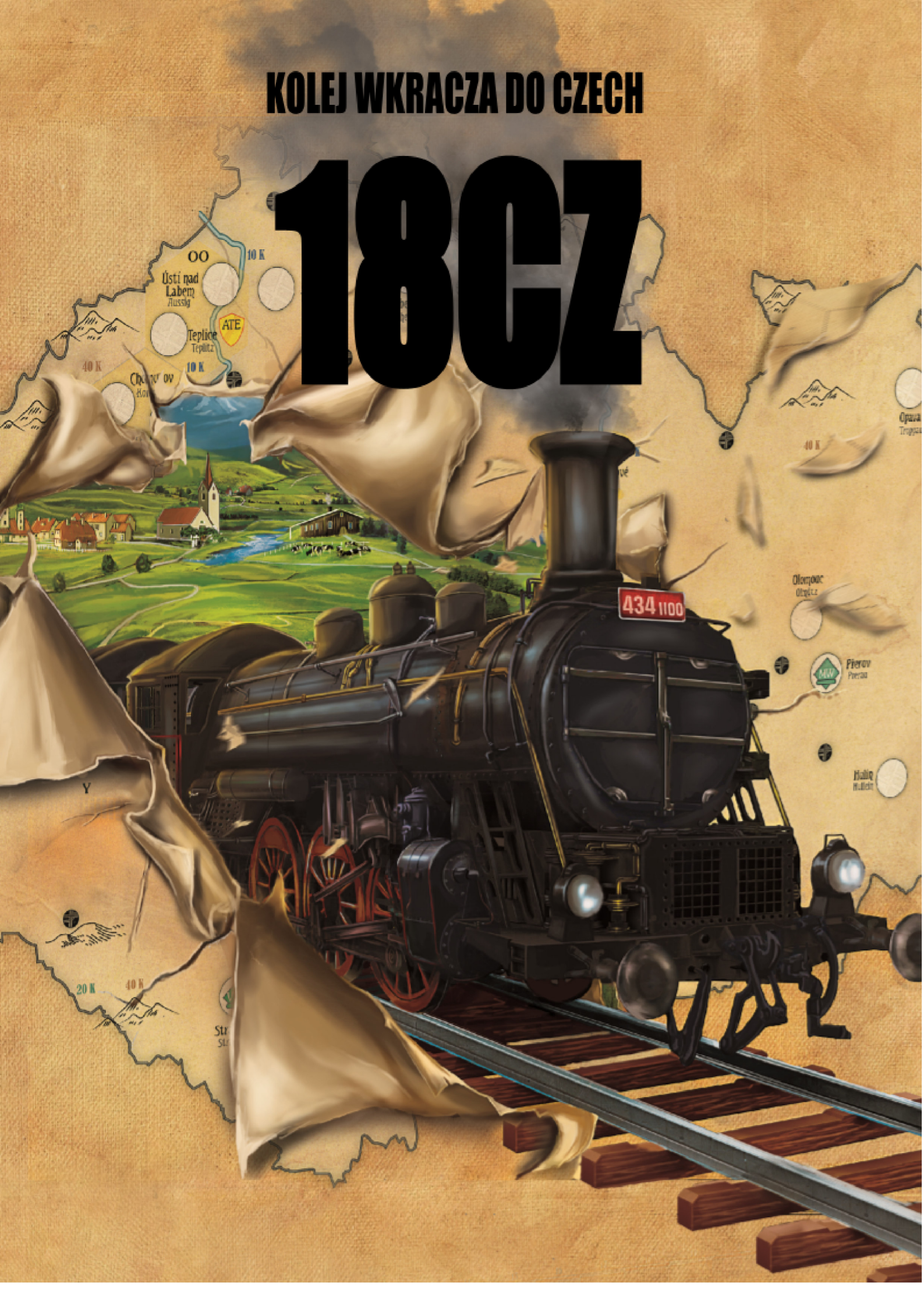


KOLEJ WKRACZA DO CZECH

1867



Spis treści

I. Informacje ogólne	5
II. Zawartość	5
III. Przygotowanie gry	6
IV. Przedsiębiorstwa	7
V. Rozgrywka	10
VI. Pre-runda giełdowa	10
VII. Rundy giełdowe (SR)	11
VIII. Rundy operacyjne (OR)	13
IX. Zmiany cen akcji	21
X. Koniec gry	21
XI. Warianty	22
XII. dodatek	26

I. Informacje ogólne

18CZ to gra polegająca na budowaniu i kupowaniu akcji firm kolejowych dla 2-5 graczy. Opiera się na grze Francisa Treshama 1829. W miarę możliwości uwzględniono realia historyczne. W innych miejscach historię trzeba i trzeba pisać od nowa.



Chciałbym podziękować wszystkim graczom, którzy cierpliwie towarzyszyli nam w niezliczonych testach, a zwłaszcza Ronaldowi Novicky'emu, bez którego produkcja gry w tej formie nie byłaby możliwa, oraz Ericowi Brosiusowi i Steve Thomasowi, którzy dokonali korekty angielskich zasad.

18CZ

Podstawę 18CZ stanowi zbiór prostych mechanizmów. Używasz żółtych, zielonych, brązowych i szarych kafelków, aby stworzyć sieć kolejową na mapie. Podobnie jak w prawdziwym biznesie kolejowym, tor w grze łączy ze sobą stacje kolejowe. Pociągi (karty pociągów) wykonują teoretyczne podróże z jednego miejsca do drugiego, a tym samym zarabiają pieniądze. (Wyimaginowani) pasażerowie płacą za swoje podróże. Im liczniejsze i ważniejsze są lokalizacje przychodów na trasie pociągu, tym więcej pieniędzy zarabia on dla firmy i jej udziałowców.

Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec gry ma największy majątek w gotówce i akcjach.

II. Zawartość

1	Mapa gry pokazująca dzisiejsze granice Czech na odwrocie: Mapa gry „Bohemia” dla 2 graczy
1	Tabela cen akcji
1	Planszетка do przechowywania niesprzedanych kart akcji
2	Planszетка do pre-rundy giełdowej Na odwrocie: Tabela ulepszeń i fazy gry
1	Plansza pre-rundy giełdowej Na odwrocie: mapa do dodatku „Moravia and Silesia”
160	Płytki toru: 69 żółtych 54 zielone (10 z fioletowymi krawędziami) 28 brązowych (w tym 7 fioletowych) 4 szare (3 z fioletowymi krawędziami) 5 czerwonych
27	Małe karty 6 koleje lokalne 15 udziały 6 karty kolejności
64	Średnie karty 6 koleje lokalne 20 udziały 38 pociągi
57	Duże karty 6 koleje lokalne 45 udziały 6 pomoce do podliczania
111	Znaczniki 40 znaczniki stacji (takie same na odwrocie) 15 znaczniki tabeli dochodów (takie same na odwrocie) 15 znaczniki ceny akcji (na odwrocie negatyw) 1 znacznik tury (pociąg) 42 znaczniki wymiany (inne na odwrocie)
15	Statuty spółek (5 małych, 5 średnich, 5 dużych)
1	Pieniądże (180 banknotów)
1	Instrukcja

III. Przygotowanie gry

III.1 Etykieta

- Gracze powinni przed rozpoczęciem gry zdecydować, jakie rodzaje umów są dozwolone.
- Gracze powinni zdecydować przed rozpoczęciem gry, czy umowy są wiążące.
- Generalnie zabrania się zawierania umów między kilkoma stronami.
- Cały majątek graczy i firm powinien być zawsze widoczny.
- Aby niepotrzebnie nie wydłużać czasu gry, każdy gracz powinien pomyśleć o tym, co będzie robił w swojej turze, podczas ruchu innych graczy.
- Każdy gracz musi mieć wszystkie swoje zasoby dobrze widoczne na stole przed nim.

III.2 Gotówka początkowa

W zależności od liczby graczy, kwota początkowa przypadająca na jednego gracza to

- 3 graczy: 380 K
- 4 graczy: 300 K
- 5 graczy: 250 K
- 6 graczy: 210 K

Uwaga: gra została zaprojektowana dla 3 do 5 graczy (ze specjalnymi zasadami dla wersji dla 2 graczy). Jeśli chcesz wypróbować grę z 6 graczami, użyj podanej kwoty i limitu udziałów wynoszącego 9, jak wspomniano w VII.4.

III.3 Dalsze informacje

- Rozłóż mapę i planszę giełdy.
- Aby podliczyć ostateczny wynik, potrzebujesz długopisu i papieru lub jakiegoś bardziej nowoczesnego odpowiednika.
- Wybierz gracza, który będzie bankierem. Posortuj pieniądze i umieść je obok niego.
- Umieść karty kolei lokalnych na planszy pre-rundy giełdowej (pre-stock). Ułóż je według rozmiaru, dopasowując do miejsc na planszy. Wszystkie koleje lokalne danego rozmiaru są identyczne dla celów gry, więc kolejność w każdej kolumnie nie ma znaczenia.
- Umieść certyfikaty akcji w miejscach przeznaczonych na akcje, z certyfikatem dyrektora na wierzchu każdego stosu.
- Posortuj pociągi według liter (jak pokazano po lewej stronie kart pociągów). Na początku gry tylko a-pociągi są dostępne do natychmiastowego zakupu; są ułożone obok mapy. Pozostałe karty pociągów posortuj według liter i umieść je obok dostępnych kart pociągów (w kolejności liter, z b-pociągami na wierzchu i j-pociągami na dole).
- Umieść płytki toru obok planszy. Na początku potrzebne są tylko żółte płytki, ale pozostałe są istotne przy planowaniu dalszych etapów gry.
- Umieść statuty spółek obok planszy. Podczas gry zgromadzony majątek spółki, taki jak pociągi, gotówka i znaczniki stacji, jest przechowywany na jej statucie. Majątek spółki musi być ściśle oddzielony od majątku gracza lub innej spółki.
- Weź tyle kart kolejności gry, ilu jest graczy, potasuj je i użyj ich do losowego określenia początkowej kolejności gry. Gracz z kartą kolejności gry o najniższym numerze rozpoczyna pre-rundę giełdową.

IV. Przedsiębiorstwa

IV.1 Koleje lokalne

Istnieją trzy rodzaje kolei lokalnych: małe, średnie i duże. Pełnią rolę prywatnych firm w 18CZ.



