

Leonhard "Lonny" Orgler

1888 北京



原石桌游

Reglas del juego

1888-N

REGLAS DEL JUEGO

CRÉDITOS:

El juego está basado en el sistema de juegos ferroviarios de Francis Tresham.

Diseñador del juego:

Leonhard Orgler

Arte:

Rawstone Games

Leonhard Orgler

Productor:

Rawstone Games

Probadores del juego:

Ron Novicky, Sascha Kreindl, Thomas Kranewitter, Michael Wotawa, Enrique Trigueros, Tony Fryer y su equipo y muchos jugadores en 18xx.games.

Muchas gracias a Emmanuel Castanié-Magnard por editar las reglas en inglés.

Leonhard Orgler, octubre de 2022©

Traducción al español:

Enrique Trigueros (querosia)©

www.lonnygames.com

info@lonny.at

ÍNDICE

1. Información general	03
2. Preparativos para la partida	03
2.1. Componentes	03
2.2. Etiqueta	04
2.3. Capital inicial	04
3. Disposición inicial	04
4. Componentes en detalle	05
4.1. Tablero del mapa	05
4.2. Tablero del precio de las acciones	06
4.3. Compañías	06
4.3.1. Compañías privadas	06
4.3.2. Compañías de acciones	08
5. La partida	08
6. Subasta de las compañías privadas	09
7. Rondas del mercado de valores (RMV)	10
7.1. Información general	10
7.2. Orden de turno en una ronda del mercado de valores	10
7.3. Límite de certificados	10
7.4. Venta de acciones	10
7.5. Compra de acciones	11

7.6. Inauguración de una compañía de acciones	11
7.7. Cambio de director	12
8. Rondas de operaciones (RO)	12
8.1. Información general	12
8.2. Definiciones	12
8.3. Acciones de las compañías	13
8.3.1. Orden de juego de las compañías	13
8.3.2. Colocación de la estación base	13
8.3.3. Colocar losetas de vías	13
8.3.4. Actualizar losetas de vías	14
8.3.5. Colocar estaciones	15
8.3.6. Recorrer rutas con los trenes	16
8.3.7. Calcular los ingresos	17
8.3.8. Compra de trenes	17
8.3.9. Financiación de emergencia	18
8.3.10. Cambios de fase	18
8.3.11. Posible exportación de un tren	19
9. Cambios en el precio de las acciones	19
9.1. Información general	19
9.2. Cambios durante las rondas de operaciones	20
9.3. Cambios durante las rondas del mercado de valores	20
10. Final de la partida	21
10.1. Información general	21
10.2. Totales finales	21
11. Tablas	21

1. Información general

1888-N es un juego de construcción de ferrocarriles y comercio de acciones para entre 2 y 6 jugadores. Está basado en el juego *1829* de Francis Tresham.

El jugador que tenga la mayor riqueza entre efectivo y acciones al final de la partida es el ganador.

Un conjunto de sencillas mecánicas forma la base de *1888-N*. Se usan las losetas hexagonales para crear una red de vías en el mapa que conecta las estaciones entre sí. Los trenes (en cartas) realizan viajes de una localización a la siguiente y así consiguen ingresos. Los pasajeros (imaginarios) pagan por sus viajes. Cuanto más numerosas e importantes localizaciones de ingresos haya en una ruta de tren, mayor será el dinero ganado para la compañía y sus accionistas.

La partida se divide en **rondas del mercado de valores** y **rondas de operaciones**. Durante las rondas del mercado de valores, tú y tus colegas podéis comprar acciones de hasta ocho compañías ferroviarias. Durante las rondas de operaciones, estas compañías recorren rutas con sus trenes de una localización a otra para ganar dinero y pagar dividendos a sus accionistas.

2. Preparativos para la partida

2.1. Componentes

- 1 tablero de mapa
- 1 tablero del precio de las acciones
- 1 tabla de ingresos
- 115 cartas:
 - 72 acciones
 - 7 cartas de orden de juego
 - 30 cartas de tren
 - 6 compañías privadas
 - 8 tarjetas de grandes compañías
- 52 fichas:
 - 27 fichas de estación
 - 8 fichas del precio de las acciones
 - 8 fichas de valor PAR
 - 8 fichas de la tabla de ingresos
 - 1 indicador de ronda

- 8 cubos de madera
- 1 conjunto de reglas
- 110 losetas de vías:
 - 50 amarillas
 - 30 verdes
 - 24 marrones
 - 4 grises
 - 1 roja
 - 1 azul
- 3 palitos de madera
- Dinero para jugar (9,000 ¥)

2.2. Etiqueta

- Los jugadores deberían decidir antes de que empiece la partida qué tipo de acuerdos están permitidos.
- Los jugadores deberían decidir antes de que empiece la partida qué tipo de acuerdos son públicos y vinculantes.
- Los acuerdos entre dos jugadores pueden abarcar cualquier aspecto del juego.
- Los acuerdos entre más de dos jugadores, en general, están prohibidos.
- Todas las posesiones de jugadores y compañías y cualquier otro material del juego debe estar al alcance y claramente visibles en la mesa en todo momento.
- Para reducir el tiempo de juego, los jugadores deberían pensar qué quieren hacer en su próximo turno durante el turno de los demás jugadores.
- Ten preparados lápiz y papel para los cálculos al final de la partida. Existen aplicaciones y hojas de cálculo in internet para ayudarte con esto si es necesario.

2.3. Capital inicial

Distribuye entre los jugadores el capital inicial, del banco (tamaño del banco = 9,000 ¥):

- 1,200 ¥ para una partida a dos jugadores.
- 800 ¥ para una partida a tres jugadores.
- 600 ¥ para una partida a cuatro jugadores.
- 480 ¥ para una partida a cinco jugadores.
- 400 ¥ para una partida a seis jugadores.

¿Lo sabías?

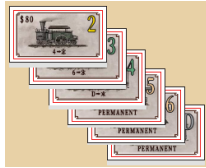
La mayoría de ferrocarriles de China usan el ancho de vía estándar de 1,435 mm. Sin embargo, aún hay algunos ferrocarriles de ancho métrico que subsisten, como Kungming – Hekou Railway y China – Myanmar Railway. Puesto que China, Mongolia y Rusia tienen diferentes anchos de vía, los trenes internacionales de China a Mongolia y Rusia deben cambiar las ruedas en la estación fronteriza.

3. Disposición inicial

- 1) Coloca el tablero del mapa, el tablero del precio de las acciones y la tabla de ingresos en la mesa.
- 2) Coloca los certificados de acciones cerca del tablero del mapa, con el certificado de director encima de cada mazo.



- Las cartas de tren se ordenan por rango: los trenes D se colocan en el fondo, seguidos de los 6, luego los 5 y así sucesivamente en orden descendente, finalizando con las cartas de trenes-2 en lo alto del mazo.



- Coloca las tarjetas de compañía cerca del tablero. Durante la partida, las posesiones obtenidas por la compañía, como trenes, tesorería y fichas de estación se guardan en estas tarjetas. Estas posesiones deben permanecer estrictamente separadas de las de los jugadores u otras compañías.
- Coloca las 27 fichas de estación (3 o 4 por cada una de las 8 compañías) sobre la mesa.
- Coloca una ficha del precio de las acciones y una del valor PAR de cada compañía cerca del tablero del precio de las acciones.
Coloca la ficha del indicador de ronda en el espacio blanco señalado con «SR».
Coloca una ficha por cada compañía cerca de la tabla de ingresos.
- Ordena las losetas de vías por color y desplégalas en algún lugar, de modo que todos los jugadores puedan verlas. Solo se necesitan las losetas amarillas al principio, pero el resto son relevantes para planificar las siguientes fases de la partida.



