

Libro de reglas

18ESP

LA HISTORIA DE LOS FERROCARRILES ESPAÑOLES



LEONHARD «LONNY» ORGLER

ENRIQUE TRIGUEROS

ÍNDICE 18ESP

1. INTRODUCCIÓN
 - 1.1. ¿QUÉ ES UN JUEGO 18XX?
 - 1.2. CONTEXTO HISTÓRICO DE *18ESP*
 - 1.3. VISIÓN DE CONJUNTO
 - 1.4. COMPONENTES
 - 1.5. PREPARACIÓN DE LA PARTIDA
 - 1.5.1. Preparación estándar
 - 1.5.2. Preparación aleatoria
 - 1.6. ETIQUETA
2. LAS COMPAÑÍAS FERROVIARIAS PIONERAS
 - 2.1. LAS COMPAÑÍAS PIONERAS
 - 2.2. DESCRIPCIÓN DE LAS COMPAÑÍAS PIONERAS
 - 2.3. EL REPARTO DE LAS COMPAÑÍAS PIONERAS
3. RONDA DEL MERCADO DE VALORES (RMV)
 - 3.1. VENDER CERTIFICADOS
 - 3.1.1. Cambio de director de una compañía
 - 3.1.2. Límite de certificados
 - 3.2. COMPRAR UN ÚNICO CERTIFICADO
 - 3.2.1. Lanzar una nueva compañía (compañía pequeña)
 - 3.2.2. Lanzar una nueva compañía (gran compañía)
 - 3.3. FIN DE LA RMV Y CAMBIOS EN EL PRECIO DE LAS ACCIONES
4. RONDA DE OPERACIONES (RO)
 - 4.1. LAS COMPAÑÍAS PIONERAS PAGAN DIVIDENDOS
 - 4.2. CONSTRUIR VÍAS (COLOCAR O ACTUALIZAR LOSETAS)
 - 4.2.1. Colocar losetas
 - 4.2.2. Actualizar una loseta
 - 4.2.3. Las minas
 - 4.3. CONSTRUIR ESTACIONES
 - 4.4. RECORRER RUTAS CON LOS TRENES
 - 4.4.1. Los trenes
 - 4.4.2. Definición de ruta
 - 4.4.3. Recorrer rutas con los trenes
 - 4.5. ADMINISTRAR LAS GANANCIAS
 - 4.6. ABSORBER UNA COMPAÑÍA PEQUEÑA
 - 4.6.1. Las adquisiciones a partir de la fase 5
 - 4.7. COMPRAR TRENES
 - 4.7.1. Compra forzosa de trenes
 - 4.7.2. Los préstamos
 - 4.8. COMPRAR COMPAÑÍAS PIONERAS
 - 4.9. EXPORTAR UN TREN
5. OTRAS CUESTIONES SOBRE LAS RONDAS DE OPERACIONES
 - 5.1. OBJETIVOS, CAPITALIZACIÓN Y ESTACIONES DESBLOQUEADAS
 - 5.1.1. Objetivos
 - 5.1.2. Capitalización
 - 5.1.3. Desbloquear estaciones
 - 5.2. LOS PUERTOS DE MONTAÑA
 - 5.2.1. Los trenes combinados
 - 5.2.2. Otras consideraciones
6. LAS FASES DE LA PARTIDA
7. FUNDACIÓN DE RENFE Y FINAL DE LA PARTIDA
 - 7.2. EL GANADOR DE LA PARTIDA
8. CRÉDITOS

1. INTRODUCCIÓN

1.1. ¿QUÉ ES UN JUEGO 18XX?

A mediados de los años 70, Francis Tresham publicó un juego titulado *1829*. En este juego, los jugadores adquirirían el papel de inversores del ferrocarril que especulaban en bolsa para comprar y vender acciones de las compañías ferroviarias. Los mayores accionistas, entonces, se convertían en los directores de las distintas compañías, de forma que tomaban las decisiones pertinentes respecto a la construcción de vías, recorridos de los trenes y gestión de los beneficios.

Aún tardaría en publicar el que acabaría siendo su título más reconocido, el mismo que es aún hoy un referente mundial en los juegos de la serie 18xx: el *1830*. Y no fueron los únicos títulos del creador de los 18xx.

Enseguida proliferaron los juegos 18xx, donde los distintos autores, empleando las mecánicas principales creadas por Francis Tresham, «nos narraban» la historia del ferrocarril en distintos lugares del mundo a lo largo del siglo XIX. Pronto se diferenciaron dos tendencias: los juegos que profundizaban más en la bolsa de valores y los que lo hacían en la construcción de las vías y las operaciones ferroviarias; los primeros estaban inspirados en el *1830* y los segundos en el *1829*. Con todo, hoy es difícil diferenciar bien esas dos «familias», puesto que la evolución de los 18xx ha sido enorme, haciendo difusa esa línea que separa los juegos «bursátiles» de los «operacionales».

La base de los juegos 18xx es alternar una ronda del mercado de valores (abreviado RMV) con una o más rondas de operaciones (abreviado RO). En las rondas del mercado de valores los jugadores venden y compran acciones. En las rondas de operaciones los directores de cada compañía construyen vías y estaciones, recorren rutas con sus trenes, gestionan los beneficios de sus compañías y compran trenes, entre otras muchas posibilidades. A partir de esta mecánica básica, cada juego tiene sus particularidades que lo diferencian de otros títulos y que intentan ajustarse a los hechos históricos que pretenden representarse en el juego.

Valga aquí nuestro reconocimiento a Francis Tresham por su genialidad.

1.2. CONTEXTO HISTÓRICO DE *18ESP*

En el año 1837, en la isla caribeña de Cuba, se puso en funcionamiento el primer ferrocarril español (por entonces, Cuba era una colonia española de ultramar), que cubría el tramo La Habana – Bejucal, aunque estaba proyectado que llegara hasta Güines. Pronto crecieron las inversiones en Cuba y, pocos años después, en 1848, veríamos el primer tren peninsular en España haciendo su recorrido entre Barcelona y Mataró, un trayecto de apenas 30 km que fue el principio de la red de ferrocarriles que hoy existe en España.

Enseguida aparecieron las primeras grandes compañías y un hecho que nos diferenciaría de la mayoría de los países de nuestro entorno: el ancho de vía ibérico, de 6 pies

castellanos, lo que equivale a 1,67 m; 24 cm por encima de la mayoría de vías de Europa. Pero junto a este ancho de vía especial convivirían las líneas de vía estrecha, esencialmente en el norte de España.

Las grandes compañías fueron absorbiendo otras compañías menores, lo que facilitaba el crecimiento de las primeras.

El convulso siglo XIX español provocó numerosas recesiones y la llegada del nuevo siglo XX favoreció el impulso económico de los ferrocarriles bajo las disposiciones del dictador Primo de Rivera.

Con el estallido de la Guerra Civil Española en 1936 se frenó definitivamente el crecimiento de la industria ferroviaria. Finalmente, tras unas cuantiosas indemnizaciones, el estado español, bajo el mando del dictador Franco, ganador de la guerra, nacionalizó la red de ancho ibérico, convirtiéndose en la Red Nacional de los Ferrocarriles Españoles, RENFE, que perduraría hasta los primeros años del siglo XXI, completando las infraestructuras necesarias para el tren del futuro. En los años 60 también acabarían nacionalizándose las empresas que operaban en el norte, en las redes de ferrocarril de vía estrecha.

Este juego pretende representar el nacimiento y crecimiento de la industria ferroviaria en España. Para conseguirlo, los jugadores podrán ser accionistas de las principales compañías ferroviarias que operaron en España desde el siglo XIX, dirigiendo estas entidades, construyendo vías y recorriendo con sus trenes las mejores rutas. Aunque el trasfondo del juego es histórico, cuando ha sido necesario se ha antepuesto la jugabilidad por delante de los hechos, procurando mantener, de la mejor forma posible, el sabor único y especial de nuestros ferrocarriles y de su historia¹.

1.3. VISIÓN DE CONJUNTO

Una partida de *18ESP* comienza con el reparto entre los jugadores de una serie de compañías ferroviarias pioneras. Estas compañías vienen representadas con un certificado y cada una de ellas aporta un beneficio o una capacidad a su propietario, hasta que cierren y desaparezcan de la partida.

A continuación, tendrá lugar la primera ronda del mercado de valores de la partida. A lo largo de una ronda del mercado de valores, los jugadores podrán vender y comprar acciones de las distintas compañías en juego.

Después de cada ronda del mercado de valores se jugarán una o más rondas de operaciones consecutivas, en función de la fase en que esté la partida en cada momento. En estas rondas, los jugadores que presidan alguna de las compañías tomarán las decisiones pertinentes: construir vías y/o estaciones, recorrer rutas con sus trenes, gestionar los beneficios y comprar trenes, entre otras cosas.

La partida continuará con una serie indefinida de secuencias consistentes en una ronda del mercado de valores más una o más rondas de operaciones, hasta la fundación de la RENFE. A partir de ese momento, se desencadenará el final de la partida.

Quien tenga el mayor capital, entre dinero en efectivo y el valor de sus acciones, se convertirá en el ganador.

En *18ESP* el territorio de España se divide en dos mapas. El mapa del sur excluye el norte del país e incluye la mayor parte de la España peninsular. Todas las compañías que se

¹ Ver nota histórica y de diseño n.º 1 en el libro de juego.

funden en este mapa construirán vías de ancho ibérico. El segundo mapa contiene toda la franja cantábrica; es decir, el norte de España desde Galicia hasta el País Vasco. En este mapa hay una gran concentración de montañas y de cuencas mineras y las compañías que se funden aquí construirán solo vías estrechas.

Diversos puertos de montaña permitirán la circulación de los trenes entre ambos mapas, con la consiguiente interacción entre las compañías del norte y las del resto de la península.

Por último, en *18ESP* hay varios tipos de compañías diferentes, así como de trenes. Aparte de las ya mencionadas compañías pioneras, hay compañías pequeñas y grandes compañías. Las grandes compañías, además, difieren en algunas cosas según pertenezcan al mapa del sur o al mapa del norte. Las compañías pequeñas, todas en el mapa del sur, tienen sus propios matices. Respecto a los trenes, hay trenes de ancho ibérico y trenes de vía estrecha.

Esperamos haber sabido trasladar al juego lo mejor posible el indudable sabor único de los ferrocarriles españoles.

1.4. COMPONENTES

- 1 libro de reglas.
- 1 libro de juego.
- 1 tablero de juego con los mapas.
- 1 tablero del mercado de valores.
- 193 losetas de vías en diferentes colores.
- 156 fichas de compañías:
 - 3 por cada compañía pequeña (estación, precio de mercado y marcador de beneficios).
 - 8 por cada gran compañía del norte (valor PAR, precio de mercado, marcador de beneficios y 5 estaciones).
 - 9 por cada gran compañía del sur (valor PAR, precio de mercado, marcador de beneficios y 6 estaciones).
- 8 fichas en blanco para tapar las bases que no están en juego.
- 1 ficha con la inscripción *18ESP* en un lado y una locomotora en el otro (para establecer si se está jugando una ronda del mercado de valores o una ronda de operaciones).
- 4 fichas de puerto de montaña cerrado.
- 3 barras de madera para indicar terreno impasable.
- 207 cartas:
 - 1 carta de «Prioridad para negociar».
 - 6 cartas de orden de turno.
 - 7 certificados de compañías pioneras.
 - 9 certificados de compañías pequeñas.
 - 135 certificados de acciones (1x20% + 8x10% por cada gran compañía: 15 grandes compañías).
 - 5 cartas de ténder.
 - 42 cartas de tren:
 - 11 cartas 2/1+2 (1 de ellas es la carta de locomotora Barcelona-Mataró).

- 9 cartas 3/2+3
- 7 cartas 4/3+4
- 5 cartas 5/4+5
- 3 cartas 6/5+6
- 7 cartas 8/6+8
- 24 tarjetas de estatuto fundacional de compañía:
 - 9 para las compañías pequeñas.
 - 9 para las grandes compañías del sur.
 - 6 para las grandes compañías del norte.
- 1 juego de billetes.

1.5. PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

18ESP tiene dos disposiciones iniciales posibles. La que llamamos estándar es la que recomendamos para las primeras partidas y, sobre todo, para jugadores poco experimentados en los juegos 18xx. En segundo lugar, hay una disposición inicial aleatoria. Además de aportar una gran variabilidad al juego, haciendo que la rejugabilidad aumente exponencialmente, puede suponer un reto adicional a los jugadores, al trasladarle a ellos la responsabilidad de saber aprovechar mejor las oportunidades que la disposición inicial aleatoria proporciona en cada partida. Por eso recomendamos esta disposición inicial para jugadores que conozcan bien este juego o que, en su defecto, tengan mucha experiencia en juegos 18xx. Todos los ejemplos que aparecen en este libro de reglas hacen referencia a la preparación estándar.

1.5.1. Preparación estándar

En primer lugar, retira de la partida las siguientes compañías: SFVA, FdC, GSSR, AVT, TBF, MH, CSE y CA. Ninguna de estas compañías participará en esta partida, así que devuelve a la caja del juego todas sus fichas, certificados y tarjetas de estatuto fundacional. Ahora coloca el tablero en el centro de la mesa, de forma que sea accesible para todos los jugadores. Coloca las fichas de puerto de montaña cerrado en los espacios correspondientes del tablero, y las ocho fichas blancas tapando la estación inicial de cada una de las compañías retiradas de la partida (en aquellos círculos que tienen las iniciales de las compañías descritas arriba). Coloca también de manera accesible a todos los jugadores el tablero del mercado. Ahora repartid los asientos **al azar**. Para ello, tomad tantas cartas de orden de juego como jugadores haya en la partida, empezando con la carta n.º 1 y siguiendo en orden ascendente hasta que se hayan cogido tantas cartas como jugadores. Mezcladlas y entregad bocabajo una a cada jugador. Quien obtenga la carta con el n.º 1 se sienta, y los demás se sientan según les corresponda por número respecto al n.º 1, en el sentido de las agujas del reloj. Además, el jugador que recibió la carta n.º 1 recibe también el indicador de «Prioridad para negociar» (la letra Ñ de madera). Las cartas de orden de juego se conservan, pues serán necesarias en cada ronda del mercado de valores de la partida en lo sucesivo.

Ahora elegid a un jugador, por consenso o al azar, para que asuma el papel de banquero. Disponed el dinero por sus distintos valores, cerca de este jugador. La banca es ilimitada en *18ESP*. El dinero que trae el juego debería ser suficiente, pero en caso de necesidad

se puede utilizar cualquier sustituto o, en su caso, anotar en una hoja de papel el dinero que exceda la banca y que se entregue a cada jugador. El banquero será el encargado de pagar, cobrar y, en definitiva, hacer de banquero para sí mismo y para el resto de jugadores (ver 1.6. «ETIQUETA»). El banquero entrega ahora a cada jugador una cantidad de pesetas igual a la que indica la siguiente tabla, en función del número de jugadores. *18ESP* es un juego **de 3 a 6 jugadores.**

Jugadores	2	3	4	5	6
Capital inicial		860	650	520	440

Tabla 1

Con carácter general, salvo que se especifique lo contrario, siempre que los jugadores pagan por algún concepto, lo hacen al banco. Por el contrario, siempre que reciben dinero, lo obtienen del banco².

A continuación, se colocan todos los estatutos fundacionales de las compañías que no se han retirado de la partida cerca del tablero, junto con todas las fichas que corresponden a las compañías y todos sus certificados de acciones, así como los certificados de las compañías pequeñas. Coloca la ficha «18ESP/locomotora» en el espacio del tablero de RMV. Cada vez que se cambie a una ronda de operaciones, se moverá al espacio RO. Cuando vuelva a ser el turno de una ronda del mercado de valores se colocará de nuevo en el espacio RMV, y así sucesivamente.

Retira un certificado del 10% de cada una de las seis grandes compañías del mapa del sur (N, MZA, A, MCP, CRB y ZPB) y déjalas junto a sus correspondientes tarjetas de estatuto fundacional. Serán necesarias cuando se produzcan las absorciones de las compañías pequeñas. Coge otro certificado del 10% de la compañía Ciudad Real – Badajoz (CRB) y colócalo junto a la compañía pionera n.º 6. La carta que representa esta compañía pionera tiene dos lados. Colócala por el lado de la compañía Ferrocarril de Zafra a Huelva.

Baraja los certificados de director de las compañías del norte (FdLR, FdSB, CFEA y CFLG) y obtén uno al azar. Coloca este certificado junto a la compañía pionera n.º 7 (Ferrocarril de Carreño).

Coloca todas las losetas de vías al alcance de los jugadores, ordenadas por tipo y color. Observa que cada loseta tiene el mismo tramo en cada lado de la loseta, pero por un lado muestra una línea negra continua (que representa la vía de ancho ibérico) y por el otro una línea discontinua (que representa la vía estrecha). Al principio de la partida solo necesitaréis las amarillas, pero pronto se usarán también las de otros colores, en este orden: verdes, marrones y grises.

Ahora coloca la carta de tren especial «Barcelona-Mataró» junto con el certificado de la compañía pionera del mismo nombre. Del mismo modo, coloca las cinco cartas de tónder junto al certificado de la compañía pionera La Maquinista Terrestre y Marítima.

² Ver nota histórica y de diseño n.º 2 en el libro de juego.

Sigue con la preparación de los mazos de trenes. Cada carta de tren tiene un tipo de tren distinto en el anverso y el reverso de la carta. Por un lado, aparecen los trenes con un número entero; por el otro lado, los trenes +, que contienen dos números. Siguiendo como referencia el lado de las cartas que tiene solo un número entero, creamos el mazo cogiendo todos los trenes 8 y apilándolos en lo más bajo del mazo. Sobre estos, colocamos los trenes 6. Los trenes 5 sobre estos, y así sucesivamente, en orden, hasta que arriba estén todos los trenes 2. De este modo, habremos creado un mazo que comienza con los trenes más pequeños en lo alto y con los más grandes en el fondo del mazo. En el tablero hay dos casillas con los indicadores «Trenes disponibles» y «Trenes futuros». Coge los trenes 2 y colócalos en la casilla de «Trenes disponibles», extendidos de derecha a izquierda de modo que pueda verse cuántos trenes hay en cada momento. Coge el mazo restante y colócalo en la casilla de «Trenes futuros». Cuando los trenes de un tipo de agoten en la casilla de «Trenes disponibles» coloca los trenes del siguiente tipo del mazo en el espacio de «Trenes futuros» en el de «Trenes disponibles», extendidos tal y como se ha explicado.

(Insertar imagen)

Ahora coloca los siete certificados de las compañías pioneras de modo que queden visibles para todos los jugadores. La partida comenzará con la distribución de estos certificados entre los jugadores (ver 2. «LAS COMPAÑÍAS FERROVIARIAS PIONERAS»). Recuerda que la compañía pionera n.º 2 va acompañada de la carta de tren mencionada arriba, la pionera n.º 5 va junto con las cinco cartas de tender, la pionera n.º 6 (por el lado del Ferrocarril de Zafra a Huelva) con el certificado del 10% de CRB, y la compañía pionera n.º 7 junto al certificado de director de una compañía del norte obtenido al azar.

Por último, coloca las tres barras de madera sobre las líneas negras gruesas que están dibujadas en el mapa (dos en el norte y una en el sur), así como las cuatro fichas de puerto de montaña cerrado en sus espacios correspondientes, entre los dos mapas.