- Każda kolej lokalna ma stały dochód (5, 10 lub 20, w zależności od jej wielkości), który bank wypłaca właścicielowi na początku każdej rundy operacyjnej.
- Koleje lokalne nie układają torów ani nie jeżdżą pociągami.
- Koleje lokalne mają cenę akcji wskazaną na wykresie cen akcji kolei lokalnych. Cena ta jest taka sama dla wszystkich kolei lokalnych. Znacznik ceny kolei lokalnych przesuwa się o jedno pole w górę na początku każdej rundy operacyjnej (OR). W pierwszej OR cena wynosi 40. Gdy znacznik ceny udziałów kolei lokalnych dotrze na ostatnie pole (120), rozegraj ostatnią rundę operacyjną OR, a po jej zakończeniu następuje koniec gry.
- Spółki mogą kupować koleje lokalne od graczy po zakupie pierwszego b-pociągu (pociąg 2/2 + 2). Cena musi mieścić się między 1 K a aktualną ceną akcji kolei lokalnych.
- Lokalna kolej, której właścicielem jest gracz, płaci swojemu właścicielowi dochód. Nie można jej dobrowolnie zamknąć ani sprzedać bankowi i wlicza się do limitu certyfikatów. Jeśli na koniec gry nadal pozostaje w posiadaniu gracza, warta jest cenie akcji wynoszącej wtedy 120 K.
- Lokalna kolej, która jest własnością spółki, wypłaca jej dochód. Spółka może użyć jednej z dwóch mocy specjalnych podczas tury spółki w rundzie operacyjnej OR. Odwróć certyfikat po użyciu którejkolwiek mocy specjalnej (lokalna kolej zostaje zamknięta po tym działaniu i nadal płaci dochód spółce):
 - Opcja 1: Spółka może jednokrotnie położyć płytkę toru z fioletowymi krawężnikami. Jest to dodatek do zwykłej akcji budowania torów firmy i może zostać wykonany w dowolnym momencie tury spółki. Poza tym układanie płytek musi być zgodne z normalnymi zasadami.
 - Opcja 2: Spółka może zignorować koszt ułożenia jednej płytki (patrz tabela 1).
- Spółka będąca właścicielem kolei lokalnej może w dowolnym momencie swojej tury sprzedać ją bankowi po aktualnej cenie akcji. Lokalna kolej jest wtedy usuwana z gry.

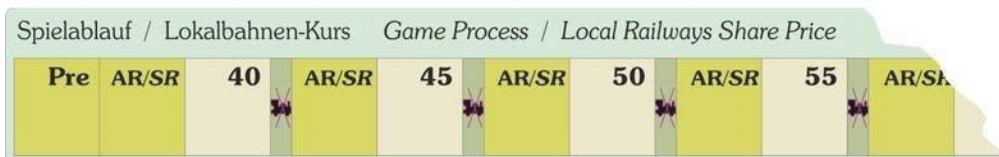


Tabela 1: Przegląd kolei lokalnych (szczegóły w załączniku)

Koleje lokalne:	małe	średnie	duże
#	6	6	6
Dochód	5	10	20
Zignoruj koszt płytki	rzeka	rzeka / wzgórze	rzeka / wzgórze / góra
Dodatkowa płytkę z fioletowymi krawężnikami	zielony	zielony / brązowy	zielony / brązowy / szary
	może zostać sprzedana za aktualną cenę akcji		

IV.2 Spółki akcyjne

IV.2.a Informacje ogólne

- Akcje można kupować i sprzedawać w rundzie giełdowej.
- Gracz nabywa część spółki akcyjnej, kupując certyfikat akcji.
- Pierwszym zakupionym certyfikatem w spółce jest zawsze certyfikat dyrektora.
- Każda akcja jest warta jej aktualnej cenie akcji z tabeli giełdowej. Certyfikaty dyrektorskie liczą się jako dwie akcje.
- W każdej rundzie operacyjnej właściciele akcji otrzymują dywidendy, chyba że spółka nie uzyskuje żadnych przychodów lub dyrektor nie zdecyduje się na wypłatę i zamiast tego zachowuje wszystkie zyski spółki z rundy w skarbcu firmy.
- W grze jest 15 spółek akcyjnych:

IV.2.b Małe spółki (koleje regionalne)

- Nominały certyfikatów: 50% - 25% - 25%
- Mogą jeździć tylko małymi pociągami (czerwone, liczby całkowite).
- Mogą kupować i posiadać tylko małe pociągi.
- Mogą kupować i posiadać tylko małe koleje lokalne.
- Posiadają 3 znaczki stacji.



Tabela 2: Przegląd kolei regionalnych

nazwa	skrót	siedziba		symbol	stacje
Eisenbahn Karlsbad - Johanngeorgenstadt	EKJ	Karlovy Vary	D4		3
Ostrau-Friedlander Eisenbahn	OFE	Ostrava	C25		3
Böhmische Commercialbahn	BCB	Pardubice	E15		3
Mährische Westbahn	MW	Prerov	F22		3
Vereinigte Böhmerwaldbahnen	VBW	Strakonice	I9		3

IV.2.c Średnie spółki (koleje główne)

- Nominały certyfikatów: 40% -20% -20% -20%.
- Mogą jeździć tylko średnimi pociągami (niebieskie, plus-pociągi)
- Mogą kupować i posiadać tylko małe i średnie pociągi.
- Mogą kupować i posiadać tylko małe i średnie koleje lokalne
- Posiadają 3 znaczki stacji.



Tabela 3: Przegląd głównych linii kolejowych

nazwa	skrót	siedziba		symbol	stacje
Böhmische Nordbahn	BN	Praha	E11		3
Österreichische Nordwestbahn	NWB	Praha	E11		3
Aussig-Teplitzer Eisenbahn	ATE	Teplice	B8		3
Buschtehrader Eisenbahn	BTE	Cheb	D2		3
Kaiser Ferdinands-Nordbahn	KFN	Brno	G19		3

IV.2.d Duże spółki (koleje państwowe)

- Nominały certyfikatów: 20% + 8 x 10%
- Mogą jeździć tylko dużymi pociągami (zielone, E-pociągi)
- Mogą kupować i posiadać małe, średnie i duże pociągi.
- Mogą kupować i posiadać małe, średnie i duże koleje lokalne.
- Posiadają 2 znaczniki stacji.



Tabela 4: Przegląd kolei państwowych

nazwa	skrót	siedziba		symbol	stacje
Sächsische Eisenbahn	Sx	Dresden	A7 / B4		2
Preußische Eisenbahn	Pr	Berlin	B18 / A21		2
Bayrische Staatsbahn	By	München	F2 / H4		2
kk Staatsbahn	kk	Wien	J14 / I17		2
Ungarische Staatsbahn	Ug	Budapest	I23 / G27		2

V. Rozgrywka

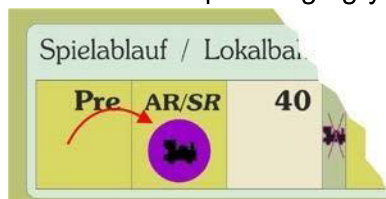
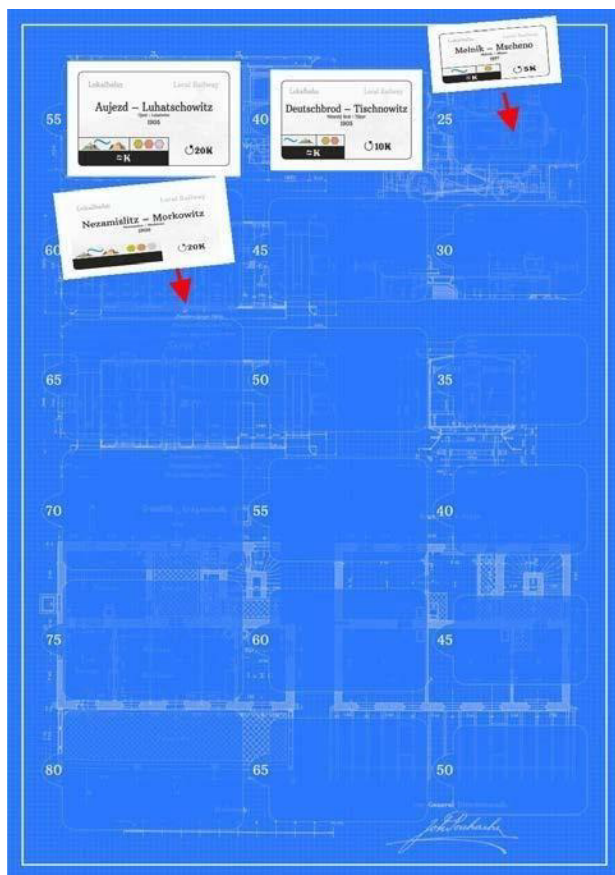
Gra rozpoczyna się od pre-rundy giełdowej, podczas której gracze kupują lokalne firmy kolejowe. Później rundy giełdowe i rundy operacyjne odbywają się tak, jak pokazano na torze przebiegu gry („AR / SR” oznacza rundę giełdową, podczas gdy pole z numerem oznacza rundę operacyjną. Liczba wskazuje wartość kolei lokalnych). Żeton wskaźnika wskazuje, czy gra jest w rundzie giełdowej (SR), czy w rundzie operacyjnej (OR). Symbol przekreślonej lokomotywy - patrz VIII.13.

Podczas rund giełdowych gracze wykorzystują swoje osobiste aktywa do kupowania i sprzedawania udziałów w spółkach publicznych.

W trakcie rund operacyjnych spółki działają. W przypadku każdej spółki gracz z największą liczbą udziałów (czyli dyrektor tej spółki) działa w imieniu spółki. Koszty poniesione przez spółkę są pokrywane z jej własnego budżetu.

VI. Pre-runda giełdowa

- Umieść karty kolei lokalnych na planszy pre-rundy giełdowej (pre-stock round).
- Gracze - zaczynając od gracza #1 - mają swoje tury najpierw w kolejności rosnącej, a następnie malejącej. (To znaczy w grze 4-osobowej: 1-2-3-4-4-3-2-1-1-2-3-4-4-3...)
- Każdy gracz może kupić dowolne koleje lokalne za wskazaną cenę lub spasować..
- Pre-runda giełdowa kończy się, gdy wszyscy gracze spasują po kolei lub jeśli wszystkie koleje lokalne zostały sprzedane. Wszelkie pozostałe koleje lokalne są usuwane z gry.
- Gracz, który spasował, może kupić kolej lokalną w swojej następnej turze (chyba że wszyscy pozostali gracze również spasowali).
- Ustalana jest nowa kolejność miejsc siedzących w pierwszej rundzie giełdowej. Gracz z **najmniejszą** ilością pieniędzy bierze kartę kolejności gry o najniższym numerze. Gracz z drugą najmniejszą kwotą pieniędzy bierze następną kartę kolejności i tak dalej. Remisy należy rozstrzygnąć tak, aby gracz, który był wcześniej wg poprzedniej kolejności, był również wcześniej w nowej kolejności.
- Gra toczy się dalej od pierwszej rundy akcji. Przesuń żeton wskaźnika rundy na pierwsze pole AR/SR na torze przebiegu gry.



VII. Rundy giełdowe (SR)

VII.1 Informacje ogólne

- Podczas rundy giełdowej gracze kupują i sprzedają akcje.
- Transakcje te mogą mieć miejsce tylko między graczem a bankiem.
- Akcje są dostępne w banku po aktualnej cenie akcji wskazanej przez znacznik spółki w tabeli cen akcji.
- W swojej turze możesz sprzedać dowolną liczbę akcji, z zastrzeżeniem ograniczeń wymienionych w sekcji VII.6 i kupić jeden certyfikat.
- Sprzedawanie i kupowanie może odbywać się tylko w tej kolejności w ciągu jednej tury.
- Jeśli gracz nie chce ani sprzedawać, ani kupować, pasuje.
- W trakcie rundy giełdowej gracz ma zwykle kilka tur, w każdej z nich ma możliwość sprzedania i/lub kupienia lub spasowania.

