



18CZ 规则手册

中文翻译



目录

准备游戏.....	- 3 -
1. 一般信息.....	- 3 -
2. 起始资金.....	- 3 -
3. 其他注意事项	- 3 -
公司.....	- 4 -
1. 地方铁路.....	- 4 -
2. 股份公司.....	- 5 -
2.1. 一般信息.....	- 5 -
2.2. 小型股份公司（区域性铁轨公司）	- 5 -
2.3. 中型股份公司（主要铁轨公司）	- 6 -
2.4. 大型股份公司（国际铁轨公司）	- 6 -
游戏流程.....	- 8 -
预先股票轮	- 8 -
股票轮（SR）	- 9 -
1. 一般信息.....	- 9 -
2. SR 顺位.....	- 9 -
3. 购买股份.....	- 9 -
4. 股份及证书上限.....	- 10 -
5. 总裁就职.....	- 10 -
6. 出售股份.....	- 12 -
运营轮（OR）	- 13 -
1. 一般信息.....	- 13 -
2. OR 流程	- 13 -
3. 股份公司的行动流程.....	- 13 -
4. 铺设铁轨.....	- 13 -
5. 升级铁轨.....	- 15 -
6. 建造车站.....	- 15 -
7. 运营火车.....	- 16 -
8. 计算收入.....	- 17 -
9. 收购其他公司	- 19 -

10.	购买火车	- 20 -
11.	紧急融资	- 21 -
12.	阶段变化	- 21 -
	火车报废.....	- 23 -
13.	移除火车	- 23 -
	股份价格变动.....	- 24 -
	游戏结束.....	- 25 -
	附录.....	- 26 -

准备游戏

1. 一般信息

- 禁止打伙牌，禁止长考；
- 玩家、公司的资产以及其他信息应完全公开；

2. 起始资金

游戏人数	3	4	5
起始资金	350 克朗	300 克朗	250 克朗

3. 其他注意事项

- 展开游戏版图和股份面板。
- 最后计分需要用到纸笔。
- 地方铁路只有大中小之分，把它们分别放到股份面板“预先股票轮”的位置上。
- 把公司股份分类放好，总裁股放在每叠股份证书的第一张。
- 把火车按照字母先后从顺序排列。游戏开始时，只能购买红色的 a 型火车。
- 把铁轨按照颜色与路径分类放好。虽然游戏刚开始只用到黄色铁轨，但其他颜色的铁轨以及路径是游戏策略需要考虑到的内容，所以不能挡住。
- 把公司面板放到版图旁边。在游戏开始后，公司的所有资产（如火车、车站等）全部都要放在自己面板上。公司账户内的现金必须与该司总裁玩家的现金严格的区分开。
- 洗匀顺位卡，每位玩家随机抽一张来决定起始顺位。预先股票轮从 1 号顺位玩家开始。

公司

1. 地方铁路

地方铁路相当于 1830 里面的私有公司，它们一共有三种大小。



- 地方铁路的收入是固定的，公司大小不同收入各有区别。
- 地方铁路既不铺设铁轨，也不持有火车。
- 地方铁路的股价在“地方铁路股份价格表”上标明。无论大小，所有地方铁路的股价都相同。地方铁路股份价格表的作用相当于游戏进程表，每个 OR 开始时地方铁路的股价上涨一格。价格从“40”涨到“120”后，游戏进入最后一个 OR，且在这个 OR 结束后结束。

Spielablauf / Lokalbahn-Kurs		Game Process / Local Railways Share Price							
Pre	AR/SR	40	AR/SR	45	AR/SR	50	AR/SR	55	AR/SR

- 当第一辆 b 类火车（2/2+2 火车）售出后，股份公司可以从私人手中购买地方铁路，价格须在 1 克朗至当前地方铁路股价之间。
- 地方铁路的持有者获得其产生的收入；地方铁路的证书计入股份证书持有上限；游戏结束后地方铁路价值 120 克朗。
- 如上文所述，若地方铁路的持有者是股份公司，那么股份公司获得地方铁路产生的收入；此外，在 OR 公司行动时，股份公司还能使用地方铁路的特殊能力：股份公司将其持有的地方铁路翻面，然后：

- 选择 1：公司可以在其回合里任何时候修建一块额外的紫边铁轨。
- 选择 2：公司可以免付一块铁轨的地形修建费用（见表一）。
- 私人持有的地方铁路不可被主动丢弃或卖给银行；公司持有的地方铁路则可被公司以当前地方铁路的股价出售给银行。被公司出售的 local railway 便从此离开游戏。

地方铁路	小	中	大
数量	6	6	6
收入	5	10	20
免付地形	河流	河流、峡谷	河流、峡谷、山峰
额外紫边板块	绿	绿、黄	绿、黄、灰
可被公司以市价出售			

2. 股份公司

2.1. 一般信息

- 股份必须在 SR 中买卖；
- 股份公司售出的第一份股份一定是总裁股；
- 股份的价值为当前公司市值，总裁股算作双倍股份；
- 在 OR 里，如果公司有收入，或者总裁决定分红，那么公司会将其本轮收入以分红的形式分发给所有持有该公司股票的玩家；若总裁决定不分红，那么公司的收入将被保留在公司的账户里。
- 公司运营获得收入后，总裁决定是否发放分红。如果发放分红，则所有持股玩家按照所持股份数量获得相应的分红；如果不发放分红，那么公司收入将全额保存在公司账户内。
- 游戏中一共有 15 个不同的股份公司

