

1880 – skrót zasad v1

RUNDA GIEŁDOWA - tylko na początku gry lub gdy ostatni pociąg danego typu zostanie sprzedany - pociągi wydierżawione przez inwestorów zagranicznych lub zakup odrestaurowanego pociągu 2, nie wywołują SR.

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 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 sprzedawać akcji spółki która jeszcze nie operowała.~~
- **Nie ma ograniczenia limitu akcji na wolnym rynku.**
- Udział prezesa nie mogą być sprzedane, tylko wymienione z graczem który ma więcej udziałów od Ciebie.
- Sprzedajesz udziały w aktualnej cenie **obniżonej o 5Y** po czym za każde 10% sprzedanych udziałów -> **wartość akcji obniża o jeden wiersz** (spadek zatrzymuje się na linii).

Zasady kupna:

- Certyfikaty zagranicznych inwestorów (drugi 50% udział) nie są dostępne do momentu sprzedaży pierwszego pociągu 3.
- Jeden certyfikat po cenie giełdowej (**jest jedna cena**).
- Jeśli kupujesz pierwszy certyfikat to zakładasz firmę:
 - Ustalasz cenę emisyjną(nominalną) , **liczba spółek dla każdej ceny emisyjnej jest ograniczona.**
 - Kupujesz certyfikat prezesa i ustalasz wielkość akcji prezesa **20%-40%**, które kupujesz w cenie x2 - x4 wartości nominalnej. **Dodatkowe akcje są usuwane z gry jeśli certyfikat jest większy niż 20%.**
 - **40% spółka otrzymuje pozwolenie na budowę 1 fazy, 30% na 2 fazy, 20% na 3 fazy. Liczba pozwoleń jest nieograniczona.**
 - Firma zaczyna działać (wyływa) na koniec SR gdy zostanie sprzedanych udziałów:
 - **20% w fazie A1,**
 - **30% w fazie B1,**
 - **40% w fazie B3,**
 - **60% w fazie C2.**
 - **Spółka otrzymuje 50% kapitału z kapitalizacji**, pozostałe 50% jest płacone gdy 50% udziałów zostanie sprzedanych lub gdy pierwszy pociąg 3 zostanie sprzedany.
 - Na koniec SR prezes kładzie pierwszą stację startową.
- **Możesz mieć 100% udziałów w jednej firmie** 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.

RUNDA OPERACYJNA – JEST PRZERYWANA RUNDĄ GIEŁDOWĄ GDY POCIĄG DANEGO TYPU SIĘ CAŁKIEM WYSPRZEDA

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

Zagraniczni inwestorzy w kolejności numerycznej

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):

1. Może położyć **2 tor** lub zmodernizować tor (**nieobowiązkowe**),
 - Firma **musi posiadać pozwolenie na budowę dla określonej rundy**. Jeśli ma pozwolenie na więcej niż 1 rundę, to pozwolenie musi być użyte w kolejnych następujących po sobie rundach.
 - W fazie A, wszystkie firmy za wyjątkiem BCR mogą wybudować tylko 1 tor.
 - Średnie miasta(kropki w kółku): przy budowie żółtego toru, gracz musi wybrać duże lub małe miasto, nie może potem zmienić wyboru.

