

1865 SARDINIA

Reglamento

*Traducción al español:
Celso Serrano Lucas*



Benjamin H. Piercy



RAILWAYS, FINANCING & ENGINEERING WITH BENJAMIN H. PIERCY

COMPONENTES

- 1 manual de instrucciones
- 1 tablero de juego
- 8 tableros de las compañías
- 72 títulos de las compañías
- 36 cartas de trenes
- 8 cartas de compañías marítimas
- 1 carta de jugador inicial (*priority card*)
- 3 cartas de orden de asiento
- 18 cartas de préstamo
- 171 losetas hexagonales
- 80 logos circulares
- 80 discos de madera de 15mm
- 40 cubos negros de 8mm
- 20 cubos violetas de 10mm
- 30 cubos azules de 12mm
- 1 fajo de billetes de banco (opcional)

Concepción y desarrollo: Alessandro Lala

A mi amor eterno Roberta

Ilustración: Cory Williamson

Equipo de testadores: Lucio Abbate, Davide De Martino

Testadores adicionales: Steve Thomas, Paul Heald, Jon Draper, Fred Tanton, Lyndon Gurr, Carlo Gualdi.

Si tienes comentarios, preguntas o sugerencias, puedes escribirnos a:

Gotha Games Ltd
 Unit 201
 Room 2 Spare
 Great Weston Trade Park
 Weston Super Mare
 BS22 8NA
 United Kingdom



O puedes contactarnos en nuestra web: www.ilgotha.org

El Sistema de Juego Integrado 1865 Sardinia (también llamado "1865 Sardinia") está bajo el copyright 2009 de Alessandro Lala, que se declara por este medio autor de 1865 Sardinia a todos los efectos.

El autor reconoce que 1865 Sardinia incorpora –y de hecho sin ellos no habría sido posible– numerosos subsistemas y conceptos utilizados en otros Sistemas Integrados de Juego pertenecientes a los llamados "juegos de la serie 18xx".

"18xx" y el "logo de marca 18xx" son marcas registradas propiedad de Francis Tresham. Todos los derechos reservados.

BENJAMIN PIERCY (1827 – 1888) fue un ingeniero de caminos nacido cerca de Trefeglwys, Montgomeryshire, el 16 de marzo de 1827. Era el tercer hijo de Robert Piercy. Benjamin se formó en la oficina de su padre y en 1847 se convirtió en asistente principal de Charles Mickleburgh, inspector y administrador de Montgomery.

En 1851, Henry Robertson buscó su ayuda para el proyecto de la Shrewsbury and Chester Railway y, más tarde, para un ferrocarril de Oswestry a Newtown. Inició su trabajo independiente como ingeniero en el proyecto de Red Valley Railway para construir un ferrocarril entre Shrewsbury y Minsterley. El proyecto fue rechazado, pero obtuvo la aprobación, a pesar de una fuerte oposición, para construir un ferrocarril de Shrewsbury a Welshpool con un ramal a Minsterley. Este hecho le granjeó una reputación de experto en las comisiones parlamentarias y, en adelante, fue contratado en casi todos los proyectos de introducción del ferrocarril en el País de Gales. En esas construcciones, llevó a cabo grandes hazañas de ingeniería, especialmente los puentes sobre el Severn, el Mawddach, los estuarios del Traeth Bychan, las maravillosas estaciones de Oswestry y Welshpool y el paso de Talerddig.

En 1862, empezó una larga relación laboral con la Compagnia Ferroviaria Reale Sarda, que incluía el peritaje y la planificación de las líneas de ancho de vía estándar y estrecho de la isla y la construcción de un puerto en el Golfo de Aranci. Adquirió grandes propiedades en Cerdeña, donde aún viven sus descendientes, e hizo mucho por mejorar la agricultura de la isla con proyectos de drenaje y reforestación y con la cría de reses, caballos y ovejas. Se hizo amigo íntimo de Garibaldi, cuyo hijo, Ricciotti, fue su alumno. Sus servicios a Cerdeña le fueron reconocidos con su nombramiento como Comendador de la Corona de Italia.

En Francia, fue ingeniero jefe del ferrocarril Napoléon-Vendée entre Tours y Sables d'Olonne. Fue también ingeniero de la Assam Railway en India y proyectó su extensión a Birmania. En 1881, adquirió la propiedad de Marchwiel Hall y, en los últimos años de su vida, dedicó sus esfuerzos a relanzar los ferrocarriles del norte de Gales, consolidando sus finanzas y planificando extensiones para explotar los recursos minerales.

Era un buen jugador de ajedrez y creó uno de los mejores campos de cricket del condado de Marchwiel. Murió en Londres el 24 de marzo de 1888 y fue enterrado en el cementerio de Kensal Green. Tuvo tres hijos y seis hijas con su mujer Sarah, hija de Thomas Davies, de Montgomery, con la que se casó en 1855.

Notas introductorias

Introducción y principales diferencias con otros juegos de la serie 18xx

Este juego presenta varias características que lo hacen muy diferente de otros juegos de la serie 18xx. El objetivo de este capítulo es presentar los diferentes componentes del juego y aclarar algunos de los mecanismos principales del juego tanto a los jugadores expertos de 18xx como a los principiantes. A lo largo de estas páginas, los símbolos de la derecha aportan consejos adicionales para jugar a 1865 Sardinia..

El tablero de juego Despliega el tablero de juego. Verás que contiene dos islas (Córcega y Cerdeña) con una red hexagonal superpuesta.

En el mapa aparecen distintos elementos. Los círculos blancos representan ciudades, entre las cuales hay 6 grandes ciudades en amarillo identificadas con una letra: C, O, N, S, P, B. En las dos islas hay también 8 círculos blancos con un pico y una pala. Son minas. Hay varios puntos negros diseminados que representan pueblos. En los bordes hexagonales aparecen ríos (en azul) y montañas (en líneas marrones discontinuas). Finalmente, las dos islas están conectadas por rutas marítimas, representadas por líneas blancas de puntos.

LEYENDA

- ◆ Principiantes
- ★ Expertos en 18xx
- ☯ Estrategia
- ❖ Ejemplo

★ *Las minas no son un concepto nuevo en la serie 18xx. Sin embargo, la forma en que funcionan en 1865 es bastante diferente de otros juegos. Observa también que las montañas y los ríos están situados únicamente en los bordes entre los hexágonos y que atravesarlos tiene un efecto en los costes de construcción.*

Las Compañías Públicas

En el juego hay 8 compañías públicas ferroviarias, que empiezan en las 8 ciudades que contienen el logo de la compañía. Cada compañía tiene su propio tablero, sus títulos y sus marcadores. Una compañía pública puede ser menor o mayor. Al principio, cada compañía empieza como menor y después puede convertirse en mayor tras llegar a su destino histórico (indicado con una marca coloreada en el mapa). La siguiente tabla muestra las compañías públicas del juego.

Siglas	Color	Nombre completo	Inicio	Destino
FMS	Rojo	Ferrovie Meridionali Sarde	Cagliari	Serbariu
RCSF	Verde	Regia Compagnia delle Ferrovie della Sardegna	Oristano	Cagliari
SFSS	Azul	Strade Ferrate Settentrionali Sarde	Sassari	Olbia
FCS	Marrón	Ferrovie Complementari di Sardegna	Isili	Nuoro
SFS	Naranja	Società Italiana Strade Ferrate Secondarie della Sardegna	Arbatax	Cagliari
FA	Amarillo	Ferrovía degli Aranci	Nuoro	Olbia
CFC	Gris	Chemins de Fer Corse	Bastia	Ajaccio
CFD	Negro	Chemins de Fer Départementaux	Portovecchio	Bastia

El **tablero de la compañía** sirve para colocar el dinero, los marcadores de estación, los cubos de tráfico y los trenes. Hay 7 círculos para los marcadores y espacio suficiente para los otros elementos..

Los **títulos** (acciones) se usan en 1865 para representar las participaciones de cada jugador en una compañía pública. Un título de accionista de una compañía menor representa una participación del 20%, mientras que el título de Presidente representa el 40%. Se considera como una doble participación, pero cuenta como un solo título. Un título de accionista de una compañía mayor representa una participación del 10%, mientras que el título de Presidente representa el 20%. Conviene que te familiarices con la siguiente tabla, que resume las características de los títulos y las participaciones en el juego.

Tipo de título		Participación		Valor
Compañía menor	Título de Presidente	Doble	40%	2 veces la cotización en bolsa
	Título de accionista	Simple	20%	Exactamente la cotización en bolsa
Compañía mayor	Título de Presidente	Doble	20%	2 veces la cotización en bolsa
	Título de accionista	Simple	10%	Exactamente la cotización en bolsa



❖ *Observa que hay una diferencia importante entre los títulos y las participaciones. Un título puede representar un 10%, 20% o 40% de participación en una compañía pública y seguir contando como un solo título. Los jugadores están limitados en el número de títulos que pueden poseer dependiendo del número de jugadores. También están limitados en el porcentaje de participación que pueden tener, que no puede superar el 60% de cada compañía. Nota: los cinco primeros títulos de una compañía mayor están en el reverso de los títulos de la compañía menor correspondiente.*

Las Compañías Marítimas

Hay 8 compañías marítimas asociadas a diferentes localidades costeras en el mapa. Cada jugador recibe dos compañías marítimas al inicio del juego. La siguiente tabla muestra las distintas compañías marítimas del juego.

Siglas	Nombre completo	Localidad con bonificación
M1	Compagnia Marittima Golfo Aranci	Olbia
M2	Compagnia Marittima Arbatax	Arbatax
M3	Compagnia Marittima Cagliari	Cagliari
M4	Compagnia Marittima Carbonia District	Serbariu, Monteponi, Su Zurfuru
M5	Compagnia Marittima Oristano	Oristano
M6	Compagnia Marittima Sassari	Sassari
M7	Compagnia Marittima Ajaccio	Ajaccio
M8	Compagnia Marittima Calvi	Calvi

Las compañías marítimas que posee un jugador le reportan una cantidad de dinero al inicio de cada ronda de operaciones. Durante la partida, un jugador puede transferir gratuitamente una compañía marítima a una de sus compañías públicas. Cuando una compañía pública posee una compañía marítima, amplía su cobertura y obtiene más puntos de tráfico, lo cual aumenta los ingresos de la compañía.

★ *Las compañías marítimas cumplen una función similar a las compañías privadas en otros juegos: aportan unos ingresos fijos a los jugadores en las primeras fases del juego y tienen funciones de bonificación que pueden ser aprovechadas más tarde. Cuando una de ellas es transferida a una compañía pública, debe girarse su carta al reverso.*



El Mercado de Valores y la Banca

El Mercado de Valores está en la parte de abajo del tablero y marca el valor de las participaciones de las compañías públicas. Cada casilla tiene un número que representa el valor de una participación simple de un compañía.

El precio en el mercado de valores es el valor de una participación del 20% en una compañía menor o de una participación del 10% en una compañía mayor. El título de Presidente cuenta como una doble participación y vale el doble del valor indicado en el mercado de valores. Los valores fluctúan entre L.10 y L.490. El significado de los valores en la parte de abajo de cada casilla se explicará más adelante (se usan cuando se compran acciones a los Dragones o cuando se produce una liquidación durante una absorción).

70 75 90	80 85 100	90 95 110	100 110 130	110 120 140	120 130 150	130 140 160	140 150 170	150 160 180	165 180 200	180 195 215	195 210 230
-----------------------	------------------------	------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

También aparece en el tablero el Fondo de la Banca (*Bank Pool*). Aquí es donde se colocan los títulos tras ser vendidos y donde esos mismos títulos están disponibles para ser comprados durante una ronda de acciones.

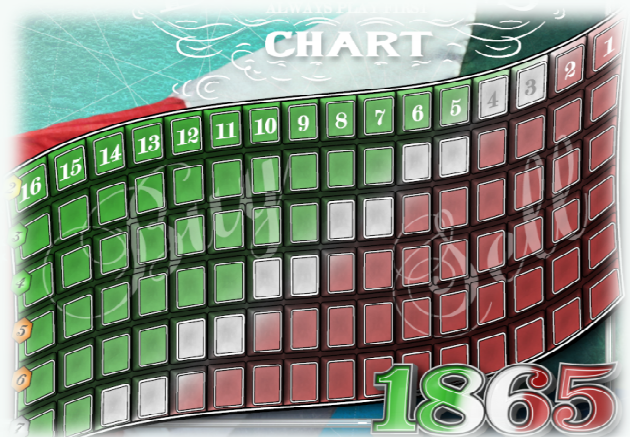
★ *El mercado de valores no presenta zonas diferenciadas ni escalones. La principal diferencia con otros juegos de la serie 18xx es el movimiento del valor de las acciones. El valor de las acciones no baja si la compañía no reparte dividendos, sino que se queda donde está. El valor de las acciones aumenta si la compañía reparte dividendos y si compra un nuevo tren de la pila de Trenes Disponibles. De esta forma, una compañía que paga dividendos y que compra un nuevo tren de la pila de Trenes Disponibles puede realizar un “doble salto” en el mercado de valores.*

La Tabla de los Dragones

Los Dragones son inversores extranjeros que negocian con las acciones junto con los jugadores. Los Dragones se apoyan en un marcador llamado **Estimación de las Compañías** para comprar y vender acciones, y para ello se utiliza la Tabla de los Dragones (*Dragons Chart*), que aparece abajo a la derecha del mapa. La estimación de una compañía es la suma del nivel de sus trenes y del número de estaciones situadas en el mapa. Las acciones de los Dragones son realizadas por los jugadores durante las rondas de acciones siguiendo un algoritmo bien definido.

