

1861



The railways of the Russian Empire

Un jeu de Francis TRESHAM édité par JKLM Games

Introduction

1861 (auparavant 18RU) fait partie de la série "18xx". La série est basée sur 1829, créée par Francis Tresham et éditée par Hartland Trefoil. L'action de 1861 se situe en Russie avant la révolution bolchevique. Des investisseurs de compagnies de chemin de fer sont représentés par 3 à 6 joueurs, plaçant leur capital initial dans l'achat de compagnies de chemin de fer privées et des compagnies mineures, puis plus tard achetant des actions de compagnies publiques. Les compagnies publiques sont toutes contrôlées par un actionnaire majoritaire (son directeur). Les compagnies mineures et publiques construisent des voies et gèrent des trains afin de gagner des revenus. Les revenus des compagnies publiques peuvent être payés en dividendes aux actionnaires ou réinvestis pour créer de nouveaux réseaux. La valeur des actions va monter ou baisser en fonction de la fortune des compagnies. Une caractéristique de 1861, de même que pour les autres jeux de cette série, est que les intérêts du directeur et des actionnaires sont différents, les actionnaires minoritaires devront donc être prudents dans leurs investissements.

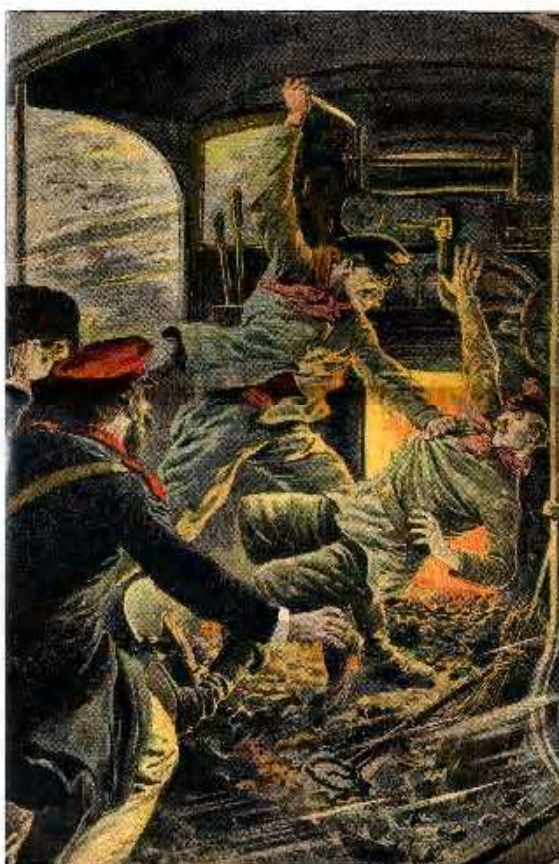
1861 est un jeu relativement long. Une partie entre joueurs expérimentés prendra environ 4 heures, alors que les novices prolongeront leurs parties de quelques heures.

1 Matériel du jeu

Le jeu contient le matériel suivant:

- Un plateau de jeu
- 5 Certificats de chemin de fer privés
- 16 Fiches de compagnies mineures
- 8 Fiches de compagnies Publiques
- 1 Fiche du Réseau Ferré Russe
- 9 Certificats d'action pour chacune des 8 compagnies publiques
- 32 Jetons de compagnies mineures
- 32 Jetons de compagnies publiques
- 8 Jetons de Réseau Ferré Russe
- 70 Tuiles hexagonales jaunes (portions de voies)
- 66 Tuiles hexagonales vertes (portions de voies)
- 35 Tuiles hexagonales marron (portions de voies)
- 3 Tuiles hexagonales grises (portions de voies)
- 42 Cartes train
- Marqueurs d'emprunts
- Argent : environ 15 000 roubles
- Carte de premier joueur
- Un marqueur de tour
- Un livret de règles

Ce matériel sera détaillé dans la suite des règles.



1.1 Le Plateau de Jeu

Le plateau de jeu est découpé en plusieurs zones:

1.1.1 La carte

La carte représente la Sibérie de l'Ouest de la Russie, sans la Pologne et le Caucase. Sur la carte, une grille est représentée avec des emplacements hexagonaux pour placer les tuiles des portions de voies. Des coordonnées servant de repères sont imprimées sur certains hexagones, notamment pour les parties par correspondance. De larges cercles ou des points noirs représentent respectivement les grandes et les petites villes. Des destinations au-delà des bords de la carte sont représentées par les zones rouges. Ekaterinbourg (sur la côte Est du plan) vaut normalement 40 R, mais compte double si la route comprend aussi Moscou.

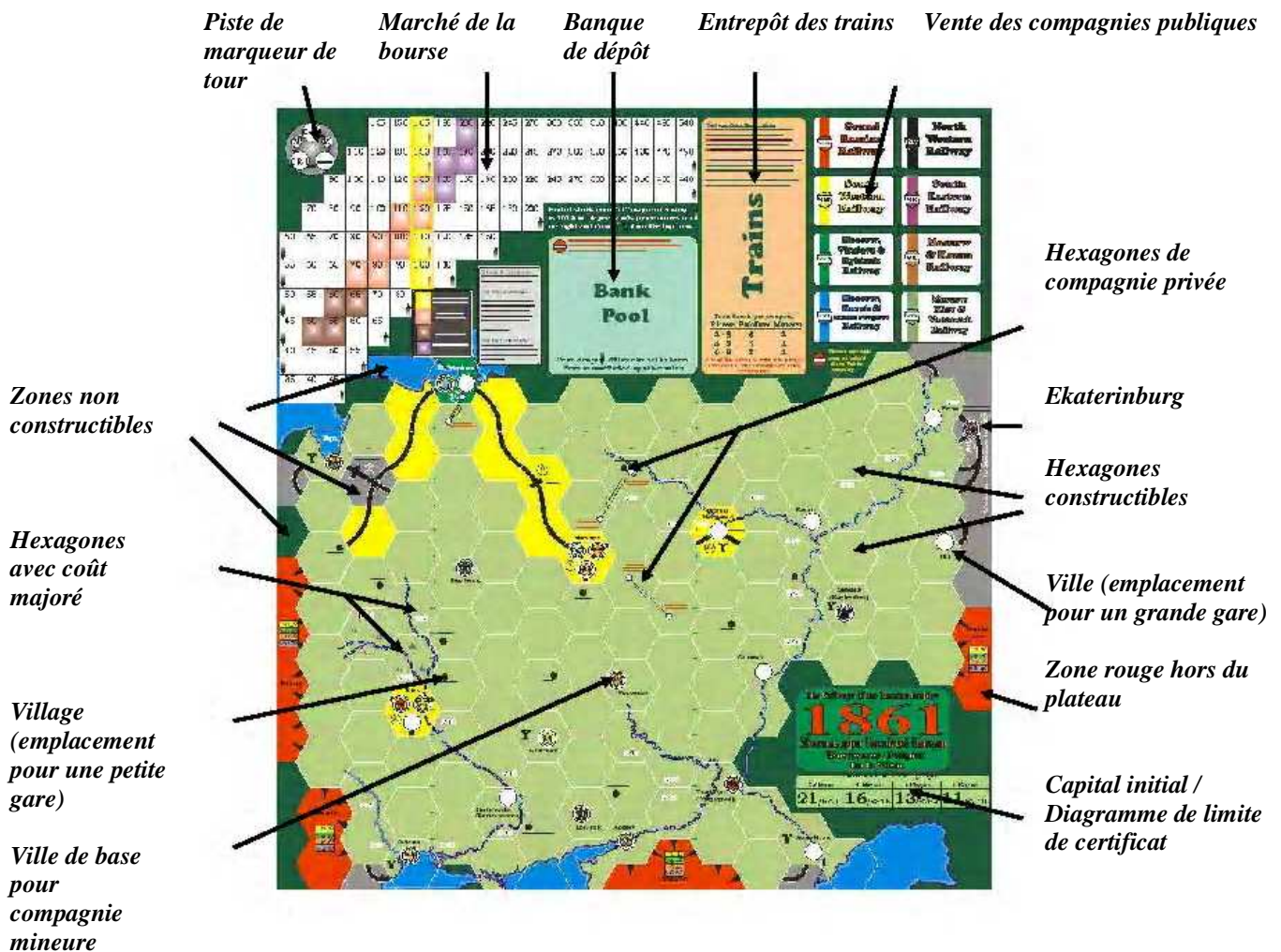
La carte est entourée par des zones rouges, des cases vert foncé non jouables, des cases grises non-constructibles qui contiennent quelques portions de rails et des portions des mers Baltique, Noire et Caspienne.

