

RUNDA GIEŁDOWA (zawsze jedna)

- umieszczenie na polach licytacji górnych kart z talii: certyfikatów koncesji, certyfikatów dyrektorów małych firm (najwyższy na najniższym polu z lewej) i firm prywatnych
- **przymusowa sprzedaż** certyfikatów w turze danego gracza jeśli nie spełnia wymagań co do ich ilości (tylko żółty obszar)

Gracze wykonują dostępne akcje w kolejności numerów kart w takiej kolejności:

- **sprzedaż dowolnej liczby certyfikatów** różnych spółek do limitów
- **splata pożyczek** – ich posiadanie uniemożliwia zakup akcji, licytację lub konwersję
- **zakup 1 certyfikatu** spółki lub **dokonanie konwersji** certyfikatu lub **licytacja** wielu certyfikatów koncesji/małej firmy/firmy prywatnej (gracze mają swoje znaczniki do licytacji)
- **pass** (po spasowaniu może dołączyć do gry w kolejnej turze)

Po spasowaniu wszystkich graczy:

- **zakończ licytację** – umieść znaczniki małych spółek na giełdzie (na znacznikach dużych spółek jeśli będą, jeśli zaczynają z tą samą ceną to w kolejności pierwszeństwa: wyższej ceny licytacji, niższego numeru licytacji)
- jeśli w pierwszym polu małych spółek nie było oferty to usuń tę spółkę z gry razem z najtańszym pociągiem z banku (nie z rynku wtórnego), stacja tej firmy jest dostępna dla innych
- za każdą małą spółkę na której nie było oferty - **usuń jeden L/2 pociąg**
- przesun niesprzedane spółki na zwolnione pola (w lewo)
- **karty kolejności** idą do graczy zgodnie z ilością posiadanej gotówki, pierwszy ten co ma najwięcej
- jeśli wszystkie akcje spółki znalazły nabywców to **wartość akcji rośnie w górę**. Małe firmy nigdy nie rosną w ten sposób.
- za niespłacone pożyczki bank pobiera 50% prowizji

Zasady sprzedaży:

- nie wolno sprzedawać 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
- udziały sprzedawane są po aktualnej cenie po czym za każde 10% sprzedanych udziałów wartość akcji spada o jeden w dół. Spadek zatrzymuje się na linii. Przy sprzedaży różnych spółek, kolejność spadania ustala sprzedający.

Zasady kupna:

- certyfikaty spółek kupowane są zawsze po cenie giełdowej
- do fazy 5 certyfikat prezesa można nabyć jedynie poprzez wymianę związanego z nim certyfikatu koncesji (od fazy 2). Po czym firma zaczyna działać i otrzymuje do kasy 2x początkowej ceny akcji (LNWR tylko 1x). Reszta akcji trafia do skarbcza spółki a za każdą sprzedaną akcję to spółka otrzymuje należność.
- w fazie 5 certyfikaty koncesji są usuwane z gry, a certyfikat prezesa/dyrektora można nabyć standardową akcją kupną:
 - ✓ ustalasz cenę emisyjną (nominalną) ciemny czerwony kwadrat jest zarezerwowany dla małych firm
 - ✓ gracz kupuje certyfikat prezesa (20%) w cenie 2x wartości nominalnej. LNWR ma 10 certyfikatów po 10%
 - ✓ firma wypływa gdy 50% udziałów z oferty pierwotnej zostanie sprzedanych
 - ✓ od fazy 6 spółki dostają pełną kapitalizację tj. ich skarbiec po uruchomieniu zostaje zasilony kwotą = 10x wartość nominalna, reszta akcji idzie do banku
- **nie możesz mieć więcej niż 60% udziałów w jednej firmie** (ten limit można przekroczyć w wyniku akwizycji) i nie więcej niż maksymalną ilość certyfikatów ogółem (w zależności od ilości graczy)
- nie możesz kupić akcji danej korporacji jeśli je wcześniej sprzedałeś (w tej samej rundzie giełdowej)