❖ *Puedes imaginar que los Dragones son jugadores fantasma sentados entre los jugadores humanos. Tras una o dos partidas, serás capaz de anticipar sus movimientos e incluso de manipularlos en tu propio beneficio.*

★ *Los Dragones y la estimación de las compañías son conceptos completamente nuevos en la serie 18xx y se recomienda a los jugadores expertos que se familiaricen con las reglas detalladas que se presentan más adelante.*



Losetas de vía

Las vías tienen forma de losetas hexagonales de distintos tipos: llanura (sin estaciones), pueblo (un punto negro), ciudad (un círculo blanco) y mina (un pico y una pala); y de distintos colores: amarillo, verde, marrón y gris. Las ciudades y los pueblos tienen un número en un cubo: es el **tráfico** generado por esa estación cuando se sitúa el marcador de una compañía en una ruta interceptada por esa estación. Las ciudades tienen normalmente mayor tráfico que los pueblos, y las grandes ciudades (identificadas por una letra) tienen mayor tráfico que las ciudades pequeñas. A menudo, la diferencia de color implica una diferencia de tráfico para una estación: el gris es mayor que el marrón, el marrón mayor que el verde, y el verde mayor que el amarillo. Las minas siguen una regla distinta: generan tráfico en cada ronda de operaciones pero ese tráfico disminuye conforme avanza la partida.



- ◊ *Verás que hay también un pequeño número en cada loseta. Es el número de loseta y sirve para identificar esa loseta en particular cuando se hace referencia a ella.*
- ★ *Observa que, al contrario que en otros juegos 18xx, no hay una cifra de ingresos en las losetas de ciudad o de pueblo. Como hemos señalado, el número impreso en la loseta es el tráfico de esa estación. Más adelante explicaremos que no hay costes de terreno por colocar una loseta y que las reglas de mejora son mucho menos estrictas que en otros juegos.*

Marcadores de estación

Los discos de colores representan las estaciones principales de tu compañía. Se sitúan en los espacios vacíos de una ciudad o de una mina. Cuando se coloca un nuevo marcador en el mapa, la compañía recibe el tráfico de ese destino, así como el de cada estación interceptada por la nueva ruta. Esto se aclarará más adelante, pero de momento recuerda que los marcadores de estación y el tráfico están estrechamente unidos.

- ◊ *Tu red siempre empezará con un marcador de estación en la ciudad de salida. Los marcadores tienen dos funciones principales en el juego: recolectar tráfico y dar acceso a otras líneas (o impedir que otras compañías accedan a ciertas líneas).*



Cubos de tráfico



Los cubos negros son puntos de tráfico. Se usan para contabilizar el tráfico que una compañía recolecta a medida que expande su red. Los cubos negros pequeños valen 1 punto de tráfico, los violetas medianos valen 5 puntos de tráfico y los azules grandes valen 10 puntos de tráfico.

Trenes

Hay 6 tipos diferentes de trenes, desde los trenes de fase 2 a los de fase 7 (abreviados como PH2, PH3, PH4 y demás). Cada tren se caracteriza por su **capacidad** (cuánto tráfico puede absorber) y por su coste. Los trenes PH2 son muy básicos: tienen una capacidad de 8 y un coste de L.100. Los PH3 son ligeramente mejores y así hasta los PH7, que son los más tecnológicamente avanzados, con una capacidad de 35 y un coste de L.800. Durante la ronda de operaciones de una compañía, sus trenes circularán y generarán ingresos para la compañía.

En el tablero hay un espacio (*Available Trains*) donde se apilan todos los trenes disponibles para su compra. En la pila de *Future Trains* se colocan todos los trenes que estarán disponibles en las siguientes fases.

- ◆ *La mejor forma de comprender cómo funcionan tus trenes es pensar que un punto de capacidad es un asiento en tu tren, mientras que un punto de tráfico es un pasajero. Tus trenes tienen tantos asientos libres como su capacidad total, y pueden transportar ese máximo de pasajeros (puntos de tráfico). Cada pasajero que consiga un asiento libre en tu tren pagará L.10 a tu compañía. Aquellos pasajeros que no puedan encontrar un asiento se quedarán en el andén y no pagarán nada.*



- ★ *Llegado a este punto, te habrás dado cuenta de que el funcionamiento de los trenes y la forma de calcular los ingresos de las compañías es totalmente diferente de otros juegos 18xx. Este es el llamado "sistema basado en el tráfico" y tiene la ventaja de que los jugadores no tienen que buscar la mejor ruta para sus trenes. Durante la ronda de operaciones, basta con mirar la capacidad total de tus trenes y el tráfico total de tu red para calcular los ingresos de esa ronda.*
- ☹ *Observa que los últimos trenes PH2, PH3 y PH4 vienen con un descuento. Es útil planificar la compra de tus trenes para que tu compañía se beneficie de ese ahorro.*

Préstamos estatales

Los préstamos estatales son de L.500 y representan una ayuda financiera del gobierno italiano para consolidar el ferrocarril. Los préstamos, de hecho, solo están disponibles cuando una compañía pública adquiere otra compañía pública (absorción) y solo bajo unas circunstancias muy concretas.

- ★ *Una compañía no está autorizada a recibir un préstamo para construir vías, colocar marcadores de estación, comprar trenes u otras cosas. Los préstamos solo están disponibles para adquirir otra compañía.*
- ☹ *El mecanismo de absorción se explica con detalle más adelante en estas reglas. Un uso inteligente de la absorción y un buen aprovechamiento de los préstamos estatales pueden ser determinantes para alcanzar la victoria.*



Otros componentes

La Carta de Prioridad (*Priority Card*) se usa para indicar el jugador inicial en una ronda de acciones. Las Cartas de Orden de Juego (*Play Order Cards*) solo se usan al inicio de la partida para determinar aleatoriamente la posición de los jugadores alrededor de la mesa. En un juego a 4 jugadores, usa la carta de prioridad como la carta de orden de juego n°4. Tras determinar el orden de los jugadores alrededor de la mesa, puedes volver a guardar las cartas de orden de juego en la caja.

Ahora que ya te has familiarizado con los diferentes componentes, ¡es hora de aprender a jugar a este juego!

Estructura del juego

Preparar la partida, comprender las distintas fases del juego y Compañías Marítimas

2.1 RESUMEN DEL JUEGO

1865 Sardinia es un juego sobre la Bolsa y la construcción de vías férreas donde los jugadores asumen el rol de inversores y presidentes de compañías. En esos roles, intentan acumular riqueza invirtiendo en las acciones de las compañías ferroviarias. Cuando una compañía obtiene ingresos y reparte dividendos, estos se pagan a los jugadores que poseen acciones de esa compañía. Cuando los valores de las acciones bajan o suben, lo mismo ocurre con la riqueza de los jugadores que las poseen.

La riqueza de un jugador es la suma de su dinero en mano y del valor actual de sus acciones de compañías públicas. El objetivo es tener la mayor riqueza al final del juego.

Los jugadores pueden ser accionistas de cualquier compañía. El accionista con el mayor número de participaciones de cada compañía es su Presidente y es el responsable de tomar todas las decisiones de esa compañía. Estas decisiones no se tomarán siempre en interés de la compañía, sino fundamentalmente en interés del Presidente. La presidencia de una compañía cambia cada vez que hay un cambio de mayoría entre los accionistas. A veces esto ocurre cuando un jugador adquiere más participaciones que el actual Presidente. Otras veces, el Presidente consigue saquear una compañía y endosársela a otro accionista.

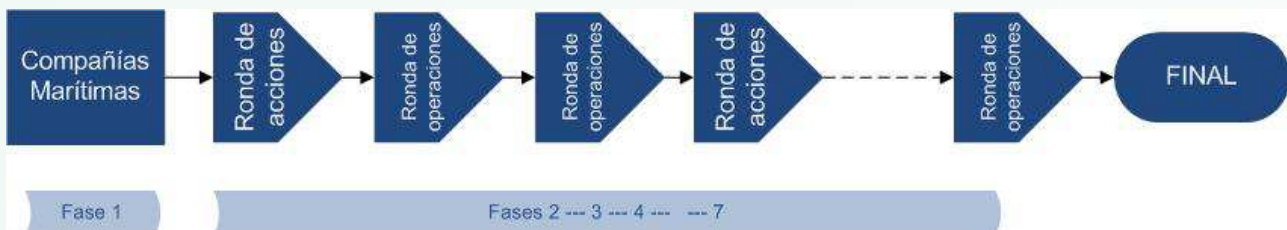
Una partida con jugadores familiarizados con las reglas dura unas 3-4 horas. Si hay varios jugadores que juegan por primera vez, el juego durará más. Con 2 o 3 jugadores es posible jugar una versión corta (ver capítulo 6) que solo se desarrolla en la isla de Cerdeña. Se recomienda el juego corto cuando se juega a 2 jugadores. El juego corto dura unas 2-3 horas con jugadores expertos.

2.2 SECUENCIA DE JUEGO

El paso del tiempo en 1865 se representa con las 7 fases de juego. El inicio de cada nueva fase es normalmente provocado por la compra de trenes cada vez mayores. La transición de una fase a otra puede influir en el juego y desencadenar ciertos eventos.

El juego empieza en la fase 1. En esta fase, se asignan 2 Compañías Marítimas a cada jugador.

A continuación, el juego se desarrolla a través de series de 1 ronda de acciones (donde juegan los jugadores y los Dragones) seguida de 2 rondas de operaciones (donde juegan las compañías públicas y marítimas). En cada ronda de acciones, los jugadores intentan mejorar sus finanzas mediante la compra y venta de acciones. En cada ronda de operaciones, las compañías ferroviarias construyen o mejoran vías, construyen estaciones, hacen circular sus trenes para obtener ingresos y compran trenes.



★ Algunos juegos 18xx tienen un número variable de rondas de operaciones dependiendo de la fase de juego. En 1865 Sardinia hay siempre 1 ronda de acciones seguida de 2 rondas de operaciones.

La siguiente tabla resume las principales reglas y eventos de las diferentes fases del juego.

FASE	Desencadenada por	Reglas / Eventos
1	Inicio de la partida	Asignar Compañías Marítimas
2	Asignación de Compañías Marítimas	Losetas amarillas disponibles. Número máximo de trenes: 4. Todas las Compañías empiezan como menores. Cotización inicial: entre 60 y 100. Las Compañías menores pueden convertirse en mayores. Las Compañías Marítimas pueden ser transferidas.
3	Adquisición del primer tren PH3	Losetas verdes disponibles. Número máximo de trenes: 3. Cotización inicial de 110 a 130 también disponible.
4	Adquisición del primer tren PH4	Los trenes PH2 son eliminados.
5	Adquisición del primer tren PH5	Losetas marrones disponibles. Las Compañías Marítimas que los jugadores tienen en su mano son descartadas. Las nuevas Compañías empiezan como mayores. Cotización inicial de 140 a 150 también disponible.
6	Adquisición del primer tren PH6	Número máximo de trenes: 2. Los trenes PH3 son eliminados.
7	Adquisición del primer tren PH7	Losetas grises disponibles. Los trenes PH4 son eliminados.

- ❖ *Salvo que se indique lo contrario, un evento activado en una fase es también válido en las siguientes fases. Por ejemplo, en la fase 3 las losetas verdes quedan disponibles. Estas losetas siguen estando disponibles en las fases 4, 5, 6 y 7.*
- 🕒 *Tomar la iniciativa y prepararse para un cambio de fase es clave para conseguir la victoria. En concreto, asegúrate de que tus compañías tengan trenes válidos después de un cambio de fase y, al mismo tiempo, intenta perjudicar a tus oponentes provocando un cambio de fase.*

2.3 ETIQUETA

Los jugadores previsores aceleran el ritmo de juego y hacen que la experiencia sea más divertida para todos. En un juego de esta duración, cada jugador debe planificar sus operaciones bursátiles y las decisiones de sus compañías antes de su turno, incluyendo, si es posible, la construcción y mejora de vías y la colocación de sus estaciones.

Las acciones de cada jugador deben estar fácilmente a la vista de todos. Cada jugador tiene derecho a saber cuánto dinero y qué acciones tienen los otros. Los trenes, los cubos de tráfico y los préstamos de cada compañía deben estar, visibles por todos, en los tableros de las compañías. Los fondos de una compañía deben situarse en el tablero de esa compañía de forma visible y el montante de esos fondos debe hacerse público. Los jugadores que deseen información sobre estos datos deben planificar sus demandas para no interrumpir el turno de otro jugador.

