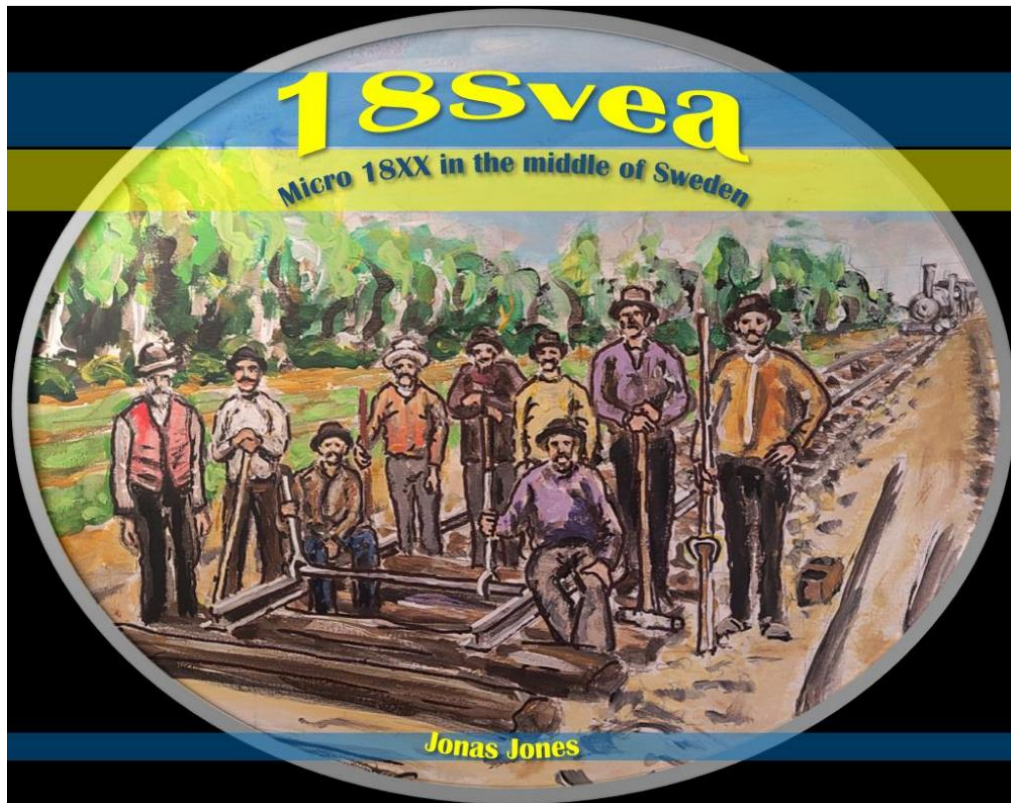




游戏简介

18Svea 是一个微型 18xx 游戏，当 2-3 名有经验的 18xx 玩家进行游戏时，只需要不到 2 小时的游戏时间。玩家扮演数位铁路承包商，在预见到在瑞典中部建立铁路网络的巨大商机后，在 1850 年及此后的时间里进行投资和运作。游戏包含 5 个以不同的瑞典城市为蓝本的虚构铁路公司：斯德哥尔摩、哥德堡、北雪平、延雪平和厄勒布鲁。

一次 18Svea 的游戏由一系列的股票轮（SR）和运营轮（OR）组成。在股票轮中，玩家将会管理他们在 5 个铁路公司中的投资；在运营轮中，被玩家控制的铁路公司将扩展他们的铁路网络，建立火车站，运营铁路并为股东提供分红。游戏将会在 4 个股票轮和 7 个运营轮之后结束，届时拥有最多的财富和股份的玩家将会赢得胜利。

18Svea 受最初由 Francis Tresham 设计的 18xx 系列启发，该系列游戏通常不包含掷骰或其他随机要素。在 18Svea 中，除了混洗策略卡和随机放置一块板外连接外，玩家必须依赖自己的能力和其他玩家竞争。

设置游戏

(1) 将游戏版图和其他配件放置在桌上。将每个公司的主站指示物翻面并放置在版图中对应的起始六角格上。这表示一个车站空位被预留（但没有被阻挡）

(2) 混洗 8 张策略卡。

(3) 将铁路板块分类放置在桌子上，使所有玩家可以清晰的看到。最初只需要用到黄色铁路板块，但之后会用到绿色、棕色、灰色和黑色铁路板块来升级铁路，因此确保每个玩家都可以拿到这些板块。

