

18Ireland – 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

2.2. **rozpoczęcie licytacji spółki 5-akcyjnej**

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

Po spasowaniu wszystkich graczy:

3.1. **jeśli nikt nie założył spółki 5 akcyjnej, to górna firma jest usuwana z gry**

3.2. karta priorytetu idzie do gracza po lewej stronie, od tego który ostatni wykonał operację na giełdzie

3.3. 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.
- 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 w kolejności **ustalonej przez sprzedającego**).

Zasady kupna:

- Jeden certyfikat po cenie giełdowej, płacisz do banku jeśli kupujesz certyfikat z giełdy lub płacisz spółce jeśli kupujesz certyfikat z jej skarbca.
- Jeśli kupujesz pierwszy certyfikat to zakładasz firmę, która wypływa od razu.
- Dla spółek 5 udziałowych:
 - aktualny gracz wybiera spółkę i zaczyna licytację od co najmniej 100 po 5;
 - po spasowaniu nie można wrócić do licytacji;
 - gracz który wygrywa zakłada spółkę;
 - ustawia cenę startową na nie więcej niż połowę wartości licytacji(kasa do skarbca spółki)
 - od razu buduje pierwszą stację
- Dla spółek 10 udziałowych:
 - aktualny gracz wybiera spółkę(musi mieć miejsce na stację na mapie na niezarezerwowanym miejscu)
 - ustawia cenę startową
 - kupuje certyfikat prezesa (20% udziałów) w cenie x 2 wartości startowej(kasa do skarbca spółki)
 - od razu buduje pierwszą stację na dostępnym, niezarezerwowanym miejscu
- **Nie możesz mieć więcej niż 60% udziałów w 5 udziałowych spółkach i 70% w 10 udziałowych spółkach** (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

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

Jeśli znacznik wartości akcji przechodzi na zajęte pole to idzie na spód.

KONIEC GRY

- natychmiast gdy wszyscy (poza jednym) gracze zbankrutują
- na końcu OR gdy cena jakiejś spółki osiągnie 260
- na końcu serii rund operacyjnych, gdy skończy się bank

Spółki prywatne liczą się do dochodu

18Ireland – skrót zasad v1

RUNDA OPERACYJNA (ZAWSZE 2)

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

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 sprzedać lub kupić jedną akcję z banku zgodnie z ogólnymi zasadami.
2. Może położyć lub zmodernizować tor (*nieobowiązkowe*):
 - musi mieć możliwość przejechania nowym torem lub modernizuje miasto (semi-restrictive);
 - po położeniu pierwszego może położyć drugi za 20;
 - budowa wąskiego toru jest bezpłatna;
 - wąski tor może być wybudowany nawet do stacji innych spółek które są końcowe lub początkowe na trasie;
 - uwaga na: granicę siatki, etykiety miast, czerwone i szare heksy;
 - modernizacja nie kosztuje ale wszystkie połączenia muszą być odtworzone;
3. Może zakupić żeton i postawić nową stację kolejową (*nieobowiązkowe*)
 - 10 akcyjna firma na kafelku który jest połączony szerokim torem do jej sieci;
 - pierwsza stacja bezpłatna na heksie startowym w SR, druga płatna stacja w pierwszej OR;
 - spółki które odpadną z gry zwalniają miejsce;
 - na 1 heksie może być tylko 1 stacja danej spółki ;
4. Uruchamia pociągi na dostępnych trasach
 - pociągi jeżdżą pomiędzy kafelkami, więc pociąg 2H przejedzie przez 3 kafelki(2 połączenia między kafelkami);
 - pociągi poruszają się tylko po szerokich torach;
 - **wąskie tory dodają dochód ze wszystkich miasteczek (które mają połączenie tylko wąskim torem!!!) do miasta do którego są połączone** (jakby pociąg miał dodatkowe +D do trasy w każdym kierunku). Jedno miasteczko może dać dochód podwójny jeśli jest połączone do kilku miast;
 - pomiędzy miastami gdzie 1 stacja jest danej spółki i bez powtórzeń trasy, miasta (małe/duże) bądź dalekie trasy **NIE** mogą być powtórzone;
5. Zbiera dochody i płaci dywidendy , (uwaga: dywidendy z akcji w skarbcu spółki idą do skarbcza spółki) lub nie uruchamia pociągów/zostawia kasę w skarbcu (**wartość akcji spada na lewo**). Jeśli dywidenda jest większa niż wartość akcji(dla spółek 5 akcyjnych 2 x większa) to **wartość akcji rośnie na prawo**.
6. Kupuje pociągi (*musi mieć co najmniej 1, jeśli nie ma to musi teraz kupić nawet jak nie ma trasy*)
 - od początku gry może kupować od innych firm za co najmniej 1;
 - od fazy 10 spółka może wymienić dotychczasowy pociąg na lepszy, płacąc różnicę w cenie, maksymalnie 1 na OR;
 - spółka nie można dobrowolnie odrzucić pociągu;
 - nadmiarowe ale nie przestarzałe pociągi trafiają na giełdę;
7. W dowolnym momencie rundy operacyjnej, firma 5 lub 10 udziałowa może kupić prywatną spółkę od gracza, w cenie przynajmniej połowy jej wartości ale nie więcej niż za dwukrotność ceny (**tylko w 4-6 fazie gry**).

