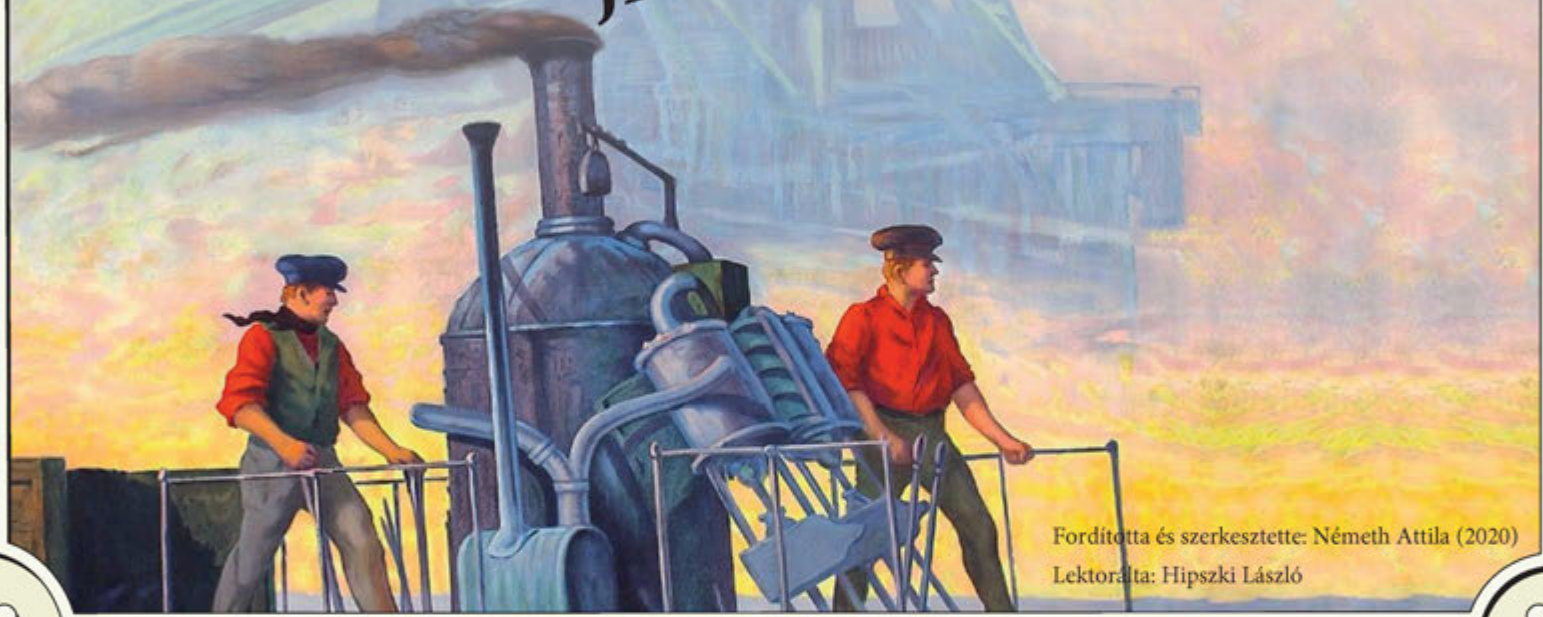


18 CHESAPEAKE JÁTÉKSZABÁLY



Fordította és szerkesztette: Németh Attila (2020)
Lektorálta: Hipszki László

TARTALOMJEGYZÉK

I. Bevezetés.....	2	10.1. Bizonylatkorlát.....	8	11.9. Üzemeltetési kör vége / Vonatexport	13
1.1. Bevezetés ezekbe a szabályokba.....	2	10.2. Részvényeladás.....	8	12. A játék vége.....	13
1.2. 18xx áttekintés.....	2	10.3. Elnökváltás.....	8	13. Etikett.....	13
1.3. 18Chesapeake áttekintés.....	2	10.4. Részvényvásárlás.....	8	14. Kétjátékos változat.....	14
2. Játékelemek.....	2	10.5. Társaságalapítás.....	9	14.1. Előkészítés.....	14
3. Játék előkészítése.....	3	10.6. Részvénykör befejezése.....	10	14.2. Kiegészítő szabályok a cégalapításhoz.....	14
4. Áttekintés.....	3	II. Üzemeltetési körök.....	10	14.3. Kiegészítő szabályok a nem elnöki vásárlásokhoz.....	14
5. A térkép.....	3	11.1. Utak.....	10	14.4. Kiegészítő szabályok a részvénykör végéhez.....	14
6. A tőzsde.....	4	11.2. Üzemeltetési kör kezdete / Magánvállalat jövedelme.....	10	15. Tervezői megjegyzések.....	14
7. Vállalkozások.....	4	11.3. Vágánylehelyezés vagy -fejlesztés.....	10	16. Készítők.....	14
7.1. Magánvállalatok.....	4	11.4. Állomásjelölő lehelyezése.....	11	17. Index.....	15
7.2. Részvénytársaságok.....	5	11.5. Vonatok futtatása.....	11	18. Lapkafejlesztési táblázat.....	16
7.3. A társaság elnöke.....	6	11.6. Bevétefelosztás.....	12	19. Referencia-térkép.....	16
8. Játékfázisok.....	6	11.7. Vonatvásárlás.....	13		
9. Magánvállalati aukció.....	7	11.8. Kényszerhelyzeti pénzszerzés.....	13		
10. Részvénykörök.....	7				

1. BEVEZETÉS

1.1. BEVEZETÉS EZEKBE A SZABÁLYOKBA

Noha ez egy viszonylag egyszerű 18xx játékerő, ezen szabályoknak néhány része sokkal részletesebb más, összetettebb játékoknál. Ezek a szabályok úgy kerültek megírásra és szerkesztésre, hogy jó bevezetés legyen azoknak a játékosoknak, akik nem ismerik a 18xx játékokat.

A kulcsszavak első használatakor **félkövér** betűket használunk. Egyes szakaszok *dőlt* betűvel vannak szedve, vagy feliratokkal rendelkeznek, amelyek kiegészítő magyarázatot adnak a fogalmakhoz. Ezeknek a szakaszoknak az a célja, hogy segítsenek az új 18xx-es játékosoknak megszokni a játék folyamatát.

1.2. 18XX ÁTTEKINTÉS

A 18xx a társasjátékok olyan műfajának a neve, amelyeket az 1800-as évekbeli vasúti társaságok létrehozása és működtetése jellemez. A 18xx játékok világa sok különféle címet tartalmaz, általában az egymástól eltérő szabályok minden játéknak egyedi játéktípust és sajátosságot adnak.

Számos 18xx játékot egy adott évről neveztek el, amely történelmileg jelentős a játék szempontjából. Például az első 18xx játék címe 1829 volt, és a korai brit vasutakra utal. Más címek inkább földrajzi régiót tükröznek, mint egy évet. A 18Chesapeake egy játék a Chesapeake-öböl környéki vasutakkal, míg például a 18AL cím a 19. századi vasutazásra utal Alabamában.

A 18xx játékok a részvénybefektetések és a vasúti műveletek játéka. A játékosok befektetőként vesznek részt a vasúti társaságok alapításában, részvények vételében és eladásában, valamint a befektetési portfóliójuk felépítésében, abban a reményben, hogy osztalékot tudnak szerezni és hasznot húzhatnak a részvényárak emelkedéséből. A megalapított vasúti részvénytársaságok vágányok és vasútállomások építésével, vonatok vásárlásával és üzemeltetésével, valamint bevételeik kezelésével fejlesztik a térképet.

A játék végén az a játékos a győztes, akinek a legnagyobb nettó vagyona van, amit a befektetési portfóliójának értéke plusz a készpénzállománya határoz meg.

1.3. 18CHESAPEAKE ÁTTEKINTÉS

A 18Chesapeake az Egyesült Államok Chesapeake-öböl régiójától kezdve nyugaton Ohio-ig és a Nyugat-Virginia-i szénmezőig tart. Kettő-hat játékos képviseli a vasúttársaságok befektetőit, akik az induló tőkéjüket a teljes tulajdonba kerülő **magánvállalatok**, majd később a **részvénytársaságok** részvényeinek vásárlására költik. A részvénytársaságokat mindig a legnagyobb részvényes (az **elnök**) irányítja. A bevételek megszerzése céljából a részvénytársaságok **vágánylapkákat** helyeznek le és vonatokat üzemeltetnek. A részvénytársaságok bevételei kifizethetők a részvényeseknek osztalékként, vagy visszatartottak anyagi alapot teremtve a további vágány és gördülőállomány (vonatok) céljára. A részvénytársaság elnökének és a részvényesek érdekei nem azonosak, ezért a kisebbségi részvényeseknek óvatosságnak kell lenniük befektetéseikkel. A 18Chesapeake közepes hosszúságú játék. A tapasztalt, gyors játékosok arra számíthatnak, hogy körülbelül 2,5-3,5 óra kell egy játék befejezéséhez. Kezdők vagy több megfontolt játékos esetén egy órát adhattok hozzá ehhez az időhöz.

2. JÁTÉKELEMEK

- 1 térkép
- 1 bevételsáv
- 6 magánvállalat-kártya
- 8 részvénytársaság-okirat
- 72 részvénytársaság részvénybizonylat kártya
- 6 játékos sorrendkártya (1-6 számmal)
- 31 vonatkártya
- 1 kezdőjátékos-jelölő kártya
- 95 lapka
- 48 jelölő
Egy körjelölő és társaságonként egy-egy jelölő az árfolyamsávhoz, a részvénytársaság sávhoz és a bevételsávhoz, valamint 2-4 állomásjelölő.
- játékszabály
- 2 játékossegédlet
- 8.000 dollár
Papírpénzt biztosítunk, de pókerzseton vagy más eszköz használata ajánlott a játék gyorsításához. Számoljatok ki 8.000 dollárt, amelyet bankként használtok, és tegyetek félre felhasználható plusz pénzt, ha a bank készlete elfogy, ami egyben a játék végét jelzi.

3. JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Fektessétek le kinyitva a táblát és a **tőzsdét** az asztalra, a játékosok közelébe. Helyezzétek el a **részvénybizonylatokat** és a **vonatokat** a tábla megjelölt helyeire. Minden egyes részvénybizonylatot úgy kell (társaságonként, oszlopban) elrendezni, hogy legfelül az elnöki bizonylat legyen. Tegyétek le a tábla közelébe a pénzt, címlet és a vágánylapkákat, típus szerint rendezve. A játék elején csak a sárga vágánylapkákat használjátok, de az áttekintés érdekében a többi lapkának is elérhetőnek kell lenni. Helyezzétek a **társasági jelölőket** a tábla közelébe a részvénybizonylatok mellé. Tegyétek a társasági okiratokat a közelbe. Rakjátok a kerek körjelölőt a "Stock Round" (részvénykör) feliratú helyre. Minden játékosnak elegendő helyel kell rendelkeznie kettő vagy három társasági okirat, körülbelül egy tucat bizonylat és egy halom pénz számára. A játékosok számára hasznos lehet írószerszám és egy számológép. Jelöljétek ki egy vagy több játékos bankárnak, aki vállalja a felelősséget a **bankkal** végzett tranzakciók végrehajtásáért.

Játékoszám szerint osszátok ki a 8.000 dolláros bankból a kezdőtőkét minden játékosnak:

- 1.200 dollár/fő - 2 játékos
- 800 dollár/fő - 3 játékos
- 600 dollár/fő - 4 játékos
- 480 dollár/fő - 5 játékos
- 400 dollár/fő - 6 játékos

Véletlenszerűen válasszatok ki egyet a nyolc részvénytársaság közül, amely társul a Cornelius Vanderbilt (P6) magánvállalattal (lásd 7.1.). Tegyétek az "elnöki bizonylat" kártyát a P6 vállalat kártyájára.

Véletlenszerűen vagy közös megegyezéssel határozzátok meg az ülések sorrendjét. Az első játékosnak adjátok oda a **kezdőjátékos-jelölő** kártyát.

4. ÁTTEKINTÉS

A játék részvénykörök és üzemeltetési körök szériáinak váltakozó sorozatával folyik. A játék hat magánvállalat aukciójával kezdődik, majd egy részvénykörrel folytatódik. A részvénykörök során a játékosok magánvállalatokat árvereznek el, és részvénytársaságok részvényeit vásárolják és adják el. Az üzemeltetési körök során a magánvállalatok jövedelmet keresnek, a részvénytársaságok pedig üzemeltetési lépéseket végeznek, melyek magukban foglalhatják a pályafektetést, állomásjelölők lehelyezését, vonatok működtetését bevételszerzés céljából, és további vonatok vásárlását. Egy, kettő vagy három üzemeltetési kör van a részvénykörök között, attól függően, hogy a játék melyik fázisában járunk akkor, amikor az üzemeltetési kör kezdődött. A játék a 2. fázisban kezdődik, tükrözve azt aényt, hogy az első vonat egy 2-es vonat. A játék a 3., 4., 5., 6. és D fázissal folytatódik, az új típusú vonat megjelenésével párhuzamosan.

A vonatok vásárlását a 11.6. Vonatvásárlás és a 8. Játékfázisok pontokban ismertetjük.

5. A TÉRKÉP

A térkép azokat a városokat és azt a területet ábrázolja, amelyeket az Egyesült Államok első vasútjai összekötöttek. A térképen egy hexákból álló rács található. A térkép szélein a hivatkozás érdekében koordinátpontok láthatók. A nagy nyitott körök a nagyvárosokat jelképezik. A kis fekete pontok a kisvárosokat képviselik. A térkép szélén túli régiókat vörös területek jelölik, amelyeket **piros térképen kívüli területeknek** hívunk. A térképen vannak olyan világoszürke hatszögek is, amelyekre nem lehet építeni.

"Priority deal" az a kifejezés, amelyet a 18xx játékok általában a kezdőjátékos megjelölésére használnak.

A játék a magánvállalatok aukciójával kezdődik (lásd 9. Magánvállalati aukció).

A 18xx játékoknak van egy ritmusa. Mindig lesz egy részvénykör, amelyet egy-három üzemeltetési kör követ. Az üzemeltetési körök száma attól függ, hogy melyik fázisban van a játék. Eleinte csak egy, a középső fázisban kettő, míg a játék késői részében három üzemeltetési kör lesz.

Egy részvénykörben a játékosok befektetőként járnak el részvények eladásakor, személyes pénzeszközeiket részvények vásárlására és új részvénytársaságok alapítására használják.

Egy üzemeltetési körben a játékosok társasági elnökként járnak el, hogy ellenőrizzék a játékban lévő társaságok működését. Egy üzemeltetési kör során minden társaságnak lehetősége van vágányok és állomások építésére, vonatainak üzemeltetésére, osztlék kifizetésére a részvényesek számára, vagy a bevételek megtartására a társaság kincstárában és új vonatok vásárlására.

6. A TŐZSDE

A tőzsde a társaság részvényárfolyam-jelölőjének tőzsdei helyzete alapján nyilvántartja a részvénytársaságok aktuális értékét. A **részvényár** a társaság minden egyes részvényének az értéke.

Egy bevételi diagram is rendelkezésre áll. Egyfajta játék-támogatásként itt nyomon követhetők a társaságok bevételei, az egyes vállalatok utoljára szerzett összegeinek jelölésével. Társaságonként egy jelölő szükséges a bevételek jelzésére. Ezt a sávot minden egyes társaság üzemeltetése után frissíteni kell.

7. VÁLLALKOZÁSOK

Kétféle típusú vállalkozás létezik, melyeket magánvállalatoknak és részvénytársaságoknak hívunk. Ezeket külön ismertetjük a következő szakaszokban. A használt "társaság" kifejezés általában részvénytársaságot jelent.

7.1. MAGÁNVÁLLALATOK

A játékban hat, az alábbi táblázatban felsorolt magánvállalat vesz részt. Itt látható a névérték, a bevétel és az általuk blokkolt hexa, amikor a magánvállalat egy játékos tulajdonában van. A lapkákat nem szabad a megadott hexá(k)ra lerakni, amikor az adott társaság egy játékos tulajdonában van, de ez a korlátozás megszűnik, ha a magánvállalat egy részvénytársaság birtokába kerül, vagy bezárják.

NÉV	NÉVÉRTÉK [DOLLÁR]	BEVÉTEL [DOLLÁR]	BLOKKOLT HEXÁK
Delaware and Raritan Canal	20	5	K3
Columbia-Philadelphia Railroad	40	10	H2 és I3
Baltimore and Susquehanna Railroad	50	10	F4 és G5
Chesapeake and Ohio Canal	80	15	D2
Baltimore and Ohio Railroad	100	0	nincs
Cornelius Vanderbilt	200	30	nincs

Minden egyes magánvállalatot egyetlen tanúsítvány képvisel, és mindig teljes egészében egyetlen játékos vagy társaság tulajdonában vannak. A magánvállalatok minden üzemeltetési kör elején fix, az okiraton feltüntetett bevételt fizetik a tulajdonosuknak.

Minden magánvállalat kötelezően eltávolításra kerül az 5. fázis kezdetén. A magánvállalatok a következő oldalon feltüntetett speciális képességekkel rendelkeznek.

A tőzsdét az egyes részvénytársaságok részvényeinek jelenlegi piaci értékének nyomon követésére használjuk. A játék során általában maguk a társaságok cselekedetei határozzák meg, mikor emelkedik és csökken a társaság részvényeinek értéke. Amikor egy társaság osztalékot fizet a részvényeseknek, a részvények értéke növekszik. Ezzel szemben, ha egy társaság nem fizet osztalékot vagy nincs bevétele, a részvények értéke csökken.

A játékosok, mint befektetők cselekedetei szintén befolyásolják a részvények értékét. Amikor egy játékos részvényt értékesít, akkor a társaság részvényének értéke csökken. A részvényvásárlás nem befolyásolja a részvények értékét, de ha egy társaság részvényeiből az "összeset eladják", akkor az értéke a részvénykör végén tovább növekszik. Ezek a játékmechanikák olyan absztrakciók, amelyek célja éppúgy megjeleníteni a kínálatot és keresletet, mint a befektetői bizalmat.

A magánvállalatok kisvállalkozások, amelyek teljes egészében egy játékos tulajdonában vannak.

Általában a korai társaságokat képviselik, és a legtöbbjük kevés, ismétlődő bevételt fizet a tulajdonos játékosnak. Ezenkívül a legtöbb magánvállalat bizonyos helyszínek "ellenőrzésével" képviselve van a térképen, s ezen jelölt helyek megakadályozzák a részvény-társaságokat abban, hogy nyomvonalat építsenek rájuk. A hexák ilyen blokkolása csak akkor fordul elő, ha a magánvállalat egy játékos tulajdonában van.

A játék során a részvénytársaságok megvásárolhatják ezeket a magánvállalatokat a játékosoktól. Noha ez készpénzt biztosít a játékosnak, amely felhasználható kiegészítő beruházásokra, emellett eltávolítja a hasznos pénzeszközöket a társaság kincstárából.

Amikor magántulajdonban van egy részvénytársaság, egyes magánvállalatok különleges képességek ruházzák fel a cégtulajdonosokat, például képességet adnak további pályaeépítésre egy meghatározott ellenőrzött hexán, vagy elhelyezhetnek egy állomásjelzőt egy adott helyre.

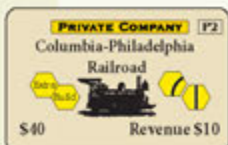
A magánvállalatok a játék elején egy aukción kerülnek eladásra a játékosoknak, amelyen a játékosok felváltva licitálnak a magánvállalatokra. A játéktapasztalatod növekedésével később képes leszel azonosítani a magánvállalatok és egy vagy több részvénytársaság közötti lehetséges szinergiákat, amelyek a játék során felhasználhatók a stratégiád kialakításánál.

A játék későbbi szakaszában a magánvállalatok bezárásra és eltávolításra kerülnek a játékból. Ezt követően a bevételeik és különleges képességeik már nem állnak rendelkezésre.



P1 Delaware and Raritan Canal (Delaware és Raritan Csatorna)

A K3 hexát blokkolja, miközben egy játékos tulajdonában van. Nincs különleges képessége.



P2 Columbia-Philadelphia Railroad (Columbia-Philadelphia Vasút)

A H2 és I3 hexát blokkolja, miközben egy játékos tulajdonában van. A tulajdonos társaság kettő összekapcsolt lapkát helyezhet a H2 és I3 hexákra. Csak a 8. és a 9. számú lapka használható (egy-egy mindegyikből vagy kettő ugyanabból). Ha ezekre a hexákra bármilyen más lapka kerül kijátszásra, akkor ez a képesség elveszik. Ezeket a lapkákat akkor is le lehet helyezni, ha a tulajdonos társaságnak nincs kapcsolata ezekkel a hexákkal, és kiegészítik a társaság lapkalehelyezési műveletét.



