습니다. 만약 어떤 회사의 주식을 전부 낮은 가격(주당 \$40이면, \$400)에 산다면 이는 (초기 기차를 구매한 후에) 철로를 깔고, 토큰을 구매하거나 영구 기차를 살 현금이 부족한 약한 회사라는 결과를 낼 것입니다.

회사가 나중에 “친구”를 얻는다면 이것은 극복할 수 없는 것이 아닙니다. 자기 회사의 기차를 구입할 수 있는 여유 자금을 보유한 다른 회사는 이전 회사가 영구 기차를 구입할 수 있도록 도와줍니다. 반대로, 사장이 영구 기차를 사야만 한다면 파산하거나 훨씬 뒤쳐질 수 있습니다.

다른 플레이어가 저가의 주식에 투자하지 않고 주식의 나머지 40%를 주식 배당을 지불할 때 회사의 자금을 창출하게 하고 (주가 상승으로) 가치가 상승하도록 한다면 낮은 가격이 책정된 회사는 자본 문제에 부딪힐 수 없을 것입니다.

회사의 주가가 영구적인 기차를 사기 전에 \$165까지 올랐다면, 잠재적으로 이 40%의 미판매된 주식은 나중에 큰 금액으로 발행될 수 있습니다 (예 : 10% 당 \$150). 물론, 저가의 주식은 투자를 하는 다른 플레이어에게 대단히 매력적일 것입니다. 이 주식들이 남아있을 가능성이 있을까요?

높은 초기 주가를 가진 회사는 주식이 결국 구매되고 나서는, 많은 가용 자본을 가지게 될 것입니다. 그러나 회사가 배당을 진행할 때, 초기의 총수입이 그 가격을 올리기에 충분하지 않을 경우 주가가 잠시 동안 정체될 것입니다. 그 회사의 주식은 다른 투자하고자 하는 플레이어들에게 (그렇게 높은 가격에 책정되었기 때문에) 매력적이지 않을 것입니다. 이런 미판매 주식들은 배당금 지급 시 회사의 자금을 창출합니다.

높은 초기 주가의 문제는 사장이 많은 주식을 보유하지 않을 것이고 배당으로 많은 돈을 벌어들이지 않는다는 것인데, 이는 결국 플레이어가 더 많은 주식에 투자하고 우승 포트폴리오를 구축하는 능력을 제한하게 합니다.

주식 초기 금액을 정할 때, 플레이어는 각자의 금전적 이득과 회사의 자본 사이의 균형을 맞추어야 합니다. 최종적인 고려는 사기업을 분배한 후에 현금이 고르지 않게 분배되었는지를 알아보는 것입니다. 그래서 어떤 플레이어가 기업을 출범하기 위한 돈이 충분하지 않다면 다른 부유한 플레이어가 해당 회사의 주식을 더 많이 구매함으로써 의해 사장 직위를 잃게 될 것입니다. 이것을 막기 위해, 현금이 충분치 못한 플레이어는 패스하여 부유한 플레이어가 그들 자신의 회사에 흥미를 가질 때까지, 어떤 기업을 출범시킬지에 대한 기회를 포기할 것입니다.

운재, 문성, 득구의 현금 위치가 서로 매우 가깝기 때문에 (240~260달러), 이 게임에서는 문제가 되지 않습니다. 운재는 운재가 소유한 Michigan Southern 독립철도 회사의 시작도시인 Detroit의 옆 도시인 Port Huron을 시작도시로 하는 Grand Trunk(GT)를 출범합니다., 그는 이 두 회사가 타일을 놓을 때 서로 협력하게 할 계획입니다.

운재는 GT의 초기 주가로 \$60를 고르고 사장증서에 \$120를 지불합니다. 필요하다면 다른 플레이어가 사장직을 가져가지 못하도록 2주를 더 구매할 수 있습니다.

운재는 GT 매트를 가져다가 그가 지불한 \$120와 다른 주식을 회사의 자금에 놓아둡니다. 그는 주식 트랙에 하나의 토큰을, 다른 하나를 주당 수익란에, 다른 하나를 (시작도시인) port huron에 놓아둡니다. 다른 두 개를 매트 위에 놓아둡니다.

문성은 자신의 Lake shore line에서 혜택을 받을 수 있도록 New York central (NYC)을 초기 주가를 \$80으로 정하고, \$160을 내고 사장 주식을 받아 출범시킵니다

그런 다음 득구는 서쪽에서 자신의 독립 철도 회사Big4와 잘 어울리는 Illinois Central (IC)를 출범하기로 결정했습니다.

IC는 초기 주가와 동일한 금액의 보너스를 받으므로 수익을 극대화 하기 위하여 \$112에 출범할 수도 있지만, IC가 자신의 노선을 만들려면 좀 더 기다려야 하기 때문에 초기주가를 \$80으로 정합니다. 그는 \$160을 사장 증서를 위해 지불하고 \$240을 회사의 자금에 둡니다. 주식 표의 80 달러 칸의 NYC 토큰 아래에 IC 토큰을 놓습니다.

50	60	70	80	90	100
					
					

초기 주가

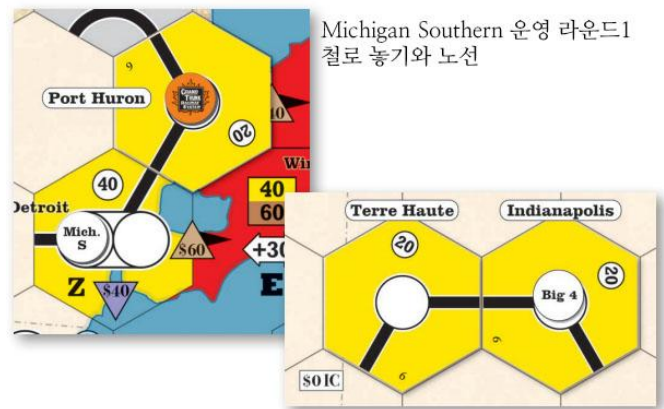
운재는 60\$로 세번째 GT주식을 구매합니다. 문성은 \$80으로 세번째 NYC주식을 구매합니다. 득구가 \$80으로 NYC주식을 구매합니다. 운재도 NYC주식을 구매합니다. 세 명 모두 현금이 떨어져서 패스합니다(그들이 제어하는 회사들 중 어떠한 주식도 팔기를 원하지 않았고, 그리고 한번도 운영을 하지 않았기 때문에 다른 회사의 주식들도 판매를 할 수 없습니다.)

