

# 1893 – skrót zasad v1

## 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/bonu**

2.2. **pass** (po spasowaniu może dołączyć do gry w kolejnej turze)

Po spasowaniu wszystkich graczy:

3.1. karta pierwszeństwa idzie do gracza po lewej stronie od tego który zrobił ostatnią 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 akcji spółki, która jeszcze nie operowała.
- **Nigdy nie może być więcej niż połowa udziałów** spółki na wolnym rynku.
- Certyfikat prezesa nie może być sprzedany, tylko wymieniony z graczem który ma więcej udziałów od Ciebie.
- Jeśli sprzedajesz jednocześnie kilka firm to ich cena spada zgodnie z kolejnością ich sprzedaży.
- Sprzedajesz udziały w aktualnej cenie po czym niezależnie od ich ilości -> **wartość akcji obniża o jeden wiersz**.

**Zasady kupna** (jest tylko jedna cena akcji, można kupować gdy zostanie co najwyżej jedna akcja z pakietu startowego):

- Jeśli kupujesz pierwszy certyfikat to zakładasz firmę:
  - Ustalasz cenę emisyjną za wyjątkiem AGV i HGK których cena wynosi 120 i które nie mogą być zakupione na początku gry;
  - Kupujesz certyfikat prezesa w cenie odpowiednio wyższej od wartości nominalnej;
  - W zależności od wartości akcji, spółka dostaje różną ilość stacji;
  - Firma zaczyna działać (wyływa) gdy połowa akcji z oferty pierwotnej zostanie sprzedanych (50%), jej skarbiec od razu zostaje zasilony kwotą 100% wartości emisji.
- **Nie możesz mieć więcej niż 60% udziałów w firmie i 18/12/9 certyfikatów przy 2/3/4 graczach.**
- **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.

## BONY: ANLEIHEN DER STADT KÖLN

- dają stały dochód na początku każdej RO: 10M i mogą być z powrotem sprzedane do banku.
- jeśli je sprzedasz to nie możesz ich odkupić w tej samej rundzie, liczą się jak certyfikaty do limitu.

**ŁĄCZENIE DO AGV:** (NA KOŃCU KAŻDEJ RO i RG W KTÓREJ SPRZEDANO 4, OBOWIĄZKOWO PRZY 5):

1. Ze spółek EKB, BKB i KSZ.
2. Pozostałe certyfikaty AGV mogą być zakupione od rundy 4.
3. Głosowanie za połączeniem kolejno po właścicielach spółek: EKB, ZSK, BKB, potem właściciele 'wolnych' certyfikatów: jeśli wynik na 'tak' wynosi 50% lub więcej to następuje łączenie.
4. Nowa spółka otrzymuje cały majątek + 400M.
5. Nowy prezes decyduje które pociągi zostawić.
6. Prezesem zostaje gracz z największą ilością akcji, jeśli remis to ten który ma 20% cert.

**ŁĄCZENIE DO HGK** (NA KOŃCU KAŻDEJ RO i RG W KTÓREJ SPRZEDANO 5, OBOWIĄZKOWO PRZY 6):

1. Ze spółek KBE i KFBE.
2. Pozostałe certyfikaty HGK mogą być zakupione od rundy 5.
3. Głosowanie za połączeniem kolejno po właścicielach spółek: KFBE, KBE, HDSK, potem właściciele 'wolnych' certyfikatów: jeśli wynik na 'tak' wynosi 50% lub więcej to następuje łączenie.
4. Reszta jak 'Łączenie do AGV'.