- Prepara el dinero de la partida. Debe haber un total de 9,000 ¥. Puedes usar fichas de póquer en su lugar. Elige a un jugador para que sea el banquero.
- Coloca los tres palitos de madera en los espacios preimpresos del tablero del mapa.
- Coloca los ocho cubos en los valores bonus del tablero en forma de diamante.
- Coge tantas cartas de orden de juego como jugadores haya, mézclalas y entrega al azar una a cada jugador para determinar aleatoriamente el orden inicial de juego. El jugador con la carta de orden de turno con el número más bajo obtiene la carta *Priority Deal* y comienza la partida. A continuación, devuelve a la caja las cartas de orden de juego.
- Extiende las compañías privadas (ver 6. Subasta de las compañías privadas).

4. Componentes en detalle

4.1. Tablero del mapa



El color de las áreas del mapa muestra su uso:

En verde claro está la parte principal del área de juego. Las losetas de vías se colocan en la maya hexagonal. Algunos de los hexágonos muestran costes por terreno de montañas y ríos y de la Gran Muralla.

El verde oscuro indica el borde del mapa. Ninguna loseta de vías se puede colocar allí.

Las áreas rojas en el borde del mapa indican rutas que continúan más allá del mapa. Las casillas coloreadas con números muestran su valor incremental a lo largo de la partida. Ninguna loseta de vías se puede colocar allí.

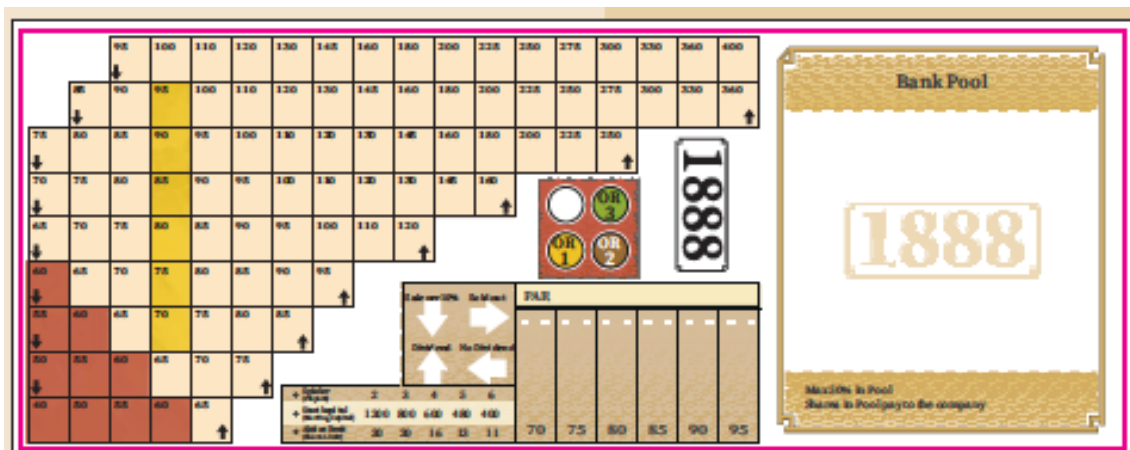
Los hexágonos grises muestran vías y ciudades o pueblos preimpresos con unos valores fijos o con casillas con números que muestran su valor incremental a lo largo de la partida. Ninguna loseta de vías se puede colocar allí.

El azul claro es el mar. Ninguna loseta de vías se puede colocar allí. En el hexágono azul oscuro puede colocarse una loseta de vía especial, usando el poder especial de la compañía privada Yanda Ferry.

4.2. Tablero del precio de las acciones

El tablero del precio de las acciones muestra la tabla del precio de las acciones. Todas las compañías tienen un precio por acción. Los espacios en naranja muestran los posibles valores iniciales de las acciones. La sección en rojo tiene una característica especial para los propietarios de las acciones: las acciones no cuentan de cara al límite de certificados (ver 7.3 Límite de certificados).

También muestra el mercado abierto (*bank pool*), el indicador de ronda y una tabla para la disposición inicial de la partida.



4.3. Compañías

4.3.1. Compañías privadas

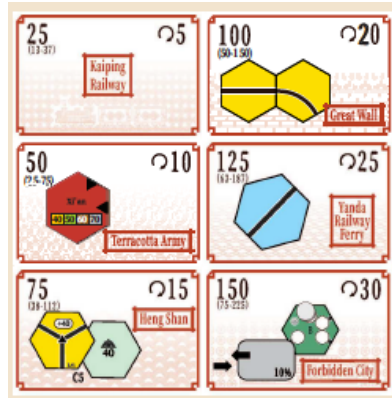
- Una compañía privada¹ puede pertenecer tanto a un jugador como a una compañía de acciones².
- Las compañías privadas se subastan al inicio de la partida entre los jugadores (ver 6. Subasta de compañías privadas).
- Una vez adquiridas por un jugador, no pueden vender nunca a otro jugador, sino solo a una compañía de acciones, a partir de la fase 3 en adelante. El precio debe ser cualquier cantidad comprendida entre el 50% y el 150% de su valor inicial. Este rango se muestra entre paréntesis en la carta.
- El banco paga unos ingresos fijos al propietario de una compañía privada (jugador o compañía de acciones) al inicio de cada ronda de operaciones.
- Algunas compañías privadas (Great Wall, Terracota Army, Yanda Railway Ferry y Hen Shan) también tienen una capacidad especial, que pueden usar durante el turno de operaciones de una compañía de acciones que sea propietaria de una de estas privadas. La habilidad especial de

¹ **Nota del traductor:** la expresión «compañía privada» no debe entenderse en el sentido de una compañía de capital privado. En los mercados anglosajones, hacen referencia a compañías que no cotizan en bolsa. Desde hace años, se ha extendido en las traducciones de juegos 18xx al español la traducción literal de «Private Company», por lo que optamos por mantenerla, pero matizando su verdadero significado; esto es: compañía que no cotiza en el mercado. En el juego, se representan mediante seis cartas, una por cada compañía.

² **Nota del traductor:** al contrario de lo que sucede con las compañías a las que nos hemos referido en la nota anterior, las compañías de acciones son las que sí cotizan en bolsa; en este juego, se trata de las ocho compañías que tienen sus correspondientes tarjetas de compañía, así como sus fichas de estación y certificados de acciones.

Forbidden City puede utilizarse por parte de un jugador durante una ronda del mercado de valores. Ver la tabla 1 para más detalles.

- Las cartas de las compañías privadas cuentan de cara al límite de certificados (ver 7.3 Límite de certificados).
- Si no se establece lo contrario, las compañías privadas cierran al inicio de la fase 5.



Nombre	Precio	Vendida por	Capacidad	Ingresos
Kaiping Tramway	25 ¥	13-37 ¥	Sin capacidad especial.	5 ¥
Terracota Army	50 ¥	25-75 ¥	Viene con la loseta roja especial de Xi'an, que muestra un valor mayor para esta localización del borde del tablero. Una compañía propietaria de esta privada puede colocar esta loseta adicionalmente a su paso normal de colocación de losetas. No se requiere conexión. La colocación no cierra la compañía. Si no se ha colocado cuando la compañía cierra, la loseta roja se retira de la partida. Todos los trenes de todas las compañías pueden beneficiarse de la nueva loseta de Xi'an.	10 ¥
Heng Shan (Shanxi) (Una de las cinco grandes montañas de China)	75 ¥	38-112 ¥	Viene con la loseta amarilla de montaña. El hexágono C5 está bloqueado hasta que esta compañía privada sea vendida a una compañía de acciones o cierre. Una compañía que posea esta privada puede colocar gratis la loseta de montaña en el hexágono C5 adicionalmente a su paso normal de colocación de losetas. No se requiere conexión. Si no se ha colocado cuando la compañía cierra, la loseta de montaña se retira de la partida. Si un tren recorre una ruta hasta o a través de la loseta de montaña, la compañía de acciones recibe del banco 40 ¥ en su tesorería. Cuenta para el rango del tren. Cualquier compañía puede colocar una loseta en el hexágono C5 a su coste de 40 ¥ una vez la privada haya sido vendida o haya cerrado. En ese caso, la loseta de montaña ya no se podrá colocar. Todos los trenes de todas las compañías pueden beneficiarse de la loseta de Heng Shan.	15 ¥
Great Wall	100 ¥	50-150 ¥	Una compañía propietaria de esta privada puede colocar una o dos losetas amarillas gratuitamente en hexágonos de la Gran Muralla, adicionalmente a su paso normal de colocación de losetas (sin tener en cuenta el coste de terreno). No se requiere conexión. La colocación no cierra la compañía. Si se colocan dos losetas, ambas deben colocarse en el mismo turno y deben estar conectadas entre sí.	20 ¥
Yanda Railway Ferry	125 ¥	63-187 ¥	Viene con la loseta azul del ferry. Una compañía que posea esta privada puede colocar esta loseta en el hexágono azul «Yanda Railway Ferry», adicionalmente a su paso normal de colocación de losetas. No se	25 ¥