18Ireland – skrót zasad v1

RUNDA POŁĄCZENIA (od fazy 4)

Na końcu serii rund operacyjnych i jeśli nie ma końca gry gracze mogą proponować fuzje spółek 5-akcyjnych.

Zaczynając od gracza z kartą priorytetu i zgodnie z ruchem wskazówek, gracze:

- Proponują połączenie dwóch lub trzech działających 5-cio osobowych spółek w spółkę z 10 akcjami.
- Pasują

Wniosek może zostać przyjęty lub odrzucony. Jeżeli zostanie zaakceptowany to połączenie nastąpi natychmiast. Jeśli zostanie odrzucony, to kontynuuje następny gracz. Jeżeli połączenie zostanie odrzucone, identyczny wniosek nie może być powtórzony przez żadnego gracza podczas tej rundy. Gracz składający wniosek musi być właścicielem co najmniej jednej akcji z tych spółek.

Warunki głosowania:

- Musi istnieć nieuruchomiona 10 akcyjna spółka.
- Wszystkie łączące się firmy muszą być połączone szerokim torem ze sobą nawzajem. Stacje pośrednie blokowane przez znaczniki stacji innych firm są ignorowane dla celów tej reguły.
- Każda firma musi mieć swój znacznik stacji na innym polu, ponieważ połączona firma może nie mieć dwóch znaczników stacji na tym samym kafelku.
- Musi istnieć możliwość zamiany wyemitowanych akcji na akcje nowej spółki. To znaczy, w sumie nie więcej niż dziesięć udziałów łączących się spółek może znajdować się w zasobach graczy lub w puli banków.
- Po połączeniu żaden gracz nie może mieć więcej niż 70% połączonej spółki i nie więcej niż 50% akcji nie może być w puli banku.

Zaczynając od wnioskodawcy połączenia i postępując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz z jednym lub większą liczbą udziałów w łączących się spółkach oddaje swój głos (głosy) na lub przeciw połączeniu. Obowiązuje jeden głos na każdą akcję posiadaną przez siebie w łączących się spółkach. Akcjonariusze nie mogą dzielić głosów ani wstrzymywać się od głosu.

Na koniec głosuje bank za akcje z puli banku. Głosuje za połączeniem, jeżeli w przypadku fuzji zostaną one wymienione na akcje w połączonej spółce, których wartość będzie wyższa. Będą głosować przeciwko fuzji, jeśli zostaną one wymienione na akcje o niższej wartości i wstrzymają się, jeżeli akcje w połączonej spółce będą miały taką samą wartość.

Niewyemitowane akcje z kart spółek nie głosują.

Większość oddanych głosów musi być za przyjęciem proponowanego połączenia. Jeżeli większość głosów jest przeciwna połączeniu lub równa to wniosek zostaje odrzucony.