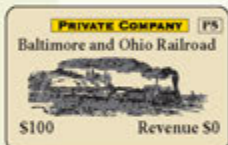
P3 Baltimore and Susquehanna Railroad (Baltimore és Susquehanna Vasút)

Az F4 és G5 hexákat blokkolja, miközben a játékos tulajdonában van. A tulajdonos társaság kettő összekapcsolt lapkát helyezhet az F4 és G5 hexákra. Csak a 8. és a 9. számú lapka használható (egy-egy mindegyikből vagy kettő ugyanabból). Ha ezekre a hexákra bármilyen más lapka kerül kijátszásra, akkor ez a képesség elveszik. Ezeket a lapkákat akkor is le lehet helyezni, ha a tulajdonos társaságnak nincs kapcsolata ezekkel a hexákkal, és kiegészítik a társaság lapkalehelyezési műveletét.



P4 Chesapeake and Ohio Canal (Chesapeake és Ohio Csatorna)

A D2 hexát blokkolja, miközben a játékos tulajdonában van. A tulajdonos társaság egy 57. számú (egyenes város) lapkát helyezhet a D2 hexára. A társaságnak nem szükséges erre a hexára vezető úttal rendelkezni. A lapka lehelyezését a társaság lapkalehelyezési akciójaként kell figyelembe venni, és a társaságnak meg kell fizetnie a terepi költségeket. A társaság ezután azonnal ingyenesen letehet egy állomásjelzőt a D2 hexára. A használt jelölőnek a következő legolcsóbb állomásnak kell lennie.



P5 Baltimore and Ohio Railroad (Baltimore és Ohio Vasút)

A játék előkészítése során tegyék a Baltimore and Ohio részvénytársaság egy részvényét ehhez a bizonylathoz. Az a játékos, aki ezt a magánvállalatot vásárolja meg, mind a magánvállalatot, mind a B&O részesedést megkapja. Ennek a magánvállalatnak nincs más különleges képessége.



P6 Cornelius Vanderbilt

A játék előkészítése során válasszatok egy véletlenszerű elnöki bizonylatot, és tegyék ehhez a tanúsítványhoz (lásd 3. Játék előkészítése). Ezt a magánvállalatot megvásárló játékos mind a magánvállalatot, mind a véletlenszerűen kiválasztott elnöki bizonylatot megkapja. A vásárláskor a vevő azonnal meghatározza a részvénytársaság névértékét. Ez a magánvállalat bezárásra kerül, amikor a társult részvénytársaság megvásárolja első vonatát. Ennek a magánvállalatnak nincs más különleges képessége, és egy társaság sem vásárolhatja meg.

A 3. és a 4. fázisban (a játék fázisai részletesebben a 8. pontban) egy részvénytársaság az üzemeltetési köre alatt megvásárolhat egy magánvállalatot egy kölcsönösen elfogadott összegért, melynek a névleges értékének fele és kétszerese között kell lennie. Egy részvénytársaság birtokában lévő vállalat nem adható el.

7.2. RÉSZVÉNYTÁRSASÁGOK

Legfeljebb nyolc részvénytársaság vesz részt a játékban. Egy részvénytársaság akkor kerül megalapításra, amikor az elsődleges kibocsátásból megvásárolták részvényeinek 60 %-át (lásd 10.4. Részvényvásárlás). A részvénytársaságok mindegyike azonos módon működik. Mindegyiknek van egy 20 % értékű elnöki bizonylata, vagy kettő részvény, és nyolc 10 % értékű általános bizonylata, vagy egy részvény. A részvénytársaság alapító okirata nem részvényesi igazolás, hanem egyszerűen egy kényelmes hely az eszközök elhelyezésére.

CHESAPEAKE AND OHIO RAILWAY						30mm	\$40	\$80	\$80
TRAINS						TREASURY			
TRAIN TYPE	TRAIN LIMIT	TRAIN COST	#	ROUTE BY	PEAK EFFECTS	OPERATING SEQUENCE			
2	4	\$80	7	5		• Buy private companies (optional during turn)			
3	4	\$100	6	6	May buy private companies	• Lay or upgrade one track tile			
4	3	\$100	5	D		• Place one station marker			
5	3	\$100	3		Private companies close	• Buy trains			
6	3	\$400	2		D train available	• Pay or withhold dividends			
D	2	\$100	(4)			• Buy trains			

Remove one non-passenger train after each set of operating rounds.

A részvénytársaságoknak tíz részvénye van, amelyeket a játékosok vásárolnak meg és adnak el. Ezek a társaságok vasútvonalat fektetnek le, állomásokat építenek és vonatokat üzemeltetnek. Általánosságban véve, eszközök a játék megnyerésének végső célja érdekében. A társaságok olyan eszközök, amelyeket a játékosok kezelnek, hogy gazdagodjanak.

Míg általában tanácsos olyan jó társaságok üzemeltetése, amelyek rengeteg pénzt keresnek a részvényesek számára, nem minden társaságnak kell jó társaságnak lennie, hogy befektetői profitot szerezzenek. Nem minden döntésed hozhat hasznot a társaságnak vagy annak részvényeseinek. Ez a rablóbarók kora, a meggazdagodás ideje. A történelem tele van hamis vasúti társaságokkal, amelyek soha nem jutottak el tőkeemeléshez (és ellopáshoz).

A részvénytársaságoknak van egy "társasági okirata", amely egy játéklap, és a társaság eszközeinek elhelyezésére szolgál. Az eszközök magukba foglalják a társaság kincstárát, amely elkülönül a játékos kincstárától, valamint az elérhető vasútállomás jelölőket és a társaság tulajdonában lévő vonatkártyákat. A társaság kincstára finanszírozza annak működését.

7.3. A TÁRSASÁG ELNÖKE

Az elnök személye megváltozhat, ha egy másik játékos több részesedéssel bír, mint a jelenlegi elnök. Az elnök mindig az a játékos, aki a legtöbb részesedéssel rendelkezik, bár egy másik játékos birtokolhat ugyanannyi részvényt, mint az elnök. Ha egy másik játékos a jelenlegi elnökénél többet birtokol, akkor az általános bizonylatokat kicserélik az elnöki bizonylatra. Az elnök minden döntést a részvénytársaság nevében hoz.

A részvénytársaság elnöke a társaság legtöbb részvényének aktuális tulajdonosa. Az elnök teljes függetlenséggel ellenőrzi a társaság összes működését. Az elnök mérlegelési jogkörébe tartozik minden döntés, amely a bevételek kezelésére irányul. Az elnök azonban személyesen pénzügyi felelősséggel tartozik a vállalat működési állapotáért. Ha egy társaság kincstárában hiányoznak a kötelező beszerzéshez szükséges források, a társaság elnökének hozzá kell járulnia a szükséges pénzhez, vagy a folyamatban be kell jelentenie a csődöt. Ez egészséges egyensúly fenntartásához vezet a társaságban a bevétel visszatartása, a vonatvásárlások finanszírozása és az osztalékok kifizetése között (és valószínűleg te vagy a legnagyobb részvényes, ezért a lehető legtöbb osztalékot szeretnéd).

8. JÁTÉKFÁZISOK

A játék a 2. fázisban kezdődik.

A 2. fázisban:

- Sárga lapkák állnak rendelkezésre.
- A részvénykörök között csak egy üzemeltetési kör van.
- Nem építhető pálya magánvállalatok hexáira.
- A piros térképen kívüli területek első, legalacsonyabb értékei számítanak.
- A társaságok legfeljebb négy vonattal rendelkezhetnek.

A 3. fázis az első 3-as vonat megvásárlásával kezdődik.

A 3. fázisban:

- Sárga és zöld lapkák állnak rendelkezésre.
- Jelenleg kettő üzemeltetési kör van a részvénykörök között (a részvénykör végén kerül meghatározásra).
- A társaságok vásárolhatnak magánvállalatokat a játékosoktól. Magánvállalat hexájára is lehet pályát építeni, ha a társult magánvállalatot egy társaság vásárolta meg.
- A piros térképen kívüli területek második értékei számítanak.
- A társaságok legfeljebb négy vonattal rendelkezhetnek.

A 4. fázis az első 4-es vonat megvásárlásával kezdődik.

A 4. fázisban:

- A 4. fázis kezdetén a 2-es vonatok elavulnak és kompenzáció nélkül kerülnek eltávolításra.
- Sárga és zöld lapkák állnak rendelkezésre.
- Jelenleg kettő üzemeltetési kör van a részvénykörök között (a részvénykör végén kerül meghatározásra).
- A piros térképen kívüli területek második értékei számítanak.
- A társaságok legfeljebb három vonattal rendelkezhetnek.

Az 5. fázis az első 5-ös vonat megvásárlásával kezdődik.

Az 5. fázisban:

- Az 5. fázis kezdetén a magánvállalatok eltávolításra kerülnek a játékból.
- Sárga, zöld és barna lapkák állnak rendelkezésre.
- Jelenleg három üzemeltetési kör van a részvénykörök között (a részvénykör végén kerül meghatározásra).
- A piros térképen kívüli területek harmadik értékei számítanak.
- A társaságok legfeljebb kettő vonattal rendelkezhetnek.

A 6. fázis az első 6-os vonat megvásárlásával kezdődik.

A 6. fázisban:

- A 6. fázis kezdetén a 3-as vonatok elavulnak és kompenzáció nélkül kerülnek eltávolításra.
- Sárga, zöld és barna lapkák állnak rendelkezésre.
- Jelenleg három üzemeltetési kör van a részvénykörök között (a részvénykör végén kerül meghatározásra).
- A D-vonatok rendelkezésre állnak.
- A piros térképen kívüli területek harmadik értékei számítanak.
- A társaságok legfeljebb kettő vonattal rendelkezhetnek.

A D fázis az első D vonat megvásárlásával kezdődik.

A D fázisban:

- A D fázis kezdetén a 4-es vonatok elavulnak és kompenzáció nélkül kerülnek eltávolításra.
- Valamennyi (sárga, zöld, barna és szürke) lapka rendelkezésre áll.
- Jelenleg három üzemeltetési kör van a részvénykörök között (a részvénykör végén kerül meghatározásra).
- A piros térképen kívüli területek negyedik, legmagasabb értékei számítanak.
- A társaságok legfeljebb kettő vonattal rendelkezhetnek.
- Korlátlan számú D-vonat van.

9. MAGÁNVÁLLALATI AUKCIÓ

A **magánvállalatok aukciójára** csak a játék kezdetén kerül sor. A játék ezen része alatt a magánvállalati tanúsítványok aukción vesznek részt.

