

# 1861

## 러시아 제국의 철도회사들

1861 한글 규칙서  
한글 번역 및 편집: Josh Beckett([liebell@hotmail.com](mailto:liebell@hotmail.com))

### 1. 들어가는 글

1861(일반적으로 '18RU' 라고 알려진)은 '18XX' 시리즈 가운데 하나이다. 이 시리즈는 프랜시스 트레삼 (Francis Tresham)이 창안하고, 하트랜드 트레포일 社(Hartland Trefoil)가 출판한 1829에 기반을 두고 있다. 1861은 볼셰비키 혁명 이전의 러시아를 배경으로 한다. 3인에서 6인까지의 참가자들은 철도회사의 투자자들이 되어, 주어진 자본을 이용하여 개인철도회사(이하 사기업(私企業)이라 칭함, Private Railway)와 소기업 (小企業, Minor Company)을, 후반에는 공기업(公企業, Public Company)의 주식을 사들이게 된다. 공기업들은 가장 많은 주식을 보유한 사람(경영자)이 운영한다. 소기업과 사기업들은 철로를 건설하고 열차를 운용하여 수익을 거둔다. 공기업들의 수익은 주주들에게 배분되거나, 향후 철로 건설이나 다른 주식 운용을 위한 기금으로 남겨질 수 있다. 주식의 가치는 각 회사의 사운(社運)에 따라 오르내릴 수 있다. 1861은 시리즈의 다른 게임들과 마찬가지로 대주주인 경영자의 회사 운영이 중요한 변수이므로, 소주주들은 자신들의 투자에 주의를 기울여야만 한다.

1861은 꽤 긴 시간이 소요되는 게임이다. 경험이 풍부하고, 활기찬 참가자들이라면 약 4시간이 소요될 것이고, 초심자나 신중한 참가자들이라면 아마도 여기에 수 시간을 더하게 될 것이다.

### 2. 구성물

게임은 다음과 같은 구성물들로 이루어져 있다.:

- 게임판
- 5개의 사기업 증서
- 16개의 소기업 차트
- 8개의 공기업 차트
- 러시아 국영 철도 Russian State Railway 차트
- 8개 공기업마다 9장의 증서
- 32개의 소기업 토큰
- 32개의 공기업 토큰
- 8개의 러시아 국영 철도 토큰
- 70개의 노란색 철로 육각 타일
- 66개의 녹색 철로 육각 타일
- 35개의 갈색 철로 육각 타일
- 3개의 회색 철로 육각 타일
- 42장의 기차 카드
- 대출 표식
- 돈: 약 15,000 루블 가량
- 1장의 우선 거래 카드
- 1장의 라운드 표식
- 지금 보고 있는 이 규칙서



이 구성물들은 아래 더 자세하게 기술되어 있다.



### 2.1 게임판

게임판은 여러 구역으로 나누어있다.

#### 2.1.1 지도

지도는 짜르가 다스리던 제정 러시아의 서부 시베리아를 보여주고 있다. 폴란드와 코카서스는 제외되어 있다. 지도 위에 겹쳐 그려진 육각지형은, 육각 철로 타일이 놓일 공간이다. 몇몇 육각지형에는 특별한 목적과 우송 내용 등이 인쇄되어 있다. 대형 원과 굵은 점은 대도시 또는 소도시를 의미한다. 붉은 색의 “게임판 외곽” 영역들은 지도 가장자리 너머의 목적지들을 의미한다. 예카테린부르크(Ekaterinburg, 지도의 동쪽 가장자리)는 보통 40의 가치를 지니지만, 만일 철로가 모스크바(Moscow)를 경유하게 될 경우 2배로 계산한다.

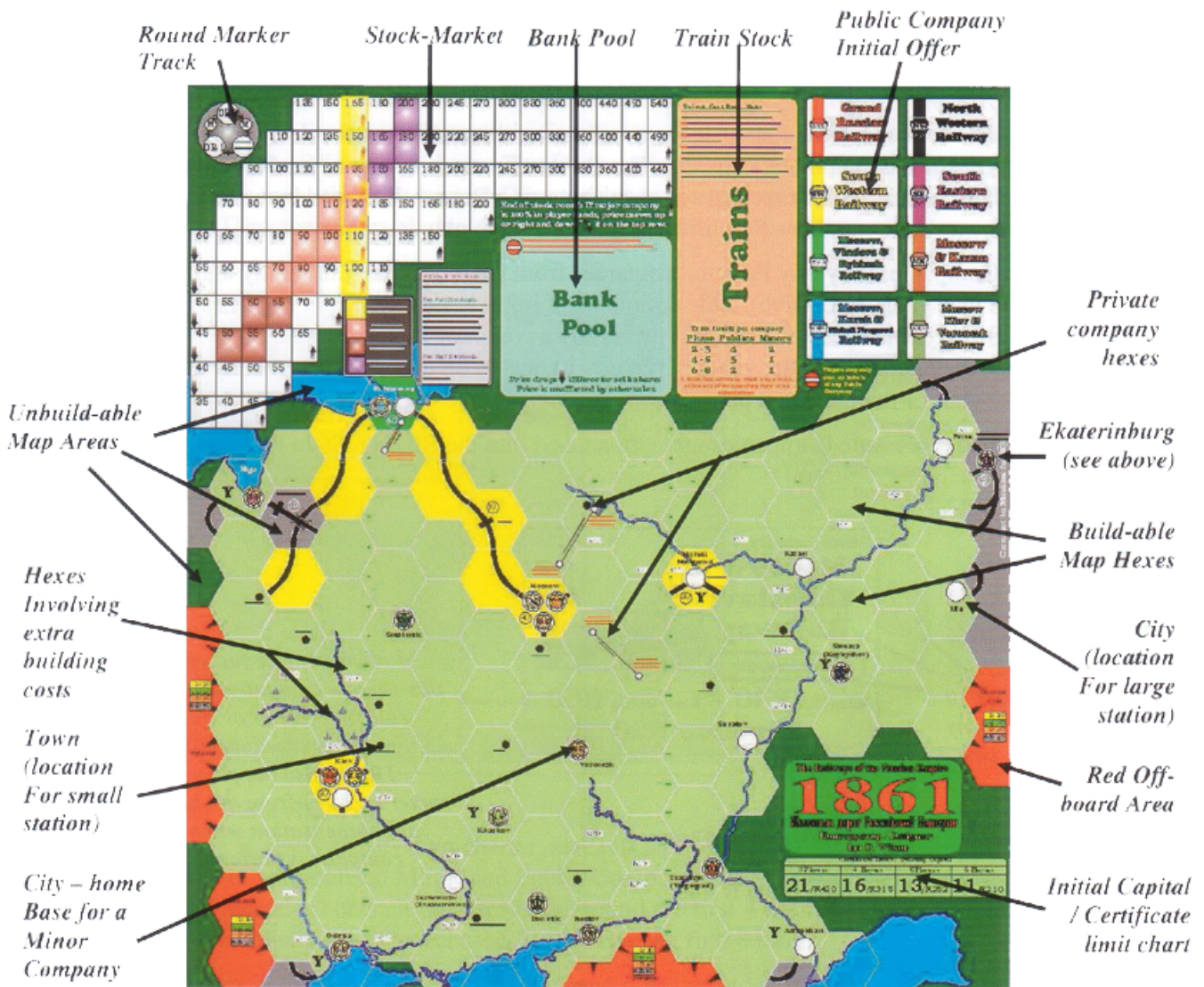
지도는, 붉은 색의 “게임판 외곽 영역” 과 짙은 녹색의 “건설 불가능한 육각지형”, 몇몇 트랙이 이미 포함되어 있는 회색의 “건설 불가능한 육각지형” 으로 둘러싸여있다. 그리고 부분적으로는 발트해와 흑해, 카스피해 등도 포함되어 있다.

#### 2.1.2 주식 시장

주식시장은 소기업과 대기업들의 주식 가치 변동을 통제한다. 이는 도표로 표시되어 있으며, 회사 표식 토큰이 위치하게 될 각 상자에는 해당 회사의 한 주당 가격이 숫자로 표시되어 있다.

#### 2.1.3 은행 칸(Bank Pool)

누군가가 소지하고 있던 대기업 주식을 매각하게 되면 은행 칸에 놓여진다.



### 2.1.4 열차 시장

은행에 돈을 지불하고 구매할 수 있는 열차들이 이곳에 놓여진다.

### 2.1.5 공기업 초기 구매 제안

참가자들이 사들일 수 있는 공기업들의 주식이 이곳 놓여진다.

### 2.1.6 라운드 표식 트랙

라운드 표식이 이 트랙에 놓여진다. 트랙에는 각각 주식라운드, 실행라운드(OR1, OR2)와 합별 라운드(M)가 표시되어 있다.

## 2.2 게임 속의 기업들

게임 속에는 4종류의 기업들이 있다. 사기업(私企業), 소기업(小企業), 공기업(公企業)과 러시아 국영 철도가 그것이다. 이들은 각각 다른 소재목으로 분류하여 설명하도록 한다. 소기업과 공기업은 종종 같은 방식으로 행동하므로, “회사” 라는 용어는 이들 둘 중 하나를 의미하는 말로 쓰인다.

### 2.2.1 사기업(私企業)

게임에는 다음과 같은 다섯 개의 사기업들이 있다.

회 사 명	최소금액	최초금액	수익	도시	국영화
Tsarskoye Selo Railway	R20	R30	R10	(없음)	제6단계
Black Sea Shipping Company	R30	R45	R15	Odessa	제6단계
Moscow Yaroslavl Railway	R40	R60	R20	Moscow	제6단계
Moscow Ryazan Railway	R50	R75	R25	Moscow	제6단계
Warsaw Vienna Railway	R60	R90	R30	Poland	제6단계

이 회사들은 각각 단일 증서들을 가지고 있고, 항상 단 한 명의 참가자 또는 단일 회사(러시아 국영 철도도 포함)만이 소유할 수 있다. 사기업들은 증서에 표시된 고정된 수익을 가져오며, 매 실행 라운드를 시작할 때, 기업의 소유주는 해당 수입을 받게 된다. 만일 사기업을 어떤 참가자가 소유하고 있다면, 그의 증서 소유 개수 가운데 하나로 계산한다.

소기업과 공기업들은 참가자들로부터 아마도 사기업들을 사들이게 될 것인데, 이 때 매입 가격은 R1부터 해당 기업의 최초금액 사이에서 상호간의 합의하에 결정할 수 있다. 이러한 매매는 처음부터 가능한 것은 아니고, 제3단계에 접어들면서부터 가능하게 된다. 자세한 내용은 6.8.5장을 참조. 만일 사기업이 다른 회사(소기업, 공기업)나 러시아 국영 철도의 소유가 되어있을 때, 해당 사기업의 증서에 표시된 도시는 자동적으로 R10의 가치가 더해진다. 이 사기업들은 표시된 단계가 시작되면 강제로 국영화된다.

제6단계가 시작될 때, 모든 사기업들은 모두 러시아 국영 철도로 흡수되어 국영화된다. 자세한 내용은 6.8.4장을 참조.

