

1890 – skrót zasad v2

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).

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 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.
 - Firma zaczyna działać (wypływa) gdy **50% udziałów** z oferty pierwotnej zostanie sprzedanych, jej skarbiec od razu zostaje zasilony kwotą = 10 x wartość nominalna (za wyjątkiem Kinky Nippon).
- 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).

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

Faza gry	Rodzaj pociągu	Dozwolone tory	Uwagi	Limit pociągów Małe / Duże / JR
1	2	żółte (na beżowych)	1 runda operacyjna Użyj niższych wartości na planszy JR West może położyć lub zmodernizować dwa różne kafle	2/4/6
1	2-2	-	Faza 1 późna (w instrukcji liczona jako 1 późna!)	-
2	3	+ zielone (na żółtych)	Prywatne firmy mogą być zakupione przez spółki publiczne 2 rundy operacyjne	-
2	3-3	-	Faza 2 późna (w instrukcji liczona jako 2 późna!)	-
3	4	-	POCIĄGI typu 2 są złomowane JR może położyć/zmodernizować 1 kafelek	1/3/4
4	5	+ brązowe (na zielonych)	3 rundy operacyjne PRYWATNE FIRMY SĄ ZAMYKANE Użyj średnich wartości na planszy POCIĄGI typu 2-2 są złomowane	1/2/3
5	6	-	POCIĄGI typu 3 i 3-3 są złomowane Pociągi Diesel są dostępne od razu	-
6	Diesel	-	POCIĄGI typu 4 są złomowane Kosztuje mniej gdy oddajesz pociąg typu 4, 5 lub 6, jeśli nie przestarzały to oddaj na wolny rynek Użyj najwyższych wartości na planszy	-

Obszary giełdy:

Żółty - Akcje nie są wliczane limitu certyfikatów

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

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

1890 – skrót zasad v2

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):

- Może położyć lub zmodernizować tor (*nieobowiązkowe*),
 - Od jednej ze swoich stacji
 - Uwaga na: granicę siatki, etykiety miast, czerwone i szare heksy
 - Modernizacja nie kosztuje ale wszystkie połączenia muszą być odtworzone
- Może zakupić żeton i postawić nową stację kolejową (*nieobowiązkowe*)
 - Pierwsza stacja bezpłatna na heksie startowym, druga stacja i kolejne stacje są płatne
 - Na 1 heksie może być tylko 1 stacja danej spółki
- 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 innym trasę ale może być początkowa lub końcowa dla innych spółek
 - Pociąg 2+2 jedzie przez 4 miejsca w tym maksymalnie przez dwa miasta lub dwie dalekie trasy
- 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**)
- Kupuje pociągi (*musi mieć co najmniej 1, jeśli nie ma to musi teraz kupić*)
 - pociąg może być wymieniony na D z rabatem, także pociąg 4 zanim stanie się przestarzały
 - spółka nie można dobrowolnie odrzucić pociągu
 - nadmiarowe ale nie przestarzałe pociągi trafiają na giełdę
- W dowolnym momencie rundy operacyjnej może kupić prywatną spółkę od gracza, w cenie przynajmniej połowy jej wartości ale nie więcej niż za dwukrotność ceny (**tylko w 2 i 3 fazie gry**).

LICYTACJA:

- Losowe ustalenie kolejności graczy i gracza startowego (1),
- Spółki prywatne są ustawiane w kolejności malejącej.
- Zaczynając od gracza 1, może on kupić najtańszą spółkę prywatną za cenę wywoławczą lub zalicytować kolejną wyższą kwotą niż cena wywoławcza (po 5Y), 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 20Y) spada o 5Y, 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).
- Na koniec karta priorytetu idzie do tego po lewej od tego gracza który ostatni kupił spółkę.

BANKRUKTWO: 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
- 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: bankructwo gracza / koniec banku / 10 faz gry

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

- Arima Railway** - kiedy właścicielem jest spółka to może wybudować extra kafelek w Arima, nie musi mieć połączenia.
- Kobe Tramway** - brak
- Hankai Tramway** - nie spada w fazie 4, ale od tej pory dochód spada do 5 i nie może być więcej sprzedana
- Hanshin Tramway** - gracz po zakupie dostaje darmową akcję **HANSHIN RAILWAYS**
- Keishin Tramway** - gracz po zakupie dostaje darmową akcję **KEIHAN RAILWAYS**

1890 – skrót zasad v2

- **Osaka Municipal Electric Railway** - właściciel natychmiast otrzymuje bez płaconia certyfikat prezesa korporacji **OSAKA MUNICIPAL SUBWAY** oraz ustala wartość nominalną jej akcji. Prywatna spółka nie może zostać sprzedana żadnej innej korporacji oraz nie może przejść z rąk do rąk. Kiedy korporacja **OMS** zakupi swój pierwszy pociąg, wówczas prywatna spółka **OMER** zostaje zamknięta ale wcześniej pozwala na darmową modernizację jednego z 3 kafli Osaka (w trakcie budowy torów).