(Insertar imágenes)

1.5.2. Preparación aleatoria

Para la preparación aleatoria se siguen todos los pasos descritos en la preparación estándar, con las siguientes modificaciones:

- Antes de empezar, coge todas las tarjetas de estatuto fundacional de las compañías del norte y selecciona cuatro al azar. Las dos sobrantes, junto con sus fichas y certificados, se devuelven a la caja del juego. No estarán disponibles en esta partida.
- Ahora coge todas las tarjetas de estatuto fundacional de las grandes compañías del sur y selecciona seis al azar. Las tres sobrantes, junto con sus fichas y certificados, se devuelven a la caja del juego. No estarán disponibles en esta partida.
- Ahora coge todas las tarjetas de estatuto fundacional de las compañías pequeñas del sur y selecciona seis al azar. Las tres sobrantes, junto con sus fichas y

certificados, se devuelven a la caja del juego. No estarán disponibles en esta partida.

- Tapa con las ocho fichas blancas las estaciones iniciales de las compañías descartadas para esta partida.
- Ahora comprueba si la gran compañía CRB está en juego o no. Si ha salido seleccionada para la partida, coloca la compañía pionera n.º 6 por el lado del Ferrocarril de Zafra a Huelva. En caso contrario, si CRB no ha salido seleccionada, entonces coloca la compañía pionera n.º 6 por el lado del Ferrocarril Vasco-Navarro.
- En el caso de que la compañía pionera Ferrocarril Vasco-Navarro esté en juego, selecciona una gran compañía del norte al azar y coloca una acción del 10% junto a esta pionera para la subasta de pioneras. No importa que coincida con la compañía que entrega al azar el certificado de director del 20% junto con la pionera n.º 7.
- Coge los certificados de director de las cuatro grandes compañías del norte que están en juego y selecciona uno al azar. Colócalo junto a la pionera n.º 7 (Ferrocarril de Carreño) para la subasta de compañías pioneras.
- Una vez realizados estos cambios, el resto de la disposición inicial sigue las reglas descritas en la preparación estándar.

1.6. ETIQUETA

Es posible que este sea tu primer juego 18xx. Estos juegos suelen ser largos de duración, pero hay formas de minimizar ese posible inconveniente. Aunque el juego contiene billetes para poder jugar, es muy recomendable tener un buen surtido de fichas de póquer para jugar, dejando de lado los billetes. Este simple gesto puede acortar fácilmente una partida una hora o más.

Es útil que pienses tus jugadas mientras los demás jugadores están realizando las suyas. Esto evitará que tengas que perder tiempo pensando cuando llegue tu turno. En ocasiones puede resultar difícil, pero la mayor parte de las veces sí podrás hacerlo, agilizando así la partida.

Ayudar a otros jugadores a encontrar las losetas de vías que necesitan y, sobre todo, tenerlas ordenadas también agiliza la partida de forma considerable. El desorden en el dinero y en las losetas puede alargar la partida innecesariamente.

Este es un juego económico donde los jugadores especularán y buscarán los mejores valores. Eso puede hacer que los jugadores no se comporten como caballeros. **Ningún trato entre los jugadores es vinculante, aunque todos los tratos deben ser públicos.** Prometer y no cumplir fue una práctica muy habitual en el desarrollo de los ferrocarriles a lo largo y ancho de todo el mundo. Por supuesto, cualquier trato establecido debe respetar las reglas del juego. Incumplir los pactos establecidos es una gran regla de este juego.

Sin embargo, las personas que se esconden detrás de los jugadores sí pensamos que son verdaderos caballeros y que se puede confiar en ellos. Por eso pensamos que otra forma de acortar el tiempo de juego es repartir el dinero de la banca en dos grupos de dinero, en dos lados distanciados de la mesa, de forma que todos los jugadores tengan el dinero

del juego siempre al alcance y no haya un único «banquero» haciendo las gestiones de cambiar, cobrar, etc. Cada jugador, por separado, puede hacer estas acciones de un modo responsable. Creemos que es mejor jugar con colegas en los que confías que necesitar un guardia vigilante. En su defecto, puede haber varios banqueros en cada lugar donde se apile el dinero.

En los juegos 18xx hay que tener en cuenta que las compañías no pertenecen a ningún jugador, incluso aunque uno de los jugadores sea su director. Las compañías tienen sus propios bienes, como trenes, estaciones y su propio dinero en su tesorería. Los jugadores, a su vez, tienen sus propios bienes, que consisten en sus compañías pioneras, sus acciones y su propio dinero. **En todo momento, los bienes de una compañía y los de un jugador deben quedar perfectamente diferenciados.** Normalmente, en las rondas del mercado de valores serán los jugadores los que inviertan su dinero, mientras que en las rondas de operaciones serán las compañías las que lo hagan. Aunque el director de la compañía es quien toma las decisiones en nombre de la compañía, hay que tener en cuenta que una compañía puede cambiar de director y los bienes de la compañía seguirán siendo de la compañía.

Por último, todos los bienes de las distintas compañías y de los jugadores son públicos y están sujetos al escrutinio de cualquier jugador en cualquier momento de la partida.

Por supuesto, los jugadores que deseen una mayor inmersión temática no deben perder de vista la riqueza del español, también a la hora de ilustrar a sus contrincantes. Para estos menesteres, los autores del juego recomiendan que los jugadores no se priven de gritar cuando sea conveniente calificativos tales como mastuerzo, alfeñique, alcornoque, botarate, cabeza alberca, cenutrio, gañán, mequetrefe o tantos otros. Dejaremos, por otra parte, que sean los jugadores los que decidan si son aplicables los duelos a espada para salvar el honor. Creemos que puede ser digno de partidas para el recuerdo, si bien estas podrían quedar interrumpidas súbitamente por defunción de alguno de los jugadores duelistas, hecho que los jugadores no deberían perder de vista. Los diseñadores de este juego animamos a los jugadores de habla no hispana que no duden en usar tan ilustres insultos de la lengua española del siglo XIX.

2. LAS COMPAÑÍAS FERROVIARIAS PIONERAS

2.1. LAS COMPAÑÍAS PIONERAS

Cada una de las compañías pioneras viene representada por un certificado, en el que se indica su valor, los beneficios que proporciona, así como su capacidad especial.

***Nota de los autores:** si este es el primer 18xx al que te acercas o tienes muy poca experiencia, es muy posible que te cueste entender las implicaciones de conseguir una u otra compañía pionera. En ese caso, nuestro consejo es que saltes todo este epígrafe completo sobre las compañías pioneras y sigas leyendo las reglas a partir de 3 «RONDA DEL MERCADO DE VALORES». Una vez hayas concluido las reglas y comprendas las mecánicas del juego, regresa aquí y lee el funcionamiento de las compañías pioneras. Sin duda ahora comprenderás mejor sus implicaciones y empezarás a idear estrategias*

en función de estas compañías. De momento, te basta con saber que todas ellas se subastan al inicio de la partida, que cada una proporciona unos ingresos a su propietario (jugador o compañía), que se pueden vender a las compañías ferroviarias y que cada una tiene una capacidad especial.

2.2. DESCRIPCIÓN DE LAS COMPAÑÍAS PIONERAS

En el juego hay 7 compañías pioneras:

Núm.	Valor	Ingresos	Nombre	Capacidad
1	10	5	Ferrocarril de La Habana a Güines	Dispone de un descuento de 30 pts. en la colocación de una loseta amarilla de mina o en el desmantelamiento de una mina para actualizar ese hexágono a verde. Cuando se ejerce ese privilegio, la compañía cierra.
2	40	10	Ferrocarril de Barcelona a Mataró	Esta compañía proporciona el tren especial 2/1+2 ³ Barcelona-Mataró. La compañía pionera cierra cuando es adquirida por una compañía grande o pequeña, aunque el tren permanece con la compañía que adquirió la pionera. Este tren no es permanente. Este tren no puede hacer una ruta en la RO en que la compañía pionera es adquirida. Mientras esta pionera permanezca abierta, una compañía puede comprar esta pionera incluso si los trenes 2/1+2 se han eliminado ya de la partida; en ese caso no reciben ningún tren. Este tren no puede venderse.
3	70	15	Ferrocarril de Madrid a Aranjuez o <i>El tren de la fresa</i>	Esta compañía tiene un tren-2 en el reverso de la carta. Hasta la fase 4 (incluida), esta compañía paga beneficios a su propietario, ya sea un jugador o una compañía. Cuando la partida entra en la fase 5, si la compañía sigue en manos de un jugador, entonces cierra. Si para entonces la compañía está en manos de una pequeña o gran compañía, entonces se da la vuelta a la carta, mostrando el tren-2 del reverso. Este tren es permanente. No cuenta para el límite de trenes. No cuenta como propiedad de un tren de cara a la obligación de tener tren. Para activar este tren, su primera ruta debe pasar por Aranjuez; después puede circular por cualquier otro sitio del tablero, siguiendo todas las reglas normales de realización de rutas.

³ Ver nota histórica y de diseño n.º 3 en el libro de juego.

				<p>Este tren puede circular incluso aunque la compañía propietaria no tenga ningún otro tren.</p> <p>Este tren no puede hacer una ruta en la RO en que la compañía pionera es adquirida.</p> <p>Mientras no haya cumplido con el requerimiento de realizar su primera ruta por Aranjuez, gira la carta de tren 90 grados para dejarla vertical. Una vez cumplido el requerimiento, gira de nuevo la carta 90 grados para dejarla en su posición normal horizontal para indicar que ya puede recorrer cualquier parte del mapa. Esta simple acción sirve de recordatorio de su obligación de recorrer su primera ruta pasando por Aranjuez.</p> <p>Este tren no puede venderse.</p>
4	100	20	Ferrocarril de Alar del Rey a Santander	<p>La gran compañía propietaria (tanto del norte como del sur) puede construir el puerto de montaña de Alar del Rey gratis o cualquier otro puerto de montaña con un descuento de 40 pts. Esta acción cierra esta compañía.</p>
5	130	10	La Maquinista Ferroviaria y Marítima (MTM)	<p>Proporciona cinco cartas de tender. El propietario de esta compañía (solo el jugador) puede vender hasta cuatro de estos cinco tenderes (a cualquier compañía). Cada tender cuesta 80 pts. (20 se pagan al propietario y 60 van al banco). El quinto tender permanece en la compañía hasta que la compra una compañía grande o pequeña. Entonces, el quinto tender pertenece a la compañía que compró esta pionera. El director de la compañía que compra esta pionera o que compra un tender a su propietario puede asignar el tender a un tren de su elección en cada RO. El mismo tren puede llevar el tender en dos o más RO consecutivas. Un tren con un tender puede añadir una ciudad pequeña, un puerto o una mina a su ruta, añadido al rango de su tren. El tender es permanente. Ninguna compañía puede comprar más de un tender. Si, debido a una adquisición o a la compra de esta pionera una compañía tiene más de un tender, se queda uno para sí misma y debe colocar el resto EN EL MERCADO ABIERTO para su venta a 80 pts. El dinero de estas ventas va al banco.</p> <p>Las compañías que compran un tender pueden hacerlo en cualquier momento en su turno de la RO, y también pueden usarlo en esa misma RO.</p>

				No está permitido negociar con los tónderes de ninguna otra forma a la descrita. Esta compañía cierra cuando es adquirida por una compañía grande o pequeña.
6	160	20	Compañía del Ferrocarril de Zafra a Huelva / Ferrocarril Vasco-Navarro	Esta carta tiene dos lados, que muestran sendas compañías pioneras. De acuerdo a las reglas de la disposición estándar o aleatoria, cuando está en juego la Compañía del Ferrocarril de Zafra a Huelva, esta proporciona un certificado del 10% de la compañía del sur CRB. Este certificado no se puede vender hasta que se haya establecido su valor PAR, y siempre que se den el resto de condiciones normales para su venta. En el caso de que entre en juego el Ferrocarril Vasco-Navarro, entonces proporciona un certificado del 10% de una gran compañía del norte al azar. Este certificado no se puede vender hasta que se haya establecido su valor PAR, y siempre que se den el resto de condiciones normales para su venta. *Como puede apreciarse, esta carta contiene dos compañías pioneras que son incompatibles entre sí; es decir, o está en juego una o lo está la otra, pero no ambas a la vez.
7	190	30	Ferrocarril de Carreño	Viene con un certificado de director de una gran compañía del norte (elegido al azar antes de comenzar la partida). El propietario elige el valor PAR de esta compañía. Cierra cuando la gran compañía compra su primer tren. No puede venderse a ninguna compañía.

Tabla 2

Las compañías pioneras pueden venderse a las compañías pequeñas o a las grandes compañías en cualquier momento de una ronda de operaciones en cualquiera de las fases de la partida amarillas o verdes, pero nunca a otros jugadores. El valor de venta de las compañías pioneras debe oscilar entre el 1 pta. y su valor nominal durante la fase 2; entre 1 pta. y el 150% de su valor nominal, redondeando hacia abajo, durante la fase 3; y entre 1 pta. y el 200% de su valor nominal durante la fase 4. La compañía adquirente debe pagar al jugador propietario este dinero. Mientras una compañía pionera es propiedad de un jugador, será el jugador quien reciba los ingresos que proporciona (ver la tabla 2, arriba). Cuando una compañía pionera es vendida a una compañía pequeña o a una gran compañía, será la compañía compradora quien reciba en su tesorería estos ingresos hasta el momento de su cierre. En el momento en que se venda el primer tren 5 o 4+5 cierran todas las compañías pioneras⁴.

⁴ Ver nota histórica y de diseño n.º 4 en el libro de juego.

COMPRA DE COMPAÑÍAS PIONERAS			
FASE		MÍNIMO	MÁXIMO
2		1 pta.	Valor nominal
3		1pta.	150% del valor nominal
4		1pta.	200% del valor nominal

Tabla 3

Cada compañía pionera tiene una capacidad especial que la hace única. En la mayoría de los casos, para que esta capacidad se pueda desarrollar será necesario que la compañía pionera haya sido vendida antes a una compañía pequeña o grande. Las capacidades pueden verse en la tabla 2, arriba.

Las compañías pioneras no tienen valor PAR ni de mercado; es decir, su valor no fluctúa en el mercado de valores, sino que se mantiene estable durante toda la partida mientras están en juego. Ese valor es el valor nominal que aparece en cada una de las cartas que representan este tipo de compañías.

2.3. EL REPARTO DE LAS COMPAÑÍAS PIONERAS

Al inicio de la partida, lo primero que hay que hacer es repartir las 7 compañías pioneras entre los jugadores. Para llevar a cabo esta distribución, se sigue el procedimiento descrito a continuación:

Las pioneras 1-7 se subastan al comienzo de la partida. Para la subasta, el jugador con la prioridad hace una puja mínima por la pionera n.º 1 que sea **igual o superior en múltiplos de 5 a su valor nominal**. En el orden de las agujas del reloj, los jugadores pueden aumentar la puja actual en un múltiplo de 5 o pasar. Un jugador que pasa no puede volver a entrar en la subasta actual, pero puede pujar en subastas sucesivas. Cuando un jugador gana una subasta, toma el certificado de la pionera y paga al banco la puja ganadora. Luego, el jugador n.º 2 comienza la subasta de la pionera n.º 2 y así sucesivamente. Un jugador al que le toca iniciar una subasta puede pasar, pero entonces no podrá volver a pujar en esa subasta, aunque sí en las siguientes.

Si en la subasta **de la pionera n.º 1** todos los jugadores pasan, la puja inicial se reduce en 5 pts. Si todos pasan de nuevo, la puja inicial baja otras 5 pts. Si el precio llega a 0 pts., el jugador **que inició la subasta (el jugador inicial) la recibe a 0 pts.** y debe coger el certificado de la pionera de forma gratuita. Esto no supone ninguna desventaja para el jugador. Si todos los jugadores pasan consecutivamente **en cualquier otra subasta pionera que no sea la pionera n.º 1**, todos los jugadores que tengan alguna pionera reciben los ingresos que proporcionan y la subasta por la pionera se reanuda, empezando por el jugador que la inició antes de que todos los jugadores pasaran consecutivamente. Cada vez que pasan todos los jugadores, los jugadores propietarios de pioneras reciben ingresos y la subasta se reinicia.

Todos los certificados de las compañías pioneras cuentan de cara al límite de certificados (ver 3.1.2 «Límite de certificados»).

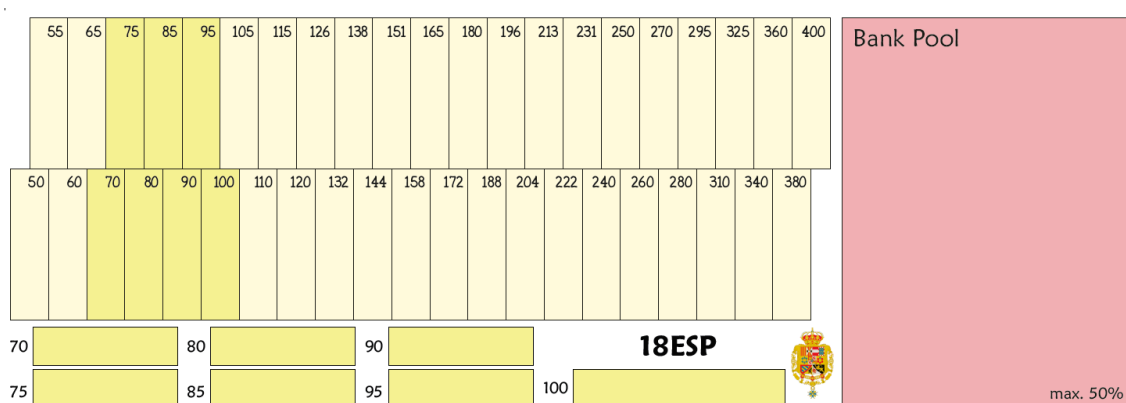
Todas las compañías pioneras deben ser subastadas y vendidas.

Tras las subastas de las compañías pioneras se establece el orden de juego para la primera ronda del mercado de valores de la partida. El jugador **con menos dinero** toma

la tarjeta con el uno (prioridad), el segundo con menos dinero toma la tarjeta con el dos y así sucesivamente. En caso de empate, se mantiene el orden anterior de las subastas pioneras.

3. RONDA DEL MERCADO DE VALORES (RMV)

En una RMV, los jugadores ejercen el papel de empresarios del ferrocarril, inversores que aprovecharán estas rondas para vender y comprar acciones, si así lo desean. La compra de acciones ocasionará muchas veces la salida al mercado de las distintas compañías en juego. El mercado de valores está representado en el juego mediante el gráfico del precio de las acciones. Estos precios, indicados mediante fichas, cambiarán con frecuencia debido a las compras y ventas.



En la RMV un jugador **puede, en este orden:**

- Vender uno o más certificados, en el orden que quiera y/o devolver préstamos.
- Comprar un único certificado. Esto puede producir el lanzamiento de una nueva compañía.
- Un jugador que no realiza ninguna de estas dos acciones, pasa.

Un jugador puede realizar una o las dos acciones⁵ descritas, pero si lleva a cabo las dos, debe hacerlo en el orden establecido obligatoriamente. La devolución de los préstamos se explica en el epígrafe correspondiente, cuando se explique cómo se adquieren (ver 4.7.2), por lo que nos centraremos aquí en las acciones de vender, comprar y pasar. De momento, basta con saber que devolver un préstamo equivale a una acción de vender, por lo que previamente a la devolución del préstamo se puede vender cualquier número de certificados, sujeto a las reglas que se indican a continuación. Acto seguido, dentro de la misma acción de vender, se puede devolver un préstamo. Por lo tanto, después se puede comprar un certificado, si se dan las condiciones para ello.

Cualquiera de las tres acciones posibles es opcional. Por tanto, un jugador puede pasar directamente o bien hacer una acción de vender y pasar; o una acción de comprar y

⁵ **Nota de los autores:** en español, la palabra «acción» tiene un doble significado: por un lado, 'el ejercicio o el resultado de hacer algo'; por otro lado, 'un valor de una parte del capital de una sociedad mercantil'. Creemos que es importante matizar esta diferenciación, si bien pensamos que en el texto de las reglas queda suficientemente claro cuándo nos referimos a una u otra acepción.

esperar su siguiente turno; o una acción de vender y otra de comprar, en cuyo caso ya no podrá hacer nada más hasta su siguiente turno. Sin embargo, la venta y compra deben realizarse obligatoriamente en ese orden. Obsérvese que hablamos de certificados y no de acciones. El motivo es que los certificados tienen porcentajes distintos dentro de las respectivas compañías. Un certificado es cada una de las tarjetas que representan una parte de la compañía, con independencia de si esa parte representa un mayor o menor porcentaje. Las compañías pequeñas tienen solo un certificado. Las grandes compañías tienen un certificado del 20% (director) y ocho del 10%.

