

# 1840

## El juego de los tranvías de Viena

Un juego económico de construcción de tranvías y de mercado para 2-6 jugadores

Índice<sup>1</sup>

I. Componentes	
II. Información general	
III Preparativos del juego	
III.1 Orden de los asientos	
III.2 Etiqueta	
III.3 Dinero inicial	
III.4 Tableros de juego	
III.5 Disposición inicial	<i>Dedicado a Francis Tresham, creador del sistema de juego 18xx, fallecido el 23 de octubre de 2019.</i>
IV. Compañías	
IV.1 Acciones de las compañías	
IV.1.1 Información general	
IV.1.2 Compañías de tranvías (CT)	
IV.1.3 Compañías Stadtbahnen <sup>2</sup> (ferrocarril metropolitano)	
IV.2 Compañías privadas (puntos de referencia)	
IV.3 Líneas	
V. El juego	
VI. Ronda previa al mercado de valores	
VII. Rondas del mercado de valores	
VII.1 Información general	
VII.2 Orden de turno en la ronda del mercado de valores (RMV)	
VII.3 Límite de certificados	
VII.4 Venta de acciones	
VII.5 Primera ronda del mercado de valores	
VII.6 Compra de acciones	
VIII. Rondas de compañías (RC)	
VIII.1 Información general	
VIII.2 RC a: las compañías privadas pagan dividendos	
VIII.3 RC b: mover la pila de tranvías	
VIII.4 RC c: establecer el orden de las compañías	
VIII.5 RC d: las compañías de acciones pagan beneficios y compran tranvías	
VIII.5.1: gestión de los beneficios de los tranvías	
VIII.5.2: beneficios de las Stadtbahnen	
VIII.5.3: compra de tranvías	
VIII.6 RC e: subasta de las líneas	
VIII.7 RC f: se colocan las nuevas cartas de línea en el espacio para cartas de línea	
IX. Rondas de líneas (RL)	
IX.1 Información general	
IX.2 Definiciones	
IX.3 Construcción de líneas y recorridos de tranvías	
IX.4 Colocación de las losetas	
IX.5 Actualización de las losetas	
IX.6 Colocación de estaciones	
IX.7 Operar con los tranvías	

<sup>1</sup> **N del T:** Téngase en cuenta que las abreviaturas empleadas en este reglamento están también traducidas, pero que estas pueden aparecer en algunos elementos del juego en su versión inglesa. Así, CT (compañía de tranvías) > TC; RMV (ronda del mercado de valores) > SR; RC (ronda de compañías) > CR; y RL (ronda de líneas) > LR.

<sup>2</sup> **N del T:** Stadtbahn es en alemán el singular de Stadtbahnen, por lo que en el reglamento podremos ver cualquiera de las dos formas, y deberemos tener en cuenta que, en ambos casos, nos referimos a los ferrocarriles metropolitanos, ya sea en singular o en plural.

IX.8 Recibir ingresos	
X. Cambios en el precio de las acciones	
X.1 Información general	
X.2 Cambios durante la ronda de compañías	
X.3 Cambios durante la ronda del mercado de valores	
XI. Fin del juego	
XI.1 Información general	
XI.2 Totales finales	
XII. Tres jugadores	
XIII. Dos jugadores	

**I. Componentes**

1 tablero de juego

1 tablero del precio de las acciones

6 tarjetas de compañía

160 cartas:

18 líneas

36 acciones de compañías de acciones

40 acciones de compañías Stadtbahnen

6 compañías privadas (puntos de referencia)

38 tranvías

6 cartas «Derecho preferente...»

6 cartas de orden de juego

Dinero de juego

Reserva de acciones

176 losetas de vía

47 amarillas

41 verdes

23 marrones

4 grises

8 moradas

4 rojas

losetas Stadtbahn con un borde naranja

28 amarillas

18 verdes

3 marrones

Marcador de beneficios

177 fichas

126 fichas de línea pequeñas (6 estaciones, 1 ficha de ingresos por línea)

18 fichas de compañías de tranvías en 6 colores (1 ficha del precio de las acciones, 1 ficha del orden de turno, 1 ficha de ingresos por línea)

25 fichas de compañía Stadtbahn (1 del precio de las acciones, 1 ingresos, el resto estaciones por línea)

2 indicadores de ronda

6 fichas de puntos de referencia

## II. Información general

*1840* es un juego económico de mercado y construcción de tranvías para 2-6 jugadores. Está inspirado en el juego *1829* de Francis Tresham.

El jugador que tenga la mayor riqueza total entre efectivo y acciones al final de la partida se convertirá en el ganador.

Un sencillo conjunto de mecánicas forma la base de *1840*. Se usan las losetas hexagonales para crear una red de vías en el mapa que conecte las estaciones de los tranvías entre sí. Los tranvías (cartas de tranvías) hacen viajes de un lugar a otro y así ganan dinero. Los pasajeros —imaginarios— pagan por estos viajes. Cuanto más numerosas y más importantes sean las ubicaciones de ingresos en el viaje de un tranvía, más dinero gana para la empresa y para sus accionistas.

En el juego, tanto tú como tus compañeros jugadores os convertiréis en directores de alguna compañía de tranvías que posea y opere hasta tres líneas.

Es muy importante distinguir entre los jugadores y su capital privado, por una parte, y las compañías y sus tesorerías, por la otra. Los jugadores actúan en las **Rondas del mercado de valores**, en las que compran acciones de las diferentes compañías. En una **Ronda de compañías**, las compañías compran nuevas líneas y nuevos tranvías y gestionan el dinero que han obtenido dichas líneas. Pueden pagar dividendos a los accionistas o retener el dinero en la compañía para futuras inversiones como nuevos tranvías. En una **Ronda de línea** cada línea recorre una ruta con un tranvía desde una localización a otra para obtener ganancias.

### ¿Lo sabías?

El más temprano precursor de la red de tranvías de Viena fue la Brigittenauer Eisebahn, un tranvía tirado por caballos. Desde 1840 hasta 1842 recorría su ruta desde el Donaukanal hasta el establecimiento recreativo conocido como *Kolosseum* en Brigittenau.

Reglas en breve para jugadores experimentados en juegos 18xx.

## III Preparativos del juego

### III.1 Orden de los asientos

- Coge tantas cartas de orden de juego como jugadores haya, barájalas y entrega una a cada jugador para determinar aleatoriamente el orden de juego. El jugador con la carta de orden de juego más baja será el que comenzará la subasta de las compañías privadas (puntos de referencia).
- En la ronda previa y en la primera ronda del mercado de valores (RMV) los jugadores actúan en el orden de las agujas del reloj.
- El jugador inicial en las subsiguientes rondas del mercado de valores será el jugador que esté en posesión de la carta de orden de juego más baja. El siguiente será el jugador que esté en posesión de la siguiente carta de orden de juego más baja, y así sucesivamente.