운재가 마지막 플레이어였기 때문에 우선 거래 카드는 다음 플레이어인 문성에게 넘어갑니다. 주식 시장에 회사의 주식이 한 장도 없고, 어떤 회사도 100%를 플레이어가 가지고 있지 않기 때문에 주식 조정은 일어나지 않습니다.

운영라운드1

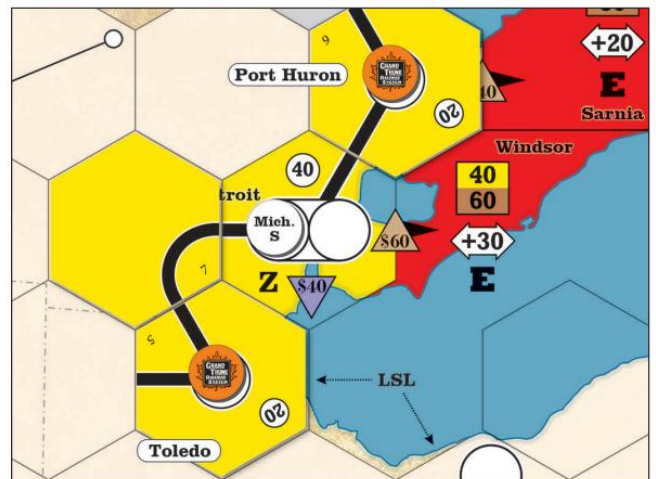
문성은 \$25를, 득구는 \$15만큼 그들의 사기업으로부터 수입을 받습니다. 독립 철도 회사가 운영합니다.

초기 자금 \$60인 Michigan southern은 Port huron(GT의 시작 도시)로 철로를 \$20비용으로 깔고, 이 노선을 2기차로 운행하여 \$60을 받아 소유주 운재와 반으로 나누어 자금이 70\$이 됩니다. 자금이 \$40인 Big4는 Indianapolis에서 Terra Haute (\$40)로 가는 철로를 놓고 2기차를 운행하여 \$40을 받아 소유자인 득구와 반으로 나눕니다.



Big 4 운영라운드1 철로 놓기와 노선

첫 라운드에만, 주가의 역순서대로 회사들이 운영합니다 : GT, NYC, IC. IC가 NYC와 같은 가격의 아래쪽에 있지만 역방향 순서에서도 여전히 IC가 나중에 운영합니다. GT는 두 개의 주식을 각각 \$50에 발행하고 \$280를 그 자금에 놓습니다. \$40으로 Detroit에서 Toledo로 가는 철로를 놓고, \$80으로 Toledo에 토큰을 놓습니다.



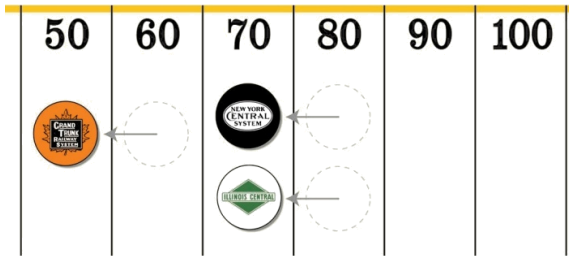
GT 운영라운드1 타일 놓기

GT는 회사의 노선을 운행할 기차가 없으므로 배당금은 \$0이며, 주가는 \$50으로 떨어집니다. GT는 최소한 하나의 기차를 구입해야 합니다. \$160으로 두 대의 2기차를 구입하여, 자금 \$0으로 턴을 마칩니다. 이것은 또다른 주식을 발행하지 않는다면 다음 라운드에 어떠한 철로도 놓을 수 없음을 의미합니다.(현재 주가가 \$50이므로 발행한 주식당 \$40을 받습니다.)

윤재는 GT의 노선이 현재도 좋다고 생각합니다. 그는 현재의 주식을 유지하여 주식이 발행되기 전에 더 많은 수익을 받을 수 있도록 합니다.

NYC는 4장의 주식을 각\$70으로 발행하여 자금이 \$680이 되며, \$40으로 Cleveland를 향해 서쪽으로 철로를 놓습니다. 그리고 주가가 \$70(0\$배당)으로 떨어집니다. 그리고 다음 라운드에 쓰기 위하여 \$240으로 남은 세 장의 2기차를 구입하고, 2단계로 넘어가게 만드는 기차인 3/5 기차를 \$160에 구입합니다. NYC는 3장의 주식을 발행하여 \$30을 아킥니다.(이번 라운드에 주가가 떨어질 것이기 때문에)

IC는 2장의 주식을 \$70에 발행하며, Centralia에서 Terre Haute로 가는 철로를 무료로 놓습니다. (토지 보조금) 주가는 \$70으로 떨어집니다.(주가 토큰은 NYC와 같은 칸으로 떨어지며, NYC토큰 아래쪽에 위치합니다.) 그리고 \$160으로 3/5기차를 구입합니다. IC는 다음 운영 라운드에 \$220으로 시작합니다.



운영라운드1 종료 후 주가

운영라운드2

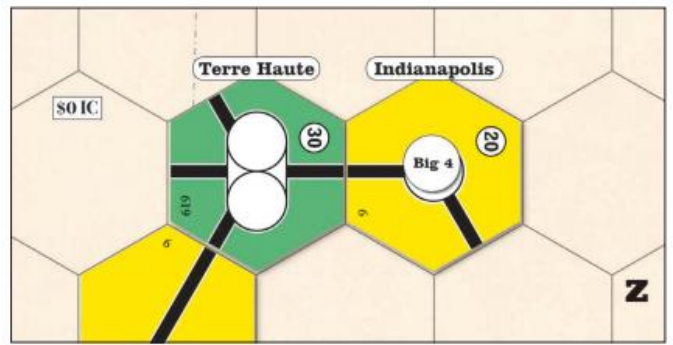
다시 한번 사기업으로부터 문성은 \$25를 받고 득구는 \$15를 받습니다.

