

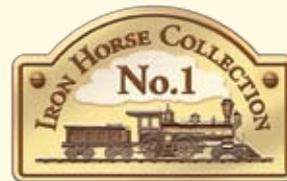
Un juego de Harry Wu para 3-5 personas mayores de 12 años

*Alemania en la mitad del siglo XIX*

*La popularidad de las locomotoras de vapor llamadas "Dampfröscher" ("caballos de vapor") conduce a un verdadero boom ferroviario: tan sólo entre 1832 y 1872 nacieron más de 200 compañías ferroviarias diferentes que crean una red ferroviaria en rápido crecimiento.*

# GERMAN RAILWAYS

Preußische Ostbahn



*German Railways, la primera parte de Iron Horse Collection, le permite revivir cómo las ocho compañías de esa época contribuyeron a la unión de los estados alemanes en un único gran imperio.*

## Material del juego

- 1 tablero de juego



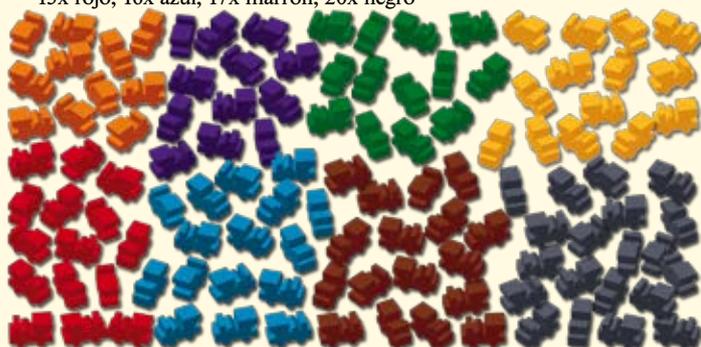
- 24 acciones  
3 por compañía.



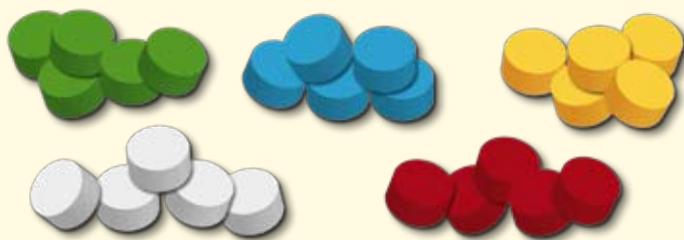
- Dinero de juego  
Repartido en monedas de 1, 5, 25 y 100 táleros.



- 118 locomotoras  
En el mismo color de las compañías.  
11x naranja, 12x lila, 13x verde, 14x amarillo,  
15x rojo, 16x azul, 17x marrón, 20x negro



- 25 fichas de turno  
5 por jugador.



- 5 fichas de beneficios  
1 por jugador.



- 8 fichas de compañía  
Del color de las compañías para indicar puntos en la escala de beneficios.



- 1 bolsa de tela  
De allí se sacan las fichas para determinar el orden de los jugadores.



- 1 folleto con las reglas de juego

# Montaje del tablero de juego

El tablero de juego se coloca en el centro de la mesa.

Se coloca una locomotora de cada compañía sobre la casilla de inicio respectiva. Las locomotoras restantes y las acciones de cada compañía se colocan en las casillas correspondientes e indicadas en el borde del tablero.

Ponga las fichas de compañía sobre el marcador de beneficios de acuerdo a los beneficios indicados en la casilla de inicio (normalmente 1). Marque el beneficio inicial de las compañías.

Cada jugador elige las fichas de turno y el marcador de beneficios correspondientes a su color. Cada jugador coloca su ficha de beneficios en la casilla "0" del marcador de los beneficios de los jugadores.