<p><b>III.2 Etiqueta</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los jugadores deberían decidir antes de comenzar la partida qué tipo de acuerdos son públicos y vinculantes.</li> <li>• Los acuerdos entre dos jugadores pueden abarcar cualquier elemento del juego. Los acuerdos entre más de dos jugadores están, por lo general, prohibidos.</li> <li>• Todas las posesiones de los jugadores y compañías y cualquier otro material del juego son revisables y deben estar claramente visibles todo el tiempo en la mesa de juego.</li> <li>• Para reducir el tiempo de juego, durante el turno de juego de otros jugadores, cada jugador debería ir pensando en lo que querrá hacer en su próximo turno.</li> <li>• Ten lápiz y papel a mano para los cálculos al final de la partida.</li> </ul>	
<p><b>Page 5/Página 5</b></p> <p><b>III.3 Dinero inicial</b> Distribuye el dinero inicial como sigue:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si hay 2 jugadores, cada jugador recibe 350 Gulden.</li> <li>• 3 jugadores, cada uno recibe 300 Gulden.</li> <li>• 4 jugadores, cada uno recibe 260 Gulden.</li> <li>• 5 jugadores, cada uno recibe 230 Gulden.</li> <li>• 6 jugadores, cada uno recibe 200 Gulden.</li> </ul> <p>Cada jugador también recibe una carta «Derecho preferente de suscripción para una sociedad anónima», con un valor de 350 Gulden.</p>	<p>Capital inicial:</p> <p>+ 1 carta «Derecho preferente...».</p>
<p><b>III.4 Tableros de juego</b> Coloca el tablero del mapa (mostrando el lado adecuado, dependiendo del número de jugadores) y el tablero del precio de las acciones en la mesa.</p>	
<p><b>III.4.1 Tablero del mapa</b> El mapa muestra una parte de la ciudad de Viena. Las losetas de vías se colocan en la malla hexagonal para crear la red de vías. El color de las áreas en el mapa muestra su utilización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La parte principal del área de juego es blanca. Algunos hexágonos tienen círculos blancos con nombres. Son intercambiadores. Las líneas colocan losetas de vías con paradas (barras negras) en los hexágonos vacíos y losetas de vías con intercambiadores en los hexágonos con círculos.</li> <li>• El amarillo pastel indica el borde del mapa. No se pueden colocar losetas de vías allí. Existen allí algunas paradas.</li> <li>• Las áreas rojas en el borde del mapa contienen todas intercambiadores que implican rutas que continúan fuera del mapa (excepción: Grinzing). Las cuadrículas coloreadas muestran su valor en crecimiento durante el juego. No se pueden colocar losetas de vías allí.</li> <li>• Los hexágonos y espacios verdes indican parques de Viena. No se pueden colocar losetas de vías en ellos (excepción: Stadtpark). Tres de ellos muestran famosos puntos de referencia.</li> <li>• Los tres hexágonos de color rojo claro y borde rojo representan el centro de Viena. Allí solo se pueden colocar losetas de vías de color rojo. Todos ellos muestran famosos puntos de referencia.</li> <li>• Los hexágonos morados son estaciones de ferrocarril. Allí solo se pueden colocar losetas de vías de color morado.</li> <li>• Los hexágonos naranja pastel con borde naranja siguen la línea del ferrocarril metropolitano, que se conoce como Stadtbahn. Allí solo se pueden colocar losetas de vías con el borde naranja.</li> </ul>	

- Las líneas y espacios azules son ríos. No tienen ninguna importancia en el juego, a excepción del hexágono azul del río Danubio, que tiene un coste de 40 Gulden si se quiere colocar allí una loseta.

### III.4.2 Tablero del precio de las acciones

Este tablero contiene el gráfico del precio de las acciones, la sección de la compra de tranvías, la sección de subasta de líneas, sección de orden de turno y tablas de información.

### Page 6/Página 6

### III.5 Disposición inicial

- Se elige a un jugador como banquero. Debería disponer de suficiente espacio cerca de sí para colocar el dinero del banco y demás componentes del juego. El tamaño del banco es ilimitado; si el banco llegara a quedarse sin billetes, usad un sustituto.
- Ordena las acciones de las compañías de tranvías (CT) y de las compañías Stadtbahnen y colócalas en el tablero de la reserva de acciones.
- Coloca las losetas hexagonales de vías en la mesa, ordenadas por color.
- Ordena las cartas de tranvía por color. Dependiendo del número de jugadores, necesitarás el siguiente número de cartas de tranvía:

Tipo	Número de tranvías				
	2 j	3 j	4 j	5 j	6 j
amarillo	2	4	6	8	10
naranja	3	4	5	6	7
rojo	3	4	5	6	7
rosa	3	4	5	6	7
morado	3	4	5	6	7

Tabla 1 (Esta tabla también está en el espacio de futuros tranvías)

- Coloca la pila de cartas amarillas de tranvía en el espacio amarillo claro más a la izquierda de la sección de compra de tranvías (RCb = ronda de compañías b) en el tablero de precios por acción. El resto, ordenados por color, se apilan en el espacio a la izquierda del todo. Coloca las cartas moradas en la parte inferior, encima las rosas, luego las rojas y, por último, las naranja en la parte superior.

Tamaño de la banca: ilimitado.

Ordena las tarjetas de tranvía por color. Usa el número que se muestra en la Tabla 1.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Devuelve a la caja las cartas de tranvía que no se usen.</li> <li>• Coloca las tarjetas de las compañías de tranvías sobre la mesa. Durante la partida, todas las posesiones de una compañía se guardarán sobre esta tarjeta: tranvías, líneas, efectivo, fichas de estación y compañías privadas. El efectivo de una compañía debe guardarse estrictamente separado del efectivo de todos los jugadores y de otras compañías. El efectivo en los espacios de la tesorería (<i>Traesury</i>) y de los beneficios (<i>Revenue</i>) también deben permanecer estrictamente separados.</li> <li>• Coloca una ficha por cada una de las compañías <i>Stadtbahnen</i> (= línea de ciudad) en el espacio señalado en el tablero del precio de las acciones.</li> <li>• Coloca fichas de estación para cada una de las 4 compañías <i>Stadtbahnen</i> en sus localizaciones indicadas en el mapa. 3 fichas para G; 4 para D y para W; y 6 para V.</li> <li>• Coloca la carta de línea n.º 2 aparte. Baraja el resto de cartas de línea. Coloca bocarriba una carta de línea más que el número de jugadores en el espacio grande gris de subastas de línea, en el tablero del precio de las acciones (RC e). Mezcla la carta de línea n.º 2 junto con el resto de cartas de línea y coloca este mazo bocabajo en el espacio gris pequeño (RC f).</li> <li>• Coloca las seis compañías privadas («puntos de referencia») bocarriba en el tablero. Estas se subastarán en primer lugar. Coloca en el tablero del mapa la ficha apropiada por cada uno de los puntos de referencia.</li> <li>• Coloca la ficha de indicador de ronda en el espacio PRE del marcador de ronda situado a lo largo del borde superior del tablero del mapa. Asegúrate de moverlo hacia la derecha a medida que la partida progresa.</li> <li>• Coloca la otra ficha de indicador de ronda en SR (en español, RMV) en el tablero del precio de las acciones. Podrá moverse en este tablero durante la partida.</li> </ul>	
<p><b>Page 7/Página 7</b></p> <p><b>IV. Compañías</b></p> <p><b>IV.1 Acciones de las compañías</b></p> <p><b>IV.1.1 Información general</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Todas las compañías grandes (tranvías y <i>Stadtbahnen</i>) tienen un precio por acción que se muestra mediante la posición de sus fichas en el gráfico del precio de las acciones.</li> <li>• Se comercia con las acciones en las rondas del mercado de valores. Con la compra de una acción, el jugador adquiere una participación en la compañía.</li> </ul>	
<p><b>IV.1.2 Compañías de tranvías (CT)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada jugador se convertirá en un —y solo un— director de una compañía de tranvías. Durante la primera ronda del mercado de valores cada jugador compra el certificado de director del 50% de una compañía. Tan solo hay un número de compañías de tranvías igual al de jugadores.</li> <li>• El director es el único que decide lo que hace o no hace una compañía.</li> <li>• El certificado de director corresponde a cinco acciones estándar, pero solo cuenta como un certificado de cara al límite de certificados (ver VI.3).</li> <li>• El precio inicial por acción lo decide el director en la primera ronda del mercado de valores. Sus posibles precios iniciales son 70, 80, 90 y 100 Gulden (zona naranja en el gráfico del precio de las acciones).</li> <li>• Hay cinco acciones del 10% en cada CT.</li> <li>• En el momento en que se compra el certificado de director, una CT recibe como capital inicial diez veces el valor inicial de las acciones.</li> </ul>	<p>Cada jugador debe poseer una compañía de tranvías (ni más ni menos).</p> <p>Compañía de tranvías: 1 x 50% 5 x 10%</p> <p>Pueden poseer hasta 3 líneas.</p>



- Cada tarjeta de CT tiene espacio para tres cartas de línea. Junto a cada carta de línea hay espacio para una carta de tranvía.
- Las CT compran líneas y tranvías, reparten dividendos y/o retienen dinero.

Compra tranvías, líneas y gestiona ingresos.

Nombre	Abrev.	Color
Wiener Tramway Gesellschaft	WT	negro
Dampftramway Krauss & Comp.	DT K&C	morado
Schaeck-Jaquet & Comp	SJE	azul
Bau- und Betriebsgesellschaft für städtische Straßenbahnen in Wien	BBG	amarillo
Wien – Kagraner Bahn. Ritschl & Co	WKB	verde
Gemeinde Wien – städtische Straßenbahnen	GWStStB	rojo

Tabla 2

#### IV.1.3 Compañías Stadtbahnen (ferrocarril metropolitano)

- Hay cuatro compañías Stadtbahnen: W, V, G y D.
- Cada compañía Stadtbahn se conforma con diez acciones del 10%.
- No tienen director.
- Una compañía Stadtbahn nunca coloca losetas de vías y nunca compra tranvías. Utiliza las losetas colocadas por las líneas de las compañías de tranvías a lo largo de sus caminos de puntos pre-pintados para recorrer rutas con tranvías imaginarios (ver VIII.5.2 para los detalles). Reparte todo en dividendos.
- Los precios iniciales de las acciones son los que se indican:

Compañías Stadtbahnen  
10 x 10%  
(no hay director).