2.2. 小型股份公司（区域性铁轨公司）

- 股份：50%-25%-25%（共计四份）
- 只能运营小型火车（红色、整数火车）
- 只能购买、持有小型火车
- 只能购买、持有小型地方铁路
- 只有三个车站

名称	缩写	总部		颜色	车站数量
卡尔斯巴德-约翰乔治斯塔特铁轨 Eisenbahn Karlsbad– Johanngeorgenstadt	EKJ	卡罗维发利 Karlovy Vary	D4	白色	3
俄斯特拉发-弗里德兰德铁轨 Ostrau-Friedlander Eisenbahn	OFE	俄斯特拉发 Ostrava	C25	粉色	3
波希米亚商业铁轨 Böhmische Commercialbahn	BCB	赫拉德茨·克拉洛韦 Hradek Králové	D16	橙色	3
马里斯凯西部铁轨 Mährische Westbahn	MW	普热罗夫 Prerov	F22	绿松石色	3
联合波希米亚森林铁轨 Vereinigte Böhmerwaldbahnen	VBW	斯特拉科尼采 Strakonice	H8	深绿色	3

2.3. 中型股份公司（主要铁轨公司）

股份：40%-20%-20%-20%（共计五份股份）

只能运营中型火车（蓝色、plus）

只能购买、持有小型或中型火车

只能购买、持有小型或中型地方铁路

名称	缩写	总部		颜色	车站数量
波希米亚北部铁轨 Böhmische Nordbahn	BN	布拉格 Praha	E11	灰色	3
奥地利西北铁轨 Österreichische Nordwestbahn	NWB	布拉格 Praha	E11	米色	3
乌斯季-特普利采铁轨 Aussig-Teplitzer Eisenbahn	ATE	特普利采 Teplíce	B8	黄色	3
布什捷赫拉德铁轨 Buschtěhrader Eisenbahn	BTE	海布 Cheb	D1	浅绿色	3
费迪南德帝国北方铁轨 Kaiser Ferdinands Nordbahn	KFN	布尔诺 Brno	G19	浅蓝色	3

2.4. 大型股份公司（国际铁轨公司）

股份：20%+8×10%（共计十份股份）

只能运营大型火车（绿色，E 头）

可以购买、持有小型、中型和大型火车

可以购买、持有小型、中型和大型地方铁路

只有两个车站

名称	缩写	总部		颜色	车站数量
撒克逊铁轨 Sächsische Eisenbahn	Sx	德累斯顿 Dresden	A7 / B4	红色	2
普鲁士铁轨 Preußische Eisenbahn	Pr	柏林 Berlin	B18 / A23	黑色	2
巴伐利亚州铁轨 Bayrische Staatsbahn	By	慕尼黑 München	F2 / H4	深蓝色	2
奥地利皇家帝国国家铁轨 kk Staatsbahn	kk	维也纳 Wein	J14 / I17	棕色	2
匈牙利国家铁轨 ungar. Staatsbahn	Ug	布达佩斯特 Budapest	I23 / G27	紫色	2

游戏流程

游戏从预先股票轮开始，玩家此时购买地方铁路。接下来便是股票轮（SR）和运营轮（OR）轮流进行。版图上的“AR/SR”表示股票轮，而运营轮则由地方铁路的股份表示。最好使用一个指示物来标记当前游戏进程。

在 SR 期间，玩家使用自己的财产来买卖股票；

在 OR 期间，由公司内持股最多的玩家作为该司总裁运营公司。公司运营所需的花费必须由全部由公司承担，即全部来自公司账户。

预先股票轮

- 顺位：从 1 号玩家开始顺时针行动一轮，然后从末位玩家开始逆时针行动一轮，即四人游戏的顺位：1-2-3-4-4-3-2-1-1-2-3-4……
- 玩家的回合内选择以标准价格购买一个地方铁路或者 pass；
- 所有玩家连续 pass 或者所有的地方铁路都被售出后预先股票轮便结束。未被售出的地方铁路就此移出游戏。
- 若本轮 pass，下一轮仍可以继续购买，除非所有人都在本轮内 pass。
- 新的顺位 现金最少的玩家成为新的先手玩家，现金次少的玩家排二号顺位，以此类推。若玩家现金数量相同，则相对顺位不变（预先股票轮里顺位靠前的，现在仍然靠前）。
- 接下来时是游戏的第一个 SR。将指示物移动到版图第一个“AR/SR”上。

股票轮 (SR)

1. 一般信息

- 玩家只能在 SR 内买卖股份。
- 股份的买卖必须通过银行，玩家之间不能交易。
- 股份的买入价格参加股份价格表上公司所处的位置。
- 在你的回合里，你可以卖出任意数量的股份 (share)，但只可以买入一张股份证书 (Certificate)。
- 只能先卖后买；
- 不买不卖可以 pass，pass 后的回合里还可以继续交易或者继续 pass

2. SR 顺位

- 行动顺序依照玩家手持顺位卡
- SR 在所有玩家连续 pass 后结束
- 新的顺位：所持现金最多的玩家成为新的先手，所持现金次多的玩家排二号顺位，以此类推。若玩家现金数量相同，则相对顺位不变。