*Nota: los colores de las fichas de turno y de las compañías ferroviarias no tienen ninguna relación entre sí, por ejemplo, el jugador que coja el color rojo, no controla automáticamente la compañía ferroviaria roja.*

*Atención: en cuanto los beneficios de un jugador sobrepasan 50 táleros, éste gira su marcador de beneficios al lado "+50".*

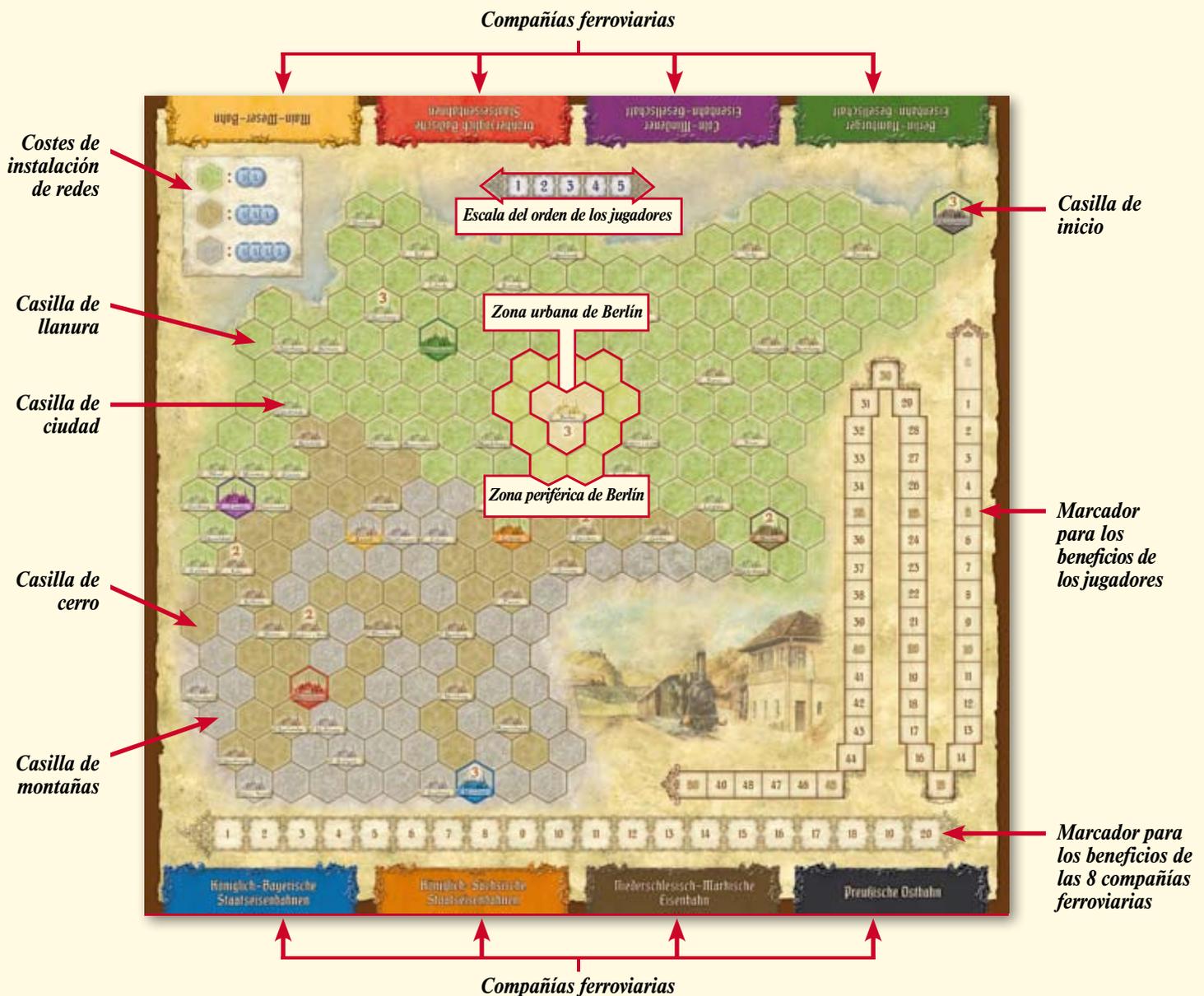
A continuación se ponen las fichas de turno a un lado.

