

1846 v5. – skrót zasad

RUNDA GIEŁDOWA (ZAWSZE JEDNA)

1. **przymusowa sprzedaż** akcji w turze danego gracza jeśli nie spełnia wymagań co do ich ilości (przy zamianie prezesa)

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/lub kupno/sprzedaż prywatnych spółek między graczami

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.
- Tylko prezes może sprzedać udziały jeśli spółka nie zaczęła jeszcze działalności.
- Sprzedaż dowolnej liczby udziałów przez prezesa -> **wartość akcji spada w lewo o 1 miejsce.**
- Gdy cena spadnie do 0 to spółka jest zamykana.

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:
 - o Ustalasz cenę emisyjną, płacisz wartość akcji spółce i zasilasz skarbiec spółki jej akcjami (80%).
 - o Kupujesz certyfikat prezesa (20% udziałów) w cenie x 2 wartości nominalnej.
 - o Firma zaczyna działać (wypływa) od razu gdy zostanie sprzedany pierwszy certyfikat.
 - o Umieszczasz stację początkową – w pierwszej rundzie możesz położyć kolejną stację!
- **Nie możesz mieć więcej niż 60% udziałów w firmie.**
- Nie możesz kupić akcji danej korporacji jeśli je wcześniej sprzedałeś (w tej samej rundzie).

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 (100%) to **wartość akcji rośnie w prawo.**

3.3. Jeśli jakieś akcje są dostępne na giełdzie (nie w skarbcu) to **wartość akcji spada w lewo.**

FAZY GRY (każda kolejna zaczyna się od razu po zakupie 1 pociągu z kolejnej puli)

Rodzaj pociągu	Koszt pociągu	Dozwolone tory	Uwagi	Limit pociągów
2	\$ 80	żółte	<i>Użyj niższych wartości na planszy</i> Prywatne firmy mogą być zakupione przez spółki publiczne	4
3/5 4	\$ 160 \$ 180	+ zielone (na żółtych)	jw.	4
4/6 5	\$ 450 \$ 500	+ brązowe (na zielonych)	POCIĄGI typu I są przestarzałe (są odrzucane po uruchomieniu tras) PRYWATNE FIRMY SĄ ZAMYKANE (znaczniki zostają) <i>Użyj wyższych wartości na planszy</i>	3
6 7/8	\$ 800 \$ 900	+ szare (na brązowych)	POCIĄGI typu I są złomowane POCIĄGI typu II są przestarzałe Znaczniki PRYWATNYCH FIRM są usuwane Znikają rezerwacje znaczników	2

1846 v5. – skrót zasad

RUNDA OPERACYJNA (ZAWSZE DWIE) (PIERWSZA RO W ODWROTNEJ KOLEJNOŚCI)

Firma prywatna: każda nadal działająca spółka płaci przychody wskazane na jej karcie: gracze lub spółce, pierwsze działają spółki Michigan Southern i Big 4

Firma publiczna (*kolejność: cena akcji: najdroższa rusza pierwsza -> pierwszy ten na górze*): uruchamiają w kolejności:

- Wyemitować akcje na giełdę w cenie o 1 mniej niż giełdowa lub kupić akcje z giełdy w cenie o 1 więcej.
Limit emisji: max. tyle ile mają wszyscy gracze – tyle ile jest na giełdzie.
- Może w dowolnej kolejności: **położyć tor** i **położyć tor lub zmodernizować tor** (*nieobowiązkowe*),
 - Od jednej ze swoich stacji za wyjątkiem 2 spółek prywatnych
 - Uwaga na: granicę siatki, etykiety, czerwone i szare hekсы
 - Koszt toru/modernizacji to co najmniej 20\$ lub suma wszystkich cen w trójkątach, połączenia muszą być odtworzone.
 - Za tunele lub przejścia między kaflami, płaci się tylko za położenie kafla zamykającego gdy tunel/przejście jest gotowe!**
- Może zakupić i postawić (dowolny) żeton stacji kolejowej za 80\$ (*nieobowiązkowe*).
Każda spółka ma zarezerwowaną dla siebie stację startową, ale inne spółki mogą na nich budować tory.
Wyjątek: **Baltimore & Ohio** i **Pensylwania** mogą postawić stację w zarezerwowanych miejscach, nawet gdy nie są z nimi połączone (za wyższą kwotę, lub za niższą gdy już są połączone).
- Uruchamia pociągi na dostępnych trasach
 - Pomiędzy miastami gdzie 1 stacja jest danej spółki i bez powtórzeń trasy.
 - Pociąg N/M jedzie przez M stacji ale dostaje dochód z N stacji.
 - Stacje firm działających blokują innym trasę, jeśli wszystkie pola stacji w mieście są zajęte, ale mogą one być początkowe lub końcowe trasy dla innej spółki. Firmy które odpadły z gry blokują trasę przejazdu! Firmy nie uruchomione nie blokują przejazdu.
 - Chicago/E** - trasa nie może 2 razy przez nie przechodzić, bądź zaczynać się i kończyć.
 - Połączenie E-W musi być realizowane jednym pociągiem, wtedy tylko pobiera się dodatkowy dochód.
 - Połączenie E-E jest niedozwolone.
- Zbiera dochody i płaci (100/ 50/0%) dywidendy, **dywidendy z akcji w skarbcu spółki idą do skarbcza spółki.**
- Zmiana ceny przy zapłacie dywidendy (D) w zależności od wartości akcji (WA):
 - spada o 1 gdy nie płaci dywidendy, lub gdy: $D < WA/2$
 - bez zmiany gdy: $D < WA$
 - wzrasta o 1 gdy: $D \geq WA$ i $D \leq WA * 2$
 - wzrasta o 2 gdy: $D \geq WA * 2$
 - wzrasta o 3 gdy: $D \geq WA * 3$ i $WA \geq 165\$$
- Kupuje pociągi (*musi mieć co najmniej 1, jeśli nie ma to musi teraz kupić*)
- W dowolnym momencie rundy operacyjnej może kupić prywatną spółkę od gracza, w cenie przynajmniej **1\$** ale nie więcej niż za cenę wyjściową.