Durante una ronda del mercado de valores, empezando por el jugador que tenga la carta de «Prioridad para negociar» (el jugador que tenga la carta de orden de turno con el número 1) y siguiendo en orden ascendente según las cartas de orden de turno, cada jugador realizará su turno con las posibles acciones que se han mencionado anteriormente. Un jugador que pasa en su turno puede reengancharse cuando le vuelva a tocar. Una ronda del mercado de valores finaliza cuando **todos los jugadores pasan consecutivamente**. Obsérvese que realizar una acción en su turno siempre garantiza a un jugador la posibilidad de realizar una nueva acción en el turno siguiente. Por el contrario, pasar nunca garantiza que un jugador pueda reengancharse, pues puede darse el caso de que pasen consecutivamente todos los jugadores que le siguen y, en consecuencia, finalice la ronda del mercado de valores.

La venta y compra de acciones están sujetas a una serie de reglas.

3.1. VENDER CERTIFICADOS

Un jugador, durante su turno, puede vender (opcional) cualquier número de acciones de una o más compañías sujeto a las siguientes reglas:

- Las acciones que se venden van a parar al mercado abierto. Coloca los certificados en el espacio indicado del tablero. No pueden venderse acciones a otros jugadores.
- El porcentaje máximo de una compañía que puede permanecer en el mercado abierto es del 50%. Cuando se vendan certificados de una compañía debe tenerse en cuenta ese límite, que no podrá excederse. Mientras no se exceda, un jugador podrá vender tantos certificados de una compañía como desee.
- El certificado de director nunca puede acabar en el mercado abierto. Sin embargo, eso no significa que no se pueda vender el 20% de la compañía que el certificado representa. Pero el certificado de director del 20% solo puede venderse si algún otro jugador acumula, como mínimo, un 20% de la compañía en cuestión (ver 3.1.1. «Cambio de director en una compañía»).
- No se pueden vender acciones de una compañía que no haya operado, al menos, una vez. Esto implica que en la primera RMV de la partida nunca se podrán vender acciones.
- No se pueden vender compañías pioneras. Aunque cuentan como un certificado, no tienen valor de mercado ni acciones.

- No se pueden vender los certificados de director de las compañías pequeñas. Aunque cuentan como un certificado, y aunque las compañías tienen valor de mercado, no tienen acciones.
- Cuando se venden acciones, es el banco quien paga al jugador el valor de las acciones vendidas. El precio de venta es el que marca el mercado en ese momento. Por lo tanto, un jugador que vende acciones, recibe el valor de mercado de la compañía de la que está vendiendo, multiplicado por el número de acciones vendidas. Cualquier movimiento en el valor de las acciones tendrá lugar **después** de completarse la venta.
- No pueden venderse acciones que no tengan asignado todavía su valor PAR (relevante en el caso de la acción que proporciona la compañía pionera n.º 6).
- La venta de acciones siempre provoca cambios en el precio de las acciones de una compañía.
- El mercado de valores está representado por un gráfico con una serie de celdas en forma de columna, establecidas en zigzag, que representan los diferentes precios de las acciones de las compañías. Cuando un jugador vende acciones de una compañía, el valor de las acciones de dicha compañía se desplaza **en zigzag y hacia la izquierda** tantos pasos como acciones se han vendido. Una compañía que tiene o que alcanza el valor del mercado situado más a la izquierda del gráfico (50 pts.) no se devalúa más y permanece en ese espacio hasta que pueda revalorizarse de nuevo más adelante.

***Ejemplo:** el precio de mercado de la compañía MZA es de 144 pts. El jugador A tiene su turno y está en posesión de tres acciones de MZA, que decide vender. En el mercado abierto hay dos acciones, por lo que las tres acciones del jugador A caben justo sin rebasar el límite del 50% permitido en el mercado abierto (nótese que si hubiese tres acciones en el mercado abierto, el jugador A solo podría vender dos acciones de MZA como máximo. Del mismo modo, nótese que si el jugador A tuviera cuatro acciones de MZA, en el ejemplo propuesto solo podría vender un máximo de tres, para no exceder el máximo permitido del 50%). El jugador deposita los tres certificados del 10% que tiene en su poder en el mercado abierto y recibe 144 pts. multiplicado por tres (432 pts.). Ahora, la ficha del precio de las acciones de MZA se desplaza en zigzag y hacia la izquierda tantas columnas como acciones vendidas; esto es: tres columnas, por lo que el nuevo precio de mercado de MZA es de 126 pts.*

(Insertar imagen)

3.1.1. Cambio de director de una compañía

El director de una compañía es aquel jugador que posee el certificado de director. Este certificado consiste en un 20% de participación en la compañía de una gran compañía. Las compañías pequeñas no tienen certificados de acciones, por lo que tampoco tienen certificados de director. Sin embargo, obsérvese que es solo un certificado, con la inscripción «director». El director será el jugador que tenga mayor porcentaje de una compañía y que tenga, como mínimo, un 20% representado por el certificado de director. Puede darse el caso de que dos o más jugadores estén empatados al mayor número de acciones; en ese caso, el director será el poseedor del certificado de director.

Puesto que no se pueden vender acciones de una compañía que no haya operado todavía, sabemos que, al menos, el 40% de la compañía estará en juego (mínimo que necesita vender una gran compañía para comenzar a operar; ver 3.2.2 «Lanzar una compañía – gran compañía»).

Para que se pueda producir un cambio de director en una compañía **es necesario que, al menos, haya un jugador con un porcentaje mínimo igual al del certificado de director**; esto es, del 20%. Si se da esta condición y el director actual vende acciones (respetando siempre el límite del 50% en el mercado abierto) de forma que su porcentaje sobre la compañía quede por debajo del de otro jugador, entonces se producirá el cambio de director. El jugador que ahora tenga el mayor porcentaje de la compañía será el nuevo director. Obsérvese que, si la venta de acciones por parte del director produce un empate, no se produce el cambio de director; **tras la venta es necesario que haya otro jugador con un porcentaje mayor**. En el caso de que dos o más jugadores empaten en el mayor número de acciones (y recordemos que, como mínimo, debe ser un 20%), el nuevo director será el que tenga la carta de orden de juego con el número más bajo.

El procedimiento para ejecutar el cambio de director es simple: el director saliente intercambia su certificado de director con el nuevo director por dos acciones del 10% de este último. Acto seguido, el director saliente vende sus acciones conforme a las reglas descritas.

Nadie puede desprenderse del certificado de director voluntariamente si no es vendiendo acciones o dejando que otro jugador compre acciones hasta superarle en porcentaje (no es suficiente igualarle).

Importante: las compañías pequeñas no tienen certificados de acciones, por lo que nunca pueden cambiar de director.

Importante: un cambio de director podría llegar a provocar que un jugador estuviera por encima del límite de certificados (ver 3.1.2 «Límite de certificados»). En ese caso, el jugador que superase el límite de certificados estaría obligado, en su siguiente turno de la ronda del mercado de valores, a vender tantas acciones como fuera necesario hasta volver a estar dentro del límite de certificados.

***Ejemplo:** el director de la compañía Andaluces posee un 40% de la compañía (1x20%+2x10%). En el mercado abierto hay un certificado del 10% y el 50% restante está repartido entre dos jugadores, uno con el 30% y el otro con el 20%. Es el turno del director de la compañía Andaluces y decide vender su 40% (puede hacerlo porque, con esta venta, no supera el máximo permitido del 50% en el mercado abierto). Al vender el 40% y quedarse sin ninguna participación de la compañía, pasa a ser director el jugador con más acciones; en este caso, el que tenía un 30%. El director saliente intercambia su certificado de director del 20% por dos certificados del 10% con el nuevo director. Ahora ya puede depositar los cuatro certificados del 10% en el mercado abierto. De este modo, el certificado de director no acaba en el mercado abierto (eso está prohibido), y en el mercado abierto ahora hay un 50% (el límite para una compañía en el mercado abierto) y nadie podrá vender más acciones de la compañía Andaluces hasta que otros jugadores compren algunas de esas acciones del mercado abierto, dejando espacios para nuevas ventas. Obsérvese que, si el jugador con el 20% de las acciones de la compañía Andaluces*

compra dos acciones en el mercado abierto en sus dos siguientes turnos, este superaría al actual director en porcentaje de acciones de la compañía, que ahora tiene el 30%, por lo que intercambiaría dos de sus certificados del 10% con el director de Andaluces, que le entregaría el certificado de director, produciéndose así un nuevo cambio en la dirección de la compañía.

(Insertar imagen)

Como se ha dicho antes, aparte de vender acciones, un jugador en el mismo turno puede devolver cualquier préstamo que haya adquirido durante la partida. Cómo hacerlo se explicará más adelante, pero no debe olvidarse que este es el único momento de la partida en que pueden devolverse préstamos. Ver 4.7.2 «Los préstamos».

3.1.2. Límite de certificados

Dependiendo del número de jugadores de la partida, cada jugador puede tener en su poder un número máximo de certificados. A estos efectos, cada compañía pionera cuenta como un certificado; cada certificado de director cuenta como un certificado (aunque equivale a dos acciones); cada certificado convencional (del 10%) cuenta como un certificado; cada certificado de una compañía pequeña cuenta como un certificado, salvo que estén «congeladas» (ver 4.6.1 «Las adquisiciones a partir de la fase 5»).

El límite de certificados es el siguiente:

Jugadores	2	3	4	5	6
Limit. Cert.		27	20	16	13

Tabla 4

Si un jugador, en cualquier momento de la partida, por el motivo que sea, tiene más certificados de los permitidos por el límite, deberá vender acciones en su siguiente turno de una RMV hasta volver a estar dentro del límite permitido antes de poder realizar ninguna otra acción.

3.2. COMPRAR UN ÚNICO CERTIFICADO

Tras el reparto de las compañías pioneras tiene lugar la primera ronda del mercado de valores de la partida. En este momento están disponibles para su compra las compañías pequeñas y las acciones de las grandes compañías del mapa del norte (las grandes compañías del mapa del sur estarán disponibles más adelante).

Después del paso de vender acciones, un jugador en su turno **puede** comprar un único certificado de acciones (opcional). La compra de certificados sigue las siguientes reglas:

- **En cada turno**, solo puede comprarse **un** certificado. En su siguiente turno, si así lo desea, el jugador podrá comprar otro único certificado, y así sucesivamente mientras continúe la RMV. No se puede comprar ningún certificado si ello supone exceder el límite de certificados.
- Un jugador que tiene préstamos pendientes de devolución no puede comprar ningún certificado de acciones hasta que haya devuelto la totalidad de la deuda

y los intereses correspondientes. Antes del paso de comprar un certificado, un jugador puede devolver préstamos.

- En el mercado están disponibles para su compra los siguientes certificados: los certificados de acciones de las grandes compañías y los de las compañías pequeñas.
- Si se compra el certificado de una compañía pequeña, esta comienza a operar (ver 3.2.1 «Lanzar una nueva compañía – compañías pequeñas»).
- El primer certificado que se debe comprar de una nueva gran compañía es siempre el certificado de director. A partir de ese momento, se podrán comprar acciones de dicha compañía a su valor PAR (ver 3.2.2 «Lanzar una nueva compañía – grandes compañías»).
- Un jugador puede comprar un certificado del 10% de cualquier compañía que ya haya vendido su certificado de director del 20% y que, por tanto, ya tenga valor PAR. Si lo compra en la oferta inicial o IPO, el jugador deberá pagar su valor PAR. Si lo compra en el mercado abierto, el jugador deberá pagar el precio indicado por la ficha del precio de las acciones en el gráfico del mercado. Este precio puede ser inferior, igual o superior al valor PAR.
- Un jugador no puede superar nunca el 60% de una compañía, salvo que ya tenga el 60% en su poder y reciba un 10% adicional durante una absorción.
- El jugador que compra alguna acción debe pagar su precio al banco, con independencia de si compró en la IPO o en el mercado abierto.
- Un jugador nunca puede comprar acciones de una compañía de la que haya vendido acciones previamente **en esta misma ronda del mercado de valores.**

3.2.1. Lanzar una nueva compañía (compañía pequeña)

Las compañías pequeñas no tienen acciones, pero sí tienen un certificado de director. Para lanzar la compañía, el jugador decide su valor de salida al mercado y recibe directamente la tarjeta del estatuto fundacional de la compañía correspondiente, junto con el certificado de director.

Al establecer el valor inicial de la compañía pequeña (entre 70 y 100 pts.; zona amarilla del mercado de valores), el jugador coloca en dicho valor una ficha de la compañía para indicar su valor de mercado (el único que tendrá, pues no tiene valor PAR) y paga a la tesorería de la compañía dos veces el valor inicial elegido. No se pueden lanzar compañías pequeñas a partir de la fase 5.

En el juego hay nueve compañías pequeñas; están todas ubicadas en el mapa del sur y son las siguientes:

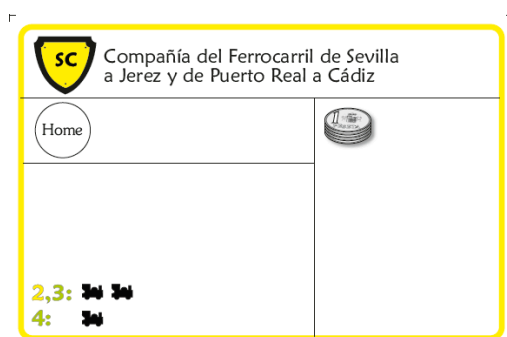
Abrev.	Compañía pequeña	Ciudad inicial y coordenadas
SC	Compañía del Ferrocarril de Sevilla a Jerez y de Puerto Real a Cádiz	Sevilla (C31)
CM	Compañía del Ferrocarril de Córdoba a Málaga	Córdoba (E29)
AC	Ferrocarril de Albacete a Cartagena	Albacete (H28)
MZ	Ferrocarril de Madrid a Zaragoza	Madrid (F24)

ZP	Compañía del Ferrocarril de Zaragoza a Pamplona	Zaragoza (J20)
MS	Ferrocarril de Mérida a Sevilla	Mérida (C27)
MH	Ferrocarril de Madrid a Hendaya	Valladolid (E21)
CSE	Compañía de los Caminos de Hierro del Sur de España	Almería (H32)
FCA	Compañía del Ferrocarril Central de Aragón	Calatayud (I21)

Tabla 5

Recordemos, no obstante, que solo seis compañías pequeñas estarán en juego en cada partida.

Las compañías pequeñas pueden comprar compañías pioneras.



Estatuto fundacional de una compañía pequeña

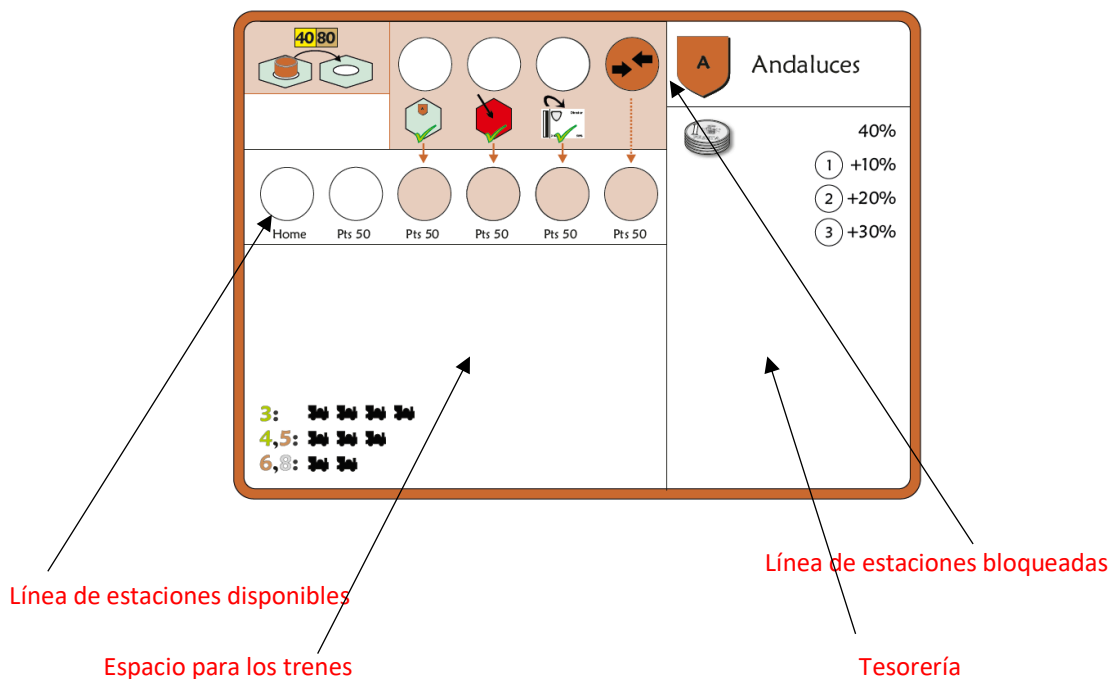
3.2.2. Lanzar una nueva compañía (gran compañía)

Como se ha indicado, al inicio de la partida solo estarán disponibles las grandes compañías del norte. Las grandes compañías del mapa del sur estarán disponibles para la venta de sus acciones y para lanzarse a partir de la fase 3 de la partida (ver 6 «LAS FASES DE LA PARTIDA»). A efectos de su lanzamiento, las grandes compañías del mapa del sur funcionan exactamente igual que las del norte.

Para lanzar una nueva compañía al mercado deben darse dos condiciones: que se haya comprado el certificado de director de la compañía en cuestión y que se haya comprado, en total, un mínimo del 40% de dicha compañía.

Cuando se compra el primer certificado de una gran compañía, este debe ser obligatoriamente el certificado de director, que tiene un valor del 20%. El jugador decide en este momento el valor PAR que tendrá la compañía (entre 70 y 100 pts.; zona amarilla del mercado de valores) y pagará al banco dos veces la cantidad del valor PAR (puesto que el certificado de director equivale a dos acciones ordinarias del 10%). Entonces coloca una ficha de la compañía en el gráfico del precio de las acciones en el espacio correspondiente y recibe el certificado de director. Acto seguido, coloca otra ficha de la compañía en el espacio del valor PAR que corresponde al elegido por el director. Esta segunda ficha servirá de recordatorio para cada vez que una acción deba comprarse a su valor PAR o cada vez que la compañía reciba un porcentaje de su capitalización (ver 5.2.1 «Capitalización»).

Puesto que el valor PAR se estableció con la compra del certificado de director, la compañía ya está lista para seguir vendiendo acciones ordinarias del 10%, al valor PAR elegido por el jugador que compró el certificado de director, que se pagan al banco. Cuando una gran compañía vende el 40% del total de sus acciones, quien tenga en su poder el certificado de director recibe la tarjeta de estatuto fundacional de la compañía y recibirá cuatro veces el valor PAR en dinero del banco, que se colocará en la tesorería de la tarjeta de estatuto fundacional de la compañía. También recibirá un determinado número de fichas de estación (5 en las compañías del norte y 6 en las compañías del sur). Estas fichas se colocan en la tarjeta de la siguiente manera: dos fichas en los espacios de estaciones disponibles, una a valor 0 pts. y otra al valor de 50 pts.; luego se colocan las otras tres fichas en los espacios de estaciones bloqueadas, cada una junto al icono del correspondiente objetivo (ver imagen); por último, y solo en las grandes compañías del mapa del sur, la sexta y última ficha de estación se coloca en el hueco que tiene dos flechas apuntándose recíprocamente. A partir de este momento, la compañía está lista para operar en la siguiente ronda de operaciones.