			requiere conexión. La colocación no cierra la compañía. Si no se ha colocado cuando la compañía cierra, la loseta del ferry se retira de la partida. Todos los trenes de todas las compañías pueden usar el ferry.	
Forbidden City	150 ¥	75-225 ¥	Durante una ronda del mercado de valores, un jugador propietario de esta compañía privada puede cerrarla a cambio de una acción del IPO o de la reserva del banco de una compañía de acciones con una ficha en Pekín ³ (en ese momento). Esto cuenta como comprar una acción y el jugador no puede vender nada en el turno en que hace esto. Si la privada se vende a una compañía de acciones, la capacidad se pierde.	30 ¥

Tabla 1

4.3.2. Compañías de acciones

- Las compañías de acciones consisten en un certificado de director del 20% y ocho acciones del 10%. El certificado de director es siempre el primer certificado que debe comprarse en una compañía de acciones (ver 7.6 Inauguración de una compañía de acciones).
- Solo el director de una compañía decide qué hace o no esta. Él administra la tarjeta de la compañía con su tesorería, cartas de trenes, fichas de estación y compañías privadas en posesión, si hay alguna.
- Todas las compañías de acciones tienen un precio por acción, que se muestra en la gráfica del precio de las acciones. El precio inicial lo decide el comprador del certificado de director. Se negocia con las acciones durante las rondas del mercado de valores.
- El certificado de director siempre corresponde a dos acciones estándar, pero cuenta como un solo certificado de cara al límite de certificados (ver 7.3 Límite de certificados).
- El propietario de una acción recibe un pago en dividendos cada ronda de operaciones, salvo que el director decida que la compañía retenga sus beneficios para inversiones futuras.
- Hay ocho compañías de acciones en el juego:

Nombre	Abrev.	Destino	Base	Bonus	Fichas	Color
Jingha Railway	JHR	Tangshan	Pekín	30	3	Rojo
Shenshan Line	SSL	Qinhuangdao	Shenyang	20	3	Gris
Changda Line	CDL	Dalian	Changchun	20	4	Verde
Hanji Railway	HJR	Jinan	Handan	20	4	Marrón claro
Taijiao Line	TJL	Jiaozuo	Taiyuan	20	4	Negro
Lanyan Railway	LYR	Qingdao	Yantai	20	3	Amarillo oscuro
Jingzhan Railway	JZR	Zhangjiakou	Pekín	40	3	Morado
Zidong Railway	ZDR	Dongying	Zibo	40	3	Azul claro

Tabla 2

5. La partida

La partida comienza con una ronda del mercado de valores durante la cual se subastan las compañías privadas y después se pueden comprar las acciones de las compañías. Después alternan las rondas del mercado de valores y las de operaciones. A medida que la partida progresa, podría haber más rondas de operaciones entre cada dos rondas del mercado de valores.

Durante las rondas del mercado de valores, los jugadores usan sus bienes personales para comprar y vender acciones de las compañías de acciones. Durante las rondas de operaciones, las compañías operan. Por cada compañía, actúa el director en nombre de la compañía.

³ **Nota del traductor:** cualquier alusión en el juego a Beijing hace referencia a Pekín, que es el nombre que corresponde en español a la actual capital de China.

6. Subasta de las compañías privadas

- Extiende las seis compañías privadas en orden ascendente de valor. En orden de juego, cada jugador puede pagar su valor nominal para comprar la compañía privada más barata en ese momento o pujar en cualquier otra más cara. Para este propósito, los jugadores pueden usar fichas de estación de las compañías de acciones o cualquier otra ficha relevante para indicar sus pujas.
- En lugar de comprar o pujar, un jugador puede pasar. En su siguiente turno podrá comprar o pujar de nuevo.
- Una puja en una compañía privada debe exceder su valor nominal al menos en 5 ¥. El jugador debe colocar el dinero de su puja en la mesa, frente a sí, y no podrá usarlo para ningún otro propósito hasta que la compañía privada sea comprada. Puede pujar por la misma compañía privada cualquier número de jugadores, pero cada puja debe exceder en al menos 5 ¥ la puja previa. Pujar dos veces por la misma compañía privada no proporciona ningún beneficio.
- Cuando la compañía privada más barata se compra, si la nueva compañía más barata tiene al menos una puja, el procedimiento habitual se detiene. Si la compañía privada solo tiene una puja, la recibe el jugador que pujó por el precio de dicha puja. Si había varias pujas, tiene lugar una subasta entre todos los que pujaron (nadie más). El jugador con la puja más baja comienza a pujar, y las pujas siguen en el orden de las agujas del reloj. El precio inicial para esta subasta es el mayor que hubiera más un mínimo de 5 ¥. Un jugador que compra una compañía privada mediante subasta puede usar el dinero que había apilado en las pujas originales para la compra. Los pujadores que no tuvieron éxito ahora disponen libremente del dinero que habían dejado a un lado para sus pujas. Tan pronto como la subasta se resuelve, se comprueba si la siguiente compañía privada más barata tiene al menos una puja. Si la hay, se resuelve como se ha descrito arriba. Solo si la siguiente compañía no tuviera pujas, la secuencia de turno de comprar o pujar se reanuda con el jugador a la izquierda del último jugador que compró una compañía a su valor nominal.
- Si todos los jugadores pasan consecutivamente antes de que todas las compañías privadas se hayan vendido, el juego prosigue con una ronda de operaciones en la que solo se produce un pago de ingresos de las compañías privadas que están en manos de los jugadores, y sigue otra ronda del mercado de valores con la subasta de las restantes compañías privadas, con el mismo procedimiento.
- Cada vez que todos los jugadores pasan consecutivamente antes de que se haya comprado la Kaiping Railway, su precio se reduce en 5 ¥.
- Si la Kaiping Railway se ofrece a 0 ¥, el jugador que empezó debe cogerla gratuitamente.
- Después de que todas las compañías privadas se vendan, la partida continúa con una ronda del mercado de valores estándar.

Ejemplo:

A puja 80 en la n.º 3.

B puja 147 en la n.º 5.

C puja 85 en la n.º 3.

D puja 55 en la n.º 2.

A compra la n.º 1 por 25.

La n.º 2 va a D por 55 (única puja).

La n.º 3 se subasta entre A y C:

A puja 90.

C puja 95.

A pasa. C consigue la n.º 3 por 95.

Ahora es el turno de B (porque A compró la última):

B puja 155 en la n.º 6.

C puja 160 en la n.º 6.

D puja 165 en la n.º 6.

A compra la n.º 4 por 100.

B consigue la n.º 5 por 147 (única puja).
La n.º 6 se subasta entre B, C y D...

¿Lo sabías?

