

La expansión industrial de Estados Unidos de América hubiese sido imposible sin el ferrocarril. Su inmenso territorio sólo pudo ser urbanizado porque el material necesario era transportado por ferrocarril a través de larguísimo recorridos.

De este modo, el desarrollo de América del Norte estuvo acompañado por la ampliación de la red ferroviaria de distintas empresas. En esa época se

fundaron numerosas compañías ferroviarias y se buscaron inversores que proporcionaron a estas compañías el capital necesario.

Los nombres como Cornelius Vanderbilt o Charles Morgan son testimonios de esa época. No obstante, estos inversores no sólo tenían como objetivo la financiación del ferrocarril, sino más bien conseguir la mayor cantidad posible de dividendos.

Reglas de juego

Material de juego

- **1 plano de juego** – En él figura:
 - un mapa con casillas hexagonales, es decir la parte de EE UU que se extiende desde la costa oriental hasta Chicago;
 - una escala para los beneficios de las 5 compañías ferroviarias;
 - tres indicadores con manecillas giratorias para mostrar las acciones de los jugadores;
 - una escala industrial que muestra el grado de urbanización de las 3 ciudades industriales Detroit, Wheeling y Pittsburgh;
 - una casilla para la reserva general de fichas de urbanización (las casitas);
 - la tablilla de la compañía ferroviaria Wabash.

El mapa contiene distintos tipos de casillas:

Casilla de ciudad

Casilla de ciudad industrial

Casilla de montañas

Casilla de planicie

Casilla de inicio

Casilla de bosque

- **23 casitas** – 20 se utilizan como fichas de urbanización y con 3 casitas se indica el grado de urbanización de las 3 ciudades industriales.
- **5 “marcadores „+50“** – para cada compañía.
- **manecillas de cartón y 3 remaches** – Para su montaje sobre el plano de juego. • **1 folleto con las reglas de juego**

- **20 acciones** – 3 acciones rojas de la empresa Pennsylvania Railroad Company [PRR], 4 azules de la Baltimore & Ohio [B&O], 5 verdes de la New York Central [NYC], 6 amarillas de la Chesapeake & Ohio [C&O] y 2 negras de la empresa Wabash.

- **Dinero de juego** – Repartido en billetes de 1 \$, 5 \$ y 25 \$. En total 140 billetes.

- **103 locomotoras en el mismo color de las compañías** – Con las locomotoras se indica qué casilla pertenece a la red ferroviaria de las distintas compañías: 20 locomotoras rojas de la PRR; 22 azules de la B&O, 24 verdes de la NYC; 26 amarillas de la C&O y 11 negras de la Wabash.

- **5 fichas de recuento** – En el color de las 5 compañías ferroviarias para indicar puntos en la escala de beneficios.

- **4 tablillas para cuatro compañías ferroviarias** – Cada una incorpora el nombre y el color de una compañía ferroviaria y ofrece sitio para depositar las locomotoras y las acciones. También en ellas hay sitio para el dinero que la respectiva compañía recibe en el curso del juego.

Usted puede elegir qué lado de la tablilla desea usar: el que tiene un recuadro grande para las locomotoras o el otro con 3 recuadros para el dinero de juego.

La casilla de la compañía Wabash está impresa sobre el plano de juego, pero no debería darle la vuelta a éste último

Montaje del plano de juego

Disponga el **plano de juego** y las **tablillas** de las cuatro compañías ferroviarias.

Cuidadosamente separe las tres manecillas de la tablilla perforada y fijelas en el plano de juego como se muestra en el croquis con ayuda de los remaches formados por dos piezas. Gire a continuación las manecillas hasta la casilla verde donde figura START.

Coloque una locomotora de cada compañía sobre la casilla de inicio respectiva. No coloque todavía ninguna locomotora en la casilla de inicio de Wabash.

Entonces coloque las locomotoras restantes y las acciones de cada compañía sobre las casillas correspondientes de las tablillas. Coloque las locomotoras y las acciones de Wabash sobre la tablilla localizada en el plano de juego.

