

# 1865

## SARDYNIA

Zasady gry

STOCK  
ROUND

**Projekt i rozwój:** Alessandro Lala  
*Mojej wiecznej miłości Robercie*

**Grafika:** Cory Williamson

**Główny zespół testujący:** Lucio Abbate, Davide De Martino

**Dodatkowi testerzy:** Steve Thomas, Paul Heald, Jon Draper, Fred Tanton, Lyndon Gurr, Carlo Gualdi

Jeśli masz uwagi, pytania lub sugestie, napisz do nas na adres:

Gotha Games Ltd

Unit 201, Room2Spare

Great Weston Trade Park

Weston Super Mare

BS22 8NA, UNITED KINGDOM

lub skontaktuj się z nami za pośrednictwem naszej strony internetowej [www.ilgotha.org](http://www.ilgotha.org)

*Uwaga: dla żadnego z nas angielski nie jest pierwszym językiem; dołożyliśmy wszelkich starań, aby stworzyć solidny zbiór zasad w prostym angielskim i mamy nadzieję, że niektóre nieuniknione błędy gramatyczne zostaną nam wybaczone.*

Zintegrowany System Gry 1865 Sardynia (zwany dalej "1865 Sardynia") jest © 2009 Alessandro Lala, który niniejszym zostaje uznany za Autora 1865 Sardynia dla wszystkich celów.

Autor zdaje sobie sprawę, że 1865 Sardynia zawiera w sobie wiele podsystemów i koncepcji pierwotnie stosowanych w innych Zintegrowanych Systemach Gier należących do tzw. serii 18xx.

„18xx” i „logo marki 18xx” są znakami towarowymi należącymi do Francisa Treshama.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

*PIERCY, BENJAMIN ( 1827 - 1888 ), inżynier budownictwa lądowego ; urodzony koło Trefeglwys, Mont. 16 marca 1827 roku, trzeci syn Roberta Piercy. Benjamin został przeszkolony w biurze swojego ojca, a w 1847 roku został głównym asystentem Charlesa Mickleburgha, geodety i pełnomocnika gruntowego w Montgomery.*

*W 1851 roku Henry Robertson poprosił go o pomoc w przygotowaniu planów dla Shrewsbury i Chester Railway Bill, a później dla linii kolejowej z Oswestry do Newtown. Rozpoczął samodzielną praktykę jako inżynier projektu Red Valley Railway, który zakładał budowę linii z Shrewsbury do Minsterley. Projekt został odrzucony, ale udało mu się, pomimo silnej opozycji, pilotować projekt ustawy o kolei z Shrewsbury do Welshpool z odgałęzieniem do Minsterley. Wyczyn ten ugruntował jego reputację jako świadka w komisjach parlamentarnych, a następnie był angażowany przy niemal każdym projekcie wprowadzenia kolei do Walii. Przy tych pracach dokonał znacznych wyczynów inżynierskich, zwłaszcza mostów nad Severn, ujściem rzek Mawddach i Traeth Bychan, wspaniałych stacji w Oswestry i Welshpool oraz przekopu Talerddig.*

*W 1862 r. rozpoczął długą współpracę z Royal Sardinian Railway Company, obejmującą ponowne pomiary i planowanie linii normalno- i wąskotorowych na wyspie oraz budowę portu w Golfo di Aranci. Nabył duże posiadłości na Sardynii, gdzie do dziś mieszkają jego potomkowie, i zrobił wiele dla poprawy rolnictwa na wyspie poprzez projekty odwadniania i zalesiania oraz hodowlę bydła, koni i owiec. Został bliskim przyjacielem Garibaldiego, którego syn, Ricciotti, został jego uczniem. Jego zasługi dla Sardynii zostały docenione poprzez nadanie mu tytułu Commendatore Korony Włoskiej.*

*We Francji był naczelnym inżynierem Kolei Napoleońsko-Wandejskiej z Tours do Sables d'Olonne. Był również inżynierem Kolei Assamskiej w Indiach i projektował jej przedłużenie do Birmy. W 1881 roku zakupił posiadłość Marchwiel Hall, a w ostatnich latach życia poświęcił się głównie reanimacji kolei w Północnej Walii, konsolidacji ich finansów oraz planowaniu rozbudowy w celu wydobywania zasobów mineralnych.*

*Był znakomitym szachistą, a w Marchwiel urządził jedno z najlepszych boisk do krykieta w kraju. Zmarł w Londynie 24 marca 1888 r. i został pochowany na cmentarzu Kensal Green przez swoją żonę Sarę, córkę Thomasa Daviesa z Montgomery, którą poślubił w 1855 roku, i z którą miał trzech synów i sześć córek.*