# 1893 – skrót zasad v1

## RUNDA OPERACYJNA (ZAWSZE 2)

**Firma prywatna /bony:** płaci przychody wskazane na jej karcie graczowi lub spółce.

**Małe firmy** (operują w kolejności na ich kartach, grają jak firmy publiczne za wyjątkiem):

- mają tylko jedną stację;
- płacą 50% z dochodu udziałowcom, reszta zostaje w ich skarbcu;
- nie muszą posiadać pociągu, ich prezes może dobrowolnie do niego dopłacić (także sprzedając akcje) ale nie musi;
- w pewnym momencie gry zostaną połączone do dużych spółek;

**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) uruchamiają akcje w takiej kolejności:**

1. Może położyć lub zmodernizować tor (*nieobowiązkowe*),
  - uwaga na: granicę siatki, etykiety miast, heksy w innych kolorach, tunele;
  - koszt toru trzeba ponieść tylko za pierwszym razem;
  - firma kolejowa może zmodernizować tylko taki tor, po którym mogłaby uruchomić swój pociąg i **może przejechać po nowym odcinku**;
  - kafle N5 (nowy kafel musi uwzględniać położony już tor) i P5 mogą być zabudowane od fazy zielonej, żółtym torem;
  - kafel G6 -> tylko tor z L -> K314;
2. Może postawić nową stację kolejową (*nieobowiązkowe*)
  - na 1 heksie może być tylko 1 stacja danej spółki
  - pierwsza stacja idzie na kafel startowy **w pierwszej RO** i spółka od razu może położyć drugą stację;
3. Uruchamia pociągi na dostępnych trasach
  - długość trasy jest liczona jako ilość miast/miasteczek/dalekich tras;
  - pociąg z '+' jedzie przez określoną ilość miast/dalekich tras i dowolną liczbę miasteczek;
  - pomiędzy miastami gdzie 1 stacja jest danej spółki i bez powtórzeń trasy, miasta (małe/duże) bądź dalekie trasy **NIE** mogą być powtórzone w ramach tej samej trasy;
  - stacja blokuje innym trasę ale może być początkowa lub końcowa dla innych spółek.

Rozdziela dochód:

- 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*);
4. Modernizacja taboru: każda spółka może zwrócić do banku jeden nieprzestarzały pociąg i kupić nowy w cenie niższej o wartość połowy oddanego pociągu; Prezes nie może dopłacić;
  5. Każda spółka publiczna/mała firma kupuje pociągi (*firma publiczna musi mieć co najmniej 1 pociąg, jeśli nie ma to musi teraz kupić, chyba że nie ma trasy!*)
    - spółka nie można dobrowolnie odrzucić pociągu i **nie może kupić pociągu jeśli nie ma na niego miejsca**;
    - nadmiarowe ale nie przestarzałe pociągi trafiają na giełdę;
    - **od pociągu 3** firma może kupić pociąg od innej spółki za minimum 1, korporacje nie mogą kupować pociągów od małych firm;
    - małe firmy nie muszą posiadać pociągu, ale prezes może dobrowolnie do niego dopłacić;
    - małe firmy mogą kupić pociąg od innych spółek za kwotę od 1 do ceny pociągu;

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

- prezes tej spółki nie może się zmienić ale innych zmiany odbywają się natychmiast;
- 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
- jeśli zdecyduje się na kupno używanego pociągu z banku to musi kupić najtańszy tam dostępny;
- jeśli kupuje pociąg nowy to musi kupić najtańszy;
- obowiązują limity giełdowe;
- kiedy prezes sprzedaje wszystko co mógł i nie ma wystarczających środków do kupna pociągu, to ogłasza bankructwo i gra się kończy;

# 1893 – skrót zasad v1

## PRZYGOTOWANIE:

1. Losowo ustal gracza startowego (1),
2. Pierwsze 3 certyfikaty AGV i HGK położyć na giełdę. 4 certyfikat odwrócić na drugą stronę.
3. Stacje dla 5 małych spółek i HdSK umieścić na mapie.
4. Gotówka: 2 graczy 900 Marek, 3 - 600, 4 - 450.
5. Korporacje prywatne(3) i małe spółki(5) posortuj w dwóch kolumnach.
6. Zaczynając od gracza 1 może on:
  - kupić jedną dowolną ze spółek prywatnych
  - kupić jedną z dwóch pierwszych małych spółek(kasa idzie do ich skarbcu)
  - spasować ale nie może już wrócić do gry

Gdy zostanie tylko 1 certyfikat to gracz może dodatkowo:

- kupić pierwszy certyfikat DE, RB lub RSE
- kupić bon 'Anleihe der Stadt Köln'

Pierwsza osoba która spasuje dostaje znacznik pierwszego gracza.