2.4 PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Para preparar la partida, realiza los siguientes pasos:

Comprueba que la Banca tenga exactamente un fondo de 8000 liras (L.8000). Un jugador adopta el rol de banquero y se sienta junto a la Banca. Reparte el dinero inicial a cada jugador. El capital inicial es de L.360 por cabeza a 2 jugadores, L.330 a 3 jugadores y L.300 a 4 jugadores.

Coloca las cartas de trenes PH2 en la pila de Trenes Disponibles, en la esquina de arriba a la izquierda del tablero, y coloca los trenes rebajados en la pila de abajo. Los otros trenes se colocan en la pila de Futuros Trenes, ordenados por fases y con los trenes rebajados al final de cada fase correspondiente. Coloca todos los títulos **menores** de las Compañías Públicas en el espacio de Oferta Inicial, a la izquierda del tablero, con el título de Presidente del 40% por encima. Coloca los marcadores de estación de salida de las compañías públicas en sus respectivas ciudades de salida (mira el logo de cada compañía para encontrar su emplazamiento adecuado)..

El orden de juego y alrededor de la mesa se decide al azar. Cada jugador roba a ciegas una carta de orden de turno. Aquel que robe la carta número 1 recibe la carta de jugador inicial (*Priority Card*), aquel que robe la número 2 juega segundo y se sienta a la izquierda del primero, y así sucesivamente.

Ahora se puede empezar la fase 1.

2.5 FASE 1 - ASIGNACIÓN DE LAS COMPAÑÍAS MARÍTIMAS

Las Compañías Marítimas se reparten en la fase 1. Es una fase obligatoria.

El jugador inicial empieza eligiendo una Compañía Marítima entre las 8 disponibles y la añade a su mano. Este tipo de acción no tiene ningún coste. El siguiente jugador elige otra Compañía Marítima entre las que quedan. Se continúa así hasta que todos los demás jugadores, si los hay, tengan una Compañía Marítima.

El último jugador, tras elegir una Compañía Marítima, elige una segunda Compañía Marítima y la añade a su mano. Cada jugador puede elegir ahora una segunda Compañía en el orden inverso al anterior. El jugador inicial será, por tanto, el primero y el último en elegir una Compañía Marítima.

Cada jugador deberá terminar con exactamente 2 Compañías Marítimas. Las Compañías restantes se descartan y no volverán a usarse en la partida.

De ahora en adelante, se juega una secuencia de 1 ronda de acciones y 2 rondas de operaciones hasta el final de la partida.

❖ *He aquí un ejemplo de partida a 3 jugadores: Alan (A), Bob (B) y Carl (C). A es el jugador inicial y añade a su mano la Compañía Marítima M3. B es el segundo y elige la Compañía M1. C puede elegir ahora 2 Compañías Marítimas y escoge M7 y M8, ambas en la isla de Córcega. Le toca de nuevo a B, que elige M2. A elige M6. Las Compañías Marítimas M4 y M5 se descartan.*

2.6 LAS COMPAÑÍAS MARÍTIMAS

Las Compañías Marítimas representan compañías de navegación que transportan pasajeros y mercancías entre Córcega, Cerdeña y el Continente.

Cuando una Compañía Marítima pertenece a un jugador, esta Compañía le proporciona unos ingresos fijos de L.20 al inicio de cada ronda de operaciones (anverso de la carta de la Compañía).

En cualquier momento durante el turno de una Compañía Pública en una ronda de operaciones, un jugador puede transferirle una o más de sus Compañías Marítimas. El jugador no recibirá ninguna compensación por ello, pero la compañía receptora se beneficiará de varias formas.

En primer lugar, cuando es transferida a una Compañía Pública, la Compañía Marítima le suministra 8 puntos de capacidad, equivalentes a un tren PH2 (gira la carta de la Compañía Marítima al reverso para mostrar su nueva función), y de esa forma puede aumentar los ingresos de esa compañía.

En segundo lugar, si una Compañía Pública tiene una estación en la localidad designada por la Compañía Marítima, recibe inmediatamente un número de puntos de tráfico igual al número de la fase en curso.

- ❖ *En la fase 4, durante el turno de operaciones de la compañía FMS, Alan transfiere a FMS la Compañía Marítima M3, situada en Cagliari. FMS tiene un marcador de estación en Cagliari, por lo que recibe inmediatamente 4 puntos de tráfico.*

Esta bonificación también se obtiene si una Compañía Pública coloca un marcador de estación en un momento posterior de la partida, después de recibir la Compañía Marítima. En ese caso, la Compañía Pública recibe un número de puntos de tráfico igual al número de la fase en la que se ha colocado el marcador.

- ❖ *En la fase 4, durante el turno de RCSF, Alan transfiere a RCSF la Compañía Marítima M3, situada en Cagliari. RCSF no tiene ningún marcador en Cagliari, por lo que no obtiene ninguna bonificación. Sin embargo, más adelante, en la fase 6, RCSF coloca un marcador en Cagliari y recibe inmediatamente 6 puntos de tráfico.*

Nota: la Compañía Marítima M4 “Carbonia District” está asociada a las 3 minas del *Carbonia District* (Región del Carbón). Para obtener la bonificación, una Compañía Pública debe colocar un marcador en cualquiera de esas 3 minas.

Las Compañías Marítimas solo operan en coordinación con los trenes. Una compañía que posea solo Compañías Marítimas y ningún tren no generará ingresos en su turno. Asimismo, una Compañía Marítima no satisface el requisito de las compañías de tener un tren al final de su turno de operaciones. Una compañía que solo posea Compañías Marítimas debe comprar un tren al final de su turno de operaciones.

Las Compañías Marítimas que los jugadores conserven en sus manos se descartan inmediatamente cuando se desencadena la fase 5. No obstante, las Compañías Marítimas poseídas por las Compañías Públicas seguirán operando hasta el final de la partida. De hecho, este es uno de los beneficios adicionales de transferir Compañías Marítimas a las Compañías Públicas.

Una vez ha sido transferida a una Compañía Pública, una Compañía Marítima no puede ser transferida de nuevo. No obstante, una Compañía Marítima puede ser transferida a otra Compañía Pública como consecuencia de una absorción (ver el capítulo 5).

- ☉ *Es importante planear el momento adecuado para transferir una Compañía Marítima a una Compañía Pública. Normalmente, querrás asegurarte de que, al aumentar los dividendos repartidos por una Compañía Pública, la Compañía Marítima te dará más dinero que sus ingresos fijos. Para ello, la Compañía Marítima debe aportar un aumento adecuado de tráfico a la Compañía Pública.*

2.7 FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando la Banca se queda sin dinero.

Si la Banca se queda sin dinero durante una ronda de operaciones, completa la secuencia de dos rondas de operaciones antes de determinar quién ha ganado.

Si la Banca se queda sin dinero durante una ronda de acciones, completa la ronda de acciones y las dos siguientes rondas de operaciones antes de determinar quién ha ganado.

El ganador es el jugador que tenga la mayor fortuna, contando el dinero en mano y el valor de sus acciones en la Bolsa. Observa que, al final de la partida, todas las compañías con préstamos estatales que no hayan sido devueltos sufrirán un descenso en sus acciones de L.50 por cada préstamo no devuelto. Asimismo, cada jugador que haya obtenido personalmente un préstamo estatal por bancarrota deducirá de su fortuna una cantidad igual al préstamo recibido.

Ronda de acciones

Lanzar una compañía, compraventa de acciones y mercado de valores

3.1 DESARROLLO DE UNA RONDA DE ACCIONES

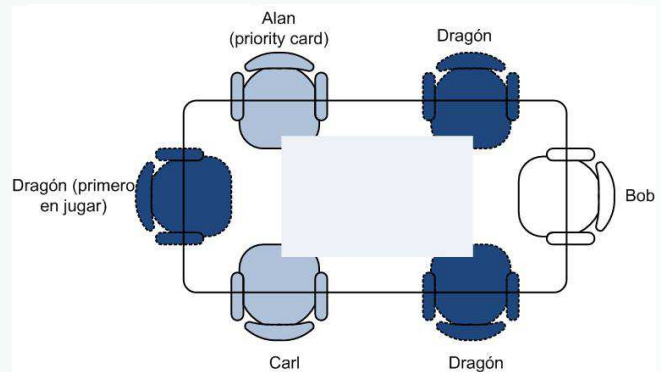
En una ronda de acciones, los jugadores y los Dragones se turnan para comprar y vender acciones.

Una ronda de acciones empieza siempre con los Dragones, seguidos por el jugador inicial, y se continúa en sentido horario hasta que todos los jugadores y los Dragones hayan pasado.

3.2 LOS DRAGONES

Los Dragones son inversores extranjeros que compran y venden acciones en las rondas de acciones. Son siempre los primeros en cada ronda de acciones y siguen jugando entre cada jugador.

- ❖ *Empieza una nueva ronda de acciones. Los Dragones van primero y compran una acción de SFSS. Alan, que es el jugador inicial, juega a continuación y vende una acción de FCS y compra una de SFSS. Luego juegan los Dragones y compran otra acción de FCS. Es el turno de Bob. Tras él, los Dragones jugarán de nuevo y así sucesivamente.*



La compraventa de acciones de los Dragones se rige por un algoritmo bien definido basado en la **estimación de la compañía**. La estimación de una compañía es la suma de los números de fase de sus trenes y del número de marcadores de estación situados en el mapa, como se indica en la Tabla de los Dragones (*Dragons Chart*).

- ❖ *La compañía FMS tiene 3 estaciones en el mapa y 2 trenes PH2. Por tanto, su estimación es de 7. La compañía RCFS tiene solo 2 estaciones en el mapa y 1 tren PH3, así que su estimación es de 5. La compañía SFSS tiene 5 estaciones en el mapa pero ningún tren, así que su estimación es de 5.*
- ❖ *La estimación de cada compañía está determinada únicamente por sus estaciones en el mapa y por sus trenes. El tipo de compañía (menor o mayor) no tiene ningún efecto en la estimación. Por este motivo, la estimación de una compañía solo puede cambiar durante una ronda de operaciones, cuando la compañía tiene la posibilidad de situar más estaciones y de comprar nuevos trenes. La estimación de una compañía nunca cambia durante una ronda de acciones.*

La Tabla de los Dragones se usa para marcar la estimación de las compañías. Una compañía lanzada en las fases 2, 3 o 4 empezará en la casilla 1 (gracias a su estación de inicio) de la primera fila de la Tabla. Una compañía lanzada en las fases 5, 6 o 7 empezará en la casilla 1 de la segunda fila de la Tabla.

El marcador de estimación de una compañía se moverá horizontalmente por la misma fila en función de los cambios en su número de estaciones y del tipo de trenes que posea. Se moverá verticalmente por una columna en función de los cambios de fase, como se explica en el apartado 3.12.

La Tabla de los Dragones tiene una zona verde, una blanca y una roja. La posición de un marcador de estimación en una determinada zona afectará a cómo los Dragones especulan con las acciones.

Los Dragones actúan según el siguiente algoritmo (designa a un jugador que haya comprendido bien el algoritmo para que se encargue de realizar las acciones en nombre de los Dragones):

- Los Dragones venden inmediatamente a la Banca cualquier acción situada en la zona roja de la Tabla.
- Tras esto, si están por debajo de su límite de acciones, compran una acción disponible en la Oferta Inicial o en el Fondo de la Banca y que esté en la zona verde de la Tabla. Si hay disponibles varias acciones en la zona verde, eligen primero:
 - a. la acción que mejor diversifique su cartera de valores en términos de número de títulos poseídos (no participaciones);
 - b. si varias acciones cumplen esta condición, compran la que tenga el mayor índice de estimación;
 - c. si varias acciones cumplen esta condición, compran la más barata;
 - d. si varias acciones cumplen esta condición, comprarán aquella cuyo marcador esté en la parte de arriba de la pila en el mercado de valores.
- Si los Dragones han alcanzado su límite de títulos, pasan.



Cada vez que una acción está disponible tanto en la Oferta Inicial como en el Fondo de la Banca, compran siempre la de la Oferta Inicial. Si no hay acciones disponibles de la zona verde de la Tabla de los Dragones, pasan.

Los Dragones no están interesados en las acciones situadas en la zona blanca, es decir, ni compran ni venden acciones de esa zona. Además, los Dragones nunca pueden convertirse en Presidentes de una compañía aunque tengan más participaciones que otro jugador.

Límite de participaciones: los Dragones no pueden poseer más del 50% de una compañía (el límite de los jugadores es del 60%).

Límite de títulos: el límite de títulos de los Dragones es distinto al de los jugadores y este límite cambia con las fases de juego.

	Fase 2	Fases 3-4	Fases 5-7
Límite de títulos	6	10	16

Todas las transacciones de dinero de los Dragones se hacen con la Banca. Es ahí donde los Dragones tienen sus cuentas. Por tanto, los Dragones no tienen dinero en mano. Cuando compran o venden acciones a la Banca, no hay una transferencia física de dinero. Cuando compran una acción de la Oferta Inicial, el montante de la transacción se transfiere de la Banca a los fondos de la compañía.

Las acciones de los Dragones se colocan en el Fondo de los Dragones (*Dragons Pool*), un espacio en el tablero situado junto a la Tabla de los Dragones.