KOLEJE:

Baltimore & Ohio Railroad: ma zarezerwowane H12, które kosztuje 100\$ jeśli postawi tam stację bez połączenia lub 40\$ z połączeniem, żadna inna spółka nie może się tam wybudować jeśli B&OR jest w grze.

Erie: ma zarezerwowane D20, które kosztuje tylko 40\$, żadna inna spółka nie może się tam wybudować jeśli Erie jest w grze.

Illinois Central Railroad: dostaje dodatkowy dochód po uruchomieniu w wysokości ceny jej akcji, może położyć tor w kilku miejscach na mapie bez kosztów, ma zarezerwowane I5 które kosztuje tylko \$40.

Pensylwania Railroad: ma zarezerwowane E11, które kosztuje 60\$ jeśli postawi tam stację bez połączenia lub 40\$ z połączeniem, żadna inna spółka nie może się tam wybudować jeśli PR jest w grze.

1846 v5. – skrót zasad

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

Nazwa	Koszt	Dochód	Uwagi
• Michigan Central • Ohio & Indiana	\$ 40	\$ 15	Każda ze spółek ma zarezerwowane 2 hexy MC(B9 i B10), OI(F11 i F12) na których korp. która posiada daną spółkę, może się bezpłatnie wybudować. Nie musi mieć połączenia ze stacją, ale oba kafle muszą być połączone. Rezerwacja kończy się gdy korp. kupi prywatną spółkę lub prywatna spółka zostanie zamknięta.
• Lake Shore Line	\$ 40	\$ 15	Zdolność może być użyta dopiero gdy zielony kolor heksów będzie odblokowany.
• Chicago and Western Indiana	\$ 60	\$ 10	Spółka będąca właścicielem może położyć bezpłatną stację w Chicago. Zdolność nie może być użyta jeśli spółka położyła już dworzec w Chicago. Inne spółki mogą zająć dworzec jeśli prywatna firma będzie usunięta, a dworzec pozostanie wolny.
• Meat Packing Company • Steamboat Company	\$ 40	\$ 15/ \$ 10	MPC: Spółka która jest właścicielem, może położyć żeton w Detroit lub St. Louis. który daje dodatkowo 30\$ dochodu dla wszystkich tras przez tą lokację (także innych spółek). SC: Właściciel spółki (także gracz), może położyć lub przenieść żeton do dowolnego portu i spółka publiczna lub kolej niezależna (np. Big 4) do której będzie przypisany drugi żeton, dostanie dodatkowy dochód za każdą trasę do tego portu (20\$).
• Big 4 • Michigan Southern	\$ 40 \$ 60	-\$ 60 -\$ 80	Te firmy działają jako miniaturowe spółki, które kładą trasy i uruchamiają pociągi, zyskiem dzielą się w połowie z właścicielem i ich skarbcem. Nie mogą kupować pociągów. Przy założeniu płacimy sumę kwot, do kasy firmy idzie niższa kwota. Gdy korp. kupi spółkę, to kasa i pociąg stają się własnością korp, a stacja jest wymieniana na tą korporacji(extra żeton). Tak otrzymany pociąg działa od następnej rundy operacyjnej.
• Mail Contract	\$ 80	\$ 0	Daje dodatkowy dochód 10\$ za każdą lokację (miasto, stacja, dalekie połączenie) dla jednego pociągu. Nigdy nie jest zamykana.
• Tunnel Blasting Company	\$ 60	\$ 20	Redukuje koszt o 20\$ wybudowania kolei w górach, bądź tunelu jak pomiędzy Wheeling i Pittsburgiem, który kosztuje w ten sposób \$0.

ROZŁOŻENIE:

- W zależności od ilości graczy usuń odpowiednie spółki i pociągi(patrz plansza):
 - jeśli 3 graczy to usuń 2 korporacje z kolorowych i 4 prywatne spółki (po dwie z każdej grupy kolorów)
 - jeśli 4 graczy to usuń 1 korporacje z kolorowych i 2 prywatne spółki (po jednej z każdej grupy kolorów)
- W odwrotnej kolejności zaczynając od gracza po prawej z kartą startową, każdy ciągnie liczbę kart (prywatnych spółek + pustych) równą liczbie graczy +2, wybiera jedną, resztę tasuje a pozostałe odkłada na dół stosu, do momentu aż zostanie tylko 1 karta spółki lub rozejdą się wszystkie puste karty.
- Gdy zostanie 1 karta spółki to gracz który wziął ostatnią kartę spółki, odkrywa ją i kupuje za pełną kwotę lub przekazuje następnemu który kupuje 10\$ taniej, karta krąży aż cena zejdzie do 0\$, ten gracz musi ją wziąć za darmo.
- Gracze opłacają pozostałe karty spółek prywatnych w pełnej kwocie.
- Tylko przy 3-4 graczach: należy położyć odwrócony znacznik w mieście bazowym każdej firmy, która została usunięta z gry (blokuje ona trasę przejazdu).

BANKRUCTWO:

Jeśli Spółka musi zakupić pociąg i nie ma na to środków to spółka sprzedaje akcje, cena spada o 1 za każdą akcję, a spółka dostaje kwotę o 1 mniej niż nowa wartość akcji, później 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
- limit 50% udziałów na giełdzie jest zniesiony**
- bankructwo gracza może spowodować zmianę prezesa i kolejne bankructwo