# Spis treści

Rozdział 1.....	5
Mapa gry.....	5
Spółki publiczne.....	5
Kompanie morskie.....	6
Giełda i pula bankowa.....	6
Tabela smoków.....	7
Kafelki torów.....	7
Znaczniki stacji.....	8
Żetony ruchu.....	8
Pociągi.....	8
Pożyczki rządowe.....	8
Inne komponenty.....	9
Rozdział 2.....	10
2.1 Przegląd.....	10
2.2 Kolejność gry.....	10
2.3 Etykieta.....	11
2.4 Przygotowanie do gry.....	11
2.5 Wybór kompanii morskich.....	12
2.6 Kompanie morskie.....	12
2.7 Koniec gry.....	13
Rozdział 3.....	14
3.1 Runda giełdowa.....	14
3.2 Smoki.....	14
3.3 Gracze.....	16
3.4 Sprzedaż certyfikatów.....	16
3.5 Zakup certyfikatów.....	17
3.6 Otwieranie nowej spółki.....	17
3.7 Małe spółki.....	18
3.8 Duże spółki.....	18
3.9 Konwersja z małej spółki w dużą.....	19
3.10 Przeniesienie prezesury.....	19
3.11 Ruchy na giełdzie.....	20
3.12 Czynności na początku rundy giełdowej.....	21
3.13 Czynności na koniec rundy giełdowej.....	21
Rozdział 4.....	22

4.1 Kolejność w rundzie operacyjnej.....	22
4.2 Budowa i modernizacja torów.....	22
4.3 Działalność kopalni.....	24
4.4 Budowa znaczników stacji.....	24
4.5 Prowadzenie pociągów i obliczanie dochodu.....	25
4.6 Zakup pociągów.....	25
4.7 Obowiązkowy zakup pociągu.....	26
4.8 Wymuszona sprzedaż zasobów.....	26
4.9 Bankructwo.....	26
4.10 Przykładowy początek rozgrywki.....	26
Rozdział 5.....	30
5.1 Wchłonięcie.....	30
5.2 Dopuszczalność.....	30
5.3 Procedura kompensacyjna.....	30
5.4 Efekty wchłonięcia.....	31
5.5 Pożyczki rządowe.....	31
Rozdział 6.....	33
6.1 Wariant krótkiej gry.....	33
6.2 Uwagi projektanta.....	33
6.3 Wyrazy uznania.....	34
Tabele pomocnicze.....	35
Lista kafelków.....	36



# Rozdział 1

## Uwagi wstępne

*Wprowadzenie i kluczowe różnice w stosunku do innych gier 18xx*

Ta gra posiada wiele cech, które odróżniają ją od innych gier z gatunku 18xx. Celem tej sekcji jest zatem przedstawienie różnych komponentów gry i wyjaśnienie niektórych głównych mechanizmów gry, z korzyścią zarówno dla doświadczonego gracza 18xx, jak i dla początkującego. W niniejszych zasadach znajdują się symbole przedstawione po prawej stronie, które zawierają dodatkowe wskazówki dotyczące gry w 1865 Sardynia.

- ◆ Wskazówki dla początkujących
- ⊗ Eksperti 18xx
- 🌀 Strategia
- ❖ Przykład rozgrywki

## Mapa gry

Rozłóż planszę. Natychmiast zauważysz dwie wyspy: Sycylię i Korsykę z nałożoną na nie siatką heksagonalną. Na mapie znajdują się różne obiekty: białe kółka reprezentują miasta, 6 dużych miast w kolorze żółtym, oznaczonych literami C, O, N, S, P, B. Na obu wyspach znajduje się również 8 białych kółek z łopata i kilofem w pobliżu, są to kopalnie. Małe czarne kropki rozmieszczone to tu, to tam, reprezentują wioski. Wzdłuż granic heksów można zauważyć rzeki w kolorze niebieskim i pasma górskie przedstawione jako przerywane brązowe linie. Obie wyspy połączone są kropkowanymi szlakami morskimi w białym kolorze.

⊗ *Kopalnie nie są nowym pomysłem w grach 18xx, jednak sposób ich działania w 1865 jest inny niż w innych grach. Należy również pamiętać, że góry i rzeki są umieszczane tylko na granicy pomiędzy heksami, co wpływa na sposób płacenia kosztów budowy.*

## Spółki publiczne

W grze znajduje się 8 kolejowych spółek publicznych, które rozpoczynają grę w 8 miastach oznaczonych odpowiednim logo. Każda spółka posiada własną kartę, certyfikaty i znaczniki. Spółka publiczna może być małą lub duża. Na początku każda spółka zaczyna jako małą i może stać się duża po osiągnięciu swojego historycznego celu (oznaczonego przez małą logo spółki na mapie). Poniższa tabela zawiera zestawienie spółek publicznych w grze.