Siempre reparte todo en dividendos.

Nombre	Abrev.	Color	Valor inicial
Wiental Line	W	marrón	95
Vororte Line	V	beige	85
Gürtel Line	G	naranja	75
Donaukanal Line	D	amarillo oscuro	65

Tabla 3

**Page 8/Página 8****IV.2 Compañías privadas (puntos de referencia)**

Las compañías privadas tienen algunos puntos de referencia en Viena. Estas compañías se subastan al inicio de la partida en la ronda previa al mercado de valores entre los jugadores.

El banco paga unos dividendos fijos a los propietarios de las compañías privadas durante el paso «a» de cada ronda de compañías y, posiblemente, durante la ronda previa al mercado de valores.

Nombre	Valor facial	Dividendos	Hexágono de referencia
Prater	10 Gulden	5 Gulden	D28
Karlskirche	20 Gulden	10 Gulden	E21
Schloss Belvedere	30 Gulden	15 Gulden	H22
Hofburg	40 Gulden	20 Gulden	E19
Stephansdom	50 Gulden	25 Gulden	D20
Schloss Schönbrunn	60 Gulden	30 Gulden	K7

Tabla 4

- Las compañías privadas CUENTAN de cara al límite de certificados (ver VI.3)
- Pueden devolverse al banco voluntariamente en cualquier momento. En ese caso, el banco paga a su propietario (jugador o compañía) el valor facial.
- A partir de la ronda de línea 2a, y durante el turno de cualquiera de sus líneas, una compañía de tranvías puede comprar con su tesorería cualquier compañía privada de un jugador a un precio convenido comprendido entre 1 Gulden y su valor facial (ambos incluidos). Los ingresos de una ruta de un tranvía se incrementan en 20 Gulden si va desde o atraviesa la parada de una compañía privada que esté en posesión de esta compañía de tranvías.

**IV.3 Líneas (numeradas del 1 al 18)**

- Una compañía de tranvías puede comprar hasta tres líneas durante la partida, pero solo una por cada ronda de compañías.
- Las líneas se subastan en la RC e (ver VIII.6).
- Las líneas colocan losetas de vías con barras negras (representan paradas) en los hexágonos vacíos, colocan fichas de estación y recorren rutas con sus tranvías para obtener ingresos. Estos ingresos se colocan en el espacio «Beneficios» (*Revenue*) de la tarjeta de la CT.

**V. El juego**

La secuencia de juego se muestra en el marcador de ronda situado a lo largo del borde superior del tablero del mapa. La partida comienza con la ronda previa al mercado de valores, en la que se subastan las compañías privadas, seguida de las rondas del mercado de valores, las rondas de compañías y las rondas de líneas.

- Durante las **rondas del mercado de valores** los jugadores utilizan sus bienes personales para comprar y vender acciones de las compañías públicas (CT y Stadtbahnen).
- Durante las **rondas de líneas**, las líneas operan en orden numérico. Las líneas pueden colocar o mejorar losetas de vías, colocar losetas de vías Stadtbahn (naranja), colocar fichas de estación y obtener ingresos mediante los recorridos de sus tranvías. Las CT pueden comprar compañías privadas.

Compañías privadas:

·Cuentan de cara al límite de certificados.

·Pagan dividendos.

·Pueden venderse a una compañía por un precio comprendido entre 1 Gulden y su valor facial.

·Proporcionan un bonus +20 por el punto de referencia adecuado.

·Pueden venderse al banco por su valor facial.

Las líneas colocan losetas de vías y estaciones y recorren rutas con sus tranvías.

El juego sigue el marcador de ronda, dividido en:

Rondas del mercado de valores.

Rondas de líneas.

Rondas de compañías.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durante las <b>rondas de compañías</b>, las compañías privadas pagan dividendos a sus propietarios y entonces cada director de una CT gestiona los ingresos obtenidos mediante todas las líneas de su CT. Todo, parte o nada del efectivo en el espacio de beneficios de la tarjeta puede repartirse entre los accionistas. Cualquier saldo restante se deposita en la tesorería de la CT. La CT puede comprar nuevos tranvías, o verse forzado a ello. Las compañías Stadtbahnen recorren rutas y pagan dividendos a sus accionistas. Las compañías privadas pagan dividendos a sus accionistas.</li> </ul>	
<p><b>Page 9/Página 9</b></p> <h2>VI. Ronda previa al mercado de valores</h2> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El jugador inicial elige una de las seis compañías privadas para su subasta. Este jugador puede realizar una puja inicial que sea igual al valor facial de la compañía o que sea superior en múltiplos de 5 Gulden. Si lo prefiere, puede pasar.</li> <li>• En el orden de los asientos, el resto de jugadores pueden incrementar la puja mediante cantidades siempre divisibles por 5 Gulden o pasar. en el caso de que no haya una puja en curso los jugadores pueden realizar una puja inicial de al menos el valor facial de la compañía.</li> <li>• Una vez un jugador pasa, no puede volver a pujar en esa misma subasta.</li> <li>• El máximo pujador paga al banco la cantidad de la puja ganadora y coge la carta de la compañía privada.</li> <li>• El siguiente jugador en el orden de los asientos elige la siguiente compañía privada que se va a subastar (o pasa).</li> <li>• Si todos los jugadores pasan (no se producen pujas) durante la subasta de la primera compañía privada, su valor facial se reduce en 5 Gulden. Una nueva subasta comienza con el jugador inicial. Esta reducción progresiva en el precio continúa hasta que el precio se reduce a 0 Gulden. Llegados a este punto, el jugador inicial debe coger esta compañía privada.</li> <li>• Si todos los jugadores pasan durante la subasta de cualquier otra compañía privada, todas las compañías privadas que estén en ese momento en posesión de los jugadores les pagan dividendos. La ronda previa al mercado de valores se reanuda con el jugador con la carta de orden de juego más baja.</li> <li>• Una vez que se han subastado todas las compañías privadas, el jugador con <b>menos</b> dinero restante elige cualquier carta de orden de juego. El jugador con la segunda cantidad menor de dinero elige la siguiente y así sucesivamente. Cualquier empate se resuelve con el jugador que iba antes en el anterior turno, que seguirá yendo antes en el nuevo turno. Mueve la ficha de ronda al siguiente espacio en el marcador de rondas, «SR». Aquí comienza la primera ronda del mercado de valores.</li> </ul>	<p>Las compañías privadas se subastan una tras otra. El jugador inicial elige una para subastarla, y después se sigue en orden de turno.</p> <p>La puja mínima es el valor facial; después, el resto de pujas deben ser múltiplos de 5.</p>
<h2>VII. Rondas del mercado de valores</h2> <h3>VII.1 Información general</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Durante una ronda del mercado de valores los jugadores compran y venden acciones. Normalmente, cada jugador tendrá varios turnos.</li> <li>• Las transacciones solo pueden tener lugar entre un jugador y el banco.</li> <li>• Las acciones están disponibles en el banco al precio actual por acción, que se muestra mediante la ficha de la compañía en la gráfica del precio por acción.</li> <li>• Durante su turno, un jugador puede pasar o realizar una o ambas acciones de las siguientes, en este orden:</li> </ul>	<p>Primero vender, después comprar.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vender tantas acciones como desee, sujeto a las restricciones enumeradas en VII.4</li> <li>▪ Comprar un certificado de acción.</li> <li>• Un jugador que no desee comprar ni vender, pasa. Aún podrá realizar acciones en turnos posteriores.</li> </ul>													
<p><b>VII.2 Orden de turno en una ronda del mercado de valores</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El jugador inicial en una ronda del mercado de valores será el que tenga la carta de orden de jugador con el número más bajo. El siguiente será el que tenga la siguiente carta con el número más bajo, y así sucesivamente.</li> <li>• Una ronda del mercado de valores finaliza cuando todos los jugadores pasan consecutivamente.</li> <li>• El jugador que al final de la ronda del mercado de valores tenga <b>la mayor cantidad</b> de dinero será el que coja la carta de orden de juego con el número más bajo. El jugador con la segunda mayor cantidad de dinero cogerá la carta de orden de juego con el segundo valor más bajo, y así sucesivamente. Para resolver los empates, el jugador que fuera antes en el turno de juego de la anterior ronda irá de nuevo antes en el nuevo orden de juego.</li> </ul>	<p>Mayor efectivo al final de la RMV = carta de prioridad.</p>												
<p><b>Page 10/Página 10</b></p>													
<p><b>VII.3 Límite de certificados</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ningún jugador puede tener más certificados de los que permite el límite de certificados.</li> </ul> <table border="1" data-bbox="248 1043 1230 1155"> <tr> <td>Jugadores</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Límite de certificados</td> <td>18</td> <td>16</td> <td>14</td> <td>13</td> <td>12</td> </tr> </table> <p>Tabla 5</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un certificado de acciones de director cuenta como un solo certificado de cara al límite de certificados.</li> <li>• Las cartas de las compañías privadas también cuentan de cara al límite de certificados.</li> <li>• Los jugadores solo pueden comprar acciones de una compañía cuando tengan menos del 60% de participación en esa compañía.</li> </ul>	Jugadores	2	3	4	5	6	Límite de certificados	18	16	14	13	12	<p>Máximo el 60% de una compañía.</p>
Jugadores	2	3	4	5	6								
Límite de certificados	18	16	14	13	12								
<p><b>VII.4 Venta de acciones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Durante su turno en una ronda del mercado de valores un jugador puede vender tantas acciones como desee, sujeto a las siguientes restricciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Un jugador no puede vender acciones en la primera ronda del mercado de valores.</li> <li>▪ Un certificado de acciones de director nunca puede venderse al banco.</li> </ul> </li> <li>• Las acciones vendidas se devuelven a la reserva de acciones (<i>Share Pool</i>).</li> <li>• El jugador recibe del banco el precio actual por acción por cada acción vendida.</li> <li>• Un jugador que venda acciones de diferentes compañías elige el orden en que desea hacerlo.</li> </ul> <p>Tras cada venta por parte de un jugador de una o más acciones de una compañía, la ficha del precio de las acciones de la compañía se mueve en el gráfico del precio de las acciones un espacio hacia abajo por cada acción vendida. (ver X.3.)</p>	<p>No hay ventas en la primera ronda del mercado de valores.</p> <p>No puede venderse el certificado de director.</p>												