PÓŹNE PRYWATNE FIRMY (właściciel to dany gracz, nie są zamykane i nie mogą być sprzedane), mogą być zakupione od momentu gdy zostanie sprzedany pierwszy pociąg 3:

- **Keifuku Electric Railroad** - od momentu gdy **KEIHAN ELECTRIC RAILWAY** postawi stację w Kyoto, dochód z tej firmy idzie do **KEIHAN**
- **Kobe Rapid Transit Railways** - firma nie może posiadać pociągu i nie otrzymuje stałego dochodu. Firma zostaje uruchomiona od razu po zakupieniu, wtedy wszystkie stacje w Kobe są usuwane za wyjątkiem **JAPAN RAILWAYS TOKEN** i zwracane właścicielom. Nowa firma umieszcza swoją stację w Kobe. Wszystkie firmy za wyjątkiem **JR** (bo ma już w Kobe swoją stację) i **OSAKA MUNICIPAL SUBWAY**, mogą zapłacić do banku 100Y aby ignorować stację **KRTR** w Kobe podczas liczenia tras w rundzie operacyjnej (nie wydają na to znacznika stacji). Główne firmy które miały stację w Kobe przed założeniem **KRTR** mogą ignorować stację **KRTR** w Kobe. **KRTR** otrzymuje z banku dochód równy połowie dochodu otrzymanego w Kobe przez każdą spółkę która przez nie przejeżdża.
- **Kita Osaka Kyuko Railway** - W pierwszej rundzie operacyjnej po zakupieniu pierwszego pociągu 6, firma otrzymuje 100 z banku do dochodu.
- **Semboku Rapid Railway** - Firma która ma stację w Sakai otrzymuje 40 w każdej rundzie operacyjnej (do kasy).

MAŁE FIRMY

Numer na karcie firmy wskazuje w kolejność w jakiej firmy operują. Firmy 1-4 będą w czasie gry zamienione na akcje **KINKI NIPPON RAILWAY**. Założenie i połączenie może być zadeklarowane w dowolnym momencie podczas rundy operacyjnej małych firm. Ich certyfikaty liczą się jako 1 do limitu akcji.

1. **Kanan Railway Station** Kashiwara 100 Kapitał: 100
Od fazy 3 może być połączona z **KINKI NIPPON RAILWAY**. Od fazy 4, połączenie jest obowiązkowe i firma jest zamykana a właściciel dostaje 10% akcji **KNR**. W momencie zamknięcia, połowa kapitału (zaokrąglając w górę) i pociągi idą do skarbcza **KNR**, reszta do właściciela ☺
2. **Osaka Electric Railroad Station** Osaka Higashi 200 Kapitał: 200
W momencie zakupu akcji, właściciel ustala cenę emisyjną **KINKI NIPPON RAILWAY**. Od fazy 2 spółka może być wymieniona na certyfikat prezesa w **KNR**, po wymianie spółka zostaje od razu uruchomiona. Cały kapitał jest przenoszony do **KNR**. Od późnej fazy drugiej wymiana jest obowiązkowa.
3. **Osaka Railway Station** Osaka Higashi 100 Kapitał: 100
Firma jest zamykana po uruchomieniu **KINKI NIPPON RAILWAY**, właściciel wymienia ją na 1 akcję **KNR**. Cały kapitał jest przenoszony do **KNR**
4. **Nara Electric Railway Station**: Kyoto Nara 160 Capital: 320
Właściciel wymienia na 2 akcje **KINKI NIPPON RAILWAY** i cały kapitał idzie do **KNR**. Wymiana może być dokonana od fazy 4 i jest obowiązkowa w fazie 5. Po połączeniu stacja jest zamieniona na stację **KNR**, jeśli w tym mieście **KNR** nie ma jeszcze stacji.
5. **Kobe Electric Railway Station**: Tanigami 100 Capital: 200
W dowolnym momencie rundy operacyjnej firma może zadeklarować jej prywatyzację, zamienia się wtedy w późną spółkę prywatną. Wtedy jej stacja jest usuwana z mapy (inna spółka może się tam później postawić) i jej kapitał wraca do banku, jej wartość spada do 0 i jej certyfikat przestaje liczyć się do limitu.