1880 – skrót zasad v1

- Kafelki z podwójnymi miastami mogą być zabudowane na podwójne małe miasto lub OO.
 - Dookoła Beijing: nie można zablokować wyjazdu z tego miasta.
 - Połączenie portowe oznaczone jest przerywaną linią i nie może być zabudowane.
 - Podczas modernizacji zielonego miasta na brązowe, trzeba użyć tego z 6 wyjazdami jeśli jest dostępny.
 - Od jednej ze swoich stacji za wyjątkiem CS i DH.
 - Uwaga na: granicę siatki, etykiety, czerwone i szare heksy.
 - Modernizacja nie kosztuje ale wszystkie połączenia muszą być odtworzone i **firma nie musi mieć przejazdu** przez nowo utworzony tor (permissive).
2. Może zakupić żeton i postawić nową stację kolejową (*nieobowiązkowe , nie jest potrzebne pozwolenie na budowę*)
- Pierwsza stacja w pierwszej RO.
 - W fazie D cena za stację wzrasta 2x.
 - Nie można postawić stacji na kaflu OO z lokalizacją startową firmy która jeszcze nie operowała.
 - Na 1 heksie może być tylko 1 stacja danej spółki
3. Uruchamia pociągi na dostępnych trasach
- Pociągi z plusem jadą przez określoną ilość dużych stacji (nie więcej niż pierwsza cyfra) i określoną ilość małych stacji (nie więcej niż druga cyfra + niewykorzystana ilość dużych stacji).
 - E pociągi jadą przez ilość miast wskazanych na karcie, pomijają dowolną ilość stacji.
 - Dalekie połączenia (czerwone) liczą się jako duże miasta, nadbrzeża (niebieskie) liczą się jako małe miasta.
 - Trasa może przechodzić przez dwa różne miasta na tym samym heksie w tym dla Beijing (żółtego i zielonego).
 - Pomiędzy miastami gdzie 1 stacja jest danej spółki i bez powtórzeń trasy, miasta (małe/duże) bądź dalekie trasy **NIE** mogą być powtórzone
 - Stacja blokuje inną trasę ale może być początkowa lub końcowa dla innych spółek
 - Dla każdego użytego połączenia promowego dochody są zmniejszone o 10.
 - Jeśli pojedynczy pociąg kursuje między Rosją a Władywostokiem, premia wynosi 50.
4. Zbiera dochody i płaci dywidendy (wartość akcji rośnie na prawo) , uwaga: dywidendy z akcji w banku lub u zagranicznego inwestora nie dają dochodu) lub nie uruchamia pociągów/zostawia kasę w skarbcu (wartość akcji spada na lewo)
- Przychód firmy zwiększa się o bonus uzależniony od ceny akcji na początku tury. Jest to dodatkowy dochód na każdą akcję, także jeśli wstrzymuje dochód.
5. Kupuje pociągi (*musi mieć co najmniej 1, jeśli nie ma to musi teraz kupić, odrestaurowane pociągi 2 nie liczą się do tego warunku*)
- Spółka nie może dobrowolnie odrzucić pociągu.
 - Nadmiarowe ale nie przestarzałe pociągi odpadają z gry.
 - Od fazy 3 można kupić pociąg od innej firmy tego samego prezydenta!; cena minimalna 1.
 - Od fazy 6 dostępne są odrestaurowane pociągi 2. Maksymalnie jeden na firmę.
 - Podczas finansowania awaryjne można kupić tylko pociąg z banku; nie może on być odrestaurowanym pociągiem 2
 - Prezydent musi użyć własnej gotówki; może opcjonalnie sprzedawać akcje, ale tylko tak aby nie wystąpiła zmiana prezesa w żadnej spółce.
 - Brakująca kwota jest oprocentowana 50% natychmiast po zaciągnięciu długu; 50% na koniec każdej SR.
 - Zadłużony gracz nie może kupić akcji; może spłacić dług w dowolnym momencie.
 - Po każdym zakupie nowego typu pociągu do ostatniego pociągu 8, przesuń znacznik zakupu pociągu (Nie po zakupie odrestaurowanego 2 pociągu.)

1880 – skrót zasad v1

- Po zakończeniu OR jeśli nie było zakupu nowego pociągu, usuń wszystkie pozostałe pociągi bieżącego poziomu (z wyjątkiem 10 pociągów).
- Kiedy ostatni pociąg danego typu został kupiony lub usunięty, rozpoczyna się SR.
- Po SR, kontynuuje się OR od fazy zakupu pociągu przez firmę której była ostatnio kolej.

PRYWATNE FIRMY:

Firmy prywatne nie mogą być sprzedane. Nie mają wartości na koniec gry i nie liczą się do limitu certyfikatów. Ich zdolności mogą być użyte do końca gry, ale nie przynoszą one dochodu po pierwszym pociągu 4. Ich specjalne zdolności mogą być użyte przez wszystkie spółki właściciela także zagranicznych inwestorów.

- P0: płaci jednorazowo 40 gdy ostatni pociąg 2+2 zostanie zakupiony lub 70 gdy ostatni pociąg 3 lub 100 gdy ostatni pociąg 3+3.
- P1: brak zdolności.
- P2: wszystkie spółki danego gracza używają promów za darmo.
- P3: Taiwan daje dodatkowy dochód 20 wszystkim spółkom właściciela.
- P4: koszt budowy na rzece (także w górach) jest pomniejszony o 20 dla wszystkich spółek właściciela.
- P5: właściciel dostaje pozwolenie na budowę dla fazy D. Może on być przeniesiony do jednej spółki w dowolnym momencie.
- P6: właściciel dostaje 20% BCR certyfikat prezesa. Cena emisyjna wynosi 100. BCR może kłaść 2 żółte tory.
- P7: podczas OR, możesz wymienić P7 na nowy pociąg, nawet przed uruchomieniem pociągów (2-4), firma musi mieć na niego miejsce. Na początku fazy B3, P7 musi być wymienione na drugi pociąg 4, jeśli firma nie ma na niego miejsca to może wyjątkowo odrzucić pociąg. Wymiana P7 nie liczy się jako zakup pociągu.