Un jugador se encarga del banco y reparte entre los jugadores un total de 120 táleros como capital inicial. Dependiendo del número de jugadores, cada uno recibe:

**En partidas con tres jugadores: 40 táleros**

**En partidas con cuatro jugadores: 30 táleros**

**En partidas con cinco jugadores: 24 táleros**



## Preparación del juego

Antes de empezar el juego, de todas las compañías ferroviarias se va subastando 1 acción en este orden:

**Preußische Ostbahn • Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn • Königlich-Sächsische Staatseisenbahnen • Königlich-Bayerische Staatseisenbahnen • Main-Weser-Bahn • Großherzoglich Badische Staatseisenbahnen • Cöln-Mindener Eisenbahn-Gesellschaft • Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft**

*Toda compañía ferroviaria dispone de una habilidad especial que los jugadores pueden usar. En la página 8 de las reglas de juego encontrará estas características.*

En la primera subasta el banquero es el postor inicial. La oferta mínima por cada acción asciende a 1 tálero. El postor inicial deberá pujar al menos la oferta mínima o pasar el turno. Después cada jugador de turno, en el sentido de las agujas del reloj, hace una oferta mejor que el jugador anterior o pasa.

El jugador que pasa el turno se retira de la subasta actual. Se sigue pujando hasta que todos los jugadores, exceptuando uno, hayan pasado el turno. El jugador que haga la mejor oferta abona el importe ofrecido a la compañía ferroviaria correspondiente (el dinero se coloca al borde del tablero del juego) 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 subastas se realizan como la primera.

El juego comienza después de que se hayan subastado las 8 acciones iniciales.

## Objetivo del juego

Los jugadores, en el papel de inversores, intentan conseguir máximos beneficios con las numerosas compañías ferroviarias florecientes de aquella época.

Con su dinero adquieren en subasta sus acciones 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 uniendo nuevas casillas de ciudades a la respectiva red ferroviaria.

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

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

## Modo de jugar

**German Railways se juega en diferentes rondas.**

Al comienzo de cada ronda los jugadores determinan el orden de los jugadores. A continuación los jugadores, empezando por el jugador inicial, eligen una acción o pasan el turno.

■ Pasar el turno

■ Subastar una acción

■ Ampliar la red ferroviaria

*Nota: después de la acción ampliar la red, si se puede se pasa a la fase de reparto de dividendos*

Después de que cada uno de los jugadores haya realizado una acción, según el orden de jugadores, empieza una nueva ronda.

## Determinar el orden de los jugadores

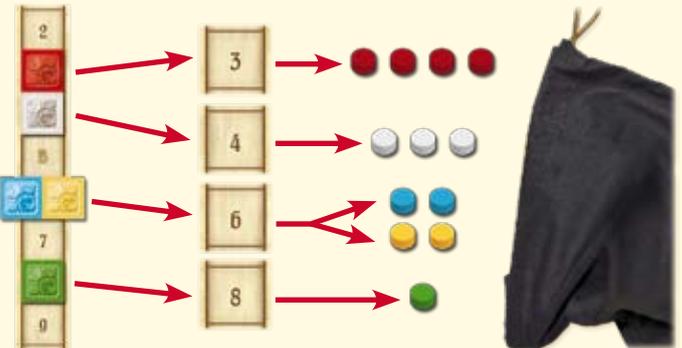
Cada jugador calcula sus beneficios y pone su marcador de beneficios en la casilla correspondiente de la escala de beneficios. Los beneficios de un jugador corresponden a la suma de los valores de sus acciones. El valor de una acción se marca con la ficha de compañía correspondiente en el marcador de beneficios ubicado en la parte inferior.



*Marta (verde) posee una acción de la Preußische Ostbahn (valor 5 táleros) y una acción de la Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn (valor 3 táleros). Por lo tanto, pone su ficha de beneficios en la casilla 8 del marcador de beneficios.*

El jugador con los mayores beneficios pone 1 ficha de turno en la bolsa; el que tenga la segunda cantidad mayor de beneficios pone 2; el que tenga la tercera cantidad mayor de beneficios 3, etc.

Si dos o más jugadores tienen la misma cantidad de beneficios, ponen la misma cantidad de fichas de turno.



*Los beneficios de Marta (verde) ascienden a 8 táleros, Alberto (azul) y María (amarillo) tienen, respectivamente, 6 táleros, Jesús (blanco) tiene 4 táleros y Pablo (rojo) 3 táleros. Marta pone 1 ficha de turno en la bolsa, Alberto y María 2 respectivamente, Jesús 3 y Pablo 4.*