El ferrocarril fue introducido en China en 1864 por la British Merchant Durand. Se construyó un ferrocarril en Pekín de 600 metros de vía estrecha, fuera de la puerta de Xuanwu, para demostrar la tecnología de la corte imperial. Sin embargo, fue demolido enseguida porque el gobierno Qing aseguró que «espantaba al dragón» y que no era bueno para el *feng shui*.

7. Rondas del mercado de valores (RMV > SR en inglés)

7.1. Información general

- Durante una ronda del mercado de valores, los jugadores compran y venden acciones. Normalmente, cada jugador tendrá varios turnos.
- Durante su turno, un jugador puede pasar o realizar una o dos de las siguientes acciones, en orden:
 - Vender tantas acciones como desee, sujeto a las restricciones enumeradas en la sección 7.4.
 - Comprar un certificado.
- Una transacción solo puede tener lugar entre un jugador y el banco. El comercio de acciones entre los jugadores está prohibido.
- Un jugador que no desee vender ni comprar, pasa. Una ronda del mercado de valores finaliza cuando todos los jugadores pasan consecutivamente. Por tanto, un jugador que pasa aún puede realizar acciones en turnos futuros.

7.2. Orden de turno en una ronda del mercado de valores

- El jugador inicial en una ronda del mercado de valores es el jugador con la carta de *Priority Deal*. Acto seguido, el juego transcurre en el orden de las agujas del reloj.
- La ronda del mercado de valores finaliza cuando todos los jugadores han pasado consecutivamente. El jugador a la izquierda del que realizó la última acción (vender o comprar) recibe la carta de *Priority Deal*.

7.3. Límite de certificados

- Ningún jugador puede tener más certificados de los que están permitidos por el límite de certificados, dependiendo del número de jugadores.

Número de jugadores	2	3	4	5	6
Límite de certificados	28	20	16	13	11

- Un certificado de acciones del director cuenta como un solo certificado a efectos de este límite.
- Una compañía privada cuenta como un solo certificado a efectos de este límite.
- Las acciones de una compañía cuya ficha del precio de las acciones esté en el área roja del tablero del precio de las acciones NO cuenta a efectos de este límite. Si la ficha de las acciones de una compañía deja el área roja, sus acciones contarán de nuevo de cara al límite.
- Los jugadores que posean más certificados de los que permita el límite, deben vender acciones durante su siguiente turno en una ronda del mercado de valores hasta estar de nuevo dentro del límite.

7.4. Venta de acciones

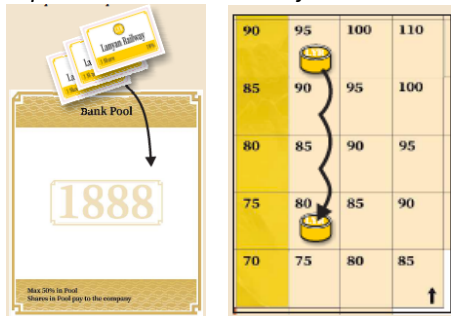
- Durante su turno en una ronda del mercado de valores, los jugadores pueden vender tantas acciones como quieran, con las siguientes restricciones:
 - Un jugador no puede vender acciones durante la primera ronda del mercado de valores.
 - El certificado de acciones de director nunca puede venderse al banco. Sin embargo, es posible intercambiar el certificado de director si otro jugador tiene al menos el 20% de la compañía. Ver 7.7 Cambio de director.

- Un jugador no puede vender acciones si el número de certificados que venda de una compañía más el número de certificados de la reserva del banco (*bank pool*) de esta compañía excede de cinco.
- Las acciones vendidas se colocan en la reserva del banco.
- El jugador recibe del banco el valor actual por cada acción vendida.
- Un jugador que está vendiendo acciones de diferentes compañías elige el orden en que hacerlo.
- Después de cada venta de acciones por parte de un jugador, de una o más compañías, la ficha del precio de las acciones de la compañía se mueve hacia abajo en el gráfico del precio de las acciones un espacio por cada acción vendida (ver 9.3).

Ejemplo de venta de acciones:

El jugador Q vende el 30% de LYR. El precio de las acciones estaba a 95. Q recibe 285 ¥.

El precio de las acciones baja hasta 80.



¿Lo sabías?

Ya en 2021, China tenía más de 150,000 km (93,206 millas) de ferrocarriles, la segunda red más larga en el mundo.

7.5. Compra de acciones

- En el turno de un jugador, este puede comprar una acción del 10% en una compañía que tenga su ficha del precio de las acciones en el gráfico del precio de las acciones, o el certificado de director del 20% de una compañía de la que aún no se hayan vendido acciones (ver 7.6 Inauguración de una compañía de acciones).
- Las acciones del 10% están disponibles en:
 - La oferta inicial al precio inicial de las acciones, como se indica en la sección IPO.
 - En la reserva del banco (si hay alguna allí), al precio actual de las acciones, como se indica en el tablero del precio de las acciones.
- El valor de la compra se paga al banco.
- Un jugador solo puede comprar acciones si tiene suficiente efectivo personal.
- Un jugador no puede poseer más del 60% de una compañía.
- Si un jugador vende cualquier número de acciones de una compañía durante una RMV, no podrá comprar acciones de esta compañía hasta el final de la RMV, pero podrá comprar acciones de esta compañía en subsiguientes RMV.

7.6. Inauguración de una compañía de acciones

- El primer certificado disponible en una compañía de acciones es siempre el certificado de director.
- El jugador que compre un certificado de director establece el precio por acción inicial de la compañía y paga al banco dos veces ese precio.
- Los precios iniciales posibles son 70, 75, 80, 85, 90 y 95 (resaltados en naranja en el tablero del precio de las acciones). El precio inicial se indica colocando una ficha de la compañía en el espacio apropiado en el tablero del precio de las acciones y una segunda ficha en la tabla de valor PAR.
- Una vez que el 60% de las acciones de la compañía ha sido vendido, esta es lanzada y empezará a operar en la siguiente ronda de operaciones (las acciones vendidas de vuelta a la reserva del banco no afectan aquí). El director de esta compañía recibe la correspondiente tarjeta de

compañía, todas sus fichas de estación que se indiquen en la tarjeta de la compañía y diez veces el precio inicial de las acciones como tesorería.

7.7. Cambio de director

- Si, debido a una compra de acciones, un jugador tiene más acciones de una compañía que el director actual, se produce un cambio de director. Si la posesión de acciones es igual no se produce un cambio de director.
- Cuando cambia el director de una compañía, el director saliente entrega al nuevo director el certificado del 20% de director, quien entrega a cambio dos acciones de la compañía. El nuevo director recibe la tarjeta de la compañía con todos los trenes, fichas de estación, compañías privadas y toda la tesorería de la compañía.
- Un director solo puede renunciar al control de su dirección voluntariamente mediante la venta de acciones al banco. Otro jugador debe tener un porcentaje de la compañía que sea al menos como el que corresponde al certificado de director (20%). El jugador con mayor número de acciones en la compañía se convierte en el nuevo director y recibe el certificado de acciones del director, devolviendo la cantidad equivalente en certificados ordinarios. Si varios jugadores tienen el mismo número de acciones, el más cercano en el orden de juego tras el director anterior se convierte en el nuevo director.

Ejemplo de cambio de director:

El jugador A posee el 50% de JHR (director).

El jugador B posee el 20% de JHR.

A vende el 40% de JHR a la reserva del banco, que estaba vacía.

B se convierte en el director e intercambia sus dos acciones del 10% por el certificado de director.

El jugador A tiene el 10% de JHR.

El jugador B tiene el 20% de JHR (director).

8. Rondas de operaciones (RO > OR en inglés)

8.1. Información general

Durante una ronda de operaciones, no son los jugadores los que realizan acciones, sino las compañías privadas y las compañías de acciones. Cómo actúa una compañía es solo decisión de su director.