Skrót	Kolor	Pełna nazwa	Start	Cel
FMS	Czerwony	Ferrovie Meridionali Sarde	Cagliari	Serbariu
RCSF	Zielony	Regia Compagnia delle Ferrovie della Sardegna	Oristano	Cagliari
SFSS	Niebieski	Strade Ferrate Settentrionali Sarde	Sassari	Olbia
FCS	Brązowy	Ferrovie Complementari di Sardegna	Isili	Nuoro
SFS	Pomarańczowy	Societa' Italiana Strade Ferrate Secondarie della Sardegna	Arbatax	Cagliari
FA	Żółty	Ferrovia degli Aranci	Nuoro	Olbia
CFC	Szary	Chemin de fer Corse	Bastia	Ajaccio
CFD	Czarny	Chemins de Fer Départementaux	Portovecchio	Bastia

Planszетка spółki jest miejscem, gdzie przechowywane są pieniądze, znaczki, żetony ruchu i pociągi. Na planszetcach spółek znajduje się 7 miejsc na znaczki oraz miejsce na wszystkie inne aktywa. Certyfikaty są używane w grze do reprezentowania udziałów każdego gracza w spółce publicznej. Certyfikat akcjonariusza małej spółki reprezentuje 20% udziałów, a certyfikat prezesa 40%. Jest on uważany za podwójny udział, ale liczy się jako jeden certyfikat. Certyfikat akcjonariusza dużej spółki reprezentuje 10% udziałów, a certyfikat prezesa jest podwójnym udziałem reprezentującym 20% udziałów. Prosimy o zapoznanie się z poniższą tabelą, która podsumowuje charakterystykę certyfikatów i akcji w grze.



Typ certyfikatu		Typ udziału		Wartość	
Mała spółka	Certyfikat prezesa	Podwójny udział	40%	Dwukrotna wartość udziału na giełdzie	
Mała spółka	Certyfikat zwykły	Pojedynczy udział	20%	Wartość udziału na giełdzie	
Duża spółka	Certyfikat prezesa	Podwójny udział	20%	Dwukrotna wartość udziału na giełdzie	
Duża spółka	Certyfikat zwykły	Pojedynczy udział	10%	Wartość udziału na giełdzie	

❖ *Należy zwrócić uwagę na ważną różnicę między certyfikatami a akcjami. Certyfikat może reprezentować 10%, 20% lub 40% udziałów w spółce publicznej i nadal liczy się jako jeden certyfikat. Gracze są ograniczeni liczbą certyfikatów, które mogą posiadać, w zależności od liczby graczy w grze; są również ograniczeni procentową ilością akcji, które mogą posiadać - nie więcej niż 60% w każdej spółce.*

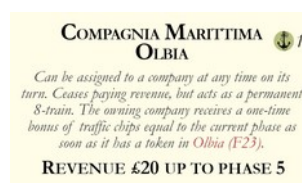
## Kompanie morskie

W grze znajduje się 8 kompanii morskich związanych z różnymi miejscami na mapie. Każdy gracz otrzymuje dwie kompanie morskie na samym początku gry. Poniższa tabela podsumowuje kompanie morskie w grze.

Skrót	Pełna nazwa	Bonusowa lokalizacja
M1	Compagnia Marittima Golfo Aranci	Olbia
M2	Compagnia Marittima Arbatax	Arbatax
M3	Compagnia Marittima Cagliari	Cagliari
M4	Compagnia Marittima Carbonia District	Serbariu, Monteponi, Su Zurfuru
M5	Compagnia Marittima Oristano	Oristano
M6	Compagnia Marittima Sassari	Sassari
M7	Compagnia Marittima Ajaccio	Ajaccio
M8	Compagnia Marittima Calvi	Calvi

Kiedy są w rękach graczy, kompanie morskie po prostu płacą ustaloną kwotę pieniędzy na początku każdej rundy operacyjnej. Podczas gry, gracz może za darmo przenieść kompanię morską do jednej z jego spółek publicznych. Kiedy kompania morska jest własnością spółki publicznej, zapewnia dodatkową pojemność i żetony ruchu, zwiększając tym samym przychody spółki.

⚙ *Kompanie morskie pełnią funkcję podobną do firm prywatnych w innych grach. Zapewniają stały dochód graczom we wczesnych fazach gry i posiadają funkcje bonusowe, które mogą być wykorzystane później. Karta musi zostać odwrócona na drugą stronę, gdy jest przekazywana z przez gracza do spółki publicznej.*



## Giełda i pula bankowa

Giełda znajduje się w dolnej części planszy i określa wartość akcji spółek publicznych. Każde miejsce na planszy oznaczone jest liczbą reprezentującą wartość jednego udziału danej spółki. Cena na giełdzie jest wartością 20% akcji małej firmy lub 10% akcji dużej firmy. Certyfikat prezesa, jako podwójna akcja, jest zawsze warty dwa razy więcej niż wartość podana na giełdzie. Wartości wahają się od 10L do 490L. Znaczenie wartości poniżej ceny udziału zostanie wyjaśnione później (są one używane przy zakupie akcji od Smoków lub przy likwidacji akcji podczas wchłonięcia).