## KOLEJNE RUNDY GIEŁDOWE (gdy nie zostaną sprzedane wszystkie certyfikaty):

Jeśli jakieś certyfikaty pozostały niezakupione to na początku KOLEJNEJ RUNDY GIEŁDOWEJ pierwszy gracz wybiera jeden cert. i puszcza go wokół stołu zaczynając od gracza po jego lewej stronie. Każdy może go kupić w cenie startowej, pierwszy gracz robi to jako ostatni. Gdy wszyscy spasują to cena spada o 10M i powtórka. Gdy cena spadnie do 50% to pierwszy gracz musi kupić cert., jeśli nie ma pieniędzy to następny itd...

Kolejny niesprzedany jest wybierany przez następnego gracza itd....

Małe firmy dostają w takiej sytuacji kwotę którą zapłacił dany gracz ale nie mniej niż 100M(brak dopłaca bank).

## SPÓŁKI PRYWATNE: (za wyjątkiem EVA nie mogą być sprzedane)

A - **FdSD**, właściciel może wymienić ją w dowolnej rundzie giełdowej(za wyjątkiem tej w której sprzedano spółki prywatne) na 20% Rheinbahn. Od 5 rundy obowiązkowo. Jeśli bierze cert. prezesa to ustala cenę. Może dokonać wymiany nawet gdy sprzedał akcje R., wymiana powoduje że traci ruch i nie może już nic kupić w tej turze;

B - **EVA**, może w dowolnym momencie być sprzedana dowolnemu graczowi za dowolną kwotę. Po 6 pociągu jest usuwana z gry.

C - **HdSK**, gdy łączenie HGK ma miejsce to gracz otrzymuje 10% HGK i usuwa pryw. firmę z gry.

## MAŁE FIRMY (Operują jak duże za wyjątkiem):

- mają tylko jedną stację
- płacą 50% z dochodu udziałowcom, reszta zostaje w ich skarbcu
- nie muszą posiadać pociągu, ich prezes może dobrowolnie do niego dopłacić (także sprzedając akcje) ale nie musi
- w pewnym momencie gry zostaną połączone do dużych spółek

## KONIEC GRY:

1. Gdy pęknie bank -> zagrywana jest jeszcze odpowiednia liczba rund operacyjnych.
2. gdy zbankrutuje jeden z graczy.

## 1893 – skrót zasad v1

Rodzaj pociąg.	Zakup/ sprzed. pociąg.	Tory	Uwagi	Limit pociąg.
2	80/40	żółte	Nie można przekraczać Renu(rzeki) Użyj niskich wartości na planszy	3/2 dla firm prywatnych
3	180/90	+ zielone (na żółtych)	Można przekraczać rzekę Ren Dozwolony zakup pociągów od innych spółek Użyj średnich wartości na planszy	-
4	300/150	-	POCIĄGI typu 2 są złomowane Można kupować akcje AGV AGV może być uruchomione	-
5	450/225	+ brązowe (na zielonych)	Można kupować akcje HGK HGK może być uruchomione AGV musi być uruchomione Użyj najwyższych wartości na planszy „Fond der Stadt Dusserdorf” musi być wymienione	2/1 dla firm prywatnych
6	600/300	-	POCIĄGI typu 3 są złomowane Pociągi 8+x stają się dostępne HGK musi być uruchomione EVA zostaje zamknięta	-
8+	800		POCIĄGI typu 4 są złomowane	-