VII.2 Kolejność tur w rundzie giełdowej.

- Pierwszym graczem w rundzie giełdowej jest gracz posiadający kartę kolejności gry o najniższym numerze.
- Następny jest gracz z następną kartą kolejności gry o wyższym numerze i tak dalej.
- Runda giełdowa kończy się, gdy każdy gracz po kolei spasuje.
- Gracz, który ma **najwięcej** pieniędzy na koniec rundy giełdowej, bierze kartę kolejności gry o najniższym numerze. Gracz, który ma drugie miejsce, bierze następną kartę kolejności i tak dalej. Remisy należy rozstrzygnąć tak, aby gracz, który był wcześniej w poprzedniej kolejności, był również wcześniej po nowym ustaleniu kolejności.

VII.3 Zakup akcji

- W pierwszej rundzie giełdowej dostępne są tylko akcje małych spółek.
- Akcje średnich spółek są dostępne po zakupie lub wyeksportowaniu pierwszego b-pociągu.
- Udziały dużych spółek są dostępne po zakupie lub wyeksportowaniu pierwszego d-pociągu.
- Pierwszym dostępnym certyfikatem w spółce akcyjnej jest zawsze certyfikat dyrektora (50%, 40% lub 20%).
- Gracz, który kupuje certyfikat dyrektora, ustala początkową cenę akcji spółki. Możliwe ceny początkowe są zaznaczone odpowiednim kolorem, czerwonym dla małych spółek, niebieskim dla średnich i zielonym dla dużych.
- Akcje z banku kupowane są zawsze po aktualnej cenie akcji.
- Gracz może kupować akcje tylko wtedy, gdy ma wystarczającą ilość gotówki (i nie ma zaległych pożyczek).
- Jeśli gracz sprzedał akcje spółki w rundzie giełdowej, nie może kupować akcji tej samej spółki podczas tej samej rundy giełdowej. Odzyska prawo do zakupu akcji spółki na początku kolejnej rundy giełdowej.
- Kupno lub sprzedaż gwarantuje, że gracz będzie miał jeszcze co najmniej jedną możliwość kupna lub sprzedaży w tej rundzie giełdowej.
- Zakup akcji może prowadzić do zmiany dyrektora (patrz „Zmiana dyrektora” poniżej).
- Gdy co najmniej 50% wszystkich udziałów w spółce zostanie zakupionych, spółka natychmiast rozpoczyna działalność i będzie działać w nadchodzącej rundzie operacyjnej.

VII.4 Limit certyfikatów

- Żaden gracz nie może posiadać więcej certyfikatów, niż pozwala na to limit certyfikatów.
- Kolej lokalne liczą się jako jeden certyfikat na potrzeby limitu.
- Certyfikat dyrektora liczy się jako jeden certyfikat na potrzeby limitu.

Liczba graczy	3	4	5	6
Limit certyfikatów	14	12	10	9

- Gracz może posiadać do 60% średniej lub dużej spółki i do 75% małej spółki.
- Jeśli gracz przekroczy limit certyfikatów w wyniku utraty stanowiska dyrektorskiego, gdy tylko nadejdzie jego kolej w rundzie giełdowej, musi sprzedać wystarczającą liczbę udziałów, aby zmieścić się w limicie.

VII.5 Inauguracja spółki akcyjnej

- Z chwilą zakupu certyfikatu dyrektora nabywca ustala początkową cenę akcji spółki. Znacznik jest umieszczany na odpowiedniej pozycji początkowej na wykresie cen akcji. Jeśli pole jest już zajęte przez inne znaczniki, nowy znacznik jest umieszczany pod stosem znajdujących się tam znaczników.

- Możliwe początkowe ceny akcji:

• **małe spółki: 50, 55, 60, 65, 70**

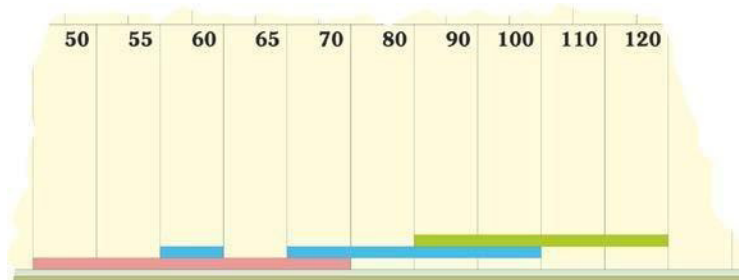
(oznaczone na czerwono)

• **średnie spółki: 60, 70, 80, 90, 100**

(oznaczone na niebiesko)

• **duże spółki: 90, 100, 110, 120**

(oznaczone na zielono)



- Po zakupie co najmniej 50% wszystkich udziałów w spółce, spółka jest wprowadzana na giełdę natychmiast. Dyrektor spółki otrzymuje odpowiedni statut spółki i wszystkie znaczniki stacji.
- Spółka zaczyna działać w następnej rundzie operacyjnej. Na początku swojej pierwszej rundy operacyjnej spółka umieszcza żeton stacji w swojej bazie macierzystej. Jeśli ten heks nie jest jeszcze rozwinięty, spółka powinna umieścić tam płytkę jako pierwszą akcję budowania w tej turze. Budowa płytki nie jest obowiązkowa. W takim przypadku żeton stacji bazowej pozostaje na pustym heksie.

VII.5.a Dokapitalizowanie spółki akcyjnej

- Gdy spółka rozpoczyna działalność, otrzymuje za wszystkie dostępne akcje swój początkowy kapitał operacyjny. W przypadku małych spółek jest to 4-krotność początkowej ceny akcji, dla średnich 5-krotność, a dla dużych 10-krotność początkowej ceny akcji.
- Przechowuj majątek spółki na statucie spółki, z dala od osobistych pieniędzy dyrektora.

50	55	60	65	70
100	110	120	130	140
200	220	240	260	280
60	70	80	90	100
180	210	240	270	300
300	350	400	450	500
90	100	110	120	
450	500	550	600	
900	1000	1100	1200	

VII.5.b Zmiana dyrektora

- Jeżeli w wyniku zakupu lub sprzedaży akcji któryś z graczy posiada więcej udziałów w spółce niż dotychczasowy dyrektor, następuje zmiana dyrektora. Jeśli stan posiadania jest równy, zmiana nie ma miejsca
- W przypadku zmiany dyrektora przez spółkę poprzedni dyrektor wręcza certyfikat dyrektora nowemu dyrektorowi i otrzymuje w zamian równoważne udziały w spółce. Nowy dyrektor otrzymuje statut spółki wraz ze wszystkimi pociągami, znacznikami stacji, kolejami lokalnymi i całą gotówką spółki..
- Dotychczasowy dyrektor może dobrowolnie zwolnić się ze stanowiska tylko sprzedając akcje bankowi. Inny gracz musi posiadać w takiej sytuacji pakiet akcji odpowiadający certyfikатовi dyrektora (50% dla małej spółki, 40% dla średniej, 20% dla dużej spółki). Gracz z największą liczbą udziałów w tej spółce zostaje nowym dyrektorem i otrzymuje certyfikat dyrektora, wymieniając na niego równowartość w akcjach zwykłych. Jeśli kilku graczy ma taką samą liczbę udziałów, nowym dyrektorem staje się następny w kolejności gry po dotychczasowym dyrektorem.

VII.6 Sprzedaż akcji

- Akcje spółek akcyjnych mogą być sprzedawane.
- Sprzedane akcje są zwracane do banku (nie ma puli bankowej).
- Gracz otrzymuje od banku aktualną cenę akcji za każdą sprzedaną akcję.
- Podczas swojej tury w rundzie giełdowej gracz może sprzedać dowolną liczbę akcji, z następującymi ograniczeniami:
 - Nie można sprzedać akcji w pierwszej rundzie giełdowej SR.
 - Certyfikat dyrektora nigdy nie może zostać sprzedany bankowi.
 - Lokalne koleje należące do gracza nie mogą być sprzedawane podczas rundy giełdowej.
- Gracz, który sprzedaje akcje różnych spółek, wybiera kolejność, w jakiej są sprzedawane.
- Informacje na temat zmian cen akcji w trakcie rundy giełdowej znajdują się w rozdziale IX.

VIII. Rundy operacyjne (OR)

VIII.1 Informacje ogólne

- Podczas rundy operacyjnej to nie gracze podejmują działania, ale firmy prywatne i spółki akcyjne.
- Sposób działania spółki określa wyłącznie jej dyrektor.

VIII.2 Kolejność tur w rundzie operacyjnej

Na początku każda kolej lokalna wypłaca dochód swojemu właścicielowi (graczowi lub spółce). Dochód jest wypłacany nawet jeśli jej moc specjalna została już wykorzystana.

Następnie spółki, które weszły na giełdę, wykonują tury w kolejności według aktualnej ceny akcji. Rozpoczyna spółka z najwyższą ceną. Jeśli kilka znaczników giełdowych znajduje się na tej samej pozycji, spółka, której znacznik znajduje się na górze, działa jako pierwsza.

VIII.3 Kolejność działań spółki w rundzie operacyjnej

Tura spółki składa się z następujących akcji, które są wykonywane w podanej kolejności.

- Zbuduj tory (opcjonalnie).
 - umieść jedną żółtą płytkę torów (lub dwie w pierwszej turze) albo
 - ulepsz płytkę torów, która jest już na mapie albo
 - ulepsz zadrukowany heks (Praha)
- Kup i umieść znaczniki stacji (opcjonalnie).
- Uruchom swoje pociągi, aby zarabiać (obowiązkowe).
- Oblicz dochód (obowiązkowe).
- Kup jedną lub więcej mniejszych spółek (opcjonalnie).
- Kup pociągi (opcjonalnie, chyba że wymaga tego zasada VIII.10).

Dodatkowo w dowolnym momencie swojej tury spółka może kupować koleje lokalne od graczy, sprzedawać koleje lokalne bankowi lub korzystać ze specjalnych własności kolei lokalnych, które posiada.

