

18CZ – skrót zasad v3

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 kart:

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 gracza który ma najwięcej pieniędzy, reszta kart kolejności zgodnie z gotówką

3.2. Jeśli wszystkie akcje danej firmy znalazły nabywców to **wartość akcji rośnie o jeden wiersz** (jeśli wynosi 370 to nie rośnie).

Zasady sprzedaży:

- W I rundzie nie wolno sprzedawać akcji + **dozwolona jest sprzedaż akcji spółki która jeszcze nie operowała!**
- sprzedane akcje wracają do banku, nie ma puli banku/giełdy!**
- Udział prezesa nie mogą być sprzedane, tylko wymienione z graczem który ma więcej udziałów od Ciebie.
- Sprzedajesz udziały w aktualnej cenie po czym **NIEZALEŻNIE OD ILOŚCI SPRZEDANYCH AKCJI KURS SPADA O 1 POLE** (spadek zatrzymuje się na wartości 40K)

Zasady kupna:

- Na początku gry dostępne są tylko akcje małych firm, średnie firmy są dostępne od pociągu b, duże od poc. D
- Możesz kupować akcje tylko jeśli nie masz pożyczek.
- Jeśli kupujesz pierwszy certyfikat to zakładasz firmę:
 - Ustalasz cenę emisyjną (nominalną);
 - Kupujesz certyfikat prezesa (50%/40%/20% udziałów) w cenie **x 2 wartości nominalnej!** (nawet jeśli to jest 50% to jest to tylko certyfikat podwójny).
 - Firma zaczyna działać (wyływa) gdy **50% udziałów** z oferty pierwotnej zostanie sprzedanych, jej skarbiec od razu zostaje zasilony kwotą = $4/5/10 \times$ wartość nominalna, pierwszą stację buduje w RO.
- Nie możesz mieć więcej niż 60% udziałów w średnich i dużych firmach i 75% w małych firmach 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.

Rodzaj pociągu	Dozwolone tory	Uwagi	Limit pociągów
a	żółte (na beżowych)	Użyj niższych wartości na planszy	3
b	-	Dozwolony jest zakup pociągów od innych firm. Prywatne firmy mogą być zakupione przez spółki publiczne Średnie spółki publiczne są dostępne	-
c	-	-	-
d	+ zielone (na żółtych)	Użyj zielonych wartości na planszy Duże spółki publiczne są dostępne	-
e	-	Złomowane są tylko pociągi tego samego typu co zakupiony! Złomowane są pociągi typu 2 (jeśli zakupiono 4)	2 dla małych spółek
f	-	Złomowane są pociągi typu 2+2 (jeśli zakupiono 4+4) Złomowane są pociągi typu 2 (jeśli zakupiono 4)	2 dla średnich spółek
g	+ brązowe (na zielonych)	Użyj brązowych wartości na planszy Złomowane są pociągi typu 3,2 (jeśli zakupiono 5) Złomowane są pociągi typu 2+2 (jeśli zakupiono 4+4)	-
h	-	Złomowane są pociągi typu 3,2 (jeśli zakupiono 5) Złomowane są pociągi typu 3+3,2+2 (jeśli zakupiono 5+5)	1 dla małych spółek
i	+ szare (na brązowych)	Złomowane są pociągi typu 3,2 (jeśli zakupiono 5) Złomowane są pociągi typu 3+3,2+2 (jeśli zakupiono 5+5) Złomowane są pociągi typu 3E (jeśli zakupiono 6E)	1 dla średnich spółek
j	-	Złomowane są pociągi typu 3,2 (jeśli zakupiono 5) Złomowane są pociągi typu 3+3,2+2 (jeśli zakupiono 5+5) Złomowane są pociągi typu 4E,3E (jeśli zakupiono 8E)	2 dla dużych spółek

18CZ – skrót zasad v3

PRYWATNE FIRMY to Koleje Lokalne ich certyfikaty liczą się do limitu akcji

Są 3 rodzaje firm: małe, średnie i duże. Ich wartość wynosi na początku gdy 40K i rośnie na początku każdej RO. Gdy osiągnie 120K to jest to ostatnia RO i gra się kończy. Nie mogą być sprzedane do banku, na koniec gdy jeśli w rękach gracza to wartę są 120K. (właściciel to dany gracz bądź spółka która ją kupiła)

MAŁE SPÓŁKI (KOLEJE REGIONALNE)

* Akcje: 50% - 25% - 25%

* Może kupować i uruchamiać tylko małe pociągi (czerwone) i małe firmy prywatne.