지금은 2단계이기 때문에 Michigan Southern은 회사의 노선을 \$10을 더 받을 수 있도록 녹색 도시 타일로 업그레이드할 수 있습니다. (Detroit 타일 : Windsor로 연결하지 않는다면 \$40, Toledo 타일 : \$20, Port Huron : \$60(타일비용\$20과 Sarina로 연결비용 \$40), GT에게 득이 되도록 Port Huron을 선택합니다.



Michigan Southern은 Port Huron 으로 노선을 운행하고\$70을 받아서 윤재와 나눕니다.(자금 \$45) Big4는 Terre Haute를 업그레이드하고 2기차를 운행해 \$50을 받아 득구와 총수입을 나눕니다.(자금 \$25)

Michigan Southern. 운영라운드2 노선

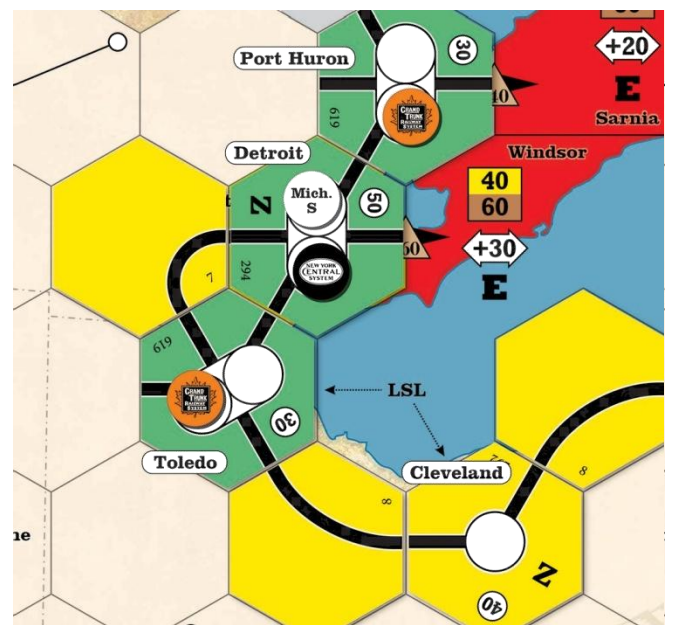


Big4 운영라운드2 철로 놓기

NYC, IC, GT는 일반적인 주가 내림차순 순서대로 운영합니다. NYC는 문성의 Lake Shore line을 \$40에 구입하여.(지불할 수 있는 최대 금액) 그 기능인 Toledo 무료 업그레이드를 사용합니다. Toledo 녹색 타일은 두 개의 도시 자리가 있어서 Toledo로 철로를 이은 후에는 NYC가 Detroit에 연결될 수 있습니다. (Toledo의 노란색 도시 타일에 NYC가 연결이 되어있었지만, GT의 Toledo 토큰에 의하여 막혀있었습니다.)

그리고, \$100 (Detroit의 지형 비용 \$40 + 터널 연결 비용 \$60)으로 Detroit를 업그레이드하여 Windsor로 연결합니다. 회사 자금이 \$0이 있습니다.

NYC는 세 개의 2기차를 이용하여 Detroit에서 Toledo(\$80), Pt. Huron(\$80), Windsor(\$90)을, 하나의 3/5기차를 이용하여 Detroit에서 Toledo로 가는 두 번째 철로를 이용하고, 그곳에서 Cleveland로 이어지는 노선으로 \$120, 전부 \$370의 총수입을 받습니다. 반배당(\$19/주식)을 하기로 결정하여, \$180과 자기에 남아있는 한 주로 인한 \$19을 자기에 놓습니다. \$190의 배당으로 인하여 주가가 두 칸 올라 \$70에서 \$90으로 됩니다..



운영라운드2 NYC 타일 놓기와 경로

자금이 주식 한 장 밖에 없는 NYC는 다음 주식라운드에서 문성의 현금을 최대한하기 위해 전부 배당할 수 있었습니다. 영구적인 기차를 구매할 자금을 위하여 회사는 일정량의 금액을 확보해야 합니다. 반배당이라도 주가가 두 칸 증가하기 때문에 문성은 반배당하기로 결정합니다.

배당 보류한 수익을 받은 후, NYC는 Mail contract를 \$80에, Chicago & Western Indiana를 \$60에 사기업 사장인 문성에게서 구매합니다. Mail contract는 3/5기차의 수익을 \$120에서 \$170으로 증가시킵니다. (이 기차는 5개의 도시를 운행하여 Cleveland가 아닌 Buffalo에서 끝나기 때문입니다.)

문성은 NYC가 노선을 운행하기 전에 Lake Shore Line로 \$39를, Mail Contract로 \$1을 지불하여 총 수익을 +\$50 하게 할 수 있었습니다. 하지만 \$6(\$2 x 3주식)을 더 받을 수 있게 하기 위하여 이 \$80 지불을 선택합니다.

NYC는 주식 한 장과, \$59 자금과, 4개의 기차, Lake Shore Line, Chicago & Western Indiana, Mail Contract를 가진 채로 차례를 마칩니다.

IC는 \$80으로 Terre Haute에 토큰을 놓고, Indianapolis를 \$40에 업그레이드를 하고, Centralia로 향하는 노란색 타일 철로 하나를 놓습니다. \$60에 Meat packing Company를 IC의 사장인 득구에게서 구입하고 \$30마커를 St.Louis에 놓고 \$40의 자금을 남깁니다.

그리고 3/5기차를 이용하여 Indianapolis(\$30)에서 Terre Haute(\$30), St.Louis(\$50+\$30)을 계산하고, Centralia는 건너뛰는 노선을 운행하여 총수입 \$140이 됩니다.

IC는 배당으로 주가가 두 칸 상승하여 \$70에서 \$90이 됩니다. 회사는 \$84(주당\$14x6주)를 받아서 자금이 \$124가 됩니다.

IC는 Big4를 \$40에 사올 수 있었습니다. 이것은 득구의 현금을 최대한할 수 있었습니다. 하지만 이것은 다음 라운드에 그에게 두 개의 타일 놓기와 적은 현금을 가져올 뿐입니다. (독립철도 회사의 절반 배당과 같지 않게 IC기차는 주식 보유 비율대로 20%만 주기 때문입니다.) 득구는 다음 라운드에 남은 \$40으로 다른 주식을 사지 않기로 결정하고 Big4를 독립철도회사로 남겨두기로 합니다.