VIII.4 Układanie torów

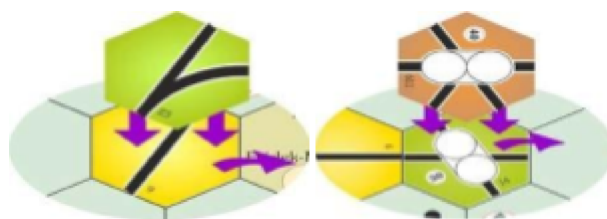
- Plansza gry ma sześciokątną siatkę. Spółka akcyjna może układać hekсы torów na tej siatce, aby konstruować trasy kolejowe łączące różne lokacje przychodów przedstawione na mapie (**lokacją przychodów** jest miasto, miasteczko lub czerwona płytkę). Żółte płytki można umieszczać na pustych polach mapy i na polu E11 (Praha). Żółtych płytek nie można umieszczać na trzech polach OO (w kolorze żółtym), ale można na nich położyć zielone płytki w dalszej części gry.
- W pierwszej turze spółka może położyć maksymalnie dwie żółte płytki (lub ulepszyć płytkę). W każdej kolejnej turze może położyć tylko jedną żółtą płytkę (lub ulepszyć płytkę).
- Obowiązują następujące zasady:
 - Pierwsza płytkę, którą kładzie spółka, musi znajdować się na jej heksie macierzystym, chyba że zaczyna od Pragi (wstępnie wydrukowany tor) lub płytkę została już położona na tym heksie.
 - Kolejne układane płytki muszą być przedłużeniem toru połączonym ze stacją spółki bez blokowania przez stacje innych spółek.
 - W **miasteczku** (czarny punkt) można położyć tylko płytkę z czarnym kołem.
 - Na heksie z dwoma miastami można położyć tylko płytkę z dwoma torami i dwoma czarnymi kołami. Jeden z tych torów musi być podłączony do jednej ze stacji.
 - W **mieście** (białe koło) można położyć tylko kafelek miasta (białe koło). W niektórych miastach jest dopisana litera Y. Na tych heksach można położyć tylko płytki Y, płytek Y nie można umieszczać nigdzie indziej. Na heksie miasta Praha można umieścić tylko kafelki P, płytki P nie mogą być umieszczane nigdzie indziej.
 - Na terenach otwartych można układać tylko zwykłe tory bez lokacji przychodów.
 - Pierwsza płytkę położona na heksie z górami, wzgórzami lub rzeką wiąże się z kosztem. Opłaty są wydrukowane na mapie. Pieniądze wpłacane są do banku ze skarbca spółki budującej tor.
 - Żaden kafelek nie może być umieszczony w taki sposób, że jeden lub więcej torów prowadzi poza krawędź mapy do miejsca bez zaznaczonego heksa.
 - Płytkę toru może być zbudowana w taki sposób, że kieruje się na heks z czerwonymi krawędziami, nawet jeśli na tym heksie z czerwonymi krawędziami nie można położyć żadnej czerwonej płytki.



- Płytkę toru może być zbudowana w taki sposób, że nie łączy się z torami na sąsiedniej płytce (nawet czerwonej płytce).
- Jeśli heks na mapie przedstawia małe początkowe odcinki toru (dwa miejsca w okolicach Pragi), połączenia muszą zostać zachowane przez wszelkie żetony toru, które są umieszczane na heksie.
- Układanie czerwonych płytek: Tylko koleje państwowe (duża spółka) mogą położyć swój czerwony kafelek siedziby na jednym ze swoich dwóch zarezerwowanych heksów z czerwonymi krawędziami na mapie. Jest to dodatek do normalnego kroku układania płytek. Tak więc koleje państwowe mogą umieścić do trzech płytek w pierwszej turze. Drugi zarezerwowany heks z czerwoną krawędzią pozostaje pusty do końca gry.

VIII.5 Ulepszenie torów

Zamiast umieszczać jeden lub dwa żółte kafelki, spółka może ulepszyć kafelek, który jest już na planszy lub wydrukowany heks.



- Żółte płytki są ulepszone do zielonych.
- Zielone płytki są ulepszone do brązowych.
- Brązowe płytki są ulepszone do szarych.
- Zielone kafelki stają się dostępne przy sprzedaży lub eksporcie pierwszego d-pociągu.
- Brązowe płytki stają się dostępne przy sprzedaży lub eksporcie pierwszego g-pociągu.
- Szare płytki stają się dostępne przy sprzedaży lub eksporcie pierwszego i-pociągu.
- Płytki z **fioletowymi krawędziami** nie mogą być układane inaczej niż przy użyciu właściwości kolei lokalnych. Można je jednak ulepszyć za pomocą płytek bez fioletowych krawędzi przez dowolną spółkę. Ulepszenie płytką z fioletowym brzegiem może być dokonane tylko przy użyciu właściwości kolei lokalnych.
- Spółka może ulepszyć płytkę tylko wtedy, gdy po ulepszeniu zawiera ona odcinek toru połączony ze stacją spółki bez blokowania przez stacje należące do innych spółek. (Nie jest konieczne, aby którykolwiek z nowych torów na kafelku był możliwy do użycia przez spółkę).
- Istniejący tor nie może zostać uszkodzony ani usunięty w wyniku ulepszenia.
- Płytki bez lokacji przychodów mogą być ulepszone tylko płytkami bez lokacji przychodów. Kafelki z lokacjami przychodów muszą po ulepszeniu zachować wszystkie lokacje przychodów, które miały wcześniej. Te lokacje przychodów muszą być tego samego typu, jak wcześniej, i utrzymywać wszystkie połączenia, które występowały przed ulepszeniem.
- Możliwe, że w wyniku ulepszenia miasta pojawią się dodatkowe miejsca na znaczniki stacji.
- Dopóki na kafelku miasta pozostaje wolne miejsce, każda spółka może wyznaczyć trasę przez to miasto dla celów układania lub ulepszenia płytek.
- Ulepszone płytki są dostępne do ponownego wykorzystania.
- Pierwsza płytka umieszczona na żółtym polu oznaczonym OO musi być zieloną płytką. To liczy się jako ulepszenie.
- Spółka ATE, która zaczyna na heksie OO, może w swojej pierwszej turze położyć tylko zieloną płytkę na heksie macierzystym. Jeśli zostało to już zrobione wcześniej, może położyć dwie żółte płytki lub jedną płytkę ulepszenia, jak każda inna spółka.
- Ulepszenie kafelka nie wiąże się z żadnymi kosztami, niezależnie od terenu.

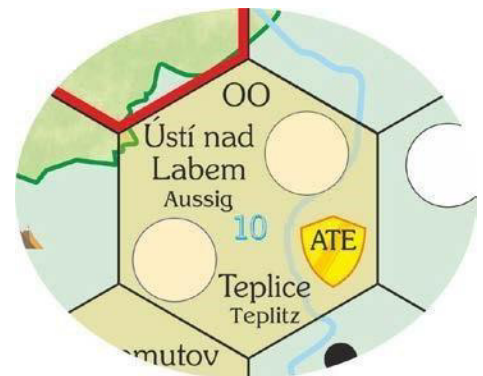
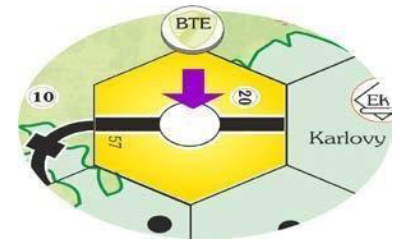
Zajrzyj do tabeli ulepszeń (Upgrade Chart), aby zobaczyć, jakie ulepszenia są możliwe.

VIII.6 Zakładanie stacji

Kiedy spółka kolejowa umieszcza jeden ze swoich żetonów na pustym białym kole w mieście, żeton ten staje się stacją tej linii kolejowej. Stacje służą następującym celom:

- Każda trasa obsługiwana przez spółkę musi zawierać jedną z jej stacji gdzieś na trasie.
- Przez miasto, które jest w pełni zajęte przez stacje, trasy mogą prowadzić tylko spółki będące właścicielami jednej ze stacji (inne spółki mogą tam zaczynać/kończyć trasę)
- Spółka może zbudować kafelek lub umieścić żeton tylko wtedy, gdy znajduje się na trasie podłączonej do jednej ze stacji.
- Spółka musi umieścić swoją pierwszą stację w swojej bazie macierzystej na początku swojej tury, kiedy działa po raz pierwszy. Ta pierwsza stacja jest bezpłatna.
- Podczas swojej tury w rundzie operacyjnej linia kolejowa może umieścić jeden żeton stacji. Może to być wykonane również w turze, w której spółka umieściła swoją stację początkową.
- Pierwsza dodatkowa stacja kosztuje 40 K. Każda następna stacja kosztuje 100 K.
- Spółka nie może umieścić więcej niż jednej stacji na każdym heksie.
- Spółka może umieścić nową stację (poza stacją bazową) tylko wtedy, gdy istnieje niezablokowane połączenie między lokalizacją a jedną z istniejących stacji spółki. Połączenie może mieć dowolną długość, ale nie może obejmować zmiany kierunku na rozwidleniach.
- Jeśli w mieście znajduje się siedziba spółki, która jeszcze nie rozpoczęła działalności, inne spółki mogą budować tam stacje tylko gdy zostawiają co najmniej jedno wolne miejsce, aby zaczynając działanie spółka mogła umieścić swoją stację początkową.
- W przypadku spółki ATE, która zaczyna na heksie z dwoma dużymi miastami (kafelek OO), obowiązują następujące dodatkowe zasady:

- Jeśli kafelek na heksie został już awansowany do zielonego, ale nie brązowego, spółka ATE może wybrać, w którym z dwóch miast umieścić swoją stację bazową.
- Dopóki stacja bazowa ATE nie zostanie umieszczona, żadna inna spółka nie może umieścić stacji na heksie.



VIII.7 Ruch pociągów

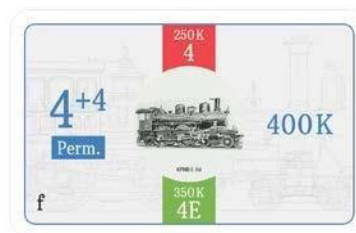
Każdy z pociągów spółki może wykonać jeden przejazd podczas tury spółki w celu uzyskania przychodów.

- Trasa składa się z co najmniej dwóch różnych lokalizacji przychodów połączonych torem.
- Każda trasa musi przechodzić przez co najmniej jedną stację spółki.
- Liczba miejsc przychodów na trasie pociągu nie może przekraczać zasięgu pociągu. Istnieją następujące typy pociągów:

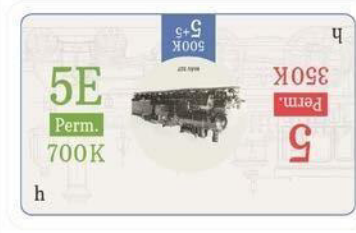
- **Normalne pociągi** (małe pociągi dla małych spółek, czerwone) mogą przez miejsca przychodów do liczby podanej na karcie. Rzeczywista długość toru nie ma znaczenia. Nie można pominąć żadnej z lokalizacji przychodów na trasie.



- **Plus-pociągi** (średnie pociągi dla średnich firm, niebieskie) mogą podróżować przez miejsca przychodów do sumy podanej na karcie, z zastrzeżeniem, że maksymalna liczba miast i czerwonych pól przychodów na trasie to pierwsza z dwóch liczb. Np. pociąg 3 + 3 może podróżować przez maksymalnie 6 lokalizacji przychodów, z których nie więcej niż 3 mogą być miastami lub miejscami na czerwonych obszarach. Podobnie jak w przypadku normalnych pociągów, długość toru jest nieistotna i nie można pominąć żadnych lokalizacji przychodów na trasie.



