

# 1860 – 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 w tym firm prywatnych i/lub **kupno 1 certyfikatu + WYMIANA SPÓŁKI PRYWATNEJ NA AKCJE – to nie jest ruch**

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. Wartość akcji **NIE** rośnie o jeden wiersz (jak w innych grach).

### Zasady sprzedaży:

- Nie ma limitów akcji na wolnym rynku.
- Udział prezesa może być sprzedany do puli banku (jako jeden udział), wtedy gracz pobiera jedną akcję z puli banku i certyfikat prezesa umieszcza w puli banku (jeśli nikt z graczy nie ma 20%).
- Jeśli firma posiada kartę insolvent to sprzedajesz jej akcje za połowę wartości (zaokrąglając w dół).
- Spółki prywatne sprzedajesz za wartość nominalną -30.
- Sprzedajesz udziały w aktualnej cenie (lub połowie jeśli nie ma pociągu) po czym za każde 10% sprzedanych udziałów -> wartość akcji obniża o jeden wiersz diagonalnie. Poza wyjątkami:
  - cena nie spada dla firm które nie operowały
  - cena nie spada w fazie 8 lub później
  - cena nie spada dla pierwszej sprzedanej akcji w danej SR przez danego gracza jeśli jest notowana w czerwonej strefie (<40 lub >150) – *na nic sprzedawanie po 1 akcji ;)*

### Zasady kupna:

- Jeden certyfikat po cenie emisyjnej (jeśli jest dostępny) lub cenie giełdowej - tylko z tych dostępnych w danej sekcji. Są 4 sekcje, akcje z kolejnej sekcji mogą być kupowane w kolejnej SR po tym gdy wszystkie akcje jednej z firm z wcześniejszej sekcji zostaną wyprzedane z rynku pierwotnego (łącznie z akcjami zarezerwowanymi) lub gdy jedna z firm z danej sekcji zaczęły operować. Na początku gry dostępne są tylko C&N i IOW.
- Jeśli kupujesz pierwszy certyfikat to zakładasz firmę:
  - Ustalasz cenę emisyjną (nominalną) - cena zależy od rundy, jeśli zakładasz firmę bankruta to od 40 do maksymalnej dozwolonej;
  - Kupujesz certyfikat prezesa (20% udziałów) w cenie x 2 wartości nominalnej.
  - Firma zaczyna działać (wypływa) gdy **50% udziałów** z oferty pierwotnej zostanie sprzedanych (akcje w banku się nie liczą!), jej skarbiec od razu zostaje zasilony kwotą = 10 x wartość nominalna. Od razu po założeniu połóż stację i żółty tor (jeśli na miejscu stacji nie ma toru).
- Możesz mieć nawet 100% udziałów w jednej firmie i nie więcej niż 32/21/16 certyfikatów dla 2/3/4 graczy, bez limitów w fazie 8 i później.
- Nie możesz kupić akcji danej korporacji jeśli je wcześniej sprzedałeś (w tej samej rundzie).
- **Nie możesz kupić akcji zarezerwowanych na wymianę dopóki dana spółka prywatna nie zostanie zamknięta**

### Zasady wymiany firmy prywatnej na odpowiednią akcję:

- tylko jeśli certyfikat prezesa został zakupiony i cena emisyjna jest ustalona
- nie liczy się jako akcja (ruch)
- firma prywatna odpada z gry
- nie jeśli firma zbankrutowała i nie została na nowo uruchomiona

### SPÓŁKI PRYWATNE:

- mogą być wymienione na akcję w SR (to nie jest akcja)
- kupujący IOW lub C&N musi ustalić cenę emisyjną (74-100) od razu po zakupieniu i zapłacić podwójną cenę za te akcje do banku
- mogą być sprzedane w SR do banku za kwotę startową - 30, mogą być ponownie zakupione
- nie mogą być sprzedane do firm
- zostają zamknięte gdy ktoś kupi Fishbourne Ferry (od fazy 6) lub po wymianie na akcję
- są warte cenę startową jeśli gra skończy się wcześniej