❖ *Imagina la siguiente situación. Hay 3 compañías en juego: FMS (estimación 7, valor de las acciones L.120, mayor), RCSF (estimación 5, valor L.80, mayor) y SFSS (estimación 5, valor L.100, menor). Todas las compañías están en la zona verde de la Tabla de los Dragones. Los Dragones ya tienen 2 acciones del 10% de FMS, 1 acción del 10% de RCSF y 1 acción del 20% de SFSS. ¿Qué acciones siguientes van a comprar? Respuesta: RCSF, SFSS, FMS, RCSF, SFSS, FMS y así sucesivamente. Veamos por qué:*

- *En el siguiente turno, FMS queda descartada porque ya tienen 2 acciones de FMS y una tercera acción no les ayudará a diversificar su cartera de valores (punto A del algoritmo). RCSF y SFSS tienen la misma estimación, así que ese dato no inclina la balanza (punto B). Al final compran **RCSF** porque es la más barata (punto C).*
- *En su siguiente turno, los Dragones tienen 2 acciones de FMS, 2 de RCSF y 1 de SFSS, por lo que compran una acción de **SFSS** (punto A).*
- *En su siguiente turno, los Dragones tienen 2 acciones de cada compañía, por lo que no se aplica el punto A. Compran una acción de **FMS** porque tiene el mayor índice de estimación (punto B).*

☉ *Una vez te hayas familiarizado con el algoritmo, te será más fácil predecir las transacciones de los Dragones en las rondas de acciones y manipularlas en tu propio beneficio. Lo primero que hay que tener en cuenta es que, como consecuencia de este algoritmo, los Dragones solo venden acciones en su primer turno durante una ronda de acciones (porque la estimación de una compañía no puede cambiar durante una ronda de acciones) y nunca compran acciones de una compañía que acaba de ser lanzada (porque esa compañía solo tiene una estación y no tiene trenes, por lo que su estimación es de 1, que siempre está en la zona roja de la Tabla de los Dragones).*

☉ *Una típica estrategia con los Dragones es situar tu compañía en la zona verde de la Tabla de los Dragones justo después de convertirla de menor a mayor. Tras esta conversión, se pondrán a la venta 5 nuevas acciones en la Oferta Inicial. De esta forma, si tu planificación es correcta, puedes vender la mayor parte de ellas a los Dragones, lo que supone una rápida afluencia de ingresos para la compañía.*

3.3 LOS JUGADORES

En cada turno durante una ronda de operaciones, un jugador puede vender tantas acciones como quiera y después puede comprar una acción. Este orden es estricto, es decir, un jugador no puede comprar una acción y después vender acciones. Además, un jugador no puede comprar más de una acción por turno. Un jugador también puede optar por pasar, sin comprar ni vender. Una vez el jugador ha realizado estas acciones, el turno pasa a los Dragones y luego al siguiente jugador en sentido horario.

Al comprar y/o vender acciones durante su turno, un jugador tiene asegurado otro turno en esa ronda de acciones. Normalmente cada jugador juega varios turnos durante una ronda de acciones. La ronda de acciones termina cuando todos los jugadores y los Dragones pasan todos seguidos. Cuando esto ocurre, el marcador de ronda se desplaza a la posición de la primera ronda de operaciones de la rosa de los vientos que hay en una de las esquinas del tablero.

3.4 VENDER ACCIONES

Un jugador puede vender varias acciones de su mano a la Banca. Cuando un jugador vende acciones, recibe el valor marcado en ese momento en el mercado de valores. Las participaciones simples valen exactamente lo que marca el mercado de valores. Las participaciones dobles valen el doble.

Las participaciones dobles (los títulos de Presidente) no se pueden vender, salvo que otro jugador tenga al menos dos participaciones simples de esa compañía. En ese caso, se produce un intercambio de títulos, como se explica en el punto 3.10 (Transferencia de la Presidencia).

Tras recibir un jugador el dinero por la venta de sus acciones, el marcador de esa compañía en el mercado de valores puede bajar de valor. Si las acciones son vendidas por el propio Presidente de la compañía o por los Dragones, el marcador baja 1 espacio por cada participación vendida. El marcador no se mueve si las acciones son vendidas por otros jugadores que no sean el Presidente de la compañía.

Cuando se venden varias acciones de una compañía, el montante recibido de la Banca es el mismo por cada participación. Un jugador no puede vender varias acciones de una misma compañía como si fueran múltiples transacciones en un mismo turno durante una ronda de acciones.

Cuando un jugador vende acciones de diferentes compañías, puede venderlas en el orden que desee.

Se aplican las siguientes excepciones a la venta de acciones:

- No se puede vender una acción de una compañía que aún no ha operado.
- Nunca puede haber más del 50% de participaciones de ninguna compañía en el Fondo de la Banca. Los jugadores no pueden vender acciones si, al hacerlo, exceden ese límite.

- ❖ *En su turno durante una ronda de acciones, Carl decide vender 3 acciones de la compañía FA (mayor) y 1 acción de la compañía FMS (menor). Ambas compañías han operado al menos una vez y no hay acciones suyas en el Fondo de la Banca. Todas las acciones de Carl son simples, ya que no es el Presidente de ninguna de estas compañías. FA tiene un valor de L.110 en el mercado de valores, mientras que FMS vale L.70. Carl recibe L.400 y coloca las acciones vendidas en el Fondo de la Banca. El marcador de la compañía en el mercado de valores no se mueve.*
- ❖ *Imagina ahora una situación diferente. De nuevo, Carl decide vender 3 acciones de FA (mayor) y 1 acción de FMS (menor). Ambas compañías han operado al menos una vez, pero ya hay 2 acciones de FMS en el Fondo de la Banca, que suponen un 40% de participaciones. Carl no tiene derecho a vender su acción de FMS porque, de hacerlo, incumpliría el límite del 50% de participaciones del Fondo de la Banca.*

3.5 COMPRAR ACCIONES

Cuando un jugador compra una acción, puede adquirir una acción de la Oferta Inicial, del Fondo de la Banca o del Fondo de los Dragones. Las acciones de la Oferta Inicial deben comprarse en orden (es decir, el título de Presidente siempre es el primero).

Las acciones que se compran en la Oferta Inicial se pagan al precio de la Oferta Inicial. El dinero se paga a la compañía.

Las acciones que se compran al Fondo de la Banca se pagan al precio que marca el mercado de valores. El dinero se paga al Fondo de la Banca.

Las acciones que se compran al Fondo de los Dragones se pagan al precio del mercado de valores, más un sobrecoste si la compañía está en las zonas verde o blanca de la Tabla de los Dragones. Se aplica el sobrecoste más elevado si la compañía está en la zona verde, y el sobrecoste más bajo si está en la zona blanca (estos valores aparecen impresos en el propio mercado de valores). El dinero se paga al Fondo de la Banca (donde los Dragones tiene depositadas sus cuentas).

- ☞ *¿Por qué comprar acciones a los Dragones y además con un posible sobrecoste? Puede haber varias razones, como que no haya más acciones disponibles de una compañía en la Oferta Inicial, o porque estás intentando controlar una compañía que controla otro jugador, o porque quieres impedir que los Dragones puedan vender esas acciones más tarde en la partida (porque sabes que esa compañía va a acabar en la zona roja de la Tabla de los Dragones). Otra razón más sutil es para dejar espacio libre y que los Dragones puedan comprar acciones de otra de tus compañías.*

Se aplican las siguientes reglas a la compra de acciones:

- Un jugador nunca puede comprar acciones si, al hacerlo, supera su límite de títulos. Este límite depende del número de jugadores.

	2 jugadores	3 jugadores	4 jugadores
Límite de títulos por jugador	36	24	18

- Una vez un jugador ha vendido una acción de una compañía, ese jugador no puede comprar ninguna acción de esa compañía durante esa misma ronda de acciones.
- Un jugador no puede poseer más del 60% de las participaciones de una compañía.

3.6 LANZAR UNA NUEVA COMPAÑÍA

La primera acción que se compra de cada compañía es el título de Presidente. Cuando un jugador compra el título de Presidente, se convierte en el Presidente de esa compañía y coloca un marcador en uno de los valores del área amarilla (L.60, L.70, L.80, L.90 y L.100) del mercado de valores. Otros valores (L.110, L.120, L.130, L.140 y L.150) estarán disponibles según avance la partida. Si ya hay uno o más marcadores en esa casilla del mercado de valores, el nuevo marcador se coloca debajo de la pila.

El Presidente paga inmediatamente a la compañía el doble de ese valor seleccionado en el mercado de valores y toma el tablero de la compañía. Este tablero sirve para controlar los bienes y las deudas de la compañía, como los trenes, los cubos de tráfico, el dinero, los marcadores y los préstamos estatales.

◊ *Un principio importante de los juegos 18xx es que los bienes personales del Presidente y los bienes de la compañía deben guardarse completamente separados. El Presidente gestiona la compañía ferroviaria en nombre de sus accionistas y no es el dueño de los bienes de la compañía. Por tanto, no puede transferir libremente dinero de su fortuna personal a la compañía ni viceversa. En caso de que la presidencia cambie de manos, el tablero de la compañía y su contenido se transfieren al nuevo Presidente.*

En este punto, la compañía no ha sido lanzada y todavía no puede operar. Tiene que venderse al menos un 60% de las participaciones para que la compañía se considere lanzada y se le permita operar en la próxima ronda de operaciones.

Cuando la compañía ha sido lanzada, se coloca un marcador en la casilla 1 apropiada de la Tabla de los Dragones (en la primera fila para las compañías lanzadas en las fases 2, 3 y 4; en la segunda fila para las compañías lanzadas en las fases 5, 6 y 7) y se coloca un marcador en el Indicador de Ingresos del tablero.

La compañía recibe los puntos de tráfico generados por su estación de inicio y un número variable de marcadores de estación en función del tipo de compañía creada, como se explica en los dos siguientes apartados.

3.7 COMPAÑÍAS MENORES

Antes de la fase 5, todas las nuevas compañías empiezan como menores.

Los títulos de accionista de una compañía menor tienen un 20% de participaciones, mientras que el título de Presidente tiene un 40%. Para crear una compañía menor, un jugador debe comprar el título inicial de Presidente del 40%. Para poder lanzar la compañía, al menos debe ser comprada otra acción para alcanzar el 60% necesario para poder operar.

La compañía menor recibe dinero a medida que sus acciones son compradas por los jugadores y por los Dragones.

Cuando es lanzada, una compañía menor recibe 3 marcadores de estación en total: el de la estación de inicio del mapa y otros dos en el tablero de la compañía. Cuando se convierta en compañía mayor, recibirá marcadores adicionales.

- ❖ *En la fase 2, Alan crea CFD como compañía menor con un precio inicial de L.90. Paga inmediatamente L.180 por el título de Presidente. Ese dinero va al fondo de CFD. En su siguiente turno en esa ronda de acciones, Alan compra otra acción de CFD y paga L.90 a la compañía. La compañía ha sido lanzada y estará operativa en la siguiente ronda de operaciones. Más tarde, Carl compra también una acción de CFD y paga L.90 a la compañía. Termina la ronda de acciones. CFD tiene un fondo de L.360 y 3 marcadores de estación (uno de ellos en Portovechio). Alan tiene un 60% de participaciones de la compañía y Carl un 20%. La acción restante de la compañía está en la Oferta Inicial. El precio de CFD en el mercado de valores es de L.90.*

3.8 COMPAÑÍAS MAYORES

Una compañía mayor puede entrar en juego de diversas formas:

- Como resultado de una conversión de una compañía menor en mayor (ver apartado 3.9).
- A partir de la fase 5, cuando todas las nuevas compañías creadas empiezan como mayores.
- Una compañía también puede reaparecer en el juego como mayor tras haber sido absorbida (ver capítulo 5).

Los títulos de accionista de una compañía mayor tienen un 10% de participaciones, mientras que el título de Presidente tiene un 20%.

A partir de la fase 5 (o cuando una compañía vuelve a entrar en juego tras haber sido absorbida), todas las nuevas compañías empiezan como mayores. Para crear una compañía mayor, un jugador debe comprar el título inicial de Presidente del 20%. Para poder lanzar la compañía, al menos deben comprarse otras 4 acciones para alcanzar el 60% necesario para poder operar. La compañía recibe dinero por sus acciones vendidas a los jugadores y a los Dragones. Cuando es lanzada, una compañía mayor recibe 7 marcadores de estación en total, uno de ellos en la estación de inicio del mapa.

- ❖ *En la fase 5, Bob crea FMS como una compañía mayor con un precio inicial de L.110. Paga inmediatamente L.220 por el título de Presidente. Ese dinero va al fondo de FMS. En sus siguientes turnos durante esa ronda de acciones, Bob compra 3 acciones de FMS y paga L.330. FMS no ha sido todavía lanzada (50% de participaciones vendidas). Mas tarde, Alan acude al rescate y compra 1 acción de FMS, pagando L.110 a la compañía. La compañía ha sido lanzada (60% de las participaciones vendidas) y estará operativa en la siguiente ronda de operaciones. La ronda de acciones termina. FMS tiene un fondo de L.660 y 7 marcadores (uno de ellos en Cagliari). Bob tiene un 50% de participaciones de la compañía y Alan un 10%. Quedan 4 acciones de la compañía en la Oferta Inicial. El precio de FMS en el mercado de valores es de L.110.*

3.9 CONVERSIÓN DE UNA COMPAÑÍA MENOR EN COMPAÑÍA MAYOR

La conversión de una compañía menor en compañía mayor solo puede producirse justo antes del inicio de una ronda de acciones (ver apartado 3.12).