El resto de su capitalización está supeditado a la consecución de tres objetivos distintos (ver 5.1.1 «Objetivos»).

Una gran compañía que se lanza a partir de la fase 5 de la partida debe vender al menos el 60% de sus acciones para comenzar a operar. En este caso, su capitalización inicial es el valor PAR multiplicado por 10 y recibe todas las fichas de estación, que se colocan en los espacios de estaciones desbloqueadas. El director obtiene la tarjeta de estatuto fundacional y ya no depende de los objetivos.

Las grandes compañías pueden comprar compañías pioneras.

En el juego hay nueve grandes compañías en el mapa del sur y seis grandes compañías en el mapa del norte, y son las siguientes:

Abrev.	Grandes compañías del norte	Base y destino⁶
CFLG	Compañía del Ferrocarril de Langreo en Asturias	Gijón-Langreo E3-E7
CFEA	Compañía de los Ferrocarriles Económicos de Asturias	Oviedo-Llanes D6-G5
FdLR	Ferrocarril de La Robla	Reinosa-Bilbao H8-K5
FdsB	Ferrocarril de Santander a Bilbao	Santander-Bilbao I5-K5
SFVA	Sociedad General de Ferrocarriles Vasco Asturiana	Oviedo-Puerto de San Esteban de Pravia D6-C1
FdC	Ferrocarril del Cantábrico	Santander-Llanes I5-G5
Abrev.	Grandes compañías del mapa del sur	Base y destino
MZA	Compañía de los ferrocarriles de Madrid a Zaragoza y a Alicante	Madrid-Alicante F24-J28
N	Compañía de los Caminos de Hierro del Norte de España	Madrid-Valladolid F24-E21
A	Compañía de los Ferrocarriles Andaluces	Málaga-Sevilla E33-C31
MCP	Compañía de los ferrocarriles de Madrid a Cáceres y Portugal	Madrid-Cáceres F24-C25
CRB	Compañía de los Caminos de Hierro de Ciudad Real a Badajoz	Badajoz-Ciudad Real B26-F28
ZPB	Compañía de los Ferrocarriles de Zaragoza a Pamplona y Barcelona	Barcelona-Zaragoza M21-J20
GSSR	The Great Southern of Spain Railway Company Limited	Murcia-Granada I29-F32
AVT	Sociedad de los Ferrocarriles de Almansa a Valencia y Tarragona	Valencia-Tarragona K25-L22
TBF	Compañía de los Ferrocarriles de Tarragona a Barcelona y Francia	Tarragona-Francia L22-N18

Tabla 6

Recordemos, no obstante, que solo seis grandes compañías del mapa del sur y cuatro del mapa del norte estarán en juego en cada partida.

3.3. FIN DE LA RMV Y CAMBIOS EN EL PRECIO DE LAS ACCIONES

Una ronda del mercado de valores termina cuando todos los jugadores pasan de forma consecutiva. Eso significa que, siempre que realices una acción en la RMV, tienes garantizado un turno más de juego, como mínimo. Sin embargo, en el momento en que

⁶ Ver nota histórica y de diseño n.º 5 en el libro de juego.

un jugador pasa, se arriesga a que todos los demás también pasen y, por tanto, termine la RMV.

Cuando termina una ronda del mercado de valores se actualizan los precios de las acciones, si procede, y se establece el nuevo orden de juego para la siguiente RMV:

- Cambios en el precio de las acciones.

Si una compañía tiene el 100% de sus acciones **en poder de los jugadores**, entonces mueve un espacio en zigzag y a la derecha. En el caso de las grandes compañías del mapa del sur que aún tengan reservada una acción, la mejora en el precio de las acciones se realiza como se ha descrito si en poder de los jugadores está el 90% restante.

Para realizar estos ajustes en el precio de las acciones, los movimientos se realizan en orden descendiente del precio de las acciones, comenzando con la compañía que tenga el mejor precio y terminando por la que tenga el precio más bajo. Si dos o más fichas están en la misma columna, primero se actualiza la que esté arriba, y de ahí para abajo en orden.

Las compañías pequeñas no tienen acciones, por lo que nunca mejoran su precio al final de una RMV.

- Nuevo orden de turno.

El orden de juego en la RMV no es en el orden de las agujas del reloj, sino que lo establecen las cartas de orden de juego. Primero juega el jugador con el 1, después el jugador con el 2 y así sucesivamente.

Al finalizar una ronda del mercado de valores, después de ajustar los precios de las acciones, si procede, se pasa a establecer el nuevo orden de turno para la siguiente RMV: el jugador **con más dinero** toma la tarjeta con el uno (prioridad), el segundo con más dinero toma la tarjeta con el dos y así sucesivamente. En caso de empate, se mantiene el orden anterior de la última RMV.

4. RONDA DE OPERACIONES (RO)

Durante una ronda de operaciones, todas las compañías que hayan sido lanzadas y estén en juego, realizarán diferentes acciones en el tablero del mapa. Las compañías operan en orden del precio de las acciones (su valor de mercado), de mayor a menor. Si en una celda del mercado de valores hay más de una ficha de compañía, operará primero la compañía que tenga la ficha en lo alto del montón de fichas, luego la siguiente, y así sucesivamente hasta la que esté en lo más bajo de la pila.

Las rondas de operaciones se juegan justo después de terminar una ronda del mercado de valores. Dependiendo del momento de la partida, se jugarán una, dos o tres RO después de cada RMV (ver 6 «LAS FASES DE LA PARTIDA».).

Justo antes de que una compañía comience a operar, todas las compañías pioneras que estén aún en juego pagan beneficios a sus propietarios (jugadores o compañías). Las

acciones que puede realizar una compañía durante su turno en una RO son las siguientes:

- Construir vías (opcional).
- Construir estaciones (opcional).
- Recorrer rutas con sus trenes (obligatorio).
- Administrar las ganancias (obligatorio).
- Absorber compañías pequeñas (opcional, y solo para las grandes compañías del mapa del sur).
- Comprar trenes (normalmente opcional; en ocasiones obligatorio).
- Comprar compañías pioneras (opcional).
- Exportar un tren (obligatorio).

Todas estas «operaciones» deben realizarse en el estricto orden en que se enumeran, salvo comprar compañías pioneras, que puede realizarse en cualquier momento de la ronda de operaciones de una compañía pequeña o grande. No obstante, como ya veremos al explicar las acciones en detalle, construir vías y estaciones puede hacerse simultáneamente.

Cuando termine un ciclo completo de RO (es decir: una, dos o tres RO), se retira una carta de tren de la partida después del último paso de la RO por parte de la última compañía que opere.

Veamos cómo se procede con cada uno de estos pasos.

4.1. LAS COMPAÑÍAS PIONERAS PAGAN DIVIDENDOS

Obligatorio: al inicio **de cada ronda de operaciones**, hasta que entre en juego la fase 5 de la partida, todas las compañías pioneras que sigan abiertas pagan dividendos a sus propietarios, ya sean jugadores o compañías. Los dividendos que pagan se indican en la parte inferior derecha de la carta de cada compañía pionera. A partir de la fase 5, todas las compañías que sigan abiertas cierran, por lo que a partir de ese momento este paso deja de realizarse en lo que resta de partida.

4.2. CONSTRUIR VÍAS (COLOCAR O ACTUALIZAR LOSETAS)

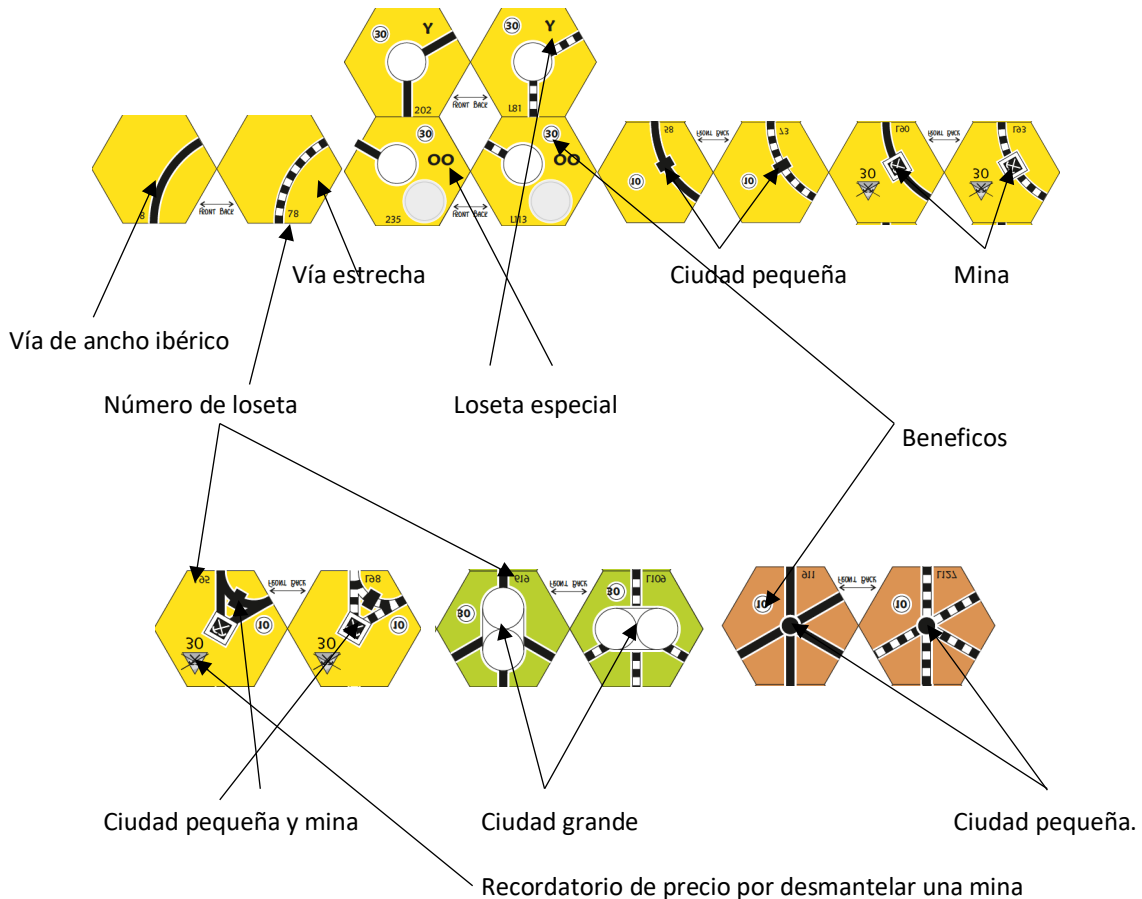
Opcional: las vías vienen representadas en las losetas. Las losetas son de diferentes colores: amarillo, verde, marrón y gris. Estos colores, en este orden, representan el paso del tiempo, por lo que, a medida que cambiamos de color, los entramados viarios son cada vez más complejos. Así, por ejemplo, las losetas amarillas solo tienen rectas, curvas amplias y curvas cerradas.

Casi todas las losetas del juego tienen dos caras: en una presentan una línea continua negra. Estas representan las vías de ancho ibérico. En su reverso presentan exactamente el mismo tipo de loseta (recta con recta, curva con curva, etc.), pero con una línea discontinua blanca y negra. Estas representan las vías estrechas.

Hay cuatro tipos de losetas, más allá de su color: vías sin ciudades, vías con ciudades pequeñas, vías con ciudades grandes y vías con minas. Las ciudades pequeñas vienen

representadas por una barra pequeña negra o por un punto pequeño negro. Las ciudades grandes vienen representadas por uno o más círculos blancos, en los que se podrán colocar las estaciones. Las minas vienen representadas por unas herramientas. En este paso de la RO, el director de la compañía que está operando decide si colocar o actualizar una loseta.

Colocar una loseta consiste en coger una loseta amarilla disponible y colocarla en un hexágono vacío del mapa. A continuación veremos las reglas para hacerlo. **Actualizar** una loseta consiste en sustituir una loseta por otra loseta de su color inmediatamente superior. A continuación veremos las reglas para hacerlo.



4.2.1. Colocar losetas

- Las compañías pequeñas solo pueden construir o actualizar un hexágono.
- Las grandes compañías **tanto en el mapa del norte como en el mapa del sur** solo pueden construir o mejorar un hexágono, normalmente. Sin embargo, pueden realizar una segunda acción de construir o mejorar un hexágono adicional por +20 en cualquiera de los dos mapas. En el caso de que la compañía pague +20 para realizar esa segunda acción, una de las dos acciones debe ser obligatoriamente colocar una loseta amarilla. Con la segunda acción no se puede actualizar una loseta amarilla colocada con la primera acción de colocación de losetas.
- Las compañías pequeñas no pueden construir losetas en el norte.

- Las compañías pequeñas pueden construir vías que conecten con los puertos de montaña, pero no podrán construirlos ni realizar rutas que empiecen o terminen en un puerto de montaña (ver 5.2 «LOS PUERTOS DE MONTAÑA»).
- Las losetas amarillas no tienen coste de colocación en los hexágonos en los que no haya indicado ningún coste por terreno. Sin embargo, si en el hexágono del mapa hay un coste por terreno indicado, la compañía deberá pagar ese coste por terreno antes de colocar la loseta.
- Los costes por terreno se pagan al banco.
- En el tablero pueden verse cuatro accesos que comunican ambos mapas. Estos accesos representan puertos de montaña, que deben construirse para poder permitir el paso de los trenes de un mapa al otro (a partir de la fase 3 de la partida; ver 6 «LAS FASES DE LA PARTIDA»). Los puertos de montaña actúan como intercambiadores (ver más adelante). Desde un puerto de montaña solo se pueden construir vías estrechas si se construye hacia el norte y solo se pueden construir vías de ancho ibérico si se construye hacia el sur.
- Cuando los puertos de montaña están abiertos, los hexágonos a uno y otro lado del puerto de montaña **se consideran adyacentes a todos los efectos**. Esto quiere decir que, mientras un puerto de montaña esté abierto y no esté bloqueado, una compañía del sur que esté conectada al puerto de montaña podrá seguir construyendo en el norte, con vía estrecha, si así lo desea. Exactamente igual a la inversa, del norte al sur. Se entiende que los dos hexágonos a ambos lados del puerto de montaña están conectados, precisamente a través del puerto de montaña (ver 5.2 «LOS PUERTOS DE MONTAÑA» para más detalles).
- Adicionalmente a la construcción de vías, una compañía puede construir un único hexágono de mina cada RO. No cuenta como una acción de colocar losetas, por lo que podría llegar a darse el caso de que una gran compañía pudiese colocar hasta tres losetas en una única RO: una normal, una segunda pagando +20 pts. y una tercera de mina. La loseta de mina siempre cuesta 30 pts. y su colocación puede hacerse en cualquier momento de este paso de la ronda de operaciones; es decir, antes, durante o después del paso normal de colocación de losetas. Para más información sobre las minas, ver 4.2.3 «Las minas». **Una loseta con una mina y una ciudad pequeña cuenta como una colocación de loseta de mina.**
- Opcional y adicionalmente a la acción descrita de colocación de losetas, una compañía puede, a partir de la fase 3, construir un puerto de montaña, pagando su coste de construcción. Ver más adelante.
- Algunos hexágonos del mapa contienen una letra (B, M, Y, OO). En estos hexágonos solo pueden colocarse losetas que tengan exactamente la misma letra. Los hexágonos OO solo admiten losetas OO, aunque debajo aparezca (Y); esta indicación es para las actualizaciones (ver abajo). Ninguna de estas losetas puede colocarse en ningún hexágono que no tenga la correspondiente letra.
- La colocación propiamente dicha de una loseta amarilla debe cumplir estas condiciones:
 - El mapa se compone de una malla hexagonal. Las losetas deben colocarse en los hexágonos que muestra el mapa.

- Algunos hexágonos del mapa ya están pintados de amarillo. A todos los efectos es como si ya hubiera allí una loseta amarilla. Por lo tanto, no podrán colocarse losetas amarillas en esos hexágonos. Esta regla se aplica también a los hexágonos pintados de gris.
- Normalmente, la primera loseta que colocará una compañía será en el hexágono de su estación inicial, desde donde irá desarrollando su red.
- La nueva loseta debe estar colocada de forma que dé continuidad a un tramo de vía ya existente, excepto que sea la loseta de la estación inicial de una compañía.
- Este tramo de vía que se coloca nuevo debe estar conectado a una ficha de estación de la compañía que está operando. Este tramo de vía no puede estar bloqueado en ninguna ciudad que tenga todos sus espacios ocupados por fichas de estación de compañías diferentes a la que está operando, pero si en la ciudad en cuestión hay una ficha de la compañía que está operando, entonces no hay bloqueo y la colocación de la loseta es legal.
- El nuevo tramo de vía no puede colocarse de forma que se dirija hacia:
 - Un borde del mapa que no tenga otro hexágono por el que continuar la ruta (esto incluye los hexágonos de «terreno» de los puertos de montaña).
 - Un hexágono ya impreso de color gris, si no es a través de alguna de las conexiones viarias que tenga dicho hexágono gris.
 - Un puerto, si no es a través de alguna de las conexiones viarias que tenga dicho puerto.
 - Un área roja del borde del mapa, si no es a través de alguna de las conexiones viarias que tenga dicha área roja del borde del mapa.
 - Un ancho de vía diferente del que se está construyendo, salvo que sea en el puerto de montaña, el único lugar donde pueden coincidir ambos tipos de vía.
 - Un lado de hexágono de terreno impasable, señalado con líneas gruesas de color negro en el mapa, y con las correspondientes barras de madera para indicar su posición.
 - Sin embargo, el tramo de vía sí puede dirigirse hacia otra loseta previamente colocada o preimpresa, aunque no conecte con ningún tramo de vía de esa loseta previa.
- Mientras se sigan las reglas descritas, una compañía que coloca una loseta OO puede orientarla como quiera, manteniendo la conexión con ella, obviamente.
- La loseta que contiene la ciudad de Aranjuez puede colocarse con cualquier orientación, siempre que Aranjuez (el punto rojo en la loseta) esté conectado con Madrid.

4.2.2. Actualizar una loseta

- Actualizar una loseta consiste en retirar una loseta del tablero para sustituirla por una de mayor categoría. La loseta sustituida vuela a estar disponible para su posterior utilización si fuera necesario.