3. 购买股份

- 首个 SR 里只可购买小型公司的股份。
- 中型公司在第一辆 b 类火车售出后解锁。
- 大型公司在第一辆 d 类火车售出后解锁。
- 一个公司售出的第一张股份证书一定是总裁股的证书 (50%，40%或 20%)
- 购买总裁股的玩家设定公司的初始股份价格。初始股份价格的设定范围参见股份价格表上的标记，小型公司的标记为红色，中型公司的标记为蓝色，大型公司的标记为绿色。
- 从银行购买的股份均以当前股份价格出售（而不是初始股票价格）。
- 玩家只能在现金足够且没有贷款的时候购买新的股份。
- 如果玩家在 SR 中出售了公司的股份，则在同一个 SR 期间，他不得买回同一公司的股份。他在下一 SR 开始时恢复买入该公司股份的权利

- 每个玩家都至少有一次机会在 SR 内出售或买入股份公司的股份。
- 只要发生了交易，就能保证自己在本 SR 内还能继续行动。
- 若公司售出的股份到达 50%，它便被玩家接管，这个公司可在接下来的 OR 中运营。

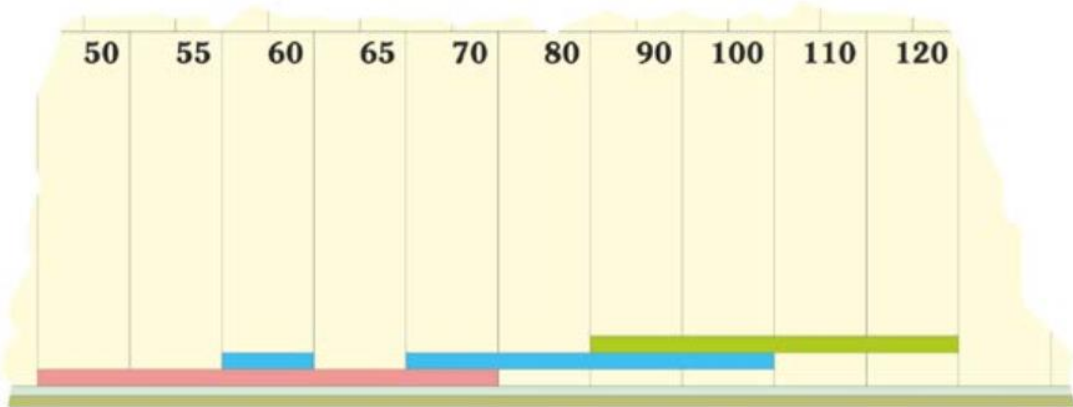
4. 股份及证书上限

玩家人数	3	4	5	6
股份证书数量上限	14	12	10	9

- 玩家所持股份证书不允许超过上限。如果超出（一般是因为失去了总裁身份），他必须在下一次可以交易时出售多出的部分，以保证自己所持的证书在规定的数量以内。
- 地方铁路的证书算入玩家所持的证书上限里。
- 玩家最多能够持有一家小型公司 75% 的股份。一家中型或大型公司的 60%。

5. 总裁就职

- 一个公司的总裁股份出售后，购买该股份的玩家应立刻设定此公司的起始股份价格。将该公司的标志放到股份价格表对应的位置上，如果这个价格位置已有其他公司的标志，那么按照“先来在上”的顺序将两个公司标志叠起来放。
- 小型公司可以选择的起始股份价格：50，55，60，65，70
- 中型公司可以选择的起始股份价格：60，70，80，90，100
- 大型公司可以选择的起始股份价格：90，100，110，120



- 一旦某公司售出 50%的股份，该公司总裁获得公司面板、起始资本以及其他所有运营所需的指示物。
- 该公司可在接下来的 OR 运营。每个公司开始运营的第一个行动一定是在其总部位置建造一个车站，如果总部所在地还未有铁轨，那么该公司还需使用当轮第一个正常铺设行动来铺设一块铁轨。

a) 公司起始资本

- 一旦公司被玩家接管，它便获得与自己所有股份按照起始股份价格折算的等值现金作为起始资本。即小型公司获得四倍（因为股份数量只有四份）起始股份价格的现金作为起始资本；中型公司获得五倍起始股份价格的现金；大型公司获得十倍起始股份价格的现金。
- 公司的资金与总裁的现金应严格区分开。

50	55	60	65	70
100	110	120	130	140
200	220	240	260	280
60	70	80	90	100
180	210	240	270	300
300	350	400	450	500
90	100	110	120	
450	500	550	600	
900	1000	1100	1200	

b) 更换总裁

- 任何时候玩家手持股份**超过**当前总裁手持股份数量，总裁的身份就会变更。持股数相同不会发生变更。
- 当总裁身份变更时，原总裁和新总裁交换总裁股份证书以及等值的普通股份证书。然后原总裁把公司所有资产（公司面板，公司现金，火车等）转交给新总裁。
- 总裁可以抛售自己持有的股份来主动卸任，前提是总裁卸任时至少有一位玩家持有该司股份数量大于等于该司总裁股股份（即如果是小型公司，须有另一位玩家持有 50%的股份，中型公司需要他持有至少 40%的股份，而大型公司则需要至少 20%的股份，以保证该司售出的股份不会跌回 50%以下）。在原总裁卸任后，持有该司股份最多的玩家成为新的总裁。该玩家用等值股份交换总裁股份证书，并获得公司所有资产。如果出现平局，则顺位靠前的玩家成为新任总裁。