GT는 철로나 토큰을 놓지 않고, 두 대의 2기차로 Toledo에서 Detroit로 서로 다른 철로를 이용하여 각 \$80, 총수입 \$160을 얻습니다. 전부 배당하여 주가는 두 칸 올라가서 \$70이 됩니다. GT는 \$80을 자금으로 받고 \$60을 이용하여 윤재의 Michigan Southern을 받아서 Detroit의 MS의 토큰을 추가적인 GT 토큰으로 교환하며 \$45의 자금을 GT의 자금으로 더해 GT자금은 \$65가 됩니다.

운영라운드1에 \$0으로 시작한 세 명의 현금 현황은 운영라운드 2 끝에 다음과 같습니다:

윤재 : \$192 = \$65 (MS, \$30 + \$35) + \$19 NYC (x1) + \$48 GT(x3) + MS에 의한 \$60

문성 : \$287 = \$50 (사기업, \$25 두 번) + \$40 LSL + \$57 NYC (x3) + \$140 C&WI, MC.

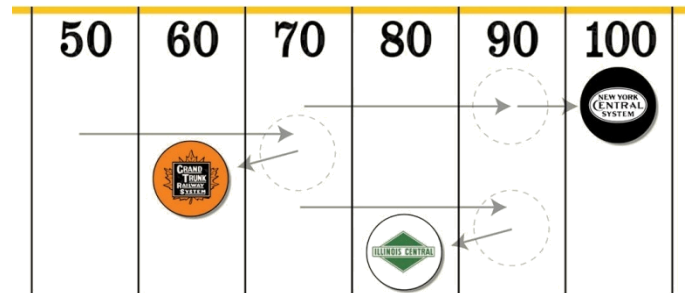
득구 : \$182 = \$30 (사기업, \$15두 번) + \$45 (Big 4, \$20 + \$25) + \$19 NYC (x1) + \$60 MP + \$28 IC (x2).

주식 라운드2

문성은 우선 거래 카드가 있으며, 은행에 \$90을 지불하여 주식 시장에 있는 네 장의 NYC주식 중 하나를 구입합니다. 득구, 윤재, 문성은 동일한 액션을 합니다. 득구는 NYC의 자금칸으로부터 주식을 \$90에 구입합니다.

윤재는 \$70에 GT의 자금칸으로부터 주식 하나를 구입합니다. 문성은 \$70에 주식 시장에서 GT주식 하나를 구입합니다. 득구 (\$2보유), 윤재(\$32보유), 문성(\$37보유)는 차례로 패스합니다. 우선거래 카드는 득구에게 갑니다.

한 장의 GT 주식과 두 장의 IC주식이 주식 시장에 남겨져 있고, NYC는 100%가 플레이어들의 소유입니다. NYC주식은 \$100으로 상승하며, 다른 주가는 \$80(IC)과 \$60(GT)으로 떨어 집니다.



전망

각 플레이어의 현재 총 돈(현금 더하기 주식)은

- 윤재 6주식과 \$32현금을 가지고 있습니다. : \$472.
- 문성 6주식과 \$37현금을 가지고 있습니다. : \$597.
- 득구 5주식과 Big4(약\$100)와 \$2현금을 가지고 있습니다 : 약 \$562.

윤재의 문제는 GT는 두 개의 좋은 영구 노선을 가지지 못할 지도 모르는 것이며, 주가가 낮고 GT는 아직 3/5기차가 없으며 동-서 노선이 없는 것입니다. 하지만 GT는 아직 자금칸에 세 장의 주식이 있어서 윤재가 주의깊게 사용한다면 따라잡을 수도 있습니다.

문성의 문제는 NYC는 두 개의 좋은 동서 노선을 가진다 하더라도 자금칸의 주식이 없어졌으며, 몇 번 정도 배당을 보류하지 않는 이상, 두 개의 영구 기차를 가질만한 자금이 부족하다는 것입니다. NYC는 가장 높은 총수입을 얻을 수 있을지언정 전부 배당하지는 못할 것입니다.

게다가, 문성은 NYC 주식에서 5-3-2의 비율을 가지고 있어서 전부 배당하더라도 다른 경쟁자들이 받는 것 같이 많은 비율을 가져가지 못할 것입니다.

득구의 문제는 GT(3)와 NYC(3)가 IC(0)나 Big4(1)보다 많은 I 단계 기차를 가지고 있는 것입니다. 그는 III단계는 빨리 다가오며 I기차는 노후화된다는 사실을 알아야 합니다.

샘플 게임은 문성이 운영라운드1에서 4개의 기차를 구입한 것에 많은 영향을 받았습니다. 그 때 다른 결정을 했다면 다른 게임이 되었을 것입니다. 1846은 아주 다양한 방향으로 진행될 수 있습니다. 한번 경험해보시고 즐겨보십시오!

HISTORICAL NOTES

When Cornelius Vanderbilt took over the *New York Central* (stretching from Albany to Buffalo) and merged it with his *Hudson River Railroad* (to New York city) he thought he was done. His son William, however, realized that the resulting railroad was only one of many crossing the Appalachian mountains.

To ensure its future, it had to be extended to whichever city would eventually emerge as the great entrepôt (collection and processing point) for mid-western grain, cattle, and access to the far west.

Five competing railroads crossed the Appalachian in 1851-1852. To the south of the NYC were the *Erie, Pennsylvania*, and *Baltimore & Ohio*. Northwards, Bostonian merchants, using the *Rutland* and the port of Ogdensburg to get around the *New York Central*, were in search of access to mid-western grain and allies with the Canadian *Grand Trunk* (which used a New England based line from Montreal to Portland, Maine to reach a warm water port).

Already present in Ohio, Michigan, Indiana, and Illinois, were hundreds of failed local railroads. Promoters knew that somewhere in this region, a great transportation hub would emerge and wanted to dominate it. The only question was where?

Would it be based on trading posts, such as Detroit or St. Louis? Or, centrally located, such as Indianapolis? Or, an offshoot of the thriving steamboat traffic on the Mississippi and Ohio rivers, such as Cairo, St. Louis, Louisville, or Cincinnati? Or, connected to rails, canals, and Great Lakes shipping, such as Toledo?