Para convertirse en compañía mayor, una compañía debe estar unida por una **conexión directa** desde una de sus estaciones del mapa hasta su destino (identificado en el mapa por una marca del color de la compañía). Una conexión directa consiste en una secuencia continua de vía desde una ciudad/mina que contenga un marcador de la compañía hasta otra ciudad/mina que no esté interceptada por otra ciudad/mina (es decir, debe ser una conexión directa de ciudad/mina a ciudad/mina).

No importa el número de pueblos incluidos en esa conexión directa. La única condición para tener una conexión directa válida es que no haya otras ciudades a lo largo del camino. Observa también que no se requiere colocar un marcador de estación en el destino. La única condición para que una compañía alcance su destino histórico es tener una conexión directa con él.

Cuando una compañía se convierte en mayor, los títulos del 20% de participaciones se giran por la cara del 10%, y el título de Presidente del 40% se gira por la cara del 20%. Se colocan 5 nuevos títulos del 10% de participaciones en la Oferta Inicial. Cuando estas acciones se vendan, la compañía podrá recibir fondos adicionales.

La compañía también recibe un número adicional de marcadores de estación dependiendo de la fase de juego en la que se produzca la conversión: 1 marcador adicional en la PH2, 2 marcadores adicionales en la PH3, 3 marcadores adicionales en la PH4 y 4 marcadores adicionales si la conversión se produce entre las fases PH5 y PH7.

❖ *En la fase 3, al inicio de una ronda de acciones, Alan decide convertir la compañía menor CFD en compañía mayor. Puede hacerlo porque la compañía tiene una conexión directa con su destino histórico. Alan gira sus 2 títulos (el de Presidente y otro) y reduce así su participación del 60% al 30%. Carl también tiene que girar su título de CFD, por lo que reduce su participación del 20% al 10%. CFD recibe 2 marcadores de estación adicionales y se colocan 5 nuevos títulos de CFD (mayor) en la Oferta Inicial. El precio de CFD en el mercado de valores no cambia. Ahora Alan tiene un 30% de la compañía, mientras que Carl tiene un 10%. Quedan 6 títulos de CFD en la Oferta Inicial. Observa que el valor de las acciones de Alan y Carl es el mismo que antes. No se producen ganancias ni pérdidas cuando una compañía menor se convierte en mayor. Sin embargo, sus participaciones en la compañía se han reducido enormemente.*

3.10 TRANSFERENCIA DE PRESIDENCIA

Si un jugador posee un porcentaje de participaciones de una compañía superior al del Presidente actual, ese jugador se convierte en el nuevo Presidente y asume toda la responsabilidad de la compañía. Esto puede ocurrir a través de la compra de acciones por un jugador como a través de la venta del título de Presidente.

Transferencia de Presidencia a través de la compra de acciones: dado que el Presidente de una compañía siempre debe tener el título de Presidente, el nuevo Presidente intercambia con el anterior 2 títulos simples por el título doble de Presidente. El nuevo Presidente recibe el tablero de la compañía con todos sus bienes (trenes, marcadores de estación, cubos de tráfico, compañías marítimas, préstamos estatales y dinero).

❖ *CFD es ahora una compañía mayor. Alan tiene el 30% de participaciones (el título de presidente y otro simple), Carl tiene el 10% con una sola acción. Carl sigue comprando acciones de CFD en sus turnos durante la ronda de acciones. Cuando compra su cuarta acción, su participación en la compañía es del 40% y se produce una transferencia de presidencia. Alan intercambia su título de Presidente por 2 títulos simples de Carl. Alan tiene ahora 3 títulos simples y un 30% de participaciones de la compañía. Carl tiene 3 títulos (2 simples y 1 doble) y un 40% de participaciones. Es ahora el nuevo Presidente y recibe el tablero de la compañía con todos sus bienes.*

Transferencia de Presidencia a través de una venta: el Presidente de una compañía puede vender un número suficiente de acciones para provocar una transferencia de presidencia únicamente si otro jugador posee 2 o

más títulos de esa compañía y hay espacio suficiente en el Fondo de la Banca para recibir las acciones vendidas (recuerda que el Fondo de la Banca no acepta más del 50% de ninguna compañía).

Si se cumplen estas dos condiciones, el Presidente anuncia cuántas participaciones va a vender. Aquel jugador que tenga el mayor número de participaciones se convierte en el nuevo Presidente. Si dos o más jugadores tienen un número igual de participaciones, el jugador más a la izquierda (en sentido horario) del actual Presidente se convierte en el nuevo Presidente.

Dado que el Presidente de una compañía siempre debe tener el título de Presidente, el nuevo Presidente intercambia con el anterior 2 títulos simples por el título doble de Presidente. El anterior Presidente realiza entonces la venta anunciada. El nuevo Presidente recibe el tablero de la compañía con todos sus bienes (trenes, marcadores de estación, cubos de tráfico, compañías marítimas, préstamos estatales y dinero).

❖ *CFD es ahora una compañía mayor. Alan tiene el 30% de participaciones (el título de presidente y otro simple) y Carl tiene el 10% con una sola acción. Carl compra una acción más de CFD en su siguiente turno durante la ronda de acciones. Alan decide abandonar la compañía y vender su 30%. Alan intercambia su título de Presidente por los dos títulos simples de Carl. Alan puede ahora vender sus 3 acciones al Fondo de la Banca. Carl se queda con el título de Presidente del 20% de participaciones de la compañía. Ahora es el nuevo Presidente y recibe el tablero de la compañía con todos sus bienes.*

3.11 MOVIMIENTOS EN EL MERCADO DE VALORES

Los marcadores de cotización de las compañías que han sido lanzadas se mueven en el mercado de valores siguiendo estas reglas:

Una casilla hacia arriba:

- cada vez, durante una ronda de operaciones, que una compañía reparte dividendos
- cada vez, durante una ronda de operaciones, que una compañía compra uno o más nuevos trenes de la pila de Trenes Disponibles (si compra varios trenes a la vez, se sigue moviendo solo una casilla)

Una casilla hacia abajo:

- por cada acción vendida por el Presidente o por los Dragones durante una ronda de acciones o tras una venta forzosa del Presidente durante una ronda de operaciones
- cada vez, durante una ronda de operaciones, que una compañía no obtiene beneficios

Si un marcador de cotización se mueve a una casilla en la que ya hay otros marcadores, el nuevo marcador se coloca debajo de la pila de esos marcadores.

Si la compañía decide conservar los beneficios y no repartir dividendos, el marcador no se mueve.

❖ *Durante una ronda de operaciones, FMS paga un dividendo de L.130 y compra un nuevo tren PH3 de la pila de Trenes Disponibles. El marcador de cotización de la compañía sube 2 casillas y se coloca debajo de los marcadores ya presentes. RCSE, en cambio, guarda en su tesorería L.160 y usa ese dinero para comprar un nuevo tren PH3 a la compañía FMS. El marcador no se mueve en este caso (el tren no era de la pila de Trenes Disponibles). Finalmente, SFSS no obtiene ganancias y compra un nuevo tren PH4 de la pila de Trenes Disponibles. El marcador se mueve una casilla hacia abajo y una hacia arriba. El marcador se coloca debajo de la pila de marcadores ya presentes.*

3.12 ACCIONES JUSTO ANTES DEL INICIO DE UNA RONDA DE ACCIONES

Las siguientes acciones tienen que ser realizadas justo antes del inicio de una ronda de acciones:

Degradar las minas

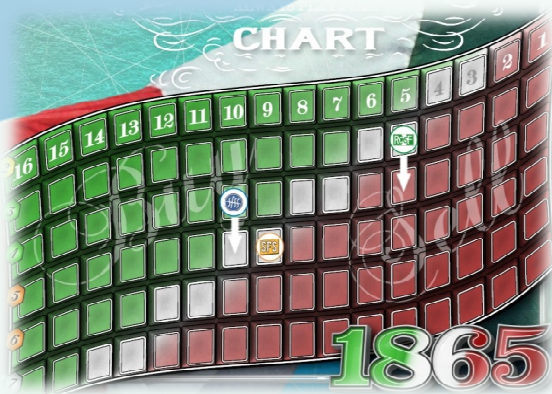
Todas las minas con un marcador de estación son automáticamente degradadas un nivel a la siguiente loseta disponible. Es decir, si la partida está en la fase 3 o superior, todas las minas amarillas con una estación son automáticamente sustituidas por minas verdes. Si la partida está en la fase 5 o superior, todas las minas verdes con una estación son automáticamente sustituidas por minas marrones.

Observa que las minas sin marcador de estación no son degradadas. Además, las minas se degradan un nivel cada vez. Es decir, si la partida está en la fase 5 o superior, una mina amarilla que acaba de recibir un marcador de estación será sustituida por una mina verde (no marrón) al inicio de la siguiente ronda de acciones.

Ajustar la estimación de las compañías

Cada compañía debe ajustar su posición en la Tabla de Estimación (movimiento vertical). Si una compañía está situada en una fila horizontal diferente a la fase actual su marcador baja una casilla para acercarse a la fila de la fase actual. Si está situada en la fila correspondiente a la fase actual, su marcador no se mueve.

Observa que el marcador solo se mueve verticalmente una casilla cada vez. Es decir, si la partida está en la fase 4 y el marcador de la compañía está situado en la fila PH2 de la Tabla de los Dragones, el marcador baja a la fila PH3 y no a la PH4.



- ❖ *La partida está en la fase 5. Antes del inicio de una ronda de acciones, el marcador de estimación de RCSF baja una fila y entra en la zona roja de la tabla. El marcador de SFSS baja a la fila PH5 y entra en la zona blanca. Finalmente, el marcador de SFS no se mueve porque ya está en la fila PH5, que corresponde a la fase actual de la partida.*

Convertirse en compañía mayor

Cada Presidente de una compañía que reúna las condiciones para ello (ver apartado 3.9), debe anunciar, por orden de turno operativo, si quiere transformar su compañía menor en mayor. Todas las acciones relativas a la conversión de una compañía menor en mayor se realizan en el momento en que el Presidente anuncia la conversión de la compañía.

3.13 ACCIONES AL FINAL DE UNA RONDA DE ACCIONES

Al final de una ronda de acciones, se pasa la carta de jugador inicial (*Priority Card*) al jugador sentado a la izquierda del jugador que haya realizado la última compra o la última venta de la ronda de acciones (los Dragones no cuentan).

- ✪ *En muchos juegos de la serie 18xx, hay un bonus al final de una ronda de acciones para las compañías que han vendido todas sus acciones. Este bonus no existe en 1865 Sardinia.*

Ronda de operaciones

Colocación de vías y estaciones, recolección de tráfico, circulación de trenes y pago de dividendos

4.1 SECUENCIA DE UNA RONDA DE OPERACIONES

Durante una ronda de operaciones, todas las compañías lanzadas (es decir, aquellas que han vendido al menos un 60% de participaciones de la Oferta Inicial) operan y obtienen ingresos. Las Compañías Marítimas poseídas por los jugadores operan en primer lugar. La Banca paga al propietario de cada Compañía Marítima L.20, como se indica en la carta de cada Compañía Marítima.

A continuación operan las Compañías Públicas por orden decreciente de valor. Si hay 2 o más marcadores en la misma casilla del mercado de valores, la compañía cuyo marcador esté en la parte de arriba de la pila opera antes que aquellas cuyos marcadores estén en la parte de abajo.

Cada Compañía Pública lanzada opera una única vez en cada ronda de operaciones. El Presidente de la compañía realiza, en nombre de la compañía, las acciones siguientes:

- Colocar o mejorar vías (opcional)
- Explotar las minas
- Colocar un marcador de estación (opcional)
- Hacer circular los trenes y calcular los beneficios
- Comprar trenes (opcional)

❖ *Recuerda que las Compañías Marítimas pueden ser transferidas a una Compañía Pública en cualquier momento durante el turno de operaciones de esa Compañía Pública. Las absorciones y las devoluciones de préstamos estatales también pueden producirse durante un turno de operaciones, como se explica en el capítulo 5.*

Después de que todas las compañías lanzadas hayan operado, el marcador de ronda se mueve a la casilla siguiente de la rosa de los vientos del tablero. Esto indica si la próxima ronda será otra ronda de operaciones o una ronda de acciones.

4.2 COLOCAR Y MEJORAR VÍAS

La construcción de vías férreas en 1865 se representa colocando losetas hexagonales de colores en el mapa. Al principio, las únicas vías que hay en el mapa están en los 6 hexágonos amarillos que contienen vías impresas.

Cada compañía lanzada puede colocar gratis una loseta de vía en un hexágono del mapa durante su turno en una ronda de operaciones. Puede también colocar una segunda vía pagando L.20 de los fondos de la compañía.

