

RUNDA GIEŁDOWA (ZAWSZE JEDNA)

1. **przymusowa sprzedaż** certyfikatów w turze danego gracza jeśli nie spełnia wymagań co do ich ilości

Gracze wykonują dostępne akcje w kolejności od gracza z kartą priorytetu:

2.1. **sprzedaż dowolnej liczby certyfikatów** różnych firm i/lub **kupno 1 certyfikatu** i ponownie **sprzedaż** i/lub kupno/sprzedaż prywatnych spółek między graczami.

2.2. **pass** (po spasowaniu może dołączyć do gry w kolejnej turze)

Po spasowaniu wszystkich graczy:

3.1. **karta priorytetu** idzie do gracza po lewej stronie, od tego który ostatni wykonał operację na giełdzie

3.2. Jeśli wszystkie akcje danej firmy znalazły nabywców to **wartość akcji rośnie o jeden wiersz** (jeśli na górze to nie rośnie w prawo).

Zasady sprzedaży:

- W I rundzie nie wolno sprzedawać akcji + nie wolno sprzedać akcji spółki która jeszcze nie operowała.
- Nigdy nie może być więcej niż **50% udziałów** spółki na wolnym rynku.
- Udział prezesa nie mogą być sprzedane, tylko wymienione z graczem który ma więcej udziałów od Ciebie.
- Sprzedajesz udziały w aktualnej cenie po czym za każde 10% sprzedanych udziałów -> **wartość akcji obniża o jeden wiersz** (spadek zatrzymuje się na linii/jeśli sprzedajesz jednocześnie kilka firm to ich cena spada zgodnie z ich ceną giełdową).

Zasady kupna:

- Jeden certyfikat po cenie emisyjnej (jeśli jest dostępny) lub cenie giełdowej (patrz obszary giełdy).
- Jeśli kupujesz pierwszy certyfikat to zakładasz firmę:
 - Ustalasz cenę emisyjną(nominalną);
 - Kupujesz certyfikat prezesa (20% udziałów) w cenie x 2 wartości nominalnej.
 - Firma zaczyna działać (wy pływa) gdy **50% udziałów** z oferty pierwotnej zostanie sprzedanych, jej skarbiec od razu zostaje zasilony kwotą = 10 x wartość nominalna.
- Nie możesz mieć więcej niż **60% udziałów** w firmie (patrz obszary giełdy) i nie więcej niż X (patrz ilość graczy) certyfikatów ogółem.
- Nie możesz kupić akcji danej korporacji jeśli je wcześniej sprzedałeś (w tej samej rundzie).

Obszary giełdy: Żółty - Akcje nie są wliczane limitu certyfikatów

Brązowy – j.w. + można przekroczyć limit 60% posiadania udziałów w firmie.

Zielone miejsca = możliwe lokalizacje wyjściowe(nominalne) dla każdej firmy.

Jeśli znacznik wartości akcji przechodzi na zajęte pole to idzie na spód.

FAZY GRY(każda kolejna zaczyna się od razu po zakupie 1 pociągu z kolejnej puli)

Rodzaj i ilość pociąg.	Koszt pociąg.	Ilość rund operac.	Tory	Uwagi	Limit pociąg.
2/6	¥ 80	1	żółte (na beżowych)	Użyj niższych wartości na planszy	4
3/5	¥ 180	2	+ zielone (na żółtych)	Prywatne firmy mogą być zakupione przez spółki publiczne	4
4/5	¥ 300	2	-	POCIĄGI typu 2 są złomowane	3
5/3	¥ 450	3	+ brązowe (na zielonych)	PRYWATNE FIRMY SĄ ZAMYKANE - za wyjątkiem UnoTakamatsu Ferry Użyj wyższych wartości na planszy	2
6/2	¥ 630	3	-	POCIĄGI typu 3 są złomowane Pociągi Diesel są dostępne od razu	2
Diesel/ ∞	¥ 1100 (¥ 800)	3	-	POCIĄGI typu 4 są złomowane Kosztuje ¥800 gdy oddajesz pociąg typu 4, 5 lub 6, jeśli nie przestarzały to oddaj na wolny rynek	2

RUNDA OPERACYJNA (OD 1 DO 3) – ILOŚĆ RUND OPERACYJNYCH ZMIENIA SIĘ PO RUNDZIE GIEŁDOWEJ

Firma prywatna: każda nadal działająca spółka płaci przychody wskazane na jej karcie graczowi lub spółce

Firma publiczna (kolejność: cena akcji: najdroższa rusza pierwsza -> kilka żetonów na tym samym polu: pierwszy ten na górze -> kilka spółek ma ten sam kurs: pierwszy ten po prawej):

