

18Mex – skrót zasad v3

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** lub odwrotnie 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:

- Nie wolno sprzedawać akcji spółki która jeszcze nie operowała, **tylko w pierwszej SR**
- Nigdy nie może być więcej niż **50% udziałów** spółki na wolnym rynku.
- **Nie wolno sprzedawać tej samej akcji co zakupiona w danej SR!**
- 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 **wolą sprzedającego**).

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** oferty pierwotnej zostanie sprzedanych, jej skarbiec od razu zostaje zasilony kwotą = 10 x wartość nominalna.
- Nie możesz mieć więcej niż 60% udziałów w jednej firmie (patrz obszary giełdy) i nie więcej niż **X** (patrz ilość graczy) certyfikatów ogółem. **Firmy prywatne liczą się do tego limitu!**
- Nie możesz kupić akcji danej korporacji jeśli je wcześniej sprzedałeś (w tej samej rundzie).

5% udziały w NdM:

- **mogą być wymienione na 10% udziały z rynku otwartego za połowę ceny (zaokr. w górę)**
- nie obniżają kursu akcji NdM gdy są sprzedawane
- ich wartość to połowa wartości akcji NdM (zaokr. w górę)
- nie liczą się do limitu certyfikatów

Obszary giełdy: Żółty - Akcje nie są wliczane do limitu certyfikatów

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

ŁĄCZENIE DO NdM:

- Po zakupieniu pierwszego **pociągu 5** jeśli NdM wypłynęło.
- **Dokładnie 1 gracz** może przekształcić jedną ze swoich spółek do NdM, zaczynając od gracza po lewej od tego który zakupił pociąg 5 i zgodnie z kierunkiem rwz. Spółki TM, FCP(PAC) oraz spółki których prezydent jest także prezydentem NdM, nie mogą się połączyć.
- Jeśli jakiś gracz zaakceptuje łączenie, przenosi środki do NdM, stację zamienia na NdM.
- Certyfikat prezesa takiej spółki zostaje wymieniony na 10% NdM, a reszta akcji zostaje sprzedana na giełdzie za połowę ceny (zaokrąglając w górę).
- Jeśli żaden gracz nie zgodzi się na łączenie, to prezydent NdM wybiera jedną z niuruchomych firm z dostępnym certyfikatem prezesa i może umieścić stację na miejscu startowym tej firmy. Firma ta odpada z gry.
- Jeśli dalej nie było łączenia to zwiększa się limit certyfikatów i 10% NdM jest usuwane z gry.

18Mex – skrót zasad v3

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: każda spółka dostaje dochód do skarbca równy wartości stacji początkowej - jeśli ma pociąg!

Małe firmy kolejowe: (nie mają kursu akcji) operują jako pierwsze zgodnie z ich numeracją:

- nie mogą kupować pociągów
- kładą tylko jeden **żółty** tor na rundę (nie mogą zielonych)
- połowę dochodu dostaje właściciel, połowa zostaje w spółce
- zostają zamknięte po zakupieniu 5 pociągu 3(faza 3 i ½) i stają się udziałami w korpo. (stacje zostają zamknięte a majątek idzie do korpo.)
- jeśli UdeY osiągnie 50% w wyniku wymiany, to firma operuje w następnej RO

Kontrakt Pocztowy (Mail Contract): spółki które zaczynają RO z pociągiem, otrzymują dochód z kafla startowego do skarbca.

