

Rolling Stock v2. – skrót zasad

1. Emisja nowych akcji

- (c) - w kolejności malejącej ceny akcji każdy prezes decyduje o tym czy wyemituje 1 akcję czy nie, jeśli tak to
- umieścić jedną akcję w banku
 - zwrócić kartę ceny giełdowej i wymienić ją na niższą
 - bank płaci do skarbcza korporacji nową niższą kwotę
 - jeśli kurs akcji spadnie do 0 to spółka bankrutuje i jej akcje wracają do puli jako nowa spółka

2. Zakładanie korporacji

- (b) - w kolejności malejącej wartości spółek prywatnych, gracz decyduje czy tworzy spółkę publiczną
- (b) - wybiera jedną z dostępnych spółek publicznych
- (b) - umieszcza obok niej akcję firmy prywatnej
- (b) - wybiera cenę emisyjną odpowiadającą kolorem firmy prywatnej do ceny na giełdzie
- (b) - otrzymuje certyfikat prezesa założonej spółki
- (b) - płaci różnicę w cenie pomiędzy ceną giełdową a ceną startową spółki prywatnej (ta kasa idzie do spółki), jeśli cena giełdowa jest dużo wyższa od ceny startowej to dopierasz odpowiednio więcej akcji, podobnie robi bank który płaci za nie wielokrotność tej ceny
- (b) - 1 akcję otrzymuje bank i płaci spółce za nią cenę giełdową

3. Licytacja, możliwe akcje zaczynając od gracza 1:

- (a) - pass (w dowolnym momencie można wrócić)
- (a) - uruchomienie licytacji jednej dowolnej ze spółek prywatnych w cenie co najmniej nominalnej
- inni gracze mogą dołączyć do licytacji (po 1\$) lub spasować
 - wygrywający bierze kartę spółki i płaci
 - kolejność przechodzi na następną osobę po tej która wygrała licytację
 - po zakończeniu aukcji odsłaniana jest kolejna karta firmy prywatnej, która nie bierze udziału w tej licytacji
- (b) - kupno/sprzedaż 1 akcji
- jeśli kupno to tylko z banku, wymienić kartę giełdową na wyższą, zapłacić nową wyższą cenę, jeśli jesteś nowym prezesem to wymienić akcje, jeśli cena osiągnęła 100 \$ to gra kończy się natychmiast
 - jeśli sprzedaż to odwrotność kupna (nie można sprzedać ostatniej akcji), jeśli cena wyniosła 0 to spółka bankrutuje i jest zerowana

4. Zmiana kolejności :

- (a) - w kolejności gotówki w ręku graczy

5. Zagraniczny inwestor

- (a) - skupuje wszystkie firmy prywatne na które go stać w kolejności rosnącej
- (a) - po jego zakupie odsłaniane są kolejne spółki prywatne (dojdą one w następnej rundzie)

6. Zakup prywatnych spółek przez korporacje

- (b) - w dowolnej kolejności, nawet równocześnie, prezesi korporacji mogą kupić w cenie span, firmy prywatne od innych korporacji, graczy bądź zagranicznego inwestora
- (b) - każda korporacja może zrobić tylko jedną transakcję w tej rundzie
- (b) - każda korporacja musi mieć zawsze przynajmniej 1 spółkę prywatną w posiadaniu
- (b) - zagraniczny inwestor sprzedaje po najwyższej dopuszczalnej cenie
- (b) - jeśli kilku graczy chce kupić jednocześnie od zagranicznego inwestora to pierwszeństwo ma korporacja z wyższą wartością giełdową

7. Zamykanie spółek prywatnych symultanicznie

- (c) - gracze i prezesi wybierają które z nierentownych prywatnych spółek zostaną zamknięte (do pudełka)
- (c) - w każdej korporacji musi zostać przynajmniej jedna spółka prywatna
- (c) - zagraniczny inwestor automatycznie zamyka wszystkie prywatne nierentowne spółki

Rolling Stock v2. – skrót zasad

8. Zbieranie dochodu

- (a) - ze wszystkich spółek prywatnych
- (a) - zagraniczny inwestor otrzymuje 5\$ dodatkowo
- (b) - korporacje otrzymują dodatkowy dochód z synergii pomiędzy spółkami prywatnymi
- (b) - ułóż pod każdą spółką jej firmy prywatne malejąco
- (b) - dodaj wartość z synergii na karcie droższej spółki
- (b) - bank płaci do spółki dochód w wysokości podstawowej + synergii
- (b) - dla dużych spółek zapisz go sobie na kartce

9. Wypłata dywidend

- (b) - zaczynając od spółki z najwyższym kursem, prezes każdej spółki decyduje o wypłacie dywidendy
- (b) - karta na górze niewyemitowanych akcji spółki pokazuje ile akcji jest w obrocie więc dostanie dywidendę
- (b) - karta kursu giełdowego pokazuje max wartość dywidendy na akcje
- (b) - wybierz wartość nie większą i wypłać akcjonariuszom
- (b) - ustal wartość księgową spółki: ilość jej gotówki + wartość wszystkich jej spółek
- (b) - dla ilości wyemitowanych akcji sprawdź jaki powinien być kurs w odniesieniu do wartości księgowej
- (b) - jeśli niższy to zaktualizuj cenę na niższą dostępną
- (b) - jeśli wyższy to odwrotnie
- (b) - obróć kartę korporacji aby zaznaczyć że wykonała akcje

10. Sprawdzenie końca gry