Así se unen las manecillas al plano de juego con ayuda de los remaches. ¡No se vuelven a separar!

Ponga las fichas de recuento de las compañías sobre las casillas correspondientes a su color que se encuentran en la escala de beneficios. La ficha de Wabash todavía no entra en juego. Disponga los marcadores „+50“.

Coloque 20 casitas sobre la casilla destinada para este fin del plano de juego, formando así la reserva general.

Ponga 3 casitas sobre la escala industrial, una en cada casilla, correspondiendo a: „1“ (Detroit), „3“ (Wheeling) y „4“ (Pittsburgh).

Un jugador se encarga del banco y reparte entre los jugadores un total de 120 \$ como capital inicial. Dependiendo de la cantidad de jugadores, cada uno recibe en caso de:

2 personas	60 \$	3 personas	40 \$
4 personas	30 \$	5 personas	24 \$
6 personas	20 \$.		

En las casillas de inicio se colocan las respectivas locomotoras:

← NYC - verde

← PRR - rojo

← B&O - azul

← C&O - amarillo

3 indicadores con manecillas giratorias:

- Subasta
- Urbanización
- Construcción de red

Reserva general de casitas

Escala industrial

Tablilla de Wabash sobre el plano de juego

La ficha de recuento de Wabash se dispone a un lado.

Las fichas de recuento de las compañías C&O /B&O/PRR y NYC se colocan sobre las casillas del mismo color que se encuentran en la escala de beneficios.

Escala de beneficios para las 5 compañías ferroviarias

Si los beneficios de una compañía superan el valor „50“, el marcador „+50“ se pone sobre la tablilla de dicha compañía y su ficha de recuento empieza a avanzar desde el principio

Las tablillas de las 4 compañías ferroviarias: aquí figuran las casillas donde se depositan las locomotoras, el dinero en efectivo y las acciones.

Preparación del juego

Antes de empezar el juego, de todas las compañías ferroviarias (exceptuando la Wabash) se va subastando una acción en este orden: PRR - B&O - C&O - NYC.

La primera subasta la empieza el jugador de mayor edad.

Primero éste pone a subasta una acción de la PRR por una oferta inicial de 7 \$.

El postor inicial paga al menos la oferta inicial o pasa el turno. Después cada jugador de turno, en el sentido de las manecillas del reloj, hace una oferta mejor que el jugador anterior o pasa el turno. El jugador que pasa el turno no puede volver a participar en la subasta de esta acción. Se sigue pujando hasta que todos los jugadores, exceptuando uno, pasa el turno.

Orden de las subastas y ofertas iniciales:

El jugador que haga la mejor oferta abona el importe ofrecido a la compañía ferroviaria (el dinero se coloca sobre la tablilla respectiva) y recibe a cambio una acción que coloca boca arriba delante de sí.

Si nadie presenta una oferta para adquirir la acción, el postor inicial recibe la acción de manera gratuita.

El jugador que recibe la acción se convierte en el postor inicial en la siguiente subasta. Todas las acciones se realizan como la primera. A continuación sigue:

Una acción de la B&O por una oferta inicial de 6 \$; entonces sigue una acción de la C&O por una oferta inicial de 5 \$, y finalmente una acción de la NYC por una oferta inicial de 8 \$.

El jugador que consiga la acción de la PRR se convierte en jugador inicial.

Nota: Wabash se inaugura en el transcurso del juego; todavía no se ofrece a subasta una acción de la misma.



* El propietario de la acción de PRR es el jugador inicial.

Objetivo del juego

Los jugadores, como buenos inversores, intentan conseguir a finales del siglo XIX máximos beneficios a través de las florecientes compañías ferroviarias.

Con su dinero adquieren en subasta las acciones de estas compañías para así controlar su desarrollo y ganar el dinero que le proporcionan sus dividendos.