<p><b>VII.5 Primera ronda del mercado de valores</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Durante esta primera ronda todos los jugadores DEBEN comprar el certificado de acciones del director del 50% de una compañía de tranvías. En el orden de asientos, cada jugador toma este certificado de cualquier compañía y establece el valor par. Puede elegir entre 70, 80, 90 y 100 Gulden (los espacios de color anaranjado en el gráfico del precio de las acciones). Se coloca la ficha del precio de las acciones de la compañía en el espacio decidido para su valor par. Una ficha que se mueve a un espacio donde ya hay previamente alguna otra ficha se coloca debajo de la pila de fichas que pueda haber allí.</li> <li>• El jugador paga al banco cinco veces el valor par inicial por el certificado de acciones del director, primero usando la carta de «Derecho preferente de suscripción para una sociedad anónima», que aporta 350 Gulden, y pagando el resto con efectivo personal.</li> <li>• El jugador recibe la tarjeta de la compañía. El banco coloca en el espacio «tesorería» de la tarjeta de la compañía diez veces el valor par inicial.</li> <li>• Todas las compañías de tranvías que no se vendan quedan fuera de la partida. Coloca sus tarjetas, fichas y certificados de acciones de vuelta en la caja del juego.</li> <li>• La primera ronda del mercado de valores continúa entonces en el orden de los asientos. Los jugadores pueden comprar acciones de las compañías de tranvías o Stadtbahnen o pasar hasta que todos los jugadores pasen consecutivamente. Los jugadores no pueden vender acciones en esta primera ronda.</li> </ul>	<p>El certificado de director es la primera compra tras la subasta de las privadas.</p> <p>La compañía recibe diez veces el valor par.</p> <p>Todas las compañías de tranvías que no se vendan quedan fuera del juego = una CT por jugador.</p>
<p><b>VII.6 Compra de acciones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En el turno de un jugador, este puede comprar una acción del 10% de la reserva de acciones de cualquier compañía que ya tenga su ficha de precio de las acciones en el gráfico del precio de las acciones (es decir, que ya esté en juego).</li> <li>• Las acciones del banco siempre se compran al precio actual de las acciones.</li> <li>• Un jugador solo puede comprar acciones si tiene suficiente dinero efectivo disponible.</li> <li>• Si un jugador vende cualquier número de acciones de una compañía durante una RMV, no podrá comprar acciones de esa misma compañía en lo que resta de la RMV. El jugador podrá seguir comprando acciones de esta compañía en la siguiente RMV.</li> </ul>	<p><b>¿Lo sabías?</b> En 1883, la Dampframway Krauss &amp; Comp. abrió la primera línea de tranvías de vapor de Viena.</p>
<p><b>Page 11/Página 11</b></p>	
<p><b>VIII. Rondas de compañías (RC)</b></p>	
<p><b>VIII.1 Información general</b> Cada ronda de compañías consiste en varios pasos. Se identifican mediante círculos negros en el tablero del precio de las acciones.</p>	
<p><b>VIII.2 RC a: las compañías privadas pagan dividendos</b> Las compañías privadas pagan dividendos a sus propietarios (jugadores o compañías).</p>	
<p><b>VIII.3 RC b: mover la pila de tranvías</b> Si queda cualquier carta restante de tranvía en el espacio más a la derecha de la sección de compra de tranvías (RC b), retírala de la partida. Mueve cada pila de los otros dos espacios un espacio a la derecha. Apila las cartas de tranvía del siguiente color disponible en el espacio situado más a la izquierda. El orden de los colores es: amarillo – naranja – rojo – rosa – morado.</p>	

**VIII.4 RC c: establecer el orden de las compañías**

Coloca una ficha de cada compañía de tranvías en el orden del precio de las acciones (el más alto a la izquierda) en la sección del orden de subastas (RC c) del tablero del precio de las acciones.

Si varias fichas del precio de las acciones están en la misma posición en la tabla del precio de las acciones, la compañía con la ficha en lo alto es la primera. Si el precio de las acciones de una o más compañías tienen el mismo valor, pero están en espacios diferentes, la ficha que esté más a la derecha será la mayor.

**VIII.5 RC d: las compañías con acciones pagan beneficios y compran tranvías**VIII.5.1 Gestionar los beneficios de los tranvías

Cada director de una compañía de tranvías actúa de izquierda a derecha, según el orden establecido para su compañía en RC c.

- Cómo actúa cada compañía es algo que solo decide su director. Los directores deciden cuánto dinero del espacio de beneficios (*revenue*) de su tarjeta de compañía pagan como dividendos. La cantidad total de dividendos debe ser múltiplo de 10 Gulden.
- Cada accionista recibe la cantidad de dividendos que le corresponde según el número de acciones que posea. Las acciones en la reserva de acciones se ignoran (se pagan al banco).
- La ficha del precio de las acciones de cada compañía se mueve de acuerdo al total de dividendos pagados, tal y como sigue:

<b>Dividendos en Gulden</b>	<b>Movimiento de la ficha del precio por acción:</b>
0	1 espacio a la izquierda
10 – 90	no cambia
100 – 190	1 espacio a la derecha
200 – 390	2 espacios a la derecha
400 – 590	3 espacios a la derecha
600 – 990	4 espacios a la derecha
1000 – 1490	5 espacios a la derecha
1500 – 2490	6 espacios a la derecha
2500 o más	7 espacios a la derecha

Tabla 6 (esta tabla aparece también en el espacio RC d (CR d) del tablero del precio de las acciones).

Mueve todo el dinero que no se haya repartido en dividendos al espacio «Tesorería» (*Treasury*) de la tarjeta.

Nota: En RC1 no hay dinero en el espacio de «Ingresos», ya que aún no ha habido Ronda de líneas, por lo que las compañías de tranvías pagan 0 dividendos.