- El mapa tiene algunos hexágonos ya pintados de amarillo. Se tratan a todos los efectos como losetas amarillas, y pueden actualizarse. También hay algunos hexágonos grises en el mapa. Estos no pueden actualizarse.
- Las compañías pequeñas solo pueden construir o actualizar un hexágono.
- Las grandes compañías tanto en el mapa del norte como en el mapa del sur solo pueden construir o actualizar un hexágono, normalmente. Sin embargo, pueden realizar una segunda acción de construir o mejorar un hexágono adicional por +20 en cualquiera de los dos mapas. En el caso de que la compañía pague +20 para realizar esa segunda acción, una de las dos acciones debe ser obligatoriamente colocar una loseta amarilla. Con la segunda acción no se puede actualizar una loseta amarilla colocada con la primera acción de colocación de losetas.
- Las compañías pequeñas no pueden actualizar losetas en el mapa del norte.
- Las compañías pequeñas pueden actualizar vías que conecten con los puertos de montaña, pero no podrán construirlos ni realizar rutas que empiecen o terminen en un puerto de montaña (ver 5.2 «LOS PUERTOS DE MONTAÑA»).
- Las actualizaciones nunca cuestan dinero por costes de terreno. Sin embargo, desmantelar una mina cuesta siempre 30 pts. (ver 4.2.3 «Las minas»).
- Desmantelar una mina cuenta como una acción normal de actualizar losetas.
- La actualización o mejora propiamente dicha de una loseta debe cumplir estas condiciones:
 - Las losetas amarillas solo pueden actualizarse con losetas verdes.
 - Las losetas verdes solo pueden actualizarse con losetas marrones.
 - Las losetas marrones solo pueden actualizarse con losetas grises.
 - Las losetas grises no se pueden actualizar.
 - La disponibilidad de las losetas de los diferentes colores viene determinada por las fases de la partida (ver 6 «LAS FASES DE LA PARTIDA»).
 - Una loseta amarilla ya impresa en el mapa es una loseta amarilla a todos los efectos, por lo que podrá actualizarse a verde.
 - Una loseta gris ya impresa en el mapa es una loseta gris a todos los efectos, por lo que no podrá actualizarse.
 - Cuando se actualiza una loseta, **deben mantenerse todos los tramos de vía que previamente existieran**, con la misma orientación.
 - El resto de tramos nuevos de la loseta que actualiza no tiene por qué tener conexión, sino que pueden dirigirse hacia cualquier lugar, siempre que se cumplan las normas descritas en el párrafo anterior sobre los nuevos tramos de vía (sobre hexágonos grises, áreas del borde del mapa, etc.).
 - Las losetas sin ciudades pequeñas ni grandes deben actualizarse con losetas sin ciudades pequeñas ni grandes.
 - Las losetas con ciudades pequeñas deben actualizarse con losetas con ciudades pequeñas.
 - Las losetas con ciudades grandes deben actualizarse con losetas con ciudades grandes.
 - Algunas losetas contienen una letra (B, M, Y, OO). Estas losetas solo pueden actualizarse con losetas que contengan la misma letra. Estas

losetas no pueden actualizar ninguna loseta que no tenga la correspondiente letra. Sin embargo, las losetas OO se actualizan a marrón con losetas Y.

4.2.3. Las minas⁷

En el mapa aparecen numerosos hexágonos con un símbolo de mina. Colocar una loseta amarilla en uno de estos hexágonos cuesta 30 pts. En estos hexágonos solo se pueden construir losetas amarillas con mina. El hexágono de mina puede tener o no una ciudad pequeña. En ambos casos, la loseta correspondiente, con o sin ciudad pequeña, mostrará un símbolo de mina para indicar su presencia.

La colocación de una loseta de mina siempre es adicional al paso de colocar losetas. Por lo tanto, una gran compañía, que puede colocar una segunda loseta por +20 pts., podría llegar a colocar hasta tres losetas en un único turno de operaciones, si una de esas losetas es una mina. No importa en qué orden se coloca la loseta de mina, incluso si se coloca entre las dos losetas que pueden colocar las grandes compañías.

Solo se puede colocar una mina por cada RO de una compañía.

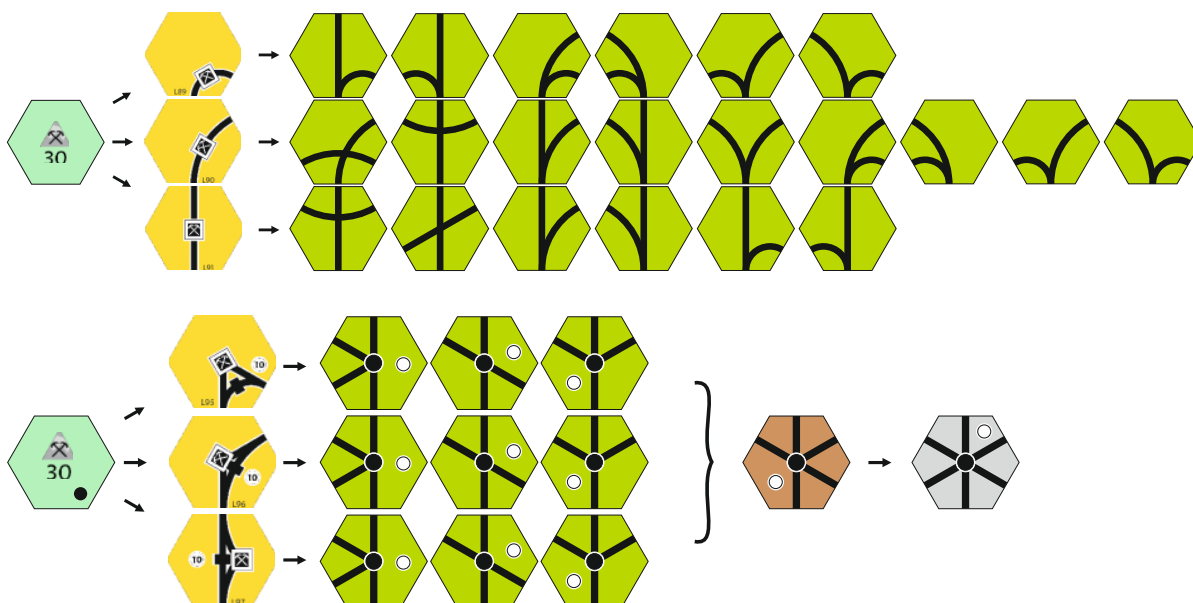
Los beneficios que proporciona una mina dependen de la fase del juego: 30/20/10/0 pts. en fases amarilla/verde/marrón/gris respectivamente. Estos ingresos siempre se pagan a la tesorería de la compañía, con independencia de lo que el director haga después con los ingresos de la ruta (todos los ingresos de localizaciones de ingresos, menos puertos y minas).

Una mina **siempre cuenta como una parada** de cara al rango del tren, incluso en fase gris. Si una loseta tiene mina y ciudad pequeña, también cuenta como una única parada. Sin embargo, el director decidirá si el tren para en la ciudad pequeña o en la mina: los beneficios de la mina irán a la tesorería y los de la ciudad pequeña contarán para el total de la ruta. El tren no puede obtener los beneficios tanto de la mina como de la ciudad pequeña de una única loseta, sino que el director tiene que elegir qué ingresos prefiere. Las minas siempre cuentan como una ciudad pequeña a efectos de los rangos de los trenes. Incluso cuando una loseta tiene una mina y una ciudad pequeña, sigue contando como una única parada.

Las losetas amarillas con mina no pueden actualizarse a losetas verdes con mina: o bien permanecen como minas y loseta amarilla o bien hay que desmantelar la mina cuando se actualizan a verde. Estas son las opciones:

- Mantener la mina en el hexágono amarillo. Ahora la mina proporcionará los ingresos en la tesorería que correspondan según fase.
- Desmantelar la mina y colocar una loseta verde normal, sin mina, respetando la vía principal que hubiera anteriormente, como siempre. Si en la loseta hubiera alguna ciudad pequeña, esta debe conservarse también. Esta actualización para cerrar una mina cuesta 30 pts. y cuenta como una acción normal de actualizar loseta. Esta acción puede ser interesante para una compañía que necesite una bifurcación en el hexágono de mina o que quiera eliminar una parada para el rango de un tren.

⁷ Ver nota histórica y de diseño n.º 6 en el libro de juego.



4.3. CONSTRUIR ESTACIONES

Opcional: las fichas de estación se colocan en los hexágonos o losetas de ciudad que tienen huecos (círculos blancos) disponibles. Al inicio de la partida se habrán tapado ocho círculos correspondientes a las estaciones iniciales de las compañías que no entran en juego en la presente partida. A todos los efectos, esas estaciones tapadas con una ficha blanca son huecos libres para colocar estaciones según las reglas que se describen a continuación.

Cuando una gran compañía se lanza, comienza con la estación base y una estación adicional. La ciudad inicial siempre está reservada para la compañía propietaria y la ficha de inicio se coloca en el mapa en el momento en que la compañía correspondiente **opera por primera vez**. La estación base es gratis **y no cuenta como una acción de colocar estación**. Hasta este momento, la ciudad de esta base debe tener al menos un espacio vacío, por lo que las compañías que operan antes pueden realizar rutas a través de esta ciudad.

Las compañías pequeñas solo tienen la estación base. Las grandes compañías tienen su base de operaciones y cuatro (compañías del norte) o cinco (compañías del sur) estaciones adicionales disponibles. De las adicionales, la primera estación está disponible desde el principio y, por lo tanto, la pueden construir en la primera ronda de operaciones en que participan. El resto se puede construir a medida que logran cada uno de sus tres objetivos (ver 5.1 «OBJETIVOS, CAPITALIZACIÓN Y ESTACIONES DESBLOQUEADAS»).

Al inicio de las operaciones de una compañía, tendrá el resto de sus estaciones en el espacio de **estaciones bloqueadas** de su tarjeta de estatuto fundacional de la compañía. Cada una de estas estaciones está vinculada a la consecución de un objetivo. Según se van consiguiendo los objetivos, las fichas pasan al espacio de estaciones disponibles, colocándose en su sitio correspondiente. El precio de la construcción de estaciones es 50/50/50/50/50. La quinta estación solo está disponible para las grandes compañías del mapa del sur.

Sin tener en cuenta la estación inicial, una compañía solo puede colocar una estación en cada turno de una RO.

La colocación de una estación puede hacerse en cualquier momento de la ronda de operaciones desde su principio hasta justo antes de realizar las rutas (aunque la compañía no tenga tren y, de forma efectiva, no pueda realizar la ruta). Es decir, puede colocarse una loseta, colocar la ficha de estación y después colocar otra loseta.

En el juego hay tres losetas OO. Cada una de ellas puede ser al menos la ciudad inicial de una compañía. Hasta que esta compañía no haya colocado allí su estación inicial, ninguna compañía podrá colocar allí ninguna estación, aunque sí podrán colocar la loseta OO en la orientación que les interese, cumpliendo las reglas de colocación de losetas. El director de la compañía que opera decide cómo orientar la loseta amarilla inicial, salvo que ya esté colocada. Cuando la compañía comienza a operar por primera vez, el director decide en cuál de los dos huecos coloca su estación base. Mientras la compañía que tiene la base en la ciudad con loseta OO no coloque allí su estación inicial, ninguna compañía podrá colocar una estación en dicha loseta si esta es amarilla, verde o marrón, y sí podrá hacerlo si la loseta es gris, siempre que dejen al menos un espacio para las compañías que tienen allí su origen.

Durante las absorciones, una gran compañía podría absorber a una compañía pequeña que aún no hubiese sido lanzada y que tuviese su base en una loseta OO (ver 4.6.1 «Las adquisiciones a partir de la fase 5»). En este caso, la gran compañía puede colocar una estación propia en la base de la compañía pequeña que no había sido lanzada y que ha sido absorbida, siguiendo las mismas reglas descritas arriba. Si en el hexágono de la base de la compañía pequeña aún no se hubiese colocado la loseta OO, entonces se colocaría la ficha de estación en el hexágono del tablero y, cuando se colocara la loseta, la compañía propietaria de la ficha de estación tendría prioridad para colocar su estación antes que ninguna otra compañía.

Una ciudad grande o un puerto de montaña no puede tener nunca más de una ficha de la misma compañía.

La compañía pequeña MZ tiene su estación inicial en Madrid, en el mismo espacio que la gran compañía MZA. Ambas comparten el mismo espacio. Mientras MZ esté en juego, su estación bloquea su espacio de Madrid; no importa si MZA está ya en juego o no. Cuando MZA comienza a operar, si MZ está aún en juego, ambas compañías comparten el mismo espacio, por lo que sus dos fichas de estación estarán apiladas, incluso aunque haya un hueco disponible (en la loseta marrón o gris).

4.4. RECORRER RUTAS CON LOS TRENES

Antes de adentrarnos en la explicación de las rutas, vamos a proceder a explicar cómo funcionan los trenes en *18ESP*.

4.4.1. Los trenes

Los trenes vienen representados mediante cartas. En el anverso están los trenes de ancho ibérico y en el reverso sus correspondencias de vía estrecha.



Los trenes convencionales (ancho ibérico) pueden circular por un máximo de ciudades grandes/ciudades pequeñas igual a los indicados en su carta.

Los trenes + pueden recorrer un máximo de ciudades grandes/ciudades pequeñas igual a los indicados en su carta en el primer número y un máximo de ciudades pequeñas igual a los indicados en el segundo número. Por ejemplo, un tren 1 + 2 puede recorrer un máximo de 1 ciudad grande/pequeña con el primer número y un máximo de 2 ciudades pequeñas con el segundo. No puede recorrer ciudades grandes con el segundo número, pero podría pasar por ninguna o una ciudad grande con el primero, siempre que en total no cuente con más de una localización de ingresos con el primer número ni supere un total de tres localizaciones de ingresos (en este ejemplo). Estos números indican el rango de los trenes. Ningún tren puede dejar de contar una localización de ingresos en su ruta. Son localizaciones de ingresos las ciudades grandes y pequeñas, las minas, los puertos marítimos y los puertos de montaña y las zonas rojas del borde del mapa.

A estos efectos, las zonas rojas en el borde del mapa y los puertos de montaña se consideran ciudades grandes. Las minas y los puertos cuentan siempre como una ciudad pequeña a estos efectos.

Cada fase está vinculada a un rango de tren, que son mejores a medida que se agotan los de un tipo y aparecen disponibles los de un nuevo tipo, lo que hace avanzar las fases de la partida (ver 6 «LAS FASES DE LA PARTIDA»).

En la siguiente tabla podemos apreciar cuántos trenes hay de cada tipo, su precio, a qué fase están vinculados y, muy importante, qué trenes provocan la obsolescencia de trenes más viejos. Esto es fundamental en el desarrollo de una partida, para tratar de evitar que una compañía se quede sin trenes.

Tipo	Cant.	Precio	Obsolesc.	Fase
2/1+2	10	100		2
3/2+3	9	200		3
4/3+4	7	300	2/1+2	4
5/4+5	5	500		5
6/5+6	3	600	3/2+3	6
8/6+8	∞	800	4/3+4	7

Tabla 7

Además, dependiendo de la fase de la partida, una compañía tiene un límite concreto de trenes que puede poseer, que no puede superar.

Compañías pequeñas: dos trenes hasta fase 4. Solo un tren en fase 4. Solo trenes convencionales.

Grandes compañías: cuatro trenes en las fases 2 y 3, tres trenes en las fases 4 y 5, y dos trenes en las fases 6 y 7. Pueden tener trenes de ambos tipos.

No hay compensación por ningún tren eliminado o descartado por obsolescencia o por exceder el límite de trenes.

LÍMITE DE TRENES		
FASE	Compañías pequeñas	Grandes compañías
2	2	4
3	2	4
4	1	3
5	-	3
6	-	2
7	-	2

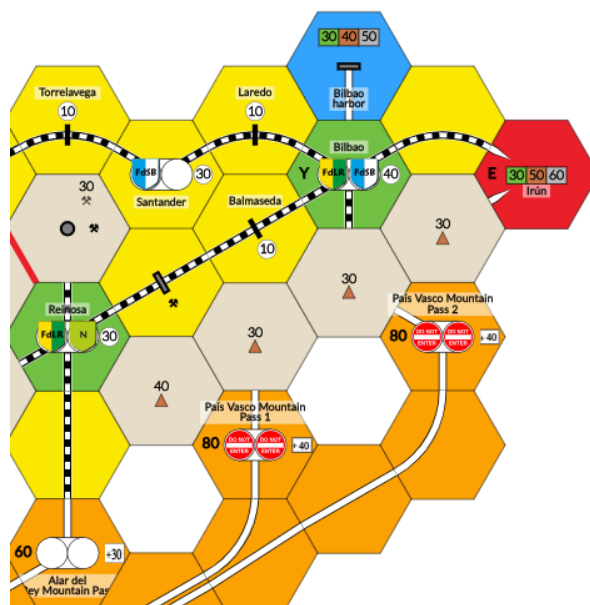
Tabla 8

4.4.2. Definición de ruta

Ahora que conocemos un poco más sobre los trenes, es el momento de establecer en qué consiste una ruta:

- Un tramo de vía de longitud indeterminada que tiene, en algún momento de su extensión (inicio, final, o en el medio), como mínimo, una ficha de estación de la compañía que opera y, al menos, dos localizaciones de ingresos. Son localizaciones de ingresos los puertos, minas, ciudades pequeñas y grandes, áreas rojas del borde del mapa y puertos de montaña.
- La ruta queda interrumpida si llega a una ciudad bloqueada. Una ciudad bloqueada es una ciudad grande que tiene ocupados todos los círculos grandes por fichas de estación de compañías distintas a la que está operando. Siempre que haya, al menos, un círculo libre, la ciudad no bloquea la ruta (esto es igual de válido para los puertos de montaña, que, sin serlo, se comportan como ciudades grandes a estos efectos).
- Una ruta no puede pasar jamás dos veces por el mismo tramo de vía, por pequeño que sea. Esto es de especial relevancia en las losetas con bifurcaciones.
- Una ruta no puede pasar dos veces por la misma loseta sin ciudades pequeñas o grandes, salvo que lo haga por secciones de vía que estén a distinto nivel (los cruces).
- Una ruta no puede pasar dos veces por la misma localización de ingresos (ciudades pequeñas y grandes, puertos, puertos de montaña, minas y áreas rojas del borde del mapa).

- Una ruta puede comenzar en una ciudad pequeña o grande, en un puerto, en un puerto de montaña, en una mina o en un área roja del borde del mapa, y puede finalizar en cualquiera de estos tipos de ubicaciones, siempre que sea una ubicación distinta de aquella en la que comenzó la ruta. Las compañías pequeñas no pueden empezar o terminar sus rutas en un puerto de montaña.
- Nótese que una ruta no puede atravesar una ciudad bloqueada, pero sí iniciar allí la ruta.
- Dos o más trenes de una misma compañía que realicen sus rutas deben hacerlas completamente por separado. Es decir, el segundo tren no puede utilizar ningún tramo de vía que haya utilizado el primero, por pequeño que sea (en especial en las bifurcaciones), aunque **sí puede usar la misma localización de ingresos**, siempre que lo haga por secciones de vía diferentes de las previamente empleadas. Un tercer tren no podría usar ningún tramo de vía usado con anterioridad por los dos primeros trenes. Y lo mismo si llega a hacer una ruta un cuarto tren, aunque sí usar la misma ciudad, si cada ruta usa una sección de vía distinta.
- Todas las losetas y hexágonos que forman una ruta se considera que **están conectados**. La conexión se produce por dos motivos fundamentales: porque la ruta no está interrumpida y porque en algún punto de la ruta hay una estación de la compañía que opera. La **conexión** es de suma importancia, porque para todas las acciones descritas (colocar losetas, actualizar losetas, construir o desmantelar minas, construir puertos de montaña, colocar estaciones) siempre es necesario que haya conexión por un tramo ininterrumpido de vía y que conecte, al menos, con una estación de la compañía que opera.



Ejemplo: el FdSB tiene dos rutas posibles: de Torrelavega hasta Irún o de Torrelavega hasta Reinosa. Bilbao, aunque está totalmente ocupada por fichas de estación, tiene una estación del FdSB, por lo que la ciudad no está bloqueada para esta compañía. Sin embargo, no puede atravesar Reinosa y seguir hacia el puerto de montaña de Alar del

Rey, y de ahí al mapa del sur, puesto que está abierto, ya que Reinosá está totalmente ocupada por fichas de estación distintas de las del FdSB.

De forma similar, la compañía N no puede atravesar Bilbao, ya que no tiene ficha allí, pero su ruta va desde el mapa del sur hasta el propio Bilbao, incluido, ya que el puerto de montaña está abierto y no bloqueado, N tiene una ficha de estación en Reinosá y su ruta queda interrumpida al llegar a Bilbao, la ciudad que bloquea su ruta.

Por último, el FdLR tiene una ruta ininterrumpida desde el mapa del sur hasta o bien Irún o bien Torrelavega.

4.4.3. Recorrer rutas con los trenes

Obligatorio (si la compañía tiene trenes): una vez que sabemos qué es una ruta y cuáles son las normas que rigen, y que también conocemos cómo funcionan los trenes, los directores de una compañía que opera, durante su turno en este paso, deben hacer las rutas que quieran hacer con sus trenes. Los trenes convencionales solo pueden circular por vías de ancho ibérico. Los trenes+ o de vía estrecha solo pueden circular por vía estrecha.