Una vez colocada, una loseta se convierte en parte del mapa y sólo puede ser retirada si se sustituye por otra loseta (esta operación se llama “una mejora”).

Hay 2 tipos posibles de mejora: la mejora de tráfico y la mejora competitiva.

Mejora de tráfico: sustituye una loseta por otra loseta de color diferente. Todos los segmentos de vía de la loseta retirada deben conservarse en una mejora de tráfico, incluso aunque no estén conectados a losetas adyacentes.

- Las losetas amarillas sólo pueden colocarse en los hexágonos del mapa de color verde claro.
- Las losetas verdes sustituyen a las losetas amarillas (también pueden colocarse en los hexágonos amarillos impresos en el mapa).
- Las losetas marrones sólo sustituyen a las losetas verdes.
- Las losetas grises sólo sustituyen a las losetas marrones.

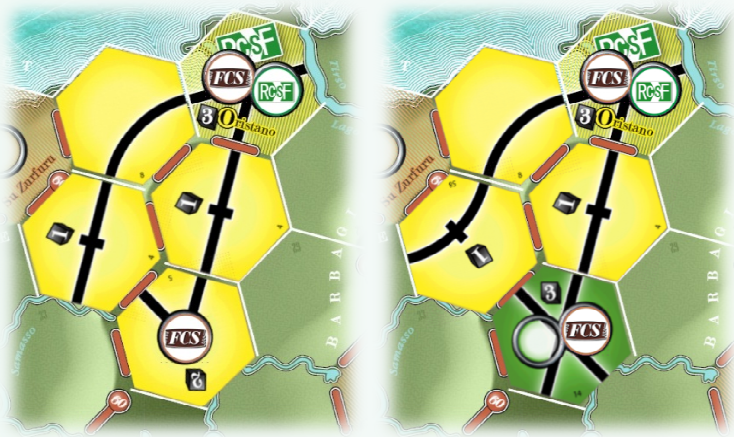
Cuando una ciudad aumenta su nivel de tráfico tras una mejora de tráfico, las compañías que poseen un marcador de estación en esa ciudad reciben inmediatamente un incremento equivalente de puntos de tráfico.

❖ *Nuoro es una ciudad verde (su nivel de tráfico es 4) y las compañías RCSF y FA tienen cada una un marcador de estación en ella. Cuando están disponibles las losetas marrones, la loseta de Nuoro es sustituida por una marrón y su tráfico pasa a ser 5. Las compañías RCSF y FA reciben inmediatamente un punto de tráfico cada una.*

Cuando un pueblo aumenta su nivel de tráfico como resultado de una mejora de tráfico, nadie se beneficia inmediatamente de esa mejora de tráfico. Sin embargo, ese nivel mejorado de tráfico estará disponible para aquellas compañías que, más adelante, coloquen un marcador de estación conectado a ese pueblo.

Mejora competitiva: sustituye una loseta por otra loseta del mismo color. Todas las conexiones de la loseta sustituida con las losetas adyacentes deben mantenerse en una mejora competitiva. Sin embargo, los segmentos de vía no conectados no tienen por qué preservarse.

⊛ *La mejora de tráfico es un mecanismo muy común en los juegos de la serie 18xx, que permite aumentar los ingresos generados por una loseta y añadir nuevos segmentos de vía. La mejora competitiva es un concepto completamente nuevo. Es una forma menos restrictiva de mejora de vía y se usa generalmente para liberar vías bloqueadas.*



❖ *En las imágenes tenemos un ejemplo de mejora de tráfico y un ejemplo de mejora competitiva. La compañía FCS, con una estación en Isili y otra en Oristano, mejora en primer lugar la loseta de Isili con una loseta verde. Esto es una mejora de tráfico y FCS recibe 1 punto de tráfico. A continuación, FCS paga L.20 para colocar una segunda loseta y sustituye la línea recta de Sanluri por una línea curva. Esto es una mejora competitiva.*

La compañía que coloca (o sustituye) una loseta tiene que estar conectada por una vía continua de cualquier longitud desde uno de sus marcadores de estación hasta la nueva loseta. Una ciudad enteramente ocupada por los marcadores de otras compañías bloquea esa conexión y, como consecuencia, no se pueden colocar losetas más allá de las ciudades que bloquean la conexión.

Las losetas de vía deben colocarse alineadas en los hexágonos del mapa, pero pueden colocarse en cualquiera de las seis orientaciones, siempre y cuando respeten las siguientes reglas:

- En los hexágonos con un pueblo, sólo pueden colocarse losetas con un pueblo. Del mismo modo, en los hexágonos con una ciudad (indicada con un círculo blanco), sólo pueden colocarse losetas con un círculo blanco.

- Los hexágonos amarillos del mapa (Cagliari, Oristano, Nuoro, Sassari, Portovecchio y Bastia) tienen losetas específicas verdes, marrones y grises, indicadas con las letras C, O, N, S, P y B.
- Un segmento de vía no puede terminar en el mar. Sin embargo, las conexiones de puntos entre Cerdeña y Córcega deben considerarse como vía impresa y, por tanto, como conexiones válidas a efectos de colocación de vía.
- La loseta marrón #63 solo puede colocarse en Isili, Olbia y Ajaccio. Las losetas marrones de ciudad #700 solo pueden colocarse en Arbatax y Calvi. Las losetas marrones de pueblo #146 solo pueden colocarse en pueblos costeros (Alghero, Tempio, Propriano, etc.).
- Las losetas de mina #173, #174 y #175 solo pueden colocarse en las 8 minas del mapa. Las minas nunca pueden ser mejoradas por los jugadores. Esa operación se hace automáticamente justo antes del inicio de cada ronda de acciones. Observa que la mejora de las minas reduce su nivel de tráfico (y por eso esa “mejora” se considera una “degradación”).

Las losetas sustituidas se retiran del mapa y vuelven a estar disponibles para las compañías. Consulta la lista de losetas ([Tile Manifest](#)) para ver las mejoras de tráfico permitidas.

4.3 EXPLOTAR LAS MINAS

En cada turno, las compañías reciben puntos de tráfico de cada mina en la que tengan una estación.

Las minas solo tienen espacio para una estación. Una mina genera tráfico para la compañía que tenga una estación en ella en cada ronda de operaciones. Sin embargo, la producción de la mina se reduce conforme avanza la partida (las minas amarillas generan 2 puntos de tráfico en cada ronda, las minas verdes generan 1 punto y las minas marrones no generan ninguno).

Cada compañía solo puede situar una única estación en una de las tres minas localizadas en el Distrito del Carbón (*Carbonia District*).

4.4 COLOCAR MARCADORES DE ESTACIÓN

Una compañía puede colocar un único marcador de estación en cada ronda de operaciones (el marcador de la estación inicial se coloca al principio de la partida para cada compañía o cuando se compra el título de Presidente de una compañía absorbida que vuelve a entrar en el juego).

Para colocar un marcador de estación, la compañía debe poder trazar una **conexión directa** desde cualquiera de sus marcadores de estación hasta la ciudad o mina en la que desea colocar una nueva estación. Una **conexión directa** es una secuencia continua de vía (no interceptada por otra ciudad) desde una ciudad/mina ya ocupada por el marcador de esa compañía hasta otra ciudad/mina. La ciudad/mina de destino debe tener espacio para esa estación. Una compañía no puede tener más de una estación en una única loseta.

Colocar una estación tiene un coste en función del terreno interceptado a lo largo de esa conexión directa (L.10 por cada borde de llanura, L.40 por cada río, L.60 por cada montaña y el valor que marquen las conexiones marítimas). Si hay varias conexiones directas posibles a la ciudad/mina de destino, el Presidente de la compañía es libre de decidir cuál usar. Los costes de terreno y el tráfico recolectado serán los de la conexión directa elegida.

La compañía recolecta todos los puntos de tráfico de los pueblos interceptados por esa conexión directa y los de la ciudad o mina de destino (observa que no se obtienen puntos de tráfico por la estación de salida de esa conexión directa).

Una vez se ha colocado un marcador de estación, ya no puede ser retirado, a no ser que la compañía en cuestión se vea envuelta en una absorción. Cuando una ciudad tiene todos sus espacios de estación ocupados, sólo las compañías con estaciones en esa ciudad pueden atravesarla a efectos de colocación de losetas de vía.

4.5 CIRCULACIÓN DE TRENES Y CÁLCULO DE BENEFICIOS

Para obtener beneficios, cada compañía maneja sus trenes de la siguiente forma:

El Presidente compara los puntos totales de tráfico que hay en el tablero de la compañía con los puntos totales de capacidad que ofrecen sus trenes. Cada punto de tráfico que se corresponda con un punto de capacidad genera L.10 de beneficios. La suma total son los beneficios de la compañía.

- ❖ *Una compañía tiene 14 puntos de tráfico y 2 trenes PH2 (con una capacidad total de 16). Sus beneficios son de L.140. Otro ejemplo: una compañía tiene 30 puntos de tráfico, 1 tren PH2 y 1 tren PH3 (con una capacidad total de 22). Sus beneficios son de L.220.*

El Presidente decide si usar los beneficios para repartir dividendos o conservarlos para aumentar los fondos de la compañía.

Si se reparten dividendos, cada participación recibe el correspondiente porcentaje de esos beneficios, es decir, una participación del 20% obtiene el 20% de los beneficios, y una del 10% obtiene el 10% de los beneficios. Los dividendos de las participaciones de la Banca o de los Dragones se pagan a la Banca (observa que no hay movimiento de dinero en este caso). Los dividendos de las participaciones que aún están en la Oferta Inicial se pagan a la compañía.

Si la compañía conserva los beneficios, el montante total de los beneficios va a los fondos de la compañía.

Mueve una casilla hacia arriba el marcador de cotización de la compañía en el mercado de valores si se reparten dividendos. Mueve el marcador una casilla hacia abajo si la compañía no obtiene beneficios. Si la compañía decide conservar los beneficios, el marcador no se mueve.

4.6 COMPRAR TRENES

En este momento, una compañía tiene la opción de comprar uno o más trenes, siempre y cuando no exceda el límite máximo de trenes. Las Compañías Marítimas no se toman en cuenta para ese límite.

Trenes	Capacidad	Coste	Cantidad disponible	Eliminados cuando
PH2	8	100 / 70	6	Se vende el primer PH4
PH3	14	200 / 160	5	Se vende el primer PH6
PH4	20	350 / 300	4	Se vende el primer PH7
PH5	25	500	2	Permanentes
PH6	30	650	3	Permanentes
PH7	35	800	Ilimitada	Permanentes

Dado que la compra de un tren puede provocar un cambio de fase, los trenes deben comprarse uno a uno. De esta forma, si una compañía quiere comprar varios trenes, debe comprar uno, resolver un eventual cambio de fase, comprar otro, y así sucesivamente. Si la compra de un tren provoca un cambio de fase y ese cambio de fase reduce el número de trenes que una compañía puede poseer, la compañía no está autorizada a comprar trenes más allá de ese nuevo límite. Una compañía no puede descartar o desechar un tren para hacer espacio para un nuevo tren. Sin embargo, si la compra de un tren desencadena un cambio de fase y ello provoca que una compañía tenga un exceso de trenes, los trenes en exceso de esa compañía se descartan al Fondo de la Banca sin compensación alguna.

Los trenes deben comprarse a la pila de Trenes Disponibles, al Fondo de la Banca o a otras compañías que deseen venderlos. La pila de Trenes Disponibles vende trenes nuevos y los vende en orden numérico. Todos

los trenes de la fase en curso deben venderse antes de que los trenes de la fase siguiente puedan moverse de la pila de Futuros Trenes a la pila de Trenes Disponibles. De este modo, todos los trenes de la fase 2 deben venderse antes de que el primer tren de la fase 3 esté disponible, todos los trenes de la fase 3 deben venderse antes de que el primer tren de la fase 4 esté disponible y así sucesivamente. Los trenes comprados a la pila de Trenes Disponibles o al Fondo de la Banca siempre se pagan al precio que aparece en la carta del tren. Observa que el último tren de los tipos PH2, PH3 y PH4 tiene un descuento. Los trenes comprados a otras compañías pueden pagarse a cualquier precio (con un mínimo de L.1) que se acuerde entre los Presidentes de ambas compañías. Una compañía puede comprar el último tren de otra compañía. Cuando una compañía le compra un tren a otra, la transacción debe realizarse durante el turno de la compañía compradora. Una compañía nunca está obligada a comprarle un tren a otra compañía que se lo ofrezca, sea cual sea el precio.

Una compañía que no tenga puntos de tráfico no está obligada a poseer un tren. Sin embargo, una compañía lanzada que tenga al menos un punto de tráfico, debe poseer un tren y está obligada a comprar uno en este paso de la ronda de operaciones si no posee ninguno.