**Page 12/Página 12**VIII.5.2 Ingresos de las Stadtbahnen

Cada una de las cuatro líneas Stadtbahnen recorre una ruta con un tranvía imaginario desde una estación (estación base), en un extremo de su ruta pre-impresa y punteada, en un recorrido a lo largo de las losetas de vías Stadtbahnen, recorrido tan largo como largo sea el tramo de las losetas colocadas. Los beneficios se obtienen de todas las paradas y fichas de estaciones Stadtbahnen a lo largo de la citada ruta.

- Si ya se han colocado las losetas de vías de ambas estaciones base, elige la ruta que dé mayores beneficios. Si las losetas de vías se han colocado desde una estación base hasta la otra, todas las paradas y fichas de estación Stadtbahnen (incluidas las dos fichas de estación base) generan beneficios.

El director decide qué cantidad de los ingresos de la línea se reparte.  
El precio de las acciones se mueve en consecuencia.

Stadtbahnen

Recorren rutas con un tranvía imaginario desde una de las estaciones iniciales hasta lo más lejos posible.  
Siempre reparten todo.

- En la CR4 estos beneficios se multiplican por 2, en RC5 por 3, y en RC6 por 10 (como se indica en la barra de rondas).
- Todos los beneficios de las líneas Stadtbahnen se reparten inmediatamente entre sus accionistas. La ficha del precio de las acciones de esta línea se mueve como se muestra en la tabla 6.

Nota: las líneas de compañías de tranvías pueden eliminar fichas de estación Stadtbahnen, de modo que hagan decrecer los beneficios obtenidos por la línea Stadtbahn (ver último párrafo de XI.6).

Nota: en la RC1 las compañías Stadtbahn D y V pagan unos dividendos de 70 Gulden. Las compañías W y G pagan 0 Gulden.

El precio de las acciones de mueve en consecuencia.

(imagen)

Ejemplo 1: la compañía Stadtbahn D hace una ruta de  $40+30+10 = 80$

### VIII.5.3 Comprar tranvías

- Después de que el director gestione los beneficios, una compañía de tranvías puede comprar uno o más tranvías. Durante este paso, la compañía puede reorganizar los tranvías en su tarjeta tanto si ha comprador como si no (se ofrece una segunda oportunidad de comprar o reorganizar los tranvías durante el paso de «Subasta de líneas»).
- Los precios para los distintos colores de tranvías, en Gulden, aparecen impresos sobre los espacios de compra de los tranvías.
- Una compañía puede tener hasta tres tranvías, con independencia de cuántas líneas posea.
- Cuando se compra el primer tranvía de un nuevo color, el coste de mantenimiento de todos los tranvías viejos propiedad de la CT puede cambiar (ver tabla 7). Gira o voltea todas las cartas de tranvías para mostrar en el borde superior su precio actual de mantenimiento.

Comprar nuevos tranvías: el precio viene indicado sobre los espacios apropiados.

Si se compra el primer tranvía de un nuevo color el coste de mantenimiento de los tranvías viejos puede cambiar; ver tabla 7.

Color de la carta de tranvía	Coste de mantenimiento en Gulden mientras este color haya sido comprado al menos una vez				
	amarillo	naranja	rojo	rosa	morado
amarillo	0	0	-50	-200	-400
naranja	-	0	0	-100	-300
rojo	-	-	0	-50	-100
rosa	-	-	-	0	0
morado	-	-	-	-	+200

Tabla 7

- Los tranvías rosas nunca tienen costes de mantenimiento.
- Los tranvías morados añaden +200 Gulden a sus beneficios.
- Una compañía puede desguazar voluntariamente un tranvía en cualquier momento sin compensación.
- Está prohibida la compra-venta de tranvías entre compañías.

### **Compra obligatoria de tranvías:**

- Si una compañía no tiene ningún tranvía al final de las rondas de compra de tranvías (RC d y RC e) DEBE comprar un tranvía al banco. Puede elegir cualquier tranvía que esté en los espacios de compra. Si la compañía no tiene suficiente dinero, el director debe pagar la diferencia de su dinero personal. El director puede decidir hacer esto incluso aunque la compañía tenga suficiente dinero para un tranvía más barato.

### **Page 13/Página 13**

- Si el director no tiene suficiente dinero efectivo deberá solicitar un préstamo. Por cada préstamo recibe del banco una carta de préstamo y 100 Gulden. No se pueden pedir más préstamos de los necesarios. Estos préstamos nunca

Una compañía puede desguazar voluntariamente un tranvía en cualquier momento sin compensación.

**¿Lo sabías?**

El 28 de enero de 1897 un tranvía

<p>se reintegran. Al final de la partida cada carta de préstamos cuenta como - 200 Gulden de la riqueza total del jugador.</p>	<p>eléctrico operó por primera vez en Viena: usó las vías de lo que hoy es la línea 5.</p>
<p><b>VIII.6 RC e: subasta de las líneas</b> (salta este paso siempre que todas las compañías tengan tres líneas y en la última ronda de compañías)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El director de la compañía que tenga su ficha en el espacio más a la izquierda en la sección de orden de subasta (RC c) comienza la subasta eligiendo una línea de las cartas de línea de la sección gris grande (RC e) o pasa.</li> <li>• El orden de pujas y de elección de líneas adicionales para su subasta va de izquierda a derecha según la sección del orden de subastas.</li> <li>• Una línea elegida se subasta entre los directores de las compañías. La puja mínima es de 20 Gulden. Cada puja debe ser un múltiplo de 5 Gulden.</li> <li>• Cada compañía puede comprar solo una línea por RC.</li> <li>• Cada compañía puede comprar solo un máximo de tres líneas en toda la partida.</li> <li>• Un jugador que pase para elegir una línea para subasta no puede pujar en ninguna subasta más ni elegir líneas adicionales durante el resto de la RC.</li> <li>• Un jugador que pase durante las pujas no puede pujar más en esta subasta, pero puede elegir después una línea o pujar en cualquiera de las siguientes subastas.</li> <li>• Cuando un jugador gana una subasta, su compañía paga la puja de su tesorería. Coloca la carta de línea en un espacio vacío de la tarjeta de la compañía y deja seis fichas de estación junto a esta. La ficha de la compañía se retira de la sección de orden de subasta. Esta compañía puede en ese mismo instante comprar uno o más tranvías.</li> <li>• A continuación, el director de la compañía más a la izquierda de la sección de orden de subastas elige una nueva línea para subasta o pasa.</li> <li>• Si una compañía no ha comprado ninguna línea durante las subastas, después seguirá pudiendo comprar uno o más tranvías. Si más de una compañía se encuentra en esta situación, la compañía con el valor más alto actuará primero.</li> <li>• Las cartas de línea que no se vendan permanecen en el gran espacio gris de cartas de línea. Estarán disponibles para subastarse en la siguiente RC.</li> <li>• Por último, las compañías podrán reorganizar sus cartas de tranvías en su tarjeta.</li> </ul>	<p>Puja mínima: 20 G.</p> <p>1 línea por ronda.</p> <p>Un jugador que pasa eligiendo una línea para subasta no puede participar ni en esta ni en cualquier otra subasta en esta RC.</p> <p>Un jugador que pasa durante las pujas no puede participar más en esta subasta, pero sí en cualquiera de las siguientes subastas.</p> <p>Después de las subastas, las compañías pueden comprar uno o más tranvías.</p>
<p><b>VIII.7 RC f: se colocan las nuevas cartas de línea en el espacio para cartas de línea</b></p> <p>Mientras cualquier compañía siga teniendo espacio para cartas de línea en su tarjeta, se cogerán nuevas cartas de línea del mazo en el espacio RC f y las colocará bocarriba en el espacio gris grande, RC e. Siempre se añade una más que el número de jugadores, con independencia de cuántas cartas de línea haya en el espacio RC e.</p>	<p>Nuevas cartas de línea: número de jugadores + 1</p>
<p><b>IX. Rondas de líneas (RL)</b></p> <p><b>IX.1 Información general</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Durante una ronda de líneas, las líneas actúan en orden numérico ascendente.</li> <li>• La forma en que actúa una línea tan solo la decide el director de su CT principal.</li> </ul>	