ŚREDNIE SPÓŁKI (KOLEJE GŁÓWNE)

* Akcje : 40%-20%-20%-20%.

* Mogą uruchamiać tylko średnie pociągi (niebieskie, plus-pociągi)

* Mogą kupować tylko małe i średnie pociągi i tak samo spółki prywatne.

DUŻE SPÓŁKI (KOLEJE PAŃSTWOWE)

* Akcje: 20% + 8 x 10%

* Mogą uruchamiać tylko duże pociągi (zielone, E-pociągi)

* Mogą kupować małe, średnie i duże pociągi i tak samo spółki prywatne

FINANSOWANIE AWARYJNE

Jeśli Spółka musi zakupić pociąg i nie ma na to środków to prezes dokłada z własnej gotówki i bierze pożyczkę tak aby:

- jeśli kilka pociągów jest dostępnych to może wybrać dowolny, ok.
- pociąg nie może być zakupiony od innej firmy.
- prezes nie może dołożyć więcej niż firma potrzebuje - jej skarbiec zostaje pusty.
- na brakującą kwotę prezes zaciąga pożyczkę, oprocentowanie wynosi 100% i jest zwracane na koniec gry.
- do momentu spłaty pożyczki, prezes nie może zakupić żadnej akcji.
- niespłacone pożyczki są odliczane od dochodu na koniec gry.

PIERWSZA RUNDA

zgodnie z wylosowaną kolejnością a następnie odwrotnie (1-2-3-4-4-3-2-1-1-2-3-4-4-3...), każdy gracz może:

- kupić jedną dowolną spółkę prywatną
- spasować (w kolejnym okrążeniu może wrócić do gry)

Gdy wszystkie spółki zostaną sprzedane lub gdy wszyscy spasują to pozostałe spółki są odrzucane i kolejność jest ustalana na podstawie posiadanej gotówki (priorytet do tego gracza który ma najmniej kasy, itd...).

KONIEC GRY

Gra kończy się gdy znacznik ceny akcji firm prywatnych dojdzie do 120K.

Liczone są: gotówka i wartość udziałów w rękach gracza + wartość kolei lokalnych - zaciągnięte pożyczki.

RUNDA OPERACYJNA

Firma prywatna: każda nadal działająca spółka płaci przychody graczowi lub spółce (także te użyte)

Firma publiczna (kolejność: cena akcji: najdroższa pierwsza -> kilka żetonów na tym samym polu: pierwszy górny):

1. Może położyć lub zmodernizować tor (*nieobowiązkowe*),
 - **W swojej pierwszej RO może położyć dwa żółte tory (zmodernizować jeden)**
 - Od jednej ze swoich stacji
 - Uwaga na: granicę siatki, etykiety (OO,Y,P), czerwone i szare heksy
 - Modernizacja nie kosztuje ale wszystkie połączenia muszą być odtworzone i spółka **nie musi** mieć możliwość przejazdu po nowym torze który doszedł w wyniku modernizacji.
 - Tylko duże spółki mogą położyć czerwone kafle na ich miejscach startowych, jest to dodatkowa akcja więc w pierwszej RO firmy te kładą 3 tory (2 jak inne firmy w pierwszej RO i jeden czerw), pozostałe czerwone pozostają puste do końca gry.
 - Fioletowe tory mogą być zmodernizowane przez każdą spółkę zgodnie z zasadami ogólnymi.
 - Może użyć firmy prywatnej do budowy dodatkowego fioletowego toru lub do ignorowania kosztu budowy toru - **każda firma prywatna może być użyta raz w grze.**
 - ATE jeśli zostanie uruchomione i jej kafelek jest już zielony to może dowolnie wybrać miejsce startowe.