Para ello, seleccionará un tren y, en base a su rango, indicará por donde transita ese tren, contando el número de ciudades pequeñas y grandes por las que pase. No importa cuán larga sea la ruta, pues el límite viene determinado por el rango del tren. Del mismo modo, no importa tener un tren de gran alcance, si la ruta solo permite un máximo de ciudades inferior a su rango.

En cada localización de ingresos aparece la cantidad de beneficios que proporciona dicha localización. Las losetas de ciudad pequeña o grande tienen un pequeño círculo con la cantidad indicada. Los puertos y las áreas rojas del borde del mapa tienen varios valores indicados sobre un fondo de color. Eso quiere decir que se aplica el valor de beneficios que corresponda según en qué fase de la partida nos encontremos.

Las minas proporcionan un ingreso que depende de las fases, que es de 30/20/10/0 pts. en las fases amarilla/verde/marrón/gris. Cuando un tren pasa por un hexágono que tiene una mina y una ciudad, el director decide por cuál de ambas pasa. No puede pasar por los dos y su paso por ahí cuenta siempre como un paso por una ciudad pequeña, a efectos del rango del tren. Si pasa por la ciudad pequeña, esta proporciona 10 pts. al total de la ruta.

Puertos y minas cuentan como una ciudad pequeña para el rango de los trenes. Puertos de montaña y áreas rojas del borde del mapa cuentan como ciudades grandes para el rango de los trenes.



Ejemplo: la compañía CFEA tiene un tren 1+2 y un tender. El tren 1+2 le permite visitar una ciudad grande (o zona roja del borde del área o puerto de montaña) o pequeña + dos ciudades pequeñas (o minas o puertos marítimos). El tender añade una ciudad pequeña, una mina o un puerto, con lo que tenemos un tren que podríamos identificar así: 1+2+1.

El tren hace la ruta Oviedo-mina-Muros de Nalón-puerto de San Esteban de Pravia. Nótese que el tren podría haber acabado en Luarca o en Candás, en lugar del puerto. Asumiendo que estamos en la fase amarilla, la tesorería de CFEA recibe en su tesorería inmediatamente 30 pts. de la mina y 40 pts. del puerto. Por otra parte, la ruta suma 30+10 de Oviedo y Muros de Nalón, para un total de 40 pts. A continuación, el director decidirá qué hacer con esas 40 pts.: bien pagar dividendos entre los accionistas, a 4 pts. por acción y revalorizando el precio de las acciones, bien retener esas 40 pts. también en la tesorería, devaluando el precio de las acciones.

Cuando se están realizando las rutas, el dinero que proporcionan las minas y los puertos siempre van a la tesorería de la compañía inmediatamente. El resto de dinero obtenido en las rutas se suma para decidir en el siguiente paso qué hacer con esas ganancias⁸.

Una compañía **nunca está obligada** a hacer la ruta más rentable posible, sino que esa es una decisión que atañe exclusivamente a su director.

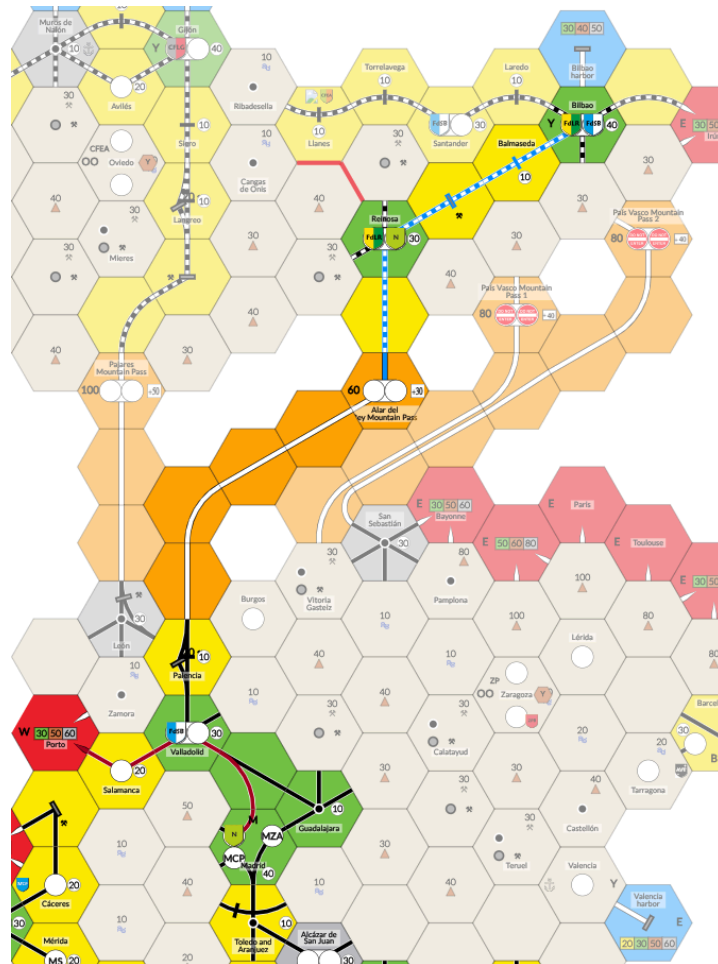
Las compañías pequeñas no pueden entrar en las zonas roja del borde del mapa.

Una ruta puede pasar por los dos espacios de una loseta OO, contando dos veces sus beneficios (una vez por cada espacio).

Finalmente, en las zonas rojas del borde del mapa, así como en los puertos de Barcelona, Valencia, Cartagena, Almería y Cádiz, puede verse o bien una E o bien una O, que indican este y oeste, respectivamente. Su única función es indicar el principio y final de una ruta este-oeste, que proporciona unos beneficios adicionales que veremos enseguida. No está permitido realizar una ruta que empiece en un espacio con una E y termine en otro espacio con una E. Del mismo modo, tampoco está permitida una ruta que empiece en un espacio con una O y termine en otro espacio con una O.

⁸ Ver nota histórica y de diseño n.º 7 en el libro de juego.

Una compañía que tenga un tren convencional y un tren+ puede hacer una ruta independiente por cada mapa, siempre que tenga conexión y cumpla con los requisitos para realizar una ruta. Un puerto de montaña que no esté bloqueado proporciona la posibilidad de conexión. Un puerto de montaña con una estación de la compañía que opera siempre proporciona conexión. Sin embargo, deben ser rutas separadas. Para hacer una ruta de mapa a mapa, la compañía debe tener un tren combinado (ver 5.2.1 «Los trenes combinados»).



Ejemplo: la compañía Norte (N) tiene tres trenes: dos trenes-4 y un tren 3+4. Además, tiene un tónder. Tiene rutas legales (que contengan al menos dos localizaciones de ingresos y al menos una estación propia) en ambos mapas. El puerto de montaña está abierto y no está bloqueado (no hay ninguna ficha de estación allí), pero como la compañía no tiene ningún tren combinado, no puede hacer una ruta que vaya de un mapa a otro.

Así pues, usa su tren 3+4 para hacer una ruta en el mapa del norte, recorriendo la ruta desde el puerto de montaña de Alar del Rey a Reinosa, a la mina adyacente, a Balmaseda y a Bilbao. En total, hace una ruta real de 3+2, pero como en Bilbao la ruta queda bloqueada, no puede continuar sumando en Laredo o incluso llegar a Santander y eliminando de la ruta el puerto de montaña, que al no tener ficha proporciona 0 pts. Recordemos que no es obligatorio hacer la ruta más rentable.

Así pues, con el tren 3+4 obtiene unos beneficios directos en su tesorería de 20 pts. por la mina (estamos en fase verde) y $0+30+10+40 = 80$ pts. por las tres ciudades grandes (el puerto de montaña cuenta como una ciudad grande a estos efectos) y la ciudad pequeña. Por otra parte, en el sur tiene una ruta que empieza en Madrid y sigue por Valladolid, Salamanca y Porto, para un total de cuatro localizaciones de ingresos de un tren-4. Este tren no tiene posibilidad de aprovechar el tónder, así que no lo usa. El total de ingresos de esta ruta es de $40+30+20+30 = 120$ pts. Obsérvese que, aunque la compañía Norte sale de Madrid, no puede aprovechar el tónder pasando por Guadalajara, pues no tiene conexión posible.

A la compañía aún le queda un tren-4. Sin embargo, no tiene opción de usarlo sin reutilizar algún tramo de vía que ya recorrió el primer tren-4. De haber tenido una estación en el puerto de montaña, podría haber recorrido al menos tres localizaciones de ingresos (puerto de montaña-Palencia-Valladolid), interrumpiéndose en Valladolid, desde donde ya no podría seguir sin reutilizar un tramo de vía.

Definitivamente, un tren-4 se ha quedado sin poder realizar una ruta.

Bonificaciones

- Una ruta que pasa por Barcelona O Madrid, en el sur, Y también por Gijón O Bilbao, en el norte, suma +100 pts. Ver 5.2.1 «Los trenes combinados» para este bono.
- Un tren que realiza una ruta que vaya desde una zona roja o puerto del oeste hasta una zona roja o puerto del este, suma +100 pts. a su ruta.
- Un tren que haga las dos metas anteriores en una sola ruta, sumará +150 pts. a su ruta, y no 200.

4.5. ADMINISTRAR LAS GANANCIAS

Obligatorio: como decíamos arriba, tras recibir en la tesorería los ingresos correspondientes a minas y puertos, se suma el total del resto de los ingresos obtenidos por todos los trenes, de modo que obtenemos una cantidad determinada. Ahora el director debe decidir qué hacer con ese dinero, entre estas dos opciones: retener la totalidad del dinero en la tesorería o repartir la totalidad de los ingresos entre los accionistas.

Siempre que la compañía retiene el dinero, todos esos beneficios se colocan en la tesorería de la compañía, grande o pequeña, y ahora el precio de las acciones se devalúa, moviendo la ficha del precio de las acciones de la compañía horizontalmente una columna a la izquierda. Si la ficha del precio de las acciones de una compañía está en la fila superior de columnas, en el espacio más a la izquierda, de 55 pts., y tuviese que mover a la izquierda, entonces movería en diagonal hasta el espacio de 50 pts., del que ya no se movería, salvo que la compañía pagase dividendos o todas sus acciones estuvieran en manos de los jugadores al final de una RMV.

Siempre que **una gran compañía** reparte los beneficios de sus rutas en dividendos entre todos sus accionistas, la cantidad obtenida se divide entre 10 y se entrega esa cantidad a cada accionista, multiplicada por el número de acciones que posea cada jugador. Si

hay acciones en el mercado abierto, la cantidad correspondiente se paga a la tesorería de la compañía. No se paga nada a nadie por las acciones que sigan en la IPO, ni tampoco por la acción reservada al inicio de la partida.

Cuando **las compañías pequeñas** reparten el total de sus beneficios en las rutas, siempre lo hacen al 50% entre la tesorería y el director de la compañía.

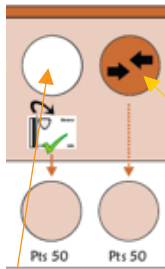
Consejo práctico: cada vez que una compañía de la que tienes acciones reparta dividendos, coge el dinero correspondiente y colócalo sobre las acciones que tienes de dicha compañía. De esa manera evitarás dudas sobre si cobraste o no los dividendos de una u otra compañía. Cuando toda la ronda de operaciones haya concluido y tú tengas el dinero correspondiente sobre las diferentes acciones, entonces traslada todo ese dinero al conjunto de tu dinero personal.

En ambos casos, cuando compañías pequeñas o grandes reparten dividendos, el precio de las acciones de la compañía se revaloriza, moviendo la ficha del precio de las acciones de la compañía horizontalmente una columna a la derecha. Si la ficha del precio de las acciones de una compañía está en la fila inferior de columnas, en el espacio más a la derecha, de 380 pts., y tuviese que mover a la derecha, entonces movería en diagonal hasta el espacio de 400 pts., del que ya no se movería, salvo que la compañía retuviese dividendos o se vendieran sus acciones en el mercado abierto.

Ejemplo: estamos en la fase 3 de la partida (verde) y la compañía CRB tiene dos trenes de tipo 3. Con el primero hace una ruta que recorre Lisboa-Badajoz-Mérida, por $30+30+20=80$. Con el segundo tren-3 recorre Badajoz-Cáceres-una mina al norte de Cáceres. Las 20 pts. que proporciona la mina (por estar en fase verde) se ingresan de inmediato en la tesorería de CRB (no cuentan para el total de la ruta), y el segundo tren-3 obtiene unos ingresos de $30+20=50$. En total, obtiene unos beneficios de 130 pts., por dos rutas de 80 y 50 pts. Ahora el director decide si retiene esos beneficios, ingresando 130 en la tesorería y devaluando el precio de las acciones una columna a la izquierda o, por el contrario, reparte dividendos, revalorizando las acciones. Su valor actual está en 132 pts. El director tiene el 50% de la compañía, el jugador B tiene un 20%, en el mercado abierto hay otro 20%, y el 10% restante está reservado todavía desde el inicio de la partida. Decide pagar dividendos. Puesto que el total de las rutas fue de 130, le corresponden 13 pts. por acción a cada accionista. El director recibe 65 pts. (13×5), el jugador B recibe 26 (13×2), la tesorería de la compañía recibe otras 26 por las acciones en el mercado abierto (13×2) y, finalmente, nadie recibe nada por el 10% restante, puesto que es el que está reservado en la compañía. Ahora, el precio de las acciones de CRB se revaloriza, moviendo su ficha del precio de las acciones un espacio a la derecha, de 132 a 144 pts.

Obsérvese que, con el segundo tren, en lugar de ir hasta la mina, podría haber hecho una ruta Lisboa-Badajoz-Cáceres, entrando en Lisboa por la otra conexión que existe, puesto que dos trenes de una misma compañía no pueden usar el mismo tramo de vía dos veces, pero sí pueden entrar en la misma localización de ingresos siempre que lo hagan por tramos de vía diferentes.

y colocar una estación adicional en la tarjeta de la compañía, disponible para su colocación a 50 pts. Intercambiar la ficha de la compañía pequeña en el mapa por una ficha de la compañía adquirente es gratis.



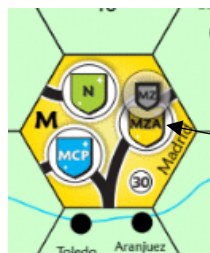
Estación disponible para intercambiar en el mapa o colocar en la tarjeta de estatuto fundacional disponible para su colocación con posterioridad a 50 pts.

Estación desbloqueada por absorber compañía pequeña.

Puesto que la compañía pequeña MZ y la gran compañía MZA comparten espacio, **si ambas están en juego**, entonces MZA no puede sustituir la ficha de MZ por una propia, y debe colocarla obligatoriamente en la tarjeta de estatuto fundacional de la compañía como una estación disponible para su futura colocación a 50 pts.

Ahora bien, si MZA no está en juego, la gran compañía que absorba MZ (si está en juego) sí podrá intercambiar la ficha de MZ por una estación propia en Madrid.

Si N o MCP —ambas en Madrid— no están en juego, y una gran compañía absorbe MZ, **no podrá** usar los espacios libres de Madrid para sustituir su ficha. La única forma de que una gran compañía absorba MZ y pueda sustituir la ficha del mapa es que MZA no esté en juego, y que la ficha de MZ se sustituya en su espacio del mapa y no en otro.



Obsérvese que la base de MZ es el espacio de Madrid de la derecha, justo donde también tiene su base MZA.

Este es el único espacio que se puede utilizar para colocar una estación de una gran compañía que absorba MZ, y siempre que MZA no esté en juego.

Si se produce la adquisición de una compañía pequeña y la gran compañía adquirente decide no intercambiar la estación de la compañía pequeña por una propia, entonces el espacio donde estaba situada la estación de la compañía pequeña pasa a estar disponible para la colocación de estaciones por parte de cualquier compañía, siguiendo las reglas normales. A todos los efectos, ese espacio se ha convertido en un espacio de ciudad libre.

A partir de la entrada en juego de la fase 5, las adquisiciones se producirán con algunas pequeñas variantes (ver abajo «Las adquisiciones a partir de la fase 5»).

Importante: un jugador que tiene el 60% de una compañía y absorbe una compañía pequeña que le proporciona un 10% adicional de esa misma compañía puede alcanzar el 70% y NO está obligado a vender el 10% excedente en la siguiente RMV. Es la única forma de superar el 60% de una compañía. No obstante, si esa acción recibida le hace superar el límite de certificados, sí estará obligado a vender en la siguiente RMV hasta entrar dentro del límite permitido, pero no tiene por qué vender esa séptima acción recibida en la adquisición.

4.6.1. Las adquisiciones a partir de la fase 5

Cuando la partida llega a la fase 5, las compañías pequeñas que no hayan sido absorbidas sufren una pequeña modificación en las reglas para su adquisición, en función de las circunstancias de las compañías grandes y pequeñas. Nótese que podría llegar a suceder que una partida terminara sin que una o más compañías pequeñas hayan sido absorbidas, aunque sería un caso poco deseable. Desde el momento en que la partida entra en la fase 5, las compañías pequeñas que están en juego quedan «congeladas»; es decir, no pueden operar más (no pueden colocar vías, recorrer rutas ni comprar o permitir la compra de sus trenes, y su valor permanece inalterable). Tampoco podrán lanzarse nuevas compañías pequeñas. Desde que la partida pase a la fase 5 las compañías pequeñas podrán ser absorbidas si se dan las circunstancias para ello (que haya una gran compañía que no haya absorbido a ninguna compañía pequeña).

Cualquier gran compañía que esté aún en la IPO en este momento entrega la acción reservada al inicio de la partida a su correspondiente oferta inicial.

A partir de la fase 5, en el momento en que no haya en el mapa ninguna compañía pequeña que ya haya operado (porque han sido absorbidas) y solo queden sin absorber compañías pequeñas que no hayan operado o que no hayan sido lanzadas, todas las grandes compañías que aún tengan una acción reservada, deben devolverla a su correspondiente oferta inicial para su venta a valor PAR.

Antes de la fase 5, para absorber una compañía pequeña era obligatorio que esta hubiese operado al menos una vez. A partir de la fase 5 desaparece esta obligación.

Grandes compañías lanzadas en fases 3-4 absorben una compañía pequeña lanzada en fases 2-4 que ha operado, al menos, una vez

Puesto que las compañías pequeñas han quedado «congeladas», no verán aumentar su valor, pero podrán adquirirse tal y como se ha explicado en el paso 6 de la RO. La única salvedad es que ahora, los propietarios de las compañías pequeñas «congeladas» no pueden oponerse a la adquisición.

Ejemplo: durante el turno de operaciones de la compañía FdLR (del norte), esta compra el primer tren 4+5, lo que desencadena un cambio de fase, y la partida entra en la fase 5. Inmediatamente las compañías pequeñas quedan «congeladas». Después de FdLR le tocaba operar a MS, que ya no puede operar porque es una compañía pequeña. Después opera Andaluces, pero esta ya hizo su absorción, por lo que no puede adquirir ninguna otra compañía pequeña. Finalmente opera CFLG, pero como es una compañía del norte, no puede adquirir compañías pequeñas. Termina la RO y comienza una nueva RO de este ciclo. La primera compañía que opera es CRB, que no ha adquirido ninguna compañía pequeña todavía. Decide adquirir MS, y su director no se puede negar a la adquisición. La tesorería de CRB paga al director de MS 151 pts., que es el valor de mercado que tenía la compañía cuando quedó congelada. Además, el director de MS recibe una acción del 10% de CRB (la acción reservada). El director de CRB decide ahora si intercambia la estación obtenida por el objetivo por la estación de MS situada en Mérida. Puede hacerlo o decidir que prefiere tener una estación disponible más para colocar posteriormente por 50 pts., y dejar libre el espacio de Mérida ocupado previamente por MS.