- Después de cada RMV habrá al menos una RO antes de la siguiente RMV.
- Si se ha vendido un tren-3, seguirán dos RO después de cada RMV y antes de la siguiente RMV.
- Si se ha vendido un tren-5, seguirán tres RO después de cada RMV y antes de la siguiente RMV.

Orden de juego en una ronda de operaciones:

- Primero, las compañías privadas pagan beneficios a sus propietarios (jugadores o compañías).
- A continuación, las compañías de acciones operan en orden descendente del precio de las acciones. Si varias fichas están en la misma posición, la compañía con la ficha en lo más alto actúa primero. Si dos o más compañías tienen el mismo precio por acción, pero están en diferentes espacios, primero opera la que esté más a la derecha.

La ronda de operaciones finaliza cuando todas las compañías han realizado su turno.

8.2. Definiciones

Localización de ingresos: una localización de ingresos es una ciudad, pueblo o área roja del borde del mapa; es decir, cualquier localización que proporcione beneficios.

Ruta: una ruta consiste en al menos dos localizaciones de ingresos que estén conectadas por un segmento continuo de vía. Cada ruta debe tener al menos una estación de la compañía que opera en algún punto a lo largo de su longitud. Una ruta no puede pasar por el mismo tramo de vía más de una vez (no importa lo pequeño que sea el tramo). Sin embargo, se permite que una ruta utilice segmentos separados de una misma loseta. Una ruta no puede retroceder en una bifurcación. Una ruta no puede cambiar de vía en un cruce de vías. Una ruta que entre en una localización de ingresos por un tramo de vía puede salir por cualquier otro tramo. Es obligatorio que una localización roja hacia el extranjero sea el principio o final de una ruta (flechas negras). Una ruta puede comenzar o finalizar en una ciudad en la que la compañía no tenga ninguna ficha de estación y en la que no queden espacios disponibles para estaciones, pero la ruta no podrá pasar a través de la ciudad «bloqueada», es decir, una ciudad en la que todos los espacios de estación están ocupados. Una ruta puede pasar a través de una ciudad que no esté bloqueada por estaciones de otras compañías.

Ejemplo de orden de turno de una RO:



8.3. Acciones de las compañías

8.3.1. Orden de juego para una compañía

El turno de una compañía consiste en las siguientes acciones, que deben ejecutarse en el orden establecido.

- Colocar la ficha de la estación base (obligatorio en su primera RO).
- Construir vías (opcional):
 - Colocar una loseta de vías amarilla, o
 - Actualizar una loseta de vías que ya esté en el mapa, o
 - Actualizar un hexágono preimpreso.
- Comprar y colocar una ficha de estación (opcional).
- Recorrer rutas con los trenes para obtener beneficios (obligatorio).
- Calcular y administrar las ganancias (obligatorio).
- Comprar trenes (opcional, salvo que la compañía no tenga tren).

Adicionalmente, la compañía puede comprar compañías privadas a los jugadores (a partir de la fase 3) o usar los poderes especiales de las compañías privadas que posea, en cualquier momento durante su turno.

¿Lo sabías?

El túnel más largo de China es el túnel Taihangshan, que tiene 27,848 m (91,365 pies), en el ferrocarril de alta velocidad Shijiazhuang-Taiyuan, en el norte de China. Varios túneles largos están en construcción.

8.3.2. Colocar la estación base

Una compañía debe colocar su primera estación en su base (indicada en el mapa con el logo de la compañía) al inicio de su turno cuando opera por vez primera, con independencia de si hay una loseta colocada o un hexágono preimpreso o no. Esta acción es gratuita.

8.3.3. Colocar losetas de vías

El tablero de juego muestra una malla hexagonal. Una compañía de acciones puede colocar losetas de vías hexagonales en esta malla para construir rutas de ferrocarril que unan las distintas localizaciones de beneficios que se muestran en el mapa. Las losetas amarillas se pueden colocar en los hexágonos vacíos del mapa. Las losetas amarillas no se pueden colocar en los tres hexágonos OO ni en el hexágono de Pekín (amarillo preimpreso), pero las losetas verdes se pueden colocar en estos, más tarde en la partida.

Durante su ronda de operaciones, cada compañía puede tanto colocar una loseta amarilla como actualizar una loseta que ya esté colocada o actualizar un hexágono preimpreso.

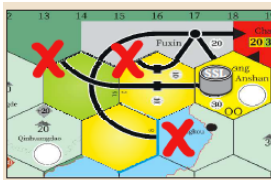
Las flechas negras en los hexágonos rojos representan vías que ya existen. En los hexágonos grises son también vías preimpresas. En estos hexágonos grises y rojos no se puede construir encima.

Al principio, solo las losetas amarillas están disponibles para colocarse en el mapa.

Se aplican las siguientes reglas:

- Durante su primer turno, las tres compañías TJL, HJR y ZDR deben colocar una loseta en su base, salvo que ya se haya colocado una loseta en estos hexágonos. Las otras cinco compañías tienen puntos iniciales en los que ya hay vías preimpresas.
- Además, las losetas colocadas deben alcanzar una ficha de estación propia a través de una ruta. Esta ruta no puede estar bloqueada por estaciones pertenecientes a otras compañías.
- En un pueblo (punto negro), solo se puede colocar una loseta con una raya negra.

- En un hexágono con dos pueblos, solo se puede colocar una loseta con dos tramos de vía y dos rayas negras. Solo uno de estos tramos de vía tiene que estar conectado con una de sus estaciones.
- En una ciudad (círculo blanco) solo se puede colocar una loseta de ciudad (círculo blanco).
- En las áreas abiertas, solo se pueden colocar vías simples, sin localizaciones de ingresos.
- La primera loseta colocada en un hexágono de montaña, colina, la Gran Muralla o río incurre en un coste. Los precios están señalados en el mapa. El dinero se paga al banco desde la tesorería de la compañía que construye la vía.
- No se puede colocar ninguna loseta de modo que uno o más segmentos de vía se dirijan al borde del mapa en un lugar donde no haya otro hexágono de la maya.
- No se puede colocar ninguna loseta de modo que uno o más segmentos de vía se dirijan a un hexágono gris o rojo sin una conexión de vía.
- Se puede construir una loseta de vías de modo que no conecte con las vías de una loseta vecina.
- Hay tres barreras impasables azules en el mapa. Utiliza las barras de madera para indicarlas. No se puede colocar ninguna loseta de modo que uno o más segmentos de vía se dirijan a una barrera.

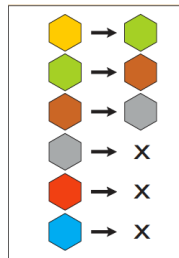


No se puede colocar ninguna loseta de modo que uno o más segmentos de vía se dirijan a una barrera, a un hexágono gris sin conexión o al borde del mapa.

8.3.4. Actualizar losetas de vías

En lugar de colocar una loseta amarilla, una compañía puede actualizar una loseta que ya esté colocada o un hexágono preimpreso.

- Las losetas amarillas se actualizan a verde.
- Las losetas verdes se actualizan a marrón.
- Las losetas marrones se actualizan a gris.



- Las losetas verdes están disponibles a partir de la venta o exportación del primer tren-3.
- Las losetas marrones están disponibles a partir de la venta del primer tren-5.
- Las losetas grises están disponibles a partir de la venta del primer tren-D.
- Una compañía solo puede actualizar una loseta si, después de actualizarla, contiene un segmento de vía que conecte con una estación de la compañía, sin que esta resulte bloqueada por estaciones pertenecientes a otras compañías. No es necesario que ninguna nueva vía tenga que utilizarse por la compañía.
- Las vías existentes no pueden desaparecer como resultado de una actualización.
- Las losetas sin localización de ingresos solo pueden mejorarse por losetas sin localización de ingresos. Las losetas con localizaciones de ingresos deben conservar cualquier localización que tuvieran antes, una vez actualizadas.
- Estas localizaciones de ingresos deben ser del mismo tipo, y mantener todas las conexiones que tuvieran antes de la actualización.
- Es posible que, tras la actualización de una loseta de ciudad, aparezcan nuevos espacios disponibles para fichas de estación.