18CZ – skrót zasad v3

2. Może zakupić żeton i postawić nową stację kolejową (*nieobowiązkowe*)
 - Pierwsza stacja bezpłatna na heksie startowym, druga stacja 40K każda kolejna 100K
 - Na 1 heksie może być tylko 1 stacja danej spółki
 - Na kaflu ATE nie można kłaść żadnego żetonu stacji, dopóki ATE nie powstanie i nie wybierze miejsca
3. Uruchamia pociągi na dostępnych trasach
 - Pomiędzy miastami gdzie 1 stacja jest danej spółki i bez powtórzeń trasy, miasta (małe/duże) bądź dalekie trasy NIE mogą być powtórzone ale mogą być powtórzone różne miasta na tym samym kaflu
 - Stacja blokuje inną trasę ale może być początkowa lub końcowa dla innych spółek
 - Pociągi z plusem(3+3) mogą jechać przez max. 3 duże miasta i dalekie trasy
 - E-pociągi mogą pominąć dowolną liczbę miasteczek
4. Zbiera dochody i płaci dywidendy
 - dochód +50 dotyczy spółki macierzystej która ma stację startową w danym miejscu.
 - dochód z 25% jest zaokrąglony w górę na korzyść gracza.
 - *wartość akcji rośnie na prawo o 1, dla dużych firm o 2 lub nie uruchamia pociągów/zostawia kasę w skarbcu - wartość akcji spada 1 w lewo*
5. Duża firma za zgodą obu prezesów może przejąć mniejsze na zasadzie:
 - dowolna liczba przejęć ale każde poprzednie musi być zakończone
 - wszystkie akcje są skupowane za wyjątkiem tych w banku
 - cena przejęcia wynosi od 50% do 150% ceny giełdowej
 - ustalona cena jest płacona ze skarbcza spółki do jej akcjonariuszy, nie można użyć kapitału przejmowanej spółki
 - większa spółka otrzymuje cały majątek: kasę i pociągi, wybudowane i niewybudowane stacje należą do przejmującej spółki, nowe kosztują 100K, stare zostają na mapie i są liczone tak samo jak większej firmy, ale nie mogą być dwie w tym samym mieście(nadmiarowe wracają do spółki)
 - otrzymane pociągi mogą być przejęte lub odrzucone tylko teraz
 - przejęte pociągi mogą być od razu i tylko teraz zamienione na lepsze (drugą stronę karty) za dopłatą różnicy jeśli jest
 - znacznik przejętej spółki jest usuwany z obszaru giełdy, także akcje
6. Kupuje pociągi (musi mieć co najmniej 1 pociąg **KTÓRY MOŻE URUCHOMIĆ**, jeśli nie ma to musi teraz kupić, **NAWET JAK NIE MA TRAS!**)
 - mała firma - **czerwony** pociąg, średnie - **niebieski**, duże firmy - **zielony**.
 - spółka nie można dobrowolnie odrzucić pociągu, za wyjątkiem gdy firma ma tylko pociągi których nie może uruchomić i nie ma miejsca na nowe
 - zakup pociągu danego typu może spowodować że przestarzałe pociągi będą ze złomowane, UWAGA! złomowane są pociągi tylko tego samego typu co właśnie zakupiony
 - nadmiarowe ale nie przestarzałe pociągi trafiają na giełdę
 - od pierwszego b-pociągu firmy mogą kupować pociągi od innych firm za przynajmniej 1K
7. W dowolnym momencie rundy operacyjnej może kupić prywatną spółkę od gracza, w cenie od 1K do ich aktualnej wartości (od pociągu b) lub ją sprzedać do banku po aktualnej cenie (jest wtedy odrzucana z gry).

Na końcu serii rund operacyjnych, jeden najtańszy pociąg jest usuwany z gry – jest on traktowany jako pociąg **każdego z 3 rodzajów** i może spowodować odrzucenie przestarzałych pociągów z gry.