

1857 – 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. **karty kolejności** są rozdysponowane na podstawie posiadanej przez graczy gotówki, 1 do gracza z naj. kasy

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 (wyływa) gdy **50% udziałów** z 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.
- Nie możesz kupić akcji danej korporacji jeśli je wcześniej sprzedałeś (w tej samej rundzie).

Obszary giełdy:

Żółty - Akcje nie są wliczane limitu certyfikatów

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

Brązowy – j.w. + W jednej akcji możesz nabyć dowolną liczbę akcji(udziałów).

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

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

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	\$ 80	6	żółte (na beżowych)	Tylko jedna runda operacyjna Użyj niższych wartości na planszy	4
3	\$ 180	5	+ zielone (na żółtych)	2 rundy operacyjne Prywatne firmy mogą być zakupione przez spółki publiczne	4
4	\$ 300	4	-	POCIĄGI typu 2 są złomowane	3
5	\$ 450	3	+ brązowe (na zielonych)	3 rundy operacyjne PRYWATNE FIRMY SĄ ZAMYKANE Użyj wyższych wartości na planszy	2
6	\$ 630	2	+ szare (na brązowych)	POCIĄGI typu 3 są złomowane Pociągi Diesel są dostępne od razu	2
Diesel	\$ 1100 (\$ 800)	6	-	POCIĄGI typu 4 są złomowane Kosztuje \$800 gdy oddajesz pociąg typu 4, 5 lub 6, jeśli nie przestarzały to oddaj na wolny rynek	2

1857 – 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*),
 - Uwaga na: granicę siatki, etykiety (oo,ny,b), 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 40\$, każda kolejna 100\$
 - Na 1 heksie może być tylko 1 stacja danej spółki
 - Na początku gry: każda spółka kładzie (dodatkową) stację startową na mapie, jest ona nieprzejezdna od początku gry dla innych spółek.
- 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
- 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 pociąg (*musi mieć co najmniej 1, jeśli nie ma to musi teraz kupić*)
 - pociąg może być wymieniony na D z rabatem 300\$, 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 3 i 4 etapie gry**).

LICYTACJA:

- Losowe ustalenie kolejności graczy i gracza startowego (1),
- Gracz startowy wybiera jedną ze spółek do licytacji.
- Następnie wszyscy licytują, wygrywający gracz bierze spółkę i wybiera kolejną do licytacji.
- Po zakończeniu licytacji, kolejność jest ustalana na podstawie posiadanej gotówki, ten kto ma najwięcej otrzymuje kartę nr 1.

BANKRUCTWO

Jeśli Spółka musi kupić 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

PRZYGOTOWANIE:

Pociągi: 5 x pociąg '2', 4 x pociąg '3', 3 x pociąg '4', 2 x pociąg '5', 2 x pociąg '6', wszystkie pociągi D

Każda spółka kładzie (dodatkową) stację startową na mapie, jest ona nieprzejezdna od początku gry dla innych spółek.