

1854 – skrót zasad v5

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. **karta priorytetu** idzie do gra czapo lewej od tego który robił ostatnią operację giełdową

3.2. Jeśli wszystkie akcje danej firmy znalazły nabywców (opcje też się liczą) to wartość akcji rośnie w górną prawą stronę
wartość akcji rośnie w górną prawą stronę (jeśli na górze to nie rośnie w prawo), **może to wywołać split akcji**

Zasady sprzedaży:

- Nie wolno sprzedawać akcji spółki, której certyfikat prezesa nie został jeszcze zakupiony.
- W pierwszej rundzie nie wolno sprzedawać akcji.
- **Nie ma limitu 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 ty decydujesz w jakiej kolejności spada ich cena).
- Sprzedajesz udziały w aktualnej cenie po czym niezależnie od rodzaju akcji (40%-20%)-> wartość akcji obniża o jeden wiersz za każdą akcją po lewej stronie.

Zasady kupna:

- Jeden certyfikat: **(w cenie giełdowej z puli banku) / (w cenie giełdowej z puli akcji po splicie – kasa idzie do spółki) / (w cenie emisyjnej z puli emisji).**
- Jeśli kupujesz pierwszy certyfikat to zakładasz firmę:
 - Ustalasz cenę emisyjną (nominalną) w przedziale 67-93G;
 - Kupujesz certyfikat prezesa (40% udziałów) w cenie x 4 wartości nominalnej;
 - Firma zaczyna działać (wypływa) gdy **50% akcji** z oferty pierwotnej zostanie sprzedanych, jej skarbiec od razu zostaje zasilony kwotą 10x wartość nominalna.
- Możesz mieć **100% udziałów w firmie przed splitem** i **60% po splicie** i nie więcej niż X (patrz ilość graczy) certyfikatów ogółem.
- **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.
- Akcje których notowania są w żółtym obszarze giełdy, nie wliczają się do limitu certyfikatów.

OPCJE NA AKCJE:

Każdy gracz ma dwa znaczniki które może użyć aby kupić 20% certyfikat za pół ceny, drugą część zapłaci później, do tego czasu ten cert. liczy się jako 10%.

1. może w ten sposób kupić akcje z oferty pierwotnej i tam umieszcza swój znacznik, lub z giełdy, wtedy znacznik trafia na giełdę
2. nie może kupować żadnych akcji do momentu opłacenia reszty ceny
3. zakup pozostałych 10% to jedyna akcja jaką może zrobić w swojej kolejce
4. jako akcję gracz może sprzedać tą akcję w cenie giełdowej, odzyskuje wtedy znacznik a cena spada jak dla 20%
5. nie można sprzedać opcji w tej samej rundzie giełdowej w której zostały zakupione
6. podczas splitu akcji, opcje też są dzielone i gracz otrzymuje znacznik z powrotem
7. opcje liczą się do limitów uruchomienia spółek

SPLIT AKCJI:

- W momencie przekroczenia czerwonej linii, wszystkie udziały są wymieniane na połówki, tzn. 40%->20% i 20%->10%. Za każdy wymieniony udział, jego właściciel otrzymuje rekompensatę w wysokości ceny akcji-prezes x2.
- Akcje które zostały podzielone w czasie rundy operacyjnej, a zostały zakupione jako opcje, są odwracane i stają się 10% akcjami, bez rekompensaty ale ze znacznikiem zakupu opcji na akcje.
- Akcje w puli banku także są zamieniane.
- Do oferty trafia 5 nowych akcji, w cenie giełdowej za które kasę dostanie spółka gdy zostaną one kupione.
- Split zmienia max. ilość udziałów w danej spółce ze 100% na 60%.

1854 – skrót zasad v5

UWAGA: Certyfikaty 20% i 40% są warte 2x i 4x ich aktualnej ceny, ale certyfikat 50% liczy się jako 1x

UWAGA: Przystarzałe pociągi są umieszczane w banku, od fazy 5 Lokalbahn może je zakupić.

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

Każda **kolej górska** płaci przychody wskazane na jej karcie graczowi lub spółce.

Następnie grają w kolejności numerów **koleje lokalne**.