4.7 COMPRA FORZOSA DE TRENES

Si una compañía debe comprar un tren y no tiene dinero suficiente para hacerlo, el Presidente debe aportar la diferencia. Cuando el Presidente se ve forzado a contribuir en la compra de un tren, se aplican las siguientes reglas especiales en esa transacción:

- Solo se puede comprar un tren.
- El tren debe comprarse de la pila de Trenes Disponibles o del Fondo de la Banca. No puede comprarse a otra compañía.
- Si hay varios trenes disponibles en la pila de Trenes Disponibles y en el Fondo de la Banca, el jugador puede elegir cuál comprar, es decir, el jugador no está obligado a comprar el tren más barato disponible. No obstante, debe respetar todas las otras reglas, es decir, no puede comprar un tren que aún no esté disponible o un tren con descuento si hay otros trenes disponibles de la misma fase.
- El Presidente debe usar para esa compra todo el dinero disponible de la compañía y aportar de su dinero únicamente la diferencia.
- Si el Presidente no tiene suficiente dinero para completar esa diferencia, debe vender acciones de su propiedad (ver Venta Forzosa de Acciones).

4.8 VENTA FORZOSA DE ACCIONES

Si el Presidente se ve obligado a contribuir en la compra de un tren, como se ha descrito antes, puede verse forzado a vender acciones. En todas las ventas forzosas de acciones, se aplican las siguientes reglas:

- La venta no debe provocar un cambio en la presidencia de la compañía que está intentando comprar un tren, aunque puede provocar cambios en la presidencia de otras compañías.
- El Presidente decide qué vender, en qué orden vender y cómo vender las acciones.
- Todas las acciones vendidas de una determinada compañía deben ser vendidas en un solo bloque.
- Todas las reglas habituales relativas al mercado de valores y al límite de títulos y participaciones deben ser respetadas.
- El Presidente no puede vender más que las acciones necesarias para realizar esa compra forzosa.
- Si el Presidente no puede reunir suficiente dinero con la venta de sus acciones, ese jugador se declara en bancarrota.

4.9 BANCARROTA

Cuando un jugador no puede reunir suficiente dinero para realizar una compra forzosa de un tren, ese jugador está en bancarrota. El jugador recibirá, como ayuda personal, la cantidad suficiente de préstamos estatales de L.500 para realizar la compra del tren y seguirá jugando. Los préstamos de L.500 se deducirán de su fortuna particular cuando se calcule el dinero de cada jugador al final de la partida.

❖ Ejemplo de desarrollo de la compañía FMS:

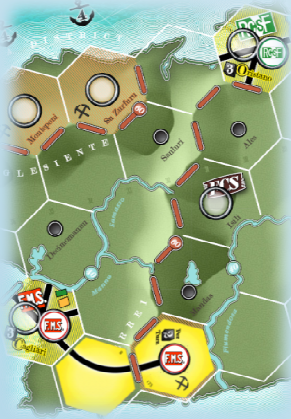


Fig. 1 - Primera ronda de operaciones. FMS tiene 3 puntos de tráfico, correspondientes al valor de Cagliari, su ciudad de salida. En su primera ronda de operaciones, FMS coloca dos losetas de vía: una curva y una mina. Paga L.20 para poder colocar la segunda loseta. Después, FMS coloca su segundo marcador de estación en la mina, que le cuesta L.70 (por cruzar un borde de llanura y una montaña). FMS recolecta 2 puntos de tráfico de la mina. No tiene trenes, por lo que no obtiene beneficios. Su marcador de cotización baja una casilla. Después, FMS compra un tren PH2, pagando L.100 a la Banca, y su marcador de cotización sube una casilla.



Fig. 2 - Segunda ronda de operaciones. FMS coloca dos losetas más de vía: una recta con un pueblo y una curva en dirección a Oristano. Esto le cuesta L.20. No recolecta tráfico del pueblo pero la mina produce de nuevo 2 puntos de tráfico. El tráfico total es ahora de 7 puntos. El único tren PH2 de FMS tiene una capacidad de 8 y FMS obtiene unos beneficios de L.70. Alan decide repartir dividendos con esos beneficios y el marcador de cotización sube una casilla. Después, FMS compra otro tren PH2 de la pila de Trenes Disponibles y el marcador de cotización sube de nuevo. FMS ha hecho un doble salto en el mercado de valores.



Fig. 3 - Acaba de realizarse una ronda de acciones y empieza una nueva ronda de operaciones. Observa que FMS no reunía las condiciones para convertirse en compañía mayor porque no ha alcanzado todavía su destino histórico. FMS coloca de nuevo 2 losetas de vía, pagando L.20, y conecta Oristano con una conexión directa. Ahora FMS puede colocar un marcador de estación en Oristano pagando L.80 (por cruzar un río y cuatro bordes de llanura). FMS recibe 5 puntos más de tráfico por esta estación (3 por Oristano y 2 por los dos pueblos interceptados). Recibe 2 nuevos puntos de tráfico de la mina. FMS tiene ahora un tráfico total de 14. La capacidad de sus trenes es de 16 y obtiene unos beneficios de L.140. Alan decide conservar ese dinero en los fondos de la compañía y el marcador de cotización no se mueve. No compra trenes y termina su turno.

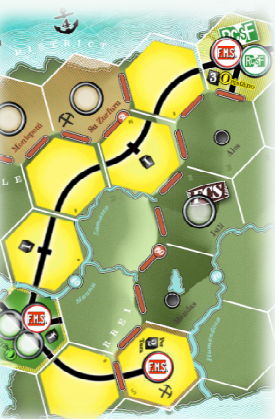


Fig. 4 - Es la cuarta ronda de operaciones que juega la compañía FMS. El Presidente decide colocar solo una loseta de vía, que será mejorar Cagliari a verde (una mejora de tráfico). FMS recibe 1 punto de tráfico por Cagliari y 2 nuevos puntos de tráfico por la mina. El tráfico total de FMS es ahora de 17. La capacidad de sus trenes sigue siendo 16 y, por tanto, los beneficios obtenidos son L.160. Alan reparte dividendos y el marcador de cotización sube una casilla. El tráfico de FMS ha aumentado rápidamente y la compañía lucha por poder transportar a todos los pasajeros. Alan tiene que tomar ahora una decisión estratégica: comprar o no un nuevo tren.

Absorción

Cómo consolidar compañías y recibir ayuda estatal

5.1 ABSORCIÓN

Este mecanismo permite que una compañía adquiera otra compañía. Los principales motivos de una absorción son consolidar tus compañías para que sean más eficaces, liberar espacio para nuevos títulos cuando ya has alcanzado el límite permitido o rescatar a una compañía que no tenga trenes.

Una absorción siempre involucra a dos compañías pertenecientes a un mismo jugador (es decir, a dos compañías cuyo Presidente es el mismo).

La compañía que absorbe se llamará **“la absorbente”**, y la compañía que es absorbida se llamará **“la absorbida”**. El proceso puede realizarse tanto en el turno de la compañía absorbente como de la absorbida. El principio básico que hay que recordar es que la compañía absorbida siempre saltará su turno de operaciones, mientras que la compañía absorbente jugará su turno de operaciones con normalidad.

Absorción PASIVA: Al inicio de su turno de operaciones, una compañía decide ser absorbida por otra compañía en lugar de operar. La compañía absorbida salta su turno de operaciones.

Absorción ACTIVA: La otra opción es que, al inicio de su turno de operaciones, una compañía decida absorber a otra compañía que aún no haya operado. Una vez realizada la absorción, la compañía absorbente puede realizar una nueva absorción si es capaz de hacerlo. Tras completar todas las absorciones que desea, la compañía absorbente juega su turno de operaciones.

5.2 CONDICIONES

Para que una absorción sea posible, tienen que cumplirse las condiciones siguientes:

- Tanto la absorbente como la absorbida tienen que haber operado al menos una vez.
- Las dos redes de las compañías tienen que estar conectadas (es decir, tienen que tener estaciones en una misma ciudad o en dos ciudades/minas diferentes conectadas por una conexión directa).
- La absorbente debe tener dinero suficiente para indemnizar a todos los títulos de la absorbida que estén en juego (tanto a través de sus propios fondos, de los fondos de la compañía absorbida, de la venta de sus propios títulos y de posibles préstamos estatales, como se explica más adelante).

Observa que una compañía menor puede absorber a una compañía mayor y viceversa. La condición de mayor/menor no limita las absorciones.

5.3 PROCEDIMIENTO DE INDEMNIZACIÓN

La compañía absorbente debe liquidar en metálico todos los títulos en juego de la compañía absorbida. Dicho de otro modo, todos los títulos poseídos por los jugadores, la Banca y los Dragones deben ser indemnizados. No hay que indemnizar los títulos de la compañía absorbida que todavía queden en la Oferta Inicial.

Las participaciones se pagan al precio actual del mercado de valores más una bonificación si la compañía está situada en las zonas blanca o verde de la Tabla de los Dragones. Se paga el precio más alto si la compañía está en la zona verde, y una bonificación menor si la compañía está situada en la zona blanca (estos valores están impresos en las casillas del mercado de valores).

El procedimiento de indemnización se lleva a cabo de la siguiente forma:

- En primer lugar, la compañía absorbente recibe todo el dinero en metálico de la compañía absorbida e intenta liquidar los títulos de ésta usando el dinero de ambas compañías.
- Si no hay dinero suficiente, la absorbente debe recaudar fondos vendiendo tantos de sus títulos como sean necesarios que aún queden en la Oferta Inicial al precio actual del mercado de valores (recuerda que nunca puede haber más del 50% de participaciones en el Fondo de la Banca). Cuando se venden títulos de esta forma, la cotización en el mercado de valores no baja.
- Si sigue sin haber dinero suficiente, la compañía absorbente debe tomar tantos préstamos estatales como sean necesarios (pero sin exceder nunca el límite conjunto de 3 préstamos entre la compañía absorbente y la absorbida).

Una vez completado el procedimiento de indemnización, los títulos de la compañía absorbida vuelven a la Oferta Inicial. En la siguiente ronda de acciones, la compañía puede ser relanzada como compañía mayor, como se explica en el apartado 3.6. La base de inicio de la nueva compañía es elegida por el jugador que compre el título de Presidente y puede ser cualquier ciudad con un espacio libre de estación.

5.4 EFECTOS DE UNA ABSORCIÓN

Tras una absorción exitosa, ocurre lo siguiente:

- Todos los bienes de la compañía absorbida (cubos de tráfico, trenes, compañías marítimas y eventuales préstamos pendientes) son transferidos a la compañía absorbente.
- La nueva compañía agrandada tendrá el máximo número de marcadores de estación, por lo que recibe marcadores adicionales hasta alcanzar un total de 7 entre los que ya están en el mapa y los que están en el tablero de la compañía.
- La compañía absorbente tiene derecho a abandonar cualquier mina en la que tenga un marcador de estación. Los marcadores retirados vuelven al tablero de la compañía y están disponibles para volver a ser utilizados.
- La compañía absorbente debe sustituir todas las estaciones de la otra compañía que haya en el mapa por sus propios marcadores.

No tiene ningún coste sustituir los marcadores de estación de la compañía absorbida.

La compañía absorbente no está obligada a sustituir los marcadores de las minas de la compañía absorbida. Si el Presidente no desea sustituir el marcador de una mina, ese espacio queda libre.

Sin embargo, la compañía absorbente está obligada a sustituir todos los marcadores de la compañía absorbida situados en una ciudad. En aquellas localidades en las que la compañía absorbente ya tiene un marcador, no se sustituye el marcador de la compañía absorbida y la absorbente recibe una compensación de L.50 de la Banca. Los marcadores que no pueden ser sustituidos (porque la absorbente no tiene suficientes marcadores para sustituirlos todos) se pierden sin ninguna compensación.

Cuando la compañía absorbente no tiene suficientes marcadores para sustituir todos los marcadores de la compañía absorbida, es obligatorio mantener conectada la red, es decir, los marcadores sustituidos deben estar conectados como mínimo a otro marcador de la compañía a través de una conexión directa.

5.5 PRÉSTAMOS ESTATALES

Los préstamos estatales valen L.500 (los préstamos de L.1000 cuentan como 2 préstamos) y pueden ser utilizados por las compañías públicas únicamente cuando una compañía quiere absorber a otra compañía y no tiene suficiente dinero, incluso tras vender sus propios títulos, para completar la transacción.

En ningún momento una compañía puede tener más de 3 préstamos pendientes. Esto significa que, si la compañía absorbente y/o la absorbida ya tienen préstamos pendientes, la compañía absorbente tendrá

limitado su número de préstamos, de forma que la compañía resultante tras la adquisición no tenga más de 3 préstamos.

Los préstamos estatales únicamente pueden ser utilizados por los jugadores en caso de bancarrota para poder cumplir con sus obligaciones y continuar en la partida. No hay un número límite de préstamos estatales que un jugador pueda poseer.

Los préstamos estatales no tienen intereses.

Una compañía puede devolver sus préstamos en cualquier momento durante su turno de operaciones. Debe pagarse el montante total de L.500 del préstamo. Los jugadores, en cambio, no están autorizados a devolver sus préstamos.