Grandes compañías lanzadas en fases 3-4 que absorben una compañía pequeña lanzada en fases 2-4, pero que no ha podido operar

La acción reservada vuelve a la IPO. La gran compañía paga el valor de mercado x1 al director de la compañía pequeña. Ahora el director de la gran compañía puede colocar gratis una estación propia en la base de la pequeña (con la excepción explicada arriba sobre MZ).

Ejemplo: el jugador A decide lanzar ZP durante la fase 4 de la partida, con un valor inicial de 100 pts. Para ello, paga 200 pts. al banco. Su intención es que ZP compre un tren de otra compañía y, acto seguido, absorberla. Sin embargo, ha realizado mal sus cálculos, y la partida entra en la fase 5. ZP había hecho la primera parte del proceso, operando sin recorrer ninguna ruta (por no tener tren) y bajando su valor de mercado a 90 pts. Con ZP lanzada, pero sin haber operado **con un tren** al menos una vez, requisito para las absorciones sin penalización, la compañía ZPB, que era la que iba a realizar la absorción, devuelve la acción reservada a su oferta inicial para su posterior venta a valor PAR. Ahora paga 90 pts. al director de ZP (que es él mismo), lo que equivale al valor de mercado x1. Por último, decide si quiere sustituir la ficha de ZP en Zaragoza por una ficha propia de ZPB o no.

Grandes compañías lanzadas en fases 3-4 absorben una compañía pequeña que no ha sido lanzada

Puesto que la compañía no ha sido lanzada y ya estamos en fase 5 o posterior, la compañía pequeña ya no puede lanzarse.

La gran compañía elige qué compañía pequeña aún en la IPO decide absorber. La acción reservada de la gran compañía va a la correspondiente oferta inicial para su posterior venta a valor PAR. La gran compañía **debe** pagar 100 pts. de su tesorería al banco y ahora **puede** colocar gratis la ficha propia en la ciudad inicial de la compañía pequeña absorbida (con la excepción explicada arriba de MZ). Si no se coloca la ficha de estación

gratis en este momento, su posterior colocación tendrá un coste de 50 pts. A partir de este momento, el espacio de la ciudad inicial de la compañía pequeña deja de estar reservado.

***Ejemplo:** es el turno de Norte, que aún no ha absorbido ninguna compañía pequeña, y ya no quedan compañías pequeñas «congeladas» que estuvieran operando, así que tiene que absorber, si es que quiere cumplir su objetivo, una compañía pequeña que no haya sido lanzada. Quedan dos compañías pequeñas en esa situación: MZ y ZP. Decide absorber ZP. La acción reservada de Norte regresa a su oferta inicial y pasa a estar disponible a la venta por su valor PAR en la siguiente RMV. Ahora Norte paga 100 pts. **al banco** y decide si coloca una estación en Zaragoza. Podría no haberlo hecho y dejar la estación en el espacio de estaciones disponibles de su tarjeta de estatuto fundacional para su posterior colocación a 50 pts. Nótese que, de haber absorbido MZ, no habría podido colocar una estación en Madrid, pues MZ no permite esa opción, sino que siempre pasa a dar una estación disponible en la tarjeta de estatuto fundacional de la compañía adquirente (dando por hecho que MZA está en juego).*

Grandes compañías lanzadas a partir de la fase 5

Estas compañías se lanzan cuando se vende el 60%, y comienzan con la capitalización completa (PAR x10), con todas las estaciones disponibles y sin objetivos. No tienen ninguna acción reservada.

Por lo tanto, estas compañías ya no pueden absorber compañías pequeñas.

En todos los casos, estas adquisiciones se realizarán en el correspondiente paso de la RO.

Hay que decir que estos son casos que deberían ser excepcionales, pues lo deseable es que los jugadores lleguen a la fase 5 con todas las compañías pequeñas lanzadas y absorbidas.

4.7. COMPRAR TRENES

En este momento de la RO todas las compañías, tanto grandes como pequeñas deben poseer al menos un tren **que puedan operar y realizar rutas**. Por lo tanto, no se puede comprar un tren de otro tipo que no pueda usar una compañía con el fin de comprar acto seguido un tren mejor que sí pueda operar. Un tren combinado solo cuenta para cumplir la regla de tener un tren obligatoriamente si este tren combinado puede hacer una ruta **que vaya de un mapa al otro**. Por lo tanto, no se puede combinar un tren si el tren combinado no puede operar y la compañía no tiene otro tren que sí pueda operar (ver adelante los trenes combinados).

El tren de la fresa, que viene con la compañía pionera Madrid-Aranjuez no cuenta de cara a la obligación de tener un tren al final de la RO.

Los trenes comprados al banco cuestan el valor nominal, indicado en cada una de las cartas de tren.

A partir de la fase 3 (verde), una compañía puede comprar un tren a otra compañía por un valor mínimo de 1 pta. y sin límite por arriba. Para ello, ambos directores deben estar de acuerdo.

Los trenes son los que provocan los cambios de fase. La obsolescencia de los trenes viene determinada en la tabla 8 en 4.4.1 «Los trenes».

Los trenes se compran de uno en uno, sin superar el límite de trenes de la compañía según la fase. Si la compra de un tren provoca un cambio de fase, los cambios que provoque esa situación se producen de inmediato. Después, el director podrá seguir comprando trenes, mientras tenga espacio en su compañía para hacerlo. Para ver qué cambios se producen en cada cambio de fase, ver 6 «LAS FASES DE LA PARTIDA».

Una compañía con el límite de trenes no puede comprar ningún tren, incluso aunque dicha compra provocara un cambio de fase que dejase espacio a ese nuevo tren.

4.7.1. Compra forzosa de trenes

Una compra forzosa solo se produce si la tesorería de una compañía (pequeña o grande) no tiene suficiente dinero para comprar un tren en el banco. Nunca pueden emplearse las reglas de la compra forzosa de trenes si se compra un tren a otra compañía.

Si una empresa tiene que realizar una compra forzosa de trenes, dispone de dos mecanismos. Puede usar uno u otro, pero no mezclar ambos. En la compra forzosa, la compañía debe comprar el tren más barato disponible en ese momento **en la oferta normal de trenes**. Es decir, no se puede combinar un tren en la compra forzosa de trenes (ver 5.2.1 «Los trenes combinados»).

Para llevar a cabo la compra forzosa, la compañía debe poner todo el dinero de su tesorería y, a continuación, el director de la compañía debe poner de su bolsillo el dinero restante para la compra del tren. Si el director tiene suficiente dinero para ello, con esto finaliza la compra forzosa. Si la compañía, después de que el director haya gastado todo su dinero, sigue sin suficientes fondos para comprar un tren, entonces debe utilizar uno de los dos mecanismos mencionados. Estos son los dos mecanismos:

- Vender acciones hasta que el director tenga suficiente dinero en efectivo para completar la compra. No se pueden vender más acciones de las estrictamente necesarias para obtener fondos adicionales. La compañía debe quedar con 0 pts. en su tesorería. Cualquier sobrante pertenece al director de la compañía. Con estas ventas no se puede producir cambio de dirección en ninguna empresa, aunque las acciones vendidas de esta manera se devalúan según las reglas normales de venta de acciones. No se pueden vender acciones si se incumple alguna norma de la venta de acciones. Un jugador que no puede completar la compra forzosa del tren mediante este método, debe pedir un préstamo obligatoriamente, sin vender ninguna acción.
- Solicitar un préstamo por un importe que sea el justo e indispensable para comprar el tren. La compañía debe quedar con 0 pts. en su tesorería. Se recomienda anotar las deudas en un papel aparte, con el objeto de llevar un control.

No está permitido pedir préstamos para comprar un segundo tren durante una compra forzosa.

Este segundo método evita la bancarrota en el juego.

Existe una posibilidad improbable: si una compañía, en el paso de comprar trenes, no tiene ningún tren con el que pueda operar, pero tampoco tiene espacio en la compañía debido al límite de trenes, entonces el director debe descartar un tren de la compañía y comprar un tren que pueda operar. Para ello, puede comprar el tren a otra compañía, comprarlo al banco y, llegado el caso, aplicar las reglas de una compra forzosa de trenes. El tren descartado de este modo se retira definitivamente de la partida y no se obtiene compensación por ello.

4.7.2. Los préstamos

El funcionamiento para pedir préstamos es muy sencillo: se pide el importe mínimo imprescindible para cubrir la falta de fondos. La tesorería de la compañía debe quedar a cero.

Un jugador con préstamos puede seguir endeudándose si se dan las condiciones descritas para pedir préstamos.

El procedimiento para devolver préstamos es el siguiente: la devolución de préstamos **es una acción equivalente a la de vender acciones**, y puede intercalarse con esta. Es decir, un jugador, en su turno de la RMV, puede vender acciones y devolver préstamos como una única acción de vender acciones. Sin embargo, mientras tenga alguna deuda pendiente de devolución, ese jugador no podrá comprar acciones hasta que no tenga ninguna deuda.

Para devolver un préstamo el jugador deberá pagar toda la deuda que tenga +50% de la deuda en intereses, redondeando hacia arriba.

Un jugador que llegue al final de la partida con deudas, deberá detraer del cálculo final la cantidad de esa deuda +50% de intereses sobre la misma, redondeando hacia arriba. Obsérvese que la deuda final no es la deuda + 50% de intereses, sino solo la **deuda**. Es decir, es como si el jugador pagara la deuda + intereses como siempre en una RMV final imaginaria solo para devolver préstamos.

Importante: los préstamos los pide el jugador, no la compañía. Por lo tanto, un cambio en la dirección de una compañía no cambia las deudas de manos, sino que es quien pidió los préstamos el que sigue con esa deuda⁹.

4.8. COMPRAR COMPAÑÍAS PIONERAS

Aunque este epígrafe esté al final, por cuestión de orden, **en cualquier momento de una ronda de operaciones** las compañías pequeñas o las grandes compañías pueden adquirir compañías pioneras: desde 1 pt. hasta el 100% de su valor en fase 2; desde 1 pt. hasta el 150% en fase 3; desde 1 pt. hasta el 200% en fase 4.

⁹ Ver nota histórica y de diseño n.º 8 en el libro de juego.

COMPRA DE COMPAÑÍAS PIONERAS			
FASE		MÍNIMO	MÁXIMO
2		1 pta.	Valor nominal
3		1pta.	150% del valor nominal
4		1pta.	200% del valor nominal

Tabla 3 (ver 2.2 «DESCRIPCIÓN DE LAS COMPAÑÍAS PIONERAS»).

4.9. EXPORTAR UN TREN

Al final de cada ciclo completo de RMV + RO (una, dos o tres, según la fase), se retira de la partida una carta de tren. Esta carta debe ser la carta superior del mazo de trenes. Si esta carta es la primera carta de un nuevo tipo de tren, entonces se produce un cambio de fase y sus efectos se aplican de inmediato. A todos los efectos, la exportación de un tren es igual a la compra de un tren, solo que en este caso representa que es una compañía extranjera la que compra trenes a España. Es en este momento, y solo en este momento, tras la exportación del tren, cuando se da por concluido un ciclo completo de RMV + RO (una o más) y se da paso a un nuevo ciclo, comenzando por una nueva RMV. Esto es especialmente importante para desencadenar el final de la partida (ver 7 «FUNDACIÓN DE RENFE Y FINAL DE LA PARTIDA»).

5. OTRAS CUESTIONES SOBRE LAS RONDAS DE OPERACIONES

5.1. OBJETIVOS, CAPITALIZACIÓN Y ESTACIONES DESBLOQUEADAS

Tal y como se ha mencionado en diversos momentos a lo largo de las reglas, las compañías no tienen inicialmente ni todo su capital ni todas sus estaciones disponibles. Para lograr la capitalización total de la compañía y la posibilidad de construir nuevas estaciones, las grandes compañías deben conseguir unos objetivos.

5.1.1. Objetivos

Las compañías pequeñas no tienen objetivos. Su capitalización se produce íntegramente en el momento de su lanzamiento en una ronda del mercado de valores, y es el doble del valor inicial asignado por su director. Y estas compañías tienen solo una estación, que se coloca en su ciudad inicial. No pueden conseguir nuevas estaciones.

Así pues, los objetivos están vinculados a las grandes compañías, tanto del norte como del mapa del sur.

Las compañías del norte tienen que cumplir estos tres objetivos:

- Alcanzar la ciudad de destino.
- Recorrer una ruta que entre, al menos, en un área roja del borde del mapa.

- Realizar una ruta que pase, como mínimo, por una mina y por un puerto (incluso aunque la mina sea de valor 0 pts.).

Las compañías del sur tienen que cumplir estos tres objetivos:

- Alcanzar la ciudad de destino.
- Recorrer una ruta que entre, al menos, en un área roja del borde del mapa.
- Absorber una compañía pequeña.

Los objetivos no tienen que cumplirse en ningún orden concreto, y cada uno de ellos proporciona dos beneficios: capitalizar la compañía y proporcionar una estación para su posterior construcción.

Alcanzar la ciudad de destino consiste en tener una ruta que vaya desde la estación inicial hasta la ciudad de destino. A efectos de alcanzar la ciudad de destino, ninguna estación bloquea esta ruta. Solo es necesario un tramo de vía continuo entre la estación base inicial y la ciudad de destino, ignorando todas las estaciones. No es necesario ningún tren con alcance a la ciudad de destino.

Ver 3.2.2 «Lanzar una nueva compañía (gran compañía)» para los diferentes destinos. También puedes ver las ciudades de destino de cada compañía en el tablero del mapa.

Respecto al objetivo de absorber una compañía pequeña, ha quedado todo explicado ya en 4.6. Y los objetivos de recorrer una ruta que entre, al menos, en un área roja del borde del mapa y el de recorrer una ruta que pase al menos por una mina y un puerto, quedan suficientemente autoexplicados.

5.1.2. Capitalización

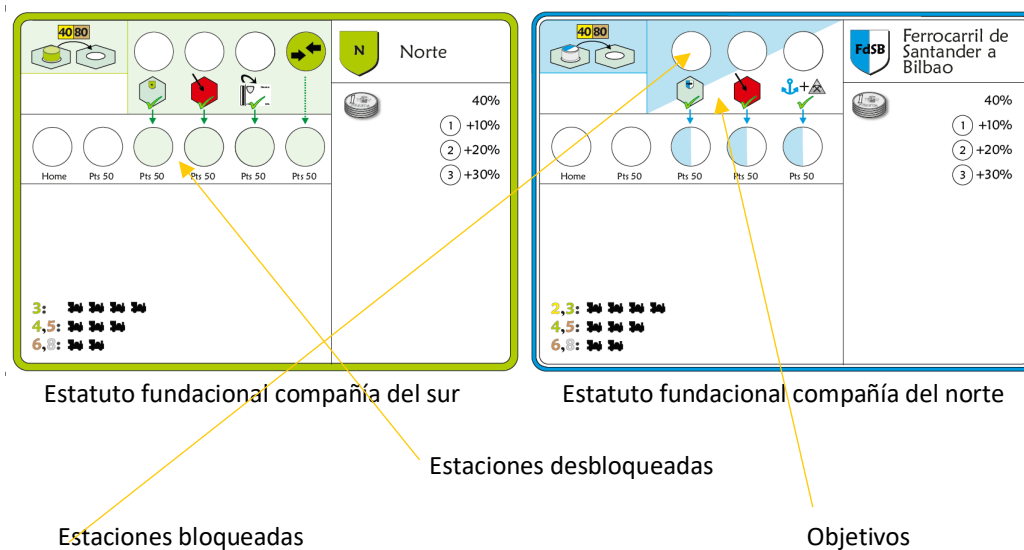
Como dijimos en su momento, las grandes compañías se lanzan con el 40% de su capital total en la tesorería. Ese capital se calcula en función del valor PAR que el director eligió en el momento de comprar el certificado de director, multiplicado por 4. La capitalización total de una compañía es su valor PAR x10, así que el 60% restante se obtiene a medida que se consiguen los objetivos. No importa en qué orden consigan los objetivos; recibirán el valor PAR x1 cuando consigan el primer objetivo, el valor PAR x2 cuando consigan el segundo y el valor PAR x3 cuando consigan el tercero, sin ningún orden concreto.

Una compañía que se lanza a partir de la fase 5 de la partida funciona de modo diferente: no tiene objetivos, necesita el 60% de las acciones vendidas para comenzar a operar y obtiene la capitalización total de PAR x10 directamente, así como todas las estaciones desbloqueadas.

5.1.3. Desbloquear estaciones

Cada vez que se lanza una gran compañía, esta tiene inicialmente dos estaciones disponibles: la estación inicial y una estación adicional, que puede colocarse en el mapa

por 50 pts. Además, tienen otras tres estaciones «bloqueadas» (cuatro en el caso de las compañías del mapa del sur). Estas estaciones están en la parte superior de la tarjeta de la compañía. Cuando se alcanza el primer objetivo, se desbloquea una estación y pasa al espacio de la tarjeta de estaciones disponibles. Se coloca en el espacio correspondiente, debajo del hueco de estación bloqueada que se ha desbloqueado con el objetivo. Las grandes compañías del sur tienen una estación más que las del norte. Esta última estación se desbloquea cuando se logra el objetivo «Absorber una compañía pequeña». En este caso, con este objetivo, se desbloquean dos estaciones, en lugar de una. Ambas se colocan en sus espacios correspondientes en la tarjeta del estatuto fundacional de la compañía, bajo su anterior lugar de estaciones bloqueadas.



La estación adicional que se desbloquea con el objetivo «Absorber una compañía pequeña», en el momento de su desbloqueo, puede sustituirse gratuitamente por la estación de la compañía pequeña absorbida, que estaba en el mapa. Es una decisión del director. Sin embargo, si lo prefiere, el director puede decidir no hacer este intercambio de estaciones. En ese caso, la estación de la compañía pequeña se retira de la partida y la estación extra desbloqueada permanece en su espacio de la tarjeta de estatuto fundacional de la compañía, disponible para su colocación más adelante.

Todas las estaciones disponibles tienen un precio de construcción de 50 pts., excepto la estación inicial, que es gratis. Puesto que no importa el orden en que se consiguen los objetivos, tampoco importa el orden en que se van colocando las estaciones. Simplemente, siempre que haya una ficha de estación en cualquiera de los espacios de estaciones disponibles, se podrán construir en el paso correspondiente de la RO según las reglas descritas.

5.2. LOS PUERTOS DE MONTAÑA

A partir de la fase verde se pueden construir los puertos de montaña. Durante la fase amarilla pueden construirse vías que conecten con los puertos de montaña, tanto por parte de compañías pequeñas como de grandes compañías, pero durante esta primera fase de operaciones (amarilla) no podrán construirse los puertos de montaña.

Los puertos de montaña solo pueden ser construidos por grandes compañías. Para su construcción, es necesario que haya conexión.

Si una compañía está conectada a más de un puerto de montaña, solo puede construir uno por cada RO, siguiendo estas reglas:

Si dos o más rutas de una compañía conectan con dos o más ciudades con acceso al puerto de montaña, solo podrá usarse una ruta para construir un único puerto de montaña en una RO.

De forma similar, si una compañía del norte quiere construir un puerto de montaña, deberá hacerlo por el hexágono con el que tenga conexión. En caso de estar conectado a más de un puerto de montaña a la vez, el director elige a cuál se dirige para su construcción, teniendo en cuenta que debe respetar todas las normas de una ruta legal.

Solo es necesaria la conexión. No es necesario tener un tren con ningún alcance concreto que llegue hasta el puerto de montaña, pero la ruta no puede estar bloqueada para la conexión.

