

# 1856

Luiz Cláudio Duarte

[lclaudius@confraria-ludica.org](mailto:lclaudius@confraria-ludica.org)

Baseado em um original de C. Kivi

## Vitória

O objetivo do jogo é acumular o maior valor total em dinheiro e ações. Capital na tesouraria das companhias não conta para este fim.

## Fim de Jogo

O jogo termina com a falência de um jogador ou quando o capital do banco acaba.

## Falência

O presidente de uma companhia deve pôr dinheiro de seu bolso e complementar a tesouraria para:

1. Pagar um empréstimo (mais empréstimos que o permitido);
2. Pagar juros de um empréstimo;
3. Compra obrigatória de trens.

**Se após usar seu dinheiro e vender suas ações o capital necessário não for levantado, ocorre falência.**

## Capital Inicial

Número de Jogadores	3	4	5	6
Capital	\$500	\$375	\$300	\$250

O capital total do jogo é de \$12.000.

## Áreas do Mercado de Capitais

CLOSED	A companhia imediatamente deixa de existir. Todas as estações e certificados são removidos sem compensação. Os trens são colocados no Mercado. A CGR não pode fechar.
Castanha	Não conta para o limite de certificados. Pode-se controlar mais de 60% da companhia.
Amarela	Não conta para o limite de certificados.

Caixa vermelha: valores iniciais das companhias

## Rodada de Capitais

Um jogador pode comprar/vender ou passar.

### Passar:

O jogador não executa qualquer ação.

Se a rodada de capitais não acabar, o jogador ainda poderá voltar a agir em jogadas subsequentes.

### Comprar:

Pode-se comprar **UM** certificado por jogada. Este certificado pode vir da Oferta Inicial ou do Mercado, ou ainda pode ser o certificado de uma Sociedade de Capital Fechado de outro jogador.

Não se pode violar o limite de certificados.

Não se pode comprar um certificado de uma companhia que o jogador tenha vendido nesta mesma Rodada de Capitais.

### Vender:

Qualquer quantidade de certificados pode ser vendida.

Nunca pode haver mais de 50% de uma companhia no Mercado.

Um certificado não pode ser vendido na jogada em que foi comprado.

O certificado de presidente só pode ser vendido em caso de mudança de presidência.

## Fases do Jogo

Fase	Trem	Preço	Quantidade Disponível	Limite de Trens	Notas
1	2	\$100	6	4	Somente uma Rodada de Operações. Use o primeiro valor para locais vermelhos fora do mapa.
2	3	\$225	5	4	Duas Rodadas de Operações. Sociedades de Capital Fechado podem ser compradas.
3	4	\$350	4	3	<b>Trens Tipo 2 ficam obsoletos e são perdidos.</b>
4	5	\$550	3	2	Três Rodadas de Operações. <b>Sociedades de Capital Fechado fecham.</b> Use o valor médio (5) para locais vermelhos fora do mapa.
5	6	\$700	2	2	<b>Trens Tipo 3 ficam obsoletos e são perdidos. Formação da CGR.</b> Cidades pequenas podem ser <i>upgraded/downgraded</i> . Trens Diesel disponíveis <i>imediatamente</i> . O marcador da <i>Great Lakes Shipping</i> é descartado.
6	D	\$1100 (\$750)	Ilimitado	2	<b>Trens Tipo 4 ficam obsoletos e são perdidos.</b> Use o valor de baixo (D) para locais vermelhos fora do mapa. O preço reduzido dos trens Diesel aplica-se para troca.

## Rodada de Operações

Se ainda estão funcionando, as Sociedades de Capital Fechado pagam suas rendas ao jogador ou companhia que as controlam.

### Companhias:

1. (Opcional) Colocar um trilho ou fazer um *upgrade*.
2. (Opcional) Colocar um marcador de estação.
3. Operar os trens e calcular a renda.
4. Pagar juros devidos por empréstimos.
5. Pagar ou reter dividendos (certificados no Mercado pagam à companhia).
6. Ajustar o preço das ações.
7. (Opcional) Comprar trens (obrigatório se não tiver trens e houver uma rota válida).
8. (Opcional) Quitar empréstimos.

Um empréstimo pode ser tomado a qualquer momento da jogada da companhia. O limite de empréstimos é a quantidade de ações em mãos de jogadores.

Uma companhia pode comprar uma Sociedade de Capital Fechado, de um jogador, a qualquer momento durante a jogada. O valor pago pode variar de metade ao dobro do valor de face.