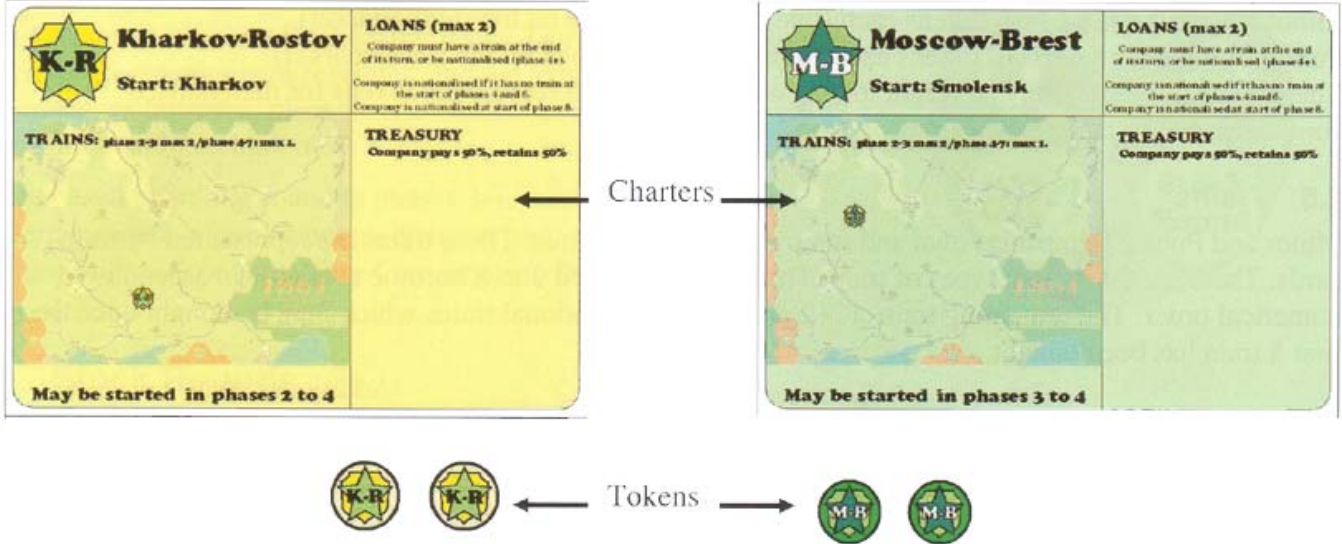
소기업이나 공기업이 소유했을 경우, 이 사기업은 모스크바로 향하는 모든 철로의 수익에 +10을 가산해준다.

이 사기업이 소기업이나 공기업에 팔릴 때 최대 매각금액(\*최소는 1루블) 이 금액은 이 회사가 국영화될 때 은행으로부터 받는 보상금이기도 하다.

이 회사가 경매에 붙여질 경우, 최소 입찰 가격은 40루블(R40) 부터 시작한다.

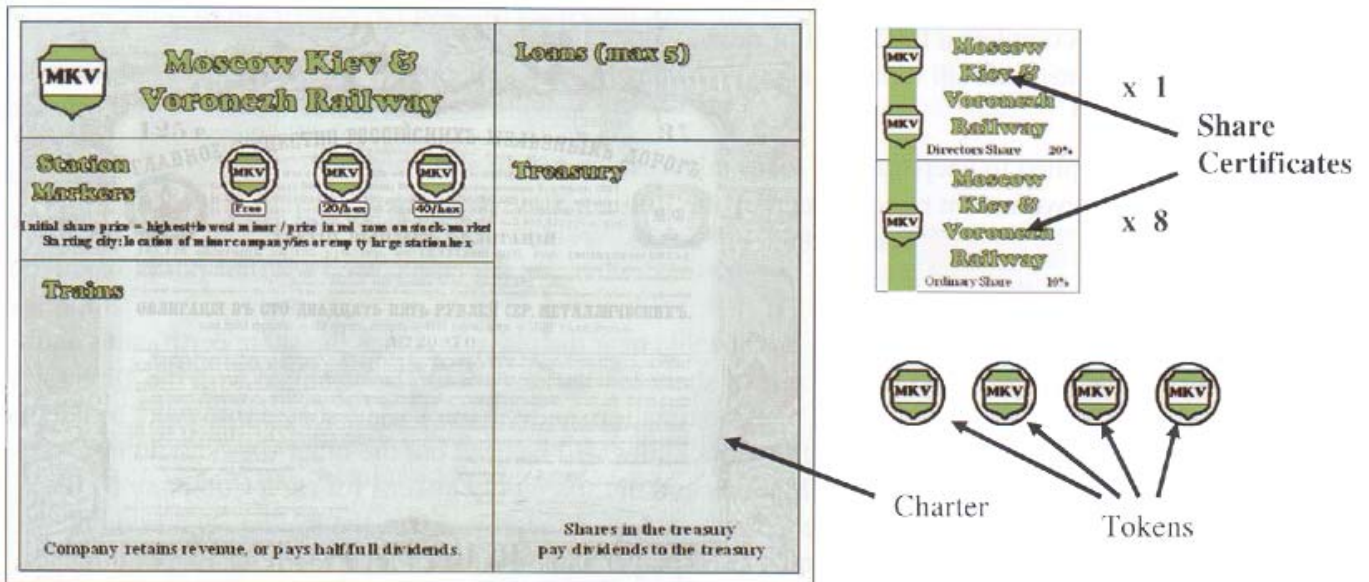
### 2.2.2 소기업(小企業)

이 게임에는 16개의 소기업들이 있다. 이 중 10개(N, StP-W, M-NN, R-O, O-K, M-K, K-K, M-V, K-B, K-R)는 게임 시작과 함께 운영 가능하다. 기업 소유주가 가지게 될 노란색 차트가 바로 이 회사들이다. 나머지 6개 기업(M-B, D, V, T-R, S-V, P)은 제3단계가 되어야만 운영가능해진다. 초록색 차트가 바로 이 회사들이다. 제3단계 이후부터는 합병이나 전환을 통해 공기업으로 바뀔 수 있다. 제8단계가 시작될 때, 모든 소기업들은 국영화된다.



### 2.2.3 공기업(公企業)

이 게임에는 8개의 공기업들이 있다. (GR, NW, SW, SE, MK, MVR, MKV, MKN) 이들의 기능은 모두 동일하다. 각 기업들은, 20% 또는 주식 2개 주가 표시되어 있는 한 장의 경영자 주식 증서와 10%의 가치를 가지는 여덟 장의 일반 주식 증서를 가지고 있다. 경영자는 항상 가장 많은 주식을 보유하고 있어야 하며, 만일 다른 사람이 최대주주가 될 경우 경영권은 새로운 최대주주에게 넘어가며, 경영자 주식 증서와 일반 주식 증서를 서로 맞바꾼다. 경영자는 회사에 관한 모든 사항을 결정한다.



### 2.2.4 러시아 국영철도

러시아 국영철도는 고유의 차트를 가지며, 국영화된 사기업과 국영화된 소기업, 공기업의 자산을 대리행사한다. 국영철도는 게임의 시작부터 존재하지만, 제4단계부터 7단계(포함)에만 활동한다.: 최초의 4단계 차량이 팔리는 라운드부터 활동하며, 8단계 차량이 팔리면 더 이상 활동하지 않는다. 아마 국영철도가 첫 8단계 차량을 구매하게 될 것이다.

러시아 국영철도는 주식도 없고, 따라서 주식 가격도 없다.

### 2.3 철로 타일

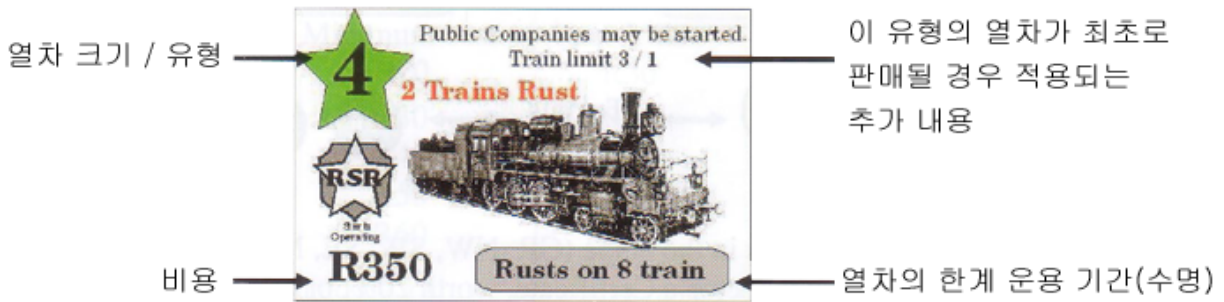
소기업과 공기업은 철로가 인쇄된 육각 타일을 이용하여 철로를 건설한다. 철로 타일은 노란색, 초록색, 갈색, 회색의 4가지 색상으로 구성되어 있다. 게임 시작할 때는 오직 노란색 타일만 사용가능하며, 이후 단계가 진행하면서 차차 다른 색상들도 사용할 수 있게 된다.

### 2.4 토큰

소기업과 공기업은 회사 로고가 그려진 목재 토큰을 이용하여 지도상에 자신의 회사를 표시한다. 또한 이 토큰들을 주식시장에 놓음으로써, 해당 회사의 현재 주식 시세를 표시하기도 한다. 소기업들은 2개의 토큰(1개는 지도에, 1개는 주식시장에)을, 공기업들은 4개의 토큰(3개를 지도에, 1개는 주식시장에)을 각각 가지고 있다. 러시아 국영철도는 8개의 토큰을 가지고 있으며, 이들은 국영화된 기업들의 토큰들을 대신하여 지도에 놓는다.

### 2.5 열차 차량

소기업과 공기업들은 열차를 운용하여 수익을 거둔다. 이러한 열차 차량은 카드로 제공된다. 총 9종류의 차량들이 있으며, 2부터 8까지의 숫자가 붙은 차량들은 각각 오름차순으로 사용가능해진다. 나머지 차량(2+2와 5+5)은 최초의 8단계 차량이 판매된 이후에 부가적으로 사용할 수 있다.



### 2.6 돈

게임에는 총액 약 15,000 루블의 다양한 종이돈이 들어있으며 은행이 관리한다. 아마도 은행에 이 돈이 다 떨어지는 경우는 발생하지 않을 것 같지만, 만약 그러한 경우가 발생한다면, 철도 운영의 온전한 라운드를 완전히 마친 이후에 게임은 종료된다.

### 2.7 대출 표시

대출표식은, 소기업과 공기업이 대출한, 러시아 국영철도 보증채권의 대출 상황을 표시하기 위해 제공된다.



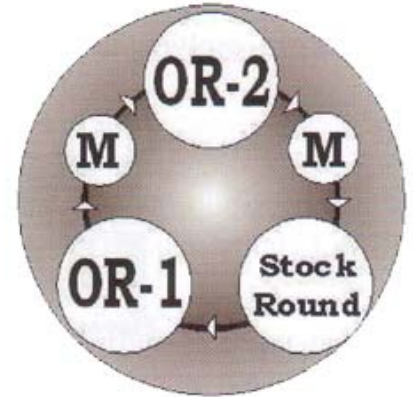
## 3. 게임의 초기 설정

탁자에 지도와 주식시장판을 펼쳐놓는다. 주식 증서와 열차 차량 카드를 게임 판의 표식에 맞게 정렬하여 놓는다. 각 주식들은 경영자 주식 증서가 맨 위에 올라오도록 정렬한다. 돈은 화폐 단위별로 정렬하고, 철로 타일들은 게임에 투입되는 종류 순서대로 정렬하여 게임판 옆에 놓는다. 게임 시작할 때는 노란색 타일들만 사용 가능하지만, 다른 타일들도 살펴보는 것은 허용된다. 각 회사의 열차 역 표식들과 주식 가격 토큰들을 각각 게임 판과 주식 증서 옆에 놓는다. 회사 차트도 근처에 놓는다. 라운드 표식은 “주식 라운드” 칸 위에 놓는다. 각 참가자들은 2~3장의 회사 차트와 한 다스 내외의 주식 증서들, 그리고 돈 더미를 놓을 수 있는 충분한 공간을 확보해야만 한다. 몇몇 사람들은 필기도구를 찾게 될 것이고, 계산기가 있으면 꽤 도움이 될 것이다. 한두 사람이 은행장을 맡고, 은행에 대한 업무에 대한 책임을 진다. 모든 참가자들에게 게임 판에 적힌 대로 초기 자본을 나누어준다. 앉은 자리 순서를 정하고, 임의 또는 참가자들의 동의하에 시작 참가자를 결정한다. 시작 참가자에게 “우선거래카드” 를 준다. 게임은 **최초 주식 라운드**로부터 시작된다. (6.3. 주식 라운드 참조)

#### 4. 개요

게임은 제2단계부터 시작한다. 이는 최초에 은행으로부터 구입가능한 열차가 2단계 열차라는 것을 의미한다. 열차가 점차 판매되어 새로운 유형의 열차가 판매되면 새로운 단계가 시작된다. 게임은 제8단계에 종료된다. 상세한 내용은 6.5.8. 열차 차량 구매와 6.8.5. 단계를 참조.