Cuando una compañía tiene conexión con un puerto de montaña, durante su turno en una RO puede pagar la construcción del puerto de montaña. Esta acción se realiza durante el paso de colocar losetas y estaciones, aunque no cuenta como una colocación de losetas, sino que es una acción adicional. No es obligatorio construir un puerto de montaña, aunque una compañía esté conectada a uno o más puertos de montaña.

- La construcción del puerto de Pajares cuesta 100 pts.
- La construcción de cualquiera de los dos puertos del País Vasco cuesta 80 pts.
- La construcción del puerto de Alar del Rey cuesta 60 pts.

Cuando se abre un puerto de montaña, los dos espacios para estación del puerto de montaña pasan a estar disponibles. Ahora la compañía que ha construido el puerto de montaña puede colocar en el puerto de montaña una estación. De no hacerlo, en la medida en que el puerto de montaña ya está abierto, cualquier otra compañía que opere después podrá colocar una estación propia en el puerto de montaña, ocupando uno de los dos únicos espacios que hay en cada puerto de montaña. Para ello, la compañía debe tener una estación disponible en su tarjeta de compañía.

La primera estación que se coloca en un puerto de montaña cuesta 50 pts. La compañía paga este importe de su tesorería al banco. Una misma compañía no puede colocar dos estaciones en el mismo puerto de montaña, pero sí puede tener una estación en diferentes puertos de montaña, siempre que se haga en diferentes RO. La compañía que quiera colocar en un puerto de montaña la segunda estación deberá pagar 50 pts. **a la compañía que colocó allí la primera estación.** El dinero se paga de la tesorería de la segunda compañía y se ingresa en la tesorería de la primera compañía.

En todo caso, la colocación de una estación en el puerto de montaña cuenta como una colocación normal de estación que puede realizar una compañía durante su turno en una RO. Es decir, no podrá colocar otra estación esa misma RO.

A partir del momento en que el puerto de montaña está abierto, este sirve como intercambiador. Cualquier vía que salga del puerto de montaña hacia el sur debe ser una vía de ancho ibérico. Cualquier vía que salga del puerto de montaña hacia el norte debe ser una vía estrecha.

Para las compañías que tengan una estación en el puerto de montaña, el puerto de montaña cuenta como una ciudad de valor 50/30/40/40 pts., según el puerto de montaña (Pajares, Alar del Rey, País Vasco 1 y País Vasco 2). Para las compañías que NO tengan una estación en el puerto de montaña, el puerto de montaña cuenta como una ciudad de valor 0 pts. Eso quiere decir que cuentan para el rango del tren, aunque no obtengan dinero por pasar.

Mientras haya al menos un espacio disponible en el puerto de montaña, este será accesible para todas las compañías. Sin embargo, las estaciones en el puerto de montaña bloquean las rutas, por lo que, en caso de ocuparse los dos huecos de un puerto de montaña, este solo podrá ser atravesado por las compañías que tengan allí su ficha de estación. Aunque el puerto de montaña en sí mismo es una construcción ferroviaria para cruzar las montañas, a efectos de juego se comporta como cualquier otra ciudad, con las características explicadas¹⁰.

5.2.1. Los trenes combinados

Acabamos de ver cómo se construyen los puertos de montaña. Sin embargo, estos puertos de montaña unen la red ferroviaria de ancho ibérico con la de vía estrecha. Esto provoca una incompatibilidad entre los trenes y las vías de ambos tipos. Por lo tanto, para poder realizar una ruta que vaya del mapa del norte al del sur o viceversa, la compañía que tenga dicha pretensión debe tener, obligatoriamente, un tren combinado.

Tren combinado: un tren combinado consiste en un tren que se compone de un tren de ancho ibérico y otro de vía estrecha, recuperando un tren de los que previamente han quedado obsoletos durante la partida (incluidos los exportados, siempre que estén obsoletos). Tiene las siguientes características:

- Como máximo solo pueden combinarse dos trenes entre sí.
- Ambos deben ser de distinto tipo: uno de vía estrecha y otro de ancho ibérico.
- Uno de los dos trenes **debe ser un tren reciclado**; el otro no puede serlo.
- Un tren reciclado es un tren que ya ha salido de la partida **por obsolescencia**. Para reciclarlo se debe pagar el doble de su valor nominal y, una vez reciclado, se asigna a un tren de la compañía. Su carta de coloca debajo de la carta de tren de la compañía, solo dejando visible su rango. A partir de este momento, estos dos trenes cuentan como un único tren a todos los efectos y no pueden volver a separarse.
- Si el tren principal (no reciclado) no es un tren permanente, cuando quede obsoleto y se retire de la partida, el tren reciclado se descartará con este.

¹⁰ Ver nota histórica y de diseño n.º 9 en el libro de juego.

- Un tren combinado cuenta solo como un tren de cara al límite de trenes.
- Una compañía que tiene el límite de trenes SÍ puede reciclar un tren para crear un tren combinado.
- Una compañía puede tener tantos trenes combinados como permita el límite de trenes en cada momento.
- Un tren combinado no puede volver a separarse en sus partes integrantes. El tren reciclado permanecerá con el tren principal hasta el final de la partida o hasta que se descarte por obsolescencia.
- El tren reciclado no puede asignarse a ningún otro tren después de combinarse por primera vez.
- Las compañías pueden comprar trenes combinados a otras compañías, como cualquier otro tren.
- El rango de un tren combinado es la suma del rango de las dos cartas de tren que lo componen.
- Un tren combinado debe usarse para cruzar un puerto de montaña. Si no cruza un puerto de montaña, no puede usarse.
- Un tren combinado debe pasar, al menos, por una localización de ingresos de cada mapa. El resto de localizaciones pueden estar en cualquiera de los dos mapas. Incluso las ciudades pequeñas del tren+ pueden estar en cualquiera de los mapas, así como, eventualmente, la ciudad pequeña, puerto o mina que añade un ténder proporcionado por la compañía pionera n.º 5, La Maquinista Terrestre y Marítima (MTM). Por lo tanto, un tren combinado sí puede llevar un ténder.
- El reciclaje para crear un tren combinado tiene lugar durante la compra de trenes.
- No puedes combinar un tren si este no puede realizar una ruta legal entre los dos mapas, si la compañía no tiene al menos otro tren que pueda operar en cualquiera de los dos mapas después de combinar el tren.
- Las compañías pequeñas no pueden poseer trenes combinados.
- No se puede adquirir un tren combinado en una compra forzosa de trenes (ver 4.7.1 «Compra forzosa de trenes»).
- El tren que proporciona la compañía pionera n.º 3 no puede combinarse.

El paso de reciclar un tren para combinarlo se realiza en el paso de comprar trenes de la ronda de operaciones. Un tren nunca puede reciclarse para construir un tren combinado recaudando fondos como una compra forzosa de trenes.

Ejemplo: la compañía A compra el primer tren-4 y los trenes-2/1+2 se destruyen. En ese momento, la compañía A puede reciclar un tren-1+2 por 200 pts. y asignarlo al tren-4, obteniendo con ello un tren-5+2 que solo puede operar si es para cruzar un puerto de montaña. Cuando los trenes-4 queden obsoletos, los trenes combinados encabezados por un tren-4 también quedarán obsoletos.

(insertar imagen)

5.2.2. Otras consideraciones

Una vez que un puerto de montaña está abierto, cualquier **gran compañía** del sur puede construir vías en el norte, si tiene conexión. Del mismo modo, cualquier compañía del norte puede construir vías en el sur, si tiene conexión. Además, mientras se cumplan las reglas de conexión, cualquier compañía tanto del norte como del sur podrá construir estaciones en cualquiera de los dos mapas, siempre que tengan conexión a través de un puerto de montaña abierto. En el mapa del norte solo se puede construir vía estrecha; en el mapa del sur solo se puede construir vía de ancho ibérico. Mientras exista conexión, una compañía podría construir una loseta en un mapa y, pagando el +20 por colocar una segunda loseta, hacerlo en el otro mapa. Además, tal y como señalan las reglas, podría construir adicionalmente una mina. Por supuesto, mientras exista conexión, una compañía del norte podría colocar una estación en el sur y viceversa. De este modo, podrán hacer rutas en los distintos mapas, si tienen trenes que se lo permitan. Eso implica que la obligatoriedad de tener un tren que pueda operar al final de una RO deja de ser exclusiva de un tipo de tren, y puede servir cualquier tipo de tren, siempre que la compañía tenga al menos una ruta válida en cada mapa.

Cuando un puerto de montaña está abierto, los hexágonos de uno y otro mapa que representan uno y otro lado del puerto de montaña, **se consideran adyacentes a todos los efectos**.

Importante: ningún tren de ninguna compañía puede cruzar dos puertos de montaña en una única ruta.

Nótese que, en el caso de los trenes combinados, cuya función es recorrer rutas que vayan de un mapa al otro, si no cumplen con esta función, entonces no pueden realizar rutas.

Sin embargo, una compañía que tenga un tren convencional y un tren de vía estrecha, dando por hecho que tengan alcance suficiente, podría hacer una ruta que fuera desde un puerto de montaña **abierto**, aunque no tuviese estación allí, hacia el sur con el tren convencional. Del mismo modo, podría hacer una ruta que fuera desde un puerto de montaña **abierto**, aunque no tuviese estación allí, hacia el norte con el tren de vía estrecha. También podrían realizar dichas rutas sin necesidad de usar el puerto de montaña, siempre que se cumplan todas las reglas para recorrer rutas.

En este caso, se considera que se están haciendo dos rutas independientes y nunca una combinada, por lo que queda descartado el bono por recorrer rutas entre norte y sur. Y no olvidemos que el puerto de montaña cuenta como una ciudad grande a estos efectos, pero que tiene unos beneficios especiales que ya se han descrito: 0 pts. si la compañía no tiene estación allí y 50/30/40/40 pts. según el puerto de montaña, si la compañía tiene una estación allí.

6. LAS FASES DE LA PARTIDA

A lo largo de este manual de reglas se ha hecho referencia a las fases de la partida en numerosas ocasiones. Las fases no hacen sino representar el paso del tiempo. Y el paso del tiempo tiene sus consecuencias, como puede entenderse.

Entre esas consecuencias, quizá la más importante sea la obsolescencia de los trenes más viejos. Un tren obsoleto es un tipo de tren que se retira de la partida en el mismo instante en que queda obsoleto, sin poder recorrer ninguna ruta más, y sin ninguna compensación. En términos de juego, esto puede suponer que la compra de un tren más moderno deje a una o más compañías sin trenes o con muy pocos trenes, después de haber gozado de poseer numerosas máquinas.

Otras consecuencias de los cambios de fase son: poder comprar trenes mejores, poder construir los puertos de montaña, poder colocar losetas de vía con entramados más complejos, permitir las absorciones de compañías pequeñas o las adquisiciones de las compañías pioneras con mejores condiciones, etc.

El hecho de que haya tantas referencias a los cambios de fase a lo largo de estas reglas solo demuestra lo importante que son. El hecho de que estén en este epígrafe tan «alejado» obedece solo a una cuestión organizativa, pero aquí se resumen todos los cambios que hay que aplicar, **de inmediato**, cuando se produce un cambio de fase. Este sumario hace referencia a todo lo que se ha explicado con anterioridad, salvo el final de la partida, que se explicará en el epígrafe siguiente.

Es importante recordar que un cambio de fase se produce cuando se compra o exporta el primer tren de un nuevo tipo, y no por el hecho de que esté disponible tras la venta o exportación del último tren del tipo anterior.

Las fases de la partida en *18ESP* son las siguientes:

- 1) Consiste en el inicio de la partida e incluye la subasta de las compañías pioneras.
- 2) Comienza con la primera RMV de la partida.
Están disponibles las losetas amarillas y los trenes 2/1+2.
En la primera ronda del mercado de valores solo están disponibles las compañías pequeñas del mapa del sur y las grandes compañías del mapa del norte.
En el mapa del sur solo pueden operar las compañías pequeñas y en el mapa del norte solo las grandes compañías del norte.
Hay solo una RO después de cada RMV.
No está permitido construir puertos de montaña entre los dos mapas.
Tanto las compañías pequeñas del sur como las grandes del norte pueden adquirir compañías pioneras por un valor entre 1 pta. y su valor nominal.
Las minas proporcionan 30 pts.
Límite de trenes: compañías pequeñas, 2; grandes compañías, 4.
No está permitido comprar trenes entre compañías.
No se pueden combinar trenes.
- 3) Comienza con la compra del primer tren 3/2+3.
Están disponibles las losetas amarillas y verdes.
Las grandes compañías del mapa del sur están disponibles para su lanzamiento.
Tanto las compañías pequeñas como todas las grandes pueden adquirir compañías pioneras por un precio entre 1 pta. y el 150% de su valor nominal.
Las grandes compañías del sur pueden absorber compañías pequeñas.
Hay dos RO después de cada RMV.
Los puertos de montaña entre los dos mapas pueden construirse.

- Las minas proporcionan 20 pts.
 Límite de trenes: compañías pequeñas, 2; grandes compañías, 4.
 Está permitido comprar trenes entre compañías.
 No se pueden combinar trenes.
- 4) Comienza con la compra del primer tren 4/3+4.
 Están disponibles las losetas amarillas y verdes.
 Los trenes 2 y 1+2 se desguazan (se eliminan de la partida sin compensación).
 Tanto las compañías pequeñas como todas las grandes pueden adquirir compañías pioneras por un precio entre 1 pta. y el 200% de su valor nominal.
 Las minas proporcionan 20 pts.
 Límite de trenes: compañías pequeñas, 1; grandes compañías, 3.
 A partir de este momento ya se pueden combinar trenes.
- 5) Comienza con la compra del primer tren 5/4+5.
 Están disponibles las losetas amarillas, verdes y marrones.
 Cualquier compañía pequeña que no haya sido absorbida «se congela» y tiene que adquirirse según las reglas especiales de 4.6.1. No se pueden comprar trenes a las compañías pequeñas congeladas.
 Las compañías pioneras que siguen abiertas, cierran.
 Cualquier compañía lanzada a partir de este momento tendrá que vender un 60% para comenzar a operar y recibirá de inmediato la capitalización total, equivalente a su valor PAR multiplicado por 10. Estas compañías salen con todas sus estaciones disponibles, y no están sujetas a objetivos.
 Hay tres RO después de cada RMV.
 Las minas proporcionan 10 pts.
 Límite de trenes: grandes compañías, 3.
- 6) Comienza con la compra del primer tren 6/5+6.
 Están disponibles las losetas amarillas, verdes y marrones.
 Los trenes 3 y 2+3 se eliminan de la partida.
 Las minas proporcionan 10 pts.
 Límite de trenes: grandes compañías, 2.
- 7) Comienza con la compra del primer tren 8/6+8.
 Están disponibles las losetas amarillas, verdes, marrones y grises.
 Los trenes 4 y los 3+4 se eliminan de la partida.
 La bonificación por realizar una ruta que contenga, al menos, una mina y un puerto ya no se aplica.
 Se funda la RENFE y se desencadena el final de la partida.
 Las minas proporcionan 0 pts.
 Límite de trenes: grandes compañías, 2.

Importante: como puede leerse arriba, algunos cambios de fase añaden una nueva RO en el ciclo de RMV + RO. En estos casos, la nueva RO se añadirá siempre después de la siguiente ronda del mercado de valores. Hasta entonces, se mantendrá el número de rondas de operaciones que había previamente. Es el único cambio que no se produce inmediatamente.

7. FUNDACIÓN DE RENFE Y FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA

La compra o exportación **del segundo** tren 8/6+8 desencadena el final de la partida. Cuando esto suceda, se terminará de jugar la RO en curso (obsérvese que hablamos de la ronda de operaciones en curso y no del ciclo completo de rondas de operaciones) y la partida entrará en su última RMV. Obsérvese que si el segundo tren 8/6+8 no se vende durante una RO, sino que se exporta al final de un ciclo, entonces se pasará inmediatamente a esa última RMV.

Tras la RMV se jugarán tres RO con todas las compañías en juego. Durante la última RO de este ciclo, cada vez que opere una gran compañía **del norte**, se multiplicará por 3 el valor de su ruta y la ficha del precio de las acciones avanzará tres veces. Obsérvese que esto solo sucede con las grandes compañías del norte; las compañías del sur finalizarán la RO con normalidad¹¹.

7.1. EL GANADOR DE LA PARTIDA

Ahora se suma el valor de las acciones de cada jugador, junto con el dinero en efectivo que tengan. Si algún jugador preside una compañía pequeña que ha terminado la partida «congelada», el director recibe por esa compañía el valor de mercado que tiene congelado, multiplicado por dos. Acto seguido, se resta el total de las deudas que puedan tener +50% de interés sobre esa deuda.

El jugador con más dinero gana la partida. En el improbable caso de empate, gana el jugador que tenga más acciones **de la compañía del norte** que tenga mejor precio por acción. De persistir el empate, gana el que tenga la carta de orden de turno con el número más bajo.

Ninguno de los bienes de las distintas compañías, incluido el efectivo, se tiene en cuenta de cara al cómputo de riqueza para determinar quién es el ganador de la partida.

8. CRÉDITOS

Autores del juego: Leonhard «Lonny» Orgler y Enrique Trigueros.

Diseño gráfico del prototipo: Leonhard «Lonny» Orgler.

Redacción de las reglas: Enrique Trigueros.

Revisión de las reglas en español: Alberto Martín del Campo Sola, David Nuño Peña, David Sánchez González.

Programador del juego en 18xx.games: Ben Akselrod.

Edición de las reglas: Leonhard «Lonny» Orgler.

Maquetación: Leonhard «Lonny» Orgler.

Ilustrador de la caja de juego: Andreas Timmelmayer.

Ilustrador de las cartas de tren: Daniel Kranewitter.

Diseño gráfico: Leonhard «Lonny» Orgler.

Principales probadores del juego: Ian D Wilson, Michael Wotawa, Ron Novicky, Thomas Kranewitter, Alberto Martín del Campo Sola, Francesc Sistach, Juan Eguiluz, David Nuño Peña, Tsui Ho Ming, David Muñoz de la Peña, Daniel Méndez-Bonito, Eric Brosius.

¹¹ Nota histórica y de diseño n.º 10.

Otros probadores del juego: Jesús Gordillo, Pedro Jiménez, Iván Molia, Alba Palmerín Donoso, Àngel Agüeras, José María García, Urko Ellacuria, José San Miguel, Xandre Puig, Roberto Rodríguez Zubiate, Adelaida Soler Quílez, David Sánchez González.

También muchos otros probadores del juego en 18xx.games y en diferentes convenciones de juegos de mesa.

Todas las imágenes de las locomotoras de las cartas de tren proceden del Archivo Histórico Ferroviario de la Fundación de los Ferrocarriles Españoles, quien tiene todos los derechos reservados de las mismas.

Agradecimiento y dedicatoria por parte de Enrique Trigueros:

En primer lugar, quiero agradecer a Lonny Orgler su propuesta de adherirse al diseño de aquel juego que aún estaba en pañales. Sin él, yo no habría visto mi sueño de publicar *18ESP* cumplido. Al menos no con la calidad que el juego ha llegado a alcanzar.

El agradecimiento más especial es para María José, mi mujer, porque absolutamente siempre me apoya en mis proyectos e ilusiones. Sin ella nada sería realidad. Gracias por cada día.

Otro agradecimiento especial es para Ben, quien programó y reprogramó el juego para 18xx.games una y mil veces. Su trabajo es impagable, su paciencia infinita. Perdona por todo el trabajo inútil que te he hecho realizar durante tanto tiempo. Sin ti, aún estaríamos jugando por correo-e.

Por supuesto, mi agradecimiento a todos aquellos que de forma desinteresada han contribuido de una forma u otra a hacer realidad este proyecto, en especial a los probadores del juego, entre los que quiero destacar la labor de Ian D. Wilson.

Y la dedicatoria no puede ser para nadie más que para Rodrigo, mi hijo, mi fuerza, mi vida. Gracias por existir.