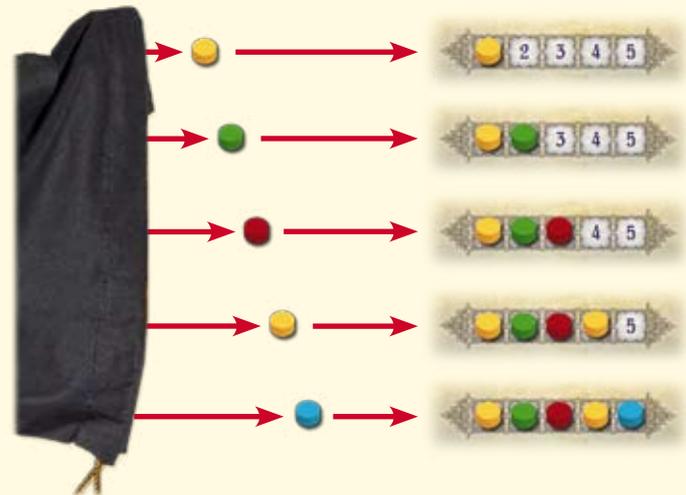
Se sacude la bolsa. A continuación se sacan al azar tantas fichas de turno como jugadores haya. La primera ficha de turno que se saque, se pone en la casilla "1" del marcador de turno, la segunda ficha de turno en la casilla "2", la tercera ficha de turno en la casilla "3", etc.

Al jugador que tenga la ficha de turno en la casilla "1", le corresponde el primer turno, luego le toca al jugador que tenga la ficha en la casilla "2", etc.

*Nota: de esta manera, es posible que a un jugador le toque jugar varias veces en una ronda.*

Las fichas de turno que quedan en la bolsa se devuelven al jugador correspondiente.

Aquél que haya realizado su turno recoge su ficha.



*La primera en salir es una ficha de María (amarillo). La pone en la casilla 1 del marcador. Después se saca la ficha de Marta (verde) que se pone en la casilla 2 del marcador. Siguen una ficha de Pablo (rojo), otra de María y una de Alberto (azul). Aunque Roberto (blanco) haya puesto tres fichas en la bolsa, no podrá jugar su turno, mientras María, según la secuencia que acaba de salir, podrá jugar dos turnos en esta ronda.*

*Importante: con el fin de aprender la mecánica del juego los jugadores pueden usar, en las primeras partidas de German Railways, el siguiente método alternativo y así determinar el orden de jugadores: Cada jugador, independientemente de sus beneficios, echa en la bolsa exactamente 1 ficha de turno. A continuación se sacan, según lo descrito anteriormente, las fichas de la bolsa y se distribuyen en el marcador de turno.*

## Realizar una acción

El jugador de turno elige una de las siguientes acciones y la realiza:

- Pasar el turno
- Subastar una acción
- Ampliar la red ferroviaria

### Descripción de las acciones:

#### ■ Pasar el turno

Aquél que pase el turno no hace nada.

#### ■ Subastar una acción

Si un jugador ha elegido subastar una acción, subasta una acción de una compañía ferroviaria de su elección que aún no se haya vendido.

*Importante: la tercera acción de cada compañía se podrá subastar después de que se hayan emitido 2 acciones de cada una de las 8 compañías.*

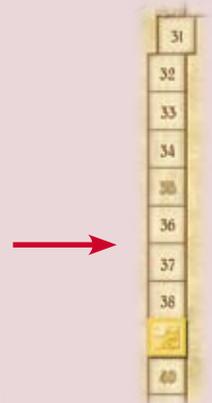
El transcurso del juego no se diferencia de la subasta inicial: en el sentido de las manecillas del reloj, cada jugador de turno presenta una oferta, que debe ser superior a la anterior o pasa. Quien pase el turno no puede volver a pujar en esa subasta. Se sigue pujando hasta que todos los jugadores, exceptuando uno, pasen el turno.

El jugador que no ha pasado el turno recibe la acción y abona el importe pujado a la compañía ferroviaria. La coloca boca arriba delante de sí y a continuación aumenta sus beneficios en el marcador de beneficios de jugadores por el valor actual de la acción adquirida.

Si todos los jugadores pasan el turno, no se entrega la acción.

*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!).*

Valor: 8 táleros



*María subasta una acción de la Preußischen Ostbahn que posee unos beneficios de 8 táleros. Por consiguiente, María mueve su marcador de beneficios de 31 a 39 táleros.*

## Ampliar la red ferroviaria

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

La red ferroviaria se puede ampliar hasta un total de 3 casillas. El jugador coloca sobre la casilla ampliada una locomotora de esta compañía.