최초 주식 라운드를 마치고 나면, 1개의 주식 라운드 뒤로 2개의 실행라운드와 2개의 합병라운드를 번갈아 시행하는 것으로 게임의 온전한 한 라운드가 진행된다. 주식 라운드에서는 사기업과 소기업을 경매에 붙이고, 8개 공기업의 주식들을 사거나 판매할 수 있다. 실행 라운드에서는, 사기업은 수익을 거두고, 소기업과 공기업들은 철로를 건설하거나 열차 역 표식을 놓고, 열차를 운용하여 수익을 거둘 수 있으며, 열차를 더 구매할 수 있다.



제3~7단계의 매 실행라운드 이후에는 추가적으로 합병라운드를 진행할 수 있다. 합병라운드에서는 회사 경영자가 소기업들을 합병하거나 소기업을 공기업으로 전환할 수 있다.

#### 5. 주식 라운드

주식 라운드에서는 우선거래카드를 소유한 사람부터, 보통은 시계 방향으로 순차적으로 차례를 진행한다. 자신의 차례가 되면,

- (아래에서 설명할) 제한사항에 따라, 주식 증서들(몇 주든 가능)을 매각하고 그런 다음,
- 주식 증서 한 개를 구매하거나
- 소기업들을 경매에 붙일 수 있다. (사기업들은 최초 주식 라운드 때 경매에 붙인다.)

이들 가운데 아무것도 하지 않고 자신의 차례를 넘길 수 있다.(pass)

주식 라운드는 모든 참가자들이 연속적으로 자신의 차례를 넘기는 경우에만 종료된다. 이렇게 하여 참가자들은 주식 구매, 매각, 경매 등을 현재 라운드동안 계속 진행할 수 있다. (강제적으로 주식 라운드가 종료되는 일은 없다는 의미 - 편집자 주) 주식 라운드가 끝나면, 마지막으로 주식을 사거나 판매한 사람의 바로 왼쪽 사람에게 우선거래카드를 넘긴다. 만일 해당 주식 라운드에 아무도 행동을 취하지 않았다면 우선거래카드는 이동하지 않는다.

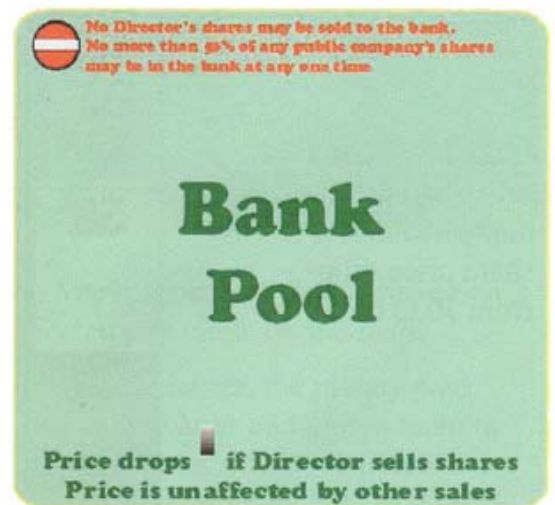
주식 라운드에서의 모든 주식 거래는 참가자와 은행, 또는 참가자와 기업 간에만 이루어진다. 참가자들 상호간의 직접 주식 거래는 허용되지 아니한다.

##### 5.1 주식 매각

주식을 매각하면, 참가자는 자신이 보유하고 있던 주식증서들을 은행 칸으로 옮기며, 다음 제한 사항을 따른다.

- 사기업은 은행에 매각할 수 없다.
- 소기업은 매각할 수 없다.
- 아직 한번도 실행라운드의 온전한 차례를 갖지 못했던 공기업의 주식은 매각할 수 없다.
- 어떤 공기업도 50%를 초과하는 수량의 주식을 은행 칸에 둘 수 없다.
- 경영 주식 증서는 은행 칸에 나올 수 없다.

주식을 매각한 참가자는 현재 주식 시세에 해당하는 금액의 돈을 은행으로부터 받는다.



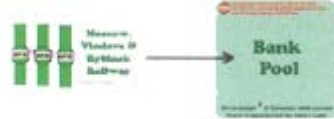
### 5.1.1 경영자 사임

주식 매각 결과, 경영자의 주식 보유수가, 20% 이상 주식을 보유하고 있는 다른 사람의 주식 보유수보다 낮아진다면, 해당 기업의 경영자는 새로운 사람으로 바뀐다. 새로운 경영자 후보가 여러 사람인 경우, 가장 많은 주식을 보유하고 있는 사람이 경영자가 되며, 동률인 경우 기존 경영자의 왼쪽에서 가장 가까운 사람이 경영자가 된다. 기존 경영자의 경영자 주식 증서는, 새로운 경영자의 일반 주식 증서 2장과 서로 교환한다. 이 교환은, 다른 주식 매매의 결과보다 우선적으로 효력이 발생한다.

매각 이전에, 참가자 1은 MVR에 대해서 50%의 지분을, 참가자 2는 30%의 지분을 가지고 있었다.



참가자1이 MVR 주식 30%를 은행 칸에 매각했다.



매각 이후, 참가자 1은 MVR에 대해서 20%의 지분을, 참가자 2는 30%의 지분을 가지고 있으므로, 참가자 2가 새로운 경영자가 되어, 2장의 일반 주식을 경영자 주식 1장과 맞바꾼다.

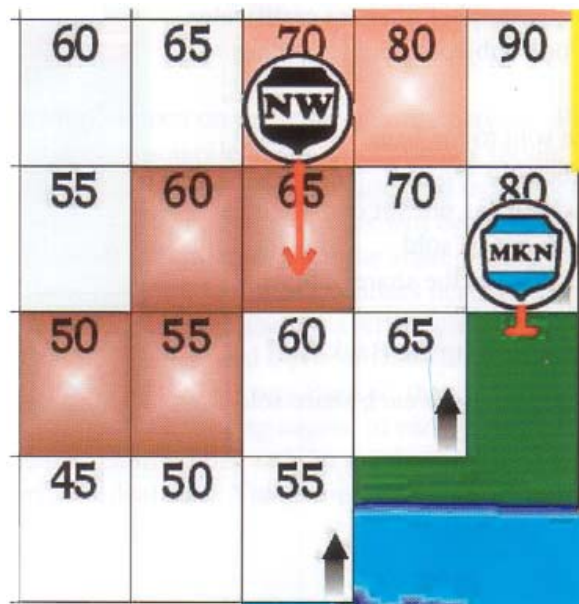


### 5.1.2 주식 가격 변동

경영자가 아닌 사람의 공기업 주식 매각은, 주식 가격 변동에 영향을 주지 않는다.

만일 경영자가 주식을 매각할 경우, 해당 회사의 주식 시세는 시세표의 아래쪽으로 한 칸 하락한다. 그러나 이미 도표의 가장 아래 칸(“선반에 걸린 경우”)에 위치하고 있어 더 이상 내려갈 수 없는 경우라면 주식 시세는 변하지 않는다. 만일 토큰이 이동해야 할 곳에 이미 다른 회사의 토큰(들)이 놓여있는 경우라면, 그 토큰 더미 맨 밑에 깔린다. 만일 토큰이 원래 자리에 그대로 남아있게 된다면, 시세표에서의 이들의 상대적 위치 또한 그대로 유지된다. 주식을 매각한 참가자는 매각한 각 주식의 원래 가격만큼의 금액을 받는다. 만일 어떤 참가자가, 자신이 경영자인 회사가 2개 이상 소유하고 있고, 한 차례에 이들 회사의 주식을 매각하고자 한다면, 어느 회사의 주식부터 매각할 것인지를 결정한다. 이 순서는 주식시세표에서 어느 회사의 토큰이 같은 칸에서 밑에 깔리게 될 것인지를 결정하게 될 것이다.

만일 NW의 경영자가 주식을 매각하였다면 (몇 주든 상관없음) NW의 주식 시세는 70에서 65로 하락한다.



만일 MKN의 경영자가 주식을 매각하였다면 (몇 주든 상관없음), MKN의 주식 시세는 변하지 않는다.



### 5.2 주식 구매

주식을 구매하면, 차례인 참가자는 회사 주식증서 보관소나, 은행 칸으로부터 10% 주식 증서 한 장을 가져와 자신의 보유 장소에 놓는다. 경영자 주식 증서는 그 전에 이미 팔렸어야만 하며, 특정 회사의 주식을 60%이상 소유하지 않아야만 한다. 그리고, 이번 주식 라운드에 자신이 팔았던 회사의 주식을 구매하는 것도 허용되지 않는다. 자기 차례에 오직 1개의 증서만을 구매할 수 있다.

주식 구매 금액은, 주식 증서를 회사 주식증서 보관소로부터 구매하는 경우 해당 회사로, 은행 칸으로부터 구매하는 경우 은행으로 귀속된다. 어느 곳의 주식을 구매하더라도, 주식 가격은 현재 주식 시세가 된다. 주식을 구매하는 것은 주식 시세에 변화를 가져오지 않는다.

#### 5.2.1 증서 보유 제한

한 참가자가 보유할 수 있는 증서 개수에는 제한이 있다. 각 사기업과 공기업 증서 또는 소기업의 보유 개수는 제한의 대상이다. 제한 수치는 게임 판에 인원수에 따른 초기 시작 자본 액수와 함께 표시되어있다.

누구든 새로운 증서를 구매하기 위해서는, 보유 증서를 자신의 증서 보유 제한보다 적게 가지고 있어야만 한다. 그러므로, 4인 게임의 경우, 16장의 증서를 보유하고 있는 사람은, 새로운 증서를 구매하기 위해서는 주식들을 매각해야만 한다. 만일 누군가가 증서 보유 제한을 초과해서 보유하게 된다면, 그는 매각 가능한 첫 기회에 주식들을 매각해야만 한다. 이는 아마 그 참가자의 주식 라운드 자기 차례의 시작이 될 것이다.