Zasady konwersji (od fazy2):

- wszystkie poza LNWR: informujesz o konwersji. Obracasz certyfikat na stronę prezesa i otrzymujesz kartę spółki. Ustal cenę początkową (60-100). Do skarbcza: 100 (z banku) + brakująca różnica w cenie z gotówki gracza dokonującego konwersji
- dla LNWR: jw. poza tym że skarbiec zostaje zasilony z banku kwotą 1x ceny początkowej

Zasady licytacji:

- umieszczasz znaczniki (można wiele) na wolnym miejscu
- jeśli gracz został przelicytowany to może podwyższyć wartość oferty na tej samej spółce
- gracz zawsze musi mieć zarezerwowane środki, które będzie musiał zapłacić za wylicytowane certyfikaty
- gracz nie może licytować jeśli jest na limicie certyfikatów - wliczają się licytowane certyfikaty, w których wygrywa
- kwota może przekroczyć 100, wtedy można to zaznaczyć dodatkowym dowolnym znacznikiem
- raz umieszczony token nie może być przeniesiony na inną licytację nawet jeśli gracz na niej przegrywa

Obszary giełdy:

Żółty - Akcje nie są wliczane limitu certyfikatów

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)

Faza	Rodz. poc.	Koszt pociągu	Ilość poc.	Dozwolone tory	Uwagi	Limit poc. małe/duże firmy
1	L			żółte	Pociągi mogą być kupowane tylko z banku Małe firmy startują z wart. akcji 50 (koszt 100), + 100 gotówki. Małe firmy mogą kłaść 1 żółty tor Użyj niższych wartości na planszy	2/-
2	2			-	Zaczyna się po zamianie L na 2 lub zakupieniu 2 Małe firmy zaczynają z wart. akcji [suma oferty/2 zaokrąglona w dół], oraz [2*wartością akcji] gotówki Koncesje mogą być konwertowane do cert. prezesa Duże firmy mogą przejmować małe firmy Małe/duże firmy mogą kłaść 1 żółty tor 2 rundy operacyjne	2/4
3	3			+ zielone (na żółtych)	L są złomowane (org. tłumaczenie trenuje rdzę) Pociągi można kupić także od innej firmy. Małe firmy zaczynają z wart. akcji [suma oferty/2 zaokrąglona w dół], oraz [suma oferty] gotówki Duże firmy mogą położyć 2 żółte lub 1 zmodernizowany Użyj wyższych wartości na planszy	-
4	4			-	POCIĄGI typu 2 są złomowane Nieprzekonwertowane koncesje odpadają z gry Duże firmy wymagają 50% do uruchomienia (kapitalizacja niepełna)	1/3
5	5			+ brązowe (na zielonych)	Główne spółki mogą nabywać operacyjne mniejsze spółki lub mniejsze spółki niepubliczne bezpośrednio z pól aukcyjnych. Użyj 3 z wartości na planszy	1/2
6	6			-	POCIĄGI typu 3 są złomowane Duże firmy wymagają 50% do uruchomienia (kapitalizacja pełna)	-
7	7/E			+ szare (na brązowych)	POCIĄGI typu 4 są złomowane Użyj najwyższych z wartości na planszy	-

RUNDA OPERACYJNA (od fazy 2x OR – ilość rund operacyjnych zmienia się po rundzie giełdowej)

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

Kolejność operowania (w pierwszej kolejności operują małe firmy – wszystkie a dopiero później spółki):

- najdroższa spółka / mała firma operuje pierwsza
- jeżeli kilka żetonów na tym samym polu to pierwsza jest ta na górze
- jeżeli kilka spółek / małych firm ma ten sam kurs to pierwsza operuje ta po prawej

Przebieg OR:

1. **Małe firmy mogą kupić na początku pierwszej OR pociąg L i uruchomić go w tej samej OR!**
2. Od fazy 2 duże i małe firmy mogą przyjąć prywatną firmę od gracza bez żadnej rekompensaty i za jego zgodą. Po przejściu ich właściwość może być wykorzystana natychmiast przez firmę przejmującą (z drobnymi wyjątkami).
3. Może położyć lub zmodernizować tor

- Duże firmy do fazy 3 mogą kłaść lub modernizować 1 tor, później 2 żółte lub jedną modernizację.
- Małe firmy zawsze 1 i tylko żółty lub zielony.

