

1844 – skrót zasad v2

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**

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

Po spasowaniu wszystkich graczy:

3.1. **karty kolejności** idą do graczy **zgodnie z ilością posiadanej gotówki** (najwięcej kasy = karta 1)

3.2. Jeśli wszystkie akcje danej firmy znalazły nabywców to **wartość akcji rośnie o jeden wiersz** (jeśli na górze to nie rośnie w prawo), **jeśli jakieś akcje są na giełdzie to wartość akcji spada o jedną kolumnę w lewo**

Zasady sprzedaży:

- Nie wolno sprzedawać akcji spółki, której certyfikat prezesa nie został jeszcze zakupiony.
- **Nigdy nie może być więcej niż połowa udziałów** spółki na wolnym rynku.
- Certyfikat prezesa nie może być sprzedany, tylko wymieniony z graczem który ma więcej udziałów od Ciebie.
- Sprzedaż (spadek zatrzymuje się na linii/jeśli sprzedajesz jednocześnie kilka firm to ich cena spada zgodnie z ich ceną giełdową):
 - Jeśli spółka operowała to: sprzedajesz udziały w aktualnej cenie po czym niezależnie od ich ilości -> **wartość akcji obniża o jeden wiersz**.
 - Jeśli spółka nie operowała to najpierw **wartość akcji obniża o jeden wiersz** a potem liczysz cenę.

Zasady kupna:

- Jeden certyfikat korporacji, spółki kolejowej górskiej (150) lub tunelowej (50) po cenie giełdowej.
- W jednej rundzie giełdowej, każdy gracz może kupić tylko jeden certyfikat spółki tunelowej;
- Jeśli kupujesz pierwszy certyfikat to zakładasz firmę:
 - Ustalasz cenę emisyjną (nominalną) w przedziale 60-100SFR;
 - Kupujesz certyfikat prezesa w cenie odpowiednio wyższej od wartości nominalnej;
 - W zależności od wartości akcji, spółka dostaje różną ilość stacji;
 - Firma zaczyna działać (wypływa) gdy połowa akcji z oferty pierwotnej zostanie sprzedanych (50%-60%), jej skarbiec od razu zostaje zasilony kwotą, która **zależy od rodzaju korporacji**.
- **Jeśli gracz ma więcej niż 50% udziałów w firmie**, to kolejne akcje może kupować tylko z puli banku.
- **Nie możesz kupić akcji danej korporacji jeśli je wcześniej sprzedałeś (w tej samej rundzie)**.
- Jeśli znacznik wartości akcji przechodzi na zajęte pole to idzie na spód.

FORMOWANIE SBB (NA KOŃCU RUNDY OPERAC. W KTÓREJ SPRZEDANO 5/5H):

1. Ze spółek PreSBB od których otrzymuje cały majątek + 400SFR.
2. Cena startowa wynosi 100SFR w 6 kolumnie.
3. SBB startuje z 5H pociągiem który nie może być sprzedany i ma limit 4 pociągów.
4. Akcje PreSBB są wymieniane w paryecie 50%->10% i 25%->5%, przed wymianą jeśli cena danego PreSBB jest wyższa niż 100SFR, to bank dopłaca do każdej nowej akcji 5% pełną różnicę właścicielowi, za 10% różnicę x2, jeśli niższa to gracz dopłaca bankowi w identycznych proporcjach. Jeśli nie ma kasy to bierze kredyt który musi spłacić w najbliższej rundzie giełdowej, sprzedając akcje.
5. Prezesem zostaje gracz z największą ilością akcji lub z najniższą spółką V1....
6. Reszta akcji SBB trafia do puli banku (giełdę), nawet wszystkie akcje.

1844 – skrót zasad v2

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

Firma prywatna /koleje górskie/spółki tunelowe: każda nadal działająca spółka płaci przychody wskazane na jej karcie gracza 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) uruchamiają akcje w takiej kolejności:

1. Może położyć lub zmodernizować tor (*nieobowiązkowe*),
 - uwaga na: granicę siatki, etykiety miast, heksy w innych kolorach, tunele;
 - po położeniu żółtego toru w Bern lub Zurichu, umieść na nim znacznik B lub Z;
 - koszt toru trzeba ponieść tylko za pierwszym razem;
 - jeśli dyrektor spółki nabędzie uprawnienie do budowy tunelu, to spółka którą gra, może przed lub po budowie toru, wybudować tunel za 100SFR. Po wybudowaniu prezes musi odrzucić pozwolenie z gry (można użyć kilku pozwoleń na raz);
 - każda ze spółek historycznych i preSBB ma stację docelową do której musi wybudować tor
 - firma kolejowa może zmodernizować tylko taki tor, po którym mogłaby uruchomić swój pociąg
2. Może postawić nową stację kolejową (*nieobowiązkowe*)
 - na 1 heksie może być tylko 1 stacja danej spółki
 - pierwsza stacja idzie na kafel startowy i spółka w tej samej rundzie może położyć drugą stację
3. Uruchamia pociągi na dostępnych trasach
 - **długość trasy jest liczona jako ILOŚĆ MIAST dla normalnych pociągów lub dla pociągów H jako ILOŚĆ KAFELKÓW** przez które jedzie pociąg (kafel startowy się liczy, przejazd przez ten sam kafel liczy się jako +1).
 - pomiędzy miastami gdzie 1 stacja jest danej spółki i bez powtórzeń trasy, miasta (małe/duże) bądź dalekie trasy **NIE** mogą być powtórzone w ramach tej samej trasy **za wyjątkiem OO**.
 - stacja blokuje inną trasę ale może być początkowa lub końcowa dla innych spółek.

Rozdziela dochód:

- dodatkowy dochód z trasy tranzytowej wschód<->zachód, północ<->południe, jest dodawany tylko jeśli zrobił ją jeden pociąg;
 - jeśli trasa pociągu przechodzi przez tunel i z obu jego stron jest dochodowy kafel (miasto, daleka trasa...) to dla każdego punktu dającego dochód dodaje się 10SFR
 - płaci dywidendy (**wartość akcji rośnie w prawo**), uwaga: dywidendy z akcji w puli banku idą do skarbcza spółki) **lub** nie uruchamia pociągów/zostawia kasę w skarbcu (**wartość akcji spada w lewo**), dla 5%/25% wartość dywidendy zaokrągla się w górę
4. Jeżeli spółka ma połączenie z miejscem przeznaczenia to dostaje teraz odpowiedni jednorazowy dochód.
 5. Każda historyczna i regionalna firma kupuje pociągi (*musi mieć co najmniej 1, jeśli nie ma to musi teraz kupić, chyba że nie ma trasy!*) + (spółka preSBB może ale nie musi kupić)
 - spółka nie można dobrowolnie odrzucić pociągu i **nie może kupić pociągu jeśli nie ma na niego miejsca;**
 - nadmiarowe ale nie przestarzałe pociągi trafiają na giełdę;
 - **od fazy 3/3H spółka może kupić pociąg od innej firmy**, jeśli prezesi obu firm to inne osoby, to cena musi być taka jak na pociągu;

Jeśli spółka musi zakupić pociąg i nie ma na to środków to prezes dokłada z własnej gotówki i sprzedaje posiadane akcje i/lub bierze pożyczkę, tak aby:

- prezes ~~żadnej~~ spółki nie może się zmienić
- 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 sprzedawać prywatne udziały ale musi tego zrobić
- w żadnym momencie nie może być więcej niż 50% udziałów na giełdzie
- kiedy prezes sprzedaje wszystko co chciał, zanotuj ile brakuje do kupienia pociągu, dodaj 50% do tej kwoty i taką kwotę prezes musi oddać, do momentu oddania pożyczki, prezes nie może kupować

1844 – skrót zasad v2

żadnych akcji, na końcu każdej rundy giełdowej, doliczane jest kolejne 50% odsetek od pozostałego długu

6. Może kupić prywatną spółkę od gracza, w cenie przynajmniej połowy jej wartości ale nie więcej niż za dwukrotność ceny **(tylko w rundach 3-4)**.