50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160
5 / 70	65 / 80	75 / 90	85 / 100	95 / 110	110 / 130	120 / 140	130 / 150	140 / 160	150 / 170	160 / 180	180 / 200

Na planszy gry znajduje się również Pula Bankowa. Jest to miejsce, gdzie umieszcza się akcje po ich sprzedaży i gdzie te same akcje są dostępne do kupna w rundzie giełdowej.

✪ Na giełdzie nie ma kolorowych stref i schodków. Kluczową różnicą w stosunku do innych gier 18xx jest ruch ceny akcji. Cena akcji nie przesuwają się do tyłu, jeśli spółka wstrzymuje dywidendę, ale stoi tam, gdzie jest. Cena akcji porusza się do przodu, jeśli dywidenda jest wypłacana i jeśli kiedy spółka kupuje nowy pociąg z talii pociągów. Zatem spółka, która wypłaca dywidendę i kupuje nowy pociąg z talii pociągów, może efektywnie dokonać "podwójny skok" na giełdzie.

## Tabela smoków

Smoki to zagraniczni inwestorzy, którzy handlują certyfikatami razem z graczami. Przy kupnie/sprzedaży certyfikatów Smoki opierają się na wskaźniku zwanym rangą firmy, do czego służy tabela Smoków na dole po prawej stronie planszy. Ranga firmy jest sumą wartości faz pociągów i liczby znaczników spółki na mapie. Akcje Smoków są wykonywane przez graczy podczas rundy giełdowej według ściśle określonego algorytmu.

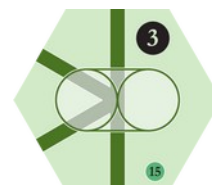
✧ Możesz sobie wyobrazić Smoki jako graczy-duchów siedzących przy Twoim stole pomiędzy ludzkimi graczami. Po jednej-dwóch grach będziesz w stanie przewidzieć ich ruchy, a nawet manipulować nimi.

✪ Smoki i ranga firmy są zupełnie nowymi pojęciami w 18xx i doświadczeni gracze są powinni się dobrze zapoznać ze szczegółowymi zasadami przedstawionymi w dalszej części instrukcji.

	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
2										
3										
4										
5										
6										
7										

## Kafelki torów

Tory istnieją w formie sześciokątnych kafelków i występują w różnych typach: zwykłe (bez stacji), z wioskami (małe kropki), z miastami (białe kółka) i z kopalniami (kilof i łopata); oraz w różnych kolorach: żółtym, zielonym, brązowym i szarym. Obok wiosek i miast znajdują się liczby: jest to ruch generowany przez daną stację, gdy znacznik firmy jest umieszczony na trasie przecinającej tę stację. Miasta mają zazwyczaj większy ruch niż stacje wiejskie, a duże miasta (te oznaczone literą) mają ruch większy niż zwykłe stacje miejskie. Często różne kolory oznaczają różne wartości ruchu dla danej stacji; tak więc szary jest bardziej wartościowy niż brązowy, brązowy niż zielony, a zielony niż żółty. Kopalnie działają według innej



zasady: zapewniają ruch w każdej turze operacyjnej, ale w miarę upływu czasu wartość ich ruchu maleje.

◊ *Na kafelku można również zauważyć inną, mniejszą liczbę. Jest to numer płytki i służy do identyfikacji tego konkretnego kafelka w celach referencyjnych.*

⊛ *Zauważ, że w przeciwieństwie do innych gier z serii 18xx, na kafelkach miejskich nie ma wydrukowanego przychodu. Jak już wspomniano, liczba wydrukowana na kafelku to ruch generowany przez daną stację. Później zostanie dokładnie wyjaśnione wyjaśnię, że nie ma kosztu za położenie kafelka w jakimś terenie i że zasady modernizacji kafelków są znacznie mniej rygorystyczne niż w innych tytułach.*

### Znaczniki stacji

Kolorowe znaczniki reprezentują stacje Twojej spółki. Umieszcza się je na pustym okręgu na kafelku z miastem lub kopalnią. Kiedy nowy znacznik zostaje umieszczony na planszy, spółka zaczyna zbierać ruch dla miejsca docelowego, jak również z każdej innej stacji po drodze. Zostanie to wyjaśnione później, ale na razie ważne jest, aby pamiętać, że znaczniki i ruch są ze sobą ściśle powiązane.

