

1830 – skrót zasad v4

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 (wyływa) gdy **60% 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 |

1830 – skrót zasad v4

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 za wyjątkiem CS i DH
 - 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 (także dotyczy NY)!
- 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, NY może być powtórzony bo stacje są oddzielne!
 - 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 pociągi (*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**).

PRYWATNE FIRMY(właściciel to dany gracz bądź spółka którą ją kupił)

| Nazwa | Koszt | Dochód | Uwagi |
|--------------------------|--------|--------|--|
| Schuylkill Valley | \$ 20 | \$ 5 | Brak efektów. |
| Champlain & St. Lawrence | \$ 40 | \$ 10 | Właściciel może położyć kafelek na heksie C&S (B-20). Nie musi się on stykać ze stacją kolejową, ani tworzyć trasy. Należy wykonać w trakcie rundy operacyjnej (budowanie toru) - wtedy gracz w jednej turze może położyć dwa kafelki naraz. |
| Delaware & Hudson | \$ 70 | \$ 15 | Właściciel może położyć swoją płytkę torów i żeton stacji kolejowej na heksie spółki D&H (F-16, koszt 120 \$ za góry). Ta płytkę nie musi być połączona ze stacją kolejową, ani tworzyć z innymi trasami. Akcja ta liczy się jako ruch w rundzie operacyjnej (budowa toru). Jeśli D&H nie położy żetonu stacji w swojej turze, to kładzie płytkę na startowym heksie — musi przestrzegać normalnych zasad podczas umieszczania stacji (tzn. musi mieć ułożoną trasę pociągu do tego heksa). Inne koleje mogą położyć swoje płytki na heksie startowym D&H przywracając w ten sposób zwykłe zasady gry, po którym efekt specjalny D&H już nie działa. |
| Mohawk & Hudson | \$ 110 | \$ 20 | Właściciel może wymienić ją na 10% akcji NYC, pod warunkiem, że nie posiada już 60% udziałów NYC oraz, że akcje NYC są dostępne w sprzedaży lub w puli banku. Wymiana może być dokonana podczas tury gracza lub między turami innych graczy zarówno w rundzie giełdowej jak i operacyjnej. Taka akcja zamyka spółkę MH. |
| Camden & Amboy | \$ 160 | \$ 25 | Pierwszy zakup akcji C&A powoduje natychmiastowe otrzymanie 10% akcji PRR bez konieczności płacenia za nie. Ta akcja nie powoduje zamknięcia C&A. Kolej PRR nie zacznie w tym momencie działać, lecz jej udziały mogą być przechowywane lub sprzedawane na normalnych zasadach gry. Uwaga: firma ta jest o wiele bardziej wartościowa niż to wygląda. |
| Baltimore & Ohio | \$ 220 | \$ 30 | Właściciel natychmiast otrzymuje bez płacenia certyfikat prezesa korporacji B&O oraz ustala wartość nominalną jej akcji. Prywatna spółka B&O nie może zostać sprzedana żadnej innej korporacji oraz nie może przejść z rąk do rąk, jeśli jej właściciel straci prezesurę w korporacji B&O. Kiedy korporacja B&O zakupi swój pierwszy pociąg, wówczas prywatna spółka B&O zostaje zamknięta. |

1830 – skrót zasad v4

LICYTACJA:

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 spółkę).
7. Na koniec karta priorytetu idzie do tego po lewej od tego gracza który ostatni kupił spółkę.

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

- bank: 12 000