## Sociedades de Capital Fechado

Nome	Preço	Renda	Notas
<b>Flos Tramway</b>	\$20	\$5	
<b>Waterloo &amp; Saugen Railway Company</b>	\$40	\$10	Ao invés de sua colocação normal de trilhos e de estação, a companhia proprietária pode: - Colocar o trilho #59 (se disponível) no hexágono de Kitchener; - Colocar um marcador de estação (se disponível) em Kitchener. Não é necessário ter uma rota legal para o hexágono. <b>Esta ação fecha a Waterloo &amp; Saugen.</b>
<b>The Canada Company</b>	\$50	\$10	A companhia proprietária pode colocar um trilho gratuitamente no hexágono da sociedade de capital fechado, além de sua colocação normal de trilhos em sua jogada. Não é necessário ter uma rota legal para o hexágono.
<b>Great Lakes Shipping Company</b>	\$70	\$15	A companhia proprietária pode colocar o marcador <i>PORT</i> em qualquer cidade indicada com a âncora. Este marcador aumenta o valor daquela cidade em \$20 somente para a companhia proprietária. O marcador não pode ser movido e é removido na fase 5. <b>Esta ação fecha a Great Lakes Shipping Co.</b>
<b>Niagara Falls Suspension Bridge Company</b>	\$100	\$20	A companhia proprietária ganha \$10 em rotas que incluam Buffalo. Outras companhias podem adquirir o direito ao bônus pagando \$50 à companhia proprietária (ou ao banco após a fase 4). <b>Este bônus nunca é perdido.</b>
<b>St. Clair Frontier Tunnel Company</b>	\$100	\$20	A companhia proprietária ganha \$10 em rotas que incluam Sarnia. Outras companhias podem adquirir o direito ao bônus pagando \$50 à companhia proprietária (ou ao banco após a fase 4). <b>Este bônus nunca é perdido.</b>

## Formação da CGR

**Quando o primeiro trem 6 é comprado, TODOS OS EMPRÉSTIMOS DEVEM SER PAGOS!**

A companhia que comprou o trem 6 acaba sua jogada. Se alguma companhia não conseguir pagar seus empréstimos (que *podem* ser pagos com dinheiro pessoal), será fechada e absorvida pela CGR. Suas ações serão trocadas na proporção de 2 ações da companhia fechada para 1 da CGR. A CGR recebe as estações, trens e dinheiro de propriedade das companhias absorvidas.

O valor inicial das ações da CGR é \$100 ou a média dos valores das companhias fechadas, o que for maior.

O limite de trens da CGR é 3 e ela nunca fecha. Se ela não tiver um trem permanente, ela pega um Diesel emprestado.

## Iniciando uma Companhia

O primeiro certificado a ser comprado deve ser o de presidente. O valor inicial (*par*) é determinado neste momento.

### TESOURO INICIAL

Antes do primeiro trem 5 ficar disponível:	Quando um trem 5 está disponível:	Após o primeiro trem 6 ficar disponível:
As primeiras 5 ações são pagas à companhia, as demais ficam em depósito até a cidade de destino ser atingida.	Todas as ações são pagas à companhia.	Após 6 ações serem vendidas, a companhia recebe do banco 10 vezes o valor inicial.

**A companhia fica operacional quando o número de ações vendidas é igual ou maior que o valor do maior trem disponível.**

## Limites de Certificados

*Antes da compra do primeiro trem 6*

Número de Jogadores	3	4	5	6
Número de Certificados	20	16	13	11

## Limites de Certificados

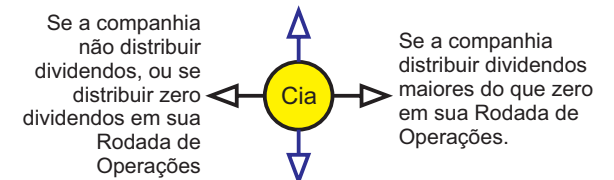
*Depois da compra do primeiro trem 6*

	Número de Jogadores			
Número de Companhias	3	4	5	6
11	28	22	18	15
10	25	20	16	14
9	22	18	15	12
8	20	16	13	11
7	18	14	11	10
6	15	12	10	8
5	13	10	8	7
4	10	8	7	6

O número de companhias é igual ao total de todas as companhias remanescentes após a formação da CGR, incluindo a própria CGR e as companhias não iniciadas.

## Movimento do Marcador de Valor

Ao final de uma Rodada de Capitais, se todos os certificados estiverem em mãos de jogadores.



Um espaço para cada 10% vendidos durante uma Rodada de Capitais ou durante uma venda forçada.

Se o marcador chegar a um espaço ocupado por outros marcadores, é colocado embaixo de todos.