<p><b>IX.2 Definiciones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Parada:</b> las paradas se muestran mediante barras negras en las losetas de vías y en algunos espacios del mapa. Las losetas de vías con paradas se colocan siempre en hexágonos blancos.</li> </ul> <p><b>Page 14/Página 14</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Intercambiador:</b> los intercambiadores son los círculos blancos en el mapa. Puedes encontrarlos en hexágonos blancos o en áreas rojas. Allí solo se pueden colocar losetas de vías con círculos blancos. No pueden colocarse losetas en las áreas rojas del borde del mapa.</li> <li>• <b>Estación:</b> cada línea tiene disponibles 6 fichas de estación para colocarlas en los intercambiadores. Las fichas de estación sirven a los siguientes propósitos: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cada ruta recorrida por una línea debe contener al menos una ficha de estación en cualquier punto de su recorrido.</li> <li>▪ <b>Solo se incluyen en los beneficios los intercambiadores con una ficha de estación de esta línea (así como las paradas) cuando una línea recorre una ruta.</b></li> <li>▪ Un intercambiador que esté totalmente ocupado por fichas de estación solo podrá ser atravesado por una ruta de una línea propietaria de alguna de estas fichas de estación.</li> <li>▪ Una línea solo puede colocar una loseta o una estación si el lugar es parte de una ruta que conecte con alguna ficha de estación que ya exista de dicha línea.</li> </ul> </li> <li>• <b>Ruta:</b> una ruta de un tranvía es un tramo de vía ininterrumpido que conecta al menos dos paradas o intercambiadores. Cada ruta debe tener al menos una ficha de estación de la línea en algún punto de su longitud. Una ruta no puede transcurrir por el mismo segmento de vía más de una vez (no importa lo pequeño que pueda ser ese segmento). Sin embargo, una ruta sí puede emplear distintos tramos de vía que estén separados en una misma loseta. Una ruta no puede retroceder en una bifurcación. Una ruta no puede cambiar de vía en un cruce. Una ruta que entra en una <b>localización de beneficios (una parada o un intercambiador)</b> por una vía puede salir de allí por otra vía. Una ruta puede empezar y/o terminar en un intercambiador en el que no tenga ninguna ficha de estación y en el que no quede ningún espacio disponible para fichas de estación. Una ruta no puede pasar a través de un intercambiador «bloqueado». Una ruta puede pasar a través de un intercambiador que no esté totalmente bloqueado por otras fichas de estación de línea.</li> </ul>	<p>Ficha de estación</p> <p>Intercambiador</p> <p>No hay ruta (no hay ficha)</p> <p>Ruta</p> <p>No hay ruta (solo una localización de beneficios y no hay ficha)</p> <p>Solo se incluyen en los beneficios los intercambiadores que tengan una ficha de estación.</p>
<p><b>IX.3 Construcción de líneas y recorridos de tranvías</b></p> <p>El turno de una línea consiste en dos pasos:</p> <p>1) Construcción (no obligatoria)</p> <p>Una línea puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Colocar una loseta de vía o mejorar una loseta de vía.</li> <li>▪ Colocar una loseta de vía Stadtbahn por un coste de 20 Gulden y a continuación realizar una acción de bonus (ver la página siguiente).</li> <li>▪ Colocar una ficha de estación.</li> </ul> <p>Estas tres acciones solo pueden hacerse una vez, en cualquier orden. Ninguna de estas acciones es obligatoria.</p> <p>2) Recorrer rutas con tranvías (obligatoria)</p>	<p>Una línea puede:</p> <p>1) Construir: vías y fichas de estación.</p> <p>2) Recorrer rutas.</p> <p>Comprar privadas a partir de la RL 2a.</p>

<p>Además, la empresa matriz de tranvías puede, a partir de RL 2a, comprar una empresa privada de cualquier jugador durante el turno de una de sus líneas. El precio de compra negociado debe estar entre 1 Gulden y su valor facial, ambos incluidos.</p> <p>Una ronda de líneas finaliza cuando cada línea propiedad de una CT ha realizado un turno.</p>	
<p><b>IX.4 Colocación de las losetas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una línea puede colocar losetas hexagonales de vías en la malla del mapa y, de este modo, crear rutas para los tranvías que unan las localizaciones de ingresos que se muestran en el mapa y en las losetas que se vayan colocando.</li> <li>• Las losetas de vías aparecen en seis colores diferentes: amarillo, verde, marrón, gris, rojo y morado. Algunas tienen un borde naranja.</li> <li>• Al principio de la partida solo están disponibles las losetas amarillas, rojas y moradas.</li> </ul> <p><b>Page 15/Página 15</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se aplican las siguientes reglas: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ En su primer turno, si una línea desea colocar una loseta, esta loseta debe colocarse en su base (el intercambiador que tiene ese número de línea); salvo (1) que una loseta ya se haya colocado en la base, o (2) que la base esté en un espacio rojo o en un hexágono gris.</li> <li>▪ El resto de losetas que se coloquen deben estar accesibles mediante una ruta desde una de las fichas de estación de la línea, que no esté bloqueada por fichas de estación pertenecientes a otras líneas.</li> <li>▪ En hexágonos abiertos (blancos) solo pueden colocarse las losetas con una barra negra (= <b>parada</b>).</li> <li>▪ Colocar una loseta amarilla en el hexágono azul del río Danubio, en la esquina superior derecha del mapa, cuesta 40 Gulden. Este coste lo paga al banco la tesorería de la CT propietaria de la línea que coloca la vía.</li> <li>▪ Solo se pueden colocar losetas de estación (con un círculo blanco) sobre hexágonos blancos <b>de intercambiador</b>.</li> <li>▪ En un hexágono con dos círculos blancos (marcados con OO) solo puede colocarse la loseta amarilla marcada con OO.</li> </ul> </li> <li>• En los hexágonos naranja claro con el borde naranja solo se colocan las losetas amarillas de borde naranja (las losetas de vías Stadtbahnen). Todas muestran una línea punteada marrón/blanca: representan una de las cuatro líneas Stadtbahnen. Para obtener beneficios de sus acciones, las líneas punteadas en el mapa deben construirse, cubriéndolas con las losetas de vías de la línea Stadtbahn punteadas de marrón/blanco.</li> <li>• Cada línea Stadtbahn tiene dos fichas de estación terminal. Las losetas de vías deben colocarse en una secuencia ininterrumpida desde una o ambas fichas de estación terminal. <i>Ejemplo: La línea Stadtbahn G tiene indicadores de estación terminal en I11 y A17, por lo que su primera loseta puede colocarse en H12 o en B16. La primera loseta de Stadtbahn W puede colocarse en los hexágonos I3 o G23.</i></li> <li>• Después de colocar una loseta Stadtbahn la línea puede realizar la <b>acción de bonificación</b> que se indica en el hexágono que ha cubierto la loseta. Hay cinco acciones de bonificación diferentes:</li> </ul>	<p>Las líneas siempre colocan una loseta. Se mantienen las reglas de construcción «menos restrictivas».</p> <p>Las losetas de vía con una parada se colocan sobre hexágonos vacíos en blanco.</p> <p>Después de colocar una loseta Stadtbahn, realiza la acción de bonificación impresa.</p>

- Colocar una loseta de vía amarilla adicional de acuerdo con las reglas descritas antes.
- Colocar una loseta roja del centro de la ciudad: una loseta roja del centro de la ciudad solo puede colocarse en uno de los tres hexágonos de borde rojo del centro de ciudad del mapa. Debe colocarse de forma que ninguna flecha negra apunte hacia un hexágono de borde rojo o a una loseta roja. En los hexágonos rosas del centro de la ciudad solo se pueden colocar losetas rojas. Las losetas rojas no pueden colocarse en ningún otro lugar. Las losetas rojas del centro de la ciudad solo pueden colocarse mediante esta acción de bonificación. Si se coloca una loseta roja, coloca la ficha apropiada de punto de referencia en ella.
- Colocar una loseta morada de estación de ferrocarril: los hexágonos morados de estación de ferrocarril solo admiten allí la colocación de losetas moradas. Las losetas moradas no pueden colocarse en ningún otro lugar. Las losetas moradas de ferrocarril solo pueden colocarse mediante esta acción de bonificación. Hay una acción de bonificación «coloca una loseta morada de estación de ferrocarril» menos que hexágonos de ferrocarril morados. De este modo, al menos una estación morada de ferrocarril permanecerá vacía durante toda la partida. Hay dos losetas moradas de vías especiales, reservadas para los hexágonos:
  - «Bahnhof Hauptzollamt» (F24): si se coloca una en F24, coloca las dos fichas de estación terminal de las líneas D y W Stadtbahnen en esta loseta.
  - «Westbahnhof» (G11): si una de las dos losetas especiales se coloca en «Westbahnhof» se considera que la línea Stadtbahn continúa.
- Mejorar una loseta amarilla a una loseta verde: esta acción de bonificación no puede realizarse antes de que las losetas verdes estén disponibles (comenzando a partir de la ronda de línea 2a) y siguiendo las mismas reglas que se describen en IX.5 Actualización de las losetas.
- Colocar una ficha de estación adicional: la ficha adicional debe ser la ficha de estación disponible más barata. Esta acción de bonificación permite a una línea colocar una segunda ficha de estación en la misma ronda de línea. Su colocación sigue las mismas normas que se describen en IX.6 Colocar estaciones.
- Ninguna loseta puede colocarse de forma que una o más vías salgan por el borde del mapa hacia áreas sin marcar.
- Ninguna loseta puede colocarse de forma que una o más vías se dirijan a un hexágono verde, rojo o gris sin conexión (flecha negra o vía). El rectángulo verde en el hexágono F22 («Stadtpark») no tiene efecto en el juego.