1.1.2 Le marché de la bourse

Le marché de la bourse détermine la valeur des actions des compagnies mineures et publiques. Le marché de la bourse est représenté dans le jeu par un grand tableau contenant des cases dans lesquelles figurent les nombres correspondants aux valeurs des actions des compagnies.

1.1.3 La banque de dépôt

La banque de dépôt est la zone où les actions des compagnies publiques sont placées lorsqu'elles sont vendues par les joueurs.



1.1.4 Entrepôt des trains

Les trains disponibles à l'achat sont placés ici. Les trains sont achetés à la banque.

1.1.5 Offre initiale de vente des compagnies publiques

Les actions des compagnies mises en vente au début du jeu sont posées ici.

1.1.6 Piste de Marqueur de Tour

Le marqueur de tour est placé ici pour identifier dans quel tour le jeu se situe - tour de bourse, tour d'exploitation - OR1, OR2 - ou tour de fusion (M).

1.2 Les entreprises

Il y a 4 types d'entreprises : les compagnies privées, les compagnies mineures, les compagnies publiques, et le Réseau Ferré Russe. Elles sont décrites séparément dans les sections suivantes. Les compagnies mineures et publiques agissent souvent de la même manière, et le terme "compagnie" est utilisé pour désigner l'une ou l'autre.

1.2.1 Les compagnies privées

Il y a 5 compagnies privées dans le jeu:

Nom	Coût Minimum	Valeur	Recette	Ville	nationalisée
Tsarskoye Selo Railway	20 R	30 R	10 R	aucune	Phase 6
Black Sea Shipping Compagnie	30 R	45 R	15 R	Odessa	Phase 6
Moscow Yaroslavl Railway	40 R	60 R	20 R	Moscow	Phase 6
Moscow Ryazan Railway	50 R	75 R	25 R	Moscow	Phase 6
Warsaw Vienna Railway	60 R	90 R	30 R	Poland	Phase 6

Ces compagnies sont chacune représentées par un certificat et sont toujours détenues à 100 % par un joueur, une compagnie ou le Réseau Ferré Russe. Les compagnies privées versent un revenu fixe, indiqué sur le certificat, à leur propriétaire au début de chaque tour d'exploitation. Si le propriétaire est un joueur, le certificat compte dans le nombre de certificats possédés par le joueur.

Les compagnies mineures et publiques peuvent acheter des compagnies privées à des joueurs à un prix conclu entre les deux parties, ce prix est compris entre 1 R et sa valeur (incluse). Cette option n'est pas initialement disponible, mais le devient à partir de la phase 3. Voir la section **6.8.5** pour plus de détails. Si le propriétaire du certificat est une compagnie ou le Réseau Ferré Russe alors il reçoit 10 R supplémentaires dans la phase des revenus si la compagnie relie la ville indiquée sur le certificat. Ces compagnies sont nationalisées d'office au début de la phase indiquée.

Au début de la phase 6 toutes les compagnies privées sont nationalisées au profit du Réseau Ferré Russe. Voir section **6.8.4** pour plus de détails.

Lorsque son propriétaire est une compagnie mineure ou une compagnie publique, cette compagnie privée ajoute 10 R à ses revenus pour tout trajet vers Moscou.



Le prix maximum pour lequel cette compagnie privée peut être vendue à une compagnie mineure ou publique (minimum 1 R). C'est aussi le prix que le propriétaire reçoit de la banque en compensation lorsque la compagnie est nationalisée.

Lorsque cette compagnie est mise aux enchères, la mise minimum est de 40 R.

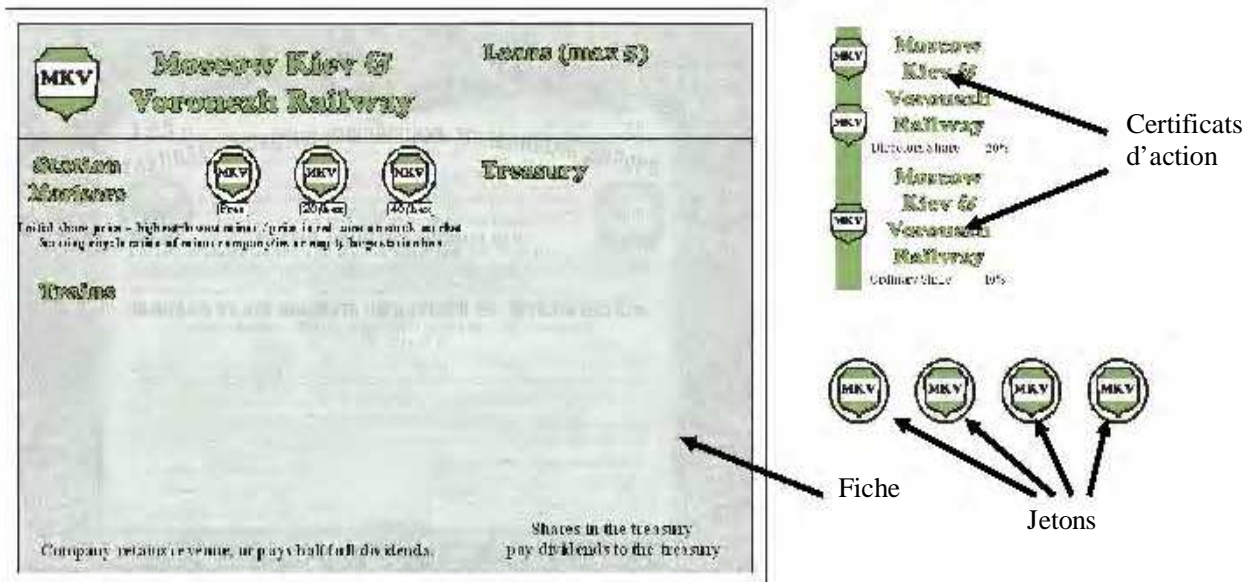
1.2.2 Compagnies mineures

Il y a 16 compagnies mineures dans le jeu. 10 d'entre elles (N, StP-W, M-NN, R-O, O-K, M-K, K-K, M-V, K-B, et K-R) sont disponibles au début du jeu. Chaque compagnie est représentée par une fiche jaune. Les 6 autres (M-B, D, V, T-R, S-V et E) sont disponibles à partir de la phase 3, et sont représentées par une fiche verte. Chaque propriétaire d'une compagnie mineure reçoit la fiche correspondante. A partir de la phase 3, elles peuvent fusionner avec une compagnie publique ou devenir publiques. Au début de la phase 8, toutes les compagnies mineures restantes sont nationalisées.



1.2.3 Compagnies publiques

Il y a 8 compagnies publiques dans le jeu (GR, NW, SW, SE, MK, MVR, MKV, MKN). Elles fonctionnent toutes de la même manière. Chacune possède un certificat de directeur, qui représente 20 % du capital social (valant deux actions mais ne comptant que comme un seul certificat), et 8 certificats ordinaires représentant chacun 10 % ou une action. Le directeur est toujours celui qui possède le plus d'action, et si un autre joueur possède plus d'actions que le directeur il devient directeur et reçoit le certificat de directeur contre 2 certificats. Le directeur prend toutes les décisions en faveur de la compagnie.



1.2.4 Le Réseau Ferré Russe

Le Réseau Ferré Russe a sa propre fiche et intervient comme dépôt pour les compagnies privées nationalisées, et pour la gestion du capital des compagnies mineures et publiques nationalisées. Il existe durant tout le jeu mais fonctionne de la phase 4 à 7 inclus seulement, à partir du moment où le premier train de valeur 4 est acheté et jusqu'à ce qu'un train de valeur 8 soit acheté.

Il n'y a pas d'actions du Réseau Ferré Russe, et il n'y a donc pas de cotations pour le RFR.

1.3 Tuiles de voies

Les compagnies mineures et publiques construisent des voies en utilisant les tuiles hexagonales, qui représentent des réseaux ferrés. Il y en a de 4 couleurs: jaune, vert, green, marron et gris. Au début du jeu, seules les jaunes sont disponibles. Les autres tuiles sont introduites plus tard dans le jeu.

1.4 Jetons

Les compagnies mineures et publiques sont représentées sur la carte grâce à des jetons en bois. Sur chaque jeton est représenté le logo d'une compagnie. En plus, chaque compagnie a un jeton sur le marché de la bourse pour indiquer la cotation (le prix) de ses actions.