All these rival cities were “logical” choices and heavily promoted as the future rail hub of the United States during 1830-1860. Chicago, promoted by Illinois State but with only 5,000 inhabitants in 1840, was initially ignored.

Michigan, in 1837, impatient with the slow pace of private railroad development within its borders and not wanting to be left out of this impending rail boom, funded three railroads to cross its interior. Two of these, the *Michigan Southern* and *Michigan Central*, laid significant track but, by 1843, had taxed the state’s credit so heavily that almost all construction had to be halted.

In 1846, these small railroads were sold off, the *Michigan Southern* to New York interests and the *Michigan Central* to Bostonian investors. This set the pattern for regional development as the rival eastern railroads began to move west, knitting together their mainline routes from existing short lines that had either failed, could be bought out, or “rescued” with additional financing and eventually merged in.

By 1855, the first direct route—inefficient as it was—was established from New York city to Chicago by the *New York Central*, *Michigan Southern*, and various intermediate short lines.

By this time, Chicago and St. Louis were the leading candidates for the mid-western entrepôt. Geography dictated that they would be important articulation points in the new rail network. St. Louis was the southernmost point along the Mississippi which could be bridged by the technology of that time, and Chicago provided land access to Wisconsin, Iowa, and Minnesota.

As the canal and river trade dwindled in importance and settlers continued to head west, most earlier candidates were now too far east or on sites that simply weren’t important to railroads.

Both St. Louis and Chicago took advantage of this and forbade through connections, establishing themselves as key junctions by forcing terminals and switching yards to be built.

Ultimately, St. Louis lost ground due to the rise of Kansas City further west as a meat packing center. Kansas City was too far west to serve as a grain collection point for Michigan and Indiana, and St. Louis was too far south to do so for Wisconsin and Iowa. Chicago could do both, was a port with access to the Great Lakes, and, as its financial services grew, could still serve as a meat packing center for those who wanted the last, best price for their cattle.

By the early 1900’s, all the eastern railroads, and the coal hauling *Chesapeake & Ohio*, had access to Chicago. The most successful eastern railroads—the NYC, PA, and B&O—had also built connections to St. Louis. With access to these two junctions, their future was secure; no railroad would ever “outflank” them.

Sources

Merle Armitage, *The Railroads of America*. (New York: Duell, Sloan and Pearce-Little Brown, 1952.)

George H. Drury, *The Train-Watcher’s Guide to North American Railroads*. (Milwaukee: Kalmbach Books, 1984.)

D. W. Meinig, *The Shaping of America, Volume 2, Continental America 1800-1867*. (New Haven: Yale University Press, 1993.)

James E. Vance, Jr., *The North American Railroad*. (Baltimore: John Hopkins University Press, 1995.)

NOTE: I particularly recommend the Vance book for anyone interested in the historical development of American railroads.

PLAYER NOTES

1846 is my third 18xx game (after *2038*, set in space, and the unpublished *1834*, set in New England).

1846 shares with *1834* its stock market, capitalization, and operating rules. With them, I sought to avoid full capitalization, so corporations had to manage their financial growth, while also allowing diversified investment strategies. An issue with partial capitalization is that an early investment by a player other than its President can remove a corporation’s financial constraints. This has the effect of discouraging players from investing in any stocks but their own. In my opinion, this is not a good thing in a stock trading game!

By allowing corporations to issue shares, within limits, much of this is avoided. Sometimes, an extra share invested can enable a corporation to do something it wouldn’t be able to do; often it just means that it issues one fewer share than it was intending.

In *1846*, I wanted to design a game novices could enjoy and to capture the flavor of the historical period where the eastern railroads pieced together their routes from the remains of failed companies. This meant I needed lots of private companies. However, auctioning them off, as in other 18xx games, was a problem for novices. How could they figure out how much to bid? This led to the distribution system used in *1846*.

My other goal was to design a flexible game, where corporations can start at very different prices, operate at just 20%, and transfer trains and buy private companies immediately. I urge you to explore many different strategies. Enjoy! — Tom Lehmann

숙련된 18xx 플레이어들 : 기억할 사항들

큰 차이 : 사기업 경제 없습니다, 기업의 개수와 은행의 크기가 플레이어의 숫자에 따라 달라집니다; 주식에 따른 자금조달; 철로 건설/업그레이드 비용 \$20 +;기차 노후화

작은 차이 : N/M 기차 타입 ; 동-서 보너스 ; 플레이어 파산으로는 게임이 끝나지 않음 ; 사장이 아닌 사람의 주식 판매는 주가가 떨어지지 않으나 라운드 끝에 주식 시장에 주식이 있으면 떨어집니다.

준비(3-4플레이어일 때만)

- 제거된 회사의 시작 도시에 토큰 하나를 놓아둡니다.

사기업 분배 (역방향 순서대로)

- 플레이어의 숫자와 같은 숫자의 빈 카드를 사용합니다.
- 플레이어의 숫자보다 2장 많은 카드를 뽑아서 하나를 선택하고, 나머지를 섞어서 뽑는 더미의 가장 아래쪽에 놓아둡니다.
- 뽑은 카드들 중에서 하나도 원하지 않는다면 빈 카드를 선택합니다.
- 한 장의 사기업만 남기고 다 선택된다면 공개하고 선택이 될 때까지 \$10 씩 낮춰가며 제시됩니다.

주식 라운드

- 매 차례마다 한번의 구매를 하기 전에 모든 판매를 진행합니다.
- 20% 사장 증서가 판매되면 회사가 출범되고, 시작 도시 토큰을 놓아둡니다.
- 주식은 회사로부터 현재 주가를 회사 자금에 주고 구매합니다 (액면가가 없습니다.)
- 한 플레이어는 한 회사의 주식 60%이상을 소유할 수 없습니다.
- 운영되기 전에는 오직 사장만 주식을 판매할 수 있습니다.
- 주식 판매는 주가를 떨어뜨리지 않으며, 오직 사장의 주식 판매만 주가를 떨어뜨리며, 그 때에도 한 칸만 떨어집니다.(한 차례에 여러 장의 주식을 한꺼번에 판다고 하더라도)
- 주가가 \$0까지 떨어진 회사는 제거됩니다. 이것은 증서 보유 제한을 감소시킵니다.(차트 참조)
- 사장 증서와 50%가 넘는 주식은 주식 시장에 판매될 수 없습니다.
- 주식 라운드의 끝에 플레이어들이 100%가지고 있는 주식은 한 칸 주가가 상승하며(오른쪽으로 이동) 주식 시장에 한 장이라도 있는 주식은 주가가 한 칸 떨어집니다.(왼쪽으로 이동)

운영 라운드

- 매 주식 라운드 이후에 두 번의 운영라운드가 있습니다.
- 게임이 첫번째 운영 라운드는 역방향 주가 순서대로 운영됩니다.(같은 주가 칸에 있는 회사들은 일반적인 것과 마찬가지로 위쪽부터 아래쪽 순서대로 운영됩니다.)