### Page 16/Página 16

- Una loseta de vía puede colocarse de forma que
  1. Las vías conecten con un segmento de vía del borde del mapa.
  2. Las vías conecten con una flecha negra en un área roja del borde del mapa o en una loseta roja del centro de la ciudad.
  3. Las vías conecten con una flecha negra en un hexágono morado en el mapa.
  4. Las vías no conecten con un hexágono o una loseta rojos del centro de la ciudad.
  5. Las vías no conecten con vías de una loseta vecina.

(En la imagen, abajo a la derecha:  
**No permitido**)

<ul style="list-style-type: none"> <li>Las fichas de estación en el mapa se recolocan sobre las nuevas losetas colocadas, en la misma orientación que tenían en el hexágono.</li> </ul>	
<p><b>IX.5 Actualización de las losetas</b></p> <p>En lugar de colocar una loseta amarilla, una línea puede mejorar una loseta de vías que ya esté colocada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Las losetas amarillas se actualizan a verde.</li> <li>Las losetas verdes se actualizan a marrón.</li> <li>Las losetas marrones se actualizan a gris.</li> <li>Las losetas grises, rojas o moradas nunca se actualizan.</li> <li>Las losetas verdes están disponibles a partir de la ronda de líneas 2a.</li> <li>Las losetas marrones están disponibles a partir de la ronda de líneas 4a.</li> <li>Las losetas grises están disponibles a partir de la ronda de líneas 5a.</li> <li>Una línea solo puede mejorar una loseta si, después de la actualización, contiene alguna vía que conecte con una ficha de estación propiedad de dicha línea mediante una ruta (ver IX.2 Definiciones) que no esté bloqueada por estaciones de otras líneas (no es necesario que ninguna de las nuevas vías de la loseta tenga que utilizarlas la línea activa).</li> <li>Las vías que ya existían previamente no pueden desaparecer ni romperse con una actualización.</li> <li>Las losetas con localizaciones de beneficios, después de la mejora, deben conservar esas localizaciones de beneficios que había antes de la mejora. Estas localizaciones de beneficios deben ser del mismo tipo y deben mantener todas las conexiones que tuvieran antes de la mejora (por ejemplo, las losetas OO solo pueden actualizarse con losetas OO).</li> <li>Las losetas con el borde naranja solo pueden actualizarse con losetas de vías de borde naranja (amarillo a verde y verde a marrón). Cuenta como una colocación normal de loseta. No se puede realizar en este momento una acción de bonificación.</li> <li>Las fichas de estación de la loseta que se mejore deben colocarse otra vez en la nueva loseta, en la misma orientación en que estaban en la loseta reemplazada.</li> <li>Como resultado de una mejora de una loseta de intercambiador puede ocurrir que aparezcan nuevos círculos para estaciones disponibles.</li> <li>Mientras haya círculos sin ocupar en una loseta de intercambiador, cualquier línea puede pasar a través de estas con el propósito de colocar o mejorar losetas.</li> <li>Las losetas que se suplen quedan de nuevo disponibles para su reutilización.</li> <li>Actualizar una loseta nunca cuesta dinero.</li> </ul> <p>Mira en la última página para comprobar las posibilidades de mejora disponibles.</p>	<p>A partir de</p> <p>(en la imagen, sustituimos LR por RL)</p> <p>Actualizar losetas Stadtbahnen cuenta como una actualización normal.</p> <p>(en la imagen, sustituimos LR por RL)</p>
<p><b>IX.6 Colocación de estaciones</b></p> <p>Cada línea puede colocar una ficha de estación durante su turno. Las fichas de estación solo pueden colocarse en círculos vacíos de intercambiadores.</p> <p>Cada línea tiene 6 fichas de estación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Una línea debe colocar su primera ficha en su base (un círculo de intercambiador con el número de la línea) al inicio del turno en que opera por vez primera, tanto si previamente se ha colocado una loseta allí como si no. Esta primera ficha de estación es gratis.</li> </ul> <p><b>Page 17/Página 17</b></p>	<p>40 Gulden</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durante su turno en una ronda de línea, una línea puede colocar una ficha de estación en un círculo de intercambiador que no esté ocupado. En su primer turno, esta colocación de estación es adicional a la de su base. La acción de bonificación «Coloca una ficha de estación adicional» mediante la colocación de una loseta Stadtbahn permite la colocación de una ficha adicional en el mismo turno.</li> <li>• El coste para la colocación de fichas de estación viene indicado en las tarjetas de la compañía. Cuestan 0 Gulden (para la estación base), 20, 40, 60, 80 y 100 Gulden.</li> <li>• Una línea no puede colocar más de una estación en cada hexágono o espacio del borde del tablero.</li> <li>• Una línea solo puede colocar una nueva ficha de estación (tras la ficha de la estación base) si existe una conexión ininterrumpida entre la nueva localización y alguna de las fichas de estación ya existentes de la línea. La conexión puede realizarse por cualquier camino, pero no puede dar marcha atrás en una bifurcación.</li> <li>• Si un círculo de intercambiador contiene el número de una línea que no esté operando todavía, el resto de líneas solo podrán colocar allí una ficha de estación si dejan libre al menos un círculo de intercambiador para que esa línea coloque su ficha de estación base.</li> <li>• Una línea puede retirar una ficha de estación Stadtbahn por un coste de 40 Gulden pagados al banco. Esta ficha de estación Stadtbahn se devuelve a la caja, quedando fuera de la partida. La CT propietaria de esta línea puede entonces pagar el coste indicado en su tarjeta de compañía para colocar allí una de sus propias estaciones.</li> </ul>	<p><i>Ejemplo: la línea 13 puede retirar la ficha V pagando 40 Gulden. Entonces puede colocar su propia ficha allí por el coste apropiado.</i></p> <p>Retirar fichas de estaciones Stadtbahnen por 40 Gulden.</p>
<p><b>IX.7 Operar con los tranvías</b></p> <p>Un tranvía de una línea puede recorrer una única ruta durante su turno en la ronda de líneas.</p> <p>Se aplican las siguientes reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una ruta consiste en al menos dos localizaciones de beneficios diferentes conectadas por vías.</li> <li>• Cada ruta debe tener al menos una ficha de estación de la línea que está operando en algún punto de su longitud.</li> <li>• El número de localizaciones de beneficios en la ruta de un tranvía no tiene límite.</li> <li>• Las vías punteadas de la Stadtbahn no pueden usarse.</li> <li>• Una ruta no puede pasar por la misma localización de beneficios más de una vez (incluidas las losetas rojas), pero puede pasar a través de o hasta dos localizaciones de beneficios en la misma loseta (esto puede ocurrir en las losetas verdes OO y en las losetas moradas de estación de ferrocarril).</li> <li>• Una ruta puede empezar y/o finalizar en un intercambiador donde la línea no tenga ninguna ficha y en la que no queden espacios disponibles para fichas de estación, pero la ruta no puede pasar por una estación «bloqueada».</li> <li>• Una ruta puede pasar a través de un intercambiador que no esté bloqueado por fichas de estación de otras líneas (es decir, que tenga espacios libres para fichas de estación), pero, si el intercambiador está bloqueado, la ruta no puede pasar a través de dicho intercambiador bloqueado.</li> <li>• Un tranvía que llega a un intercambiador o una parada por un tramo de vía puede abandonar el lugar por otro tramo de vía.</li> </ul>	<p>El rango de los tranvías es ilimitado.</p> <p>Solo cuentan para los beneficios los intercambiadores con una ficha de estación.</p>