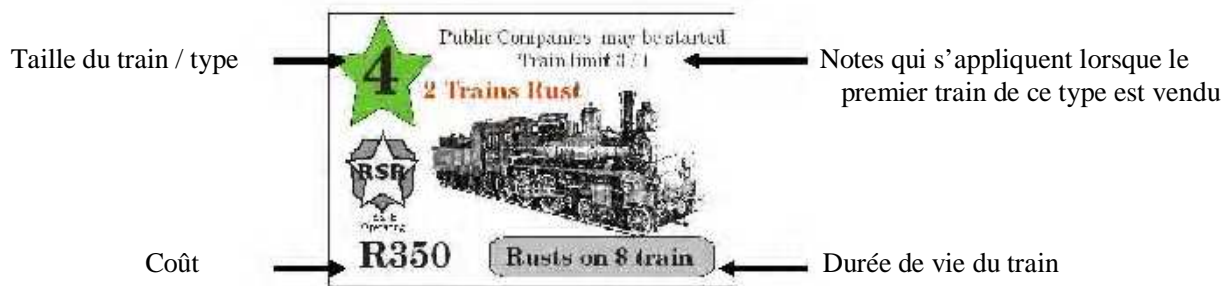
Les compagnies mineures ont chacune 2 jetons (1 sur la carte; 1 sur le marché de la bourse).

Les compagnies publiques ont chacune 4 jetons (3 sur la carte; 1 sur le marché de la bourse).

Le Réseau Ferré Russe possède 8 jetons qui servent à remplacer les jetons des compagnies nationalisées sur la carte.

1.5 Trains

Les compagnies mineures et publiques possèdent et exploitent des trains pour obtenir des revenus. Ces trains sont représentés par des cartes (les cartes Train). Il y a 9 différents types de train. Les trains numérotés de 2 à 8 deviennent disponibles selon leur ordre numérique croissant. Les trains restants (2+2 et 5+5E) sont des trains optionnels qui peuvent être achetés une fois que le train 8 a été acheté.



1.6 Argent

Le jeu contient environ 15,000 roubles en billets de différentes valeurs, c'est la banque. Si la banque vient à manquer de billets durant une partie, chaque joueur termine son tour et la partie prend fin.

1.7 Marqueurs d'emprunt

Les marqueurs d'emprunt sont utilisés lorsqu'une compagnie fait un emprunt ou pour les bons du gouvernement délivrés par le Réseau Ferré Russe.



2 Mise en place du jeu

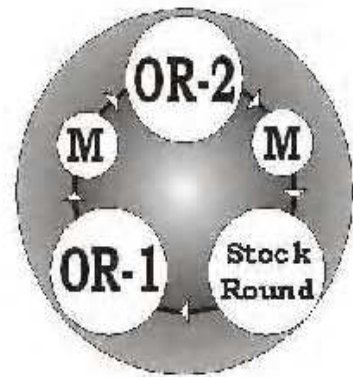
Mettre le plateau de jeu sur la table de jeu. Placer les certificats d'action et les trains sur les espaces prévus du plateau. Chaque pile de certificats d'action doit être posée avec le certificat du président sur le dessus. Placer l'argent par valeur de billets et les tuiles hexagonales par type à côté du plateau de jeu. Au début du jeu, seules les tuiles jaunes seront utilisées mais les autres tuiles doivent rester accessibles. Placer les jetons de gares et les jetons de cotation pour chaque compagnie sur le plateau, près des certificats d'action. Placer les fiches compagnie de façon accessible à tous. Placer le marqueur de tour sur la case "Stock Round". Chaque joueur doit avoir assez d'espace devant lui pour placer 2 ou 3 fiches compagnies, une douzaine de certificats et de l'argent. Choisir un joueur qui remplira le rôle du banquier. Distribuer le capital de départ à chacun des joueurs comme indiqué sur le plateau. Déterminer le premier joueur. L'ordre des joueurs se fera dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur reçoit la carte de premier joueur. Le jeu commence avec la phase premier tour de bourse (**voir section 5.3**)

3 Aperçu

Le jeu commence à la phase 2, puisque le premier train disponible à la vente à la banque est de type 2. Au fur et à mesure que les trains sont achetés, des nouvelles phases commencent avec des nouveaux types de train. Le jeu prend fin à la phase 8. Voir la sections **6.5.8**, achat des trains, et **6.8.5**, phases, pour plus de détails.

Après le premier tour de bourse, le jeu alterne entre une paire de tour d'exploitation suivie d'un tour de bourse. Durant les tours de bourse, les joueurs achètent aux enchères des compagnies privées et mineures, et vendent et achètent les certificats des 8 compagnies publiques. Durant les tours d'exploitation, les compagnies privées encaissent des revenus, et les compagnies mineures et publiques placent des nouvelles voies, des gares, ou des trains pour assurer encore plus de revenus.

Après chaque tour d'exploitation en phases 3-7, il y a un tour supplémentaire de fusion, où les directeurs peuvent soit fusionner des compagnies mineures, soit les convertir en compagnies publiques.



4 Tour de bourse

Un tour de bourse consiste en plusieurs manches, on commence par le premier joueur et on continue en sens horaire. Dans chaque manche, le joueur actif peut :

- Vendre n'importe quel nombre de certificats d'action
Puis
 - Acheter un certificat d'action
- OU
- Mettre aux enchères une compagnie mineure. (Les compagnies privées sont vendues aux enchères durant le premier tour de bourse.)

Un joueur ne réalisant aucune de ces actions est considéré comme passant son action. Un tour de bourse se termine lorsque tous les joueurs ont passé. A la fin du tour de bourse la carte de premier joueur est donnée au joueur situé à gauche du joueur ayant acheté ou vendu en dernier des titres dans le tour; s'il n'y a eu aucune transaction lors d'un tour, le premier joueur ne change pas.

Tous les transferts de titres dans un tour de bourse sont réalisés entre un joueur et soit la banque, soit une compagnie. Les joueurs ne peuvent jamais acheter directement des titres à un autre joueur.

4.1 Vendre des titres

Pour vendre des titres, les joueurs transfèrent n'importe quel nombre de certificats d'actions de leur main à la banque de dépôt, selon les règles suivantes:

- Les compagnies privées ne peuvent pas être vendues à la banque.
- Les compagnies mineures ne peuvent jamais être vendues.
- Les actions des compagnies publiques qui n'ont pas encore réalisé un tour complet d'exploitation ne peuvent pas être vendues.
- Il ne peut pas y avoir plus de 50 % d'actions d'une compagnie publique à la banque de dépôt.
- Les certificats de directeur ne peuvent pas rester à la banque de dépôt.

Les joueurs reçoivent l'argent de la vente de leurs actions de la banque.



4.1.1 Changement de directeur

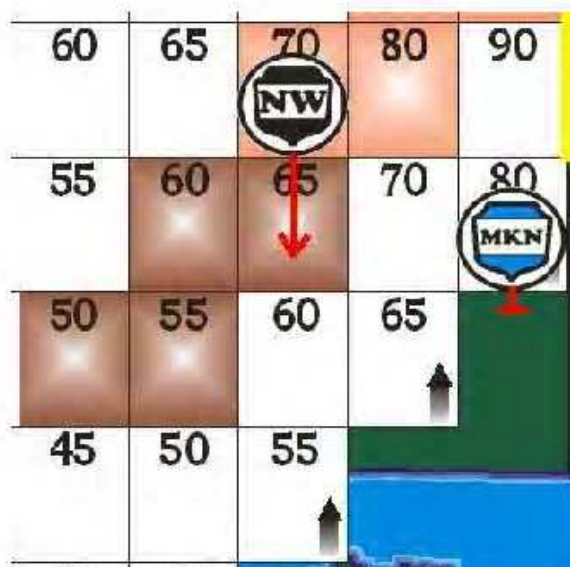
Si suite à la vente d'actions la part du directeur d'une compagnie est inférieure à celle d'un autre joueur (qui possède au moins 20 % de la compagnie), cet autre joueur devient le nouveau directeur. S'il y a plus d'un joueur dans ce cas, le nouveau directeur est le joueur avec le plus de parts ou, en cas d'égalité, celui des joueurs à égalité le plus à gauche du directeur sortant. L'ancien directeur échange son certificat de directeur contre 2 actions classiques de 10 % appartenant au nouveau directeur. Cet échange est effectué avant de réaliser la suite de la vente.