주식 발행 및 상황

- 회사는 주식 시장으로 주식을 발행하여 주가보다 한 칸 낮은 금액을 받을 수 있으며, 주가보다 한 칸 높은 금액을 지불하여 주식을 주식 시장에서 상환할 수 있습니다.
- 회사는 플레이어가 가지고 있는 주식 개수에서 현재 주식 시장에 있는 주식 개수를 뺀 수보다 많은 주식을 발행할 수 없습니다.

주식 발행 및 상황

- 매 라운드마다, 회사는 하나의 노란색 타일을 놓고, 두 번째 노란색 타일을 놓거나, 하나의 타일을 업그레이드 할 수 있습니다.(순서무관)
- 놓거나 업그레이드한 타일의 일부는 놓거나 업그레이드하는 회사의 토큰과 연결이 되어 있어야 합니다.
- 타일 놓거나 업그레이드 비용은 지도에 적힌 추가 비용이 없으면 \$20입니다. 새로운 타일이 통로나 터널이나 다리 심볼을 통해서 다른 철로와 연결이 되면 추가 비용을 내야 합니다.
- 타일 놓기와 토큰 놓기의 순서는 상관이 없습니다.
- B&O와 PA는 Cincinnati/Fort Wayne에 연결되지 않은 상태에서 토큰을 놓을 수 있습니다.

노선 운행/기차 노후화

- II,III,IV단계의 기차는 두 가지 타입이 있습니다.(비용도 다릅니다.)
- N/M기차는 M개의 장소를 운행하며 그 중 N개의 장소를 계산에 포함합니다. N개의 장소 중 하나는 회사의 토큰이 있어야 합니다
- 한 노선은 여러 개의 도시가 그려진 타일(Chicago)의 두 개 이상의 도시를 운행하거나 지나갈 수 없습니다.
- 한 노선은 두 개의 동쪽 외곽 지역을 포함할 수 없습니다.
- 동부와 서부 외곽 지역을 포함하는 노선은 보너스를 받습니다.
- 단계 차트에 따라 기차 노후화와 기차 제거가 일어납니다. 해당 기차를 운행했거나 안했거나에 상관없이 회사의 노선 운행 단계를 끝낸 후 노후화된 기차를 제거합니다.

총수입/주가 조정

- 회사의 총수입을 배당 보류, 배당, 반배당(\$10단위로 반내림)할 수 있습니다. 현재 주가 대비하여 주가를 조정합니다. 주가 대비 반 이하를 배당하면 왼쪽으로 한 칸, 반 이상 현재 주가 미만이면 유지, 현재 주가 이상 두 배 미만이면 한 칸, 두 배 이상이면 두 칸 움직입니다.
- 주가가 \$165이상이며, 배당금이 주가의 세 배 이상이면 주가가 세 칸 오른쪽으로 상승합니다.
- 회사는 미판매 주식에 대하여 배당금을 받지만, 주식 시장에 나와있는 주식에 대해서는 받지 않습니다.

구입

- 운영단계의 어떤 시점에서든, 기업은 사기업을 구입하여(\$1이상이며, 액면가보다 높을 수는 없습니다.) 사기업의 토큰이나 철로 기능을 사용할 수 있습니다.
- 사기업의 기능을 사용한 후에 제거하지 마십시오.
- 기차의 타입은 구입한 후에는 변경할 수 없습니다.
- 노후화된 기차는 회사의 기차 보유 제한에 포함되지 않습니다.
- 회사는 노후화되지 않은 기차를 \$1이상의 협의된 가격에 구매할 수 있습니다.
- 회사는 기차가 하나도 없다면 구매해야 합니다. 가능하다면 주식을 발행한 후에(주가와 돈에 영향을 줍니다.) 충분한 돈이 있다면 현재 구매 가능한 가장 싼 기차를 구매해야 합니다. 돈이 불충분하다면 사장이 구매 가능한 기차를 사기 위한 비용을 충당해야 합니다.
- 만약, 회사가 주식을 모두 발행하고 사장이 모든 주식을 처분하고 모든 현금을 쓰고도 기차를 구매하기 위한 돈이 부족하다면, 해당 플레이어는 파산하며 게임에서 제거되지만, 게임은 계속 진행됩니다.
- 파산 후에, 50%이상의 주식이 주식 시장이 놓여질 수 있으며, 사장 증서도 놓여질 수 있습니다. 규칙의 세부사항을 확인하십시오.

게임 종료/승리

- 게임은 은행의 돈이 떨어진 라운드의 끝(한 번의 주식라운드와 두 번의 운영라운드 종료 후)에 종료됩니다.
- 보유한 전체 주식의 모든 가치와 현금을 합산하여 돈이 많은 플레이어가 승리합니다.

에티켓 : 모든 플레이어와 기업의 돈은 공개된 정보입니다.

내림규칙 : 회사 자금은 언제나 내림한 금액을 받습니다.

변경점?

이전 판본에 비해서 바뀐 내용은 없습니다. 룰의 명확화를 제외한다면, 4개의 오기와 하나의 모호한 규칙이 명시되었습니다.

- 플레이어의 파산은 증서 보유 제한을 바꾸지 않습니다.
- 회사를 폐쇄할 때 보유자금은 은행으로 되돌립니다.
- 예약된 토큰의 기능은 IV단계에서도 사용할 수 있습니다. 오직 '예약' 기능만 사라집니다.
- Chicago & Western Indiana의 토큰 기능은 선택사항입니다. 하지만 소유한 기업이 이미 시카고에 토큰이 있다면 기능을 사용할 수 없습니다.