#### 5.2.2 추월

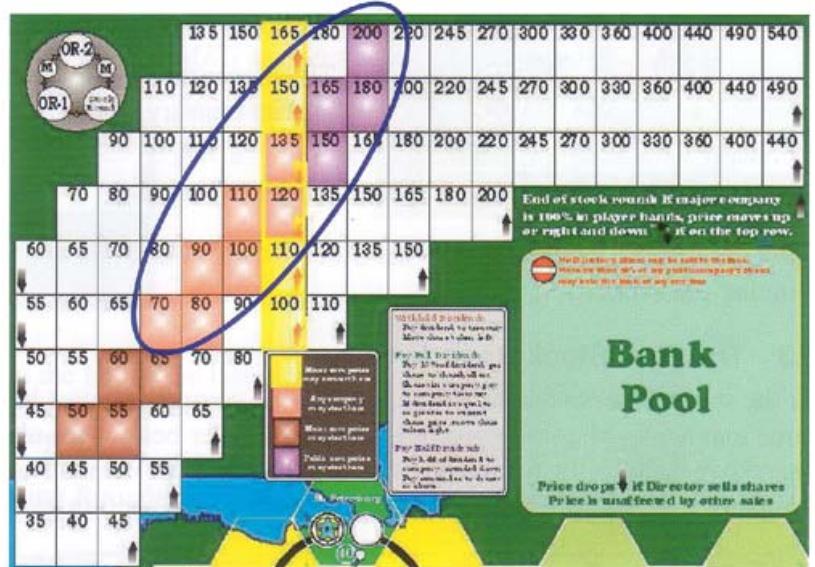
주식 구매의 결과, 현재 경영자의 보유 주식을 추월하게 되었다면, 그가 새로운 경영자가 된다. 기존 경영자의 경영자 주식 증서를 일반 10% 주식 증서 2장과 서로 맞바꾼다.

#### 5.2.3 공기업의 출범

제4단계가 시작되면서부터 새로운 공기업들을 출범시킬 수 있다. 하지만, 점유도 연결도 되지 않은 도시가 지도상에 최소한 한 개라도 남아 있는 경우에만 공기업을 출범시킬 수 있다. (다시 말해 기존에 연결된 철로를 통해서 다른 도시를 연결시킬 수는 없다는 의미이다.)

공기업을 출범시키려면, 한 참가자가 공기업 초기 구매 제한 칸에 있는 경영자 주식 증서를 구매하고, 그리고 해당 회사의 초기 주식 가격을, 주식 시세 칸의 빨간색 또는 보라색 칸(R70부터 R200칸까지의 영역) 위에 토큰을 놓음으로써 설정한다. 만일 이미 다른 토큰이 놓인 칸에 놓기로 했다면, 새로운 토큰은 토큰 더미의 맨 아래쪽에 놓는다.

비용은 초기 주식 가격의 2배이며, 이 돈은 해당 회사에 귀속된다.



참가자는 해당 회사의 열차 역 표식을 지도상의 아직 점유되지도, 연결되지도 않은 도시의 원에 올려놓는다.

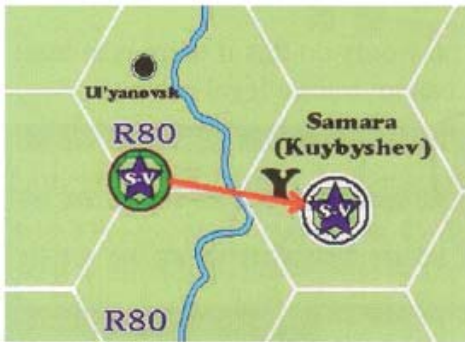
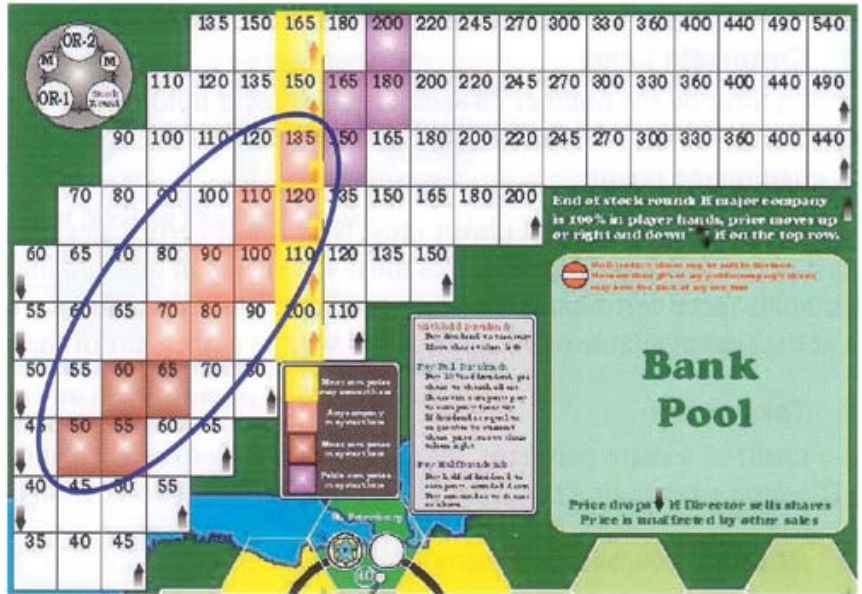
그런 다음, 경영자가 된 참가자는 회사 차트를 가져오고, 돈을 회사의 금고에 올려놓는다. 남아있는 회사 토큰은 자신의 앞에 놓는다. 또한, 회사의 남아있는 주식들은 회사의 차트 위에 올라가며, 참가자들에게 판매될 수 있다.

### 5.2.4 소기업 경매

제5단계 이전에는 증서를 구매하는 대신, 자신의 차례인 참가자가 새로운 소기업을 경매에 붙일 수 있다. 제2단계에서는 총 16개 기업 가운데 10개 기업만이(2.2.2 장을 참조) 경매에 붙여질 수 있고, 제3단계와 제4단계에서는 16개 기업 모두가 가능하다. 경매에 붙이는 참가자는 가용한 소기업 가운데 하나를 후보에 올리고, 최소 R100부터 R5 단위로 가격을 부른다. 참가자는 자신의 보유한 현찰액을 초과하는 금액으로 입찰할 수 없다. 입찰을 한번 포기한(pass) 참가자는 해당 기업의 경매에 다시 입찰할 수 없다.

모든 참가자가 입찰을 포기하고 오직 한 명만이 남았다면 그가 곧 낙찰자가 된다. 낙찰자는 낙찰 금액을 해당 소기업의 금고에 넣고, 주식 시세표의 빨간색 또는 갈색 칸(R50부터 R135칸까지의 영역) 가운데 낙찰 금액의 절반(반내림)에 해당하는 칸에 기업 토큰을 올려놓는다. 최대 가격은 R135이다.

만일 이미 다른 기업 토큰이 올려진 칸이라면, 토큰더미 맨 아래쪽에 놓는다.



경매자가 된 참가자는 열차 역 토큰을 지도상에 이미 동일한 로고가 그려진 곳에 올려놓는다. 그런 다음, 회사 차트를 받아, 회사 금고에 돈을 지불한다. 그리고 이를 자신의 앞에 놓는다.

경매를 마치고 나면, 시계방향으로 낙찰자의 다음 차례(왼쪽)인 사람의 차례가 되어 주식 라운드를 계속 진행한다.

### 5.3 최초 주식 라운드

최초 주식 라운드가 시작되면 사기업들은 반드시 경매에 붙여져야 한다. 이들은 소기업과 같은 방식으로 경매를 진행하며, Tsarskoye-Selo Railway부터 시작하여 Warsaw-Vienna Railway로 끝나는 다음의 순서대로 진행한다. (2.2.1 장을 참조) 최소 입찰 금액은 각각의 소기업 증서에 적혀있다. 낙찰자는 낙찰금액을 은행에 지불한다.

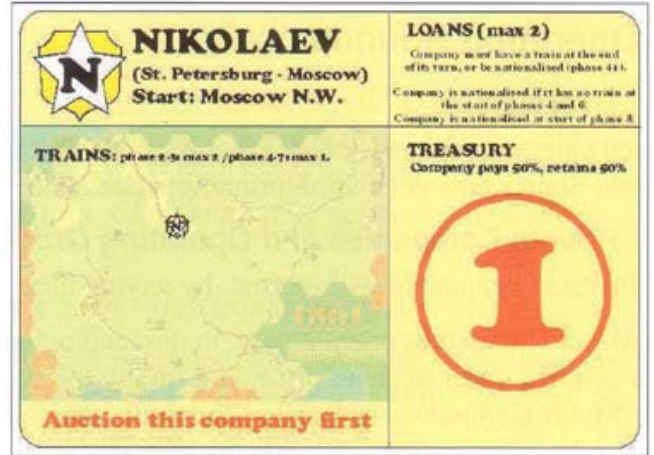


만일 최초 주식 라운드에서 모든 참가자가 입찰을 포기하였다면, 해당 사기업은 유찰되는 것이며, 최소 입찰 금액은 R5씩 감소한다. 그리고 경매는 처음 입찰을 포기한 사람부터 다시 계속된다. 이러한 방식으로 진행하다가 만일 최소 경매 가격이 R0에 도달하였다면 처음 입찰을 포기한 사람이 아무런 비용을 지불하지 않고 해당 사기업을 인수한다.

Warsaw-Vienna Railway의 경매가 끝나면, 반드시 Nikolaev(N) 소기업이 경매에 붙여진다.

이 시점에서 모든 참가자들이 입찰을 포기한다면, 2번의 실행 라운드를 시작한다. 각 사기업들이 두 차례씩 수익을 가져다주고 나면, 다시 Nikolaev의 경매를 시도한다.

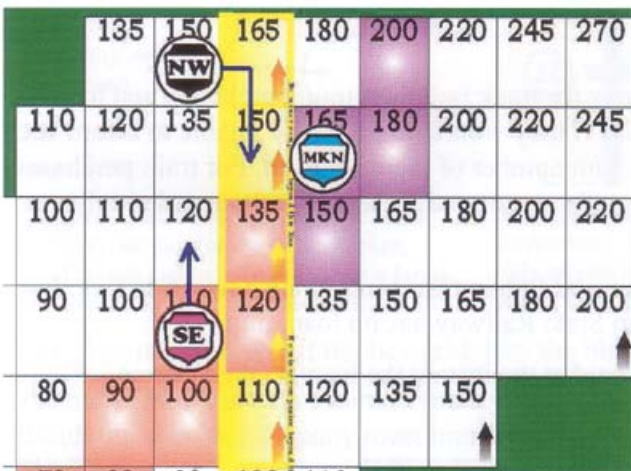
일단 Nikolaev가 낙찰되고 나면, 다른 소기업들도 보통의 경매 방식대로 경매에 붙여질 수 있다.



**5.4 주식 라운드 종료**

주식 라운드는 모든 참가자들이 연이어서 자신의 차례를 넘기는 경우에 종료된다.

만일 어떤 공기업의 주식이 모두 팔린 상태, 즉 은행 칸이나 회사 금고에 주식이 하나도 남아있지 않은 상태라면, 주식 시세표에서 해당 기업의 주식 시세는 수직으로 한 칸 상승한다. 만약 이미 해당 줄의 맨 윗 칸에 도달해있던 상태라면, 오른쪽으로 한 칸, 그리고 아래로 한 칸 이동한다. (대각선으로는 같은 금액이다) 기업들의 시세 변동은 동시에 이루어지며, 각각의 상대적 위치(토큰 더미가 쌓여있는 경우 - 역자 주)는 변하지 않는다. 이미 다른 회사의 토큰이 놓여있는 곳으로 이동하게 된다면, 토큰 더미의 맨 아래쪽에 놓는다.



예제:

NW와 SE의 모든 주식이 다 팔린 상태이다. MKN은 20%의 주식이 팔리지 않은 채 금고에 남아있다.

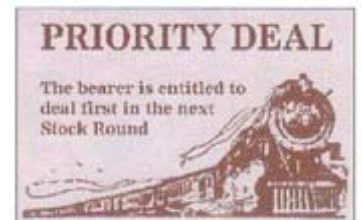
MKN은 주식 시세표에서 움직이지 않는다.