A kezdőjátékos-jelölőt birtokló játékostól kezdve, majd az óramutató járásával megegyező irányban haladva minden játékos a következő műveletek egyikét hajtja végre:

- Megvásárolja a legolcsóbb magánvállalatot a tanúsítványon feltüntetett áron ("névérték").
- Ajánlatot tesz a magasabb értékű magánvállalatok egyikére.
- Passzol.

Minden játékosnak vállalati jelölőket vagy más megfelelő játékelemeket kell használnia az ajánlatainak azonosításához, és el kell helyeznie a jelölőjét a magánvállalati kártya mellett a dedikált készpénzes ajánlattal együtt.

Ajánlattételkor a minimális ajánlatnak 5 dollárral meg kell haladni a tanúsítvány névértékét, vagy 5 dollárral az előző legmagasabb licitet, attól függően, melyik a nagyobb. Minden ajánlatnak 5 dollár többszörösének kell lennie. Az aktuális nyertes ajánlattevő félreteszi az ajánlat összegét a kezdőtőkjéből; ez a pénz nem használható fel más tételre történő ajánlattételre, amíg az ajánlati tétel tulajdonjoga meg nem oldódik. Ha egy játékos ajánlatát túlszárnyalták, visszaadhatjátok a pénzt, de hagyjátok a jelölőt annak jelzésére, hogy licitált arra a társaságra.

Amikor egy magánvállalatot névértéken megvásárol valaki, a szokásos műveleti sorozat szüneteltetésre kerül, ha egy (a vásárló után) következő társaság vagy társaságok (az érintett magánvállalatra) ajánlatot tesznek. Egymás után oldjátok meg a következő tételekre vonatkozó ajánlatokat, amíg el nem értek egy ajánlattal nem rendelkező vállalatiig.

Ha egy vállalatra csak egy ajánlatot tettek, akkor a játékos átveszi a magánvállalatot, és befizeti az ajánlat összegét a bankba.

Ha kettő vagy több ajánlatot tettek, akkor a tétel árverésre kerül azon játékosok között, akiktől ajánlat érkezett. A legalacsonyabb licitet tevő játékostól kezdve, majd a licitösszeg szerinti növekvő sorrendben minden játékosnak emelnie kell az aktuális ajánlatot 5 dollár többszörösével, de legalább 5 dollárral vagy passzolnia kell (kilépve az aukcióból). Az aukció akkor ér véget, amikor egy játékos kivételével minden játékos passzolt. A nyertes ajánlattevő befizeti az ajánlat összegét a bankba, és megkapja a magánvállalatot. A vesztes ajánlattevők visszakapják az ajánlati pénzüket.

Ezután folytatódik a magánvállalati aukció azon játékos bal oldalán ülő játékoskal kezdve, aki megvásárolta (névértéken) az első kínálatban maradt (nem aukción elkelt) terméket, függetlenül attól, hogy ez aukciót indított-e el, vagy hogy ki nyerte az aukció(ka)t.

A magánvállalatok aukciója akkor zárul le, ha minden magánvállalati tanúsítványt megvásároltak, és a P6 Cornelius Vanderbilt magánvállalatot nyert játékos rögzíti a névértéket. Ha az összes játékos egymás után passzol, mielőtt ez megtörténik, akkor hajtsatok végre egy üzemeltetési kört, amelyben minden magánvállalat kifizeti bevételét a tulajdonos játékos számára, majd folytassátok a magánvállalati aukciót.

Abban az esetben, ha minden játékos egymás után passzol, és egyik magánvállalat sem került megvásárlásra, a magánvállalati aukciót azonnal indítsátok újra a Delaware and Raritan Canallal, 5 dollárral csökkentve az árat. Ezt többször megismételhetitek, amíg a kezdő játékos köteles díjmentesen elfogadni a Delaware and Raritan Canalt.

A magánvállalatok aukciójának befejezése után folytassátok az első részvénykörrel. Adjátok oda a kezdőjátékos-jelölő kártyát az utolsó, névértéken bizonylatot vásároló játékos bal oldalán lévő játékosnak. Folytassátok egy részvénykörrel.

10. RÉSZVÉNYKÖRÖK

Minden játékos ugyanakkora összegű pénzzel kezdi a játékot. A játékosok játék közben részvényeket vásárolnak és adnak el a különféle részvénytársaságokban, és irányítják a társaságok sorsát. A játékos pénzt mindig el kell különíteni a társaságok által ellenőrzött pénztől, és az a tőzsdei részvények vásárlásánál kerül felhasználásra. A való világ fogalmai: a "vásárolj olcsón és adj el drágán" és a "hosszútávú befektetések" ugyanúgy igazak a 18xx játékokban is.

Egy részvénykör fordulók sorozatából áll, kezdve az első játékoskal (a kezdőjátékos-jelölő kártya tulajdonosával) és tovább az óramutató járásával megegyező irányban. A játék a magánvállalatok aukciójával kezdődik.

Ezt követően a játékos minden fordulóban az alábbiakat teheti:

- Elad tetszőleges számú bizonylatot az alábbiakban meghatározott korlátozások figyelembevételével. (lásd 10.2. Részvényeladás)
- Vásárol egy bizonylatot. (lásd 10.4. Részvényvásárlás)

Ha a játékos mindkettő lépést elvégzi egy körben, akkor a sorrend mindig: eladni majd vásárolni.

Egy játékos, aki nem csinál semmit, úgy tekinthető, mint aki passzol. A részvénykör csak akkor fejeződik be, ha minden játékos egymás után passzol. Így egy játékos, aki vásárol vagy elad (vagy a magánvállalatok aukciója során licitál), újabb forduló generál az aktuális körben. Egy passzoló játékosnak van egy újabb fordulója, ha egy másik játékos végrehajt egy akciót.

A részvénykörben az összes részvényügylet a játékos és a bank között történik - a játékosok soha nem vásárolhatnak részvényeket közvetlenül egymástól.

10.1. BIZONYLATKORLÁT

A **bizonylatkorlát** az egy játékos által maximálisan birtokolható részvénybizonylatok száma. Minden magánvállalat és részvénytársasági bizonylat beszámít ebbe az összegbe. A részvénytársaság elnöki bizonylata csak egy bizonylatnak számít. A tőzsdén a sárga mezőkön lévő társaságok részvényei nem számítanak bele a bizonylatkorlátba.

Azon játékosnak, akinek (elnökváltás vagy a sárga zónát elhagyó társaság miatt) több bizonylata van, mint a megengedett, annak ezt a következő részvényeladási lehetőség során meg kell oldani, el kell adni részvényeket, ha azok még mindig túllépik a limitet.

Amíg egy magáncég egy játékos tulajdonában van, az beleszámít az adott játékos tulajdonában lévő bizonylatok számába.

A bizonylatkorlát játékosszám szerint a következő:

- 20 - 2 játékos
- 20 - 3 játékos
- 16 - 4 játékos
- 13 - 5 játékos
- 11 - 6 játékos

Egy játékos sem birtokolhatja egy részvénytársaság több mint 60 %-át.

Egyetlen olyan játékos sem vásárolhat bizonylatot, aki jelenleg a bizonylatkorlátnál van, még akkor sem, ha az elnökváltást okozza.

10.2. RÉSZVÉNYELADÁS

A részvényeladás érdekében a játékos tetszőleges számú részvénybizonylatot átvihet a részesedéséből a bankkészletbe, a következő korlátozások betartásával:

- A magánvállalatokat soha nem szabad eladni a bankkészletbe.
- A részvények nem értékesíthetők az első részvénykörben.
- A bankkészletben soha nem lehet több egy társaság részesedése sem 50 %-nál.
- Az elnöki bizonylatok soha nem kerülhetnek a bankkészletbe.

Annak ellenére, hogy az eladások nem eredményezhetik azt, hogy az elnöki bizonylat a bankkészletbe kerüljön, az értékesítés elnökváltást eredményezhet (lásd 10.3. Elnökváltás).

Amikor egy játékos eladja részvényeit, akkor a társaság részvényára eladott részvényenként egy sort csökken, ha lehetséges - de ha a jelölő már a diagram alján ("a párkányon") van, akkor nem mozog. Ha a jelölő a tőzsdén egy olyan helyre mozog, amelyet más részvényárjelölő már elfoglalt, akkor azt az ott lévő(k) alá kell helyezni. Ha a jelölő az eredeti helyén marad, akkor megtartja az oszlopban elfoglalt relatív helyzetét. A játékos minden egyes eladott részvényért az eredeti árat kapja meg. Ha a játékos egy körben több társaság részvényeit is eladja, akkor ő dönt arról, hogy mely sorrendben adja el azokat. Ez határozza meg azon társaságoknak a sorrendjét, amelyek részvényárjelölői ugyanabba a mezőbe kerülnek.

A részvények eladhatók egyenként, vagy több részvény egy tömbben. Mindkét esetben a játékos megkapja a banktól az eladott részvények aktuális részvényárát. Így a részvények

egyenkénti eladása gyakran azt eredményezi, hogy a játékos kevesebb pénzt kap, mint az egy blokkban történő eladás esetén, mivel mindegyik eladás lenyomja a részvényárat, amíg az el nem éri a tőzsde szélét. A részvényárjelölők, értékesítés eredményeként soha nem mozognak oldalra, csak lefelé.

10.3. ELNÖKVÁLTÁS

Ha a részvények eladása vagy vásárlása eredményeként egy részvénytársaság elnökének részesedése egy másik játékos részesedése alá csökken (akinek a társaság legalább 20 %-át birtokolni kell), akkor ez a másik játékos lesz az új elnök. Ha egynél több jogosult játékos van, akkor az új elnök a legnagyobb részesedéssel rendelkező játékos, vagy döntetlen esetén közülük az a játékos lesz, aki a leköszönő elnöktől az óramutató járásával megegyező irányban a legközelebb van. A távozó elnök kicseréli az elnöki bizonylatát az érintett társaság kettő normál, az új elnök birtokában lévő 10 %-os részvényére. Ez a csere az eladás fennmaradó részének rendezése előtt történik.

10.4. RÉSZVÉNYVÁSÁRLÁS

A részvényeket mindig a bankból kell megvásárolni, akár az IPO-részvényekből (IPO=első nyilvános részvénykibocsátás), akár a bankkészletből. A fizetés mindig a banknak történik. Egy játékos új társaságot indíthat az elnöki bizonylat, vagy a társaság egy 10 %-os részvényének megvásárlásával.

Az elnöki bizonylat 20 %-os illetve kétjátékos módban 30 %-os részesedést jelent.