Setup

- Draw for Seating
Assign *Priority Deal*
- Remove \$500s; give each player \$400

# Players	3	4	5
Bank	\$6,500	\$7,500	\$9,000
- Remove:    companies

# Players	3	4	5
Remove	2	1	none
- Set up board; remove trains if needed
- Distribute / Buy Private Companies

Private Companies

Setup	Name	Price	Income	Ability
	Lake Shore Line	\$40	\$15	Extra, free Cleveland/Toledo upgrade
	Michigan Central	\$40	\$15	2 extra, free yellow tiles in MC hexes
	Ohio & Indiana	\$40	\$15	2 extra, free yellow tiles in O&I hexes
	Steamboat Co.	\$40	\$10	+\$20x Port marker in phases I-III
	Meat Packing Co.	\$60	\$15	+\$30 marker in phases I-III
	Tunnel Blasting Co.	\$60	\$20	-\$20 mountain/pass/tunnel costs
–	Chicago & Western Indiana	\$60	\$10	Extra, free token in Chicago C&WI space
–	Mail Contract	\$80	–	1 route: +\$10/city visited; permanent
–	Big 4	\$40 + \$60	–	Independent RR in Indianapolis
–	Michigan So.	\$60 + \$80	–	Independent RR in Detroit

Game Phases

All Phases

- Yellow tiles available
- Corporations may buy trains from other corporations
- May buy Privates Companies (I-II)

Phase I

- Use lower off-board values
- Train Limit: 4

Phase II

- Green tiles available

Phase III

- Brown tiles available
- Remove Private Companies (except purchased Mail Contract)
- Phase out I trains
- Use higher off-board values
- Train Limit: 3

Phase IV

- Gray tiles available
- Remove Private Co. markers
- No reserved token spaces
- Remove I trains
- Phase out II trains
- Train Limit: 2

Certificate Limit

# Corps. in play	3	4	5
7	–	–	11
6	–	12	10
5	14	10	8
4 or fewer	11	8	6

RR Corporations

Setup	Name	Start City	# tokens	Abilities
–	Baltimore & Ohio	Wheeling	4	Reserved \$40/\$100 Cincinnati token; no connection needed
	Chesapeake & Ohio	Huntington	4	–
	Erie	Salamanca	4	Reserved \$40 Erie token
–	Grand Trunk	Port Huron	3	–
–	Illinois Central	Cairo	4	Extra capital; \$0 cost tile lays Reserved \$40 Centralia token
–	New York Central	Cleveland	4	–
	Pennsylvania	Homewood	5	Reserved \$40/\$60 Ft. Wayne token; no connection needed

Trains

Phase	Types Available	List Price	Limit	Phased Out	Removed
I	2	\$80	4	III	IV
II	3/5, 4	\$160, \$180	4	IV	–
III	4/6, 5	\$450, \$500	3	–	–
IV	7/8, 6	\$900, \$800	2	–	–

Sequence of Play

Stock Round

- Pass or sell 1+ shares and/or buy 1 certificate
- Ends when all players pass in succession
- Reassign Priority Deal; adjust stock prices

Operating Rounds (2 / stock round)

- Pay Private Co. income
- Michigan Southern, then Big 4, operate
- Corporations operate in stock price order (except OR1 done in reverse order)

RR Operations*

- May issue/redeem shares
- May lay tiles / place 1 token (in any order). May lay 1 yellow tile **and** lay 2nd yellow tile or upgrade 1 tile
- Run routes
- Pay out full, half, or retain revenue; adjust stock price
- May buy trains (corporations must own at least 1 train)

*At any time, may purchase Private Companies and/or use their abilities

Tile Manifest and Upgrades

Tile	#	Upgrades	Tile	#	Upgrades	Tile	#	Upgrades
	map	 7  8  9	 293	1	 294  295  296	 294	2	 297
	map	 5  6  57	 14	4	 611	 295	2	 297
	map	 291  292  293	 15	5	 611	 296	1	 297
	map	 298	 16	2	 43  70	 619	3	 611
	map	 294  295	 17	1	 47	 39	1	None
	map	 14  619	 18	1	 43	 40	1	None
	map	 14	 19	2	 45  46	 41	2	None
	3	 14  15  619	 20	2	 44  47	 42	2	None
	4	 14  15  619	 21	1	 46	 43	2	None
	5*	 18  21  22  26  27  28  29  30  31	 22	1	 45	 44	1	None
			 23	4	 41  43  45  47	 45	2	None
			 24	4	 42  43  46  47	 46	2	None
	15*	 16  17  19  21  22  23  24  25  28  29  30  31	 25	2	 40  45  46	 47	2	None
			 26	1	 42  44  45	 70	1	None
			 27	1	 41  44  46	 299	1	 300
	15*	 18  19  20  23  24  26  27	 28	1	 39  43  46  70	 297	2	 290
			 29	1	 39  43  45  70	 611	4	 51
	4	 14  15  619	 30	1	 42  70	 51	2	None
	1	 294  295  296	 31	1	 41  70	 300	1	None
	1	 294  295  296	 298	1	 299	 290	1	None

*Unlimited

GLOSSARY

Advance: when the first train of the next phase is bought.

Available: a corporation in play that has not yet been launched.

Bank Size: the amount of cash in the game before the bank runs out of money.

Blocked: a city with no vacant city spots and no tokens of the operating corporation. Paths and routes cannot run through a blocked city; routes can start and/or end in blocked cities.

Certificate: a card held by a player, either a Private Company, President certificate, or 1 stock share.

Closed: a corporation removed when its stock price equals \$0.

Corporation: a railroad capitalized by stock.

Debt: amount paid for an Independent Railroad that goes to the bank.

Dividend: the amount per share paid out by a corporation. **Earnings per Share:** revenue divided by 10; marked on the earnings track each Operating Round.

East-West Routes: a route running from an East off-board location to a West off-board location, receiving bonuses for doing so.

Hexside Cost: the additional amount paid if a new tile connects track across a Bridge or Tunnel hexside (i.e., it is the second tile to build to that hexside).

Home City: the vacant city spot in which a corporation's free token is placed upon the corporation being launched. Routes can be run through vacant home cities, but other tokens may not be placed in them. Home city spots of corporations removed during setup are blocked, marked by a face down token.