<p><b>IX.8 Recibir ingresos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los beneficios de la ruta de un tranvía consisten en la suma de los valores de beneficios de cada parada (barra negra) y de cada <b>ficha de estación propiedad de la línea</b> a lo largo de la ruta.</li> <li>• El valor de beneficios de cada parada o estación aparece impreso en la loseta o hexágono.</li> <li>• Los beneficios que se obtienen en algunos espacios rojos del borde del mapa se incrementan durante la partida. El color en la pequeña cuadrícula que muestra el color de las losetas en ese momento disponibles indica los beneficios en ese momento de la partida.</li> <li>• Los beneficios de un tranvía se incrementan en 20 Gulden si su ruta llega hasta o pasa a través de la parada apropiada de punto de referencia perteneciente a la compañía.</li> </ul> <p><b>Page 18/Página 18</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los beneficios reclamados deben ser los mayores posibles que cualquier jugador pueda observar que se pueden obtener. Se pueden indicar con una ficha en la tabla de beneficios.</li> <li>• Resta los costes de mantenimiento del tranvía. Añade 200 Gulden si el tranvía es morado.</li> <li>• Si el total está por debajo de cero, la CT que posea esa línea debe pagar el déficit al banco. Primero coge el dinero del espacio de «Ingresos» (<i>Revenue</i>) de su tarjeta. Si no hay suficiente, coge dinero del espacio «Tesorería» (<i>Treasury</i>). Si aun así subiste un déficit, el director debe pagarlo con efectivo personal. Si el director no tiene suficiente efectivo para compensar el déficit, debe pedir un préstamo. Coge tantas tarjetas de préstamo como sea necesario (pero no más). Por cada tarjeta de préstamo recibe 100 Gulden del banco. Los préstamos nunca se devuelven. Al final del juego, cada tarjeta de préstamo vale -200 Gulden.</li> <li>• <u>Nota:</u> una CT puede descartar un tranvía en cualquier momento sin compensación.</li> <li>• Los ingresos se colocan en el espacio «Beneficios» (<i>Revenue</i>) de la tarjeta de la CT propietaria.</li> </ul>	<p><i>Ejemplo:</i>  <i>Ronda de línea 3a:</i>  <i>La línea n.º 18</i>  <i>recorre una ruta con</i>  <i>un tranvía amarillo</i>  <i>para</i>  <i>A: 30 (el valor</i>  <i>amarillo sigue</i>  <i>siendo válido)</i>  <i>B: 20 (cuenta el</i>  <i>valor de la ficha de</i>  <i>la ciudad)</i>  <i>C: 10</i>  <i>D: 40 (bonus de 20</i>  <i>de la privada)</i>  <i>E: 10</i>  <i>Total:</i>  <i>110 – 50 (coste de</i>  <i>mantenimiento) =</i>  <i>60</i></p> <p><i>Ejemplo 2 (cada</i>  <i>línea tiene un</i>  <i>tranvía, ronda de</i>  <i>línea 2b):</i></p> <p>(bajo la imagen)  Línea n.º 1 recorre  G-H-N-M = 110  Gulden  Línea n.º 2 recorre  J-K-O-P = 130  Gulden  Línea n.º 3 recorre  A-B-C-D-E-F-L-M  = 160 Gulden («I»  no cuenta – no  tiene ficha de  estación)  Línea n.º 12 recorre  A-B-C-D-E-F = 80  Gulden</p> <p><b>¿Lo sabías?</b>  <i>En la actualidad, la</i>  <i>red de Viena es la</i>  <i>quinta red más larga</i>  <i>de tranvías del</i></p>

	<p><i>mundo (tras Melburne, Berlín, San Petersburgo y Moscú), con alrededor de 176,9 km de longitud total y 1.071 estaciones.</i></p>
<p><b>X. Cambios en el precio de las acciones</b></p> <p><b>X.1 Información general</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El precio de las acciones de una compañía está indicado en el gráfico del precio de las acciones.</li> <li>• Para todos los movimientos, una ficha que mueve a un espacio que ya esté ocupado se coloca siempre debajo de todas las fichas que pueda haber allí.</li> </ul> <p><b>VIII.2 Cambios durante la ronda de compañías</b></p> <p>Si el total de los dividendos pagados a los accionistas es <math>\geq 100</math> Gulden el precio de las acciones aumenta. La ficha se mueve a la derecha. Cuántos espacios se muestra en la tabla 6, en la tabla de la izquierda y en RC d en el tablero del precio de las acciones. Si está al final de una fila y no puede mover hacia la derecha, mueve un espacio hacia arriba.</p> <p>Si el total de los dividendos pagados a los accionistas está entre 10 Gulden y 90 Gulden el precio de las acciones no cambia. La ficha no se mueve.</p> <p>Si no se reparten dividendos (el dividendo es de 0 Gulden) el precio de las acciones cae. La ficha del precio de las acciones se mueve un espacio hacia la izquierda. Si está al final de una fila y no puede moverse a la izquierda, se mueve un espacio hacia abajo.</p> <p>Cuando las compañías completen sus turnos durante una RC, voltea hacia abajo su ficha del precio de las acciones para mostrar que ya ha actuado. Cuando todas las compañías han realizado su turno, voltéalas de nuevo bocarriba.</p> <p><b>Page 19/Página 19</b></p> <p><b>X.3 Cambios durante la ronda del mercado de valores</b></p> <p>Después de cada venta realizada por un jugador de una o más acciones de una compañía, la ficha del precio de las acciones de la compañía se mueve hacia abajo un espacio en el gráfico del precio de las acciones por cada acción vendida. Si la ficha del precio de las acciones de una compañía está en lo más bajo de una columna en el gráfico, la ficha no se mueve.</p> <p>Si todas las acciones de una CT están en manos de los jugadores al final de una ronda del mercado de valores, mueve su ficha del precio de las acciones un espacio hacia arriba en el gráfico del precio de las acciones. Si la ficha del precio de las acciones de la compañía está en lo más alto de una columna, la ficha no se mueve.</p> <p><u>Nota:</u> no hay cambios en el precio de las acciones durante las rondas de líneas.</p>	<p>Un espacio abajo por acción. Un espacio arriba si todo está solo en manos de los jugadores.</p>
<p><b>XI. Fin del juego</b></p> <p><b>XI.1 información general</b></p> <p>La partida termina al final de la RC6.</p>	<p>Fin del juego.</p>

**XI.2 Totales finales**

- Cada jugador suma su efectivo personal y el valor de sus acciones tal y como se muestra en el gráfico del precio de las acciones. Resta 200 Gulden por cada tarjeta de préstamo.
- El jugador con la mayor riqueza total gana la partida.
- Los bienes de la compañía en forma de tranvías o dinero en la tesorería no importan para el recuento final.

**XII. Tres jugadores**

Aunque es posible jugar una partida a 3 jugadores en el tablero principal, se recomienda usar la parte de atrás, donde parte del mapa principal ha sido eliminado.

Antes de comenzar a jugar:

- Elimina las cartas de línea 9, 10, 13, 14, 16 y 17.
- Elimina todas las acciones y fichas de la Stadtbahn V.
- Elimina el punto de referencia «Prater».

**XIII. Dos jugadores**

Usa el mapa para 3 jugadores. Coloca la lámina para 2 jugadores en la parte izquierda del tablero.

Antes de comenzar a jugar:

- Elimina las cartas de línea 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16 y 17.
- Elimina todas las acciones y fichas de la Stadtbahn V.
- Elimina los puntos de referencias «Prater» y «Schönbrunn».

© Leonhard Orgler: octubre 2020

Pruebas de juego: Ronnie Novicky, Sascha Kreindl, Thomas Kranewitter, Mathias Mahr, Uwe Gemming, Richard Rühl, Erich Stratjel, Tyler McLaughlin, Justin Rebelo, Eric Brosius y su equipo, Luk van Lokeren y su equipo.

Muchas gracias a Richard Scholes por editar las reglas en inglés.

© Reglas en español: Enrique Trigueros.

**Page 20/Página 20**

**Gráfico de losetas de vías**

**Número de loseta** cantidad (repetido en todas las columnas)

**Gráfico de actualizaciones**

**No actualizables**