SE는 한 칸 올라간다. (110 → 120)

NW는 오른쪽으로 한 칸, 아래로 한 칸 이동한다. (가격은 여전히 150 그대로이다. 하지만, 우측으로 한 칸 이동했다.)

우선 거래 카드를 마지막으로 주식 거래를 한 사람의 왼쪽 사람에게 넘기고, 라운드 트랙에 있는 라운드 표식을 첫 번째 실행 라운드(OR-1)로 옮긴다.

두 번의 실행 라운드 가운데 첫 번째 실행 라운드를 이어서 계속 진행한다.



## 6. 실행 라운드

### 6.1 개요

각각의 실행 라운드에서는 모든 사기업들과 활동 중인 소기업, 출범한 공기업들, 그리고 러시아 국영철도(다른 기업을 인수한 경우)가 한 차례씩 활동을 한다.

### 6.2 사기업들 그리고 실행 순서

사기업들이 가장 먼저 활동을 한다. 그들의 활동은 소유주에게 정해진 소득을 가져다 주는 것이다.

다음은 소기업들의 활동이 이어진다. 주식시세의 내림차순으로 활동 순서가 정해지며, 이후 공기업과 러시아 국영 철도의 순서로 진행된다. 만일 2개 이상의 기업(소기업, 공기업)의 주식시세가 동일한 경우, 주식시세토큰이 오른쪽에서 가장 멀리 있는(즉, 가장 왼쪽에 있는 - 역자 주) 회사부터 활동한다. 2개 이상의 공기업 토큰이 한 칸에 위치하고 있는 경우, 가장 위쪽에 놓인 회사부터 활동한다.

### 6.3 철로(Routes)<sup>1)</sup>

상당수 회사의 활동들은 **철로(Route)**를 이동하는 것으로 이루어진다. 철로는 이 게임에서 중요한 부분을 차지하는 개념으로서, 회사의 토큰이 놓여있는 도시가 최소한 하나이상 연결된 철도(track)의 연속선이 해당 회사의 철로가 된다. 이 철로는 동일한 역(소규모와 대규모 모두)이나 붉은 색의 게임판 외곽 영역에 2회 이상 도달하거나 통과해서는 아니된다. 또한 다른 회사의 표식이 그려진(놓인) 역에는 도달할 수는 있으나 통과할 수는 없다. 철로는 동일한 부분을 2회 이상 이용해서도 아니되며, 심지어 도시 타일이 아닌 교차로의 재진입도 허락되지 아니한다. 이는 교차로에서 예각으로 들어서 후진으로 진입하는 것도 허용되지 않음을 의미한다. 만일 철로가 붉은 색 게임판 외곽 영역에 도달하면, 철로는 거기서 끝이 난다.

### 6.4 대출

기업들은 철도를 놓거나 열차를 구매하거나 대출 이자를 갚기 위해 1개 이상의 대출을 받을 수 있다. 이러한 각각의 경우에 비용을 지불할 수 있는 다른 수단이 없고, 오직 대출만이 유일한 해결책인 경우에만 대출을 받을 수 있고, 대출을 받는 경우에도 필요 최소한으로만 대출을 받을 수 있다. 열차를 구매하기 위해 대출을 받는다면, 이 경우 해당 기업은 단 하나의 열차도 없는 상황이어야 하며, 오직 은행으로부터 열차를 사들이는 경우만 해당된다. (다른 기업으로부터 열차를 사들이는 것은 해당되지 않음)

소기업의 대출한도는 2개까지이고, 공기업은 5개까지가 한도이다. 각각의 대출을 받을 때 회사는 대출 표식을 받는다. 러시아 국영철도는 대출에 제한이 없다. 1개의 대출은 R50에 해당하며, 대출 이자인 R5는 선이자로 대출 즉시 지불한다. 즉, 사실상 대출을 받을 때 받는 금액은 R45이다.

### 6.5 소기업과 공기업

각 회사의 실행 차례 때, 양자간의 동의를 있다면, 회사는 참가자로부터 사기업을 인수할 수 있다. 테스트 했을 때는 이러한 거래가 매우 자주 일어났고 일반적이었다.

회사의 활동은 다음과 같으며, 대부분은 선택적이지만, 경우에 따라 다음의 순서대로 반드시 해야하는 경우도 발생한다.

- (선택) 주식을 다시 사들일 수 있다.
- (선택) 철도를 놓거나 개선시킬 수 있다.
- (선택) 열차 역 표식을 하나 놓을 수 있다.
- 기차(들)을 운용하여 수익을 거둔다.
- (선택)배당금을 지불하거나, 수익을 남긴다.; 주식 가격에 따른다.
- 대출중인 회사는 대출 이자를 지불한다.
- 대출을 상환한다.
- 열차(들)를 구매한다. 보통은 선택적 행동이지만, 가끔은 강제 행동이다.

이러한 일련의 기업 행동들은 모두 전적으로 경영자의 의지에 따라 결정된다.

#### 6.5.1 주식 다시 사들이기

회사는 은행으로부터 자사 주식 일부 또는 전부를 도로 사들일 수 있다. 사들인 주식은 회사 금고에 위치시킨다. 각각은 현재의 시세대로 지불해야 하며, 주식을 다시 사들일 목적으로 증자하기 위해 대출을 받는 것은 허용되지 아니한다.

1) route와 track의 개념이 서로 다르게 쓰여서, 전자를 철로(鐵路), 후자를 철도(鐵道)라 번역하였다. 여기서의 철로란 1회 수익을 거둘 때 가상의 열차가 이동하는 철도의 선(궤적)을 의미한다.

### 6.5.2 철도를 놓거나 개선(upgrade)하기

#### 6.5.2.1 개요

현재 활동 중인 기업들은, 매 실행 차례 때마다, 노란색 철도 타일을 놓거나, (가능한 경우) 노란색, 초록색, 갈색 철도 타일 한 개를 각각 초록색, 갈색, 회색 타일로 개선시킬 수 있다. 추가로 R20을 지불하면 타일 놓기(또는 개선) 행동을 한 번 더 할 수 있으나, 개선 행동은 두 행동 가운데 한번만 가능하다. 또한 이번에 놓은 노란색 타일을 동일한 차례에 바로 개선시키는 것은 허용되지 아니한다. 타일 놓기(또는 개선) 행동은 한 번의 실행 차례에 세 번 이상 할 수 없다.

초록색 타일은 제3단계부터, 갈색 타일은 제5단계부터, 그리고 회색 타일은 제6단계부터 사용가능하다.

게임판에는 이미 철도가 인쇄되어있는 육각지형이 몇 개 있다. 이들 대부분은 노란색이지만, 한 곳(St. Petersburg)은 초록색이다. 이들 지형은 철도 타일이 미리 놓여진 것으로 간주하여 게임을 진행한다.; 노란색 철도 타일은 해당 지형에 지어질 수 없고, 상급 철도로 개선하는 것은 가능하다.

제공되는 노란색 및맞한 철도 타일의 개수는 대부분의 게임에서 부족하여 고갈될 것이다. 이렇게 타일이 고갈되었다면, 철도를 더 건설해야만 한다. 다른 철도가 섞여있는 타일 역시 제한적일 것이다. 만약 정말 필요한 타일이 있다면, 그 타일을 다시 쓸 수 있게 하기 위해 가장 먼저 철도를 개선해야 할 것이다.

#### 6.5.2.2 노란색 철도 타일 놓기

노란색 철도를 놓을 때는, 그 연장선이 반드시 지도상의 열은 녹색의 지형에 연결되도록 놓아야만 한다. 만일 회사의 본사 지형에 연결된 철도가 없다면, 해당 회사는 거기에 맞는 대규모 역 타일을 해당 지형에 놓아야 하며, 그 밖의 다른 곳에 타일을 놓아서는 아니된다. 그렇지 않다면, 타일의 철도는 반드시 회사의 철로를 확장하는 것이어야만 한다.



회사 역 토큰이 놓이는 공간

30의 수익을 가져다주며, 회사 토큰이 들어갈 자리가 하나 있는 대규모 역 타일. 이 타일은 오직 "Y"자가 그려진 대도시 위에만 놓을 수 있다.

10의 수익을 가져다주는 소규모 역 타일. 이 타일은 오직 소도시 지형 위에만 놓을 수 있다.

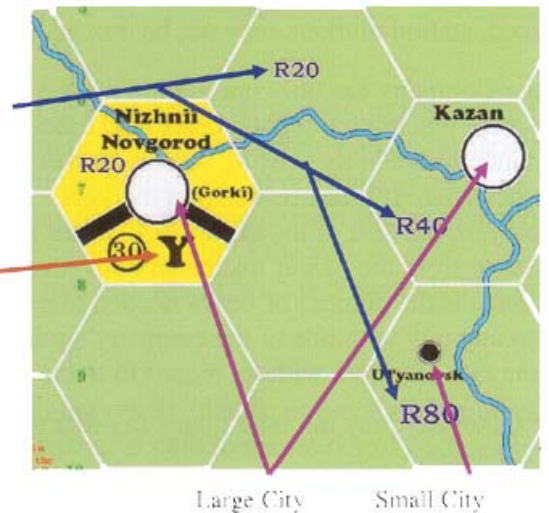
아무런 수익이 나지 않는 및맞한 타일. 이 타일은 비어있는 지형에만 놓을 수 있다.

철도는 육각형의 격자를 넘어서게끔 놓을 수 없으며, 비어있는 영역이나 붉은색 또는 회색의 육각 지형에도 놓을 수 없다. 그리고 바다를 향하도록 놓아서도 아니된다. (육각지형 R21)

돈의 액수가 적힌 지형은 난공사 지형을 의미하며, 회사는 즉시 해당 금액을 은행에 지불해야만 한다. (R20이나 R40, R80이라 적힌 것이 그 예이다.) 만일 이 비용을 지불할 자금이 부족하다면, 회사는 대출을 받을 수도 있다.

만일 지형에 크고 안에 아무 것도 없는 원이 그려져 있다면, 이는 대도시를 의미하며, 여기 놓이는 타일도 대도시 타일이어야만 한다. 만일 Y가 적힌 대도시라면, 역시 마찬가지로 Y가 적힌 대도시 타일이 놓인다.

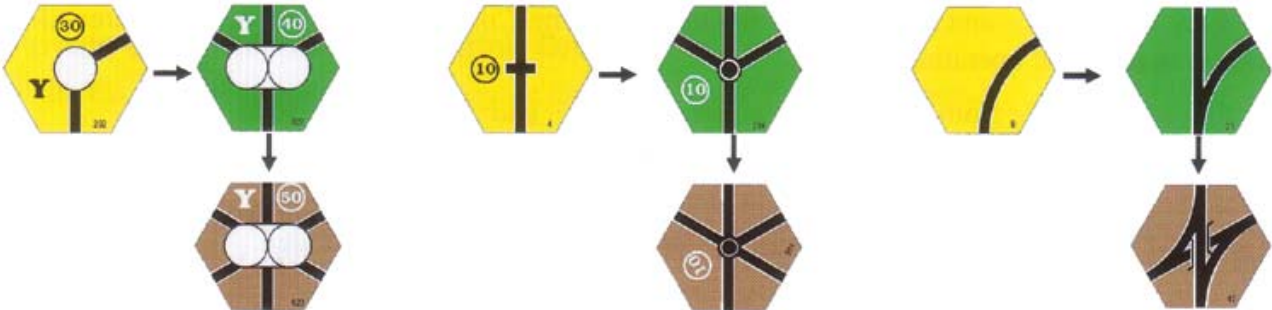
지도에 점이 찍힌 지형은 소도시를 의미하며, 이곳에는 중간에 막대가 그려진 철도 타일이 놓여야만 한다. 만일 지도상에 점이나 원이 없는 지형에는 및맞한 철도 타일(즉, 역이 없는 철도)이 사용된다.



