

1836jr(56) – skrót zasad

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:

sprzedaż dowolnej liczby certyfikatów różnych firm i/lub kupno 1 certyfikatu spółki prywatnej od innego gracza, można także najpierw kupić a potem sprzedać

2.1. **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:

- Nie wolno sprzedawać tego samego certyfikatu, który został w danej rundzie zakupiony. Ale inne (nawet tej samej firmy), mogą być sprzedane.
- 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 od Ciebie.
- Sprzedajesz udziały w aktualnej cenie po czym za każde 10% sprzedanych udziałów -> **wartość akcji obniża o jeden wiersz** (spadek zatrzymuje się na linii/jeśli sprzedajesz jednocześnie kilka firm to ich cena spada zgodnie z ich ceną giełdową), **pojedynczy 5% certyfikat nie powoduje spadku ceny**.

Zasady kupna:

- Jeden certyfikat po cenie emisyjnej (jeśli jest dostępny) lub cenie giełdowej (patrz obszary giełdy).
- Jeśli kupujesz pierwszy certyfikat to zakładasz firmę:
 - Ustalasz cenę emisyjną (nominalną);
 - Kupujesz certyfikat prezesa (20% udziałów) w cenie x 2 wartości nominalnej.
 - Umieszczasz stację startową na mapie a resztę stacji na planszy spółki.
 - Firma zaczyna działać (wypływa) od razu gdy zostanie sprzedany certyfikat prezesa, ale:
 - jeśli jest przed fazą 5 to dostaje kapitał tylko z pierwszych 50% udziałów z oferty pierwotnej, resztę otrzyma natychmiast po osiągnięciu celu (niezależnie kto położy tor).
 - jeśli jest faza 5 to dostaje pieniądze za każdą sprzedaną akcję.
 - jeśli jest faza 6 to wypływa gdy zostanie sprzedanych 60% akcji, otrzymuje wtedy 100% kapitału.
- Nie możesz mieć więcej niż **60% udziałów** w jednej firmie (patrz obszary giełdy) i nie więcej niż X (patrz ilość graczy) certyfikatów ogółem.
- Nie możesz kupić akcji danej korporacji jeśli je wcześniej sprzedałeś (w tej samej rundzie).

Obszary giełdy:

Żółty - Akcje nie są wliczane limitu certyfikatów

Brązowy – j.w. + Można przekroczyć limit 60% posiadania udziałów w firmie.

Zielone miejsca - możliwe lokalizacje wyjściowe (nominalne) dla każdej firmy.

Obszar zamykania - firma jest zamykana i usuwana z gry, pociągi idą do puli banku.

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)

Rodzaj pociągu	Koszt pociągu	Ilość pociągów	Dozwolone tory	Uwagi	Limit pociągów
2	F 100	6	żółte (na beżowych)	Tylko jedna runda operacyjna Użyj niższych wartości na planszy	4
3	F 225	5	+ zielone (na żółtych)	2 rundy operacyjne Prywatne firmy mogą być zakupione przez spółki publiczne	4
4	F 350	4	-	POCIĄGI typu 2 są złomowane	3
5	F 550	3	+ brązowe (na zielonych)	3 rundy operacyjne PRYWATNE FIRMY SĄ ZAMYKANE Użyj wyższych wartości na planszy	2
6	F 700	2	+ szare (na brązowych)	POCIĄGI typu 3 są złomowane Pociągi 8 są dostępne od razu	2
8	F 1000 (F 650)	6	-	POCIĄGI typu 4 są złomowane Kosztuje F650 gdy oddajesz pociąg typu 4, 5 lub 6, jeśli nie przestarzały to oddaj na wolny rynek	2

1836jr(56) – skrót zasad

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

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

Działają tylko te firmy które:

- operowały w poprzednich rundach lub
- sprzedały z oferty pierwotnej taką procentową ilość akcji która jest równa wielkości dostępnego pociągu (udział prezesa wystarcza do operowania jeśli jest dostępny pociąg 2);

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), za wyjątkiem CGR które w pierwszej rundzie po uruchomieniu, operuje jako pierwsze:

1. Może położyć lub zmodernizować tor (*nieobowiązkowe*),
 - Od jednej ze swoich stacji za wyjątkiem CS i DH
 - Uwaga na: granicę siatki, etykiety (oo,ny,b), czerwone i szare heksy
 - Modernizacja nie kosztuje ale wszystkie połączenia muszą być odtworzone
 - Od fazy 5 małe pojedyncze miasto dające dochód 10F może być przebudowane na duże pojedyncze miasto lub zamienione na kafel bez miasta
 - **Amsterdam nie może być zmodernizowany, dopóki ACC nie zostanie sprzedane korporacji**
2. Może zakupić żeton i postawić nową stację kolejową (*nieobowiązkowe*)
 - Pierwsza stacja bezpłatna na heksie startowym, druga po kosztach na karcie spółki
 - Na 1 heksie może być tylko 1 stacja danej spółki
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
 - Stacja blokuje inną trasę ale może być początkowa lub końcowa dla innych spółek
 - **Ten sam pociąg może dwukrotnie zapunktować trasę przejeżdżającą przez Amsterdam**
 - **Paris i porty (Dover and Harwich): pociąg (przynajmniej 3) który odwiedzi te lokacje, zwiększa dochód o 20F za każdą swoją stację w fazie zielonej i o 30F w fazie brązowej.**
4. Płaci odsetki od pożyczek, 10F za każdą pożyczkę, jeśli nie ma to odejmuje z zysku, jeśli dalej nie ma to dopłaca prezes, jeśli nie ma to sprzedaje akcje zgodnie z zasadami, jeśli nie ma to gra się kończy natychmiast bankructwem gracza.
5. Zbiera dochody i płaci dywidendy (**wartość akcji rośnie na prawo**), uwaga: dywidendy z akcji na wolnym rynku idą do skarbcza spółki) lub nie uruchamia pociągów/zostawia kasę w skarbcu (**wartość akcji spada na lewo**)
6. Kupuje pociągi (*musi mieć co najmniej 1, jeśli nie ma to musi teraz kupić*)
 - kupując pociąg od CGR, spółka płaci cenę na karcie
 - pociąg 4,5 lub 6 może być wymieniony na D którego cena spada do 650F, także pociąg 4 zanim stanie się przestarzały
 - spółka nie można dobrowolnie odrzucić pociągu
 - nadmiarowe ale nie przestarzałe pociągi trafiają na giełdę
 - **spółka może kupić tylko jeden pociąg danego typu w rundzie**
7. Spłaca pożyczki których znaczniki wracają do banku, każdą za 100F.
 - Jeśli spółka ma więcej pożyczek niż akcji w rękach graczy, to prezes musi wykupić nadmiar, płacąc kasą firmową, jeśli firma jej nie ma to dopłaca prezes identycznie jak przy zakupie pociągów.
8. W dowolnym momencie rundy operacyjnej w fazie 1-4, każda spółka może pożyczyć 100F raz na rundę operacyjną, umieszcza wtedy znacznik pożyczki na swojej karcie, jeśli pożyczka jest udzielona po momencie płacenia odsetek, to firma otrzymuje tylko 90F.
9. W dowolnym momencie rundy operacyjnej (**od pociągu 2**) może kupić prywatną spółkę od gracza, w cenie przynajmniej połowy jej wartości ale nie więcej niż za dwukrotność ceny.

1836jr(56) – skrót zasad

PRYWATNE FIRMY(właściciel to dany gracz bądź spółka która ją kupiła)

Nazwa	Koszt	Dochód	Uwagi
Amsterdam Canal Company	F 20	F 5	Brak efektów.
Enkhuizen-Stavoren Ferry	F 40	F 10	Firma która jest właścicielem może położyć kafelek na heksie E-SF (IJsselmeer Causeway). Nie musi się on stykać ze stacją kolejową, ani tworzyć trasy. Należy wykonać w trakcie rundy operacyjnej (budowanie toru) - wtedy gracz w jednej turze może położyć dwa kafelki naraz.
Charbonnages du Hainaut	F 50	F 10	Firma która jest właścicielem może położyć swoją płytkę torów i żeton stacji kolejowej na heksie spółki CdH za 60F (za góry).
Regie des Postes	F 70	F 15	Firma która jest właścicielem może położyć znacznik +20 na mieście lub miasteczku. Dochód tej korporacji jest zwiększany o tą wartość za każdym razem gdy dotrze tam jej pociąg.

Tworzenie CGR:

- Firma jest tworzona ze spółek publicznych, które mają długi, po zakupieniu pierwszego 6-pociągu.
- Jeśli jakaś ze spółek już w tej rundzie operowała to CGR zaczyna operować od następnej rundy operacyjnej.
- Gdy CGR zacznie działać to zaczynając od gracza który kupił 6-pociąg i w kolejności zgodnej z ruchem zegara, wszyscy prezesi muszą spłacić pożyczki, mogą dopłacić do nich z własnych środków ale nie muszą i nie mogą sprzedawać akcji.
- Jeśli wszystkie spółki spłaciły pożyczki to CGR się nie tworzy.
- Akcje firm które nie spłaciły pożyczek, są wymieniane w stosunku 2:1. Pojedyncze akcje trafiają na giełdę bez rekompensaty i na koniec są wymieniane identycznie na CGR.
- Reszta akcji trafia na giełdę do puli emisyjnej.
- Jeśli zabrakło akcji CGR to ci gracze nie otrzymują żadnej rekompensaty a ich akcje są odrzucane.
- Prezesem zostaje gracz który ma najwięcej akcji CGR a jeśli jest remis to ten który otrzymał je pierwszy.
- Jeśli prezes ma tylko 1 akcję, to w najbliższej rundzie giełdowej musi nawet kosztem sprzedaży innych akcji, zakupić dodatkowe 10%, chyba że ktoś zostanie prezesem przed jego turą.
- Stacje zostają wymienione na CGR, najpierw stacje startowe a potem reszta, decyduje prezes jeśli jest więcej stacji innych spółek niż CGR.
- Cena akcji CGR wynosi 100\$, chyba że średnia cena spółek była wyższa, wtedy usuń najtańszą spółkę jeśli były 3 spółki lub więcej, policz średnią cenę z zaokrągleniem w dół do 5 i ustaw znacznik na giełdzie najbliżej 100 po prawej stronie i docelowej cenie.
- Zaktualizuj limit certyfikatów uwzględniając liczbę spółek jaka została i CGR.
- CGR ma limit 3 pociągów, używa tylko trwałych pociągów, prezydent decyduje które zostają, może odrzucić wszystkie, reszta trafia na rynek.
- Jeśli CGR nie będzie miało po takiej akcji żadnego pociągu, to może pożyczyć dowolny pociąg z rynku(ale nie bierze pociągu fizycznie i inna spółka może go kupić), nawet Diesla, taka akcja nie powoduje zmiany fazy, do momentu spłaty pociągu wszystkie zyski pozostają w firmie, kurs akcji i inne inwestycje zostają zamrożone na ten czas(nawet gdy ktoś sprzedaje akcje).
- Kasa z połączonych spółek trafia do CGR, pieniądze ze sprzedaży akcji trafiają do banku.
- Jeśli 10 akcji CGR jest wyemitowanych to dywidenda liczy się normalnie, jeśli więcej to liczą się jako 5%, dywidendę zaokrąglaj w górę.
- Cena CGR nigdy nie może spaść do obszaru zamykania i opiera się na linii.

Przygotowanie:

Kwota banku: 6000F

Pociągi (ilość x typ): 5x2, 4x3, 3x4, 2x5, 2x6, 5x8

Gotówka na gracza: 450F (2 graczy), 300F(3 graczy), 225F(4 graczy)

Limit certyfikatów: 20 (2 graczy), 13 (3 graczy), 10 (4 graczy)

1836jr(56) – skrót zasad

LICYTACJA:

1. Losowe ustalenie kolejności graczy i gracza startowego (1),
2. Spółki prywatne są ustawiane w kolejności malejącej.
3. Korporacje prywatne są sortowane rosnąco.
4. Zaczynając od gracza 1, może on kupić najtańszą spółkę prywatną za cenę wywoławczą lub zalicytować kolejną wyższą kwotą niż cena wywoławcza (po 5F), lub spasować. W kolejnym okrążeniu może on zakupić kolejną pierwszą dostępną spółkę, lub zalicytować inną spółkę lub spasować.
5. 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.
6. Jeśli wszyscy gracze spasują (bo nikt nie chce kupić pierwszej, najtańszej firmy prywatnej), to wartość ACC spada o 5F, w przeciwnym wypadku gracze otrzymują dochody ze spółek prywatnych już zakupionych i cała procedura jest powtarzana aż do skutku (karta priorytetu idzie do tego po lewej od tego gracza który ostatni kupił spółkę).
7. Na koniec karta priorytetu idzie do tego po lewej od tego gracza który ostatni kupił spółkę.

BANKRUCTWO

Jeśli Spółka musi zakupić pociąg i nie ma na to środków to prezes dokłada z własnej gotówki i sprzedaje posiadane akcje tak aby:

- prezes upadającej spółki nie może się zmienić a zmiany prezesów innych spółek odbywają się natychmiast
- prezes decyduje co i w jakiej kolejności sprzedaje i nie można sprzedać więcej niż jest to konieczne
- po zakupie pociągu skarbiec zostaje pusty
- prezes może kupić pociąg od innej spółki lub sprzedać prywatne udziały ale nie jest do tego zobowiązany
- w żadnym momencie nie może być więcej niż 50% udziałów na giełdzie

KONIEC GRY

Koniec gry: bankructwo lub wyczerpanie banku, zasady jak w innych 18xx. Jeśli firma posiada na koniec gry pożyczki, to za każdą pożyczkę jej cena na giełdzie spada o 10\$. więcej niż 50% udziałów na giełdzie.