

1849 – skrót zasad v4

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** i ~~ponownie sprzedaż~~ i/lub kupno/sprzedaż prywatnych spółek między graczami.

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), **jeśli jakieś akcje są na giełdzie to wartość akcji spada o jeden wiersz**.

Zasady sprzedaży:

- W I rundzie nie wolno sprzedawać akcji + nie wolno sprzedać akcji spółki która jeszcze nie operowała.
- **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).

Zasady kupna:

- Jeden certyfikat po cenie giełdowej ze skarbca spółki (kasa idzie do spółki) lub z giełdy (kasa do banku).
- Jeśli kupujesz pierwszy certyfikat to zakładasz firmę:
 - Możesz kupić tylko certyfikat tej firmy która jest aktualnie pierwsza w kolejności;
 - Ustalasz cenę emisyjną(nominalną): 144L jest dostępne od 6 fazy gry, 206L jest dostępne od 10 fazy;
 - Kupujesz certyfikat prezesa (20% udziałów) w cenie x 2 wartości nominalnej + **dodatkowo 0-2 certyfikaty więcej(max 40%)**, płacisz wartość akcji spółce i zasilasz skarbiec spółki resztą jej akcji;
 - Firma zaczyna działać (wyływa) od razu gdy zostanie sprzedany pierwszy certyfikat.
 - Firma od razu płaci za komplet stacji i 1 z nich umieszcza na miejscu startowym (od 40L do 130L).
- **Nie możesz mieć więcej niż 60% udziałów w 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).**
- Ostatni certyfikat działa na podobne zasadzie co pierwszy (nie może być wymieniony na 2 po 10%).

Obszary giełdy:

- Żółte/zielone miejsca = możliwe lokalizacje wyjściowe(nominalne) dla każdej firmy.
- Jeśli znacznik akcji osiągnie pole 'zerowania' to dana spółka jest zerowana, jej akcje są dostępne jako ostatnie.
- Jeśli znacznik wartości akcji przechodzi na zajęte pole to idzie na spód.

Limity akcji:

Liczba graczy	Scenariusz 5	Scenariusz 6
3	12	-
4	9	11
5	-	9

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

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 lub zmodernizować tor (nieobowiązkowe),
 - można położyć tor który połączy dwa tory z różnym rozstawem szyn, ale nie można po nim przejechać
 - uwaga na: granicę siatki, etykiety miast, hekсы w innych kolorach
 - koszt budowy toru zależy od jego rodzaju, wąski jest tańszy, normalny jest droższy
 - koszt toru trzeba ponieść za każdym razem, przy każdej modernizacji
 - kafelki z dwoma rodzajami toru są budowane w cenie wąskiego toru, tylko jeśli cały nowy tor jest wąski

1849 – skrót zasad v4

- firma kolejowa może zmodernizować tylko taki tor, po którym mogłaby uruchomić swój pociąg
2. Może postawić nową stację kolejową (*nieobowiązkowe*)
 - na 1 heksie może być tylko 1 stacja danej spółki
 3. Uruchamia pociągi na dostępnych trasach
 - **DŁUGOŚĆ TRASY JEST LICZONA JAKO ILOŚĆ KAFELKÓW** przez które jedzie pociąg (kafel startowy się nie liczy). Porada: najlepiej liczyć połączenia pomiędzy heksami. Trasa musi przejeżdżać przynajmniej przez DWA miasta i port nie jest liczony jako miasto!
 - **tor wąski jest liczony jako 2**. Pociąg R6H liczy wąskie tory jako 1, normalne jako 2
 - 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, ~~ale do zysku liczą się tylko raz~~
 - **rodzaj toru może być zmieniony tylko na stacji!**
 - porty mogą być tylko początkiem/końcem trasy
 - wariant „*Marzenia o elektryczności*”: E Pociąg obsługuje trasę o nieograniczonej długości ale tylko po standardowych torach, nie jeździ po wąskich torach!
 - stacja blokuje innym trasę ale może być początkowa lub końcowa dla innych spółek

Rozdziela dochód:

- wariant „*ME*”: dochód z: Catania, Messina, Palermo i Siracusa jest liczony **podwójnie** dla E Pociągu.
 - płaci dywidendy (**wartość akcji rośnie w prawo** jeśli wartość dywidendy \geq wartości akcji, np.: 144 do 150), uwaga: dywidendy z akcji w skarbcu spółki idą do skarbcza spółki) **lub**
 - nie uruchamia pociągów/zostawia kasę w skarbcu (**wartość akcji spada w lewo**)
4. Może kupić stację kolejową od innej spółki za minimum 1L, pod warunkiem że może uruchomić na niej hipotetyczne połączenie. Spółka która kupiła stację kładzie na niej swój żeton, a spółka która sprzedała stację, żeton odzyskuje.
 5. Wariant „*Marzenia o elektryczności*”: od etapu 12, każda spółka może zakupić E znacznik, pozwala on na zakup E Pociągów i nie może on być sprzedawany pomiędzy spółkami.
- | Faza gry | Pierwszy E znacznik | Kolejny |
|----------|---------------------|---------|
| 12 | 1100 L | 800 L |
| 16 | 800 L | 550 L |
6. Kupuje pociągi (*musi mieć co najmniej 1, 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

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 ~~zadanej~~ spółki nie może się zmienić
 - 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
 - w żadnym momencie nie może być więcej niż 50% udziałów na giełdzie
 - jeśli powyższe działania nie wystarczą do zakupu pociągu to spółka jest zerowana, prezes traci wszystko i albo odpada z gry albo otrzymuje 500L kredytu na dalsze kontynuowanie gry.
7. Wybuch wulkanu Messina: kiedy zostanie sprzedany 12H, Messina staje się kafelkiem żółtym a wszystkie stacje tam umieszczone zostają zniszczone. Jeśli A.F.G. nie ma stacji w innym miejscu, to jest usuwane (jak bankructwo).
 8. Spółka musi spłacić **odsetki od każdej pożyczki** w wysokości 50 L.
Spółka może zaciągnąć pożyczkę 500 L (kurs akcji przesuwają się 1 kolumnę w lewo).
Spółka może spłacić pożyczkę 500L (kurs akcji przesuwają się 1 kolumnę w prawo).
 9. Może sprzedać na giełdzie akcje ze skarbcza na normalnych zasadach lub zakupić jedną akcję z giełdy.
 10. Może kupić prywatną spółkę od gracza, w cenie przynajmniej połowy jej wartości ale nie więcej niż za dwukrotność ceny (**tylko w 6H-10H**).

1849 – skrót zasad v4

PRZYGOTOWANIE:

1. Losowe ustalenie kolejności graczy i gracza startowego (1),
2. Losowe ustalenie kolejności korporacji (widać jaka jest ich kolejność).
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 5L), 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 jeśli jest to S.C.E. jej wartość spada o 5L, 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.

KONIEC GRY:

1. Gdy kurs akcji danej korporacji osiągnie 377 L, gra kończy się natychmiast gdy taka firma wykona działania w danej rundzie operacyjnej, a reszta firm traci akcję.
2. Gdy pęknie bank -> zagrywana jest jeszcze odpowiednia liczba rund operacyjnych, chyba że kurs akcji osiągnie 377 L to patrz powyżej.

Gracz który zaciągnął pożyczkę, musi spłacić 750 L.

Spółki za każdą niespłaconą pożyczkę, tracą 100L na wartości akcji.

FAZY GRY(każda kolejna zaczyna się od razu po zakupie 1 pociągu z kolejnej puli)					
Rodzaj pociąg.	Koszt pociąg.	Ilość rund operac.	Tory	Uwagi	Limit pociąg.
4H	100L	1	żółte (na beżowych)	Punktują niskie wartości na planszy Dostępne wartości startowe: 68L i 100L.	4
6H	200L	2	+ zielone (na żółtych)	Prywatne firmy mogą być zakupione przez spółki. Dostępne wartości startowe: 68L, 100L i 144L.	4
8H	350L	2	-	POCIĄGI typu 4H są złomowane Punktują średnie wartości na planszy	3
10H	550L	3	+ brązowe (na zielonych)	POCIĄGI typu 6H są złomowane Dostępne wartości startowe: wszystkie.	2
12H,E ⁽¹⁾	630L, 800L	3	-	Wybucha wulkan Messina! Punktują najwyższe wartości na planszy PRYWATNE FIRMY SĄ ZAMYKANE	2
16H,R6H ⁽¹⁾	1100L, 350L	3	-	POCIĄGI typu 8H są złomowane	2

(1) – pociągi E / R6H są dostępne gdy zostanie zakupiony pierwszy odpowiednio 12H / 16H

na końcu rundy giełdowej wykupione wszystkie akcje