- **E-pociągi** (duże pociągi dla dużych firm, zielone) mogą podróżować przez miejsca przychodu do sumy podanej na karcie. Rzeczywista długość toru nie ma znaczenia. Można pominąć dowolną liczbę miasteczek (i tylko miasteczek! - na mapie jako czarne punkty) na trasie; pominięte miasteczka nie wliczają się do liczby lokalizacji przychodów.



- Trasa nie może zawierać tej samej lokacji przychodów (w tym czerwonych kafelków) więcej niż raz, ale może zawierać oddzielne miasta na tym samym kafelku. Zatem dozwolone jest, by zawierała oba miasta na jednym zielonym heksie OO, ale nie można podróżować z Pragi do Pragi (w tym na żółtym lub zielonym kafelku lub jeśli Praga nie ma kafelka).
- Czerwony kafelek liczy się jako miasto na potrzeby wyliczenia, ile lokalizacji przychodów pociąg może uwzględniać na swojej trasie.
- Czerwone płytki są z konieczności zakończeniem trasy.
- Trasa może zaczynać się i / lub kończyć w mieście, w którym spółka nie posiada znacznika i nie ma tam wolnych miejsc na stacje, ale trasa nie może przebiegać przez takie „zablokowane” miasto.
- Trasa może przebiegać przez miasto, które nie jest blokowane przez stacje innych firm.
- Trasa nie może zawierać tego samego fragmentu toru więcej niż jeden raz (bez względu na to, jak mały może być odcinek toru). Dozwolone jest jednak, aby trasa obejmowała oddzielne fragmenty toru na tym samym kafelku.
- Pociąg, który wjeżdża do miasta lub miasteczka jednym torem, może go opuścić innym torem.
- Jeśli spółka posiada więcej niż jeden pociąg, trasy, które obsługuje, muszą być całkowicie oddzielne. Trasy mogą się spotykać lub przecinać w miejscach przychodów, pod warunkiem, że korzystają z oddzielnych odcinków torów. Dlatego złączenie torów, np. na zielonym kafelku, może być używane tylko przez jeden pociąg w turze, ponieważ oba tory łączą się ze sobą.

VIII.8 Obliczanie dochodu

Dochodem pociągu jest suma wartości przychodów z każdego miejsca przychodu na jego trasie (z wyłączeniem miast pominiętych przez e-pociąg). Przychodem spółki jest suma przychodów wszystkich jej pociągów.

Wartość dochodu każdego miasta i miasteczka jest wydrukowana na heksie. Czerwone kafelki mają różne wartości w różnych fazach gry. Pierwsza wartość dotyczy faz a - c (żółta), druga wartość dotyczy fazy d - f (zielona), trzecia wartość dotyczy faz g i h (brązowa), a czwarta wartość dotyczy faz i oraz j (szara). Dodatkowy dochód +50 dotyczy tylko spółki, której stacja bazowa znajduje się na czerwonym kafelku.

Zgłoszony przychód musi być najwyższym łącznym przychodem, jaki może wskazać gracz. Można go oznaczyć żetonem w tabeli pod mapą.

Na planszy głównej znajduje się tabela dochodów, w której za pomocą znacznika zaznacza się całkowity dochód (podzielony przez 10, czyli kwotę, która przypada na 10% udział).

Dyrektor spółki pobiera przychody z banku. W następnym kroku decyduje, co zrobić z tymi pieniędzmi.

Dyrektor samodzielnie decyduje, czy dochód spółki zostanie w całości wypłacony w formie dywidendy, czy w całości zostanie zatrzymany w skarbcu spółki. Ponieważ dyrektor ma największy udział w spółce, to oczywiście jest zainteresowany wypłatą dywidend, aby powiększyć swój majątek osobisty. Mimo to czasami spółka potrzebuje dodatkowych pieniędzy na układanie torów, umieszczanie stacji, dokonywanie przejęć, kupowanie lokalnych kolei od graczy i kupowanie nowych pociągów.

0	1	2	3	4	5	6	BN	8	9
	16	17	18	ATE	20	21	22	23	24
49	50	OFE	52	53	54	SX	56	57	58
84	85	86	87	88	89	90	91	92	93



Przykłady wyliczania dochodu (założmy, że jest brązowa faza):

BCB wypuszcza pociąg 2 z F do H i zarabia 50 K.

Prowadzi też pociąg 3 z H przez L do M i zarabia 90 K

BN wypuszcza pociąg 3+3 po trasie GIJKLM i zarabia 170 K.

NWB wypuszcza pociąg 4+4 przez ABC zarabiając tylko 50 K.

PR operuje pociągiem 4E MJHF i zarabia 190 K.

Wypłata dywidendy

- Kiedy spółka wypłaca dywidendy, gracze otrzymują udział w przychodach odpowiadający posiadanym akcjom. Dywidendy za akcje w banku są wypłacane bankowi.
- Przychody są zawsze zaokrąglane w górę na korzyść właściciela. Na przykład: Jeśli całkowity przychód wynosi 110 K, właściciel 25% udziałów otrzymuje K 28. Gracz, który posiada dwa 25% udziałów, otrzymuje dokładnie 50% przychodu, czyli 55 K, a gracz, który posiada 50% Certyfikat Dyrektora i 25% udział otrzymuje 83 K. W obliczaniu pomagają karty pomocnicze.
- Jeżeli spółka wypłaci dywidendę wyższą niż 0 K, cena akcji rośnie. Znacznik na planszy cen akcji jest przesuwany o jedno miejsce w prawo lub w przypadku dużych spółek o **dwa** miejsca w prawo. Jeśli znacznik znajduje się na końcu rzędu, pozostaje tam.

Σ	25%	75%	Σ	25%	75%
50	13	38	160	40	120
60	15	45	170	43	128
70	18	53	180	45	135
80	20	60	190	48	143
90	23	68	200	50	150
100	25	75	210	53	158
110	28	83	220	55	165
120	30	90	230	58	173
130	33	98	240	60	180
140	35	105	250	63	188
150	38	113	260	65	195

- Znacznik, który przesuwają się na już zajęte pole, jest umieszczany pod wszystkimi znacznikami, które już się tam znajdują.

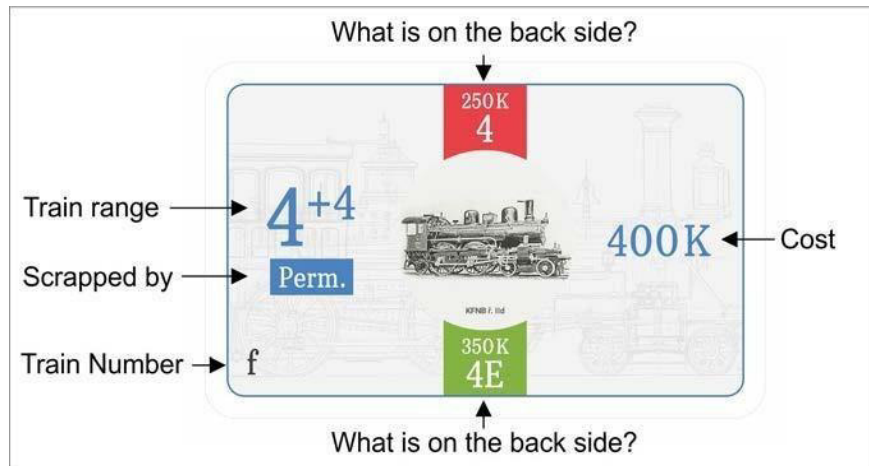
Wstrzymanie wypłaty dywidendy

- Dyrektor może zamiast wypłaty dywidendy zdecydować, że całość dochodów zostanie przekazana do skarbcza spółki. Jeśli spółka nie wypłaca dywidendy lub ma dywidendę w wysokości 0 K, cena akcji spada. Znacznik na wykresie akcji zostaje przesunięty o jedno miejsce w lewo. Jeśli znacznik znajduje się na końcu rzędu, pozostaje tam.
- Znacznik, który przesuwają się na już zajęte pole, jest umieszczany pod wszystkimi znacznikami, które już się tam znajdują.

VIII.9 Przejęcie mniejszej spółki

- Po uruchomieniu pociągów, a przed zakupem nowych pociągów, spółka może nabyć jedną lub więcej mniejszych spółek (oba dyrektorzy muszą wyrazić zgodę na przejęcie). Jeśli spółka dokonuje kilku przejęć w rundzie operacyjnej OR, należy zakończyć jedno przed rozpoczęciem następnego.
- Wszyscy akcjonariusze mniejszej spółki (gracze) otrzymają rekompensatę. Akcje w banku nie podlegają rekompensacie.
- Dyrektor większej spółki musi ogłosić cenę za akcję mniejszej spółki w zakresie od 50% do 150% aktualnej ceny jej akcji. Za zgodą dyrektora mniejszej spółki następuje przejęcie.
- Ogłoszona cena za akcję jest płaconą każdemu udziałowcowi w gotówce ze skarbu większej spółki. Jeśli pieniądze w skarbcu większej spółki są niewystarczające, transakcja nie jest dozwolona (pieniądze ze skarbcza przejmowanej spółki nie mogą zostać wykorzystane na ten cel).
- Większa spółka otrzymuje od mniejszej całą gotówkę, wszystkie lokalne koleje i wszystkie niewyłożone na planszy znaczniki stacji. Te znaczniki mogą być potem użyte jako dodatkowe znaczniki stacji w cenie 100 K każdy. Stacje na mapie pozostają na miejscu i teraz należą do większej spółki. Wyjątek: jeśli obie spółki miały znaczniki stacji na tym samym heksie, jeden z nich musi zostać usunięty z mapy i zwrócony do zasobów - można go później umieścić za 100 K zgodnie z zasadami umieszczania stacji. Umieść statut mniejszej spółki poniżej statutu większej by wskazać, że te dwie spółki są teraz połączone.
- Pociągi mniejszej firmy spółki przejąć lub dobrowolnie zezłomować.
- Każdy przejęty pociąg można zmienić na większy pociąg z tej samej karty pociągu, po prostu odwracając kartę. Spółka dopłaca bankowi różnicę między ceną starego i nowego pociągu, jeśli jest większa niż zero. Jeśli nowa cena pociągu jest równa lub niższa od starej, nie przysługuje żadna rekompensata.
- Dobrowolne złomowanie bądź zamiana pociągu na większy pociąg może nastąpić tylko w momencie przejęcia.
- Znacznik ceny akcji mniejszej spółki jest usuwany z planszy cen akcji. Wszystkie akcje mniejszej spółki są usuwane z gry po wypłacie rekompensat.
- UWAGA: W przeciwieństwie do innych gier 18xx, nie jest wymagane istnienie jakichkolwiek połączeń sieci torów między spółką przejmującą a spółką przejmowaną.

VIII.10 Zakup pociągów



Każda spółka akcyjna musi pod koniec swojej tury operacyjnej posiadać pociąg, którym mogłaby sterować (małe spółki pociąg czerwony, średnie spółki pociąg niebieski, duże spółki pociąg zielony). Ten wymóg obowiązuje nawet wtedy, gdy spółka nie ma obecnie trasy do uruchomienia.