Cada compañía ferroviaria genera beneficios, que son repartidos completamente entre los accionistas (jugadores) en forma de dividendos en la fase de reparto de dividendos. Los beneficios de una compañía se pueden aumentar de dos maneras:

Uniando nuevas casillas de ciudades y de montañas a la respectiva red ferroviaria, y urbanizando las casillas que forman parte de la red ferroviaria.

La compañía ferroviaria consigue el capital necesario principalmente por medio de la venta de acciones a los jugadores.

Sólo aquél jugador que invierta hábilmente y amplíe las compañías acertadas conseguirá la mayor cantidad de dividendos. Quien al final tenga más dinero en efectivo gana la partida.

Modo de jugar

El jugador de turno, empezando por el jugador inicial, elige una acción y decide ejecutarla o rechazarla.

Después de un número determinado de acciones, la partida se suspende para realizar una fase de reparto de dividendos.

Se puede elegir entre las acciones siguientes:

- **Subastar una acción**
- **Ampliar la red de una compañía ferroviaria**
- **Urbanizar una casilla de juego**

El jugador avanza primero la manecilla de la acción elegida una casilla hacia la derecha y después ejecuta esta acción o la rechaza.

Si la manecilla de una acción está en la **zona roja**, el jugador de turno **no** puede elegir esta acción.

Si **dos** manecillas están en la zona roja, se realiza una fase de **reparto de dividendos** después de volver a poner todas las manecillas en la zona verde. Una vez terminada esta fase es cuando el jugador de turno realiza su jugada.

Subasta

Construcción de red Urbanización

Cada vez que se decide ejecutar una acción, la manecilla concreta avanza 1 casilla.

Nota: la fase **reparto de dividendos** se explica en la página 39, en un apartado especial.

Nota: si bien es verdad que cada jugador debe elegir una acción y marcarla con la manecilla correspondiente. Sin embargo, él puede renunciar a ejecutar dicha acción. Por lo tanto, es posible anular a propósito determinadas acciones en una ronda.

Ejemplo: un jugador dispone de poco dinero. En una subasta no podría participar hasta el final. Por este motivo decide „Subastar una acción“, pero no ofrece ninguna acción. De este modo él renuncia a la realización de una acción, asegurándose a la vez de que en esta ronda haya una subasta menos.

He aquí las distintas posibilidades de acción

■ Subastar una acción

El jugador puede ofrecer una acción de su propiedad de cualquier compañía ferroviaria.

Excepción: las acciones de la compañía ferroviaria Wabash (negra) están a disposición cuando la red de una de las demás compañías llega a Chicago (véase la página 40).

Éste mismo jugador paga al menos la oferta inicial o pasa el turno.

La oferta inicial se calcula tomando como base los beneficios actuales de la compañía respectiva (que se han marcado en la escala de beneficios) y dividiéndolos entre las acciones emitidas. Es decir, las acciones vendidas incluyendo la acción ofrecida en este momento.

El resultado indica el importe de la oferta inicial. Las fracciones se **redondean** independientemente de su amplitud.

Nota: en el curso de una partida puede suceder que todas las acciones de una compañía ferroviaria hayan sido subastadas. Entonces ya no hay disponible acciones de esta compañía.

Ejemplo: Andy ofrece una acción de la New York Central. Los beneficios de esta compañía ascienden a 22 \$ actualmente. Bert y Charly ya poseen 1 acción de la New York Central. De aquí resulta una oferta inicial de 8 \$ ($22 : 3 = 7,33$; redondeado = 8).

Alternativamente en el sentido de las manecillas del reloj, cada jugador presenta una oferta, que debe ser superior que la anterior o bien pasa el turno. Quien pase el turno no puede volver a pujar en este subasta. Se sigue pujando hasta que todos los jugadores, exceptuando uno, pasa el turno.

El jugador que haga la mejor oferta abona el importe ofrecido a la compañía ferroviaria (el dinero se coloca sobre la tablilla de la compañía concreta) y recibe a cambio una acción que coloca boca arriba delante de sí.