RODZAJE KOLEI:

Koleje regionalne / Regional Railways (R1 - R3)

- 5 akcji po 40% & 20% = 2 & 1 certyfikaty
- 5x cena początkowa jako kapitał początkowy
- Musi mieć pociąg jeśli ma trasę
- Może mieć do 2 pociągów (tylko H)
- Nie może używać dalekich tras
- Maksymalna cena akcji to 200 SFR

Koleje górskie / Mountain Railways (B1 – B5) właściciel umieszcza od razu po zakupieniu znacznik na określonym górskim terenie

- 150 SFR
- Nie liczy się do limitu certyfikatów
- Płaci właścicielowi 40 SFR od każdej OR gdy do znacznika dojedzie dowolny pociąg (do końca gry)
- Na koniec gry ma wartość 150 SFR jeśli była użyta

Spółki Pre SBB / Pre SBB Companies (V1 – V5) - łączą się w SBB po sprzedaży pierwszego 5/5H

- 4 akcje i 2 stacje maksymalnie
- 2x cena początkowa jako kapitał początkowy + 2x jeśli osiągnie kafel docelowy
- Nie musi mieć pociągu i może mieć max 2 pociągi
- Nie może posiadać spółek prywatnych

Spółki prywatne / Private Companies (P1 – P7)

- Stały dochód
- Nie liczy się do limitu certyfikatów
- Może używać zdolności i być sprzedana kolejom regionalnym lub spółkom historycznym od 3 fazy

Duże historyczne spółki / Large Historical Companies (H1 – H6)

- 10 akcji
- 5x cena początkowa jako kapitał początkowy + 5x jeśli osiągnie kafel docelowy
- 10x jako kapitał początkowy jeśli założona po pociągu 6/6H
- Musi mieć pociąg jeśli ma trasę
- Ilość stacji zależy od ceny początkowej
- Wpływa gdy sprzedanych zostanie 50% akcji

Spółki kolejowe / Tunnel Companies (T1-T5) – pozwalają na budowę tunelu raz w grze

- 50 SFR
- Nie liczy się do limitu certyfikatów
- Płaci właścicielowi 10 SFR w każdej OR od pierwszego użycia
- Dają 10 SFR za każde miasto po obu stronach góry do dochodu
- Na koniec gry ma wartość 50 SFR jeśli była użyta

Szwajcarskie Koleje Państwowe / Swiss State Railways (SBB)

- 20 akcji (10% and 5%)
- Zakładana na końcu OR w której sprzedano pierwszy 5/5H
- Cena początkowa 100 SFR
- 1x 5H pociąg dodatkowo + 400 SFR do skarbca
- Może posiadać do 4 pociągów

1844 – skrót zasad v2

PRZYGOTOWANIE:

1. Losowe ustalenie gracza startowego (1),
2. Korporacje prywatne są sortowane rosnąco.
3. Zaczynając od gracza 1 i najtańszej spółki, odbywa się licytacja tej spółki od ceny wywoławczej (po 5 SFR), po jej zakończeniu odbywa się licytacja kolejnej spółki, zaczyna ją 2 gracz
4. Jeśli wszyscy gracze spasuują (bo nikt nie chce kupić danej firmy prywatnej), to jeśli jest to pierwsza spółka to jej wartość spada o 5 SFR i licytacja jest powtarzana aż do skutku, jeśli to kolejna spółka to gracze otrzymują dochód ze spółek prywatnych i licytacja jest powtarzana aż do skutku.
5. Na koniec karta priorytetu idzie do tego który ma najmniej pieniędzy, potem w kolejności kasy.

KONIEC GRY:

1. Gdy pęknie bank -> zagrywana jest jeszcze odpowiednia liczba rund operacyjnych.

FAZY GRY(każda kolejna zaczyna się od razu po zakupie 1 pociągu z kolejnej puli)					
Rodzaj pociąg.	Koszt pociąg.	Ilość rund operac.	Tory	Uwagi	Limit pociąg.
2/2H	90/70	1	żółte	Na końcu każdej serii rund operac. 1 pociąg jest wysyłany za granicę	4
3/3H	180/150	2	+ zielone (na żółtych)	Prywatne firmy (P1-P5) mogą być zakupione przez spółki Pociągi 2 stają się 2H Specjalne cechy spółek prywatnych mogą być użyte Dozwolony zakup pociągów od innych spółek	4
4/4H	300/260	2	-	POCIĄGI typu 2/2H są złomowane Pociągi 3 stają się 3H	3
5/5H	450/400	3	+ brązowe (na zielonych)	PRYWATNE FIRMY SĄ ZAMYKANE Na końcu rundy operacyjnej jest zakładana spółka SBB	2
6/6H	630/550	3	-	POCIĄGI typu 3/3H są złomowane Pociągi 4 stają się 4H Spółki zakładane od teraz zostają zasilone kasą w 100%	2
8/8H	960/700	3	+ szare (na brązowych)	POCIĄGI typu 4/4H są złomowane Pociągi 5 stają się 5H	2