Todas las casillas de la red de una compañía tienen que estar unidas con su casilla de inicio por medio de sus locomotoras (tramos).

- Sobre cada casilla de ciudad puede haber locomotoras de todas las compañías.
- En las casillas de llanura, montañas, colina y de zona periférica de Berlín sólo puede haber una locomotora, las otras compañías no pueden construir.
- Además, cada compañía puede construir una sola vez en toda la zona periférica de Berlín.

*Nota: toda la zona urbana de Berlín es considerada como una casilla de ciudad.*



Casilla de ciudad



Casilla de llanura



Casilla de montañas



Casilla de cerro



Zona periférica de Berlín



Zona urbana de Berlín

## Costes de construcción de una línea

Cuando se coloca una locomotora sobre una casilla, la compañía respectiva tiene que abonar al banco el coste cogiendo el dinero de su caja (el efectivo situado en el borde del tablero de juego).

En la parte izquierda del tablero de juego se encuentra un cuadro con los costes de terreno.

**Casillas de ciudad:** En las casillas de ciudad la primera compañía que construya allí un tramo, paga los costes de construcción normales. La segunda compañía que construya allí un tramo, paga los costes de construcción normales más 1 tálero, la tercera compañía paga los costes de construcción normales más 2 táleros, etc. Así pues, los costes de conexión ascienden a 1 tálero adicional para cada compañía que se encuentre allí.

*Nota: una compañía puede gastar sólo el dinero que posea en ese momento. El jugador no puede utilizar su propio dinero. ¡Hay que separar estrictamente el dinero en efectivo de las compañías y de los jugadores!*

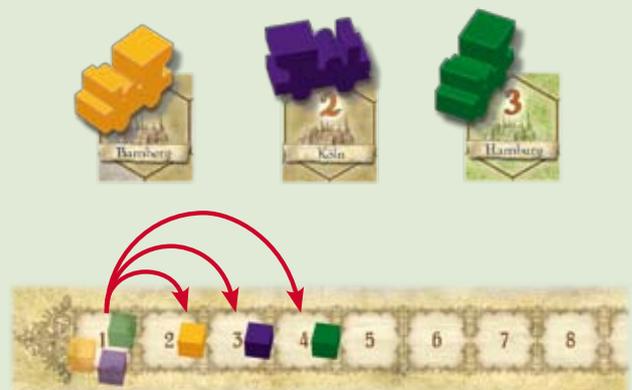
## Aumentar los beneficios de una compañía ferroviaria

Cuando una jugador pone una locomotora en una casilla de ciudad, los beneficios de esa compañía aumentan. La mayoría de las ciudades aumentan los beneficios de una compañía en 1 tálero y algunas otras en un importe mayor. Ese importe es especificado en rojo en la casilla.

Este aumento se marca, de inmediato, en el marcador de beneficios de la compañía.



*Marta amplía la red de la Main-Weser-Bahn. Para ello decide construir desde la casilla de montañas hasta Halle y pone 1 locomotora amarilla en la casilla de montañas y en la casilla de ciudad Halle. La casilla de montañas cuesta 4 táleros, la de ciudad 2 táleros más 1 tálero adicional por la locomotora de color naranja también presente. Marta le paga al banco en total 7 táleros. Esta cantidad se saca de la caja de la Main-Weser-Bahn.*



*Bamberg aumenta sus beneficios en 2, Köln en 2 y Hamburg incluso en 3. Los marcadores de beneficios se adaptan de forma correspondiente.*

## Fase de reparto de dividendos

Después de haber construido tramos y haber aumentado los beneficios de la compañía y de los jugadores, se verifica si la compañía ha establecido una conexión directa con otra con la que no había tenido una conexión anteriormente.

En este caso, los dividendos los paga el banco.

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. El importe se paga a los jugadores con el dinero del banco.



*La Preußische Ostbahn construye en Posen y establece allí una conexión directa con Märkische Eisenbahn, con la que aún no había establecido ninguna conexión. Se pagan los dividendos.*

## Pagos especiales

La compañía que ha creado la nueva conexión (o conexiones) directa le paga a su accionista el doble de dividendos independientemente de si se han establecido una o varias conexiones nuevas y directas.