(4) 每个公司有 3 个对应颜色的木质指示物。其中一个木质指示物已经在 (1) 中被放置在版图上，“预留的空位”面朝上。另一个“+5”指示物放在公司面板的车站圆形格内。第三个指示物用于在股票市场上标记股价。将对应公司的 5 张股票放置在公司面板下方的起始股票格中，CEO 股放置在最上。

(5) 将轮次记录表、股价记录表和公司面板放置在游戏版图旁边便于拿到的地方，将一个木质圆柱指示物放在轮次记录表的第一格。

(6) 将 11 个木质火车指示物放置在机车/时期表上方对应颜色的格子中。黄色和绿色机车的背面被涂成黑色，将在之后的游戏中重新作为黑色机车被使用。

(7) 最后，使用筹码设置一个银行（推荐使用面值 1，5，10，50 和 100），银行中的金额总值至少为 2000，单位是瑞典克朗（SEK）。

起始资金和最大持股数由游戏人数决定，如下表所示。

人数	2	3
起始资金	120SEK	80SEK
最大持股数	12	8

从银行中为每位玩家支取起始资金，玩家的资产在游戏中是公开信息。

游戏版图



将会被混洗，然后其中 6 张会被平均分配给所有玩家，剩下 2 张被放在一旁，它们可能在之后的策略卡拍卖阶段进入游戏。

策略卡

如轮次记录表所示，策略卡在游戏中将会分发两次，这些卡牌可能影响玩家的决定。



第一次：分发策略卡（DSC）

18Svea 游戏开始前，所有策略卡

第二次：策略卡拍卖（SCA）

这一阶段发生在 OR3 之后，会有一个非常不同的过程。

1) 所有玩家将策略卡上交，此前所有策略卡效果现在起失效。将所有 8 张策略卡重新混洗，移除底部的 2 张

之后面朝下放在桌子上。向所有玩家展示被移除的 2 张卡牌。此后，每次展示一张卡牌，玩家可以为此下注。玩家不应知道它们将以何种顺序进入拍卖。

可选规则：1. 在此阶段中，只使用 DSC 中分发的 6 张策略卡，以此来降低游戏随机性；2. 如果希望所有信息都公开，在拍卖开始后将所有卡牌依次翻开，这样玩家可以知道它们进入拍卖的顺序。

2) 玩家必须从他们个人的金钱中取出最低 0SEK 的筹码藏在手中秘密下注，然后同时展示所有玩家的叫价。出价最高的玩家获得这张策略卡，并且将对应的金钱支付给银行。一位玩家的叫价不可以超过他当前拥有的金钱。

3) 如果出现出价打平的情况，打平的玩家重复上述拍卖过程，并且将新的出价加到第一次的出价上。

4) 如果出价结果第二次打平，这张策略卡将会被移除并不再可以被购买，所有玩家收回他们的出价，进入下一张策略卡的拍卖。

如果一个玩家得到了 3/2 张策略卡（在 2/3 人游戏中），他将不能再参与拍卖。如果只剩下一位玩家可以参与拍卖，他将自动免费获得剩余的所有策略卡。

策略卡的三个用途

1. **产生收入**—如卡面所示，策略卡会在每个 OR 开始时为其所有者产生 0-10SEK 不等的收入。当一张策略卡的特殊行动被使用后，该策略卡不再为其所有者提供收入，这一点可以用顺时针旋转卡片 90 度来指示。

2. **特殊行动**—策略卡的拥有者可以在 OR 中的任意时刻作为一家公司的 CEO 使用一张或多张策略卡上的特殊行动。某些卡牌必须被分配给特定的公司。将策略卡放在对应的公司面板旁来记录他们和哪个公司相关联。如果一位玩家不拥有一份 CEO 股份，他在当前 OR 中不可以使用策略卡。

3. **决定下个 SR 的起始顺序**—每个 SR 开始前，策略卡会决定每位玩家的优先度。将玩家拥有的所有策略卡和他担任 CEO 的公司被分配的策略卡下方的数字（未使用时 8-15，已使用时 0-7）加总，数字最大的玩家获得 SR 中的第一顺位，第二大的玩家获得第二顺位。点数打平时，拥有单张优先度最大的卡牌的玩家获胜。