4.1.2 Variation du prix des actions

Si n'importe quel autre joueur que le directeur vend des actions d'une compagnie publique, le prix de l'action ne varie pas. Si le directeur vend ses actions, le prix de la compagnie chute d'une colonne dans le marché de la bourse - si possible- et si le jeton est déjà en bas du tableau ("au bord") il ne peut pas bouger. Si le jeton se déplace sur une case du marché de la bourse déjà occupée par un autre jeton, il est placé sous la pile; si le jeton reste à sa position initiale, il garde sa position relative dans la pile. Le joueur reçoit pour chaque action la valeur du prix de l'action avant la vente. Si le joueur vend des actions de plusieurs compagnies dont il est directeur dans le même tour, il choisit dans quel ordre ils les vend; cela décide de l'ordre des compagnies qui ont leur jeton de cotation qui descend sur la même case.

Si le directeur de la NW vend des actions (n'importe quel nombre) le prix des actions NW chute de 70 à 65 R.



Si le directeur de la MKN vend des actions (n'importe quel nombre) le prix des actions MKN ne change pas.

4.2 Acheter des titres

Pour acheter des titres, le joueur actif transfère un certificat (10%) de la trésorerie de la compagnie ou de la banque vers sa propre main. Le certificat du directeur de la compagnie doit déjà avoir été vendu, le joueur ne doit pas déjà posséder plus de 60 % des titres de cette compagnie, et le joueur ne peut pas avoir vendu de titres de cette compagnie plus tôt dans le même tour de bourse. Un seul certificat peut être acheté par tour de bourse. Si le certificat provient de la trésorerie de la compagnie le joueur paie à la compagnie, si le certificat provient de la banque, le joueur paie à la banque. Dans tous les cas, le prix des certificats est le prix courant de l'action. Acheter des titres ne modifie pas le prix d'une action.

4.2.1 Limite du nombre de certificats

Il y a une limite dans le nombre de certificats qu'un joueur peut détenir. La limite est donnée par le diagramme de limite de certificat du plateau de jeu.

Pour acheter un certificat, un joueur doit détenir moins d'actions que la limite permise. Ainsi, dans une partie à 4 joueurs un joueur détenant 16 certificats doit vendre des actions pour en acheter d'autres. Si un joueur détient plus de certificats que la limite autorisée, alors le joueur doit vendre ses actions en excès à la première occasion lui permettant de le faire (en principe, au début du tour suivant).

4.2.2 Prise de contrôle

Si, suite à l'acquisition d'actions, un joueur détient plus d'action que le directeur actuel, le joueur devient le nouveau directeur et reçoit le certificat de directeur en échange de 2 actions de 10 %.

4.2.3 Créer une compagnie publique

A partir de la phase 4, les joueurs peuvent créer des nouvelles compagnies publiques. Ils ne peuvent le faire que lorsqu'il y a au moins un cercle de ville non réservé et non connecté sur la carte (= il ne peut pas être tracé de route légale vers une autre ville à partir de ce point).

Pour créer une compagnie publique, un joueur achète le certificat de directeur grâce à l'offre initiale des compagnies publiques et fixe son prix initial en plaçant son jeton de cotation sur n'importe quelle case rouge ou violette au marché de la bourse (de 70 R à 200 R). Si la case choisie est déjà occupée, le nouveau jeton est posé sous la pile.

Le coût est le double du prix initial, payé à la compagnie.



Le joueur place un jeton de gare de la compagnie sur n'importe quel cercle de ville non réservé et non connecté sur la carte.

Le joueur prend alors la fiche de la compagnie, l'argent de sa trésorerie, et les jetons restants qu'il place devant lui. Les actions restantes de la compagnie sont placées sur sa fiche et sont disponibles à la vente pour les joueurs.

4.2.4 Mise aux enchères d'une compagnie mineure

Au lieu d'acheter un certificat, et avant la phase 5, le joueur actif peut choisir de mettre en vente aux enchères une nouvelle compagnie mineure. A la phase 2, seules 10 des 16 compagnies (voir section 2.2.2) sont disponibles; dans les phases 3 et 4, toutes les 16 sont disponibles. Le joueur choisit une des compagnies mineures et fait une offre par multiple de 5 R, avec une mise d'au moins 100 R. Dans le sens horaire, chaque joueur propose une offre supérieure d'au moins 5 R à la précédente ou passe. Un joueur ne peut pas enchérir plus que ses disponibilités. Un joueur qui passe ne peut plus participer à l'enchère de cette compagnie.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur à enchérir, il remporte l'enchère. Il paie la valeur de l'enchère à la compagnie mineure, et place le marqueur de cotation de la compagnie au marché de la bourse sur la case rouge ou brune correspondant à la moitié du montant payé, arrondi au chiffre inférieur à la valeur suivante disponible (de 50 à 135 R). Le prix maximum est de 135 R. Si la case est déjà occupée, le nouveau jeton va en dessous de la pile.



Le joueur pose un marqueur de gare de la compagnie sur l'espace réservé sur la carte.

Le joueur prend la fiche et l'argent de la compagnie, et les place devant lui.

Après une enchère, le joueur à gauche du vainqueur de l'enchère est le premier joueur du tour de bourse suivant.

4.3 Le premier tour de bourse

Au début du premier tour de bourse, les compagnies privées doivent être vendues aux enchères. Elles sont mises aux enchères de la même manière que les compagnies mineures, et dans l'ordre suivant (voir aussi section 2.2.1), en commençant par Tsarskoye-Selo Railway, et en finissant par Warsaw-Vienna Railway. L'enchère minimum pour chaque compagnie est inscrite sur leur certificat. Le joueur qui remporte l'enchère paie le montant à la banque.



Si tous les joueurs ont passé durant le premier tour de bourse, et que certaines compagnies privées n'ont pas été vendues, le minimum pour la prochaine compagnie mise aux enchères est réduit de 5 R, et le tour de bourse recommence avec le joueur qui a débuté le tour précédent.

Si le minimum pour un certificat atteint 0 R de cette façon, le joueur qui a initié le tour avant que tout le monde ne passe reçoit la compagnie gratuitement.

Après la vente aux enchères de Warsaw-Vienna Railway, la compagnie mineure Nikolaev (N) doit être vendue aux enchères.

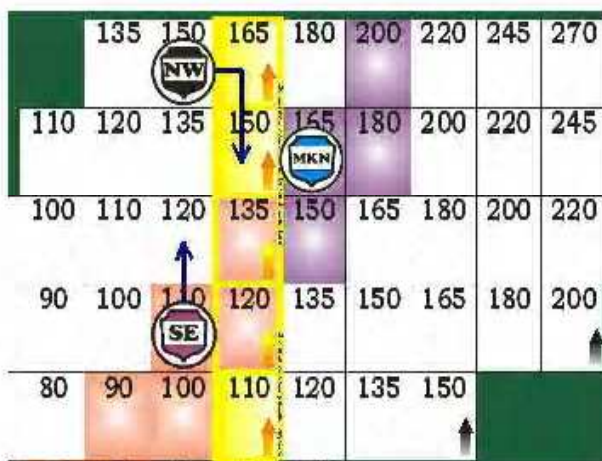
Si tous les joueurs passent à ce stade, jouer les 2 tours d'exploitation, chaque compagnie privée paye ses revenus puis on remet aux enchères Nikolaev.

Une fois que Nikolaev a été vendue, les autres compagnies mineures peuvent être vendues aux enchères normalement.



4.4 Fin du tour de Bourse

Le tour de bourse prend fin quand tous les joueurs passent consécutivement. Si 100 % des compagnies publiques appartiennent aux joueurs (i.e. il n'y a pas de titres à la banque de dépôt ou dans la trésorerie des compagnies) le prix des actions pour chaque compagnie monte d'une case verticalement au marché de la bourse, si possible. Si le prix est déjà à son maximum, on déplace le marqueur sur la colonne de droite d'une case plus bas (i.e. diagonalement au même prix). Toutes les compagnies sont concernées. Si le marqueur d'une compagnie se déplace sur une case déjà occupée, le marqueur est placé sous la pile.



Exemple: NW et SE sont totalement détenues par des joueurs; MKN a 20% de titres non cédés dans sa trésorerie.

MKN n'avance pas sur le marché de la bourse.

SE monte d'une place (de 110 à 120).

NW monte d'une place vers la droite et descend (le prix est encore de 150, mais d'une case vers la droite).