Ha megvásárolják az elnöki bizonylatot, akkor a játékosnak először be kell állítania a névleges értéket. Az új elnök kiválasztja a (70, 80 vagy 95 dollár) névleges értéket, és ezt az összeget kétszer fizeti be a banknak az elnöki bizonylatért. A névérték az az ár, amelyet a játékosok az adott társaság elsődleges kibocsátású részvényei után fizetni fognak.

Egyes társaságok névleges értéke játékonként csak egyszer kerül beállításra, és azután soha sem változik.

A névérték jelölése érdekében tedd a társaság egyik jelölőjét a névleges érték mezőre. Helyezd el a társaság egy másik jelölőjét a tőzsdei diagram megfelelő piros színű mezőjére, hogy az jelölje a társaság részvényárfolyamát. Ha a kiválasztott hely már foglalt, akkor a jelölőt az ott lévő jelölő(k) alá helyezd.

A részvényárjelölőt a névérték beállítása után helyezd le. Nem számít, hogy a társaság a jelenlegi vagy egy jövőbeli üzemeltetési körben kerül megalapításra.









Vegyétek figyelembe, hogy a P6 Cornelius Vanderbilt magánvállalattal társult társaság névértékét az a játékos határozza meg a vásárlás után azonnal, aki a magánvállalatot megvásárolta.

A fordulóját végrehajtó játékos egy részvény megvásárlása során egy 10 %-os részvényt helyez át az elsődleges kibocsátásból vagy a bankkészletből a saját tulajdonába. A társaság elnöki bizonylatának már egy játékosnál kell lennie. A vásárló játékos nem birtokolhatja az adott részvénytársaság részvényeinek 60 %-át, vagy többet, és előfordulhat, hogy ugyanazon részvénykörben korábban nem adott el az adott részvénytársaság részvényeiből. A részvénykörben fordulónként csak egy részvényt lehet venni. Ha a részvényt elsődleges kibocsátásból vetted, akkor a névértéket fizeted, ha a bankkészletből, akkor pedig az aktuális részvényárat. A részvényvásárlás nem változtatja meg az aktuális részvényárfolyamot.

Ha egy részvényvásárlás eredményeként a játékos részesedése meghaladja az aktuális elnök részesedését, akkor új elnökké válik, és kettő 10 %-os részvényét kicseréli az elnöki bizonylatra.

Egy játékos, aki elérte a bizonylatkorlátot, nem vásárolhat részvényt. Ha egy játékosnak több bizonylata van, mint a bizonylatkorlát, akkor a játékosnak az első rendelkezésre álló lehetőségénél a limitet meghaladó részvényt mennyiséget el kell adnia. Ez általában a részvénykörön belüli fordulóban történik, de az eladási lehetőség kiváltható még egy korlátozott helyzetben, egy üzemeltetési körben. (lásd 11.8. Vészhelyzeti pénzszerzés).

A játékban a következő részvénytársaságok érhetők el.

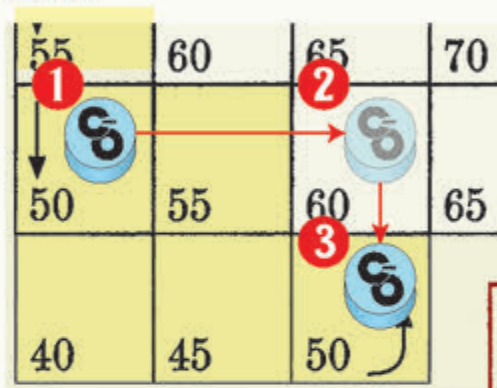
NÉV	ÁLLOMÁSOK	SZÉKHELY	JELÖLŐ
Baltimore and Ohio Railroad	3	H6	
Camden & Amboy Railroad	2	J6	
Chesapeake and Ohio Railroad	4	G13	
Lehigh Valley Railroad	2	J2	
Norfolk and Western Railway	3	C13	
Pennsylvania Railroad	4	F2	
Pittsburgh and Lake Erie Railroad	3	A3	
Strasburg Rail Road	2	H4	

10.5. TÁRSASÁGALAPÍTÁS

Miután az elsődleges kibocsátású részvények 60 %-át eladták, a társaság "megalapításra kerül" és működni fog a következő üzemeltetési körben. Az alapításkor kezdőtként a névérték tízszeresét adjátok a bankból a társaságnak. Az elnök megkapja a társaság okiratát, majd az állomásjelölőket az okirat megfelelő helyeire rakja. A székhelyjelölőt akkor helyezi le, amikor a társaság első alkalommal működik.

TÖZSDEI ÁRMOZGÁS PÉLDA

A C&O részvényárjelzője a részvénykört a sárga részben fejezi be (1). A következő üzemeltetési körök során értéke növekszik, amikor osztalékot fizet ki (2). Egy játékosnak, aki korábban elérte a bizonylatkorlátot, mikor a "sárga" részvényeket nem számolták, most be kell számolnia azokat, és kénytelen eladni részvényt az első rendelkezésre álló lehetőségénél (általában a következő részvénykör akciójában). Ez az eladás visszaállíthatja a társaság részvényárjelzőjét a sárga területre (3), ezáltal csökkentve az eladni kívánt részvények számát, mivel annak a társaságnak a részvényei nem számítanak bele a bizonylatkorlátba.



Ez akkor is érvényes, ha az állomány egy része a bankkészletben van. Az egyetlen követelmény, hogy az állomány 60 %-át az IPO-ból szerezzék be, és a társaság 40 %-a az IPO-ban maradjon a jövőbeli vásárláshoz.

10.6. RÉSZVÉNYKÖR BEFEJZÉSE

A részvénykör akkor ér véget, amikor minden játékos egymás után passzol. A kezdőjátékos-jelölő kártyát a körben utoljára részvényt vásárló vagy eladó játékos bal oldalán lévő játékos kapja meg. Ha a körben nem történt tranzakció, akkor a kezdőjátékos-jelölő kártya nem mozog.

Ha bármely társaság 100 %-a a játékosok kezében van (vagyis nincs részvény az első kibocsátásban vagy a bankkészletben), akkor az ilyen társaságok tőzsdei részvényárjelölője - ha lehetséges - egy helyet mozog felfelé. Ha az ár már a felső sorban van, akkor a jelölő nem mozog. Az összes érintett társaság egyszerre mozog. Ugyanazon a helyen mozgó társaságok nem változtatják meg a relatív sorrendjüket. Ha egy társaság részvényárjelölője egy már foglalt mezőbe érkezik, akkor az ott lévő jelölő(k) alá kell tenni. A körjelölő az első üzemeltetési körbe mozog.

11. ÜZEMELTETÉSI KÖRÖK

A részvénykörök között egy, kettő vagy három üzemeltetési kör van, attól függően, hogy a játék melyik fázisában kezdődik az üzemeltetési kör(ök) sorozata. Minden üzemeltetési körben minden magánvállalat és megalapított részvénytársaság egyszer üzemel. A magánvállalatok először úgy üzemelnek, hogy bevételeiket a tulajdonosoknak fizetik ki. Ezután az részvénytársaságok a részvényárak csökkenő sorrendjében üzemelnek. Ha kettő vagy több részvénytársaság részvényértéke azonos, akkor először az a társaság üzemel, amelynek a részvényárjelölője jobbra a legtávolabb van. Ha részvényárjelölőik ugyanazon a tőzsdei mezőn vannak, akkor a legfelső üzemel elsőként. Amikor egy társaság üzemel, a következő tevékenységeket végzi ebben a sorrendben, kivéve a magánvállalatok megvásárlása, amit a kör során bármikor megtehet:

Opcionálisan magánvállalatokat vásárol (a körben bármikor)

1. Opcionálisan vágányt tesz le vagy azt fejleszt.
2. Opcionálisan állomásjelölőt helyez le.
3. Ha van, vonato(ka)t üzemeltet, a jövedelem megállapításához.
4. Ha van, bevételt oszt.
5. Vonato(ka)t vásárol, általában opcionálisan, de néha kötelezően.

Ezen tevékenységek többsége nem kötelező, de ha megtörténik, akkor ebben a sorrendben kell megtörténniük, azzal a különbséggel, hogy a magánvállalatokat bármikor meg lehet vásárolni az üzemeltetési kör alatt.

A fentebb röviden ismertetett lépéseket a következő pontokban részletesebben ismertetjük.

Ezenkívül a 3. és a 4. fázisban egy társaság a körében bármikor megvásárolhat egy vagy több magánvállalatot bármilyen kölcsönösen elfogadott összegért, ami a névérték fele és annak kétszerese között van (beleértve ezen értékeket is). Az a társaság, amely magánvállalatot birtokol, nem adhatja el azt.

Minden üzemeltetési kör végén a körjelölő a nyilakat követve a következő helyre mozog. Minden üzemeltetési kör végén - amíg rendelkezésre állnak - egy 2/3/4-es vonat kerül exportálásra (lásd 11.9. Üzemeltetési kör vége / Vonat export).

11.1. UTAK

Mielőtt elmagyaráznánk a lépéseket egy üzemeltetési kör során, érdemes bevezetni az útvonal fogalmát, mivel sok lépés magába foglal egy útvonalon keresztüli összeköttetést. Egy társaság útvonala egy folyamatos pályaszakasz, amely legalább egy várost tartalmaz, és rajta van az üzemeltető cég állomásjelölője. Előfordulhat, hogy egyszer sem ér el vagy nem halad át egyetlen kis- vagy nagyvárosra vagy piros térképen kívüli területen. Nem haladhat át olyan városon, amely teljesen tele van más társaságokhoz tartozó állomásjelölőkkel. Nem használhat egyetlen pályaszakaszt sem egynél többször, még a pálya azon kis szakaszát sem a néhány nem városi lapkán lévő csomóponton, amely útelágazás. Ez azt jelenti, hogy egy ilyen csomópontnál nem lehet éles szögben visszatérni. Ha egy útvonal elér egy piros térképen kívüli területet, akkor annak ott meg kell állnia, és nem folytatható az útvonal. A sárga vagy zöld "OO" hexán/lapkán lévő városoknál, amelyeken, kettő különálló helyszín van, egy útvonal mindkettő helyszínt tartalmazhatja.

11.2. ÜZEMELTETÉSI KÖR KEZDETE/MAGÁNVÁLLALAT JÖVEDELME

A játék kezdetétől az 5. fázis kezdetéig a magánvállalatok a bankból jövedelmet fizetnek a tulajdonosoknak (akár egy játékosnak, akár társaságnak).

A következő szakaszok az egyes társaságok üzemeltetési körének sorrendjére vonatkoznak.