Cuando se calcula la puntuación de cada jugador al final de la partida, deben hacerse los siguientes ajustes:

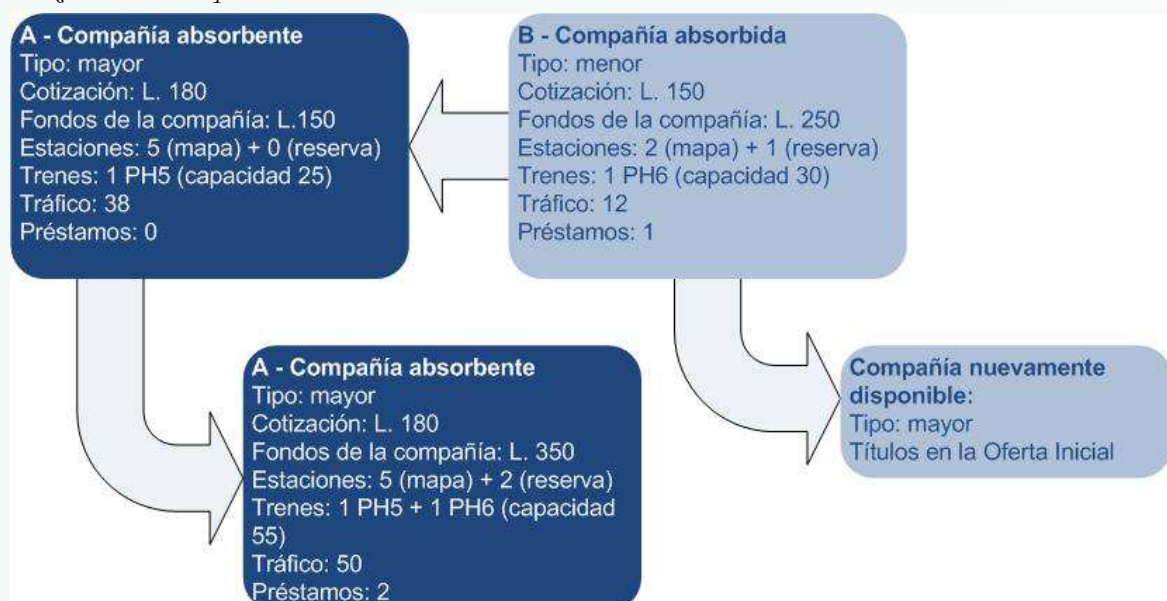
- Cada préstamo pendiente de una compañía provoca una bajada de L.50 por préstamo en el valor de cada participación. Este valor puede ser negativo como consecuencia de los préstamos.
- Cada préstamo que posea un jugador provoca una reducción de L.500 por préstamo en su puntuación final.

❖ *El siguiente ejemplo ilustra como funciona una típica absorción. Bob es el Presidente de las compañías A y B que aparecen abajo. Ninguna de estas compañías es eficiente, ya que A tiene mucho tráfico pero poca capacidad de transporte, mientras que B tiene mejores trenes pero poco tráfico. Bob decide arreglar esta situación y, tras comprobar que se dan las condiciones descritas en el apartado 5.2, al inicio del turno de operaciones de la compañía A, anuncia que A absorberá a B.*

B es una compañía menor y su cotización en el mercado de valores es de L.150. Hay 4 títulos de B en juego (el quinto título aún está en la Oferta Inicial) y A tiene que liquidarlos todos por un valor total de L.600. Afortunadamente para Bob, la compañía B está situada en la zona roja de la Tabla de los Dragones, por lo que no hay que pagar bonificaciones. Bob une todo el dinero de ambas compañías hasta formar un total de L.400. Desgraciadamente, no hay títulos de la compañía A en la Oferta Inicial, así que Bob no puede vender títulos de A para conseguir los L.200 restantes. La compañía A tendrá que tomar un préstamo de L.500 para reunir fondos suficientes y completar la absorción.

A recibe todos los bienes de B (un tren PH6 y 12 puntos de tráfico). También recibe 2 marcadores de estación adicionales hasta alcanzar un total de 7 marcadores. Una mina ocupada por la compañía A tiene una loseta marrón y no produce nada. Bob decide liberar esa mina, por lo que A tiene ahora 3 marcadores disponibles. Después, Bob sustituye uno de los marcadores de B del mapa. El otro marcador de B está en una ciudad también ocupada por un marcador de A. A recibe L.50 como compensación por no poder sustituir ese marcador.

La situación final queda ilustrada en la figura de abajo. Los títulos de la compañía B vuelven a la Oferta Inicial y estarán disponibles para empezar una nueva compañía mayor en la siguiente ronda de acciones. La compañía A puede ahora realizar su turno de operaciones.



Variantes, notas del diseñador y créditos

6.1 VARIANTE DE PARTIDA CORTA

Se aplican las siguientes reglas para una partida corta a 2 (recomendado) o 3 jugadores:

Mapa: usa únicamente el mapa de Cerdeña. Está prohibido colocar losetas o estaciones en Córcega.

Compañías Marítimas: retira del juego las 2 compañías marítimas situadas en Córcega (M7 y M8).

Compañías Públicas: retira del juego las 2 compañías públicas situadas en Córcega (CFC y CFD).

Trenes: retira del juego 1 tren PH2, 1 tren PH3, 1 tren PH4 y 1 tren PH6. Los trenes retirados no deben ser los que tienen descuento.

Límite de títulos: el límite de títulos es de 27 con 2 jugadores y de 18 con 3 jugadores.

Banca: retira L.2000 de la Banca, de modo que quede un total de L.6000.

Losetas: no es necesario retirar losetas del juego, pero observa que las dos losetas especiales con las letras B y P están de más. También están de más dos losetas de minas amarillas, verdes y marrones.

6.2 NOTAS DEL DISEÑADOR

1865 Sardinia fue inicialmente concebido como un juego corto para dos o tres jugadores. Siempre había sentido la necesidad de un juego más reducido de la serie 18xx para presentárselo a los jugadores ocasionales y nunca me había sentido completamente satisfecho con las opciones disponibles.

El principal mecanismo que tenía en mente era el uso de inversores externos (los Dragones) para darle impulso a lo que de otra forma sería un juego poco interactivo de “compro mis propias acciones” y “consigo el primer tren permanente”. El punto de partida fue un mecanismo a la Cenicienta desarrollado por Davide de Martino y por mí en los viejos tiempos en los que jugábamos mucho a 1830. Ese sistema permitía que jugadores “fantasma” influyesen en el juego y nos lo pasamos muy bien usándolo.

Sin embargo, en este caso necesitaba un conjunto de reglas más elegante para gestionar la compra y la venta de acciones de los inversores externos y, después de mucho pensar, el sistema de estimación de las compañías demostró tener la medida exacta. Tuve la suerte de dar bastante pronto con los valores correctos de la Tabla de los Dragones, lo que me ahorró mucho tiempo de diseño.

En cambio, el mecanismo de absorción es el resultado de un largo proceso de desarrollo. En un primer momento, tenía la intención de permitir OPAs hostiles, siguiendo con el objetivo de aumentar la interactividad entre los jugadores. Probé varias reglas distintas, pero las OPAs hostiles siempre resultaban ser demasiado desagradables y provocaban demasiado desequilibrio en el juego, así que finalmente abandoné la idea (que conste que Davide reaccionó mal, diciendo que, por unas razones o por otras, siempre tendía a eliminar de mis diseños las partes más divertidas).

El mecanismo final de absorción es una solución más equilibrada, que permite partidas menos agresivas en las que se perdonan los errores. También le aporta al juego un final más rápido y vibrante. Como las compañías tienden a consolidarse para aumentar sus dividendos por participación y para que los jugadores puedan liberar espacio para comprar nuevos títulos, la Banca se vacía más rápido en los últimos momentos de la partida.

La rapidez fue, de hecho, el otro objetivo principal cuando desarrollé este juego. El “sistema basado en el tráfico de los trenes”, heredado de mi juego 18FB (todavía inédito), aporta, en mi opinión, una gran ventaja al acelerar las cosas. El mismo efecto positivo viene dado por pequeños elementos de diseño como no bajar la cotización de las acciones cuando la empresa conserva los beneficios, el aumento de la cotización cuando se compra un nuevo tren a la Banca y el descuento en el último tren de cada fase.

Asimismo, probablemente fui muy agresivo en los primeros prototipos, en los que la cotización de las acciones bajaba cuando se repartían dividendos y subía cuando se conservaban los beneficios. Estas reglas siempre causaban un gran desconcierto entre los desafortunados testadores y, aunque no estoy del todo convencido de que fueran una mala idea, finalmente decidí desecharlas.

El añadido de la isla de Córcega y la expansión para 4 jugadores vino mucho después, cuando llevé el juego a varias convenciones del Reino Unido y me di cuenta de que era demasiado restrictivo permitir un máximo de 3 jugadores. En esa época, llamé a la expansión “1865plus”, pero rápidamente invertí las tornas y ahora la variante es la versión corta para 2-3 jugadores y no al contrario.

El esfuerzo final de autoedición fue un verdadero reto. Sin duda, requirió un gran esfuerzo financiero, pero también consumió mucho tiempo desde el punto de vista de la gestión de proyectos. Por suerte, tuve una gran ayuda por parte de Cory, que se ocupó de la ilustración, dándole al juego un acabado profesional.

Esta es la pequeña historia detrás del juego. Espero sinceramente que disfrutes de 1865 Sardinia tanto como yo disfruté diseñándolo. ¡Que te diviertas!

6.3 CRÉDITOS

Creación y desarrollo: Alessandro Lala

Ilustración: Cory Williamson

Equipo principal de testadores : Lucio Abbate, Davide De Martino

Testadores adicionales : Steve Thomas, Paul Heald, Jon Draper, Fred Tanton, Lyndon Gurr, Carlo Gualdi

El Sistema de Juego Integrado 1865 Sardinia (también llamado “1865 Sardinia”) está bajo el copyright 2009 de Alessandro Lala, que se declara por este medio autor de 1865 Sardinia a todos los efectos.

El autor reconoce que 1865 Sardinia incorpora –y de hecho sin ellos no habría sido posible– numerosos subsistemas y conceptos utilizados en otros Sistemas Integrados de Juego pertenecientes a los llamados “juegos de la serie 18xx”.

NOTA: El tablero de juego contiene una errata en el texto a la izquierda de la Tabla de los Dragones. El texto correcto sería “***Initial in Phase 2-3-4 **Initial in Phase 5-6-7**”.

TABLAS DE CONSULTA RÁPIDA

RESUMEN DE LAS COMPAÑÍAS PÚBLICAS

<u>Siglas</u>	<u>Color</u>	<u>Inicio</u>	<u>Destino</u>
FMS	Rojo	Cagliari	Serbariu
RCSF	Verde	Oristano	Cagliari
SFSS	Azul	Sassari	Olbia
FCS	Marrón	Isili	Nuoro
SFS	Naranja	Arbatax	Cagliari
FA	Amarillo	Nuoro	Olbia
CFC	Gris	Bastia	Ajaccio
CFD	Negro	Portovecchio	Bastia

COMPAÑÍAS MARÍTIMAS

<u>Siglas</u>	<u>Bonificación</u>
M1	Olbia
M2	Arbatax
M3	Cagliari
M4	Carbonia district
M5	Oristano
M6	Sassari
M7	Ajaccio
M8	Calvi

RESUMEN DE LOS CAMBIOS DE FASE

	<u>Provocada por</u>	<u>Reglas/Eventos</u>
1	Inicio del juego	Asignar Compañías Marítimas
2	Asignación de Compañías Marítimas	<p>Losetas amarillas disponibles Número máximo de trenes: 4 Todas la Compañías empiezan como Menores Cotización inicial: entre 60 y 100 Las Compañías Menores pueden convertirse en Mayores Las Compañías Marítimas pueden transferirse</p>
3	Compra del 1 ^{er} tren PH3	<p>Losetas verdes disponibles Número máximo de trenes: 3 Cotización inicial de 110 a 130 disponible</p>
4	Compra del 1 ^{er} tren PH4	Trenes PH2 eliminados
5	Compra del 1 ^{er} tren PH5	<p>Losetas marrones disponibles Las Compañías Marítimas que los jugadores tienen en su mano son descartadas Todas las Compañías empiezan como Mayores Cotización inicial de 140 a 150 disponible</p>
6	Compra del 1 ^{er} tren PH6	<p>Número máximo de trenes: 2 Trenes PH3 eliminados</p>
7	Compra del 1 ^{er} tren PH7	<p>Losetas grises disponibles Trenes PH4 eliminados</p>

LÍMITE DE TÍTULOS

		<u>Juego Normal</u>	<u>Juego Corto</u>
	PH2	6	6
Dragones	PH3-4	10	10
	PH5-7	16	16
Jugadores	2 jug.	36	27
	3 jug.	24	18
	4 jug.	18	-

LÍMITE DE PARTICIPACIONES

Dragones	50%
Jugadores	60%
Banca	50%

CAPITAL INICIAL

2 jugadores	L.360
3 jugadores	L.330
4 jugadores	L.300

TRENES

	<u>Capacidad</u>	<u>Coste</u>	<u>Cantidad</u>	<u>Eliminados cuando</u>
PH2	8	100 / 70	6	Se vende el 1 ^{er} PH4
PH3	14	200 / 160	5	Se vende el 1 ^{er} PH6
PH4	20	350 / 300	4	Se vende el 1 ^{er} PH7
PH5	25	500	2	Permanentes
PH6	30	650	3	Permanentes
PH7	35	800	Ilimitada	Permanentes