Ensuite, la carte du premier joueur est donnée au joueur à la gauche du dernier joueur à avoir joué dans le tour, puis déplacer le marqueur de tour sur le premier espace du tour d'exploitation (OR-1) sur la piste de tour.

Le jeu continue avec le premier des 2 tours d'exploitation.



5 Tour d'exploitation

5.1 Aperçu

Dans chaque tour d'exploitation, toutes les compagnies privées, compagnies mineures, compagnies publiques, et le Réseau Ferré Russe jouent une fois.

5.2 Compagnie privée et ordre de jeu

Les compagnies privées interviennent en premier, en versant des revenus à leurs propriétaires. Puis les compagnies mineures interviennent, selon l'ordre décroissant du prix des actions, suivies ensuite par les compagnies publiques, par ordre décroissant du prix des actions, puis finalement le Réseau Ferré Russe. Si la valeur des actions de 2 (ou plusieurs) compagnies mineures ou publiques sont à égalité, alors celle qui a son marqueur le plus à droite intervient en premier. Lorsque plusieurs compagnies publiques ont leur marqueur au marché de la bourse sur la même case, la première à jouer est celle qui a son jeton au dessus de la pile.

5.3 Routes

La plupart des activités des compagnies sont axées sur les *routes*, un concept important qui mérite sa propre section. La route d'une compagnie est une ligne continue, contenant au moins une cité avec un jeton de gare appartenant à la compagnie. Elle ne peut pas atteindre ou passer par une petite ou grande gare ou un hexagone rouge plus d'une fois. Elle peut atteindre, mais ne peut pas traverser une cité occupée par des gares appartenant à d'autres compagnies. Une route ne peut pas utiliser une ligne plus d'une fois, pas même les petites sections de lignes aux jonctions des tuiles; cela signifie qu'elle ne peut pas rebrousser chemin. Si une route passe par un hexagone rouge extérieur à la carte, elle doit se terminer là.

5.4 Emprunts

Les compagnies peuvent souscrire un ou plusieurs emprunts afin de financer la construction de lignes, l'achat de trains, et les intérêts d'emprunt. Dans chaque cas, les compagnies peuvent uniquement souscrire des emprunts si elles ne peuvent pas effectuer un paiement ou un achat, elles doivent contracter le nombre minimum d'emprunts. Pour l'achat de trains, seules les compagnies n'ayant aucun train peuvent emprunter pour financer l'achat de train, et seulement pour acheter un train à la banque (et non à une autre compagnie). Les compagnies mineures peuvent avoir jusqu'à 2 emprunts à la fois, et les compagnies Publiques peuvent en avoir jusqu'à 5. Pour chaque emprunt la compagnie prend un marqueur d'emprunt. Le Réseau Ferré Russe n'a pas de limite d'emprunt. Chaque emprunt est de 50 R. L'intérêt des emprunts (5 R) est payé au moment où l'emprunt est réalisé, ainsi chaque nouvel emprunt apporte à la compagnie 45 R.

5.5 Compagnies mineures et publiques

A n'importe quel moment durant un tour d'exploitation d'une compagnie, une compagnie privée peut être achetée à un joueur, avec l'accord du directeur de la compagnie et le joueur. Dans la pratique, il arrive souvent que les 2 soient le même joueur. Une compagnie réalise les activités suivantes. La plupart sont optionnelles, mais lorsqu'elles sont réalisées, cela doit l'être dans cet ordre :

- (Optionnel) Rachat d'actions.
- (Optionnel) Poser ou améliorer les voies.
- (Optionnel) Placer un jeton de gare.
- Faire circuler les trains pour générer des profits.
- (Optionnel) Payer des dividendes, ou revenus non distribués; ajuster les prix des actions.
- Payer des intérêts d'emprunt.
- Rachat d'emprunts.
- Acheter un ou des train(s), normalement optionnel mais parfois obligatoire.

Toutes les décisions pour le compte d'une compagnie sont entièrement prises par son directeur.

5.5.1 Rachat d'actions

Une compagnie peut racheter quelques unes ou toutes ses propres actions à la banque, les plaçant dans la trésorerie de la compagnie. Elle doit payer le prix actuel pour chacune. La compagnie ne peut pas emprunter pour rassembler le capital nécessaire.

5.5.2 Poser ou améliorer des voies

5.5.2.1 Aperçu

Une compagnie active peut, par tour d'exploitation, soit poser une tuile jaune soit améliorer une tuile jaune, verte ou brune en respectivement une tuile verte, brune ou grise. Pour un coût supplémentaire de 20 R, une compagnie peut réaliser une seconde opération, mais une seule des 2 opérations doit être une amélioration. De plus, la compagnie ne peut pas poser et améliorer une même tuile dans le même tour. On ne peut pas non plus effectuer 3 opérations dans le même tour.

Les tuiles vertes sont disponibles à partir de la phase 3, les tuiles brunes à partir de la phase 5, et les tuiles grises à partir de la phase 6.

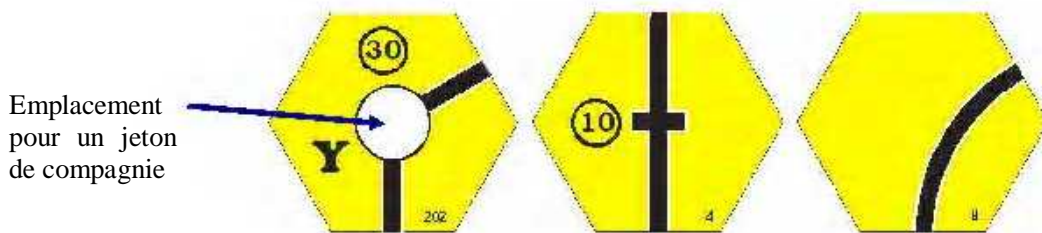
Le plateau de jeu contient certains hexagones sur lesquels sont imprimés des voies, la plupart sont jaunes, et un (St. Petersburg) est vert. Ces hexagones sont considérés de la même manière que des tuiles jaunes (ou verte) déjà en place; on ne peut pas poser de tuile jaune dessus, mais ces hexagones peuvent être améliorées. La quantité de tuile jaune est suffisante pour la plupart des parties, cependant, s'il en manquait, il peut encore en être construit.

La quantité des autres tuiles est limitée. Si une de ces tuiles est en jeu, elle doit d'abord être améliorée afin d'être à nouveau disponible.

5.5.2.2 Poser une tuile jaune

Quand une tuile jaune est posée, elle doit être placée et alignée avec un hexagone de couleur vert clair du plateau. Lorsqu'il n'y a pas de voie sur les hexagones d'une compagnie, la compagnie peut poser n'importe quelle tuile de grande gare convenable, et ne peut pas poser de tuile ailleurs.

De plus, la voie de la tuile doit étendre une route de la compagnie.



Emplacement pour un jeton de compagnie

Grande gare, rapportant 30 de revenus avec un emplacement pour une compagnie. La tuile peut uniquement se poser sur un hexagone grande ville avec un "Y" marqué dessus.

Petite gare, rapportant 10 de revenus. Cette tuile ne peut être posée que sur un hexagone avec une petite ville

Une tuile de voie ferrée, aucun revenu.

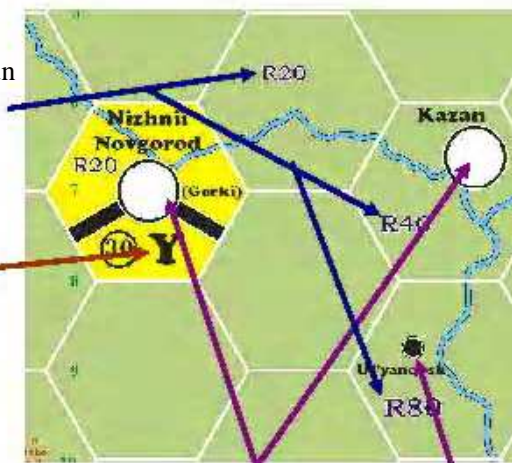
Cette tuile ne peut être placée que sur un hexagone vide.

Une voie ne peut pas aboutir hors de la grille d'hexagones, ni dans un bord d'un hexagone rouge ou gris, ni dans la mer (hex F21).

Si sur un hexagone est indiquée une somme d'argent, signalant un terrain difficile, la compagnie doit immédiatement payer cette somme à la banque (20, 40 ou 80 R dans l'exemple).