11.3. VÁGÁNYLEHELYEZÉS VAGY –FEJLESZTÉS

Az aktív társaság üzemeltetési körönként egy sárga lapkát rakhat le, vagy fejleszthet egy sárga, zöld vagy barna lapkát zöldre, barnára vagy szürkére (amint az a színű lapka elérhetővé válik).

Egy társaság első üzemelésekor először el kell helyeznie a székhelyjelölőjét, mielőtt egy lapkát lefektetne vagy fejlesztené.

A zöld lapok a 3., a barnák az 5. míg a szürkék a D fázistól érhetők el. A sima sárga vágány (7., 8. és 9. számú lapka) készletmennyisége várhatóan a legtöbb játék számára elegendő; ha elfogynának, akkor helyettesíteni kell valamivel. Az összes többi lapka keverékének célja korlátozni a játékot. Ha egy létfontosságú lapka játékban van, akkor azt először fejleszteni kell annak felszabadítása érdekében.

Sárga lapka lerakásakor azt a térképen található halványzöld hexák egyikére kell helyezni és hozzá igazítani. Noha a társasági székhely hexáján nincs nyomvonal, a társaság bármilyen hozzáálló városi lapkát elhelyezhet ott, és nem helyezhet le egy lapkát bárhol máshol. Ellenkező esetben a lapka vágányának el kell érnie a társaság útvonalát. A lefektetett pálya nem futhat le a hatszögletű rácsról vagy nem futhat egy vörös vagy szürke/barnás terület üres oldalához.

Ha egy hexa pénzüsszeggel jelölt (ami nehéz terepet jelez), akkor a társaságnak azonnal be kell fizetnie ezt az összeget a bankba, amikor sárga lapkát fektet le..

A térkép hexáinak jelölései az alábbiak (a térképen A-D példák), melyekhez a lerakott lapkáknak illeszkedniük kell:

- Egy nagy, nyitott kör: egy nagyváros (lenti térképen: A).
- Egy betűvel jelölt "DC" vagy "OO" város (lenti térképen: B).
- Egy fekete pont: egy kisváros (lenti térképen: C, a lapkán: egy vágány, merőlegesen áthúzva).
- Kettő fekete pont: kettő kisváros (lenti térképen: D, a lapkán: kettő vágány, mindkettő merőlegesen áthúzva).
- Nincs fekete pont vagy nyitott kör: vágány, város nélkül (lenti térképen: E).



A vágányfejlesztéskor a régi lapkát el kell távolítani (ami így újra felhasználható), és az új lapkával kell helyettesíteni. A sima vágány-, a kisváros-, a nagyváros- és a betűvel ellátott város-lapkákat a megfelelő lapkára kell cserélni. A sárga kisváros-lapkákat nem lehet fejleszteni. A régi lapka vágányrészeivel azonos irányultságúaknak kell lenni az új lapkák vágányainak is. A hexaoldalak és a városok közötti vágánykapcsolatokat meg kell őrizni. A lapka új vágánya nem futhat le a hexarácsról és nem futhat a piros vagy szürke/barna terület üres oldalához sem. A város nélküli vágány-fejlesztésnél az új lapkán lévő vágányok azon része, amely nincs a régi lapkán, a társaság útvonalának kiterjesztését képezi.

LAPKALEHELYEZÉS PÉLDA

A B&O szeretne egy #25-ös lapot lehelyezni. A felső orientáció megfelelő, mivel az új vágány a társaság útvonalának része. Az alsó tájolás szerint a lehelyezés nem engedélyezett, mivel az új vágány nem része a B&O útvonalnak.



Városi fejlesztések esetén az új lapkán a vágányok legalább egy részének (nem feltétlenül egy új résznek) a társaság útvonalának kell lennie. Ha a lapka egy vagy több állomásjelölőt tartalmaz, akkor azokat vissza kell tenni az új lapkára.

A játéktáblán található kettő hexa, amelyre sárga vágány van nyomtatva (Baltimore és Philadelphia). Ezeket a hexákat úgy kell kezelni, mintha egy sárga lapkát már oda lehelyeztek volna; sárga lapkák nem épülhetnek ott, de az ilyen hexák fejleszthetők.

Vágány nem helyezhető el olyan hexára, amely egy játékos tulajdonában lévő magánvállalathoz tartozik. Miután az adott vállalat egy társaság tulajdonába kerül vagy bezáródik, ezek a hexák beépíthetők a szokásos szabályok betartásával.

11.4. ÁLLOMÁSJELÖLŐ LEHELYEZÉSE

Egy részvénytársaság egy állomásjelölőjét minden egyes üzemeltetési körben elhelyezheti egy üres városrészre, amely a társaság útvonalának része. Egy hely minden egyes részvénytársaság székhelyének az adott társaság számára fenn van tartva, amit minden társaság részére szabadon kell hagyni, ha a társaság még nem üzemelt. A lehelyezést követően az állomásjelölőket soha nem lehet mozgatni. Mindegyik részvénytársaságnak kettő, három vagy négy állomásjelölője van, ahogy az a társasági okiraton látható. A második jelölő lehelyezési költsége 40 dollár, és ha vannak további jelölők, azoké 60 és 80 dollár.

Amikor egy társaság első alkalommal üzemel, az elnök a székhely-jelölőt a cég logójával jelölt helyre helyezi (vagy egy megfelelő városrészre, ha már lapkát fektettek rá). Ez azon az egyetlen állomásjelölőn kívüli lehelyezési lehetőség, amelyet üzemeltetési körönként le lehet helyezni.

11.5. VONATOK FUTTATÁSA

Ha a társaságnak van egy vagy több vonata, akkor azokat futtatja, hogy jövedelmet érjen el. Minden vonat külön útvonalon halad. Ezek az útvonalak nem oszthatják meg a vágányszakaszokat, de találkozhatnak vagy keresztezhetik egymást a városokban vagy a piros térképen kívüli területeken.

Az útvonal nem tartalmazhat több (nagy- vagy kis-)várost és piros térképen kívüli területet, mint a vonat száma, de legalább kettőt tartalmaznia kell. Ebből következik az, hogy egy 2-es vonatnak pontosan kettőt kell meglátogatnia. A D-vonatok tetszőleges számú városba látogathatnak egy útvonalon.

Egy útvonal értéke megegyezik azon városok vagy piros térképen kívüli területek értékének összegével, amelyeken a vonat áthaladt és amelyeket elért.

Az útvonalaknak olyan városlapkák is részük lehet, amelyek más társaságok állomásjelölőit tartalmazzák. Az útvonalak azonban nem haladhatnak tovább olyan városon keresztül, amelyet más társaságok állomásjelölői teljesen kitöltöttek (vagyis az üzemeltető társaságnak nincs ott állomásjelölője és üres állomáshely sincs).

A város értéke (dollárban) a kis körbe nyomtatott 10-100 közötti szám. A piros térképen kívüli terület értéke (dollárban) a téglalapba nyomtatott számok egyike; az első (legalacsonyabb) érték a 2. fázisban, a második érték a 3. és 4. fázisban, a harmadik érték az 5. és a 6. fázisban, és a negyedik (legmagasabb) érték a D fázisban (lásd 8. Játékfázisok)

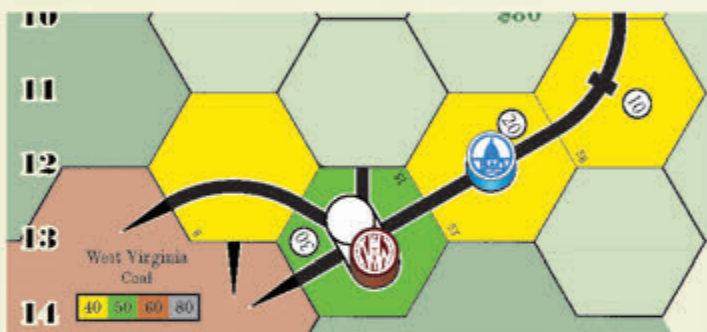
VONATKÖZLEKEDTETÉS PÉLDA

Az N&W kettő 2-es és egy 3-as vonattal rendelkezik. A 3. fázisban vagyunk. Nagyon sok vonatot kell futtatni egy ilyen kis vágányhálózaton. Ebben az esetben a jövedelme maximalizálása érdekében az összes vonatot a székhelyéről indítja: kettőt West Virginia Coal-ba, egyet pedig északra. Növelhetné a bevételeket, ha útvonala lenne az északi kisvárosba is, de nincs útja oda, mert azt a B&O állomásjelölője blokkolja.

Így a menetek az alábbiak:

- >2-es vonat: 30 dollár (székhely) + 50 dollár (West Virginia Coal)
- >2-es vonat: 30 dollár (székhely) + 50 dollár (West Virginia Coal)
- >3-as vonat: 30 dollár (székhely) + 20 dollár (ÉK-i nagyváros)

A teljes bevétel ezen utak összege: 210 dollár. Az N&W dönthet úgy, hogy visszatartja ezeket a bevételeket (részvényárjelölő balra mozog), vagy kifizetheti a részvényeseknek a részvényenkénti 21 dollárt (részvényárjelölő jobbra mozog). A bankkészlet részvényeinek osztalékát a társaság kincstárába fizetik be.



A részvénytársaságoknak vonatokra van szükségük a bevétel-szerzéshez. Jobb és jobb vonatok vásárlása jelenti a technológia és a haladás elkerülhetetlen menetét. Amint az újabb vonatok forgalomba kerülnek, az idősebb vonatok gyakran elavulttá válnak, és eltávolítják őket a játékból, így a társaságoknak lépést kell tartaniuk a játék ütemével. Ezt nevezzük "vasúti láznak", mivel kívánatos olyan új vonatok vásárlása, amelyek "elavulttá teszik" a versenytársak régebbi vonatait.

A technológia fejlődésével a játék különböző fázisokban halad előre, ahol a szabályok kissé változhatnak. Például, a játék előrehaladtával azáltal, hogy lehetővé teszik a játékosoknak a városi lapkák fejlesztését, a városok növekedhetnek és nagyobb bevételi potenciált jelentenek, amit mutatnak a magasabb bevételek és a bővülő vasúthálózat.

A társaság jövedelme a vonatok által üzemeltetett útvonalak értékének összege. Meg kell állapítani a bármelyik játékos által közölt legmagasabb jogos bevételt, de a játékosok nem kötelesek az elnök által közölnél magasabb bevételeket bejelenteni.