Zgodnie z zasadami:

- tor musi mieć teoretyczny przejazd od jednej ze swoich stacji
 - uwaga na: granicę siatki, etykiety (L, B-M, Y, S, C, T, EC), czerwone i szare heksy
 - modernizacja nie kosztuje ale wszystkie połączenia muszą być odtworzone i spółka / mała firma musi mieć teoretyczną możliwość przejechania po nowym odcinku toru po modernizacji
 - żółte kafelki miejskie mogą być umieszczone na heksach oznaczonych literami S i T
 - gdy budowany jest brązowy/szary tor i do wyboru jest taki z 5 wyjazdami i prawie identyczny ale z 6 wyjazdami, to trzeba położyć ten który ma 6 ścieżek nawet jeśli jest on płatny!
 - Swansea ma nadrukowany tor który może być zmodernizowany na żółty
 - modernizacja Londynu oznaczana jest przez znaczniki i zawsze jest płatna
 - heksy przyległe do Londynu mogą być zmodernizowane na żółty tylko gdy zgodzi się spółka / mała firma posiadająca wyjazd ze stacji Londyn na modernizowany heks. Jeśli dana spółka / mała firma nie jest jeszcze uruchomiona to musi dla niej powstać trasa po modernizacji
 - wybudowanie trasy do stacji docelowej automatycznie kładzie na miejscu docelowym bezpłatną stację docelową. Jeśli nie ma miejsca to token idzie na kafelek i wskazuje na wolne miejsce po przyszłej modernizacji
4. Może zakupić żeton i postawić nową stację kolejową (**tylko jedną**) na zasadach:
 - pierwsza stacja bezpłatna na heksie startowym w pierwszej OR
 - na 1 mieście może być tylko 1 stacja danej spółki za wyjątkiem Londynu, ale może przejechać przez niego i tak tylko raz przez jeden pociąg
 - LNWR stawia stację docelową w Manchesterze, która od razu działa jak druga stacja
 - tylko spółka 14 może postawić stację na dodatkowej planszy Londynu, liczy się to jako podwójna stacja w wybranym miejscu, którą prowadzą dwie spółki
 - stacje, które otrzymuje spółka w ramach przejęć/stacji docelowych nie liczą się do limitu budowy stacji na OR
 5. Uruchamia pociągi na dostępnych trasach
 - **pociągi E zatrzymują się i liczą podwójny dochód tylko z własnych stacji** (także dalekie trasy jeśli oznaczone są tokenem), wszystkie inne stacje ignorują (obowiązują normalne zasady przejazdu)
 - pociąg L jest zlicza jedną stacją i opcjonalnie jedno małe miasto, do jednej stacji może być przydzielony tylko jeden pociąg L. Pociąg L operuje w mieście nawet jeżeli nie ma połączonej trasy do małego miasta
 - pociąg Pullman+ nie liczy do trasy małych miast ale pobiera z nich dochód
 - pociąg prywatnej firmy nr 1, traktowany jest jak zwykły pociąg 5
 - stacja docelowa daje podwójny dochód (tylko dla jednego pociągu), jeśli jest robiona jednym pociągiem od stacji początkowej, pociąg E da więc z niej dochód 4x. Pociąg wystarczy, że przejeżdża przez te stacje
 - stacja blokuje innym trasę ale może być początkowa lub końcowa dla innych spółek / małych firm
 - nie ma połączenia pomiędzy F25-F31 i F23 lub F33
 - nie ma przejazdu pomiędzy stacjami w Londynie
 - **heks EC nie liczy się do trasy pociągu i nie zarabia**
 - pomiędzy miastami gdzie jest 1 stacja danej spółki / małej firmy
 - miasta (małe/duże) bądź dalekie trasy **NIE** mogą być przejechane więcej niż jeden raz przez dany pociąg
 - tor może być wykorzystany tylko raz (po tym samym torze nie mogą przejechać różne pociągi danej spółki)