Zakup pociągów ma miejsce zawsze na koniec tury spółki, więc pociąg nie może być używany w turze, w której został kupiony. Zakup pociągu może spowodować zmianę fazy (patrz „Zmiany faz”).

Obowiązują następujące zasady:

- Istnieje maksymalna liczba pociągów, które może posiadać każda spółka („limit pociągów”). Zależy to od aktualnej fazy gry i wielkości spółki.
- Spółka, która posiada już maksymalną liczbę pociągów, nie może kupić nowego pociągu, nawet jeśli w wyniku tego zakupu niektóre z jej własnych pociągów zostałyby zezłomowane, i spółka po tym mieściłaby się w dozwolonym limicie pociągów.
- Jedynym wyjątkiem jest rzadka sytuacja, w której zmiana fazy powoduje, że spółka osiągnęła limit pociągów, ale posiada tylko pociągi, których nie może obsługiwać. W takiej sytuacji spółka może i musi kupić pociąg, który może obsługiwać, a następnie zwrócić inny pociąg do składu pociągów bez odszkodowania.
- Nowe pociągi kupuje się w banku po cenie zakupu wydrukowanej na karcie pociągu.
- Nowe pociągi należy kupować w kolejności rosnącej.
- Spółki mogą również kupować pociągi od innych spółek, jeśli obaj dyrektorzy wyrażą na to zgodę, ale dopiero po sprzedaży pierwszego b-pociągu. Cena podlega negocjacji, ale musi być podana do publicznej wiadomości. Cena zakupu musi wynosić co najmniej 1 K.
- Zakup pociągów od innej spółki zawsze ma miejsce w turze firmy kupującej. Spółka może kupować pociągi tylko podczas swojej tury. Nie może sprzedawać pociągów podczas swojej tury. Pociągów nie można nigdy odsprzedać do banku.
- Pociągów nie można dobrowolnie zezłomować. Złomowanie ma miejsce tylko podczas zmiany fazy. (Wyjątek: Zasada VIII.9 Przejęcie mniejszej spółki).
- Spółka może posiadać mniejsze pociągi (np. z zamiarem odsprzedaży ich innej spółce). Jednak każda spółka musi posiadać pociąg, którym mogłaby jeździć, aby zarobić (nawet jeśli obecnie nie ma trasy przynoszącej dochód).

VIII.11 Finansowanie awaryjne

- Jeśli spółka jest zmuszona do zakupu pociągu i nie ma wystarczających środków w skarbcu, musi dojść do awaryjnego dofinansowania: Dyrektor musi uzupełnić deficyt ze swojej prywatnej gotówki i / lub zaciągając pożyczkę.

- Jeśli dostępne są różne pociągi, dyrektor wybiera, który kupić.
- Pociąg można kupić tylko w banku lub ze składu pociągów, ale nie od innej spółki.
- Dyrektor nie może kupić dla spółki kolejnego pociągu za swoje prywatne pieniądze ani wpłacić do kasy spółki więcej pieniędzy niż potrzeba na pociąg. Spółka musi mieć 0 K po zakupie.
- Jeśli dyrektor nie ma wystarczającej ilości gotówki, aby uzupełnić niedobór, musi pożyczyć różnicę w banku. Pobierana jest dodatkowa jednorazowa opłata karna w wysokości 100% pożyczonej kwoty, która jest odejmowana od majątku gracza na koniec gry. Kwota odsetek nigdy nie jest zwracana do banku. Po jednorazowej opłacie nie są naliczane żadne dalsze odsetki.
- Żaden gracz, który jest zadłużony, nie może kupować akcji w kolejnej rundzie giełdowej, chyba że dług (ale nie odsetki karne) został w całości spłacony. Spłaty można dokonać w dowolnym momencie podczas rundy giełdowej, a spłata całego zadłużenia jest wymagana, jeśli gracz chce zakupić więcej akcji.
- Niespłacony dług (jak również odsetki karne) jest odejmowany od majątku gracza na koniec gry.
- UWAGA: W przeciwieństwie do niektórych innych gier 18xx, dyrektor spółki, w której uruchomiono finansowanie awaryjne, nie może sprzedawać akcji, aby zebrać pieniądze. Jeśli nie ma wystarczającej ilości gotówki, aby uzupełnić niedobór, musi zaciągnąć pożyczkę.

VIII.12 Zmiany faz

Początek każdej nowej fazy następuje w efekcie zakupu pierwszego pociągu nowego typu lub sprzedażą pierwszego pociągu nowego typu do innego kraju (usunięcie z gry Zasada VIII.13). Każda faza ma następujące ograniczenia i dodatkowe zasady:

- **Faza a** (na początku pierwszej rundy operacyjnej)
 - Dostępne są żółte płytki.
 - Limit pociągów dla spółek to 3.
- **Faza b** (sprzedaż pierwszego b-pociągu)
 - Dozwolone jest kupowanie pociągów od innych spółek.
 - Kupowanie lokalnych kolei jest dozwolone.
 - Dostępne są akcje średnich spółek.
- **Faza c** (wraz ze sprzedażą pierwszego c-pociągu)
 - Bez zmian.
- **Faza d** (wraz ze sprzedażą pierwszego d-pociągu)
 - Dostępne są zielone kafelki.
 - Używa się zielonej wartości dla czerwonych płytek.
 - Dostępne są akcje dużych spółek.
- **Faza e** (przy sprzedaży pierwszego e-pociągu)
 - Jeśli zostanie sprzedany pociąg 4 (w tej lub późniejszej fazie), złomuje się wszystkie pociągi 2.
 - Limit pociągów dla małych spółek jest zmniejszony do 2.
- **Faza f** (ze sprzedażą pierwszego f-pociągu)
 - Jeśli zostanie sprzedany pociąg 4+4 (w tej lub późniejszej fazie), złomuje się wszystkie pociągi 2+2.
 - Limit pociągów dla średnich spółek jest zmniejszony do 2.

- **Faza g** (wraz ze sprzedażą pierwszego g-pociągu)
 - Dostępne są brązowe płytki.
 - Używa się brązowej wartości dla czerwonych płytek.
 - Jeśli pociąg 5 zostanie sprzedany (w tej lub późniejszej fazie), złomuje się wszystkie pociągi 3 (i wszystkie pociągi 2, jeśli to się jeszcze nie stało).
- **Faza h** (przy sprzedaży pierwszego h-pociągu)
 - Jeśli sprzedany zostanie pociąg 5+5 (w tej lub późniejszej fazie), złomuje się wszystkie pociągi 3+3 (i wszystkie pociągi 2+2, jeśli jeszcze się to nie wydarzyło).
 - Limit pociągów dla małych spółek jest zmniejszony do 1.
- **Faza i** (wraz ze sprzedażą pierwszego i-pociągu)
 - Dostępne są szare płytki.
 - Używa się szarej wartości dla czerwonych płytek.
 - Jeśli sprzedany zostanie pociąg 6E (w tej lub późniejszej fazie), złomuje się wszystkie pociągi 3E.
 - Limit pociągów dla średnich spółek jest zmniejszony do 1.
- **Faza j** (Wraz ze sprzedażą pierwszego j-pociągu)
 - Jeśli zostanie sprzedany pociąg 8E (w tej lub późniejszej fazie), złomuje się wszystkie pociągi 4E (i wszystkie pociągi 3E, jeśli jeszcze się to nie wydarzyło).
 - Limit pociągów dla dużych spółek jest zmniejszony do 2.

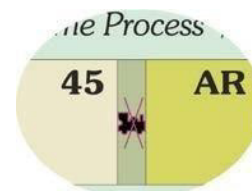
Złomowanie pociągów

- Zakup pociągu powoduje złomowanie tylko pociągów tego samego typu. Zakup czerwonego pociągu powoduje złomowanie tylko czerwonych pociągów itp.

Przykład: jeśli e-pociąg jest kupowany jako pociąg 4, pociągi 2 są złomowane. Jeśli e-pociąg zostanie kupiony jako pociąg 3+3 lub pociąg 3E, żaden pociąg nie zostanie zezłomowany.
- Kiedy pociąg jest sprzedawany obcemu państwu (usuwany z gry) po zakończeniu serii rund operacyjnych, postępuje się tak, jakby pociąg **każdego** typu został usunięty z gry. *Na przykład, jeśli pociąg sprzedawany za granicę jest h-pociągiem, złomuje się wszystkie pociągi, które zostałyby złomowane poprzez sprzedaż czerwonego pociągu 5, niebieskiego 5+5 i zielonego 5E.*
- Pociągi przekraczające limit ze względu na zmianę fazy muszą zostać zwrócone bez zapłaty do banku (do puli pociągów). Są dostępne dla każdej spółki do odkupienia.

VIII.13 Usunięcie pociągu z gry

Na koniec serii rund operacyjnych karta pociągu znajdująca się na wierzchu stosu kart w banku jest usuwana z gry (jest "sprzedawany obcemu państwu"). Symbolizuje to przekreślona lokomotywa na torze przebiegu gry.



IX. Zmiany cen akcji

IX.1 Informacje ogólne

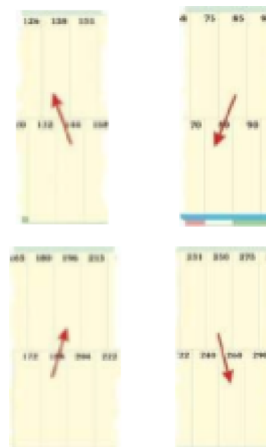
Cena akcji spółki jest pokazana w tabeli na planszy cen akcji.

IX.2 Zmiana ceny rundzie operacyjnej

- Jeżeli dywidenda jest wypłacana akcjonariuszom, cena akcji rośnie, przesuwając się o jedno pole w prawo lub **dwa** w prawo w przypadku dużej spółki. Jeśli znacznik spółki znajduje się przy prawej krawędzi i przez to nie może się przesunąć w prawo, to się nie porusza.
- Jeśli żadna dywidenda nie zostanie wypłacona (spółka zatrzymuje swoje dochody lub nie ma pociągu), cena akcji spada, przesuwając się o jedno pole w lewo. Jeśli znacznik spółki znajduje się przy lewej krawędzi jej rzędu i przez to nie może przesunąć się w lewo, nie porusza się.

IX.3 Zmiana ceny rundzie giełdowej

- Jeśli akcje są sprzedawane, cena akcji spada o jedno pole, bez względu na to, ile akcji zostało sprzedanych, przesuwając się o jedno pole na ukos w dół i w lewo lub w górę i w lewo. Jeśli znacznik ceny akcji znajduje się w polu „40”, to się nie porusza.
- Jeśli pod koniec rundy giełdowej wszystkie dostępne akcje spółki znajdują się w rękach graczy, cena akcji zostaje przesunięta o jedno pole na ukos w górę i w prawo lub w dół i w prawo. Jeśli znacznik ceny akcji spółki znajduje się w polu „370”, to się nie porusza.



Poniższa zasada dotyczy wszystkich ruchów: znacznik, który przesuwa się na już zajęte pole, należy umieścić pod dowolnymi znacznikami, które już się tam znajdują.