6. 出售股份

- 玩家可以在 SR 阶段出售股份公司的股份。
- 玩家的股份永远卖给回给银行。
- 银行以该公司当前股份价格收购玩家出售的股份。
- 玩家可在自己的回合里出售任意数量的股份，但：
 - 玩家不允许在游戏的第一个 SR 里出售任何股份；
 - 玩家不允许出售总裁股份证书；
 - 玩家持有的地方铁路应在 OR 内由股份公司向玩家发起收购。
- 若需要出售多个股份公司的股份，则需事先决定出售顺序。
- 在 SR 内的股份价格变动参见下文。

运营轮（OR）

1. 一般信息

- OR 是地方铁路和股份公司行动的阶段。
- 公司完全按照总裁的意愿行动。

2. OR 流程

- 首先, 地方铁路向自己的持有者(可能是玩家也可能是股份公司)支付其本轮收入。
即便它的特殊能力已经被使用, 地方铁路仍会支付收入。
- 接下来, 所有已被接管的股份公司按照当前股份价格决定本轮行动顺位。股价较高的公司优先行动, 股价相当则标志在顶端的公司优先行动。

3. 股份公司的行动流程

OR 包含一下行动, 行动顺序不可打乱。

- 铺设铁轨（可选）
 - 在版图上铺设一至两块黄色铁轨, 或者
 - 升级版图上已有的一块铁轨, 或者
 - 升级版图上预铺铁轨（布拉格, Praha）
- 购买并建造车站（可选）
- 运营铁轨（必须）
- 结算收入（必须）
- 收购其他公司（可选）
- 购买火车（可选, 但特殊情形下必须执行）

此外, 股份公司可以它回合中的任何时候: 从玩家手中购买地方铁路; 或者把地方铁路卖给银行; 或者使用地方铁路的特殊能力。

4. 铺设铁轨

- 股份公司可在版图上铺设铁轨以供自己的火车运营, 以期最后获得收入。只有黄色铁轨可以直接建造在版图上（包括 E11 布拉格, 但不包括 OO 因为 OO 已经是黄

色)；绿色的铁轨可以在后期通过升级黄色铁轨来建造。

- 在首次运营时，股份公司可以铺设最多两块黄色铁轨（或者升级一块铁轨）；之后每次运营都只能铺设一块黄色铁轨（或者升级一块铁轨）。
- 铺设铁轨需遵守以下规则：
 - 在首次运营时，公司应先在自己的总部地区铺设一块铁轨。布拉格 Praha 有预铺铁轨，总部在布拉格的公司就不需要再次铺设；此外，如果总部已经被他人铺设了铁轨也不需要再次铺设。
 - 后期铺设的铁轨必须延伸与本公司车站直接相连，且未被其他公司车站截断的铁轨。
 - 在只有一个城镇（黑点）的地形上只能铺设带有一个城镇的铁轨。
 - 在有两个城镇的地形上只能铺设带有两个城镇的铁轨，若板块上有多条铁轨，则只需要其中一条轨道与你的车站直接相连。
 - 在城市地形（白色圆圈）上只能铺设带有城市的铁轨。有些城市标注字母“Y”，这些地形只能铺设同样标注字母“Y”的铁轨板块，反之亦然。布拉格 Praha 只能用标注字母“P”的板块铺设，反之亦然。
 - 空白地形只能铺设不带任何收入站点（城镇、城市、红框）的铁轨。
 - 铺设在峡谷、山脉、河流等地形上的第一块铁轨需要支付额外的费用。价格已标注在地形上，费用由公司承担。
 - 不能把铁轨铺出版图外。
 - 红框地形是一种收入站点，铁轨可以直接连接到红框地形的边缘，即便是这些红框地形已经没有适用的铁轨板块。
 - 相邻的铁轨板块不须要保证其上所有铁轨都能够正确的连接（包括红框地形）。
 - 如果地图上有一小节轨道的起始部分（一共有两个，且都在布拉格附近），铺设铁轨时必须保留这部分铁轨。
- 铺设红色铁轨：只有大型股份公司才可以在预留的红框地形内铺设自己专用的红色总部铁轨板块。铺设红色的铁轨板块不计入正常铁轨铺设数量限制，也就是说大型公司在第一回合内可以铺设最多三块铁轨。一旦铺设了总部板块后，该司其他所有的预留红框地形便不可再铺设铁轨板块。

5. 升级铁轨

公司可以放弃铺设新的铁轨而对原有铁轨进行升级。

- 黄色铁轨升级为绿色铁轨；
- 绿色铁轨升级为棕色铁轨；
- 棕色铁轨升级为灰色铁轨；
- 绿色铁轨在第一辆 d 型火车售出后解锁；
- 棕色铁轨在第一辆 g 型列车售出后解锁；
- 灰色铁轨在第一辆 i 型列车售出后解锁；
- 紫边铁轨：紫边铁轨只能通过地方铁路的来铺设，然而它们可以被升级为非紫边的高级铁轨。
- 升级铁轨必须保证本公司火车能够（在其中一条轨道上）正常运营。
- 升级铁轨不允许破坏原有铁轨。
- （没有收入站点的）空白地形或铁轨只能升级成空白铁轨。带有收入站点的地形或铁轨在升级后必须保留原有的收入站点。所有收入站点在升级前后必须保持所有状态一致，即原有铁轨不能消失或转向，城镇或城市站点仍为城镇或城市。
- 但有可能在升级后出现新的站点。
- 只要该城市仍有车站空位，所有公司都可以把铁轨修过去并在此建立车站。
- 被换下来的铁轨可以再次使用。
- 在黄色 OO 地形上铺设的第一块绿色铁轨板块视为升级。
- ATE 公司的总部在其中一个 OO 地形上，它可在总部铺设的第一块铁轨直接将 OO 升级成绿色铁轨。如果 OO 已被升级，它也仍然可以正常铺设两块黄色铁轨或者升级一块其他地方的铁轨。
- 无论地形如何，升级铁轨都是免费的。