Si **todos** los jugadores han pasado turno, la acción permanece sobre la tablilla de la compañía. No se paga dinero.

■ Ampliar la red de una compañía ferroviaria

El jugador puede ampliar la red de una compañía ferroviaria de la que posea una acción al menos.

Modo de ampliar la red

La red ferroviaria se puede ampliar hasta un total de 3 casillas. El jugador marca cada nueva casilla con una locomotora de esta compañía, que coloca sobre la casilla.

Todas las casillas de la red de una compañía tienen que estar unidas con su casilla de inicio por medio de sus locomotoras (tramos). En las casillas de inicio no se puede construir. Los desvíos están permitidos.

► Sobre cada casilla de ciudad, de ciudad industrial y de planicie puede haber locomotoras de todas las compañías.

► En las casillas de bosque y de montañas sólo puede haber una locomotora y en ellas no es posible construir otras compañías.

Atención: cada vez que una de las 5 compañías coloca una locomotora en Chicago (su red llega hasta aquí), se suspende el juego y se ejecuta una **fase Chicago**.

Costes de la ampliación de una red



Cuando se coloca una locomotora sobre una casilla, la compañía respectiva tiene que abonar al banco el coste de la misma cogiendo dinero de su caja (el efectivo encontrado sobre la tablilla).

Los costes se calculan a partir del valor indicado en rojo, en el plano de juego, que se multiplica por la cantidad de locomotoras existentes (incluyendo la locomotora que se acaba de colocar).

Nota: una compañía sólo puede gastar la cantidad de dinero que posea en ese momento. El jugador no puede abonar su dinero propio.

¡Hay que separar estrictamente el dinero en efectivo de las compañías y de los jugadores.

Nota: no siempre es ventajoso subastar una acción por el precio más bajo. El dinero de la venta es lo que permite a las compañías ferroviarias ampliar su red, aumentando así sus beneficios (y por lo tanto, los dividendos de esta acción).

*Nota: en cada casilla puede haber como máximo 1 locomotora de cada compañía. Cada compañía dispone de una determinada cantidad de locomotoras. Cuando **no quedan más**, la compañía entonces no puede ampliar la red.*

En las casillas siguientes puede haber locomotoras de todas las compañías:

Casilla de ciudad

Casilla de ciudad industrial

Casilla de planicie

En las casillas siguientes sólo está permitida la locomotora de una compañía:

Casilla de montañas

Casilla de bosque

Nota: la fase Chicago se explica en la página 40, en un apartado especial.



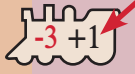
Ejemplo: Andy amplía la red ferroviaria de la NYC. Para ello decide edificar 2 casillas desde Nueva York hasta Binghamton y pone 1 locomotora verde en la casilla de bosque y 1 en la ciudad de Binghamton. La casilla de bosque cuesta 2 \$. La casilla de ciudad cuesta 2 \$ por locomotora existente. Como aquí ya hay una locomotora de la PRR (roja), para la NYC se generan los costes siguientes:

2 \$ (bosque) + 2 x 2 \$ (ciudad) = 6 \$. Tiene que sacar esta cantidad de su caja en la NYC y pagarla al banco.

Aumentar los beneficios de una compañía ferroviaria

Cuando una compañía pone una locomotora en una casilla aumenta así sus beneficios. Este aumento se marca en la escala de beneficios:

- Las casillas de ciudad y de montañas (aún sin urbanizar; es decir, sin casitas) aumentan los beneficios de una compañía por el valor indicado en segundo lugar en el símbolo de ferrocarril.



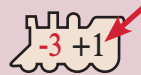
- Las casillas de ciudad y de montañas (urbanizadas con casitas) aumentan los beneficios de una compañía por el valor indicado en segundo lugar en el símbolo de ferrocarril más el valor indicado en la casita.