X. Koniec gry

X.1 Informacje ogólne

- Kiedy znacznik postępu gry osiągnie ostatnie pole na swoim wykresie (120), rozgrywana jest ostatnia runda operacyjna. Po tym gra się kończy.

Spielende / End of Game →			
AR/SR	100	110	120
			

X.2 Rozliczenie

- Aktywa spółek w postaci pociągów i kapitału nie mają znaczenia dla końcowej punktacji.
- Lokalne kolejki w rękach graczy są warte ich aktualnej ceny akcji (120). Oprócz tego wszyscy gracze liczą swoją gotówkę, dodają bieżącą wartość swoich akcji i odejmują wszelkie odsetki karne i niespłacony dług.
- Gracz z największym całkowitym majątkiem wygrywa.

XI. Warianty

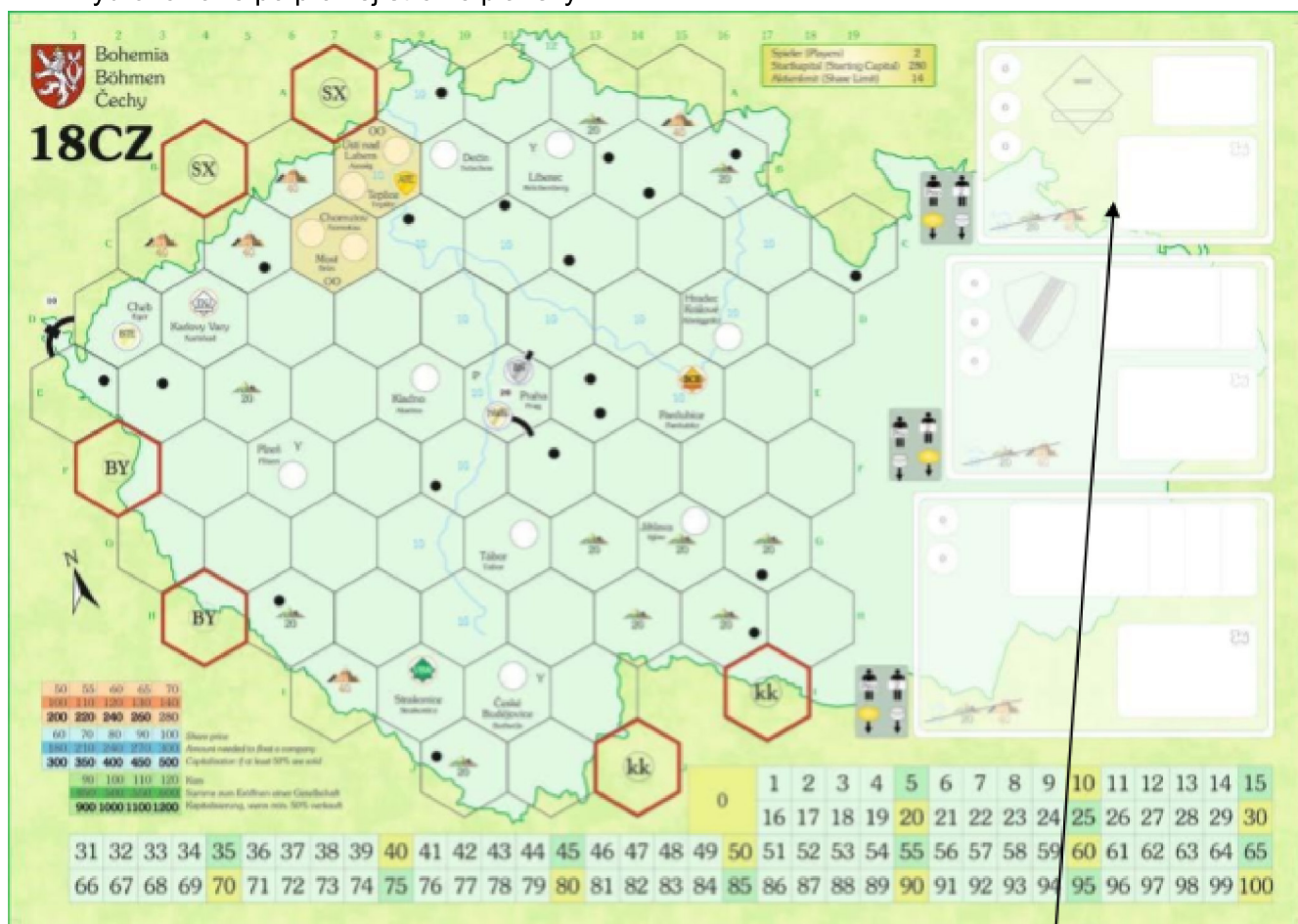
XI.1 Wariant Bohemia (2 graczy)

Skorzystaj z mapy gry „Bohemia” (odwrotna strona normalnej mapy gry). Ten wariant jest przeznaczony tylko dla 2 graczy. Obowiązują zasady 18CZ z następującymi wyjątkami:

- Obaj gracze zaczynają z kwotą 280 K. Limit udziałów wynosi 14. Usuń pięć spółek: OFE, MW, KFN, PR, Ug.
- W grze jest tylko 9 kolei lokalnych, po 3 każdej wielkości. Umieść je w 3 górnych rzędach planszy pre-rundy giełdowej.

W grze pojawia się trzeci gracz imieniem Vaclav (bot).

- Vaclav gra z trzema spółkami, jedną małą, jedną średnią i jedną dużą. Statuty jego spółek są wydrukowane po prawej stronie planszy.



- W momencie zakupu pierwszego d-pociągu (lub usunięcia go z gry) Vaclav otrzymuje 50% udziałów w losowo wybranej dużej spółce. Akcje są umieszczane na odpowiednim miejscu na planszy. Spółka natychmiast otrzymuje pierwszy dostępny pociąg tego typu, jaki może obsługiwać. Zaczyna działać w nadchodzącej rundzie operacyjnej.
- Spółki Vaclava zawsze zaczynają od najniższej możliwej ceny akcji (małe: 50 K, średnie: 60 K, duże: 90 K). Nie mają swojego skarbcza.

Ruch spółek Vaclava w rundzie operacyjnej

- Układanie torów: Gracz ze znacznikiem pierwszeństwa podejmuje decyzje o budowie torów w imieniu małej i dużej spółki. Drugi z graczy decyduje za średnią spółkę. Spółki Vaclava nie płacą kosztów terenu.
- Zakładanie stacji: Gracz ze znacznikiem pierwszeństwa podejmuje decyzję, czy i gdzie umieścić żeton stacji, w imieniu średniej spółki. Drugi z graczy decyduje w ramach ruchu małej i dużej spółki. Spółki Vaclava nie płacą kosztów wykładania znaczników stacji.
- Ruch pociągów: Spółki Vaclava operują pociągami osiągając maksymalny możliwy zysk i zawsze wypłacają dywidendy. Zmiany ceny akcji dokonywane są wg normalnych zasad.
- Zakup pociągów: Spółki Vaclava nie kupują pociągów podczas swoich tur. W momencie, gdy „pociąg jest usuwany z gry” spółki Vaclava, jeśli są w grze, otrzymują następny dostępny pociąg (w kolejności mała, średnia, duża). Odbywa się to bez żadnych opłat. Stary pociąg jest usuwany z gry. Spółki Vaclava zawsze posiadają tylko 1 pociąg.

Gracze mogą posiadać do 70% akcji dużej spółki.

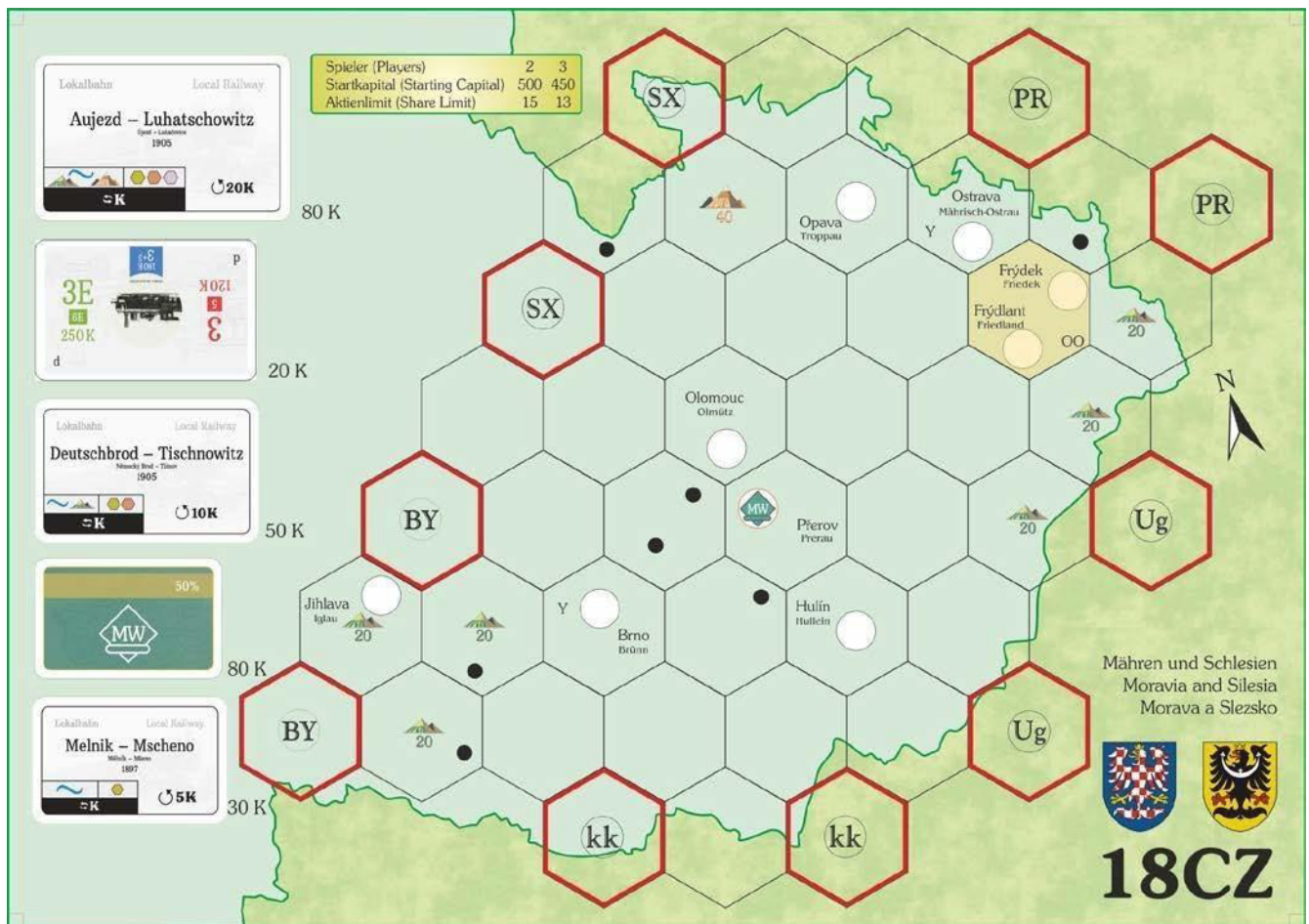
Uwaga: Podobnie jak w standardowej grze, gracz z najmniejszą ilością pieniędzy otrzymuje kartę o najmniejszym numerze po pre-rundzie giełdowej. Po wszystkich innych rundach giełdowych gracz, który ma najwięcej pieniędzy, otrzymuje kartę z najniższym numerem.