可能的升级路径详见“铁轨清单”。

6. 建造车站

股份公司在城市的圆圈内放置自己的标志表示自己在此建造了一个车站。车站的作用如下：

- 公司运营的线路上必须包含至少一个自家的车站。

- 股份公司铺设新的铁轨、建立新的车站都必须与原有车站直接相连。
- 车站饱和的城市只允许在该城市设有车站的公式驶过火车, 而其他公司只能在此终止或开始火车的运营。
- 公司在首次运营的时候必须在其总部放置一个车站作为起点, 此车站免费。
- 总部车站后第一个新增车站建造费用 40, 之后每个车站建造费用 100。
- 一块地形或铁轨板块上不能建造多个相同车站。
- 新的车站必须与原有车站直接相连, 无论铁轨长短。但其间不能有其他公司车站, 也不能通过交流道 (分叉的匝道) 逆行相连。
- 其他公司不允许在还未运营的公司总部地块上强行建造车站, 除非这里有多余的车站空位。
- ATE 公总部的地形上有两个城市, 建造总部车站时还需遵守以下规则:
 - 如果该地形已被升级成为绿色铁轨板块 (但还未到棕色), 则 ATE 可以选择任意一个城市作为总部的车站。
 - 只要 ATE 还没在这里建造其总部车站, 其他公司便也不能在这个地形上建造车站。

7. 运营火车

公司不可放弃运营火车。

- 一条运营线路必须包括至少两个不同的收入站点, 且所有运营站点之间均有轨道连接。
- 每条运营线路必须包含至少一个自家车站 (起点、终点或者途径何位置都可以)。
- 运营路线途径的收入站点数量受火车种类限制:
 - 普通火车 (小型公司可运营的红色火车): 可驶过指定数量的收入站点, 具体数值参见火车卡片。所有途径的收入站点均不可忽略。
 - Plus 火车 (中型公司可运营的蓝色火车): 可驶过指定数量的收入站点, 具体数值参见火车卡片。但途径大城市和红框地形的总数不可超过“+”前的数字。
举例: 一个“2+4”的火车最多可以驶过六个收入站点, 但其中城市与红框站点的总和不可超过两个 (但其实没有 2+4 这种类型的火车)。
 - E 型火车 (大型公司可运营的绿色火车): 可驶过指定数量的收入站点, 具体

数值参见火车卡片。E 型火车能够忽略途径任意数量的城镇 (town) 类型收入站点。被忽略的城镇不计入运营收入。

- 不允许一条运营路线多次经过相同的收入站点, 允许一条运营线路使用同一板块上两条相对独立的铁轨。所以, 如果 OO 板块已经升级成为绿色板块, 此时这个板块包含两个相对独立的城镇, 那么玩家可以驶过这张板块两次, 并且可以获得这两个城镇的收益。但布拉格 Praha 升级前后两个车站均处于同一个城市里面, 所以不允许反复驶过。
- 计算收入站点时红框地形视为城市站点。
- 运营路线可以以其他股份公司的车站作为起点或终点。在没有其他可选路径的情况下, 运营路线遇到其他公司的车站时会就此结束, 视为此路线被其他股份公司的车站截断。
- 运营路线可以驶过未被其他车站截断的城市。
- 驶入城镇或者城市的火车必须从另一条轨道驶出。
- 拥有多辆火车的公司, 必须在完全不同的路线上运营这些火车。火车可以驶过相同的收入站点, 但不可以使用相同的铁轨。因此, 两条铁轨合并的交流道板块在一个 OR 内只能使用一次。

8. 计算收入

火车运营收入为途径所有收入站点的收入之和 (被 E 型火车忽略的城镇站点不计入收入)。公司运营收入为该司所有火车运营收入之和。

收入站点的收入值参见各站点所在的地形或铁轨板块。红框站点的收入值与游戏阶段有关, 第一个值 (黄色) 应用于 a-c 阶段; 第二个值 (绿色) 应用于 d-f 阶段; 第三个值 (棕色) 应用于 g 和 h 阶段; 第四个值 (灰色) 应用于 i 和 j 阶段。“+50”表示此处的公司总部站点额外增加 50 克朗收入。

公司总裁决定当轮公司收入是完全用于发放分红还是全额保留于公司账户。作为公司内持股最多的玩家, 总裁自然希望能够全额发放分红。然而公司需要发展: 比如购买火车、购买地方铁路, 建造车站等。



收入举例：

BCB 在线路 H-F 运营一辆 2 类火车，收入 50 克朗；在线路 H-L-M 上运营一辆 3 类火车，收入 90 克朗。

BN 在线路 G-I--J-K-L-M 上运营一辆 3+3 类火车，收入 170 克朗。

NWB 在线路 A-B-C 上运营一辆 4+4 类火车，收入 50 克朗。

PR 在线路 M-J-H-F 上运营一辆 4E 类火车，收入 190 克朗。

a) 全额发放分红

- 若总裁决定全额发放分红，所有持股玩家按照自己所持股份获得对应比例的分红。银行获得未售出的股份（包括被出售给银行的股份）所对应的分红。
- 遇到非整数则向上取整。
- 如果公司分红，则股价相应上涨。中小型股份公司股价水平右移上涨一格，大