例：如果你拥有“*Raising funds*”和“*Financial planning*”，且都未使用，你会获得 $8+12=20$ 点优先度。

购买机车来激活游戏中最多五个发展阶段

游戏中会经过不同的阶段，并可能影响玩家的选择。每当一种新的机车被公司购买进入游戏，用以运载（想象中的）乘客并获取收入时，游戏就会进入一个新的发展阶段。游戏中一共有五种可用的不同机车，列机车永远按从 T2 到 T6+的顺序进入游戏，每当一种机车的最后一列被购买，下一种机车被视为可用。一家公司不可以同时拥有超过 3 列机车。当一种新机车的最后一列被购买时，游戏进入下一个发展阶段，会按照下表发生特定的变化。

黄色机车阶段-游戏开始时的阶段

黄色 T2 机车可供购买，每列 T2 机车可以在 OR 中通过在最多 2 个站之间运营来获得收入。在本阶段只有黄色铁路可供使用。

绿色机车阶段-在最后一列 T3 机车被购买时开始

每列 T3 机车可以在 OR 中通过在最

多 3 个站之间运营来获得收入。在本阶段黄色和绿色铁路可供使用。

棕色机车阶段-在最后一列 T4 机车被购买时开始

每列 T4 机车可以在 OR 中通过在最多 4 个站之间运营来获得收入。最后一列 T4 机车被购入后，所有黄色 T2 机车到达使用年限，发生“锈蚀”导致报废并移出游戏。在本阶段黄色、绿色和棕色铁路可供使用。报废的黄色机车将被翻面，作为黑色机车重新放在机车/时期表上方的对应格子中。当所有 T4 机车被购买后，T6 和 T6+机车都变为可供购买。在机车购买阶段，可以通过支付 110SEK 来将一列 T4 机车交换为一列 T6+机车，如果这么做了，将这列 T4 机车放回可供购买池中，并且可以再次被购买。

灰色机车阶段-在最后一列 T6 机车被购买时开始

每列 T6 机车可以在 OR 中通过在最多 6 个站之间运营来获得收入。最后一列 T6 机车被购入后，所有绿色 T3 机车到达使用年限，发生“锈蚀”导致报废并移出游戏。在本阶段黄色、绿

色、棕色和灰色铁路可供使用。报废的绿色机车将被翻面，作为黑色机车重新放在机车/时期表上方的对应格子中。

黑色机车阶段-在第一列 T6+ 机车被购买时开始

每列 T6+ 机车可以在 OR 中通过最多 6 个站之间运营来获得收入，且首站或尾站的收入会被计算两次。如果第一列 T6+ 机车被购入时还没有公司购买 T6 机车，所有绿色 T3 机车到达使用年限，发生“锈蚀”导致报废并移出游戏。在本阶段黄色、绿色、棕色、灰色和黑色铁路可供使用。报废的绿色机车将被翻面，作为黑色机车重新放在机车/时期表上方的对应格子中。

注意：

1) 黄色铁路板块在游戏的全程都可以使用，且在一块没有铁路的六角格中建造铁路时必须使用黄色铁路。绿色铁路只能用于替换黄色铁路，棕色铁路只能用于替换绿色铁路，灰色铁路只能用于替换棕色铁路，唯一的黑色铁路可以无视颜色，替换版图上的任意铁路。

2) 发展阶段变化时产生的效果会影响所有公司，而不只是触发阶段变化的那一家。

建造铁路、车站并运营铁路

游戏中有五家铁路公司，玩家可以对其进行投资并获取收益。当某公司至少 CEO 的 20% 股票被一位玩家购置时，该公司上市。上市的公司可以在 OR 中由 CEO 股控股者（即最大股东）操控进行行动。

每家公司的主站在地图上有所标志，且在游戏设置时放置了“预留的空位”指示物。这个指示物不会阻止列车穿过这一六角格。当公司上市时，这一指示物被翻面，指示其变为该公司的主站。

每家公司有一张公司面板，永远将公司资产放置在面板上或旁边，以避免和玩家的个人资产弄混。每家公司由当前持有 CEO 股的玩家管理，如果 CEO 股在游戏过程中易手，则公司面板连同其资产也会一并转移。

股票轮（SR）-玩家按顺序购入和卖出股票

1. 玩家使用策略卡决定本 SR 的起始顺序（见“策略卡的三个用途”）。

2. 如果某位玩家在 SR 开始时在同一家公司持有大于等于 3 股，则其必须缴交税款：持有 3/4/5 股需缴交 10/20/30SEK。

3. 你可以向市场出售你持有的任意数量的股票。请注意：

1) 所有股票以当前市场股价出售，然后每售出一股，当前股价会向下调整一步，除非股价已经到最低一行。

2) CEO 股永远不可以向市场出售。

4. 你可以从一家公司的起始股票池中购置 1 股，并向该公司面板上支付该公司的当前股价；或者你可以购买市场中的股票，并向银行支付该公司当前的股价。请注意：如果在当前 SR 中你曾出售该公司的股票，则你不可以从该公司股票池中购置 1 股。