# 1860 – skrót zasad v4

## 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 graczeowi

**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):**

- Może położyć 2 tory lub zmodernizować 1 tor (*nieobowiązkowe*),
  - Może **zmodernizować** tylko taki tor do którego może dojechać pociągiem który posiada!!
  - Jeśli kładzie dwa tory to **oba muszą być bez stacji**, inaczej kładzie 1 tor.
  - Uwaga na: granicę siatki, etykiety (R, C, N, V, B, M), czerwone i szare heksy.
  - Modernizacja nie kosztuje ale wszystkie połączenia muszą być odtworzone i spółka **musi mieć możliwość przejechania nowo powstałym odcinkiem** lub modernizuje stację.
  - Firmy bez pociągu nie mogą modernizować toru.**
  - Stopy (halty) nie dają dochodu ale generują subsydia.
  - Po modernizacji kafełka z Newport, małe miasteczko Shide musi być połączone z południem.
  - Zielony kafełek na Merstone leżeć tak aby Blackwater miało połączenie z północą (Newport).
  - Modernizacja Ryde musi zapewnić połączenie Ryde Esplanade z Ryde Pierhead.
- Może zakupić żeton i postawić nową stację kolejową (*nieobowiązkowe*)
  - Na 1 heksie może być tylko 1 stacja danej spółki
- Uruchamia pociągi na dostępnych trasach
  - miasta (małe/duże) bądź dalekie trasy NIE mogą być powtórzone, **NIE MOŻNA PRZEJECHAĆ 2 RAZY PRZEZ TEN SAM KAFELEK tym samym pociągiem**
  - Trasa nie może kończyć się na **stopie(halt)**.
  - Trasa jednego pociągu **musi przechodzić przez macierzystą stację spółki**, pozostałych pociągów musi krzyżować się ze wcześniejszymi trasami na stacji, mieście, lub stopie (tworzyć jedną sieć)
  - Stacja blokuje innym trasę ale może być początkowa lub końcowa dla innych spółek.
  - Jeden pociąg może pominąć zablokowaną stację.**
  - Pierwsza cyfra to liczba miast jakie może zaliczyć, druga to liczba miasteczek/stopów. Całość dochodu ze stopów firma musi zostawić w skarbcu(10). Jeśli nie jedzie przez tyle stacji na ile pozwala pociąg, to może jako pozostałą resztę dużych stacji zaliczyć małe stacje, np. pociąg 2+1 może przejechać przez 1 dużą stację i dwa miasteczka.
  - Pociąg może pominąć miasteczka lub stopy, **może wybrać taką trasę na której zarabia mniej ze stacji** ale więcej ze stopów;
- Zbiera dochody i płaci dywidendy, cena akcji wtedy zmienia się na jednym poziomie:
  - bez zmiany gdy dywidenda < cena akcji (token na dół)
  - rośnie o 1 gdy dywidenda >= cena akcji
  - rośnie o 2 gdy dywidenda >= 2× cena akcji
  - rośnie o 3 gdy dywidenda >= 3× cena akcji
  - rośnie o 4 gdy dywidenda >= 4× cena akcji

Uwaga: dywidendy z akcji na wolnym rynku nic nikomu nie dają lub nie uruchamia pociągów/zostawia kasę w skarbcu (wartość akcji spada na lewo o 1 miejsce w poziomie) .

- Kupuje pociągi (musi mieć co najmniej 1, jeśli nie ma to musi teraz kupić, chyba że nie ma trasy):
  - Od innych spółek za wielokrotność 10, transakcja jest zakazana jeśli **firma która kupuje ma pociąg i jednocześnie firma która sprzedaje ma tylko 1 pociąg.**
  - Spółka nie można dobrowolnie odrzucić pociągu.
  - Nadmiarowe ale nie przestarzałe pociągi trafiają na giełdę dopiero gdy firma zacznie swoją RO.

Firma która nie ma środków na zakup pociągu i ma trasę, na końcu swojej OR zostaje oznaczona znacznikiem **Insolvent** (niewypłacalna), niewypłacalne firmy muszą zatrzymywać cały dochód, nie mogą budować stacji i trasy które wymagałyby poniesienia kosztu. Znacznik zostaje usunięty gdy firma kupi z dowolnego źródła pociąg.

Do tego czasu firma otrzymuje najtańszy pociąg na wynajem z banku lub puli banku, taki pociąg przynosi dochód równy 40+20 za każdą dużą/malą stacją i stopy jaki może przejechać – liczy się tylko pierwsza liczba.

- Firma nie może kupić prywatnej spółki od gracza.

# 1860 – skrót zasad v4

## FORMOWANIE SOUTHERN RAILWAY:

Kiedy pierwszy pociąg 9+5 zostanie zakupiony formowana jest SR. Wszystkie firmy mają czas do końca aktualnej serii rund operacyjnych na budowanie torów i stacji. Potem wszelkie zmiany planszy są zakazane, przestają działać stopy.