型公司股价水平右移上涨两格。股价已到达最高的公司无法继续上涨。

- 停留在同一股价的多个公司按照“先来在上”的顺序依次叠成一叠。

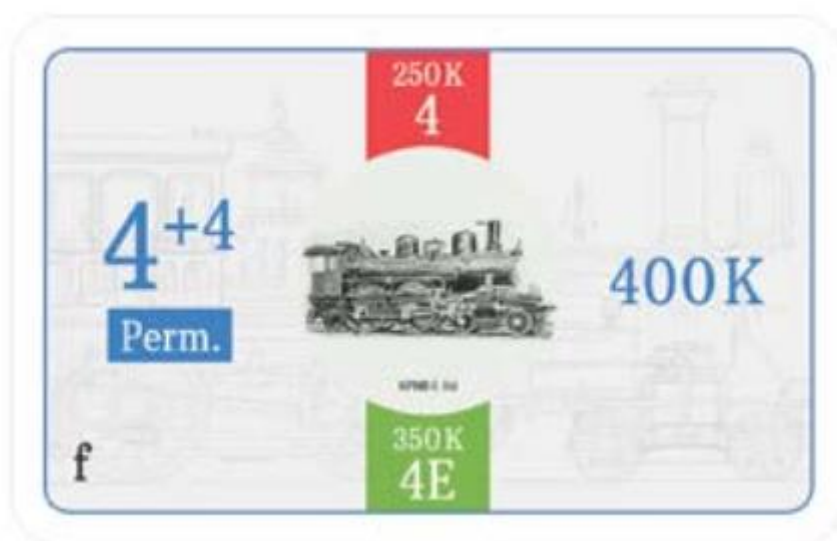
b) 全额保留在公司账户

- 如果公司本轮收入不用于发放分红，那么公司股价将会左移下跌一格。
- 停留在同一股价的多个公司按照“先来在上”的顺序依次叠成一叠。

9. 收购其他公司

- 公司完成本轮运营之后，购买新的火车之前，它可以向比自己小的公司发起收购。收购双方公司的总裁必须达成收购协议。若有多家公司想发起收购则按照公司行动顺位依次发起。
- 玩家持有被收购公司的股份将得到赔偿，银行持有的股份则没有赔偿。
- 发起收购的一方提出每股收购价格，此价格必须在当前股票价格的 50%到 150%之间。双方对价格达成一致则执行收购。
- 首先，发起收购的公司需要有足够的现金支付收购费用，此费用必须完全由公司账户支付。如果公司收购方的账户没有足够的资金则无法收购。
- 达成收购意愿，并支付补偿后。收购方公司获得被收购方公司所有资产：账户下所有现金、未建造的车站、地方铁路和火车。将被收购公司的面板放在收购方公司面板之下以表示现在这两个公司是一家。收购来的车站可在以后的回合里按照正常规则建造，已经建造在版图上的车站则留在原地，现在它们归收购方公司所有。如果收购双方公司在同一城市内均曾建造过车站，那么此时必须取回其中一个放回公司面板，取回的车站可以按照正常规则再次建造。
- 收购方可以接管被收购来的火车，也可以直接让它们报废。
- 收购方若决定接管火车，可以直接补足差价（支付给银行）将收购来的低级火直接翻面升级。但如果差价是负值银行也不会倒贴：）。
- 主动丢弃火车或者主动升级火车 **只能**发生在公司收购期间。
- 收购完成后，被收购的公司从股份价格表上撤离，所有的股份证书均失效并移出游戏。
- 注意事项：与其他 18xx 规则不同，收购双方公司并不需要任何直接相连的车站。

10. 购买火车



右下角的 *f* 表示火车型号：*f* 型火车

4+4 表示火车种类：“*4+4*”类火车

4+4 下方的数字表示报废时期：此处 *perm.* 表示此车不会报废

400K 表示火车价格：400 克朗

红绿标志表示卡片背面的火车：分别是价值 250 克朗的 4 类火车与价值 350 克朗的 4E 类火车。

股份公司在回合结束时必须至少持有一辆可供下一 OR 运营的火车，即使这个公司还没有任何完整的线路。

因为公司先运营后买火车，所以每次购买的火车都是为了下一轮。购买火车可能会导致游戏进入下一个阶段（详见下文“阶段变化”）。

- 游戏阶段与公司大小决定了公司当前火车的持有量上限。
- 火车持有量达到上限的公司不可再购置新的火车。即不允许股份公司通过购买火车推进游戏阶段而导致原有的旧火车报废，最终保持自己的火车持有量未超上限。
- 有一种极端情形除外：因为阶段变化而导致某公司所有的火车在下一轮全数报废，且此公司的火车已经到达上限。此时，该公司必须购入一辆能够保证下轮运营的火

车，并将一辆旧车弃置银行池内（没有赔偿）。

- 新车购置价格参见火车卡牌上的标价，车款支付给银行。
- 只能购置火车牌库顶端的火车。
- 第一辆 b 类火车售出后，股份公司可以从其他股份公司手上购买火车，双方总裁协商价格，1 克朗起，最终成交价必须公开。
- 股份公司之间买卖火车只能由当前正在行动的公司向其他公司发起购买，但不能主动卖出。
- 股份公司不可将火车卖回给银行，亦不可主动报废火车（报废火车需由阶段变化造成）。
- 股份公司可以购买的火车型号向下兼容（比如大型公司可以购买小型和中型火车），目的可能是为了把火车卖给其他公司。