La compagnie peut souscrire un ou des emprunts pour payer cette dépense si elle manque d'argent. Si un hexagone sur la carte est marqué d'un grand cercle, représentant une grande ville, la tuile posée doit l'être aussi.

Si l'hexagone est marqué d'un Y la tuile doit l'être aussi. Si un hexagone sur la carte est marqué d'un point représentant une petite ville, la tuile doit l'être aussi.



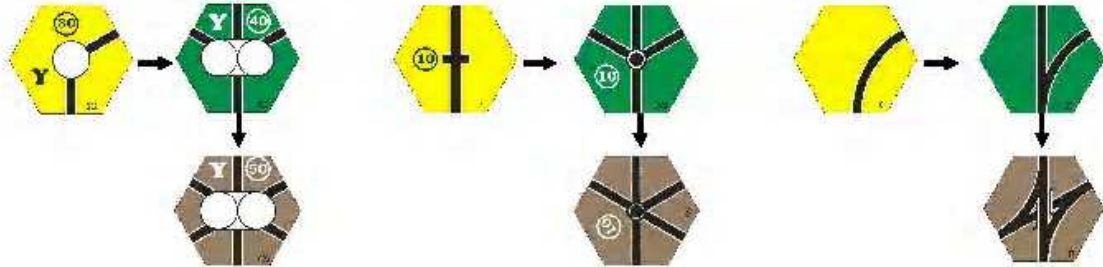
Si un hexagone ne contient ni cercle ni point, alors on utilise une tuile normale (sans gare).

Les voies ne peuvent pas être placées sur des hexagones appartenant à des compagnies privées avant la phase 3. Sur le plateau, on les repère grâce aux lettres rouges.



5.5.2.3 Améliorer les voies

Lorsqu'on améliore une voie, l'ancienne tuile est retirée (et devient à nouveau disponible) et la nouvelle tuile la remplace. Les tuiles vertes doivent être utilisées pour remplacer les tuiles jaunes, les brunes pour remplacer vertes, et les grises pour remplacer les brunes. Les tuiles normales, petite ville, ville normale, et ville Y doivent être remplacées avec les tuiles correspondantes. Les segments de voie de l'ancienne tuile doivent être représentés avec les mêmes orientations sur la nouvelle tuile.



Pour l'amélioration des voies normales, les parties des voies sur la nouvelle tuile doivent constituer une extension à une route de la compagnie. Pour l'amélioration des villes au moins une partie des voies (pas nécessairement les nouvelles parties) de la nouvelle tuile doit faire partie de la route de la compagnie. Si la tuile a un ou plusieurs jetons gare, ils sont replacés sur la nouvelle tuile dans la même position. Améliorer des voies sur des terrains difficiles ne coûte rien (sauf pour l'amélioration de Kiev de vert en brun).

Kharkov, Moscou, Kiev, et St. Petersburg ont des tuiles spéciales d'amélioration à leur nom, utilisables uniquement sur ces villes.

Lorsque les joueurs améliorent les grandes villes avec les tuiles brunes, ils doivent si possible jouer des tuiles à 6 voies.



5.5.3 Placer un jeton de gare

Une compagnie publique peut placer un de ses jetons gare à chaque tour d'exploitation sur une case vacante d'une grande cité/gare faisant partie d'une route valide de n'importe quelle longueur de la compagnie. Avant la phase 5, une case sur un hexagone est réservée pour chaque compagnie mineure, et les compagnies doivent laisser une case gare libre sur une tuile de cet hexagone si les compagnies mineures ne sont pas encore créées. De la même façon, une case à St Petersburg, et une sur la tuile grise de Moscou sont réservées pour le Réseau Ferré Russe. Chaque compagnie publique a 3 jetons de gare, les compagnies mineures en ont un. Le placement du premier jeton est gratuit. On ne peut pas placer plus d'un jeton de gare de n'importe quelle compagnie sur un hexagone. Une fois placés, les jetons de gare ne peuvent pas être déplacés, excepté lorsqu'une compagnie est nationalisée.

Si la compagnie a un seul jeton de gare sur la carte, en placer un second coûtera 20 R par cases séparant la gare existante et le nouveau jeton. S'il y a 2 gares déjà présentes, le coût sera de 40 R fois la distance du jeton le plus proche. Dans les 2 cas, on prend le nombre d'hexagones nécessaires au déplacement depuis une cité avec un jeton et le nouveau jeton (sans prendre en compte les routes).

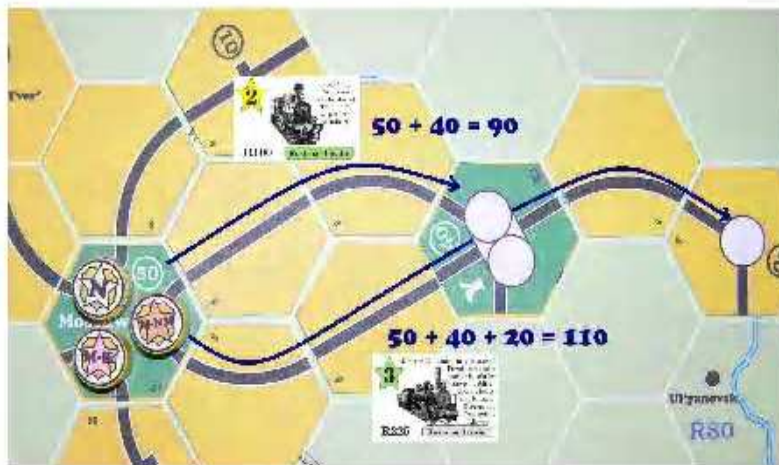
La compagnie ne peut pas faire d'emprunt pour financer le capital nécessaire.

Par exemple, cela coûte $4 \times 20 \text{ R} = 80 \text{ R}$ pour une compagnie Publique formée d'Ekaterinburg pour placer un jeton à Kazan, et $2 \times 40 \text{ R} = 80 \text{ R}$ pour placer un second jeton à Samara. La première somme est calculée de Kazan (4 hexagones) vers Ekaterinburg, et de Samara vers Kazan (2 hexagones).



5.5.4 Faire circuler des trains

Si une compagnie (ou le Réseau Ferré Russe; voir plus loin) a un ou plusieurs trains, elle les envoie pour gagner des revenus. Chaque train circule sur une route différente; ces routes ne peuvent pas partager des voies, mais elles peuvent rencontrer ou traverser des cités ou des hexagones rouges. Une route ne peut comprendre plus de gares et d'hexagones rouges que le numéro du train, mais doit en comprendre au moins 2. Ainsi un train de valeur 2 doit en visiter 2. Les petites gares intermédiaires peuvent être sautées, les grandes gares ne peuvent pas (exception: le train 5+5E).



Dans l'exemple, le M-NN a 2 trains de valeur 2 et 3.

Les 2 trains circulent sur différentes voies pour respectivement 90 et 110, générant un revenu total de 200 R.

La valeur de la route est égale à la somme des valeurs des gares par lesquelles elle passe ou des hexagones rouges qu'elle atteint. Les gares sautées ne comptent pas. La valeur des gares est le nombre inscrit dans le petit cercle, et varie de 10 R à 100 R. La valeur des hexagones rouges est le nombre inscrit dans le rectangle; la plus petite valeur pour la phase 2, la seconde valeur pour les phases 3 et 4, la troisième valeur pour la phase 5, et la plus grande valeur pour les phases 6 à 8 (voir section 6.8.5, Phases).

Le revenu de la compagnie ou du Réseau Ferré Russe est la somme des valeurs des routes empruntées par ses trains. Le plus grand revenu doit être déclaré, mais les joueurs ne sont pas obligés d'annoncer les revenus supérieurs à ceux déclarés par le directeur.



5.5.5 Payer des dividendes, revenus non distribués

5.5.5.1 Compagnies mineures

Une compagnie mineure paie la moitié de ses revenus à ses propriétaires et garde la moitié dans sa trésorerie. Si ses revenus sont nuls, le prix de l'action de la compagnie est déplacé d'une case vers la gauche, ou d'une case vers le bas si la case actuelle est marquée d'une flèche pointant vers le bas. Si le prix de l'action est déjà en bas à gauche, il ne bouge pas. Sinon, le prix de l'action est déplacé d'une case vers la droite, ou d'une case au-dessus si la case actuelle est marquée avec une flèche dirigée vers le haut. Le prix d'une action d'une compagnie mineure ne peut pas se déplacer à droite de la colonne jaune, mais monte dans la colonne. Si le jeton de prix d'une action est placé sur une case déjà occupée par un ou plusieurs jetons, il est posé en dessous de la pile.