*La Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft une a Berlín, Wittenberge, Hamburg, Lübeck y Kiel. Los beneficios de la compañía ascienden a 9 táleros. Marta posee 2 acciones de esa compañía y recibe 18 táleros del banco (2 x 9 táleros).*

*Atención: si una compañía establece una conexión con otra compañía con la que ya está conectada por medio de una o varias redes, no se pagan dividendos.*

*no se tienen en cuenta las conexiones indirectas por medio de otras compañías!*

## Final del juego

El juego termina de inmediato si al determinar el turno cada compañía tiene al menos una conexión directa con otras dos compañías o si todos los jugadores coinciden con que esto ya no es posible.

*Nota: por lo general basta con echar un vistazo rápido a las locomotoras que quedan de cada compañía para hacerse una idea.*

Cada jugador cuenta ahora su dinero. El jugador que haya conseguido la mayor cantidad de dinero gana la partida. Si hay empate los jugadores empatados comparten la victoria.

*Atención: las acciones no tienen valor alguno para determinar quién es ganador.*

## Las características especiales de las compañías ferroviarias

Cada compañía posee una característica especial basada en hechos históricos:

### Preußische Ostbahn

La **Preußische Ostbahn** – en aquel tiempo una compañía muy eficiente – al ampliar una red ferroviaria puede construir hasta 4 tramos.

Ciudad de inicio: Königsberg, llanura

### Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn

La **Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn** transportaba en aquel tiempo enormes cantidades de carbón y por lo tanto era un apoyo logístico para el suministro de energía. En las casillas de ciudad no paga adicionalmente por la conexión (si allí ya se encuentran una u otras compañías más).

Ciudad de inicio: Breslau, casilla de llanura

### Königlich-Sächsische Staatseisenbahnen

La **Königlich-Sächsischen Staatseisenbahnen** transportaba en aquel tiempo enormes cantidades de carbón y por lo tanto era un apoyo logístico para el suministro de energía. En las casillas de ciudad no paga adicionalmente por la conexión (si allí ya se encuentran una u otras compañías más).

Ciudad de inicio: Leipzig, casilla de llanura

### Königlich-Bayerische Staatseisenbahnen

La **Königlich-Bayerischen Staatseisenbahnen** fue fundada relativamente tarde. Pero gracias a los excelentes ingenieros pudo expandirse eficientemente y aprender de los errores de otras compañías. Al ampliar una red ferroviaria paga 1 tálero menos por casilla.

Ciudad de inicio: München, casilla de montañas

### Main-Weser-Bahn

La **Main-Weser-Bahn** dispone de un lobby influyente en la economía local. Recibe el doble de dinero de la ciudad con los mejores beneficios, que se encuentra en su red, que otras compañías.

**Ejemplo:** la **Main-Weser-Bahn** coloca de momento una locomotora después de Kassel; una casilla de ciudad con un beneficio de 1. De esto resulta un beneficio de 2 para la **Main-Weser-Bahn**. Después coloca una locomotora rumbo a Frankfurt am Main cuyo valor asciende a 2. Los beneficios de la compañía aumentan de 3, o sea, de 4 por el doble valor de Frankfurt, de los que se tiene que deducir 1 del valor duplicado hasta ahora de Mühlhausen.

Ciudad de inicio: Kassel, casilla de montañas

### Großherzoglich Badische Staatseisenbahnen

La **Großherzoglich Badischen Staatseisenbahnen** era protegida y subvencionada, en aquel tiempo, generosamente por el ducado. Por ampliación de red (de 3 posibles en total) recibe un tramo interurbano gratis. La zona periférica de Berlín y la zona urbana de Berlín son consideradas como zonas urbanas.

Ciudad de inicio: Mannheim, casilla de colina

### Cöln-Mindener Eisenbahn-Gesellschaft

La **Cöln-Mindener Eisenbahn-Gesellschaft** era una compañía privada orientada a la economía financiera y tenía un claro enfoque en el reparto de dividendos; la ampliación de una red ferroviaria era algo secundario. Por cada ampliación de red puede abonar como máximo 5 táleros.

Ciudad de inicio: Essen, casilla de llanura

### Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft

La **Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft** ya tenía su estatuto claro en el nombre: no paga dividendos antes de haber unido a Berlín y a Hamburg por medio de su propia red.

Ciudad de inicio: Wittenberge, casilla de llanura