11. 紧急融资

- 如果公司被强制购买火车时账户内现金不足，那么总裁就需要贷款或者用自己的钱来弥补赤字。
- 此时若有多种火车可供购买，总裁可以任选。
- 火车可以从银行购买，也可以从火车池购买，但不能从其他公司购买。
- 付款时，公司花掉账户内所有现金，然后再由总裁补足。公司账户内一分钱都不能剩，总裁一分钱都不能多给。
- 总裁的现金用光后还不足以支付车款，他就得从银行贷款。100%的利息在游戏结束后扣除。
- 除非债务（不是罚款利息）已经全额还清，则该总裁不可在随后的 SR 中买入任何公司的股份。若想继续购入股份，则必须在 SR 的任何时候全额归还本金。
- 未还清的欠款在游戏结束后将连同利息一起被扣除。
- 注意：与其他 18xx 游戏不同的是，总裁在现金不足时只能贷款，而非抛售自己持有的股份。

12. 阶段变化

阶段变化由购买火车触发，每个阶段相应的限制：

- a 阶段（游戏开始）
 - 只可建造黄色铁轨
 - 股份公司持有火车上限为 3 辆
- b 阶段（从第一辆 b 类火车售出开始）
 - 股份公司之间可以相互购买火车
 - 股份公司可向玩家购买地方铁路
 - 中型公司解锁
- c 阶段（从第一辆 c 型火车售出开始）
 - 无变化
- d 阶段（从第一辆 d 型火车售出开始）
 - 绿色铁轨解锁
 - 红框地形使用绿色收入值
 - 大型公司解锁
- e 阶段（从第一辆 e 型火车售出开始）
 - 从现在开始，第一辆 4 类火车售出后，所有 2 类火车报废
 - 小型公司的持有火车上限减至 2 辆
- f 阶段（从第一辆 f 型火车售出开始）
 - 从现在开始，第一辆 4+4 类火车售出后，所有 2+2 类火车报废
- g 阶段（从第一辆 g 型火车售出开始）
 - 棕色板块解锁
 - 红框地形使用棕色收入值
 - 从现在开始，第一辆 5 类火车售出后，所有 2 类和 3 类火车全部报废
- h 阶段（从第一辆 h 型火车售出）
 - 从现在开始，第一辆 5+5 类火车售出后，所有 2+2 类，3+3 类火车全部报废
 - 小型公司的火车持有上限减至 1 辆
- i 阶段（从第一辆 i 型火车售出开始）
 - 灰色铁轨解锁
 - 红框地形使用灰色收入值
 - 从现在开始，第一辆 6E 类火车售出后，所有 3E 类火车全部报废

- 中型公司的火车持有上限减至 1 辆
- j 阶段（从第一辆 j 型火车售出开始）
 - 从现在开始，第一辆 8E 类火车售出后，所有 3E 类，4E 类火车全部报废
 - 大型公司的火车持有上限减至 2 辆

火车报废

- 购买火车只会引起同种颜色的火车类型报废，即购买红色 4 类火车只会引起红色的 2 类火车报废，而 2+2，3+3，3E 类火车都不会受影响。
- 部分 OR 结束时，一辆火车会被卖给外国佬（见下文），视为这个型号下的每类火车都被卖掉一辆。比如，如果是一辆 h 型火车被卖给外国佬，那么视为售出了一辆 5 类火车、一辆 5+5 类火车和一辆 5E 类火车，此时，报废所有因为这些火车的售出而被报废的火车。
- 因为阶段变化而导致火车持有量超过上限的公司，需将多出来的火车归还给银行，且没有补偿。火车归还至火车牌库的顶端，其他公司可以正常购买这些火车。

13. 移除火车

在完成若干 OR 后，在牌堆顶端的火车将被移出游戏（卖给外国佬了）。参见游戏进程表上被叉掉的火车。

股份价格变动

1. 一般信息

- 股份公司的股价参见该公司在股份价格表的位置。

2. OR 内的股价变动

- 如果公司本轮全部收益均用于发放分红，那么该公司的股份价格右移上涨一格（大型公司上涨两格）。如果某公司股价已经到达本行的最右端，那么它的股价暂时无法再继续上涨（因为不能继续右移）。
- 如果公司本轮的收益没有用于发放分红（或者没有收益），那么该公司的股价左移下跌一格。如果公司的股价已经达到本行最左端，那么它的股价暂时无法继续下跌（因为不能继续左移）。

3. SR 内的股价变动

- 如果公司股份被（玩家）售出，那么该公司股价向左上或左下下跌一格。到达“40”后不再移动。
- 如果在 SR 结束时，某公司股份全部被售出（该司所有股份均在玩家手中），那么该公司股价向右上或右下上涨一格。到达“370”后不再移动。

无论如何，价格变动后若多家公司股价处于同一格内，那么按照“先来在上”的顺序把这些公司的标志叠成一叠。

游戏结束

1. 一般信息

- 当地方铁路股份价格到达 120 克朗后，游戏进入最后一轮 OR。这轮 OR 结束后游戏随之结束。

2. 清算

- 玩家持有的地方铁路价值 120 克朗，加上玩家现金，加上玩家持有股份的价格，再减去所有未付清的欠款与利息，此结果为玩家最终得分。得分最高的玩家胜出。
- 公司资产（现金、火车、地方铁路）对游戏结束计分不产生任何影响。