그림과 같은 지형은 사기업 소유의 철도이므로, 제3단계까지는 철도 타일을 놓을 수 없다. 이들은 자세한 내용이 지도상에 붉은 글씨로 적혀있다.

### 6.5.2.3 철도 개선하기

철도가 개선되면 기존의 철도는 제거되고 (그리고 다시 사용할 수 있는 상태가 된다.) 새로운 철도가 그 자리를 대체한다. 노란색은 초록색으로, 초록색은 갈색으로, 갈색은 회색으로 각각 개선된다. 밋밋한 철도, 소도시, 일반 도시, Y 도시 등은 각각 그에 상응하는 타일들로 대체되어야만 한다. 또한, 개선되는 철도에는 기존 철도의 부분을 온전하게 포함하고 있고 동일한 방향이어야만 한다. (즉 철도의 추가 개념이며, 기존 철도의 원형을 훼손하지 않는다. - 역자 주)



밋밋한 트랙을 개선한 경우, 기존 철도가 아닌, 새로이 추가되는 철도는 반드시 회사의 철로를 확장하는 부분이어야 한다. 도시의 개선인 경우, 철도의 최소한 일부 구간은(반드시 새로이 추가된 부분일 필요는 없다.) 회사의 철로를 구성하는 부분이어야만 한다. 만일 기존 타일 위에 하나 또는 그 이상의 역 표식이 있었다면, 새로운 타일에도 기존과 동일한 위치에 놓아야만 한다. 난공사 지형에 놓여있던 철도를 개선하는 경우라도 추가 비용은 지불하지 않는다. (예외: Kiev에서 초록색에서 갈색으로 철도를 개선하는 경우)

Kharkov, Moscow, Kiev와 St. Petersburg는 특별히 이름 붙여진 개선 타일이 존재하며, 이들은 이들 도시들만을 위해 예약되어있다.



대도시를 갈색 타일로 개선할 경우, 가능한 경우라면 반드시 6개의 출구가 그려진 타일을 사용해야만 한다.

### 6.5.3 열차 역 표식 놓기

공기업은 매 실행 라운드마다 자신의 철로를 구성하는, 비어있는 대도시/역 칸에 자신의 역 표식 하나를 올려놓을 수 있다. (철로 길이와는 상관없이, 반드시 회사의 철로를 구성하는 위치여야 함) 제5단계 이전까지는 소기업의 본사 지형은 소기업이 예약한 것으로 간주하여, 다른 기업들은 아직 해당 소기업이 출범하지 않았다하더라도, 해당 지형의 역 자리는 남겨두어야만 한다. 이와 마찬가지로, St. Petersburg에 한 자리, 회색 Moscow 타일의 한 자리는 러시아 국영철도의 자리로 남겨두어야 한다.

각 공기업들은 역 표식을 3개씩 가지고 있지만, 소기업은 오직 1개의 표식만을 가지고 있다. 회사를 구성하는 단계에는 이들을 내려놓는 것에 비용이 들지 않는다. 아울러, 한 지형에 2개 이상의 같은 회사 표식이 올라가는 것도 허용되지 아니한다. 역 표식이 한번 놓이면, 회사가 국영화되지 않는 한, 이동할 수 없다.

만일 지도상에 역 표식을 오직 하나만 보유하고 있는 회사가 두 번째 역 표식을 내려놓을 때는, 기존 역과의 거리에 따라, R20만큼의 설치 비용을 지불하여야 한다. 두 개의 역이 이미 놓여있고, 세 번째 역을 놓는다면, 가장 가까운 역과의 거리에 따라, R40만큼의 설치 비용을 지불한다. 이 경우 거리는, 철도와는 상관없이, 최단거리의 육각지형 개수로 계산한다.

회사는 열차 역 표식을 놓기 위한 목적으로 증자를 위해 대출을 받는 것은 허용되지 아니한다.

예를 들어, Ekaterinburg의 Ekaterinin을 기반으로 형성된 공기업이, 새로이 Kazan에 역을 설치할 경우, 설치 비용은  $4 \times R20 = R80$ 이 된다. 그리고, Samaro에 세 번째 역을 추가할 경우,  $2 \times R40 = R80$ 이 설치 비용이 된다. Kazan과 Ekaterinburg와의 거리는 4칸, Samaro와 Kazan과의 거리는 2칸으로 계산되었다.



### 6.5.4 열차 운용하기

회사(또는 러시아 국영철도; 하단을 볼 것)가 한 개 또는 그 이상의 열차를 가지고 있다면, 이를 운용하여 수익을 거둘 수 있다. 각 철도는 별개의 철로를 따라 운용된다.; 각각의 열차가 다니는 철로는 일부 구간조차도 공유되어서는 안되지만, 도시나 붉은색 게임판 외곽지역에서 만나거나 교차하는 것은 가능하다. 철로는 열차 차량의 숫자를 초과하는 역과 붉은 색 게임판 외곽지역을 포함해서는 안되지만, 최소한 2곳은 포함하고 있어야만 한다. 2짜리 열차는 정확하게 2곳만 방문해야 한다. 중간의 소규모 역은 건너뛰는 것이 허용되지만, 대규모 역은 허용되지 아니한다. (예외: 5+5표 열차)



그림의 예제에서 M-NN 철도회사는 2대의 열차를 가지고 있다. (2짜리와 3짜리 각 한 대씩)

두 열차는 서로 다른 90과 110짜리 철도를 달렸고, 도함 R200의 수익을 거두었다.

철로의 가치는, 열차가 통과하거나 도달하는 역 또는 붉은색 게임판 외곽지역의 숫자의 합과 일치한다. 건너뛰는 역은 계산하지 않는다. 역의 가치는 조그마한 원 안에 숫자로 인쇄되어있으며 그 범위는 R10에서 R100까지이다. 붉은색 게임판 외곽지역의 가치는 직사각형에 표시된 숫자들 가운데 하나이며, 제2단계일 때는 최솟값, 제3, 제4단계일 때는 두 번째 가치, 제5단계일 때는 세 번째 가치이며, 제6~8단계에는 최댓값을 가진다. (6.8.5장 단계 참조)

각 회사들 또는 러시아 국영철도의 수익은, 회사 소유의 열차가 달린 철로 가치의 총합이다. 누구에게든 지목된 참가자는 합법적인 최고 수익에 대해 공표해야만 하지만, 공표된 수익보다 더 큰 수익을 거두었다고 해서 반드시 공표해야할 의무를 지는 것은 아니다.

5+5표 열차는 5개의 역을 지나가는 철로로 계산하되, 그 가치를 두 배로 친다. 2+2 열차도, 그 가치가 두 배가 된다는 점을 제외하면, 2짜리 열차와 동일하게 운용된다.



### 6.5.5 배당금 지급 / 수익 보유

#### 6.5.5.1 소기업

소기업은 수익의 절반을 소유주에게 주고, 나머지 절반을 기업 금고에 둔다. 만일 소기업의 수익이 0인 경우, 주식시세표에서 해당 회사의 토큰은 왼쪽으로 한 칸 이동하거나, 만약 현재 칸에 아래쪽으로 향한 화살표가 그려진 경우라면 아래로 한 칸 이동한다. 만일 주식 시세가 이미 가장 왼쪽에 위치한 경우라면, 더 이상 움직이지는 않는다. 그렇지 않다면(소기업이 수익을 거둔 경우) 해당 회사의 토큰은 오른쪽으로 한 칸 이동하며, 만약 현재 칸에 위쪽으로 향한 화살표가 그려진 경우라면 위로 한 칸 이동한다. 소기업의 주식 시세는 노란색 줄이 쳐진 6번째 줄을 넘어 오른쪽으로까지 이동하지는 않고, 대신 그 줄을 따라 올라간다. 만일 주식 시세 토큰이 이미 다른 토큰(들)이 있는 칸으로 이동할 경우, 기존의 토큰(들)의 맨 밑에 놓는다.

#### 6.5.5.2 공기업

공기업은 모든 수익을 보유하거나, 모든 수익을 배당금으로 나누거나, 또는 받은 배당금으로 지불(R10의 배수가 되도록 반올림)하고, 나머지는 보유하는 것, 이 세 가지 가운데 선택할 수 있다. 보유한 주식 한 주당 10%의 배당금을 받는다. 회사 금고에 있는 주식들에 대한 배당금은 회사에 귀속되고, 은행 칸에 있는 주식에 대한 배당금은 잃게 된다. 만일 회사가 모든 수익을 보유하거나, 수익이 0인 경우, 주식시세표에서 해당 회사의 토큰은 왼쪽으로 한 칸 이동하거나, 만약 현재 칸에 아래쪽으로 향한 화살표가 그려진 경우라면 아래로 한 칸 이동한다. 만일 주식 시세가 이미 가장 왼쪽에 위치한 경우라면, 더 이상 움직이지는 않는다. 만일 한 주당 배당금의 열 배에 해당하는 액수가, 현재 주식 시세와 같거나, 더 초과하는 경우, 해당 회사의 토큰은 오른쪽으로 한 칸 이동하며, 만약 현재 칸에 위쪽으로 향한 화살표가 그려진 경우라면 위로 한 칸 이동한다. 이미 시세 표식이 가장 오른쪽 위에 도달한 경우라면 더 이상 움직이지는 않는다. 이러한 모든 경우에, 만일 주식 시세 토큰이 이미 다른 토큰(들)이 있는 칸으로 이동할 경우, 기존의 토큰(들)의 맨 밑에 놓는다. 또한 움직이지 않는다면, 이들 토큰 더미의 상대 위치 또한 변화하지 않는다.

**6.5.6 대출이자 지불**

만일 회사(또는 러시아 국영철도)가 실행 차례를 시작할 때, 1개 이상의 대출 표식을 가지고 있는 경우, 대출 표식 하나 당 R5만코프의 대출 이자를 지불해야 한다. 이번 차례에 받은 대출은 이미 선이자를 지불한 상태이다. 만일 회사 자금이 고갈된 상태라면, 대출 이자를 갚기 위해 또 대출을 해야 한다.; 만일 이것이 불가능하다면(대출 한도에 다다른 경우), 해당 회사는 즉시 국영화된다.

**6.5.7 대출 상환**

회사 또는 러시아 국영철도의 금고에 최소한 R50의 돈이 있고, 한 개 이상의 대출 표식을 가지고 있다면, 반드시 대출을 상환해야 한다. (가능한 많은 수의 대출을 상환한다.)

**6.5.8 열차 차량 구매**

만일 회사가 아직 현재 제한수량보다 더 적은 수의 열차를 보유하고 있다면, 열차 차량을 한 대 구매할 수 있다. 열차는 다른 회사로부터 구매할 수도 있으며(경영자의 동의 하에), 비용은 최소 R1부터 회사 금고의 보유 자산 한도 내에서 재량껏 정할 수 있다. 그렇지 않다면, 은행 칸(Bank pool)에서 열차를 구매하거나, 은행(Bank)에서 가장 저렴한 새로운 열차를 구매할 수도 있다.; 가격은 적혀있는 금액대로 지불한다. 회사의 열차 보유 한도를 초과하여 버려지는 경우에만, 열차가 은행 칸에 놓일 수 있다. (6.8.3장을 참조) 테스트했을 때는 이와 같은 상황의 그다지 자주 발생하지 않았었다. 고로, 보통은 여기(은행 칸)에 열차가 없다.

