

18Africa v2 – skrót zasad

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 **TYLKO W PIERWSZEJ TURZE** gracza dowolnej liczby certyfikatów różnych firm, spółek prywatnych i bonów oraz kupno:

- dowolnej liczby certyfikatów z własnego stosu kart na ręce po cenie emisyjnej (**kasa idzie do spółki**);
- jednego certyfikatu z puli banku po cenie giełdowej; JEŚLI CENA JEST W OBSZARZE ZIELONYM, TO W JEDNEJ AKCJI MOŻNA KUPIĆ DOWOLNĄ ILOŚĆ CERYTFIKATÓW;
- dowolnej liczby certyfikatów z banku talii kart odrzuconych w kolejności odrzucania po cenie emisyjnej (**kasa idzie do spółki**);
- certyfikatu z pozostałej talii: górna karta jest odkrywana, jeśli gracz ją odrzuci to jego tura się kończy, jeśli kupi to może podejrzeć kolejną kartę i kupić, max. 3 karty można tak kupić po cenie emisyjnej (**kasa idzie do spółki**);
- jednego bonu rządowego w cenie 100Ł;

2.2. **pass** (po spasowaniu może dołączyć do gry w kolejnej turze, za każdym razem gdy tylko pasuje to może odwrócić jedną kartę!)

Po spasowaniu wszystkich graczy:

3.1. **karta priorytetu** idzie do gracza po lewej stronie, od tego który ostatni wykonał operację na giełdzie

Zasady sprzedaży:

- Udział prezesa nie mogą być sprzedane, tylko wymienione z graczem który ma więcej udziałów od Ciebie.
- Sprzedajesz udziały w aktualnej cenie ale ich cena nie spada po sprzedaży !

Zasady kupna:

- Firma zaczyna działać (wyływa) od razu gdy zostanie sprzedany certyfikat prezesa lub 3 zwykłe akcje.
- Możesz mieć 100% udziałów w firmie.
- Jeśli talia kart zakrytych skończy się, to karty odrzucone są tasowane i tworzy się nową talię, jeśli pozostały w obu taliach 3 karty, to odkrywa się je i wszystkie są dostępne do zakupu w dowolnej kolejności.
- Nie możesz kupić akcji danej korporacji jeśli je wcześniej sprzedałeś (w tej samej rundzie) ale możesz je kupić z innych źródeł niż giełda..

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

USUWANIE Z GRY: Jeśli cena spółki osiągnie zero to spółka jest usuwana z gry. Ustalany jest nowy limit akcji.

KONCESJE: Są licytowane po pierwszych dwóch rundach operacyjnych. Zaczyna gracz z kartą priorytetu i licytuje dowolną kwotę. Ta licytacja kończy się gdy wszyscy spasują, po czym wygrywający wybiera koncesje, następnie zaczynając od gracza po lewej stronie wygrywającego, licytacja jest powtarzana do momentu gdy zostanie jedna koncesja, która jest odrzucana z gry. Gracz który miał pierwszy kartę pierwszeństwa, dostaje ją z powrotem i zaczyna się runda giełdowa.

PREZES(DYREKTOR)/MENADŻER: Kiedy nikt z graczy nie ma udziału Prezesa a spółka jest uruchomiona (30% akcji zostało sprzedanych) to firmą kieruje gracz z największą ilością akcji i jest Menadżerem. Jeśli ma co najmniej 20%, to te 20% działa jak certyfikat prezesa gdyby Menadżer chciał sprzedać akcje.

BONY RZĄDOWE: 25 bonów które mogą być zakupione w rundzie giełdowej, po jednym, sprzedane mogą być wszystkie na raz i można je sprzedać a potem w tej samej rundzie odkupić. Zawsze są sprzedawane i kupowane bezpośrednio z banku i nigdy nie pojawiają się w puli banku. Nie liczą się do limitu certyfikatów.

PRYWATNE FIRMY: właściciel to dany gracz bądź spółka która ją kupiła, nie mogą być przedmiotem handlu pomiędzy graczami lub spółkami, lub spółkami a graczami, **ich własność może być użyta raz w grze po czym karta jest wymieniana na tą bez cechy!**, mogą być sprzedane do puli banku po cenie nominalnej

- Cape Wine Company 25Ł (5Ł) - brak
- Allen Rock Aggregates 35Ł (5Ł) - budowa jednego dodatkowego żółtego toru ponad limit
- Thompson Wagon Works 60Ł (10Ł) - podwójna modernizacja tego samego kafelka

18Africa v2 – skrót zasad

- Jamieson Tropical Timber 75Ł (12Ł) - jeden darmowy kafel na rzece
- George Edmunds Factors 115Ł (20Ł) - jedna darmowa stacja
- Madianos Olive Oil Export C. 160Ł (25Ł) - jeśli właścicielem jest gracz to może przejąć kartę priorytetu.