◊ *Twoja spółka kolejowa zawsze zaczyna z jednym znacznikiem w mieście domowym. Znaczniki są używane w dwóch głównych celach w tej grze: do zdobywania ruchu i dostępu do tras innych spółek kolejowych (lub z kolei, do blokowania innym spółkom dostępu do niektórych tras).*



### Żetony ruchu

Żetony ruchu to w grze czarne kostki (żetony z cyfrą w wersji PnP). Służą one do śledzenia, jak duży ruch zbiera spółka, rozbudowując swoją sieć kolejową. Małe czarne kostki są warte 1 jednostkę ruchu; średnie fioletowe kostki to 5 jednostek ruchu, a duże niebieskie kostki reprezentują 10 jednostek ruchu.

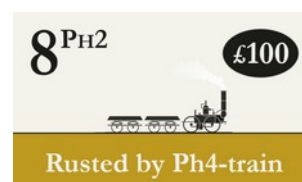


### Pociągi

W grze występuje 6 różnych typów pociągów, od pociągów fazy 2 do pociągów fazy 7 (często oznaczanych skrótem PH2, PH3, PH4 itd.). Każdy pociąg charakteryzuje się **pojemnością** (jak dużo ruchu może wchłonąć) i kosztem. Pociągi PH2 są bardzo podstawowymi pociągami: oferują 8 pojemności i kosztują 100L. PH3 są nieco lepsze i tak dalej, przy czym pociągi PH7 są najbardziej zaawansowane technologicznie ze wszystkich, obsługują 35 ruchu i kosztują 800L. Podczas rundy operacyjnej firmy pociągi będą jeździć i generować przychody dla spółki.

Na planszy gry znajduje się talia dostępnych pociągów, w której umieszcza się wszystkie pociągi dostępne do kupienia. Stos przyszłych pociągów jest używany do umieszczania wszystkich pociągów z kolejnych faz.

◊ *Łatwym sposobem na wyobrażenie sobie jak działa Twój pociąg jest myślenie o punkcie pojemności jako o miejscu siedzącym w Twoim pociągu, podczas gdy każda jednostka ruchu jest pasażerem. Twój pociąg ma tyle dostępnych miejsc, ile wynosi pojemność i może przewieźć tą maksymalną liczbę pasażerów (żetonów ruchu). Każdy pasażer, który znajdzie wolne miejsce w Twoim pociągu, zapłaci Twojej firmie 10L. Pasażerowie, którzy nie znajdą miejsca w twoim pociągu, zostaną na peronie i nie zapłacą nic.*



⊛ *W tym momencie na pewno zauważyłeś, że sposób działania pociągów i sposób obliczania przychodów spółki jest zupełnie inny niż w innych grach 18xx. Nazywa się to*



"systemem opartym na ruchu" i ma tę zaletę, że gracze nie muszą szukać najlepszej trasy dla swoich pociągów. Podczas rundy operacyjnej firmy, wystarczy spojrzeć na całkowitą pojemność twoich pociągów i całkowity ruch na twojej linii kolejowej, aby uzyskać przychód dla tej tury.

🕒 Należy pamiętać, że ostatni pociąg każdego typu PH2, PH3 i PH4 jest objęty rabatem. Warto tak zaplanować zakup pociągów, aby spółka skorzystała z tej oszczędności.

## Pożyczki rządowe

Pożyczki rządowe mają wartość 500L i stanowią pomoc finansową rządu włoskiego na konsolidację kolei. Pożyczki są dostępne wyłącznie w przypadku, gdy spółka publiczna przejmuje inną spółkę publiczną (wchłonięcie) i tylko w ściśle określonych okolicznościach.

🚫 Firma nie ma dostępu do pożyczek na układanie torów, umieszczanie znaczników, zakup pociągów i tak dalej. Pożyczki są dostępne tylko na przejęcie innej firmy.

🕒 Mechanizm wchłonięcia jest w pełni wyjaśniony w dalszej części zasad. Sprytne wykorzystanie wchłonięcia i skorzystanie z pożyczek rządowych mogą zadecydować o zwycięstwie.



## Inne komponenty

Karta pierwszeństwa jest używana do wskazania pierwszego gracza, który będzie grał w rundzie giełdowej. Karty kolejności gry są używane tylko podczas rozpoczęcia gry, aby losowo przydzielić kolejność miejsc. W grze na 4 graczy możesz użyć karty pierwszeństwa jako karty kolejności nr 4. Po ustaleniu kolejności miejsc, karty kolejności można odłożyć z powrotem do pudełka.

Obszar aktualnej rundy gry powinien być użyty do śledzenia aktualnej tury.

Teraz, gdy już zapoznałeś się z różnymi komponentami, nadszedł czas, aby nauczyć się grać w grę!