In Play: in the game (not removed during setup or closed); this includes available corporations that have not yet been launched.

Income: amount received by its owner for a Private Company at the start of each Operating Round.

Independent Railroads: the *Michigan Southern* and *Big 4*.

Issue: a corporation transferring a share from its treasury to the Stock Market, receiving one value less than its stock price.

Launch: starting an available corporation by setting its initial stock price and buying its President certificate.

List Price: the amount listed on a Private Company certificate; typically, the amount paid by a player for it and the most that a corporation can pay when purchasing it.

Location: a city or off-board area (with a value).

N Trains: a train that may visit up to N cities or off-board areas.

N/M Trains: a train that may visit up to M cities or off-board areas, but can count only up to N of them for revenue.

Operating Round: when companies act; there are two operating rounds per stock round.

Off-board Area: a location, possibly either East or West, that cannot be run through and whose value changes in phase III.

Payout: the total money paid out to all shareholders (including the corporation treasury or the Stock Market, if either has any shares); this is compared to its current stock price to determine its new stock price.

Phase: one of the 4 phases (I-IV) of the game.

Phased Out: a train made obsolete by a phase advance; it is removed after its owner next runs routes, does not count against the train limit, and cannot be bought by other corporations.

Player Cards: numbered 1-5, used for player seating, determining the initial Priority Deal player, and as "blanks" during the Private Company distribution.

President: the player owning the most of a corporation's stock and its President certificate, who makes the decisions for it.

President Certificate: a stock certificate held by a corporation's President that is worth two shares or 20%.

Priority Deal Player: the player holding the Priority Deal card; first in a Stock Round.

Private Company: one of up to 10 companies distributed at the start of the game (including the two Independent Railroads).

Redeem: a corporation transferring a share from the Stock Market to its treasury, paying one value more than its stock price.

Removed: no longer in play; either due to playing with 3-4 players, advancing the game phase, or by being closed.

Reserved: a city spot or hexes that only a certain corporation or Private Company can use, until either it is removed or Phase IV, whichever occurs first.

Revenue: the total earned by all routes run by a corporation; it can be paid out in full, half, or retained by the corporation.

Route: a length of track run by a train of a corporation (or Independent Railroad), that is not blocked and which includes a city with one of its tokens and at least one other location.

Share: a 10% ownership of a corporation.

Shareholder: a player, corporate treasury, or the Stock Market holding one or more corporation shares.

Stock Price: the price of a 10% share of stock in a corporation.

Stock Price Order: starting with the highest price corporation, followed by the others in descending order.

Stock Round: when players may buy or sell stocks.

Tile Cost: terrain cost plus any hexside costs; where terrain cost is either \$20 or any preprinted cost (if the lay or upgrade is the first actual tile in the hex), whichever is greater.

Tile Lay: placing a tile in an empty hex.

Tile Upgrade: replacing a tile (including preprinted tiles) with one of the next color (green, brown, or gray).

Token: used to mark a city from which a corporation can trace paths and run routes. A city can hold as many tokens as its (current) number of city spots. (Two tokens are also used to mark a corporation's stock price and earnings per share.)

Treasury: the money belonging to a corporation. Its President may not mix this money with his or her own funds except during a forced train purchase.

Value: the price listed in each column of the stock price track.

INDEX

Bankruptcy	10 §6.87, 11 §7	President Certificate.	5 §5.12, §5.24, §5.34 & 5.37; 6 §5.41, 11 §7.11 & §7.14
Buying Private Companies	11 §6.9, 12	Priority Deal.	2 §2.1, 4 §3.2 & §4.1, 5 §5.11, 6 §5.51
Buying Stock	5 §5.3, 11 §7.13	Private Companies.	2 §2.3 & §2.5, 4 §3, 11 6.9 & §9, 12, 13 §10.3
Certificate Limits	6 §5.4, 11 §7.12 & §8.2	Private Company Abilities	11 §6.93, 12
Charts	20-21	Private Company Distribution	4 §3
Closing a Company	5 §5.26, 11 §8	Private Company Markers	11 §6.92 & §9, 12
Connection	7 §6.47 & §6.52	Private Company Purchase	11 §6.9, 12
Corporation in Stock Market	11 §7.14	Private Company Removal	11 §9
Debt	4 §3.1, 11 §6.9, 12	Redeeming Shares	6 §6.32
Detailed Example of Play	14-17	Removed Trains	9 §6.82, 11 §9
Etiquette	13	Reverse Stock Price Order	4 §4.2 & §4.31
Extra City Tokens.	5 §5.34, 12	Routes	8 §6.62, 9 §6.67
E-W Routes	9 §6.65	Selling Stock	5 §5.2, 10 §6.88, 11 §7.11 & §7.13
Faster Play	13	Sequence of Play	4 §4
Forced Train Purchase	10 §6.86-88	Setup	2 & 3
Game Phases	9 §6.82, 10 §6.83,	Stock Limits.	5 §5.36, 6 §5.4
Glossary	22	Stock Market	5 §5, 6 §5.52 & §6.3, 9 §6.73
Historical Notes	18	Stock Price Adjustments	6 §5.52, 9 §6.75
Independent RRs	4 §3.1, 6 §6.2, 11 §6.9, 12	Stock Price Order.	4 §4.3, 6 §6.1
Issuing Shares	6 §6.31, 10 §6.86	Stock Rounds	4 §4.1, 5 §5
Launching RR Corporations	5 §5.34	Reserved City Tokens	7 §6.53
Laying Tiles	6 §6.4	Rule Changes	19
Map	24	Rule Reminders	19
Operating Rounds	4 §4.2, 6 §6	Terrain Costs	7 §6.48, 12
Paying Dividends	9 §6.71-73	Tile Upgrades.	6 §6.42, 7 §6.45, §6.47 & §6.48; 21
Phase Effects	11 §9	Train Purchases	9 §6.8, 12
Phased Out Trains	9 §6.69 & §6.82, 10 §6.83, 11 §9	Train Type	8 §6.64, 10 §6.85
Placing Tokens	7 §6.5, p12 Player	Treasury Shares	5 §5.33 & §5.34, 6 §6.3, 9 §6.71
Cards	2 §2.1 & §2.5, 4 §3.21 & §3.23 Player	W-W Routes.	8 §6.63
Notes	18		