RUNDA OPERACYJNA (ZAWSZE 2)

Firma prywatna i bony rządowe: dają dochód właścicielom

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) uruchamiają w kolejności:

1. Możesz

- położyć 4 żółte tory lub w przypadku gdy firma startuje na heksie z podwójnym miastem, to na początku zielony kafel i trzy żółte. Budowa musi się zakończyć po położeniu kafelka 3 lub 7 lub dowolnego kafelka z miastem(poza miastem startowym) lub po podłączeniu do istniejącego na planszy miasta. Żółte tory muszą być połączone ale mogą do tej definicji być zaliczone brązowe tory już nadrukowane na planszy

lub

- zmodernizować jeden kafelek;

W obu przypadkach, jeśli po budowie toru nowe miasto zostaje podłączone do sieci kolejowej i spółka ma zasięg kolejowy do tego miasta to spółka dostaje od razu **dochód równy wartości nowo przyłączonych miast.**

Zasady modernizacji:

- Aby móc zmodernizować kafel miasta, spółka musi posiadać zasięg pociągiem do tego miasta
- Uwaga na: granicę siatki, etykiety, czerwone i szare hekсы
- Budowa/modernizacja toru jest bezpłatna, chyba że nadrukowany jest koszt na planszy, połączenia muszą być odtworzone.

2. Możesz zakupić żeton i postawić nową stację kolejową (*nieobowiązkowe*)

3. Jako prezes lub menadżer uruchamiasz pociągi na dostępnych trasach:

- Pomiędzy miastami gdzie 1 stacja jest danej spółki i bez powtórzeń trasy.
- Ten sam pociąg nie może przejechać dwa razy przez to samo miasto.
- Stacje firm działających blokują innym trasę ale mogą one być początkowe lub końcowe dla spółki.
- Firmy które odpadły z gry blokują trasę przejazdu! Firmy nie uruchomione nie blokują przejazdu.

4. Zbierasz dochody gdzie **trasy pociągów:**

- 2-3 jadą określoną ilość miast
- 4E jedzie przez najlepsze 4 stacje, może nie zatrzymać się nawet na stacji macierzystej!
- Empire Express j.w. ale potraja dochód
- Veldt Star jedzie jak 3 ale podwaja dochód
- Empire Freight liczy 3 miasta + wszystkie miasteczka i podwaja dochód, nie dotyka go recesja/depresja
- Pan America liczy 4 miasta + wszystkie miasteczka i potraja dochód

Dochód z koncesji: mogą być przydzielone na stałe do spółki przez prezesa lub menadżera, dają dodatkowy dochód za dostarczenie towaru z miejsca produkcji do określonego portu; Kafel produkcyjny i post muszą być w zasięgu pociągu, ale nie muszą być początkiem lub końcem trasy. Dwa pociągi mogą dostarczyć ten sam produkt do portu po innej trasie. Pociągi dające dodatkowy przychód z trasy nie zwiększają go dla portu.

Dochód z bonów rządowych: który zależy od stanu gospodarki (*przez pierwsze dwie rundy trwa ekspansja* niezależnie od ilości papierów na giełdzie), później:

- boom (gdy nie ma akcji i spółek prywatnych w puli banku) - każde miasto daje dodatkowo 20Ł więcej. Miasta ze zmiennym zyskiem liczą nową wyższą wartość. Rządowe bony dają 10Ł na rundę.
- ekspansja (gdy w puli banku są 1-2 akcje/spółki prywatne) - stacje dają dochód podstawowy, rządowe bony dają 15Ł na rundę.
- recesja (gdy w puli banku są 3-6 akcji/spółek prywatnych) - stacje dają 10Ł mniej niż wartości podstawowe, rządowe bony 30Ł na rundę.

18Africa v2 – skrót zasad

- depresja (gdy w puli banku jest 7 lub więcej akcji/spółek prywatnych) - na początku pierwszej z dwóch rund operacyjnych, ceny akcji cofają się na polach giełdy, rządowe bony przynoszą 40Ł dochodu na rundę.