LICYTACJA:

1. Losowe ustalenie kolejności graczy i gracza startowego.
2. Spółki prywatne są ustawiane w kolejności malejącej i licytacja zaczyna się od P0.
3. Zaczynając od gracza 1, może on zalicytować pierwszą spółkę lub spasować, licytuje się kolejną wyższą kwotą niż cena wywoławcza (po 5). Kolejni gracze mogą przebić ofertę lub spasować.
4. Jeśli wszyscy spasują to wygrywający gracz kupuje spółkę i zaczyna się licytacja kolejnej od gracza po lewej stronie od tego który zaczął poprzednią licytację.
5. Jeśli wszyscy gracze spasują, to uruchamiana jest OR i gracze otrzymują dochody ze spółek prywatnych już zakupionych i licytacja jest powtarzana do skutku. Jeśli nikt nie chce kupić P0 lub P1, to jej wartość spada o 5. Jeśli wartość spadnie do 0 to pierwszy gracz w kolejności musi kupić spółkę.
6. Na koniec karty kolejności są rozdysponowane po ilości posiadanej gotówki, pierwszy ten co ma jej najmniej. Jeśli remis to pierwszy ten co wcześniej był pierwszy.

PRZYGOTOWANIE:

- Bank: bez ograniczeń
- Liczba graczy: 3 4 5 6 7
- Kapitał początkowy 600 480 400 340 300
- Certyfikaty: na spodzie 5 akcji 10%, potem karta kapitalizacji, potem 3 x 10% i certyfikaty prezesa.

ZAGRANICZNI INWESTORZY:

- Wszyscy gracze po zakończeniu licytacji, w kolejności od pierwszego, wybierają jedną kartę zagranicznego inwestora (A1-A7). Reszta kart jest usuwana z gry.
- Gdy tylko gracz uruchomi swoją pierwszą firmę (w tym BCR), umieść jedną akcję na karcie zagranicznego inwestora. Ta akcja jest zarezerwowana dla właściciela zagranicznego inwestora i nie przynosi dochodu dopóki jest na jego karcie.

1880 – skrót zasad v1

Zagraniczni inwestorzy działają jak firmy, z wyjątkiem:

- może położyć lub zmodernizować tylko 1 tor na rundę; nie potrzebują pozwolenia na budowę.
 - nie można kupić pociągu; dzierżawi dostępny pociąg z banku (nie bierze jego karty).
 - zawsze wstrzymuje dochód. Akcje inwestorów zagranicznych nie przynoszą dochodu.
- Kiedy inwestor zagraniczny połączy się trasą z powiązaną firmą (ignorując stacje), przyłącza się do niej i zostaje zamknięty. Dzieje się to na koniec tury zagr. inv. Właściciel otrzymuje jedną akcję i 50Y z banku. Skarbiec inwestora trafia do firmy, lub (wybór właściciela Inwestora) 20% do właściciela a pozostała część do banku.
 - Stacja inwestora jest usuwana z gry, może być zamieniona na najtańszą stację z powiązanej firmy za darmo.
 - Od fazy B3(pociąg 4) zagraniczni inwestorzy zostają zamrożeni, ale ciągle mogą połączyć się ze spółką.
 - Na koniec gry, jeśli nie zostali zamknięci to właściciel otrzymuje 20% z ich skarbcza.

KONIEC GRY:

Po zakupieniu ostatniego pociągu 8, wszystkie spółki operują jeszcze 3 razy po czym gra się kończy.

Faza	Typ	Cena	Ilość	Rdz.	Dostępne tory				Limit	Opis
A1	2	100	10						4	Firmy wypływają od 20% Kapitalizacja 50% Tylko 5 akcji dostępnych
A2	2+2	180	5							
B1	3	180	5							Firmy wypływają od 30% Wszystkie 10 akcji dostępnych Firmy mogą położyć 2 żółte kafelki Firmy mogą kupować pociągi od innych firm z tym samym prezesem Firmy z 50% kapitalizacją dostają drugą połowę
B2	3+3	300	5						3	
B3	4	300	5	2						Firmy wypływają od 40% "Komunistyczne przejęcie": - Brak zmian cen akcji - Prezes nie może sprzedać swoich akcji - Prywatne firmy nie wypłacają dywidendy - Zagraniczni inwestorzy stają się nieaktywni
C1	4+4	450	5	2+2						
C2	6	600	5	3						Firmy wypływają od 60% Zrestaurowane pociągi 2 dostępne (koszt 250) Ponowne otwarcie giełdy w Shanghai: - Normalny handel akcjami - Normalny ruch cen akcji
C3	6E	700	5	3+3					2	
D1	8	800	2	4						Ceny stacji x 2 Gdy drugi 8-pociąg kupiony: ostatnia SR, każda firma działa jeszcze 3 razy
D2	8E	900	2	4+4						
D3	10	1000	*							