- Może położyć lub zmodernizować tor (*nieobowiązkowe*),
 - Kotohira kosztuje 80Y za każdą modernizację
 - Uwaga na: granicę siatki, etykiety miast, hekсы w innych kolorach
 - Modernizacja nie kosztuje ale wszystkie połączenia muszą być odtworzone
 - Firma kolejowa może zmodernizować tylko taki tor, po którym mogłaby uruchomić swój pociąg.
- Może zakupić żeton i postawić nową stację kolejową (*nieobowiązkowe*)
 - Pierwsza stacja bezpłatna na heksie startowym, druga stacja 40Y
 - Na 1 heksie może być tylko 1 stacja danej spółki
- Uruchamia pociągi na dostępnych trasach
 - Pomiędzy miastami gdzie 1 stacja jest danej spółki i bez powtórzeń trasy, miasta (małe/duże) bądź dalekie trasy mogą być powtórzone ale do zysku liczą się tylko raz
 - Stacja blokuje innym trasę ale może być początkowa lub końcowa dla innych spółek
- Zbiera dochody i płaci dywidendy (**wartość akcji rośnie w prawo**), uwaga: dywidendy z akcji na wolnym rynku idą do skarbcu spółki) lub nie uruchamia pociągów/zostawia kasę w skarbcu (**wartość akcji spada w lewo**)
- Kupuje pociągi (*musi mieć co najmniej 1, jeśli nie ma to musi teraz kupić, chyba że nie ma trasy!*)
 - pociąg może być wymieniony na D z rabatem 300Y, także pociąg 4 zanim stanie się przestarzały
 - spółka nie można dobrowolnie odrzucić pociągu
 - nadmiarowe ale nie przestarzałe pociągi trafiają na giełdę
- W dowolnym momencie rundy operacyjnej może kupić prywatną spółkę od gracza, w cenie przynajmniej połowy jej wartości ale nie więcej niż za dwukrotność ceny (**tylko w 3 i 4 etapie gry**).

PRYWATNE FIRMY (właściciel to dany gracz bądź spółka która ją kupiła)

Nazwa	Koszt	Dochód	Uwagi
Takamatsu E-Railroad	¥ 20	¥ 5	Brak efektów. Zarezerwowany kafel Takamatsu (K4).
Mitsubishi Ferry	¥ 30	¥ 5	Właściciel (gracz lub korporacja) może położyć kafelek portu (#437) w Nakamura, Nankoku, Mugi lub Komatsujima, jeśli nie ma na nim jeszcze toru, nawet w momencie rundy operacyjnej, gdy akcję wykonuje inny gracz. Zagrywający nie musi mieć połączenia z tym torem poprzez żadną ze swoich spółek. Ta akcja nie zamyka firmy.
Ehime Railway	¥ 40	¥ 10	Kiedy właścicielem firmy jest gracz to Ozu nie może być przebudowane. Kiedy ta firma jest sprzedana korporacji, gracz który dokonał sprzedaży, może natychmiast położyć zielony tor (#12,13,14,15,205,206) w Ozu. Może dalej normalnie wybudować tor w tej samej rundzie operacyjnej. Ta akcja nie zamyka firmy.
Sumitomo Mines Railway	¥ 50	¥ 15	Firma która jest właścicielem może ignorować koszty budowy w górach bez rzeki. Ta cecha nie zamyka firmy
Dougo Railway	¥ 60	¥ 15	Właściciel może wymienić tą firmę na 10% udziałów w Iyo Railway z oferty publicznej. Ta wymiana zamyka firmę i może być wykonana w każdym momencie w akcji dowolnego gracza w dowolnej rundzie. Tak otrzymana akcja nie może być sprzedana dopóki Iyo Railway nie wypłynie.
South Iyo Railway	¥ 80	¥ 20	Brak efektów
Uno-Takamatsu Ferry	¥ 150	¥ 30 / ¥ 50	Firma nigdy nie zostaje zamknięta gdy jest w rękach gracza. Jeśli pierwszy pociąg „5” jest zakupiony, a firma dalej znajduje się w rękach gracza, to dochód zwiększa się do 50 Yenów, ale spółka do końca gry nie może być sprzedana firmie publicznej.

LICYTACJA:

1. Losowe ustalenie kolejności graczy i gracza startowego (1),
2. Spółki prywatne są ustawiane w kolejności malejącej.
3. Korporacje prywatne są sortowane rosnąco.
4. Zaczynając od gracza 1, może on kupić najtańszą spółkę prywatną za cenę wywoławczą lub zalicytować kolejną wyższą kwotą niż cena wywoławcza (po 5Y), lub spasować. W kolejnym okrążeniu może on zakupić kolejną pierwszą dostępną spółkę, lub zalicytować inną spółkę lub spasować.
5. Gdy 2 lub więcej graczy licytuje jedną spółkę, to licytacja zaczyna się od tego, który dał najmniej. Inni nie biorą w niej udziału. Po licytacji, gra wraca do tego po lewej od tego gracza który ostatni kupił spółkę.
6. Jeśli wszyscy gracze spasują (bo nikt nie chce kupić pierwszej, najtańszej firmy prywatnej), to wartość Takamatsu E-Railroad (A) spada o 5Y, w przeciwnym wypadku gracze otrzymują dochody ze spółek prywatnych już zakupionych i cała procedura jest powtarzana aż do skutku (karta priorytetu idzie do tego po lewej od tego gracza który ostatni kupił spółkę).
7. Na koniec karta priorytetu idzie do tego po lewej od tego gracza który ostatni kupił spółkę.

BANKRUCTWO

Jeśli Spółka musi zakupić pociąg i nie ma na to środków to prezes dokłada z własnej gotówki i sprzedaje posiadane akcje tak aby:

- prezes upadającej spółki nie może się zmienić a zmiany prezesów innych spółek odbywają się natychmiast
- prezes decyduje co i w jakiej kolejności sprzedaje i nie można sprzedać więcej niż jest to konieczne
- prezes może kupić pociąg od innej spółki lub sprzedać prywatne udziały ale nie jest do tego zobowiązany
- w żadnym momencie nie może być więcej niż 50% udziałów na giełdzie