GŁÓWNE FIRMY

Japan Railways (Japan National Railways, JR West), cena emisyjna wynosi 100.

Do fazy 6, Japan Railways jest spółką państwową i ma ona specjalne uprawnienia:

- **JR** może posiadać więcej pociągów niż inne spółki (patrz rundy)
- wypłata dywidendy jako jedna z opcji: brak lub połowa dywidendy. Kiedy wypłaca pół dywidendy, połowa zaokrąglając w górę do 20 jest płacona do skarbcza, reszta jest dzielona między akcjonariuszy.
- firma może położyć więcej kafli torów, w fazach 1-3 może położyć /zmodernizować 2 kafle na różnych heksach.

1890 – skrót zasad v2

Osaka Municipal Subway

Cenę emisyjną ustala właściciel **OSAKA MUNICIPAL ELECTRIC RAILWAY**.

Zostaje uruchomiona w fazie 4 i operuje w Osaka (Osaka Kita, Osaka Minami, Osaka Nishi, Osaka Higashi), ignoruje inne stacje w Osaka tak długo jak kafle torów są brązowe. (ale może tak długo jak kafle torów są brązowe).

W swojej pierwszej rundzie operacyjnej, firma może położyć kafel torów w Osaka za darmo.

Keihan Electric Railways

Do uruchomienia potrzebne są tylko 4 akcje, ponieważ Keishin Railway daje jedną darmową akcję Keihan Electric Railways.

Darmowa akcja nie może być sprzedana do momentu gdy nie zostanie zakupiony certyfikat prezesa.

Nankai Electric Railway - Brak

Kinki Nippon Railways - KNR jest formowana z(decydują one w dowolnym momencie RO w swoim ruchu):

6. **OSAKA ELECTRIC RAILROAD** (faza 2 i obowiązkowo w 2+), cały majątek do KNR, certyfikat prezesa KNR
7. **OSAKA RAILWAY** (od razu po uruchomieniu KNR), cały majątek do KNR, 1 akcja KNR
8. **KANAN RAILWAY** (faza 2 i obowiązk. w 3), pół kapitału (zaokr. w górę) i pociągi idą do skarbca KNR, 1 akcja KNR
9. **NARA ELECTRIC RAILWAY** (faza 4 i obowiązkowo 5), cały majątek do KNR, 2 akcje KNR

Cena emisyjna ustala na początku gry przez właściciela **OSAKA ELECTRIC RAILROAD**.

Akcje zarezerwowane na przekształcenia muszą być odłożone i nie mogą być nigdy zakupione. Oznacza to że tylko 4 akcje KNR są dostępne w sprzedaży, mogą one być zakupione od początku gry, ale dopóki **KNR** nie wystartuje to nie przynoszą dochodu. KNR operuje gdy **OSAKA ELECTRIC RAILROAD** zadeklaruje łączenie do **KNR**, nawet gdy nie ma 50% akcji w obrocie! Wtedy bez względu na kolejność w RO, od razu **KNR** operuje (raz w tej rundzie i następnych). **KNR** otrzymuje 4×wartość emisyjną akcji jako uzupełnienie skarbca.

W pierwszej rundzie operacyjnej w której operuje **KNR** jej kurs nie spada (gdy nie płaci dyw.). Jeśli **KNR** zostaje zamknięta (czarny obszar), zanim małe spółki zostaną przekształcone, wtedy zostają one zamknięte w momencie gdy miałyby dojść do ich połączenia.

Sanyô Electric Railways - Brak

Hanshin Electric Railroad

HANSHIN TRAMWAY przychodzi z jedną darmową akcją **HANSHIN ELECTRIC RAILROAD**, więc tylko 4 akcje są potrzebne do tego aby **HER** wypłynęła, akcja ta może być sprzedana dopiero gdy zostanie zakupiony certyfikat prezesa.

Gdy kafel Nishinomiya zostanie zmodernizowany na kolor brązowy, to w każdej rundzie operacyjnej, gdy **HANSHIN ELECTRIC RAILROAD** przejedzie przez to miasto, otrzymuje extra 10 do skarbca.

Hankyu Railways - jeśli firma wybuduje stację w Takarazuka, to otrzymuje 40 w każdej RO z banku do skarbca.