6. Zbiera dochody i płaci dywidendy. Wartość akcji:

- **pozostaje bez zmiany** gdy wartości dywidendy < cena akcji
- **rośnie w prawo** o 2 miejsca gdy wartości dywidendy > 2x cena akcji (tylko spółki)
- **rośnie na prawo** o 1 miejsce gdy wartości dywidendy > cena akcji
- **spada na lewo** o 1 gdy nie wypłaca dywidendy

Poza tym:

- spółki mogą wypłacić połowę dywidendy (zaokrąglając w górę do 10)
- dywidendy z akcji w skarbcu spółki idą do skarbcza spółki, a z akcji na wolnym rynku – przepadają
- **dywidenda z pociągu 2P może być potraktowana oddzielnie i jeśli spółka płaci dywidendę z reszty pociągów to z 2P może wstrzymać lub wypłacić połowę bez wpływu na kurs akcji i odwrotnie.**

7. Kupuje pociągi (każda spółka musi mieć co najmniej 1, jeśli nie ma to musi kupić nawet jak nie ma trasy):

- od innych firm od fazy 3
- pociągi L i 2 są drukowane dwustronnie: przy zakupie pociągu L / 2 prezes wybiera, który kupić
- **prezes może zmodernizować pociąg L na 2 (odwraca kartę)**
- **spółka może posiadać tylko jeden E pociąg**
- pociąg 2P i pociąg Pullman+ pociąg, są pociągami permanentnymi i nie liczą się do limitu pociągów więc ich posiadanie **nie zwalnia** z obowiązku zakupu pociągu. Nie mogą być sprzedawane pomiędzy spółkami. Firma może mieć tylko po jednym z każdego z tych pociągów
- spółka nie można dobrowolnie odrzucić pociągu
- nadmiarowe ale nie przestarzałe pociągi trafiają na giełdę
- przy zakupie pociągu 7 / E prezes wybiera, którą opcję kupić i nie może jej zmienić.

8. Akwizycje (od fazy 2)

- spółka może nabyć jedną małą firmę w każdej OR
- akwizycji nie można dokonać w OR, w której obie firmy działają po raz pierwszy
- spółka musi mieć możliwość dojazdu od jednej ze swoich stacji do stacji mniejszej firmy
- prezesi obu firm zgadzają się na przejęcie
- spółka przejmuje cały majątek małej firmy
- spółka musi zrekompensować właścicielowi małej firmy wartość jego udziałów. Płaci ona w gotówce lub własnych akcjach (0, 10% lub 20%). Jeśli opłacona wartość w akcjach jest większa niż wartość małej firmy, to jej właściciel musi dopłacić różnicę do skarbcza spółki która dokonuje akwizycji. Np. spółka o wartości 160 przejmuje małą firmę o wartości 90. Mogą być takie opcje:
 - ✓ płaci 180 w gotówce
 - ✓ płaci jedną akcją i 20 gotówki
 - ✓ płaci 2 akcje i otrzymuje 140 gotówki od gracza
- **nie można wymusić przekroczenia limitu certyfikatów ogółem, ale można przekroczyć limit 60% udziałów**
- pociągi przekraczające limit pociągów są odrzucone, wszystkie pozostałe pociągi muszą zostać zatrzymane. **Jeśli musi odrzucić pociągi to najpierw z małej firmy, albo po jednym z obu**
- stację może wymienić na własną albo dodać ją do wolnych zasobów na przyszłość, nie mogą być dwie stacje tej samej firmy w mieście za wyjątkiem Londynu.