Potem dopiero **spółki giełdowe** w kolejności: *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. Kontrakty pocztowe przynoszą dochód.
2. Może położyć lub zmodernizować tor (nieobowiązkowe):
 - uwaga na: granicę siatki, małe/duże miasta, heksy w innych kolorach, tunele(szare kafle), Wiedeń(W);
 - St. Polten może być zmodernizowany na #15;
 - koszt toru trzeba ponieść tylko za pierwszym razem;
 - **spółka może przed lub po budowie toru, wybudować tunel za 100SFR** na dowolnych heksach bez dużych miast i nie na D18 i D20, mogą być dwa tunele na jednym kafle ale nie mogą się przecinać, tunel musi być kontynuacją trasy i nie może nachodzić na istniejące końcówki torów;
 - **kafle D18 i D20 mogą być rozbudowane;**
 - firma kolejowa może zmodernizować tylko taki tor, po którym mogłaby uruchomić swój pociąg;
 - **żółta trasa na 3 kafłach na zachód od Wiednia musi prowadzić do Wiednia;**
 - **żółte tory z dwoma miasteczkami mogą być zmodernizowane do zielonego toru z miastem (#14, #15 i #619)**
3. 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;**
 - **żadna stacja nie może być postawiona na kafłach D18 i D20, dopóki każda Lokalbahn AG nie operowała po raz pierwszy;**
 - pierwsza stacja idzie na kafel startowy w momencie gdy spółka operuje po raz pierwszy;
4. Uruchamia pociągi na dostępnych trasach:
 - długość trasy jest liczona jako ILOŚĆ MIAST dla normalnych pociągów lub dla pociągów z + jako ilość dużych miast + nieograniczona ilość małych miast przez które jedzie pociąg;
 - miasta (małe/duże) bądź dalekie trasy NIE mogą być powtórzone w ramach trasy tego samego pociągu;
 - stacja blokuje inną trasę ale może być początkowa lub końcowa dla innych spółek;
 - tylko Orient Express (80x) może zaczynać trasę w Paryżu lub Konstantynopolu i może mijać dowolne miasta na trasie.
5. Rozdziela dochód:
 - przejazd skrótem D12 zmniejsza dochód ale nie jest liczony jako miasto;
 - dla kolei lokalnych połowa dochodu idzie do skarbcza, druga połowa do akcjonariuszy;
 - płaci dywidendy(**wartość akcji rośnie w prawo**) , uwaga: dywidendy z akcji w puli banku NIE idą do skarbcza spółki) lub nie uruchamia pociągów/zostawia kasę w skarbcu (**wartość akcji spada w lewo**);
6. Każda firma kolejowa kupuje pociągi (główna i Lokalbahn AG musi mieć co najmniej 1, jeśli nie ma to musi teraz kupić, chyba że nie ma trasy):
 - duże spółki mogą uruchamiać tylko standardowe pociągi(2,3,4... 8,OE) ale mogą posiadać pociągi dowolnego typu;
 - spółka nie można dobrowolnie odrzucić pociągu i nie może kupić pociągu jeśli nie ma na niego miejsca (chyba że nie może go uruchomić);
 - nadmiarowe ale nie przestarzałe pociągi trafiają na giełdę;
 - Lokalbahn AG może kupować tylko odrzucone pociągi, nie może kupować pociągów z plusem;
 - od fazy 3 spółka może kupić pociąg od innej firmy za przynajmniej 1G, kupującego **cena rośnie w górne lewo**, sprzedającego **spada w dolne prawo** ;

Jeśli spółka musi zakupić pociąg i nie ma na to środków to patrz koniec gry ;)

7. **Może kupić kontrakt pocztowy** – (nie dotyczy Kolei Lokalnych) jeden kontrakt (na całą grę), który zostaje do końca gry i przynosi stały dochód w każdej rundzie operacyjnej na jej początku do skarbcza spółki (zależny od fazy gry).
8. **Prywatne spółki nie mogą zmienić właściciela!**
9. **Jeśli na końcu serii RO dostępny jest tylko jeden pociąg 4 to zostaje usunięty z gry.**

1854 – skrót zasad v5

RODZAJE KOLEI:

Koleje górskie / Mountain Railways

- zostają zamknięte przy pierwszym 5 pociągu
- mają specjalne zdolności których może użyć właściciel
- nie liczą się do limitu certyfikatów
- bonus do tunelu lub budowy w górach jest na dowolnym miejscu planszy
- dwie ostatnie zostają zamknięte jak odpowiadająca im firma uruchomi pociąg
- mogą położyć za darmo kafelek torów na heksie z koleją górską (inni płacą podany tam koszt budowy).

Lokalne koleje / Local Railways (1–6)

- operują na dodatkowej mapie
- dostają kapitał startowy 150G
- uruchamiają i kupują tylko pociągi z plusem (+1,+2..) i mogą mieć tylko 2 pociągi
- nie liczą się do limitu certyfikatów
- nie muszą mieć pociągu
- nie mogą posiadać kontraktów pocztowych
- zawsze płacą właścicielowi 50%, reszta idzie do ich skarbcza
- mogą wybudować 2 stacje
- od fazy 5, dwie dowolne koleje lokalne mogą połączyć się w Główną Kolej Lokalną, jeśli obaj udziałowcy się zgodzą
- po fazie 6, koleje są łączone automatycznie

Duże spółki

- 4 akcje (40%,20%..)
- 10x cena początkowa jako kapitał początkowy
- muszą mieć pociąg jeśli mają trasę
- wpływają gdy sprzedanych zostanie 50% akcji
- mogą używać tylko normalnych pociągów ale mogą kupować wszystkie pociągi