- Mientras permanezca libre algún espacio en una loseta de ciudad, cualquier compañía puede trazar una ruta a través de ella con el propósito de mejorar losetas.
- Las losetas intercambiadas vuelven a estar disponibles para su uso.
- La primera loseta colocada en los hexágonos pintados de amarillo marcados con «OO» o «B» debe ser verde. Esto cuenta como una actualización. En estos hexágonos marcados con «OO» o «B» solo pueden usarse losetas que muestren las mismas letras, y las losetas «OO» y «B» no pueden colocarse en ningún otro sitio.
- Actualizar una loseta no tiene ningún coste, a pesar del terreno (excepto la actualización de los hexágonos amarillos B y OO en H4).

Mira el gráfico de actualizaciones en la página 22 para ver las posibilidades de actualización disponibles.

8.3.5. Colocar estaciones

Cuando una compañía coloca una de sus fichas en un círculo de ciudad, esta ficha se convierte en una estación para el ferrocarril. Las estaciones sirven a los siguientes propósitos:

- Cada ruta recorrida por una compañía debe contener una de sus estaciones en algún punto de la ruta.
- Una ciudad que está del todo ocupada por estaciones solo permite el paso a las compañías propietarias de estas estaciones (otras compañías pueden recorrer una ruta desde/hasta allí).
- Una compañía solo puede construir una loseta o colocar una ficha de estación si la ruta conecta con alguna de sus estaciones existentes.
- Una compañía debe colocar su primera estación en su base inicial al inicio de su turno cuando opera por vez primera; no importa si ya hay allí una loseta o no. Establecer esta primera estación es gratis.
- Durante su turno en una ronda de operaciones, una compañía de acciones puede colocar una ficha en un círculo de ciudad para establecer una estación. Esto puede hacerse adicionalmente a la colocación de la estación inicial. Solo se puede colocar una estación durante la ronda de operaciones (excepto en el caso de la estación inicial).
- La primera estación adicional que una compañía coloque cuesta 40 ¥. Cada nueva estación cuesta 100 ¥.
- Una compañía no puede colocar más de una estación en un mismo hexágono.
- Después de su estación inicial, una compañía solo puede colocar una nueva estación si hay una ruta no bloqueada entre la localización y alguna de las estaciones ya colocadas. La conexión puede tener cualquier longitud, pero no puede retroceder en las bifurcaciones.

CDL puede colocar una estación aquí, pero no SSL.



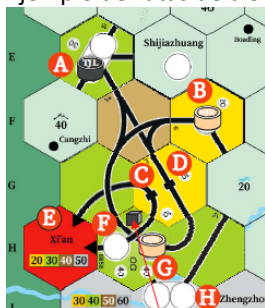
CDL y JHR tienen una ficha aquí. Por eso SSL puede hacer una ruta hasta esa ciudad, pero no pasar por ella.

- Si una ciudad contiene la base de una compañía que aún no ha operado, otras compañías solo pueden construir estaciones allí si dejan, al menos, un espacio libre en la loseta para la compañía que aún no ha operado, de modo que pueda colocar allí su estación base.

8.3.6. Recorrer rutas con los trenes

- Cada tren de una compañía puede hacer una ruta una vez en su turno de la RO para obtener beneficios.
- Una ruta consiste en, al menos, dos localizaciones de ingresos diferentes, conectadas mediante vías.
- Cada ruta debe tener al menos una estación de la compañía que opera en algún punto de a lo largo de su longitud.
- Los trenes pueden viajar a través de un número de localizaciones de ingresos máximo al que se establece en las cartas. Un tren diésel puede recorrer un número sin límite de localizaciones de ingresos. La longitud real de la vía no importa. No se puede omitir ninguna localización de ingresos en una ruta.
- Una ruta no puede contener ninguna localización de ingresos más de una vez, incluidas las zonas rojas, pero pueden contener pueblos o ciudades separados en la misma loseta. Por tanto, está permitido viajar de Beijing a Beijing antes de que se actualice a marrón o por las dos ciudades de una loseta OO verde.
- Si una compañía tiene más de un tren, las rutas que pueden recorrer deben estar separadas por completo. Las rutas pueden coincidir o cruzarse en las localizaciones de ingresos, siempre que usen secciones distintas de vías. Una bifurcación, por ejemplo en una loseta verde, puede por tanto usarse solo por un tren en un turno de juego, porque los dos tramos de vía se unen.
- Si la ruta de un tren contiene tanto la estación inicial como su destino, el bonus indicado en la tarjeta de la compañía y en la tabla 2 se añade a los ingresos.
- El puerto en H16 debe ser el final de una ruta. No cuenta para el rango del tren, pero una ruta con un tren-2 desde cualquier localización de ingresos con una ficha de estación hasta el puerto es válida⁴.
- Heng Shan (la loseta especial de montaña en C5) puede ser el final de una ruta. Así, está permitido, por ejemplo, hacer una ruta de un tren-2 desde Datong (con una ficha de estación allí) hasta la montaña. Está permitido hacer diferentes rutas a Heng Shan siempre que los trenes no utilicen el mismo tramo de vía.

Ejemplo de rutas de trenes:



Indicador de bonus de TJL

Fase marrón:

TJL (negro) tiene un tren-4 y un tren-5.

El tren-5 recorre A-D-G: $30+10+40+40$ (bonus) = 120. La ficha de estación de HJR en G bloquea a TJL.

El tren-4 no puede hacer ruta, porque debería empezar en A (se requiere una ficha de estación) y tendría que utilizar parte de la ruta del tren-5.

HJR (*beige*) tiene un tren-5 y recorre B-G-D-A por 100.

Al no haber estación en E-C-F, ningún tren podrá hacer ninguna ruta por ahí.

⁴ **Nota del traductor:** lo que quiere decir esta última oración es que, si quieres, puedes hacer una ruta que finalice en el puerto, contando con dicho puerto en el rango del tren, aunque el puerto en principio no cuenta para dicho rango. Es decir. Si tienes una ficha de estación en Qingdao y tienes un tren-2, puedes hacer una ruta desde Qingdao hasta el puerto. Con todo, es altamente improbable dicha ruta, pues para tener una estación en Qingdao es necesario haber construido vías hasta allí y, por lo tanto, estar conectado al menos a otra ciudad. El único e improbable caso que se me ocurre es que dichas vías que conectasen con Qingdao estuviesen siendo utilizadas por otros trenes de la misma compañía en esa misma ronda de operaciones.

8.3.7. Calcular los ingresos

- Los beneficios de un tren consisten en la suma de los valores de ingresos de cada localización de ingresos de su ruta. Los beneficios de una compañía consisten en la suma de los beneficios de todos sus trenes.
- El valor de ingresos de cada ciudad y pueblo está impreso en la loseta o hexágono. Las losetas rojas tienen diferentes valores en las diferentes fases de la partida (ver 8.3.10 Cambio de fase).
- Los beneficios reclamados deben ser los beneficios máximos totales que cualquier jugador pueda observar. Pueden indicarse con una ficha en la tabla de ingresos. Una excepción a esta regla es Heng Shan (la loseta especial de montaña en C5): un director puede decidir ir a Heng Shan en lugar de a una localización de ingresos con un valor superior o a una localización de ingresos con un valor menor en lugar de Heng Shan.
- El director de una compañía recauda los beneficios del banco. En el siguiente paso, decidirá qué hacer con ese dinero.
- El beneficio de Heng Shan se trata por separado. Este se paga siempre a la tesorería de la compañía. Respecto al resto de los ingresos de la compañía, el director es el único encargado de decidir si se pagan por completo en dividendos entre los accionistas de la compañía o si se retienen por completo en la tesorería. Puesto que el director posee el mayor número de acciones de la compañía, por supuesto, estará interesado en pagar dividendos para aumentar su riqueza personal. Con todo, a veces una compañía necesita dinero extra para colocar vías, estaciones y comprar trenes.