보유제한과 자원에 여유가 있다면, 회사는 각 실행라운드에서 여러 개의 열차를 구매할 수도 있다. 하지만, 각 열차의 구매 효과는, 구매 직후 즉시 적용된다. 만일 보유제한 이하의 열차를 가지고 있는 회사가 열차를 구매하는 행위가, 게임을 바로 다음 단계로 넘김으로써 열차 보유제한이 바뀌고, 이로 인해 해당 회사의 열차 보유 제한을 넘기는 경우라 하더라도 허용된다. 열차를 구매함으로써 열차 보유 제한이 낮아지면, 회사들은 초과하는 열차들을 은행 칸에 아무런 보상금도 받지 못하고 버려야 한다. 만일 열차 보유 제한을 초과한 회사가 여럿인 경우, 어느 회사부터 초과 열차를 버릴 것인지는 실행 라운드의 순서에 따른다.

**6.5.9 열차의 강제적인 구매**

만일 회사가 실행 라운드를 마치는 시점에 단 한 대의 열차도 가지고 있지 않다면, 가능한 경우 반드시 열차를 구매해야 한다. 회사 경영자는 다른 회사의 경영자와 합의 하에 해당 회사로부터 열차를 구매할 수 있지만, 그럴 수 없는 경우 돈의 여력이 있다면 반드시 은행이나 은행 칸으로부터 구매해야 한다. 열차를 은행이나 은행 칸으로부터 구매하기 위하여, 필요하다면 회사는 대출을 받아야만 한다. 만일 회사가 이마저도 여유가 없어서 실행 라운드를 열차가 없이 끝낸다면, 해당 회사는 즉시 국영화된다. (6.8.4.장 참조)

**6.6 러시아 국영철도**

러시아 국영철도는 은행장이 운용한다. 이 회사는 다음과 같이 행동한다.

- St. Petersburg와 Moscow에 예약된 역 자리를 확인한다.
- 수익을 내기 위해 열차(들)를 운용한다.
- 수익금은 모두 회사 금고에 넣는다.
- 대출채무에 대한 이자를 지불한다. (해당되는 경우)
- 새로운 열차를 구매한다. (가능한 경우)



러시아 국영철도는 자신의 실행 차례 때, 철도나 토큰을 놓지 않고, 주식 거래도 하지 않는다.

**6.6.1 러시아 국영철도: 예약된 토큰(역) 공간**

러시아 국영철도의 실행 차례가 되면, (아직 그곳에 자신의 역 표식이 올라와 있지 않다면) St. Petersburg에 자신의 역 표식을 놓는다. 러시아 국영철도는 최대 8개의 역 표식을 가지고 있으며, 이 가운데 2개는 St. Petersburg와 Moscow에 놓는다. Moscow가 회색 철도 타일로 개선될 때, 만일 아직까지 그곳에 러시아 국영철도의 역 표식이 올라가 있지 않다면, 역 표식을 하나 올린다.

**6.6.2 러시아 국영철도: 열차 운용하기**

러시아 국영철도도 다른 회사와 같은 방식으로 열차를 운용한다. 은행장은 러시아 국영철도의 수익이 극대화되는 방향으로 열차를 운용해야 한다.

**6.6.3 러시아 국영철도: 수익**

러시아 국영철도는 수익금의 전부를 회사 금고에 넣는다.



#### 6.6.4 러시아 국영철도: 대출이자 지불

국영철도는 대출이자를 반드시 지불해야 하며, 다른 회사와 동일한 방식으로 변제한다.

#### 6.6.5 러시아 국영철도: 새로운 열차 구매

#### 6.7 요약; 실행 라운드의 종료

각각의 실행 라운드를 끝낼 때, 라운드 표식을 화살표를 따라 라운드 트랙의 다음 칸으로 옮긴다.

#### 6.8 단계

##### 6.8.1 개요

전술(前述)한 바와 같이 게임은 몇몇 단계에 따라 진행된다. 각 단계는 시대를 상징하며, 새로운 기술을 진보시킬 기회와 도전에의 안내자가 된다.

##### 6.8.2 단계 변화

게임의 새로운 단계가 열리는 때는, 회사나 RSR이 새로운 유형의 열차를 최초로 구매했을 때이다. 단계 변화는 즉시 이루어지며, 새로운 철도 타일의 사용이나 열차의 제거와 같이, 단계 변화가 수반하는 특별한 효과들 역시 즉시 발효된다.

##### 6.8.3 열차 퇴역과 보유제한

어떤 단계(제4, 6, 8단계)의 시작은 어떤 유형의 열차(2, 3, 4열차)의 퇴역을 불러오며, 이들은 아무런 보상도 받지 못하고 게임에서 제거된다. 이는 열차의 구매 직후 즉시 일어나며, 국영화 여부를 살피기 위한 그 어떤 체크들보다 선행된다.

게임을 시작할 때부터 각 회사들은 열차 보유제한을 두고 있다. - 공기업은 4대, 소기업은 2대. 이들 보유제한은 게임의 단계가 진행됨에 따라 점차 감소한다. 어떤 이유로든 회사가 현재 보유제한을 초과하여 열차를 가지게 되었다면, 초과하는 열차를 즉시 은행 칸에 버린다. 이런 열차는 일반적으로 은행에서 구매하는 열차와 마찬가지로 다른 회사들이 구매할 수 있다.

##### 6.8.4 국영화

제4단계와 제6단계를 시작할 때, 퇴역한 열차가 버려지고 난 후, 열차를 가지지 못한 소기업들은 모두 국영화된다. 사기업들은 제6단계를 시작할 때 모두 국영화된다. 그리고 남아있는 모든 소기업들은 제8단계를 시작할 때 국영화된다.

회사가 국영화되는 다른 요소들은, 열차를 한 대도 갖지 못한 회사가 실행 단계의 마지막에 열차를 구매하는데 실패하였거나, 대출에 대한 이자를 더 이상 지불할 수 없게 된 경우이다. 오직 활동을 하고 있던 기업들만이 국영화될 수 있다. 열차를 가지지 못한 공기업 역시 국영화되지만, 오직 경영자의 판단에 의한다. 국영화는 보통 실행 순서에 따라 이루어진다.

국영화된 사기업들은, 은행이 직면 가치(face value)로 사들이며, RSR 차트 위에 놓는다. 이후 게임 끝날 때까지 이들이 벌어들이는 수익은 모두 RSR로 귀속된다.

국영화된 소기업 및 공기업은 다음의 절차에 따라 RSR로 병합된다.

- 회사 금고에 있는 돈으로 가능한 만큼 대출을 상환한다.
- 회사의 현재 주식시세는 한 칸 왼쪽(또는 아래쪽)으로 이동하고, 상환하지 못한 대출표식 개수만큼 왼쪽(또는 아래쪽)으로 이동한다.
- 주주(주식보유자)들은 보유한 주식 1주 당, 옮긴 시세 표식의 주식시세만큼 은행으로부터 보상을 받는다. 소기업은 2주를 보유한 것으로 간주한다.
- 대출표식을 제외하고 차트위에 남아있는 모든 내용물을 RSR로 옮긴다. 대출 표식은 버린다.
- 지도위에 있는 모든 (합병된) 회사의 토큰은, 가용한 RSR토큰으로 대체된다. 즉, Moscow와 St. Petersburg를 제외한 다른 지역에서는 6개를 초과해서 토큰을 놓을 수 없다는 점에 유의하라. 그리고 RSR는 한 지형(hex)에 1개를 초과하도록 토큰을 놓을 수 없다.

**6.8.5 단계 요약**

게임이 시작되면 제2단계가 된다. 제2단계에서는...

- 노란색 철도가 사용가능하다.
- 사기업 철로가 그려진 지형에는 철도를 건설할 수 없다.
- 붉은색 게임판 외곽지역은 가장 낮은 가치로 계산한다.
- 소기업은 열차를 2대를 초과해서 보유할 수 없다.



제3단계는 3열차가 최초로 팔렸을 때 시작된다. 제3단계에서는...

- 노란색과 녹색 철도가 사용가능하다.
- 사기업 철로가 그려진 지형에도 철도를 건설할 수 있다.
- 붉은색 게임판 외곽지역은 두 번째 가치로 계산한다.
- 공기업은 열차를 4대를 초과해서 보유할 수 없다.
- 소기업은 열차를 2대를 초과해서 보유할 수 없다.
- 회사들은 참가자들로부터 사기업을 사들일 수 있다.
- 소기업들은 합병하거나 전환할 수 있다.



제4단계는 4열차가 최초로 팔렸을 때 시작된다. 제4단계가 시작되면, 2열차는 퇴역하고, 아무런 보상 없이 게임에서 제거된다. 제4단계에서는...

- 노란색과 녹색 철도가 사용가능하다.
- 붉은색 게임판 외곽지역은 두 번째 가치로 계산한다.
- 공기업은 열차를 3대를 초과해서 보유할 수 없다.
- 소기업은 열차를 1대를 초과해서 보유할 수 없다.
- 공기업이 출범가능하다.
- 러시아 국영 철도가 활동한다.



제5단계는 5열차가 최초로 팔렸을 때 시작된다. 제5단계에서는...

- 노란색, 녹색, 그리고 갈색 철도가 사용가능하다.
- 붉은색 게임판 외곽지역은 세 번째 가치로 계산한다.
- 공기업은 열차를 3대를 초과해서 보유할 수 없다.
- 소기업은 열차를 1대를 초과해서 보유할 수 없다.
- 소기업은 더 이상 출범할 수 없다.
- 러시아 국영 철도가 활동한다.



제6단계는 6열차가 최초로 팔렸을 때 시작된다. 제6단계가 시작되면, 3열차는 퇴역하고, 아무런 보상 없이 게임에서 제거된다. 제6단계에서는...

- 노란색, 녹색, 갈색, 그리고 회색 철도가 사용가능하다.
- 붉은색 게임판 외곽지역은 최고 가치로 계산한다.
- 공기업은 열차를 2대를 초과해서 보유할 수 없다.
- 소기업은 열차를 1대를 초과해서 보유할 수 없다.
- 러시아 국영 철도가 활동한다.



제7단계는 7열차가 최초로 팔렸을 때 시작된다. 제7단계에서는...

- 노란색, 녹색, 갈색, 그리고 회색 철도가 사용가능하다.
- 붉은색 게임판 외곽지역은 최고 가치로 계산한다.
- 공기업은 열차를 2대를 초과해서 보유할 수 없다.
- 소기업은 열차를 1대를 초과해서 보유할 수 없다.
- 러시아 국영 철도가 활동한다.



제8단계는 8열차가 최초로 팔렸을 때 시작된다. 제8단계가 시작되면, 4열차는 퇴역하고, 아무런 보상 없이 게임에서 제거된다. 제8단계에서는...

- 노란색, 녹색, 갈색, 그리고 회색 철도가 사용가능하다.
- 5+5 열차가 사용가능해진다. (선택적용: 2+2열차)
- 붉은색 게임판 외곽지역은 최고 가치로 계산한다.
- 공기업은 열차를 2대를 초과해서 보유할 수 없다.
- 8열차는 무제한으로 존재한다.
- 러시아 국영 철도는 더 이상 활동하지 않는다.

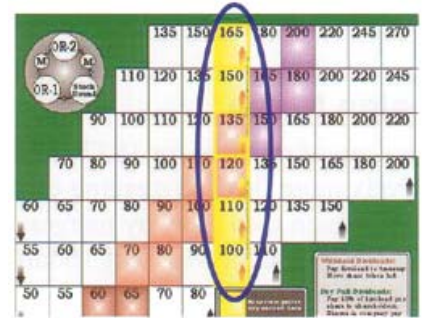


### 7. 합병 라운드

제3단계부터 제7단계까지는 각 실행 라운드를 마치면 합병 라운드가 있다. 보통의 실행 순서에 의하면, 자격을 갖춘 소기업은 공기업으로의 전환 또는 합병의 대상으로 선출될 수 있다. (이러한 방법이 공기업이 형성되는 가장 일반적인 방법이다.) 기업의 소유주 겸 경영자는 이를 반드시 승인해야만 한다.