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

Rodzaj pociąg.	Ilość rund operac.	Tory	Uwagi	Limit pociąg.
2/1+	1	żółte	Brak	4/2
3/2+,3+	2	+ zielone (na żółtych)	Zaczyna się od zakupu pociągu 3, wtedy 2+ są dopiero dostępne Zielone wartości dalekich tras i Kontrakty Pocztowe są używane Pociągi 3+ są dostępne gdy zostaną sprzedane wszystkie 2+ Dozwolony zakup pociągów od innych spółek	4/2
4	2	-	POCIĄGI typu 2/1+ są złomowane Jeśli na koniec serii rund operac. jest dostępny tylko jeden 4-pociąg to jest on usuwany z gry	3/1
5	3	+ brązowe (na zielonych)	POCIĄGI typu 2+ są złomowane Koleje Górskie są zamykane Koleje Lokalne mogą się łączyć Liczone są brązowe wartości na dalekich trasach	2
6	3	-	POCIĄGI typu 3/3+ są złomowane Koleje Lokalne muszą się połączyć	2
8/8ox	3	+ szare (na brązowych)	POCIĄGI typu 4 są złomowane Jeśli Lokalbahn zakupi wycofany 4 -pociąg, to wszystkie 2-pociągi są złomowane i usunięte z gry Liczone są szare wartości dalekich tras i Kontrakty Pocztowe	2

1854 – skrót zasad v5

ŁĄCZENIE

Koleje Lokalne łączą się w Koleje Główne Lokalbahn (na początku lub końcu dowolnej rundy operac. od fazy 5):

1. Z 2 Kolei Lokalnych których prezesi wyrażą zgodę, prezesem zostaje gracz z niższym numerem firmy lok.
2. Cena startowa wynosi 67 w różowej kolumnie, prezes decyduje czy otwiera A, B, czy C.
3. Nowa spółka dostaje kasę z obu spółek, ale pociągi z plusem są odrzucane z gry, inne pociągi idą do puli banku.
4. Znaczniki stacji są odrzucane, nowa spółka operuje na głównej mapie.
5. W pierwszej rundzie operacyjnej prezes wybiera sobie miejsce stacji startowej Sankt Polten lub Steyr, jeśli kafel startowy jest żółty lub brak kafla to od razu jest budowany zielony 14, 15 lub 619.
6. Nowa spółka(L.AG) może później postawić drugą stację w cenie 40 G.
7. L.AG może posiadać tylko wycofane pociągi, może je kupić z banku z **dodatkowym kosztem 30G** lub od innych spółek Lokalbahn w dowolnej cenie. **Gdy kupi pierwszy pociąg 4, to 2 zostają od razu wycofane.**
8. Ma identyczny limit pociągów co inne spółki, ale może kupić dowolny z wycofanych pociągów, nie tylko te najstarsze.
9. Jeśli ma trasę to musi mieć pociąg.
10. Może posiadać kontrakt pocztowy.
11. Po zakupieniu pierwszego pociągu 6, pozostałe koleje łączą się i jeśli prezesi nie są zgodni to łączą się dwie spółki z najniższym numerem, itd...
12. Nowo utworzone spółki będą operować w najbliższej rundzie operac.
13. Gdy wszystkie spółki zostaną utworzone to kafelki torów wracają z małej planszy do gry.

KONIEC GRY:

1. Z powodu bankructwa gracza gdy prezes dokłada z własnej gotówki i sprzedaje posiadane akcje i/lub bierze pożyczkę, tak aby kupić pociąg, zasady:
 - 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 sprzedać prywatne udziały ale musi tego zrobić;
 - **nie ma limitu akcji w puli banku;**
 - jeśli po sprzedaży akcji nie ma środków na zakup pociągu to ogłasza bankructwo i gra się kończy
2. na końcu rundy operacyjnej gdy cena akcji dojdzie do miejsca koniec gry lub
3. na końcu serii rund operacyjnych po tym gdy skończył się bank. Gdy pęknie bank -> zagrywana jest jeszcze odpowiednia liczba rund operacyjnych.

PRZYGOTOWANIE:

1. Losowe ustalenie kolejności graczy i gracza startowego (1).
2. Koleje górskie i lokalne firmy kolejowe są ustawiane w kolejności z instrukcji .
3. Zaczynając od gracza 1, może on kupić najtańszą spółkę za cenę wywoławczą lub zalicytować kolejną wyższą kwotę niż cena wywoławcza (po 5G), lub spasować. W kolejnym okrążeniu może on zakupić kolejną pierwszą dostępną spółkę, lub zalicytować inną spółkę lub spasować.
4. 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.
5. Jeśli wszyscy gracze spasują (bo nikt nie chce kupić pierwszej, najtańszej firmy prywatnej), to wartość AuBerfernbahn spada o 5G, w przeciwnym wypadku gracze otrzymują dochody ze spółek już zakupionych + **lokalne firmy operują po raz pierwszy** i cała procedura jest powtarzana aż do skutku ale bez rundy operacyjnej (karta priorytetu idzie do tego po lewej od tego gracza który ostatni kupił spółkę).
6. Na koniec karta priorytetu idzie do tego po lewej od tego gracza który ostatni kupił spółkę.