Pagar dividendos

Cuando una compañía paga dividendos, los jugadores reciben la cantidad de beneficios correspondiente al número de acciones que posee. Las acciones en la reserva del banco se pagan a la tesorería de la compañía. Las acciones en el IPO se pagan al banco. Si una compañía paga dividendos superiores a 0 ¥, el precio de las acciones sube (ver 9. Cambios en el precio de las acciones).

Retener dividendos

El director puede decidir ingresar todos los beneficios en la tesorería de la compañía. Si una compañía no paga dividendos o paga por valor 0 ¥, el precio de las acciones cae (ver 9. Cambios en el precio de las acciones).

¿Lo sabías?

China ha estado construyendo una extensa red de alta velocidad que se está superponiendo sobre la red de ferrocarril existente. Esta red se compone de ocho corredores de alta velocidad, cuatro verticales y cuatro horizontales, con una longitud total de 12,000 km.

8.3.8. Compra de trenes

- Como último paso en su turno, una compañía puede comprar uno o más trenes, así que un tren nunca puede utilizarse en el mismo turno en que es comprado. La compra de un tren puede desencadenar un cambio de fase (ver 8.3.10 Cambios de fase).
- Si una compañía no tiene tren al final de su turno, debe comprar uno. Este requerimiento permanece incluso aunque la compañía no tenga actualmente una ruta válida.
- Los trenes se compran al banco en orden ascendente de tamaño. Los más pequeños, los 2, se compran primero. Cuando se han vendido todos, los 3 pasan a estar disponibles; luego los 4, etc. Se proporciona una lista completa de los trenes de cada tipo en la tabla 4.
- Tras la compra de todos los trenes-6, los trenes diésel pueden comprarse por 900 ¥ (valor nominal) o por 700 ¥ (mediante intercambio). Cualquier tren 4, 5 o 6 puede intercambiarse con un descuento de 200 ¥, pero obsérvese que la compra del primer diésel descarta todos los trenes-4 que queden. Los trenes 5 y 6 intercambiados pueden comprarse al banco (*bank pool*) por su valor nominal.
- Hay un número máximo de trenes que una compañía puede poseer (el límite de trenes), que depende de la fase de la partida actual:
 - Al principio, cada compañía puede tener hasta cuatro trenes.
 - Durante la fase 4, cada compañía puede tener hasta tres trenes.
 - Desde la fase 5, cada compañía puede tener hasta dos trenes.

- Una compañía que ya tiene el máximo de trenes no puede comprar un nuevo tren, incluso aunque la compra haga que alguno de sus trenes se descarte y la compañía vuelva a estar en el límite de trenes permitido. Sin embargo, por ejemplo, una compañía con un tren-3 y un tren-4 sí podría comprar el tren-5 disponible porque antes de esa compra se le permitía tener hasta tres trenes. Inmediatamente después de esa compra, no obstante, uno de sus trenes debe devolverse al banco (*bank pool*) ya que ahora la compañía tiene un límite de dos trenes.
- Los trenes nuevos se compran al banco por el precio impreso en la carta de tren.
- Las compañías también pueden comprar trenes a otras compañías si ambos directores están de acuerdo, pero solo a partir de la venta del primer tren-3. El precio es negociable, pero debe ser público. El precio de compra debe ser de al menos 1 ¥.
- La compra de trenes a otra compañía siempre tiene lugar durante el turno de comprar trenes de la compañía. Una compañía solo puede comprar trenes durante su turno. No pueden vender trenes durante su turno.
- Los trenes no se pueden vender de nuevo al banco.
- Los trenes no se pueden descartar nunca voluntariamente. el desguace de trenes solo tiene lugar con los cambios de fase.
- Los trenes que suponen un exceso debido a un cambio de fase van al *bank pool*. No se recibe ninguna compensación.

8.3.9. Financiación de emergencia

- Si una compañía está obligada a comprar un tren y no tiene dinero suficiente en la tesorería, debe realizar una financiación de emergencia: el director debe hacer frente al déficit con su dinero particular y mediante la venta de acciones si el dinero efectivo no es suficiente.
- El tren solo puede comprarse en el banco o en el *bank pool*, no a otra compañía. Si hay diferentes trenes disponibles, el director debe comprar el más barato de entre los disponibles.
- El director no puede comprar otro tren más para la compañía con su dinero personal o colocando más dinero del necesario en la tesorería para ese tren. La compañía no debe tener ni un solo ¥ después de la compra.
- Si un director no tiene suficiente dinero para afrontar el déficit, deberá vender acciones. Esto sucede de inmediato y debe seguir todas las reglas de la venta de acciones. Además, la venta de acciones no debe permitir un cambio de presidencia en ninguna de las compañías.
- Si el director es incapaz de conseguir el dinero requerido, incluso vendiendo todas las acciones que pueda vender, se debe declarar en bancarrota. La partida finaliza de inmediato.

¿Lo sabías?

El servicio ferroviario de mercancías más largo del mundo funciona desde Yiwu, en la provincia de Zhejiang en el este, hasta Madrid, España, en un viaje de 13,000 km (8,100 millas) a lo largo de tres semanas.

8.3.10. Cambios de fase

El inicio de cada nueva fase se desencadena por la compra del primer tren de un nuevo tipo, o por la exportación del primer tren de un nuevo tipo a un país extranjero (ver 8.3.11 Posible exportación de un tren). Cada fase tiene unas limitaciones y adiciones, como sigue:

Tabla de fases

- Fase 1 (comienza con la partida)
 - Están disponibles las losetas amarillas.
 - El límite de trenes para las compañías es 4.
- Fase 2 (comienza con la venta o exportación del primer tren-2)
 - Se usa el valor amarillo para las áreas rojas del borde del área.
- Fase 3 (comienza con la compra o exportación del primer tren-3)
 - Están disponibles las losetas verdes.
 - Se permite la compra de trenes a otras compañías.
 - Se permite la compra de las compañías privadas a los jugadores por un precio entre el 50% y el 150% de su valor nominal.
 - Se usa el valor verde de las áreas rojas del borde del mapa.

- Fase 4 (comienza con la compra o exportación del primer tren-4)
 - Desguaza todos los trenes-2 sin compensación.
 - El límite de trenes se reduce a tres.
- Fase 5 (comienza con la compra o exportación del primer tren-5)
 - Están disponibles las losetas marrones.
 - Se usa el valor marrón de las áreas rojas del borde del mapa.
 - El límite de trenes se reduce a dos.
- Fase 6 (comienza con la compra o exportación del primer tren-3)
 - Desguaza todos los trenes-3 sin compensación.
- Fase 7 (comienza con la compra o exportación del primer tren-D)
 - Están disponibles las losetas grises.
 - Se usa el valor gris de las áreas rojas del borde del mapa.
 - Desguaza todos los trenes-4 sin compensación.

Tabla de fases

1		
2		
3	 	   
4	 	 
5	 	 
6	 	 
7	  	  

8.3.11. Posible exportación de un tren

- Al final de un set de rondas de operaciones la carta de tren de la parte superior del mazo de cartas del banco se retira de la partida («es vendido a un país extranjero) si este es un tren-2, tren-3 o tren-4.



9. Cambios en el precio de las acciones

9.1. Información general

- El precio de las acciones de una compañía se registra en el tablero del precio de las acciones. Las compañías privadas no tienen precio de las acciones.
- Para todos los movimientos, una ficha que entre en un espacio ya ocupado por otras fichas, se coloca en lo más bajo de las fichas que haya allí.