附录

1. 小型 local railway 公司

Local Railway	Místní dráha	Date
Plan-Tachau	Planá-Tachov	January 16th, 1895
Melník-Mscheno	Mělník-Mšeno	June 22nd, 1897
Zwittau-Polička	Svitava-Polička	October 16th, 1897
Wolframs-Teltsch	Kostelec-Telč	August 13th, 1898
Strakonitz-Blatná-Březnitz with branches	Strakonice-Blatná-Březnice s odbočkami	June 11th, 1899
Starkenbach-Rochlitz	Jilemnice-Rokytnice nad Jizerou	December 7th, 1899

2. 中型 local railway 公司

Local Railway	Místní dráha	Date
Raudnitz-Hospozín	Roudnice-Hospozín	November 2nd, 1900
Schweißing-Haid	Svojšíň-Bor	September 20th, 1903
Deutschbrod-Tischowitz	Německý Brod-Tišnov	June 23rd, 1905
Troppau-Grätz	Opava-Grätz	June 28th, 1905
Hannsdorf-Mährisch Altstadt	Hanušovice-Staré Město	October 4th, 1905
Friedland-Bila	Frýdlant-Bílá	August 16th, 1908

3. 大型 local railway 公司

Local Railway	Místní dráha	Date
Aujezd-Luhatschowitz	Újezd-Luhačovice	October 12th, 1905
Neuhaus-Wobratín	Jindřichův Hradec-Obratany	December 24th, 1906
Opočno-Dobruschka	Opočno-Dobruška	November 1st, 1908
Wekelsdorf-Parschnitz- Trautenau	Teplice-Poříčí-Trutnov	September 24th, 1908
Nezamislitz-Morkowitz	Nezamyslice-Morkovice	November 30th, 1909
Taus-Tachau	Domažlice-Tachov	August 1st, 1910

4. Local railways 概览

地方铁路	小	中	大
数量	6	6	6
收入	5	10	20
免付地形	河流	河流、峡谷	河流、峡谷、山峰
额外紫边板块	绿	绿、黄	绿、黄、灰
可被公司以市价出售			

5. 小型股份公司

名称	缩写	总部		颜色	车站数量
卡尔斯巴德-约翰乔治斯塔特铁轨 Eisenbahn Karlsbad–Johanngeorgenstadt	EKJ	卡罗维发利 Karlovy Vary	D4	白色	3
俄斯特拉发-弗里德兰德铁轨 Ostrau-Friedlander Eisenbahn	OFE	俄斯特拉发 Ostrava	C25	粉色	3
波希米亚商业铁轨 Böhmische Commercialbahn	BCB	赫拉德茨·克拉洛韦 Hradek Králové	D16	橙色	3
马里斯凯西部铁轨 Mährische Westbahn	MW	普热罗夫 Prerov	F22	绿松石色	3
联合波希米亚森林铁轨 Vereinigte Böhmerwaldbahnen	VBW	斯特拉科尼采 Strakonice	H8	深绿色	3

6. 中型股份公司

名称	缩写	总部		颜色	车站数量
波希米亚北部铁轨 Böhmische Nordbahn	BN	布拉格 Praha	E11	灰色	3
奥地利西北铁轨 Österreichische Nordwestbahn	NWB	布拉格 Praha	E11	米色	3
乌斯季-特普利采铁轨 Aussig-Teplitzer Eisenbahn	ATE	特普利采 Teplíce	B8	黄色	3

布什捷赫拉德铁轨 Buschtěhrader Eisenbahn	BTE	海布 Cheb	D1	浅绿色	3
费迪南德帝国北方铁轨 Kaiser Ferdinands Nordbahn	KFN	布尔诺 Brno	G19	浅蓝色	3

7. 大型股份公司

名称	缩写	总部		颜色	车站数量
撒克逊铁轨 Sächsische Eisenbahn	Sx	德累斯顿 Dresden	A7 / B4	红色	2
普鲁士铁轨 Preußische Eisenbahn	Pr	柏林 Berlin	B18 / A23	黑色	2
巴伐利亚州铁轨 Bayrische Staatsbahn	By	慕尼黑 München	F2 / H4	深蓝色	2
奥地利皇家帝国国家铁轨 kk Staatsbahn	kk	维也纳 Wein	J14 / I17	棕色	2
匈牙利国家铁轨 ungar. Staatsbahn	Ug	布达佩斯特 Budapest	I23 / G27	紫色	2

8. 起始资金和证书上限

游戏人数	3	4	5
起始资金	350	300	250
证书上限	14	12	10

9. 火车列表

火车种类				价格	价格	价格	数量	铁轨				火车 上限
火车 型号	火车类别											
a	2			70			5					3 / - / -
b	2	2+		70	80		4					3 / 3 / -
c	3	2+		120	80		4					3 / 3 / -
d	3	3+	3E	120	180	250	4					3 / 3 / 3
e	4	3+	3E	250	180	250	4					2 / 3 / 3
f	4	4+	4E	250	400	350	4					2 / 2 / 3
g	5	4+	4E	350	400	350	4					2 / 2 / 3
h	5	5+	5E	350	500	700	2					1 / 2 / 3
i	5	5+	6E	350	500	800	2					1 / 1 / 3
j	5	5+	8E	350	500	1000	∞					1 / 1 / 2