Dochód z portów ze znakiem zapytania: takie porty dają dochód równy najlepszemu miastu na trasie pociągu.

Bonusowe transkontynentalne połączenia:

- Cape z Cario daje dochód 80Ł;
- Casablanca i Johannesburg/Pretoria daje dochód 100Ł.

Dochód z firm prywatnych

5. Firma płaci (100/0%) dywidendy, dywidendy z akcji w skarbcu spółki lub na giełdzie idą do banku.

Zmiana ceny przy zapłacie dywidendy (D) w zależności od wartości akcji (WA):

- **spada na lewo o 3** gdy firmą zarządza menadżer i firma nie ma pociągu;
- **spada na lewo o 1** gdy nie płaci dywidendy i firmą zarządza prezes lub gdy firmą zarządza menadżer i firma ma pociąg
- **bez zmiany** gdy: $D < WA/2$
- **wzrasta o 1** gdy: $D \geq WA$ i $D < WA * 2$
- **wzrasta o 2** gdy: $D \geq WA * 2$ i $D < WA * 3$
- **wzrasta o 3** gdy: $D \geq WA * 3$ i $D < WA * 4$
- **wzrasta o 4** gdy: $D \geq WA * 4$

6. W dowolnej kolejności: kupuje pociągi od innych firm za co najmniej 1Ł lub kupuje 1 pociąg z banku lub sprzedaje ich dowolną ilość do banku po cenie sprzedaży i pociąg znów jest dostępny, **POCIĄGI SIĘ NIE STARZEJĄ**, jeśli nie ma to NIE musi kupić, **limit pociągów = 2** na spółkę.

7. Możesz kupić jedną akcję/spółkę prywatną z banku lub sprzedać ich dowolną ilość. Spółka nie może skupować własnych akcji. Kiedy firma posiada prywatną spółkę to może użyć jej cechy tylko podczas własnej tury i tylko do własnych potrzeb. Firma nie może mieć karty pierwszeństwa.

KONIEC GRY: gdy pęknie bank lub gdy spółka na giełdzie osiągnie wartość 400Ł. Gdy jeden z warunków wystąpi to gra kończy się po rundzie operacyjnej w której wystąpiło to zdarzenie.

Na koniec gry wartość 1 akcji liczy się jako: cena giełdowa + 10% wartości akcji i firm prywatnych które spółka posiada + 5% wartości pociągów spółki.

Uwaga: pęknięcie banku z powodu sprzedaży akcji w rundzie giełdowej, nie liczy się do końca gry.

ROZŁOŻENIE:

1. Bank : 14000Ł
2. Wybierz losowo 9 z 17 spółek (7 dla 2 graczy). Potasuj wszystkie akcje + spółki prywatne(tylko te z cechami - połowa) i rozdaj każdemu graczowi odpowiednio: 2,3,4,5,6,7 graczy - 16,14,12,10,8,6 akcji - 782,694,606,518,430,342 gotówki.
3. Każdy gracz zostawia sobie połowę z otrzymanych akcji a resztę odrzuca. Odrzucone są tasowane razem i odkrywane.
4. Losowo wybierz gracza startowego, wybiera on jedną akcję z odrzuconych lub spółkę prywatną, którą licujecie za dowolną kwotę.
5. Po wylicytowaniu pierwszej spółki licytacja przechodzi na osobę po lewej stronie od tej która wydała najwięcej. W przypadku remisu rzuć kością. I toczy się dopóki wszystkie akcje nie zostaną sprzedane.
6. **Wszystkie wylicytowane akcje trafiają na rękę graczy.**
7. Od gracza po lewej od osoby która wydała najwięcej, rozpoczyna się inicjująca runda giełdowa, każdy gracz może kupić jedną lub więcej akcji z ręki lub jedną rządową obligację za 100Ł. Inicjująca runda kończy się gdy wszyscy gracze spasyją. W trakcie rundy, jeśli zostały sprzedane 3 akcje lub certyfikat prezesa, to uruchamiana jest natychmiast dana spółka, kładzie znacznik na mapie i giełdzie oraz zostaje zasilona kwotą równą wartości sprzedanych akcji.
8. Karta pierwszeństwa idzie do gracza po lewej od tego który kupił ostatni certyfikat.