11.6. BEVÉTELFELOSZTÁS

Egy részvénytársaság visszatarthatja az összes jövedelmét, vagy kifizetheti azt a részvényeseknek osztalékként. Ha a társaság megtartja az összes jövedelmét, vagy ha a jövedelem nulla, akkor a részvényárjelölő egy mezővel balra mozog a tőzsdén, vagy egy mezővel lefelé, ha az aktuális mezőn egy lefelé mutató nyíl van. Ha a részvényárjelölő már a bal alsó sarokban van, akkor nem mozog tovább.

Ha a részvényeseknek fizetik ki, akkor az osztalék 10 %-át fizetik minden egyes részvény tulajdonosának. A bankkészletben lévő részvények után kifizetett összegeket a társaság kapja, míg az elsődleges kibocsátású részvények után fizetendő összegek elvesznek. Ha a társaság fizet a részvényeseknek, akkor a részvényárjelölő egy mezővel jobbra mozog a tőzsdén, vagy egy mezővel felfelé, ha az aktuális mezőn egy felfelé mutató nyíl van. Ha a részvényárjelölő már a jobb felső sarokban van, akkor nem mozog tovább. Mindenesetre, ha a részvényárjelölő egy már foglalt helyre mozog, akkor az ott lévő jelölő(k) alá kerül.

11.7. VONATVÁSÁRLÁS

Ha egy társaság kevesebb vonattal rendelkezik, mint az aktuális limit, akkor vásárolhat egy vonatot. A vonat az elnök hozzájárulásával származhat más társaságtól. Ebben az esetben az ár bármilyen összeg lehet, de legalább 1 dollár, és nem haladhatja meg az aktív társaság kincstárának összegét.

Az elnök nem adhat pénzt a vonatvásárlás finanszírozásához, ha a társaságnak már van vonatja.

A vonat származhat a bankkészletből, vagy lehet a bankban található legolcsóbb új vonat (vagy a 6. fázisban mind a 6-os, mind a D vonat egyszerre érhető el, amíg a második 6-os vonatot a bankból meg nem vásárolják); a kifizetett árnak a névértéknek kell lennie.

VONAT	ÁR [DOLLÁR]	MENNYISÉG	ELAVULÁS
2-es	80	7	-
3-as	180	6	-
4-es	300	5	2
5-ös	500	3	-
6-os*	630	2	3
D	900 (700**)	korlátlan	4

*D-vonatok az első 6-os vonat megvásárlásával válnak elérhetővé

**Fejlesztési költség, lásd következő oldal

Egy társaság minden üzemeltetési körben több vonatot vásárolhat, ha van helye és készpénze, de az egyes vonatvásárlások következményei mindegyik vásárlás után azonnal érvényes lesznek. Egy olyan társaság, amely jelenleg a vonatkorlát alatt van, akkor is vásárolhat vonatot, ha ez egy fázisváltást okoz, ami miatt a társaság túllépi a korlátot. Ezzel szemben, ha a társaságnak jelenleg annyi vonata van, mint az aktuális limit, akkor nem vásárolhat új vonatot, még akkor sem, ha ez fázisváltást váltana ki úgy, hogy a határértéken belül lenne. Ha egy vonat vásárlása csökkenti a vonatkorlátot, akkor a túl sok vonattal rendelkező társaságok kártérítés nélkül dobják el a többletet a bankkészletbe. Ha egynél több társaság rendelkezik többlet vonatokkal, ők döntenek el melyeket dobják el, üzemeltetési sorrendben.

Egy társaságnak, amelynek egy útvonala legalább kétféle bevételi helyszínt tartalmaz, és nem rendelkezik vonattal, a tevékenysége során a vonatvásárlási lépésben vonatot kell szereznie. A társaság megvásárolhat minden elérhető vonatot, amit a kincstárából ki tud fizetni. Ha a társaságnak nincs elegendő pénze a kincstárában, hogy bármely vonatot megvásárolja a bankból vagy a bankkészletből, és nem vesz vonatot egy másik társaságtól sem, akkor a pénzt **kényszerhelyzeti pénzszerzésen** keresztül kell befizetni (lásd 11.8. Kényszerhelyzeti pénzszerzés).

A 6. vagy a D fázisban egy társaság végrehajthat egy vonatcserét (beadhat egy bármilyen vonatot a bankkészletbe), hogy egy D-vonatot vásároljon 700 dollárért. A csere egyidejűleg kerül végrehajtásra, így egy olyan társaság, amely már elérte a vonatkorlátot, folytathatja a cserét. Ezen szabály alkalmazásával becserélt 4-es vonat azonnal elavulttá válik, a többi játékban lévő 4-es vonattal együtt. Az 5-ös és 6-os vonatok, amelyeket becseréltek, a bankkészletből névleges értéken elérhetőek.

11.8. KÉNYSZERHELYZETI PÉNJSZERZÉS

Egy társaság elnöke csak akkor járul hozzá pénzzel egy vonatvásárlás finanszírozásához, ha a társaság nem rendelkezik vonattal, de van útvonala (ami legalább kétféle bevételt hozó helyszínt tartalmaz), és nincs elég pénze új vonat vásárlására a bankból vagy a bankkészletből. Az elnök nem adhat több pénzt, mint amennyi a kiválasztott vonat megvásárlásához szükséges. Egy másik társaságtól, az elnök anyagi hozzájárulásával vásárolt vonat nem vehető meg a névleges értéknél többért. Az a társaság, amely kényszerhelyzeti pénzszerzéssel vásárol vonatot, szükségszerűen úgy fejezi be az üzemeltetési kört, hogy nem marad pénze a kincstárában. Egy társaságtól nem lehet megkövetelni, hogy egy másik társaságtól vegyen vonatot, függetlenül az ajánlatától.

Ha kényszerhelyzeti pénzszerzést kezdeményeztek, és vannak vonatok a bankban és/vagy a bankkészletben, akkor a legolcsóbbat kell megvásárolni. Ha a kényszerhelyzeti pénzszerzést használva vonatot szereznek be egy másik társaságtól, akkor a vonat legfeljebb a névleges értékéért vásárolható meg.

A kényszerhelyzeti pénzszerzés során, ha az elnöknek nincs elég adományozható pénze a vonat megvásárlására, az elnöknek részvény(ek)e)t kell eladnia a kiegészítő pénzeszközök összegyűjtésére. Az elnök dönthet arról, hogy milyen részvényeket milyen sorrendben adjon el, de abba kell hagynia az eladást, ha elegendő pénzüket van a vonat finanszírozására. A szokásos részvényeladási szabályok érvényesek.

A jelenleg üzemelő társaság elnökségét nem lehet átruházni egy másik játékosra kényszerhelyzeti pénzszerzés során. Ha a részvényeket olyan módon adják el, hogy egy másik társaság elnöki tisztsége átkerül egy új elnökhöz, ez azonnal megtörténik, még mielőtt a vonatvásárlások befejeződnenek. Ha a társaság továbbra sem tud megvásárolni egy vonatot, miután az elnök minden lehetséges pénzt befizetett és minden törvényesen eladható részvényt eladott, és egyetlen társaság sem hajlandó eladni egyik vonatát elfogadható áron a társaság számára, akkor a játékos csődbe jut, és a játék azonnal véget ért. A csődbe jutott játékos pontszáma az eladhatatlan részvényei értékének és magánvállalatai névértékeinek (ha vannak ilyenek) összege.

11.9. ÜZEMELTETÉSI KÖR VÉGE/VONATEXPOR

Minden üzemeltetési körsorozat végén egy 2-es, 3-as vagy 4-es vonat kerül exportálásra. Vegyétek ki a játékból a legfelső vonatot a bankban elérhető vonatok halmából. Ha új típusú vonatok kerülnek exportálásra, ez fázisváltást vált ki, és a játék azonnal belép az új fázisba. Ne exportálj állandó (5-ös, 6-os és D) vonatokat.

12. A JÁTÉK VÉGE

A játék végét kétféle módon válthatjátok ki. Az első az, amikor a bank pénze elfogy ("bankcsőd"). Ha ez történik egy üzemeltetési kör során, folytassátok a jelenlegi üzemeltetési körsorozatot a végéig, majd fejezzétek be a játékot. Ha a bank részvénykör közben jut csődbe, fejezzétek be a részvénykört és utána egy teljes üzemeltetési körsorozatot. Amint a bank pénze elfogy, szükség esetén a játékosok állítsanak ki adóslevelet.

A második játék végét kiváltó ok, ha egy játékos csődbe megy a kényszerhelyzeti pénzszerzés során (11.8. pont). Fejezze be a kényszerhelyzeti pénzszerzési folyamatot, majd a játék azonnal véget ér.

Minden játékos teljes vagyona az alábbiakból adódik össze: a részvényeinek értéke az aktuális piaci árakon, a magánvállalatainak névértéke (ha a játék az 5. fázis előtt ér véget), plusz a kezében lévő készpénz.

A vállalati eszközök, beleértve a kincstárat és a vonatokat, semmit sem számítanak.

A leggazdagabb játékos nyer.

13. ETIKETT

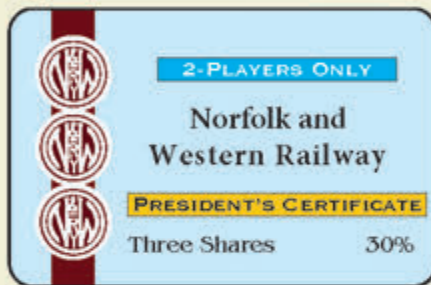
A játékosoknak a lehető legnagyobb mértékben meg kell próbálniuk a játék gyorsítását. Azt, hogy melyik részvényt vásárolj meg, és melyik lapkát helyezd le, lehetőleg más játékosok köre alatt dönts el. Minden személyes és vállalati vagyontárgy publikus, és minden játékosnak, kérésre azt közzé kell tennie. Az eszközöket tartsátok rendezetten, így csökkentve minimálisra az erre vonatkozó kérések igényét.

14. KÉTJÁTÉKOS VÁLTOZAT

A kétjátékos változat alábbi szabályaihoz a játékosoknak jártasnak kell lenniük a játék fogalmaiban. A játék több játékosal a legjobb.

14.1. ELŐKÉSZÍTÉS

Készítsd elő a játékot úgy, mint a többjátékos játékban. Minden játékos 1.200 dollárt kap a bankból. A P6 Cornelius Vanderbilt-hez társított elnöki bizonylat kettős részvény, míg a többi társaság elnöki bizonylata hármás részvény lesz. A Cornelius Vanderbilt-tel társult társaságnál fordítsátok a kék árnyalattal ellátott bizonylatot a fehér oldalára, és használjátok ezt a játékhoz a többjátékos játéknak megfelelően.