Na końcu każdej kolejnej rundy SR i OR (po serii w czasie której uformowała się Southern Rail), sprawdzany jest warunek nacjonalizacji: jeśli wszystkie firmy które mają właściciela, mają przynajmniej jeden pociąg, to tworzy się British Rail co oznacza:

- nieograniczony bank
- brak rund giełdowych
- firmy uruchamiają pociągi tylko z liczbą stacji równą pierwszej na pociągu, nie mogą pomijać miasteczek, ignorują stopy
- firmy kupują pociągi tylko z banku
- firmy nie mogą wstrzymać wypłaty dywidendy

Na koniec każdej OR, dwie firmy (jeśli remis to wszystkie remisujące, jeśli w receivership to ta spada pierwsza) które wypłaciły najmniejszy dochód przestają operować (zostają zamrożone). Tak do momentu gdy zostanie 1-2 firmy, które operują po raz ostatni.

Jeśli podczas British Rail jakaś spółka osiągnie max cenę to gra automatycznie się kończy na zakończenie tej RO.

## RECEIVERSHIP - FIRMA BEZ PREZESA działa jak normalna za wyjątkiem:

- nie może budować torów i stacji
- uruchamia pociągi za maks. kwotę ale wstrzymuje dywidendy
- staje się niewypłacalna gdy straci pociąg
- jak zaczyna rundę operacyjną bez pociągu to od razu taki dostaje (od razu jest insolwent, a nie na koniec rundy)
- certyfikatu prezesa nie można kupić tylko trzeba wymienić

## BANKRUPT - FIRMA BANKRUT po bankructwie gdy kurs spadnie do 0:

- karta priorytetu idzie od razu do gracza który ma najmniej akcji (liczone jako każde 10%) (bez firm prywatnych), jeśli remis to do tego który jest najbliższemu graczowi który ma aktualnie kartę priorytetu
- jeśli bankructwo ma miejsce w czasie SR to od razu zaczyna się nowa SR (więc można kupować akcje które sprzedaliśmy w poprzedniej SR)
- wszystkie akcje wracają do banku
- stacje pozostają na planszy ale odwraca się je na drugą stronę, są one przejezdne ale blokują przy rozbudowę torów dla innych firm
- na karcie firmy pozostaje jej majątek: kasa i pociągi. Będzie od odblokowany gdy firmę znowu się uruchomi
- od następnej SR firmę można uruchomić na normalnych zasadach ale z ceną startową z **szarej strefy**, tak uruchomiona firma może od razu popaść w niewypłacalność.

## KONIEC GRY:

- gdy cena jakiegokolwiek spółki osiągnie na giełdzie wartość 340. Gra kończy się z końcem danej rundy operacyjnej (nawet gdy uformuje się British Rail).
- gdy pęknie bank. Gra kończy się po danej OR, jeśli pęknie w SR to rozgrywana jest jeszcze jedna OR.
- w wyniku nacjonalizacji, jeśli pozostaną tylko dwie firmy w grze.

Na końcu gry liczą się: prywatne udziały w tym spółki prywatne + prywatna gotówka

# 1860 – skrót zasad v4

*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+1	250	5	żółte (na beżowych)	<u>Tylko jedna runda operacyjna</u>	4
3+2	300	4	+ zielone (na żółtych)	<u>2 rundy operacyjne</u>	4
4+2	350	3	-	<b>POCIĄGI typu 2+1 są złomowane</b>	3
5+3	400	2	+ brązowe (na zielonych)	<u>3 rundy operacyjne</u>	3
6+3	500	2	-	<b>POCIĄGI typu 3+2 są złomowane</b> Fishbourne może być uruchomione	2
7+4	600	1	-	<b>POCIĄGI typu 4+2 są złomowane</b>	2
8+4	700	1	-	<b>POCIĄGI typu 5+3 są złomowane</b> Sprzedaż nie powoduje spadku ceny Nie ma limitów certyfikatów	2
9+5	800	6+	-	<b>Zostaje uruchomione Southern Railway</b> <b>Od następnej SR koniec budowy torów</b>	2

## LICYTACJA:

- Losowe ustalenie kolejności graczy i gracza startowego.
  - Cztery spółki prywatne(bez Fishbourne) i certyfikaty prezesa w IOW oraz C&N są licytowane.
  - Zaczynając od gracza 1, zaczyna on licytację lub pasuje. Reszta graczy może dołączyć (po 5) lub spasować.
  - Po wygraniu licytacji, wygrywający wybiera jedną ze spółek i gra wraca do gracza po lewej od tego który ostatni kupił spółkę. Zaczyna on kolejną licytację lub pasuje.
- Jeśli wszyscy gracze spasują, to pierwszy gracz który spasował musi kupić jedną z pozostałych spółek. Jeśli nie ma na nią środków to kupuje za tyle ile ma ale musi wybrać najtańszą. Jeśli w takim przypadku jest to certyfikat prezesa to cena emisyjna wynosi 74.
  - Na koniec karta priorytetu idzie do tego gracza który ma najwięcej gotówki.