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 DWA ŻÓŁTE TORY lub zmodernizować JEDEN 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, musi mieć możliwość przejazdu nowym torem, chyba że jest na nim miasto to nie musi
2. Może zakupić żeton i postawić nową stację kolejową (*nieobowiązkowe*)
 - Pierwsza stacja bezpłatna na heksie startowym w pierwszej RO
 - Na 1 heksie może być tylko 1 stacja danej spółki
3. 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
 - **Małe miasta nie liczą się do zasięgu pociągów**
 - Stacja blokuje inną trasę ale może być początkowa lub końcowa dla innych spółek
4. Zbiera dochody i płaci dywidendy (**wartość akcji rośnie na prawo**), uwaga: dywidendy z akcji na wolnym rynku idą do skarbca spółki) lub nie uruchamia pociągów/zostawia kasę w skarbcu (**wartość akcji spada na lewo**)
5. Kupuje pociągi (*musi mieć co najmniej 1, jeśli nie ma to musi teraz kupić*)
 - może kupić **do jednego pociągu** z banku do fazy 4
 - może od początku gry kupić pociąg od innej formy za co najmniej 1\$
 - pociągi 4 stają się przestarzałe po zakupieniu drugiego pociągu 6
 - pociągi 4D podwajają dochód dla miast i jadą przez miasteczka które liczą x1
 - pociągi 4D są ograniczone ilościowo
 - NdM kupuje i sprzedaje pociągi po cenie nominalnej
 - spółka nie można dobrowolnie odrzucić pociągu
 - nadmiarowe ale nie przestarzałe pociągi trafiają na giełdę
6. W dowolnym momencie rundy operacyjnej może kupić prywatną spółkę od gracza, **w cenie 0,5 do 1,5** jej wartości (**tylko w 3 i 4 etapie gry**).

FIRMY PRYWATNE:

- P1 (5/20): brak właściwości.
- P2 (10/40): Korporacja która jest właścicielem może umieścić kafel Copper Canyon na oznaczonym heksie za \$60 tak długo jak ten kafelek nie zostanie zabudowany.
- P3-P5 (0/50): Są natychmiast przekształcane w odpowiednie małe firmy.
- P6 (20/100): Właściciel otrzymuje 10% Chi.
- P7 (25/140): Właściciel otrzymuje certyfikat prezesa NdM, musi on natychmiast ustalić cenę emisyjną. Spółka zostaje zamknięta gdy NdM kupi pociąg. Nigdy nie może być sprzedana spółce publicznej.

18Mex – skrót zasad v3

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 | \$ 100 | 6 | żółte (na beżowych) | Tylko jedna runda operacyjna Użyj niższych wartości na planszy Spółki mogą kupić 1 pociąg z rynku w RO | 3 |
| 3 | \$ 180 | 6 | + zielone (na żółtych) | 2 rundy operacyjne Prywatne firmy mogą być zakupione przez spółki publiczne (za 0,5-1,5 ich wartości) | - |
| 3½ | - | - | - | Gdy 5ty pociąg typu 3 zostanie zakupiony, małe spółki są przekształcane i NdM wchodzi do gry | 4 dla NdM |
| 4 | \$ 300 | 3 | - | POCIĄGI typu 2 są złomowane Spółki mogą kupić dowolną ilość pociągów w RO | 2 3 dla NdM |
| 5 | \$ 450 | 2 | + brązowe (na zielonych) | 3 rundy operacyjne PRYWATNE FIRMY SĄ ZAMYKANE Użyj wyższych wartości na planszy Może nastąpić łączenie do NdM | - |
| 6 | \$ 600 | 2 | - | POCIĄGI typu 3 są złomowane | - |
| 6½ | - | - | - | Gdy oba pociągi 6 zostaną sprzedane POCIĄGI typu 4 jadą ostatni raz po czym są złomowane | - |
| 4D | \$ 700 | 7 | + szare (na brązowych) | | - |

BANKRUCTWO

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:

- rozbiecie banku podczas RO: zakończ bieżącą RO
- rozbiecie banku podczas RG: zagraj jeszcze jedną RO
- spółka osiągnie kurs 200\$: zakończ bieżącą RO
- bankructwo: koniec gry natychmiast

PRZYGOTOWANIE:

- Bank: 9,000
- Umieść akcje do wymiany (1x 10% UdY i 2x 5% NdM) i akcje do łączenia (1x 10% NdM) w polu "Trade-in Shares".

LICYTACJA (JAK W 1830):

1. Losowe ustalenie kolejności graczy i gracza startowego (1),
2. Spółki prywatne są ustawiane w kolejności malejącej.
3. 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.
4. 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.
5. Jeśli dochodzi do karty którą licytował tylko 1 gracz to kupuje ją od razu bez licytacji.
6. Jeśli wszyscy gracze spasują (bo nikt nie chce kupić pierwszej, najtańszej firmy prywatnej), to wartość jej (tylko pierwszej spółki za 20) spada o 5, 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 sp.).
7. Na koniec karta priorytetu idzie do tego po lewej od tego gracza który ostatni kupił spółkę.