5.5.5.2 Compagnies publiques

Une compagnie publique peut conserver tous ses revenus, les distribuer en totalité sous forme de dividendes, ou en distribuer la moitié (arrondi au chiffre supérieur, en multiple de 10 R) et conserver le reste. 10 % des dividendes sont versés au possesseur de chaque action. Si la compagnie conserve tous ses revenus, ou si les revenus sont nuls, son marqueur de prix est déplacé d'une case vers la gauche, ou d'une case vers le bas si la case actuelle est marquée avec une flèche dirigée vers le bas. Si le prix est déjà en bas à gauche, il ne change pas (ne se déplace pas). Si le prix de l'action est inférieur ou égal à 10 fois le dividende par action, le marqueur de prix est déplacé d'une case vers la droite, ou d'une case vers le haut si la case est marquée avec une flèche dirigée vers le haut. Si le marqueur de prix est déjà en haut à droite, il n'est pas déplacé. Dans tous les cas, si le marqueur de prix est déplacé vers une case déjà occupée, le marqueur est placé en dessous de la pile, et reste à sa position s'il n'est pas déplacé.

5.5.6 Paiement des intérêts d'emprunt

Une compagnie (ou le Réseau Ferré Russe) qui débute son tour d'exploitation avec un ou plusieurs emprunts doit payer 5 R d'intérêt pour chaque emprunt. Les emprunts acquis durant le tour ont déjà payé leurs intérêts. Si une compagnie n'a pas suffisamment d'argent dans sa trésorerie elle doit prendre un autre emprunt; si elle ne peut pas, alors elle est immédiatement nationalisée.

5.5.7 Rachats d'emprunts

Si la compagnie ou le Réseau Ferré Russe a au moins 50 R dans sa trésorerie et a un ou plusieurs emprunts en cours, elle doit rembourser autant d'emprunts que possible.

5.5.8 Achat de trains

Si une compagnie a moins de trains que la limite autorisée, alors elle peut acheter un train. Le train peut être acheté à une autre compagnie, avec l'accord de son directeur; le prix est compris entre au moins 1 R et au maximum la valeur de la trésorerie de la compagnie. Sinon le train peut provenir de la banque de dépôt ou le moins cher des nouveaux trains de la banque; le prix payé est la valeur indiquée sur la carte. Les trains sont placés à la banque de dépôt uniquement par les compagnies défaussant leur train en excès (voir 6.8.3). En pratique cela est peu fréquent et il y est donc rare d'acheter des trains à la banque de dépôt

Une compagnie peut acheter plusieurs trains chaque tour d'exploitation, les effets de chaque train acheté est immédiatement appliqué. Une compagnie en dessous de sa limite de trains autorisés peut acheter un train même si cela déclenche le dépassement de la limite. Si l'achat d'un train abaisse la limite du nombre de train, les compagnies avec un excédent de trains doivent défausser l'excédent dans la banque sans compensation. Si plus d'une compagnie a un excès de trains, elles décident quel train elles défaussent lors du tour d'exploitation.

5.5.9 Achats de trains forcés

Si une compagnie n'a pas de train à la fin de son tour d'exploitation, elle doit en acheter si elle le peut. Le directeur peut choisir d'acheter un train d'une autre compagnie, sinon il peut décider que la compagnie achète un train à la banque ou à la banque de dépôt. La compagnie doit emprunter, si nécessaire, afin d'acheter le train à la banque ou à la banque de depot. Si la compagnie n'a pas les moyens d'acheter un train et qu'à la fin de son tour d'exploitation elle n'a toujours pas de train, elle est immédiatement nationalisée (voir section 6.8.4).

5.6 Réseau Ferré Russe

Le Réseau Ferré Russe est géré par le banquier. A son tour, il réalise les phases suivantes :

- Contrôler St. Petersburg et Moscou
- Faire circuler des trains.
- Payer les revenus de sa trésorerie.
- Payer les bons/emprunts
- Acheter des nouveaux trains (si possible).



Le Réseau Ferré Russe ne pose pas de voie, jetons, et ne négocie pas d'actions durant son tour d'exploitation.

5.6.1 Réseau Ferré Russe: jetons réservés

Quand le Réseau Ferré Russe joue, placer un jeton gare à St. Petersburg (s'il n'y en a pas déjà un). Il y a au maximum 8 jetons gare, parmi lesquels 2 sont réservés pour St. Petersburg et Moscou. Placer un jeton gare à Moscou quand Moscou est améliorée avec un jeton gris s'il n'y en a pas déjà un.

5.6.2 Réseau Ferré Russe: faire circuler les trains

Le Réseau Ferré Russe fait circuler ses trains de la même façon que les autres compagnies. Le banquier doit tenter d'apporter au Réseau Ferré Russe le plus de revenus possibles.

5.6.3 Réseau Ferré Russe: revenus

Le Réseau Ferré Russe paye la totalité de ses revenus de sa caisse.

5.6.4 Réseau Ferré Russe: Payer les bons et emprunts

Le Réseau Ferré Russe doit payer les intérêts des bons et emprunts de la même manière qu'une compagnie.

5.6.5 Réseau Ferré Russe: acheter des nouveaux trains

Le Réseau Ferré Russe achète toujours le nouveau train le moins cher à la banque s'il a suffisamment d'argent dans ses caisses. Si le Réseau Ferré Russe n'a pas de train, il achète le train le moins cher à la banque ou à la banque de dépôt, empruntant s'il n'a pas assez d'argent.

5.7 Fin du tour d'exploitation

A la fin de chaque tour d'exploitation, déplacer le marqueur de tour dans la nouvelle case dans le sens de la flèche.

5.8 Phases

5.8.1 aperçu

Comme indiqué plus tôt, ce jeu se joue en plusieurs phases. Chaque phase représente une période et introduit de nouveaux développements et challenges.

5.8.2 Changement de phase

Le jeu débute une nouvelle phase lorsqu'une compagnie ou le RSR achète le premier train d'un nouveau modèle. Le changement de phase est immédiat et tous les effets spéciaux d'un tel changement, comme l'introduction de nouvelles tuiles de couleur ou le remplacement des trains, prennent effet immédiatement.

5.8.3 Limites et fin d'utilisation des trains

Au début de certaines phases (4, 6 et 8), certains modèles de trains (respectivement 2, 3 et 4) deviennent obsolètes et sont retirés du jeu sans aucune compensation. Ceci intervient immédiatement après l'achat du train et avant tout contrôle qui sera effectué pour nationaliser.

Au début du jeu, le nombre de trains par compagnie est limité : 4 pour chaque compagnie publique et 2 pour chaque compagnie mineure. Ces limites sont réduites au fur et à mesure que les phases de jeu progressent. Si une compagnie, pour un motif quelconque possède plus de trains que la limite autorisée, elle doit immédiatement se débarrasser des trains en surplus dans la banque de dépôt. Ces trains deviennent ensuite disponibles à l'achat pour les compagnies, comme une solution de rechange aux trains normalement disponibles de la banque.

5.8.4 Nationalisation

Au début des phases 4 et 6, lorsque les trains obsolètes ont été retirés de la circulation, toutes les compagnies mineures qui ne possèdent pas de trains sont nationalisées. Les compagnies privées sont nationalisées au début de la phase 6 et toutes les compagnies mineures restantes le sont au début de la phase 8.

D'autres raisons peuvent causer la nationalisation d'une compagnie :

- Ne pas avoir acheté de train à la fin du tour en vigueur (lorsque la compagnie ne possède pas de train)
- Lorsqu'une compagnie ne peut pas assurer le paiement des intérêts sur ses emprunts.

Seules les compagnies ayant fait des transactions sont nationalisables. Les compagnies publiques sans trains peuvent être nationalisées, mais seulement avec l'accord du directeur. La nationalisation est effectuée d'après un ordre d'exploitation normal.

Les compagnies nationalisées privées sont acquises par la banque pour leur valeur et sont disposées sur la fiche du RSR. Elles paient leurs revenus au RSR pour le reste du jeu.