Minden más társaságnak van egy normál bizonylata, amelynek a hátuljára van nyomtatva kék árnyalattal a hármás elnöki bizonylat, ami a kétjátékos változatnál használandó. Használjátok ezeket a kártyákat kék oldalukkal felfelé, és tegyék el a fehér, 20 %-os elnöki bizonylatokat. A játék társaságonként mindig tíz részvényt kezdődik.

14.2. KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK A CÉGALAPÍTÁSHOZ

A játék során, amikor egy társaságot megalapítanak, az eladatlan négy bizonylatot azonnal elhelyezik a bankkészletben. Ha egy társaság egyszer megalapításra került, a névérték már nem releváns. Ezek a részvények úgy viselkednek, mint a szokásos bankkészlet részvények, melyek az osztalékot a társaságnak fizetik.

14.3. KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK A NEM ELNÖKI VÁSÁRLÁSOKHOZ

Ha az a játékos, aki nem az aktuális elnök, egy céges részvényt vásárol a bankkészletből, akkor a részvény megvásárlása előtt közvetlenül egy részvényt el kell távolítani a játékból. Ez azt jelenti, hogy ha a társaság kettős részvénye van a bankkészletben, akkor a bankkészlet a művelet végén egy részvényt sem fogja tartalmazni. Ha csak egy részvénye van (ott), akkor a műveletre továbbra is sor kerül, de az egyetlen részvényt eltávolítják a játékból, mielőtt a játékosnak lehetősége lenne megvásárolni. Általában a játékos csak akkor hajthat végre vásárlási műveletet, ha kevesebb bizonylattal rendelkezik, mint a 20-as bizonylatkorlát.

14.4. KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK A RÉSZVÉNYKÖR VÉGÉHEZ

Ha egy megalapított társaság részvénye a részvénykör végén nem szerepel a bankkészletben, akkor minden ilyen társaság részvényára a normál szabályok szerint emelkedik.

15. TERVEZŐI MEGJEGYZÉSEK

A 18Chesapeake felhasználható a 18xx fogalmak bemutatására a játékosok számára egy korlátozott speciális szabályokkal rendelkező játékban, de elegendő részvénytársasággal, hogy megtapasztalják a nagyobb játékokban szokásos játékmenetet. Mivel nyolc társaság van, a játékosok általában képesek legalább kettős társaságot irányítani az alacsonyabb játékoszámú játékokban. Ez lehetővé teszi a vonatok rugalmas vásárlását a társaságok között, megkönnyítendő az új vonatok megvételét.

Az egyik általános probléma, amellyel a 18xx játékokban az új játékosok szembesülnek, az az, hogy mikor és mennyi vonatot kell vásárolni. Hasznos "előtekinteni" egy-két fordulóra, hogy maximalizáljuk egy társaság bevételét. Azonban néha az új játékosok nem képesek látni a lehetőséget, és ezért nem vesznek elegendő vonatot. A 18Chesapeake a "vonat export" szabályt alkalmazza, hogy ösztönözze a játékosokat a folyamatos vonatvásárlásra. Akárhogyan, ha ők nem teszik, akkor a vonatokat exportálják, és a régi vonataik elavulnak! Az újabb vonatok bizonyos esetekben mérséklék is a tempót, máskor azonban felgyorsítják.

Míg a legtöbb társaság a térkép északkeleti negyedében helyezkedik el, ezeknek a társaságoknak kevesebb állomásjelölője van. Ez azt jelenti, hogy a játék végén el lehet vágni őket a lényeges menetekről, és ebben a játékban a dízelvonatok meglehetősen jövedelmezők lehetnek, ha kihagyják a blokkolt állomásokat.

A vonatárak úgy lettek meghatározva, hogy csökkentsék a csőd esélyét, bár még mindig nincs elég olcsó állandó vonat mindenfelé elmászkalni. Ha egy 6-os vonatot megvásárolnak, akkor valószínű, hogy hamarosan három vagy több D-vonat vásárlása következik.

16. KÉSZÍTŐK

E szabályok aktuális verziója az All-Aboard Games, LLC-nél érhető el.

Grafikai tervezés: Brigitte Indelicato & Scott Petersen

Indexelő: Jason Begy

<http://www.all-aboardgames.com>

18Chesapeake is Copyright 2019 Scott Petersen



Külön köszönet azoknak a játéktesztelőknél, akik a fejlesztése során támogatták a 18Chesapeake-et, és különösen Tony Fryernek, aki a kezdetektől következetesen támogatta ezt, és aki a bevezető/kiegészítő útmutató szöveg nagy részét írta ebben a szabálykönyvben.

17. INDEX

- állomásjelölők
 lehelyezés, 11.4.
 székhelyelhelyezés, 11.3.
 utak, 11.1.
- Baltimore and Ohio Railroad (P5), 7.1.
Baltimore and Susquehanna Railroad (P3), 7.1.
- bankkészlet, részvények
 korlátozás, 10.2
 osztalék, 11.6.
 vásárlás, 10.4.
- bankkészlet, vonatok, 11.7–11.8.
bevétel, részvénytársaság, 11.5–11.6.
bevételi diagram, 6.
bizonylatkorlát, 10.1., 10.4.
Chesapeake and Ohio Canal (P4), 7.1.
Columbia-Philadelphia Railroad (P2), 7.1.
Cornelius Vanderbilt (P6), 3, 7.1.
Delaware and Raritan Canal (P1), 7.1, 9.
D-vonatok, 11.5, 11.7.
előkészítés/setup, 3.
- elsődleges kibocsátású részvények
 előkészítés, 3.
 osztalék, 11.6.
 társaságalapítás, 10.5.
 vásárlás, 10.4.
- fázisok, 8, 11.7.
játék vége, 12.
kényszerhelyzeti pénzszerzés, 11.8.
kétjátékos variáció, 14.
kezdőtőke, 3.
- kezdőjátékos, meghatározás
 előkészítés/setup, 3.
 magánvállalati aukció, 9.
 részvénykör vége, 10.6.
- kisvárosok
 pályaépítés, 11.3.
 térképen, 5.
 utakon, 11.1.
 vonatok futtatása, 11.5.
- lapka
 fejlesztési táblázat, 18.
 lehelyezés és fejlesztés, 11.3.
 utak, 11.1.
- magánvállalati aukció, 9.
- magánvállalatok
 áttekintés, 7.1.
 aukció, 9.
 bezárás, 8.
 jövedelem, 11., 11.2.
 kapcsolódó hexák, 7.1, 11.3.
 magánvállalat vásárlása, 11.
- nagyváros
 pályaépítés, 11.3.
 térképen, 5.
 utakon, 11.1.
 vonatok futtatása, 11.5.
- névérték, 10.4.
osztalék, 11.6.
- piros térképen kívüli terület
 áttekintés, 5.
 utakon, 11.1.
 vonatok futtatása, 11.5.
 értékek, 8.
- részvényárfolyam definíció, 6.
- részvényárfolyam változás
 bevétel felosztás, 11.6.
 eladás, 10.2.
 összes eladott társaság, 10.6.
 példa, 9. oldal
- részvénykör, 10.
 bizonylatkorlát, 10.1., 10.4.
 elnökváltás, 10.3–10.4.
 részvényeladás, 10.2.
 részvényvásárlás, 10.4.
 társaságalapítás, 10.5.
 vége, 10.6.
- részvénytársaság
Lásd még üzemeltetési körök.
 alapítás, 10.4–10.5.
 áttekintés, 7.2.
 játékos tulajdonkorlát, 10.1.
 magánvásárlás, 11.
 székhelyelhelyezés, 11.3.
 táblázat, 9. oldal
 teljes eladás, 10.6.
 üzemeltetési körök, 11.
 vonattulajdonosi kötelezettség, 11.7.
- részvénytársaság alapítás, 10.4–10.5.
- részvénytársasági elnök
 áttekintés, 7.3.
 bizonylatkorlát, 10.1.
 Cornelius Vanderbilt (P6), 3, 7.1.
 kényszerhelyzeti pénzszerzés, 11.8.
 társaságalapítás, 10.4.
 váltás, 10.3–10.4, 11.8.
- székhely elhelyezése, 11.3.
térkép, 5., 19.
tőzsde, 6., 10.1.
- utak
 állomásjelölő lerakása, 11.4.
 áttekintés, 11.1.
 pályaépítés, 11.3.
 vonatok futtatása, 11.5.
- üzemeltetési körök, 11.
 állomásjelölők, lehelyezés, 11.4.
 jövedelemelosztás, 11.6.
 kényszerhelyzeti pénzszerzés, 11.8.
 magánvállalati jövedelem, 11., 11.2.
 pálya, építés és fejlesztés, 11.3.
 utak, 11.1.
 vége, 11.9.
 vonatok, exportálás, 11.9.
 vonatok, futtatás, 11.5.
 vonatok, vásárlás, 11.7–11.8.
- vállalkozások, 7. *Lásd még magánvállalatok és részvénytársaságok.*
- vonatok
 D-vonatok, 11.5., 11.7.
 előkészítés/setup, 3.
 export, 11.9.
 futtatás, 11.5.
 elavulás, 8., 11.7.
 tulajdonosi kötelezettség, 11.7.
 vásárlás, 11.7–11.8.
- visszatartott jövedelem, 11.6.

18. LAPKAFEJLESZTÉSI TÁBLÁZAT

A 7., 8. és 9. sárga vágánylapkák nem korlátozódnak a játékban megadott mennyiségre.

LAPKA # FEJLESZTÉS

1	1	nincs
2	1	nincs
3	2	nincs
58	2	nincs
4	2	nincs
7	4	26 27 28 29
8	12	16 19 23 24 25 28 29
9	9	19 20 23 24 26 27
55	1	nincs
56	1	nincs
57	7	14 15
69	1	nincs
X1	1	X2

LAPKA # FEJLESZTÉS

14	5	611
15	6	611
16	1	43 70
19	1	45 46
20	1	44 47
23	3	41 43 45 47
24	3	42 43 46 47
25	2	40
26	1	42 44 45
27	1	41 44 46
28	1	39 43 46 70
29	1	39 43 45 70
X2	1	X6
X3	1	X7
X4	1	X7
X5	1	X7

LAPKA # FEJLESZTÉS

39	1	nincs
40	1	nincs
41	1	nincs
42	1	nincs
43	2	nincs
44	1	nincs
45	1	nincs
46	1	nincs
47	2	nincs
70	1	nincs
611	5	915
X6	1	X8
X7	2	X9

LAPKA # FEJLESZTÉS

915	1	nincs
X8	1	nincs
X9	1	nincs

19. REFERENCIA-TÉRKÉP