# Rozdział 2

## Struktura gry

*Przygotuj się do gry, zrozum różne fazy gry i Kompanie Morskie*

### 2.1 Przegląd

1865 Sardynia to gra giełdowa i kolejowa, w której gracze wcielają się w role inwestorów kolejowych i prezesów spółek. W tych rolach gracze starają się gromadzić majątek. Gracze robią to poprzez kupno udziałów w spółkach kolejowych. Kiedy spółka zarabia pieniądze i wypłaca dywidendę, dywidenda jest wypłacana graczom posiadającym udziały w spółce. W miarę jak wartość akcji rośnie (lub maleje), zmienia się też stan posiadania graczy będących ich właścicielami.

Majątek graczy jest sumą ich gotówki w rękę i aktualnej wartości ich akcji w spółkach publicznych. Celem jest posiadanie największego bogactwa na koniec gry.

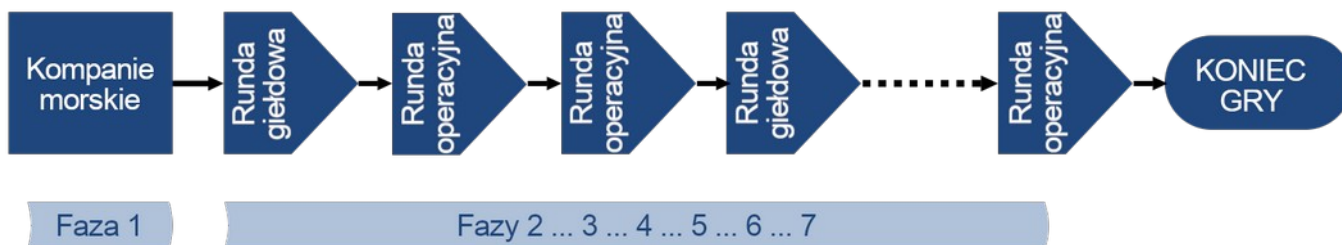
Gracze mogą zostać udziałowcami każdej spółki. Udziałowiec z największą liczbą udziałów w każdej spółce jest jej prezesem i jest odpowiedzialny za podejmowanie wszystkich decyzji w imieniu tej spółki. Decyzje te nie zawsze muszą być w najlepszym interesie spółki, ale prawie zawsze są w najlepszym interesie prezesa. Prezes spółki zmienia się za każdym razem, gdy dochodzi do zmiany większościowego właściciela. Czasami dzieje się tak, gdy jakiemuś graczowi udaje się zdobyć więcej udziałów niż posiada obecny prezes. Zdarza się też, że obecny prezes zdoła splądrować firmę, a następnie zrzucić jej zarządzanie na innego udziałowca.

Rozgrywka dla graczy zaznajomionych z zasadami powinna zająć około 3-4 godzin. Jeśli kilku graczy gra po raz pierwszy, rozgrywka potrwa nieco dłużej. Przy dwóch lub trzech graczach możliwe jest rozegranie krótkiej gry (patrz odpowiedni rozdział), która rozgrywa się tylko na Sardynii. Krótka gra jest zalecana w przypadku gry w dwie osoby. Krótka gra wymaga około 2-3 godzin dla doświadczonych graczy.

### 2.2 Kolejność gry

Upływ czasu w 1865 roku jest reprezentowany przez 7 faz gry. Początek każdej nowej fazy jest zwykle związany z zakupem coraz nowszych pociągów. Przejście z jednej fazy gry do drugiej może wpłynąć na zasady gry i wywołać określone wydarzenia.

Gra rozpoczyna się w fazie 1. W tej fazie każdemu z graczy przydzielane są dwie kompanie morskie.



Następnie gra toczy się przez serie składające się z rundy giełdowej (kiedy grają gracze i Smoki), po której następują dwie rundy operacyjne (kiedy grają kompanie morskie i spółki publiczne). Podczas każdej rundy giełdowej, gracze próbują poprawić swoją pozycję finansową poprzez kupowanie i sprzedawanie akcji. Podczas każdej rundy operacyjnej, spółki kolejowe kładą lub modernizują tory, budują stacje, uruchamiają pociągi, aby uzyskać dochód oraz kupują pociągi.

⚠ *Niektóre gry z serii 18xx mają zmienną liczbę rund operacyjnych w zależności od fazy gry. W 1865 Sardinia zawsze jest jedna runda giełdowa, po której następują dwie rundy operacyjne.*

Poniższa tabela podsumowuje główne zasady/wydarzenia związane z poszczególnymi fazami gry.