5. 你的 SR 结束，你可以在 3、4 发生之前宣布跳过上述阶段。下一位玩家重复 3、4。

6. 重复上述步骤直到所有玩家都依

次宣布跳过，SR 结束。请注意，即使你宣布了跳过，在同一 SR 的下一轮中你仍可以出售或购买股票。

公司股票

每家公司都共有 5 张 20%股票：一张 20%CEO 股和四张 20%股。每家公司被购买的第一支股票必须是 CEO 股。当从公司面板上购买或出售股票时，获得的金钱会放置在公司面板上作为公司资产，可用于之后的购买机车、铺设铁路和建设车站。只要 CEO 股被购买，该公司就可以在 OR 中进行操作。

在股票市场上标记股价

股票市场面板用于标记每家公司的股价。通常来说，在一个 OR 结束时，如果一家公司向其股东支付分红，则其股价上涨，否则股价下降。是否分红由公司的 CEO（最大股东）决定。玩家购入或出售股票也会影响股价。各个公司的股价由一个指示物在股票市场面板指示。

起始股价

当一位玩家购入 CEO 股时，该玩家必须为该公司决定一个起始股价，其可以是 25、30、35、40SEK/20%股份（上述股价在股票市场面板上用灰色标记）。将该公司的指示物放在决定的起始股价格子上。

在 OR 中，CEO 可以从公司中向市场上出售股票，获得当前股价的金钱并且每售出一股，股价向下移动一格（先获得金钱，然后调整股价）。

决定在 OR 中公司行动的顺序

公司按照当前股价顺序行动，股价最高的最先行动，次高的其次，最低的最后行动。当两家或更多公司股价位于同一格子时，最先移入该格中的公司先行动。因此，当一家公司的股价指示物将要进入一个已经有指示物的股价格子时，永远将其堆叠在已有指示物的上方。当数家公司的股价相同但位于不同行时，指示物离表格右侧最远的公司先行动。

持股限制

一个玩家可以持有的最大股票数如下表所示。无法支付税款的玩家必

须出售一股来获得金钱支付税款。

让一家公司上市

当一家公司的 CEO 股被出售后，该公司上市并且在 OR 中由 CEO（最大股东）来控制。

从一家公司上市开始，CEO 可以控制公司的资产，包括金钱、股份、车站和火车。上述资产被放置在公司面板的对应格位中。所有公司资产必须对所有玩家公开。

CEO 股

每家公司有一张 CEO 股，CEO 股必须是每家公司里第一张被购买的股票。这张股票指示了其所有者将为该公司的所有决策负责，例如建设铁路，路径规划，建设车站，支付分红等。。

一位玩家将会一直作为公司的 CEO，直到有人在该公司中持股多于他。请注意，在一家公司中有玩家和 CEO 持有等量的股票不会使得 CEO 改变。

CEO 改变

这将会在一位玩家购买了一张股

票，使其持股数多于 CEO 时发生。在这一股票购买行为完成后马上结算：

该玩家用新购买的这一股票和 CEO 交换 CEO 股。

这也可能在当前 CEO 选择向市场出售一股或更多股且同时有一位持股者持有 2 股或更多时发生。CEO 宣布这次出售，和另一位持股者用一张普通股票交换 CEO 股，然后将交换得到的这张股票放入市场中。

注意 CEO 股的持有者不能在没有其他玩家持有同公司 1 张以上股票时将 CEO 股出售。

涉及市场的股票交易

玩家不可以直接向另一名玩家出售股票。出售给银行的股票总是会被放置到市场中。所有从公司面板或市场交易的股票价格都以当前股票市场面板上所示的为准。除了 CEO 股的所有股票都可以出售到市场。

运营轮（OR）

在运营轮中，每家公司的 CEO 可以铺设（或升级）铁路板块，放置车站，运营铁路，购买新机车。CEO 还要决定是要讲收入作为分红支付给股东，还是为后续发展保留公司资产。CEO 还可以从公司的初始股份中出售到市场来获取“快钱”。