Les compagnies nationalisées mineures et publiques sont absorbées par le RSR comme suit :

- ❖ Rembourser autant d'emprunts exceptionnels que possible à la trésorerie de la compagnie.
- ❖ Ajuster le prix de l'action pour la compagnie sur la case gauche ou la case d'en dessous en ajoutant une case à gauche (ou au-dessous) par emprunt exceptionnel.
- ❖ Payer les actionnaires le prix ajusté des actions qu'ils détiennent. Les compagnies mineures comptent pour 2 actions.
- ❖ Placer les avoirs restants sur la grille RSR sauf les emprunts, dont il faut se défaire.
- ❖ Remplacer les jetons de la compagnie sur la carte avec ceux qui appartiennent au RSR, compte tenu que le RSR dispose de jetons disponibles. Ceci dit, noter que le RSR ne peut pas avoir plus de 6 jetons hors de Moscou et St Pétersbourg et que le RSR ne peut pas avoir plus d'un jeton par hexagone.

5.8.5 Résumé des phases

Le jeu débute en phase 2. Pendant la phase 2 :

- ❖ Les voies jaunes sont disponibles
- ❖ Les voies ne doivent pas être construites sur des hexagones de compagnies privées
- ❖ Les hexagones rouges ne figurant pas sur le plateau comptent le moins de points
- ❖ Les compagnies mineures ne peuvent pas être en possession de plus de 2 trains



La phase 3 débute avec l'achat du premier train de valeur 3. Pendant la phase 3 :

- ❖ Les voies jaunes et vertes sont disponibles
- ❖ Les voies peuvent être construites sur des hexagones de compagnies privées
- ❖ Les hexagones rouges hors du plateau comptent pour leur seconde valeur.
- ❖ Les compagnies publiques ne doivent pas posséder plus de 4 trains
- ❖ Les compagnies mineures ne doivent pas posséder plus de 2 trains
- ❖ Les compagnies peuvent acheter des compagnies privées aux autres joueurs
- ❖ Les compagnies mineures peuvent fusionner ou se restructurer



La phase 4 débute par l'achat du premier train n°4. Au début de la phase 4, les trains n°2 deviennent hors d'usage et sont éliminés sans compensation. Pendant la phase 4,

- ❖ Les voies jaunes et vertes sont disponibles
- ❖ Les hexagones hors du plateau comptent pour leur seconde valeur.
- ❖ Les compagnies publiques ne peuvent pas posséder plus que 3 trains
- ❖ Les compagnies mineures ne peuvent pas posséder plus qu'un train
- ❖ Les compagnies publiques peuvent être créées
- ❖ Le réseau ferré russe est en jeu



La phase 5 commence par l'achat du premier train n°5. Pendant la phase 5

- ❖ Les voies jaunes, vertes et marron sont disponibles
- ❖ Les hexagones hors du plateau comptent pour leur 3° valeur
- ❖ Les compagnies publiques ne peuvent pas être propriétaires de plus de 3 trains
- ❖ Les compagnies mineures n'ont droit qu'à un train
- ❖ Les compagnies mineures ne peuvent plus être créées
- ❖ Le réseau ferré russe est en jeu



La phase 6 débute avec l'achat du premier train n°6. Au début de la phase 6, les trains n°3 deviennent obsolètes et sont éliminés sans compensation. Pendant la phase 6 :

- ❖ Les voies jaune, verte et grise sont disponibles
- ❖ Les hexagones rouges hors plateau comptent pour leur valeur la plus élevée
- ❖ Les compagnies publiques ne peuvent pas posséder plus de 2 trains
- ❖ Les compagnies mineures ne peuvent posséder qu'un train
- ❖ Le réseau ferré russe est en jeu



La phase 7 débute avec l'achat du premier train N°7. Pendant la phase 7 :

- ❖ Les voies jaune, verte, marron et grise sont disponibles
- ❖ Les hexagones rouges hors plateau comptent pour leur valeur la plus élevée
- ❖ Les compagnies publiques ne peuvent pas posséder plus de 2 trains
- ❖ Les compagnies mineures ne peuvent posséder qu'un train
- ❖ Le réseau ferré russe est en jeu



La phase 8 débute avec l'achat du premier train n°8. Au début de la phase 8, les trains n°4 deviennent obsolètes et sont éliminés sans compensation. Pendant la phase 8 :

- ❖ Les voies jaune, verte, marron et grise sont disponibles
- ❖ Les trains 5+5^E deviennent disponibles (les trains 2+2 sont également disponibles)
- ❖ Les hexagones hors tableau comptent pour leur plus grande valeur
- ❖ Les compagnies publiques ne doivent pas avoir plus que 2 trains
- ❖ Il y a un nombre illimité de trains 8
- ❖ Le réseau ferré russe n'est pas en jeu



6 Tours de fusion

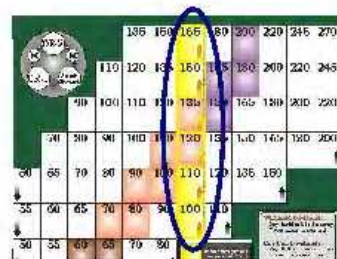
A la fin de chaque tour d'exploitation durant les phases 3 à 7, il y a un tour réservé aux fusions. En ordre normal d'exploitation, chaque compagnie mineure peut choisir de se convertir ou de fusionner avec une compagnie publique, ce qui représente le mode le plus courant pour la formation de compagnies publiques.

Les directeurs les possédant doivent donner leur accord.

6.1 Conversion

Le prix d'une action d'une compagnie mineure doit être dans la zone jaune (100 à 165 R) du marché de la bourse pour pouvoir être convertie.

Le prix de la nouvelle compagnie publique est égal à celui de la compagnie mineure. La compagnie publique remplace la compagnie mineure. Le directeur de l'ancienne compagnie reçoit le certificat (20 %) de la compagnie publique



6.2 Fusion

Entre 2 et 10 compagnies mineures peuvent fusionner pour créer une nouvelle compagnie publique. Elles doivent être reliées entre elles pour fusionner. Une des compagnies mineures doit avoir des routes vers chacune des autres impliquées dans la fusion. (Les marqueurs de gare ne bloquent pas, et on doit pouvoir circuler d'une ville à l'autre).

Le prix de la nouvelle compagnie Publique est la somme des prix des compagnies la plus chère et la moins chère concernées par la fusion (arrondi au chiffre inférieur si nécessaire). Chaque compagnie mineure est convertie en une action de la compagnie publique.

Le joueur ayant le plus d'actions est le directeur, en cas d'égalité, c'est le possesseur de la plus ancienne compagnie qui l'emporte. Note: si aucun joueur n'a 2 actions à ce moment, le propriétaire de la plus ancienne compagnie mineure doit en acheter une; si ce n'est pas possible, la fusion n'est pas possible. Le directeur doit choisir 2 marqueurs de gare des compagnies fusionnées qu'il remplace par des jetons de la nouvelle compagnie publique (si possible).

6.3 Général

Placer tous les avoirs des compagnies mineures sur la fiche de la compagnie publique (y compris les emprunts), formant ainsi l'avoir initial de la compagnie. Placer le jeton de cotation de la nouvelle compagnie sur une case rouge (entre R70 et R200) en fonction du nouveau prix de la nouvelle compagnie. Le prix initial de la compagnie ne peut pas excéder R200. Placer les actions restantes de la compagnie sur la fiche de la compagnie.

Les joueurs peuvent maintenant acheter des actions supplémentaires de la compagnie publique nouvellement créée. En commençant par le directeur dans le sens des aiguilles d'une montre, les actionnaires peuvent acheter d'autres actions dans la limite de 6. Ainsi, en commençant par le directeur, chaque joueur peut acheter une action. Tout changement de directeur est effectué dès l'instant qu'il intervient.

6.4 Fin du tour de fusion

A la fin de chaque tour d'exploitation, déplacer le marqueur de tour sur la case suivante de la piste de score, en suivant les flèches.

7 Fin de la partie

La fin du jeu arrive lors de la vente du premier train de valeur 8. Si la vente a lieu durant le premier tour d'exploitation, on termine ce tour et on en joue encore 2 autres (sans tour de bourse). Sinon, on termine le tour, on réalise un tour de bourse et encore 3 tours d'exploitation. De cette façon, le jeu se termine toujours après 3 tours d'exploitation.

Si la banque est à cours d'argent, le jeu se termine immédiatement à la fin du tour d'exploitation où la banque est ruinée.

A la fin du jeu, ajuster le jeton cotation de chaque compagnie d'une case vers la gauche (ou vers le bas) pour chaque emprunt non remboursé. Chaque joueur calcul sa fortune totale : c'est la somme de ses actions, au prix actuel, plus l'argent qu'il possède. Les biens des compagnies, incluant trésorerie et trains, ne comptent pas. Le joueur le plus riche l'emporte.