Faza	Wyzwalane przez	Zasady / Wydarzenie
1	Początek gry	Przydzielanie kompanii morskich Dostępne żółte kafelki Limit 4 pociągów
2	Przydzielanie kompanii morskich	Wszystkie spółki zaczynają jako małe Dostępne wartości początkowe 60 – 100 Małe spółki mogą przekształcić się w duże Kompanie morskie mogą być przekazane
3	Zakup pierwszego pociągu PH3	Dostępne zielone kafelki Limit 3 pociągów Dostępne wartości początkowe od 110 do 130
4	Zakup pierwszego pociągu PH4	Pociągi fazy 2 zostają złomowane Dostępne brązowe kafelki
5	Zakup pierwszego pociągu PH5	Kompanie morskie, które nadal są w rękach graczy są odrzucane Wszystkie firmy zaczynają jako duże Dostępne wartości początkowe od 140 do 150
6	Zakup pierwszego pociągu PH6	Limit 2 pociągów Pociągi fazy 3 zostają złomowane
7	Zakup pierwszego pociągu PH7	Dostępne szare kafelki Pociągi fazy 4 zostają złomowane

⚠ *Należy pamiętać, że jeśli nie zaznaczono inaczej, zdarzenie aktywowane w jednej fazie jest ważne także w kolejnych fazach, np. w fazie 3 dostępne są zielone kafelki, które będą dostępne także w fazach 4, 5, 6 i 7.*

🕒 *Przejęcie kontroli i przygotowanie się do zmiany fazy jest kluczowym czynnikiem decydującym o zwycięstwie. W szczególności upewnij się, że Twoje spółki po zmianie fazy nadal posiadają ważne pociągi i jednocześnie postaraj się zaszkodzić swoim przeciwnikom poprzez wywołanie zmiany fazy.*

## 2.3 Etykieta

Rozważni gracze przyspieszają rozgrywkę i sprawiają, że gra jest przyjemniejsza dla wszystkich. W tak długiej grze, gracze powinni planować swoje zakupy akcji i ruchy spółkami z wyprzedzeniem, przed swoją turą, włączając w to, jeśli to możliwe, układanie i modernizacje kafelków i miejsca dla swoich znaczników.

Udziały, które gracz posiada, powinny być ułożone w sposób uporządkowany, tak aby wszyscy mogli je łatwo zobaczyć. Wszyscy gracze mogą wiedzieć, ile pieniędzy mają inni i jakie certyfikaty posiadają. Pociągi, żetony ruchu i pożyczki, które posiada spółka powinny być umieszczone na karcie spółki tak, aby wszyscy mogli je zobaczyć. Skarbiec spółki winien być umieszczony na karcie spółki w widocznym miejscu, a kwota musi być podana do wiadomości publicznej na życzenie. Gracze, którzy chcą uzyskać którąkolwiek z tych informacji, powinni się z nimi zwracać tak, aby nie przerywać gry innemu graczowi.

## 2.4 Przygotowanie do gry

Aby rozpocząć grę wykonuje się następujące operacje:

Upewnij się, że w banku znajduje się dokładnie 8000 lirów (8000L). Jeden z graczy powinien zgłosić się na ochotnika do roli bankiera i usiąść obok banku. Rozdaj graczom początkowe pieniądze. Kapitał początkowy wynosi 360L na głowę w grze 2 osobowej; 330L przy 3 graczach i 300L przy 4 graczach.

Umieść karty pociągów PH2 na stosie dostępnych pociągów w prawym górnym rogu planszy, a pociąg ze zniżką na spodzie tego stosu. Pozostałe pociągi trafiają na stos przyszłych pociągów, posortowane według faz, z pociągiem o obniżonej cenie zawsze na dole stosu danego typu pociągów. Umieść wszystkie certyfikaty małych spółek publicznych w ofercie początkowej po lewej stronie planszy, z udziałem 40% na szczycie. Umieść wszystkie żetony stacji domowych w odpowiednich miastach domowych (sprawdźcie logo spółki, aby pomóc znalezieniu właściwego miejsca).

Kolejność gry i kolejność siedzenia przy stole jest ustalana losowo. Gracze w ciemno wybierają po jednej karcie kolejności gry. Ten, kto weźmie kartę z numerem 1, otrzymuje kartę pierwszeństwa, ten, kto weźmie kartę z numerem 2, gra jako drugi i zajmuje miejsce po lewej stronie od karty pierwszeństwa itd. Teraz można rozegrać fazę 1.

## 2.5 Wybór kompanii morskich

Kompanie morskie są rozdzielane w fazie 1. Jest to etap obowiązkowy.

Gracz z kartą pierwszeństwa wybiera jedną kompanię morską z 8 dostępnych i dodaje ją do swojego portfolio. Za karty kompanii morskich **nie trzeba** płacić. Drugi gracz w kolejności wybiera jedną kartę kompanii morskiej spośród tych, które mu zostały. Każdy z kolejnych graczy, jeśli istnieją; może wziąć jedną kartę kompanii morskiej.

Ostatni gracz, po dobraniu pierwszej karty kompanii morskiej, może od razu wybrać drugą kartę, którą bierze do ręki. Kolejne karty są pobierane przez graczy w odwrotnej kolejności. Tak więc gracz z kartą pierwszeństwa będzie zawsze pierwszym i ostatnim, który dobiera kartę kompanii morskiej.