- Las casillas de ciudad industrial aumentan los beneficios de una compañía por el valor marcado actualmente en la escala industrial de esta ciudad.
- Las casillas de bosque y planicie no aumentan los beneficios.



Casillas de ciudad y de montañas (aún sin urbanizar)



Beneficios (para la verde): +2 +1
ejemplo: los de la verde aumentan en 2.

Casillas de ciudad y de montañas (urbanizadas)



Beneficios (para la verde): +3 +3

Casillas de ciudad industrial



Beneficios (para la verde): +3

Urbanizar una casilla de juego

Un jugador puede urbanizar una casilla de juego.

Requisitos para urbanizar una casilla


Las casillas siguientes pueden ser urbanizadas con esta acción:

- Casilla de ciudad/montañas/bosque** - Aquí tiene que haber al menos una locomotora. Cada una de estas casillas puede ser urbanizada una sola vez. Para ello se coloca en la casilla una casita de la reserva general.
- Ciudad industrial** - Tiene que haber al menos una locomotora. Una ciudad industrial puede ser urbanizada de manera múltiple. Su nivel de urbanización se marca en la escala industrial del plano de juego. Cada vez que se urbaniza la ficha indicadora se desplaza una casilla hacia la derecha.

Excepción: Detroit - En esta ciudad industrial se urbaniza automáticamente una casilla de su escala industrial al final de una fase de reparto de dividendos. Para ello no es necesario que haya una locomotora.

Detroit es la única casilla de ciudad que no es urbanizada por los jugadores.

Repercusiones producidas por la urbanización de una casilla


Casilla de ciudad/montañas - Los beneficios de todas las compañías ferroviarias presentes aquí aumentan de acuerdo al valor que aparece en el símbolo  de la derecha. Este aumento se marca en la escala de beneficios. Las fichas indicadoras de las compañías afectadas se desplazan la cantidad de casillas dadas.

Nota: las casillas de planicie, de inicio (New York, Filadelfia, Baltimore y Washington) y la casilla de la ciudad Chicago no se pueden urbanizar.

Si bien Fort Wayne es la casilla de inicio de Wabash, puede ser urbanizada y construida porque también es una casilla de ciudad.


Nota: si la ficha indicadora ya se encuentra en la última casilla de la escala, permanece aquí. Los beneficios de esta ciudad industrial ya no aumentan más.

Ejemplo: al urbanizar Charleston (+1) aumentan los beneficios de la compañía C&O (amarilla) de 12 \$ a 13 \$ (esto se indica en la escala de beneficios).

▶ **Ciudad industrial**  - Los beneficios de cada compañía ferroviaria representada en esta casilla aumenta por el valor de la diferencia entre la nueva y la antigua casilla de la escala industrial.

Es decir, con cada urbanización en Detroit y Wheeling los beneficios aumentan en 1, en Pittsburgh en 2.

Ejemplo: Wheeling es urbanizada de 3 a 4. Los beneficios de la PRR (roja) y de la B&O (azul) aumentan en 1 \$ respectivamente. La PRR aumenta de 17 \$ a 18 \$ y la B&O de 14 \$ a 15 \$.

▶ **Casilla de bosque**  - La compañía afectada recibe 2 \$ del banco inmediatamente (se coloca sobre la tablilla). Sus beneficios **no** cambian.

Fase de reparto de dividendos

Cuando le toca jugar a un jugador y **dos manecillas se encuentran en la zona roja**, se suspende el juego y se ejecuta una fase de reparto de dividendos. Después de esto es cuando el jugador puede realizar su jugada.

En esta fase se efectúan sucesivamente los tres pasos siguientes:

▶ Repartir los dividendos generales

Los jugadores reciben un dividendo por cada acción de su propiedad. La cantidad de dividendos se calcula tomando como base los beneficios actuales de la compañía indicados en la escala de beneficios y dividiéndolos entre la cantidad de acciones vendidas de esta compañía. Las fracciones detrás de la coma se **redondean**. El importe se paga a los jugadores con el dinero del banco.