X1.2 Wariant Moravia-Silesia (2-3 graczy)

Skorzystaj z planszy „Moravia-Silesia”. Obowiązują zasady 18CZ z następującymi wyjątkami:

liczba graczy	kapitał początkowy	limit certyfikatów
2	500 K	15
3.	450 K	13

- Dostępnych jest tylko 5 dużych spółek. W przypadku gry dla 2 graczy wybierz losowo jedną z pięciu dużych spółek i wyeliminuj ją z gry.
- Każda spółka ma znacznik stacji początkowej i dwa dodatkowe znaczniki - pierwszy będzie kosztował 40 K., a drugi 100 K.
- Gracz może posiadać do 70% udziałów w spółce.
- Jest tylko 5 rodzajów pociągów, trzy czerwone (2, 3, 4) i dwa niebieskie (4+4, 5+5). Tych pociągów mogą używać spółki. Numery pociągów znajdziesz w tabeli.



rodzaj/faza		koszt	liczba pociągów		płytki	uwagi
			2 graczy	3 graczy		
a+b	2	70 K	5	6		Limit pociągów: 4
d	3	120 K	4	5		Dozwolone jest kupowanie pociągów od innych spółek. Spółki mogą kupować firmy prywatne.
e	4	250 K	3	3		Wszystkie pociągi 2 rdzewieją
g	4+4	400 K	2	3		Firmy prywatne zamykają się. Limit pociągów: 3
j	5+5	500 K	∞	∞		Wszystkie pociągi 3 rdzewieją. Limit pociągów: 2

- Pociągi 4+4 i 5+5 dodają wszystkie premie z czerwonych płytek (tj. maksymalnie dwie na pociąg), pozostałe pociągi nie.
- Jedynie ceny akcji zaznaczone na czerwono (50 - 70) są dostępne jako ceny początkowe dla spółek.
- W przypadku wypłaty dywidendy cena akcji rośnie tylko o jedno pole.

Pre-runda giełdowa:

- Umieść 5 prywatnych firm na wydrukowanych polach na planszy.

- W swojej turze gracz wybiera jedną z kart prywatnych firm i rozpoczyna aukcję. Minimalna oferta jest wydrukowana na planszy. Gracz wystawiający firmę na aukcji składa pierwszą ofertę, która musi być co najmniej ceną minimalną, lub pasuje. Teraz pozostali gracze w kolejności licytują lub pasują, póki nikt nie chce licytować więcej. Zwycięzca płaci bankowi wylicytowaną kwotę, a kolejna prywatna firma kolejowa zostaje wystawiona na aukcję.
- Gracz #1 rozpoczyna pierwszą aukcję, gracz #2 drugą i tak dalej.
- Jeśli żaden gracz nie złoży oferty na żadną prywatną firmę kolejową, gra jest zakończona. Gracz #1 wygrywa.
- Każda oferta musi podnosić cenę o 5 K lub więcej.
- Gdy gracz spasyje w aukcji, nie może licytować ponownie do rozpoczęcia licytacji następnej firmy.
- Jeśli wszystkie prywatne firmy zostały sprzedane lub żaden gracz nie chce kupić pozostałych prywatnych firm, pre-runda giełdowa dobiega końca. Wszelkie pozostałe prywatne firmy są usuwane z gry. Gra toczy się dalej od pierwszej rundy giełdowej.
- Przesuń znacznik rundy na pole „AR / SR” na lewo od pola „50” na torze przebiegu gry.



Firmy prywatne:

- Właściciel pociągu 3E może w każdej chwili, gdy działa jedna z jego spółek, przypisać go do tej spółki. Pociąg 3E nie wlicza się do limitu pociągów. Może korzystać z tych samych torów, co inne pociągi tej firmy. Dodaje każdą premię z czerwonych pól spoza planszy. Może pomijać miasteczka. Przychody z tego pociągu są dodawane do przychodów z innych pociągów spółki. Po przejeździe pociąg 3E jest odrzucany. Jego uruchomienie nie spełnia obowiązku posiadania pociągu przez spółkę.
- W tym wariantcie Mährische Westbahn działa jako firma prywatna. Właściciel Mährische Westbahn umieszcza żeton stacji w swojej siedzibie. To jedyna stacja MW.
Na początku każdej rundy operacyjnej - kiedy wszystkie prywatne firmy wypłacą swoją dywidendę - MW może zbudować lub ulepszyć kafelek swojej siedziby, jeśli dostępne są odpowiednie płytki. Wypłaca swojemu właścicielowi dochód w wysokości wartości z tej płytki. (Przykład: jeśli zielona płytka leży na heksie macierzystym MW, właściciel otrzymuje dywidendę w wysokości 30 K.)

Firma może zostać sprzedana spółce za cenę pomiędzy 1 K a aktualną ceną akcji kolei lokalnych. Mährische Westbahn zostaje wtedy natychmiast zamknięta, znacznik stacji pozostaje w posiadaniu spółki jako jej dodatkowa stacja.
- Trzy koleje lokalne działają w taki sam sposób, jak w 18CZ.

XII. Dodatek

XII.1 Małe koleje lokalne:

kolej lokalna	<i>Místní dráha</i>	data
Plan - Tachau	<i>Planá - Tachov</i>	16 stycznia 1895
Melník - Mscheno	<i>Mělník - Mšeno</i>	22 czerwca 1897
Zwittau - Politschka	<i>Svitavy - Polička</i>	16 października 1897
Wolframs - Teltsch	<i>Kostelec - Telč</i>	13 sierpnia 1898
Strakonice - Blatna - Bresnitz	<i>Strakonice - Blatná - Březnice</i>	11 czerwca 1899
Martinitz - Rochlitz	<i>Martinice v Krkonoších - Rokytnice</i>	7 grudnia 1899

XII.2 Średnie koleje lokalne:

kolej lokalna	<i>Místní dráha</i>	data
Raudnitz - Kmetnowes	<i>Roudnice - Kmetiněves</i>	2 listopada 1900
Schweißing - Hayd	<i>Svojšín - Bor</i>	20 września 1903
Deutschbrod - Tischnowitz	<i>Nemecký Brod - Tišnov</i>	23 czerwca 1905
Troppau - Grätz	<i>Opawa - Hradec nad Moravicí</i>	28 czerwca 1905
Hannsdorf - Mährisch Altstadt	<i>Hanušovice - Staré Město</i>	4 października 1905
Friedland - Bila	<i>Frýdlant - Bílá</i>	16 sierpnia 1908

XII.3 Duże koleje lokalne:

kolej lokalna	<i>Místní dráha</i>	data
Aujezd - Luhatschowitz	<i>Újezd - Luhačovice</i>	12 października 1905
Neuhaus - Wobratín	<i>Jindřichův Hradec - Obratň</i>	24 grudnia 1906
Opočno - Dobruschka	<i>Opočno - Dobruška</i>	1 listopada 1908
Wekelsdorf - Parschnitz - Trautenau	<i>Teplice - Poříčí - Trutnov</i>	24 września 1908
Nezamislitz - Morkowitz	<i>Nezamyslice - Morkovice</i>	30 listopada 1909
Taus - Tachau	<i>Domažlice - Tachov</i>	1 sierpnia 1910

XII.4 Przegląd kolei lokalnych

koleje lokalne:	małe	średnie	duże
liczba	6	6	6
dochód	5 K	10 K	20 K
ignoruje koszty	rzeka	rzeka / wzgórze	rzeka / wzgórze / góra
dodatkowe płytki z fioletową krawędzią	zielone	zielone/brązowe	zielone/ brązowe / szare
	Może zostać sprzedana za aktualną cenę akcji		

XII.5 Małe spółki (koleje regionalne):

nazwa	skrót	siedziba		logo	stacje
Eisenbahn Karlsbad - Johanngeorgenstadt	EKJ	Karlovy Vary	D4		3
Ostrau-Friedlander Eisenbahn	OFE	Ostrava	C25		3
Böhmische Commercialbahn	BCB	Pardubice	E15		3
Mährische Westbahn	MW	Prerov	F22		3
Vereinigte Böhmerwaldbahnen	VBW	Strakonice	I9		3

XII.6 Średnie spółki (koleje główne):

nazwa	skrót	siedziba		logo	stacje
Böhmische Nordbahn	BN	Praha	E11		3
Österreichische Nordwestbahn	NWB	Praha	E11		3
Aussig-Teplitzer Eisenbahn	ATE	Teplice	B8		3
Buschtehrader Eisenbahn	BTE	Cheb	D2		3
Kaiser Ferdinands-Nordbahn	KFN	Brno	G19		3

XII.7 Duże spółki (koleje państwowe):

nazwa	skrót	siedziba		logo	stacje
Sächsische Eisenbahn	Sx	Dresden	A7 / B4		2
Preußische Eisenbahn	Pr	Berlin	B18 / A21		2
Bayrische Staatsbahn	By	München	F2 / H4		2
kk Staatsbahn	kk	Wien	J14 / I17		2
Ungarische Staatsbahn	Ug	Budapest	I23 / G27		2

XII.8 Kapitał początkowy i limit certyfikatów

liczba graczy	3	4	5	6
kapitał początkowy	380 K	300 K	250 K	210 K
limit certyfikatów	14	12	10	9

XII.9 Fazy gry

rodzaj				koszt	koszt	koszt	liczba	płytki				limit pociągów
a	2			70			5					3 / - / -
b	2	2+2		70	80		4					3 / 3 / -
c	3	2+2		120	80		4					3 / 3 / -
d	3	3+3	3E	120	180	250	4					3 / 3 / 3
e	4	3+3	3E	250	180	250	4					2 / 3 / 3
f	4	4+4	4E	250	400	350	4					2 / 2 / 3
g	5	4+4	4E	350	400	350	4					2 / 2 / 3
h	5	5+5	5E	350	500	700	2					1 / 2 / 3
i	5	5+5	6E	350	500	800	2					1 / 1 / 3
j	5	5+5	8E	350	500	1000	x					1 / 1 / 2

© Leonhard Orgler, marzec 2017 r.
www.lonny.at
Leonhard.Orgler@gmail.com



Projekt i wykonanie gry: Leonhard Orgler
 Produkcja: Fox in the Box
 Ilustracja i grafika: David Hanáček, Petr Štich, Leonhard Orgler

Specjalne podziękowania dla: David Hanáček, Ronald Novicky, Eric Brosius, Sascha Kreindl, Steve Thomas, Andreas Trieb, Richard Rühl, Uwe Gemming, Adam Romoth, Franz Hrdlicka, Kaweh Kristof, Beda Wiegmann, Thomas Kranewitter, Matthias Mahr, a zwłaszcza w pamięci Helmuta Jagsch.