9. Przejęcia (od fazy 5)

- spółka może kupić mniejszą spółkę z tych na polach aukcyjnych
- spółka musi być w stanie wyznaczyć trasę do stacji przejmowanej małej firmy
- spółka płaci za przejęcie 200 GBP bankowi
- spółka może postawić stację w miejscu przejętej firmy za darmo albo dodać na swoją kartę dodatkową stację do późniejszego użycia za 100 GBP

10. Emisja lub skup akcji

- spółka może wyemitować (**nie w swojej pierwszej OR**) akcje ze skarbu spółki do puli banku i otrzymać cenę końcową po spadku kursu (każde 10% obniża kurs o 1 w dół), nie może być więcej niż 50% akcji w puli banku
- skup akcji jw. ale nie rośnie cena akcji.

CERTYFIKATY KONCESYJNE:

- dostępnych jest 10 certyfikatów koncesyjnych, po jednym dla 10 dużych firm
- do fazy 5 gracze nie kupują certyfikatów prezesa. Zamiast tego nabywają koncesję i ją konwertują na certyfikat prezesa zgodnie z zasadami konwersji
- liczą się do liczby certyfikatów
- dają dywidendę 10 na OR
- na początku fazy 5 wszelkie pozostałe certyfikaty koncesyjne są usuwane z gry bez rekompensaty. Od tego momentu certyfikat prezesa można kupić w ofercie początkowej
- są kupowane poprzez licytacje
- wartość nominalna koncesji wynosi 100 GBP

RATOWANIE SPÓŁKI I POŻYCZKI:

Jeśli spółka musi zakupić pociąg i nie ma na to środków to sprzedaje swoje akcje ze skarbca tak aby nie przekroczyć limitu 50% udziałów na giełdzie. Jeżeli spółka dalej nie może zakupić pociągu to prezes musi dołożyć z własnej gotówki i/lub sprzedawać posiadane akcje na zasadach:

- prezes ratowanej spółki nie może się zmienić a zmiany prezesów innych spółek odbywają się natychmiast
- prezes decyduje co i w jakiej kolejności sprzedaje i nie można sprzedawać więcej niż jest to konieczne
- prezes może kupić pociąg od innej spółki lub sprzedawać prywatne udziały ale nie jest do tego zobowiązany
- w żadnym momencie nie może być więcej niż 50% udziałów na giełdzie
- prezes musi sprzedawać wszystko co może zanim zaciągnie pożyczkę z banku
- jeżeli wzięcie pożyczki miałyby wyczerpać bank, to musi być ona wzięta z innych środków
- pożyczka jest oprocentowana 50%

FIRMY PRYWATNE:

- wartość nominalna firm prywatnych wynosi 0 GBP
- od fazy 2, duże i małe firmy mogą przejmować firmy prywatne od graczy na **początku OR**. Gracze nie otrzymują rekompensaty od spółki / małej firmy przejmującej za tę transakcję (poza wyjątkami)
- **niebieskiej** firmy prywatnej (nr 16) nie można przejąć. **Czerwone** mogą być przejmowane tylko przez spółki. **Zielone** przez spółki lub małe firmy
- certyfikat firmy prywatnej pokazuje fazę od której można spółkę przejąć
- nie mogą być wymieniane między graczami, sprzedawane bankowi lub przenoszone między firmami
- po przejęciu przez spółkę / małą firmę następuje aktywacja jej właściwości. Certyfikat firmy prywatnej jest odwracany i umieszczany odwrotną stroną na karcie spółki kupującej lub jest usuwany z gry, co daje spółce przejmującej powiązane znaczki lub aktywa
- firmy prywatne 2, 11 i 12 nadal wypłacają dochody po ich przekazaniu i odwróceniu
- firma 9 płaci przychód (zmienny w oparciu o fazę gry) po jej przekazaniu i odwróceniu
- tylko firma prywatna 15 może zostać zamknięta (obowiązkowo w fazie 7)
- wszystkie firmy prywatne (oprócz firmy prywatnej 16) wliczają się do ogólnego limitu certyfikatów
- spółka może posiadać dwie umowy pocztowe (firma prywatna 6 i 7), ale tylko jedna może być wykorzystana na pociąg. Dla pociągu E, umowa pocztowa płaci tylko połowę wartości bazowej miast, a nie połowę podwojonej wartości. Podobnie dla dochodu z trasy docelowej.
- właściwość firmy prywatnej 2 (usunięcie małego miasta) i 11 (zaawansowane układanie torów) mogą być używane razem jako część tego samego etapu umieszczania toru ścieżki
- raj podatkowy (off shore tax haven) można wykorzystać do nabycia udziału w spółce, nawet jeśli właściciel posiada już 60% tej firmy. Jednak nie jeśli właściciel już sprzedał udziały w tej spółce w tej samej OR.

MAŁE FIRMY (24)

- posiadają jedynie certyfikat dyrektora w wysokości 50% (jeden certyfikat liczy się jako dwie akcje)
- mogą być zakupione przez graczy tylko w licytacji w rundzie giełdowej
- minimalna wartość małej firmy wynosi 100 GBP (po 50 GBP za certyfikat)
- po zakończeniu SR gracz z najwyższą ofertą musi wykupić certyfikat dyrektora 50%. Wartość akcji na giełdzie i jej początkowy kapitał zależą od fazy gry, w której została zakupiona:
 - ✓ w fazie 1: 50 GBP (czerwony kwadrat na giełdzie) z kapitałem 100
 - ✓ w fazie 2: wartość licytacji / 2 i zaokrąglana w dół do najwyższej ceny emisji, skarbiec 2x tej wartości
 - ✓ w fazie 3: jw., ale skarbiec jest równy wartości licytacji
- nigdy nie może zostać sprzedana, ale może zostać przejęta przez dużą firmę
- ograniczenia:
 - ✓ mogą kupić na początku pierwszej OR pociąg L i uruchomić go w tej samej OR
 - ✓ kładą jeden tor tylko żółty/zielony w OR
 - ✓ mają jedną stację
 - ✓ zarobek jest dzielony 50/50 między spółką a prezesem
 - ✓ spółka 14 płaci 20 za postawienie pierwszej stacji co liczy się od razu jako budowa toru. Umieszcza stację na dodatkowej planszy Londynu co liczy się jako dodatkowa stacja.

KONIEC GRY – do wyniku końcowego liczą się koncesje jeśli są nadal w ręku gracza

- natychmiast gdy w czasie pierwszej rundy giełdowej nic nie zostanie sprzedane

- na koniec rundy operacyjnej w czasie której cena spółki osiągnie na giełdzie cenę końca gry (nie dotyczy małej firmy)
- na koniec pierwszej OR po SR w trakcie której cena spółki osiągnie na giełdzie cenę końca gry
- na koniec serii rund operacyjnych w trakcie których wyczerpie się bank

PRZYGOTOWANIE

- koncesje potasuj i umieść LNWR na górze stosu, ich kolejność może być przeglądana przez graczy ale nie zmieniana
- potasuj certyfikaty prezesów małych firm i na wierzchu stosu umieść S&MR, reszta j.w.
- potasuj certyfikaty firm prywatnych i na wierzchu umieść BEC, reszta jw.
- rozdaj graczom tokeny do licytacji (9 - ilość graczy)
- umieść pierwsze 3 spółki prywatne, 4 małe firmy i 3 koncesje na planszy w polu licytacji