Ejemplo: Andy posee 2 acciones de la NYC, Ben posee 1 de esta compañía. Sus beneficios actuales asciende a 16 \$. Cada acción recibe unos dividendos de $16 \$: 3 = 5,33 \$$. Andy recibe 12 \$ por sus 2 acciones de la NYC y Ben, 6 \$ por las suyas.

Un segundo ejemplo: Andy es el único en poseer acciones de la NYC: 2 unidades. Los beneficios de esta compañía ascienden a 17 \$ actualmente. Andy recibe dividendos por valor de 18 \$.

Como primero se calculan los beneficios de una acción única y, dado el caso, se redondea su valor, y después es cuando se suman las acciones de un jugador, al redondear resultan unos dividendos un poco más altos. $8,5 + 8,5$ corresponden a $9 \$ + 9 \$ = 18 \$$.

Nota: la partida termina cuando se da al menos una de las cuatro condiciones determinantes del final del juego (véase „Final del juego“, pág. 40).

▶ Colocar las manecillas a su posición inicial

Después de pagar los dividendos generales, las tres manecillas se ponen en la zona verde del plano de juego.

▶ Urbanizar Detroit

Después de esto, la ficha indicadora de la escala industrial de Detroit se desplaza en 1 casilla y los beneficios de las compañías representadas aquí aumentan en una casilla en la escala de beneficios.

Después de cada reparto de dividendos generales, los beneficios de Detroit aumentan en 1 (hasta un máximo de 8).

El juego continúa con el jugador de turno.

Fase Chicago

Reparto de dividendos Chicago

Cada vez que una compañía extiende su red hasta Chicago (colocando una locomotora allí), el juego se suspende **después de** aumentar en la escala los correspondientes beneficios de la compañía.

Inmediatamente se paga dividendos extraordinarios a los accionistas de la compañía. El importe de estos dividendos se calcula igual que el de los dividendos generales.

Apertura de Wabash

Cuando la **primera** compañía llega a Chicago, la compañía ferroviaria Wabash es inaugurada después de pagar los dividendos de Chicago. Una segunda locomotora se coloca en la casilla Fort Wayne. La ficha negra de contar se coloca en la casilla „1“ de la escala de beneficios. Si ya se ha urbanizado Fort Wayne, la ficha de contar se coloca en el número „3“ de la escala.

Subasta de la primera acción de Wabash

El jugador que con su acción llegue a Chicago, subasta la primera acción de Wabash y hace la primera oferta. La oferta inicial y la subasta se rigen por las reglas generales (véanse las pág. 35-36).

A partir de ahora se tienen en cuenta también las acciones de la compañía Wabash.

*Nota: puede suceder que al llegar a Chicago se produzca también una fase de reparto de dividendos generales. En este caso primero se ejecuta la **fase Chicago** y después la **fase de reparto de dividendos generales**.*

*Nota: el colocar la **primera** locomotora sobre la casilla „Fort Wayne“ **no cuesta nada** a la compañía ferroviaria Wabash.*

*Nota: si **ningún** jugador puja por Wabash, la acción permanece en la tablilla. Sin embargo, se considera que **Wabash** ha sido **inaugurada**.*

Después de la subasta el juego sigue con el siguiente jugador de la derecha.

Final del juego

Cuando una de las cuatro condiciones siguientes se cumplen:

- 3 o más compañías ya no tienen locomotoras
- 3 o más compañías ya no tienen acciones
- Sólo quedan 3 casitas o menos en la reserva general
- Los beneficios de Detroit ascienden a „8“

termina la partida inmediatamente después de pagar el próximo „**reparto de dividendos generales**“.

Cada jugador cuenta ahora su dinero en efectivo. El jugador que consiga la mayor cantidad de dinero gana la partida.

Si hay empate los jugadores afectados comparten la victoria.

*Nota: las acciones **no** se tienen en cuenta al determinar quién es ganador.*