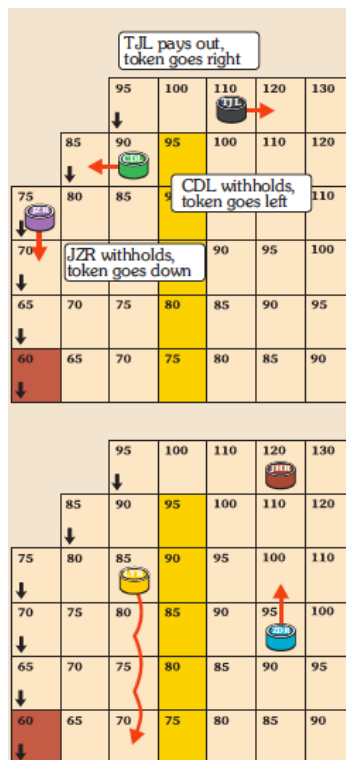
- Si la ficha de una compañía está en el borde derecho de su fila y debe moverse un espacio hacia la derecha, se mueve un espacio hacia arriba (como indican las flechas). Si ya está en la fila superior, entonces no se mueve.
- Si la ficha de una compañía está en el borde izquierdo de su fila y debe moverse un espacio hacia la izquierda, se mueve un espacio hacia abajo (como indican las flechas). Si ya está en la fila inferior, entonces no se mueve.

9.2. Cambios durante las rondas de operaciones

- Si se paga a los accionistas algún dividendo superior a cero, el precio de las acciones aumenta moviendo la ficha del precio de las acciones un espacio hacia la derecha.
- Si una compañía no paga dividendos o da un dividendo de 0 ¥, el precio de las acciones cae moviendo la ficha del precio de las acciones un espacio hacia la izquierda.

9.3. Cambios durante las rondas del mercado de valores

- Después de cada venta de una o más acciones por parte de un jugador, la ficha del precio de las acciones de la compañía se mueve hacia abajo un espacio en el tablero del precio de las acciones por cada acción vendida. Si la ficha del precio de las acciones de una compañía está en lo más bajo de una columna, la ficha no se mueve.
- Si todas las acciones de una compañía están en poder de los jugadores al final de una RMV, mueve la ficha del precio de las acciones un espacio hacia arriba. Si la ficha del precio de las acciones ya está en lo más alto de una columna, la ficha no se mueve. Si varias compañías tienen todo vendido, mueve las fichas en orden de precio, tal y como operarían durante una RO.



Se han vendido tres acciones de LYR; la ficha del precio de las acciones baja tres espacios.

ZDR y JHR han vendido todo al final de la ronda del mercado de valores. La ficha de ZDR se mueve un espacio hacia arriba, pero la de JHR permanece en su sitio.

10. Fin de la partida

10.1. Información general

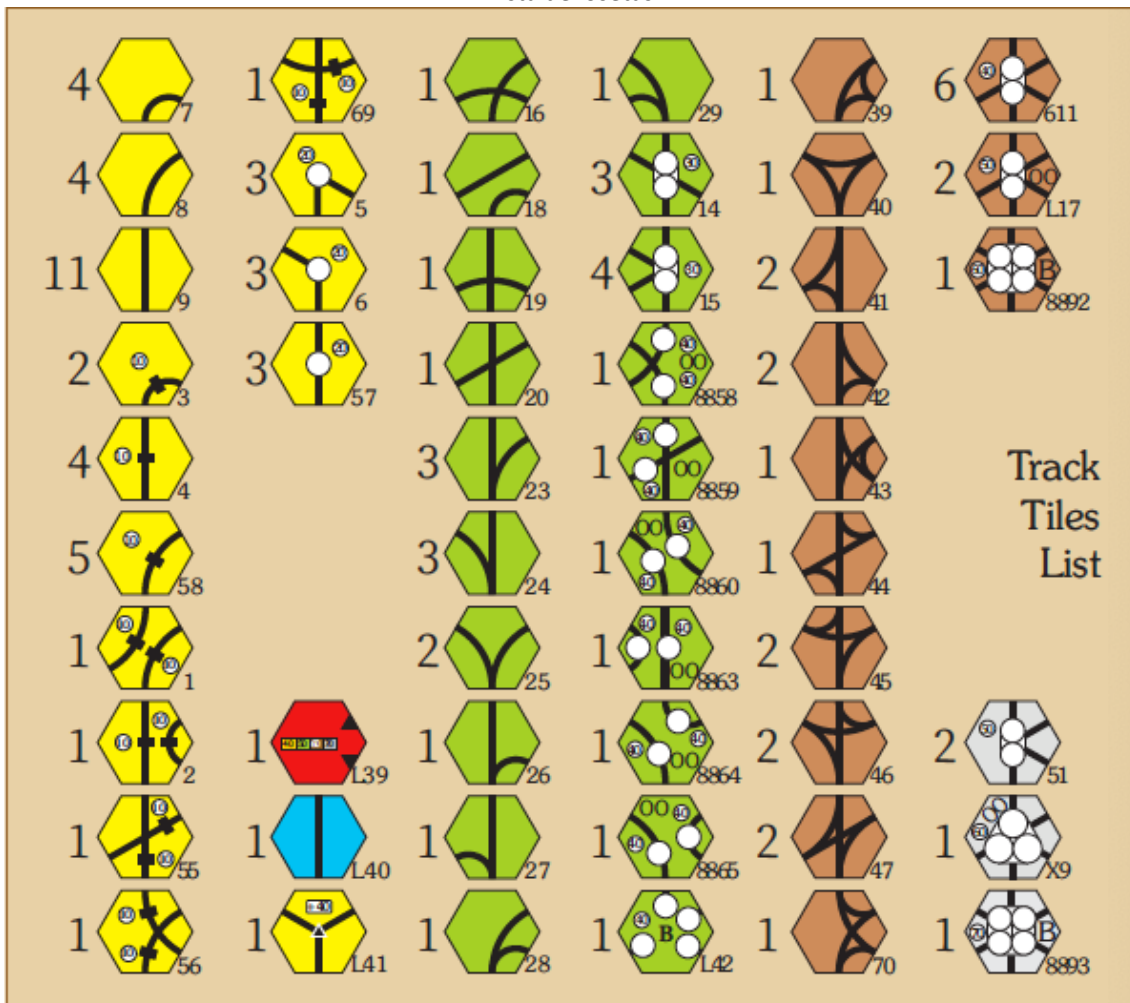
- El set de RO en curso debe jugarse siempre hasta completarse (excepción: bancarrota).
- Si la partida termina cuando el banco se queda sin dinero, cualquier dividendo que se deba a los jugadores tendrá que ser registrado en una hoja de papel. Estos dividendos registrados se tendrán en cuenta como parte del dinero efectivo total de los jugadores al final. Si el banco se queda sin dinero durante una RMV, la partida finalizará tras la RMV y además el set completo de RO deberá jugarse.
- Si la partida finaliza debido a la bancarrota de algún jugador, no se realizarán ninguna otra acción por parte de ningún jugador o compañía. Un jugador en bancarrota puede ganar la partida.

10.2. Finales totales

- Cada jugador añade a su dinero efectivo el valor de sus compañías privadas (posible, aunque no deseado: la partida debería terminar antes de que se vendiera el primer tren-5) y de sus acciones, al precio que indique el tablero del precio de las acciones.
- Los bienes de las compañías de acciones, como trenes, compañías privadas o tesorería no se tienen en cuenta en el recuento final.
- El jugador con la mayor riqueza gana la partida.

11. Tablas⁵

Lista de losetas



⁵ **Nota del traductor:** en el manual original aparecen más tablas, pero son repetición de las que previamente ya han salido durante la redacción de las reglas, por lo que hemos obviado la reiteración.

Gráfico de actualizaciones