#### 7.1 전환

소기업의 주식 가격이 주식 시세표의 노란색 음영 구역(R100~R165)에 위치한다면, 해당 회사는 전환 자격을 갖추게 된다.



새로운 공기업의 주식시세는 기존 소기업과 동일하다. 소기업의 역 토큰은 공기업의 역 토큰으로 대체된다. 소기업의 소유주는 공기업의 20%짜리 경영자 주식증서를 받는다.

#### 7.2 합병

2~10개의 소기업들은 합병을 통해 새로운 공기업이 될 수 있다. 이를 위해서는 이들이 서로 연결되어 있어야만 한다. 특히, 해당 소기업 가운데 한 기업은 반드시 공식적인 철로를 통해 모든 합병 대상 기업의 철로를 따라갈 수 있어야만 한다. (이 규칙을 체크할 때는, 합병 대상 회사의 역 표식에 의해 막히지는 않으며, 한 도시에서 같은 도시의 다른 지역으로 달릴 수 있다.)

새로운 공기업의 주식 가격은, 합병 대상 소기업들 주식의 최고 가격과 최저 가격의 합이 된다. (필요하다면 내림) 각 소기업들은 새로운 공기업의 주식 1주로 전환된다.

가장 많은 주식을 보유한 사람이 경영자가 되며, 동률인 경우, 소기업의 실행 순서에서 앞선 사람이 된다. Note: 만일 아무도 2주 이상을 갖지 못한 경우, 실행 순서에서 앞선 사람은 반드시 1주를 구매해야 한다. 이것이 불가능한 경우, 합병은 허락되지 않는다. 경영자는 새로운 공기업 역 토큰으로 교체할 기존 소기업의 역 2곳을 선택해야 한다. (가능한 경우)

#### 7.3 일반규칙

소기업의 모든 소유물(대출표식 포함)은 공기업의 차트에 놓아서, 공기업의 초기 소유물을 형성한다. 새 공기업의 주식 토큰을 형성된 가격에 따라, 붉은색 외곽선이 그려진 곳(R70에서 R200사이) 가운데 한 곳에 놓는다. 회사의 초기 주식 가격은 R200을 초과할 수 없다. 회사의 남아있는 주식들은 회사 차트 위에 놓는다.

참가자들은 이제 새로이 형성된 공기업의 추가 주식을 구매할 수 있다. 해당 기업의 주주들의 주식 추가구매는 경영자부터 시작해서 왼쪽으로 진행한다. (일반적인 주식 보유제한은 6주이다.) 그런 다음, 일반 참가자들도 주식을 구매할 수 있다. (자기 차례에 한 주씩, 경영자부터 시작해서 왼쪽으로 진행한다.) 경영자의 교체와 같은 결과는, 해당 상황이 발생하는 즉시, 일반적인 경영자 교체와 마찬가지로 방식으로 진행한다.

#### 7.4 합병 라운드의 종료

각각의 합병 라운드를 끝낼 때, 라운드 표식을 화살표를 따라 라운드 트랙의 다음 칸으로 옮긴다.

### 8. 게임의 종료

최초의 8열차 판매는, 게임 종료의 시기를 알려준다. 이 구매가 라운드 트랙에서의 첫 번째 실행라운드에 이루어 졌다면, 이 라운드를 마친 후, 추가로 두 번의 실행 라운드를(주식 라운드는 생략) 가진다. 그렇지 않다면, 해당 실행 라운드를 마친 후, 주식 라운드를 실행하고, 그런 다음 추가로 세 번의 실행 라운드를 가진다. 그러므로, 게임은 항상 3연속 실행 라운드를 실행하고 종료된다.

이보다 먼저 은행의 돈이 고갈되는, 매우 드문 상황이 발생한다면, 게임은 현재 실행 라운드를 마친 후 종료된다. 필요한 경우라면 은행이 발행한 약식 차용 증서를 받을 수도 있다.

게임이 종료되면, 모든 회사는 주식 시세표의 회사 토큰을, 보유한 대출 표식 개수만큼 한 칸 왼쪽(또는 아래쪽)으로 이동시킨다. 각 참가자는 보유한 주식 가치의 총 자산을, 현 시세대로 계산하여, 자신의 현금 보유액에 더한다. 회사 금고와 열차를 포함해서, 회사 보유 자산은 셈하지 않는다. 가장 부유한 참가자가 승리한다.

## 9. 에티켓

참가자들은 가능하다면 게임 진행을 빠르게 진행할 수 있도록 노력해야 한다. 어느 회사의 주식을 살 것인지 결정하는 것이나, 어떤 철도 타일들을 놓을 것인지 생각하는 것 등은 다른 참가자의 차례 때 미리 진행하는 것이 좋다. 특히 은행장(들)은 항상 정신을 차리고 있어야만 한다. 모든 개인 자산과 기업 자산은 공공 정보이며, 상대방의 요청이 있다면 공개해 보여주어야 한다. 이러한 자산 공개 요구가 최소화될 수 있도록, 자산은 깔끔하게 정리해 놓도록 한다.

## 10. 디자인 노트

1861은, 1837과 1841에 대한 나의 사랑 속에서 무럭무럭 성장했다. 나는 1837을 시작할 때 등장하는 많은 소기업들과, 1841에서의 상호간 유연한 합병이 좋았다. 역사적으로 볼 때, 대부분의 나라에서 철도회사는 많은 소기업들로 시작하고, 합병, 인수 또는 자본의 재집중화를 통해 성장한다. (이는 다른 산업분야에서도 일반적인 것이다.) 내 생각은 이랬다.: '왜 참가자들은, 역사와 똑같은 방식으로 이들을 발전시키길 강요당해야만 할까?' 이 생각으로 말미암아, 게임을 하나씩 고안할 때 마다 다양한 변형규칙이 추가되었다.

나는 18ME라고 불리는 시험게임으로 시작했다. 그리고, 여기서 가동된 시스템을 러시아 지도로 옮겼다. (이로써 18xx의 변형 게임을 만들었다.) 그런 다음 나는 몇 가지 연구를 진행했는데, 특히 J.N.Westwood가 1964년 출간한 "러시아 철도회사의 역사"가 도움이 되었다. 그리고, 러시아에서(심지어 혁명 이전의 제정 러시아에서도) 있었던, 정부에 의한 기업 활동 간섭을 게임에 반영하였다. 정부는 철도회사에의 투자에 적극적이었고, 관대한 국영화 법규에 따라 수익구조가 좋지 않은 노선도 기꺼이 인수하였다. 열차를 갖지 못한 소기업들의 국영 철도 인수를 강제한 규칙은, 역사적으로 볼 때 국영 철도의 방만한 운영을 부추겼다. 게임은 가상의 불세비키 혁명이 시도 되면 끝이 난다. 1861은, 혁명이라는 벽이 다가왔을 때, 1등이 되기 위해 경쟁하는 게임이다!

일반적으로 이 게임은 (민감한 가치로 사기업들을 떠맡게 되는) 초기 경매로 인해서 승패가 결정나지는 않는다. 가장 승패에 결정적인 결단은, 어떤 열차들을 조합할 것인지와 어떻게 소기업들을 공기업으로 전환할 것인가에 달려 있다. 일반적으로 소기업들을 전환시키는 것과 주식을 구매하는 것이, 새로운 공기업을 출범시키는 것보다 더욱 많은 수익을 가져다준다. 게임의 종료를 앞당기려다보면, 참가자들은 거의 주식 제한에 도달하지도 않고, 8개 공기업 모두가 등장하지도 않는다.

러시아에서 철도 회사는 늦게 등장한다. 1837에 설립된 Tsarskoye-Selo는 최초의 시도였으며, 1942년 설립된 Warsaw-Vienna는 오스트리아와 연계한 벤처회사였다. 러시아에서 제대로 된 철도회사는 1851년까지 등장하지 않았다.: 1851년에야 국가가 자본을 댄 Moscow-St. Petersburg(훗날 Nikolaev로 개명)가 비로소 설립되었다. 러시아 정부는 (철도보다) 수상 교통에 훨씬 관심이 많았으며, 외국 투자자들은 러시아의 광대한 거리와 빈약한 경제로 인해 손을 떼어버렸다. 크림전쟁(1854-5)이 많은 것을 바꾸어놓았다. 그로 인해, 철도가 매우 중요한 군사적 자원이며, 동시에 경제성장의 추진력이라는 사실을 깨달은 것이다. 정부는 Nikolaev와 쓸모없는 광대한 땅(알래스카)을 매각함으로써 자본을 늘렸고, 이 돈을 철도를 건설하기 위한 장려금으로 사용하였다. 이 돈은 철도 귀족들의 개인 금고로 흘러들어가거나, 크레디 모빌리에(Credit Mobilier)은행으로 부정 유출 되는 등, 러시아 특유의 부정부패는 너무나 흔한 일이었다. 그럼에도 불구하고 혁명에 의해 러시아는 수천 마일의 철도로 가로지르게 되었다. 정말이지, 철도 네트워크의 결과로 성장한 산업화가 아니었다면, 혁명은 이루어질 수 없었을 것이다.

## 11. Credits

Francis Tresham는 1829로 이 모든 것을 시작했다. Lonny Orgler는 1837을, 그리고 Federico Vellani는 1841을 디자인했다. Ian D Wilson은 1861을 디자인했다. Mike Hutton은 아트웍을 담당했다. Steve Thomas는 이 규칙의 수정안을 작성했으며, Mike Hutton이 더욱 향상시켰다. Josh Beckett라는 Nickname을 가진 South Korea의 Sangbae Ko는 이 규칙서를 한글로 번역하고 편집하였다. 모든 게임시험자(Playtester)들에게 감사하며, Chris Lawson에게 특별한 감사를 보낸다.

## 12 Track Tiles

Yellow Tiles:

Tile Number	Quantity	Upgrades
3	2	87,88,204
4	4	87,88,204
5	2	14,15,619
6	2	14,15,619
7	3	18,21,22,26,27,28,29,30,31,624,625,626
8	19	16,17,19,21,22,23,24,25,28,29,30,31,
9	24	18,19,20,23,24,26,27
57	2	14,15,619
58	4	87,88,204
201	3	207,208,622
202	3	207,208,622
621	2	207,208,622

Green Tiles:

Tile Number	Quantity	Upgrades
14	2	63,611
15	2	63,611
16	2	43
17	2	47
18	2	43
19	2	45,46
20	2	44,47
21	2	46
22	2	45
23	5	41,43,45,47
24	5	42,43,46,47
25	4	40,45,46
26	2	42,44,45
27	2	41,44,46
28	2	39,43,46
29	2	39,43,45
30	2	42
31	2	41
87	2	911
88	2	911
204	2	911
207	5	623, AOR
208	2	623
619	2	63,611
622	2	623
624	1	39
625	1	
626	1	44
Kiev	1	Kiev
Moscow	1	Moscow

Brown Tiles:

Tile Number	Quantity	Upgrades
39	2	
40	2	
41	2	
42	2	
43	2	
44	2	
45	2	
46	2	
47	2	
63	3	
611	3	
623	3	Kharkov
Kiev	1	
St Petersburg	1	St Petersburg
Moscow	1	Moscow
AOR	2	
911	3	

Grey Tiles:

Tile Number	Quantity	Upgrades
St Petersburg	1	
Moscow	1	
Kharkov	1	