每个 OR 由下面几个行为组成：

运营轮（仅限上市公司）

首先：所有玩家从未使用的策略卡获得收入。

上市公司按当前股价排序行动，按数值从高到低顺序，同数值的在表中最右的优先。策略卡可以在 OR 的任意时刻被打出。

1. CEO 可以从公司面板出售任意数量的股票到市场，来为公司资产获取金钱。

2. 公司可以从市场或另一家公司处购买机车。如果公司在 OR 开始时没有机车，则其必须至少购买一列机车。

3. 公司可以铺设（或升级）铁路板块。请注意铺设/升级特定板块所需的建造费用。请特别注意建设跨越水

域的新连接时有 5SEK 的额外费用，升级黑色板块有 10SEK 的额外费用。

4. 公司可以从面板上拿取一个车站指示物，放置在游戏地图上一个连接的空位中。

5. 公司运营铁路来获得收入。

6. CEO 选择是向股东支付分红或保留收入。

7. 在股票市场上移动股价指示物。回合结束时将指示物翻面，以便展示哪家公司还没有行动过。

下一家公司开始行动。当所有上市公司都行动过后，这次 OR 结束。

行动必须按照上述顺序执行。

股价标记的移动

在 SR 和 OR 中，股价标记按以下规则移动：

1. 向下一步：每向市场售出一股，已经到最底行除外。

2. 向上一步：在 SR 结束时，如果一家公司的所有股份都被玩家持有，已经到最顶行除外。

3. 向右：如果在 OR 中公司支付了分红，向右一步；如果分红的金额是

当前股价的两倍或更高，向右两步。当股价不能再向右移动时，改为向上移动。

4. 向左一步：如果在 OR 中公司没有支付分红。当股价不能再向左移动时，改为向下移动。

当一家公司的股价指示物移动进入一个已经有一或多家其他公司股价指示物的格子时，永远将其放置在已有所有指示物下方。这将影响其在下一个 OR 中的顺序。

板块的建造和花费-在游戏地图上放置板块

公司的 CEO 可以决定每个 OR 建造一个黄色板块，或者将一个已有的板块按黄-绿-棕-灰的顺序升级，黑色板块可以替换在此前的任意颜色的板块。一家公司建造新板块时必须至少可以在其上运营至少一列机车。

所有带有车站空格的板块在放置时有 5SEK 的额外费用，黑色板块有 10SEK 的额外费用。

建造铁路时的费用由建造其的公司资产支付。如果公司资产不足以支付建设花费，可以从自己的个人资产

中支付。请查阅 **CEO 赞助购买铁路、车站和板块**。请注意建造铁路板块是可选的。

铁路板块

在每个阶段中可用的铁路板块是有限的。如果一个玩家需要的铁路板块在板块池中已经没有了，则其不可以被建造。在升级中被替换的旧板块会回到铁路板块池中，可以重新被建造。确保所有玩家都可以看到现有的可用板块。

带有车站格位的板块只可以放置在带有车站格位的地图格上，不带车站格位的板块只可以放置在不带有车站格位的地图格上。

黑色板块和其他的不同，公司可以通过黑色板块来在一个六角格里占据主导地位。它可以直接被放在地图上的空格里，或者在任意颜色的连接合法的板块基础上升级。如果被取代的板块上已经有车站，购买黑色板块的玩家可以自由决定将这些车站放置在黑色板块上的哪个空格里。黑色板块需要额外花费 10SEK 来建设，如果经过黑色板块的铁路所属的公司在黑色板块上没有指示物，它会额外产生

10SEK 的收入，然后车站会分别产生板块上所述的收入。

建造新的铁路，取代已有的板块

想要让火车在不同的车站间运载（想象中的）乘客来获得收入，铁路是必须的。建造铁路时有一些限制：如果一家公司想要建造一个新的铁路板块，则其必须和已有的车站可以建立一条不被阻挡的铁路连接。

当绿色板块变为可用时，他们可以被选择来替换地图上已有的黄色板块。一次板块替换必须保留原有的所有铁路连接，并且和已有的车站可以建立一条不被阻挡的铁路连接。其他颜色的板块替换同理。

当替换板块时，永远不可以破坏已有的板块连接。但是放置新板块时，相邻的将要被替换的板块不会造成影响。

主站

车站指示物展示了一家公司在一个板块上的存在，可以用于确保重要路径或阻断其他公司的路径。每家公司拥有一个额外的车站指示物。

车站指示物的基本规则：

1. 只能在和主站有合法连接的空格里放置第二个车站指示物。

2. 当铁路运营经过或运营到一个有车站的城市时，会获得 5SEK 的收入，这个加成对所有公司都有效。

3. 一列机车无法通过（可以作为终点）一处所有车站空格被其他公司的指示物填满的六角格。

4. 在计算有效的铁路路径时，至少要有一处属于该公司的车站。

主站指示物在公司上市时会被免费放置在版图上。第二个车站指示物在放置时需要从公司资产额外支付 10SEK。带车站空格的板块对所有公司都是可用的，直到它的所有格位被填满。一家公司不可以在以下空位里放置车站指示物：必须通过一处已经被其他公司指示物填满的板块才能和主站连接，或和主站无法连接。