Efekt połączenia:

- Wszystkie środki pieniężne i pociągi należące do łączących się spółek przejmuje nowa firma.
- Udziałowcy(także bank) otrzymują po jednym 10% nowym udziale za każde 20% łączących się spółek. Pozostałe akcje trafiają do skarbca nowej spółki. Prezesem zostaje gracz z największą liczbą udziałów w połączonej spółce, lub jeśli remis to ten który zaproponował fuzję (jeśli remisuje) lub tego który jest pierwszy zgodnie z ruchem wskazówek zegara od wnioskodawcy.
- Początkowa cena akcji połączonej spółki jest przecięciem najwyższego wiersza i kolumny najbardziej na lewo dla łączących się firm(na dół jeśli pole jest zajęte).

BANKRUCTWO

Jeśli spółka spada poniżej 20 na giełdzie to bankrutuje i odpada z gry, odrzucane są jej pociągi, stacje i certyfikaty. Kasa wraca do banku.

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

- 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
- 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
- jeśli nie ma dalej środków na zakup pociągu to bankrutuje i odpada z gry, wszystkie jego udziały których nie mógł sprzedać i spółki prywatne odpadają z gry, bankrutująca spółka odpada z gry.
- pozostali udziałowcy za bankrutującą spółkę dostają z banku kasę równą wartości giełdowej (jeśli jest).

FAZA/Rodzaj pociągu	Dozwolone tory	Uwagi	Limit poc. 5/10 akcyjne sp.
2	żółte (na beżowych)	Tylko 5 akcyjne spółki mogą być uruchomione	2/-

18Ireland – skrót zasad v1

4	+ zielone (na żółtych)	5 akcyjne spółki mogą łączyć się w 10 akcyjne Prywatne firmy mogą być zakupione przez 5/10 akcyjne firmy Użyj zielonych wartości na planszy	2/4
6	-	POCIĄGI 2H są zamieniane na 1H i umieszczone w banku 10 akcyjne firmy mogą być normalnie uruchomione	2/3
8	+ brązowe (na zielonych)	POCIĄGI 4H są zamienione na 2H i umieszczane w banku POCIĄGI 1H starzeją się i odpadają z gry PRYWATNE FIRMY SĄ ZAMYKANE Użyj brązowych wartości na planszy	1/2
10	+ szare (na brązowych)	POCIĄGI 6H są zamienione na 3H i umieszczane w banku POCIĄGI 2H starzeją się i odpadają z gry Firmy mogą wymieniać pociągi na nowsze Użyj szarych wartości na planszy	-
Diesel	-	POCIĄGI 3H są złomowane	-

PRZYGOTOWANIE:

- usuń jeden z pociągów 2H.
- przenieś na bok kartę firmy Dublin & Kingstown Railway. Potasuj pozostałe karty dla małych firm, wybierz jedną z nich i usuń z gry. Resztę firm ułóż w widoczny stos!
- dla firm prywatnych, wybierz certyfikaty: Dalkey Atmospheric Railway i Dublin & Kingstown Railway. Resztę przetasuj i wybierz 3 firmy. Te 5 firm będzie licytowane na początku gry.

LICYTACJA:

- Losowe ustalenie kolejności graczy i gracza startowego (1),
- Spółki prywatne są ustawiane w kolejności ich ceny.
- Zaczynając od gracza 1, może on kupić najtańszą spółkę prywatną za cenę wywoławczą lub zalicytować kolejną wyższą kwotą niż cena wywoławcza (po 5), lub spasować. W kolejnym okrążeniu może on zakupić kolejną pierwszą dostępną spółkę, lub zalicytować inną spółkę lub spasować.
- 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.
- Jeśli dochodzi do karty którą licytował tylko 1 gracz to kupuje ją od razu bez licytacji.
- **Jeśli wszyscy gracze spasują bo nikt nie chce kupić pierwszej, najtańszej firmy prywatnej.** To wartość jej (tylko pierwszej spółki za 20) spada o 5 i cała procedura jest powtarzana aż do skutku (karta priorytetu idzie do tego po lewej od tego gracza który ostatni kupił spółkę).
- **Jeśli wszyscy gracze spasują przy innej spółce to jest ona odrzucana z gry.**
- Na koniec karta priorytetu idzie do tego po lewej od tego gracza który ostatni kupił spółkę.

FIRMY PRYWATNE:

The Irish Mail – czerwony heks może być położony tak że do docelowego miasta nie dochodzi trasa z czerwonego hexa