如果一家公司在一个板块里已经有一个车站指示物了，则其不可以在同一个板块里放置第二个车站指示物，即使还有空格。

一家公司可以向一个全部各位都被其他公司的指示物占满的板块运营铁路，但是只能作为铁路的终点，不

可以通过它进入下一个板块。

路径

一条路径包含城市间的至少两个车站。机车不可以向后行驶，所以路径中不可以包括在十字路口处改变方向或在同一条铁路上行驶两次。通过一条铁路进入一座城市的列车必须从另一条铁路上离开城市。一条路径必须在有效的可以产生收入的地点起始和结束，包括城市和地图外的箭头。

当两条或更多铁路在同一轮中运营时（例如：有两列机车），它们的路径必须是完全没有重合的，但是可以使用同一板块上两条独立的铁路。

每条路径必须至少包括一个该公司的车站。

机车后的数字可以指示其所在的路径中的最大车站数。例如 T2 机车可以最多在两个车站间运营。一列机车不可以经过一座城市而不在其车站停靠（即使车站格位都是空的）。当最长路径不存在时，一列机车可以在短于其最大上限的路径上运营。

总收入

随着板块颜色变化，其产生的收入也会变化。地图外的车站也有随着时期变化的收入。一列机车产生的收入等于所有产生收入的车站的总和，例如车站和地图外箭头。请注意策略卡和车站可以增加特定板块和地图外箭头的收入。

板块颜色	基础城市收入
黄	5SEK
绿	10SEK
棕	15SEK
灰	20SEK
黑	30、20 或 10SEK，请查阅黑色板块相关规则

CEO 来决定是否要将收入作为分红分配，还是保留为公司资产。如果选择分红，本轮所有火车产生的收入被按比例分给所有持股者。如果 CEO 决定保留收入，则所有收入直接进入公司资产，同时调整股价标记。所有收入都从银行拿取。请注意一家公司在 OR 必须运营其所有的机车。

购买机车

每个 OR 开始时，公司必须至少拥有一列机车。CEO 可以选择从银行购买最便宜的可用机车（在灰色机车前购买黑色机车除外），或者向另一家公司的 CEO 提出交易，以最低 1SEK 的价格购得机车。当从另一家公司购得机车发生时，这次交换发生在购买者的轮次中。当一列机车在一个 OR 运营过一段路径后，直到下一个 OR 前它都不可以再次运营。可以在使用机车运营过后将其 90 度旋转放置来标记其已经运营过。

一家公司最多可以同时拥有 3 列机车。购买列车永远依照以下中的一步（必须执行首个可以执行的选项）

1. 使用公司资产购买机车。
2. 向市场出售股票后，使用公司资产购买机车。
3. 向市场出售股票后，从个人资产放入需要的金钱到公司资产，然后使用公司资产购买机车。

CEO 赞助购买机车、车站和板块

如果一家公司不拥有机车且无法通过出售股票来获得足够的金钱购买

机车，使用所有公司资产后剩余的部分必须由 CEO 个人资助。如果 CEO 也没有足够的金钱来支付，必须出售一支或更多股票来产生足够的钱购买机车。

CEO 也可以选择（不强制）资助没有足够资产且出售股票也不足以支付建设车站和板块的公司。使用个人资产支付的车站和板块建设必须支付双倍价格，即建设车站 20SEK，建设城市

板块 10SEK（黑色板块 20SEK）。

游戏结束与胜利

游戏在 OR7 结束后或一家公司的股价到达最右上的格子的轮次结束时结束。玩家计算个人资产和持有的所有股票的价值。

拥有最多财富的玩家胜利。策略卡、公司资产、机车和其他因素不会对此过程有所影响。

设计：Jonas Jones

翻译和美术重置：DIC

[如果对游戏规则有疑问，请通过邮箱 tempmatning@gmail.com 联系设计师询问。](mailto:tempmatning@gmail.com)

如果对规则翻译有疑问或发现翻译错误，请通过邮箱 1355601635@qq.com 联系翻译者。