Każdy gracz będzie miał dokładnie dwie karty kompanii morskiej. Wszystkie pozostałe kompanie morskie zostają odrzucone i nie wchodzi ponownie do gry.

Od tej pory grajcie kolejno jedną rundę giełdową i dwie rundy operacyjne, aż do zakończenia gry.

❖ *Gra dla 3 graczy: Alan (A), Bob (B) i Carl (C). „A” ma kartę pierwszeństwa i wybiera kompanię M3 dodając ją do swojej ręki. „B” gra jako drugi i wybiera kompanię M1. „C” może teraz wybrać dwie kompanie - wybiera M7 i M8, obie na Korsyce. Teraz znowu „B” wybiera M2. Wreszcie na koniec „A” wybiera M6. Kompanie morskie M4 i M5 zostają odrzucone z gry.*

## 2.6 Kompanie morskie

Kompanie morskie reprezentują firmy żeglugowe przewożące pasażerów i towary na wyspach Sardynii i Korsyki oraz na kontynencie.

Kiedy należą do gracza, kompanie morskie płacą właścicielowi stały dochód w wysokości 20L na początku każdej rundy operacyjnej (awers karty kompanii).

W dowolnym momencie podczas tury spółki publicznej w rundzie operacyjnej, gracz może przekazać jedną lub więcej ze swoich kompanii morskich do spółki. Gracz nie otrzymuje za to żadnej rekompensaty, ale spółka skorzysta z tego na wiele sposobów.

Po pierwsze, po przeniesieniu do spółki publicznej, kompania morska natychmiast zapewnia 8 pojemności, podobnie jak pociągi fazy 2 (odwróć kartę kompanii morskiej na drugą stronę, aby pokazać jej nową funkcję), a zatem może zwiększyć dochód generowany przez spółkę.

Po drugie, jeśli spółka posiada znacznik w miejscu opisanym na karcie kompanii morskiej, natychmiast otrzymuje liczbę punktów ruchu równą liczbie aktualnej fazy.



❖ *W fazie 4, podczas tury spółki FMS, Alan przekazuje do FMS kompanię morską M3 znajdującą się w Cagliari. Tak się składa, że FMS posiada żeton w Cagliari, więc spółka natychmiast otrzymuje 4 punkty ruchu.*

Bonus jest również przyznawany, jeśli spółka umieści taki znacznik w późniejszym etapie gry, już po otrzymaniu kompanii morskiej. W takim przypadku spółka otrzyma liczbę punktów ruchu równą numerowi fazy, w której umieszczono znacznik.

❖ *W fazie 4, podczas tury kompanii RCSF, Alan przekazuje do RCSF kompanię morską M3 znajdującą się w Cagliari. RCSF nie posiada znacznika w Cagliari, więc nie otrzymuje premii. Jednak później, w fazie 6, RCSF umieszcza żeton w Cagliari i natychmiast otrzymuje 6 punktów ruchu.*

Uwaga: kompania morska M4 "Dystrykt Carbonia" jest powiązana z trzema kopalniami w dystrykcie Carbonia. Aby premia została przyznana, spółka publiczna może umieścić znacznik na dowolnej z tych kopalń.

Kompanie morskie działają tylko w połączeniu ze zwykłymi pociągami. Spółka będąca wyłącznie właścicielem spółki morskiej, a nie posiadającą pociągów nie generuje przychodu. Ponadto kompania morska nie wypełnia wymogu posiadania pociągu na koniec tury operacyjnej spółki. Spółka posiadająca tylko kompanię morską, musi kupić pociąg na koniec swojej tury operacyjnej.

Kompanie morskie wciąż znajdujące się na ręce gracza są natychmiast odrzucane, gdy faza 5 zostanie rozpoczęta. Jednakże kompanie morskie należące do spółek będą działać do końca gry. Jest to dodatkowa korzyść z przekazywania kompanii morskich do spółek publicznych.

Raz przeniesiona do spółki publicznej kompania morska nie może być ponownie przeniesiona. Kompania morska może być jednak zmienić właściciela w wyniku wchłonięcia (patrz sekcja dot wchłonięcia).

☺ *Ważny jest właściwy moment przeniesienia kompanii morskiej do spółki publicznej. Zazwyczaj należy mieć pewność, że poprzez zwiększenie dywidendy wypłacanej przez spółkę, kompania morska będzie dostarczać więcej pieniędzy niż wynosi jej stały dochód. Aby tak się stało, kompania morska musi obsługiwać odpowiednią ilość nie wykorzystanego dotąd ruchu spółce publicznej.*

## 2.7 Koniec gry

Gra kończy się, gdy w banku zabraknie pieniędzy.

Jeśli w banku skończą się pieniądze podczas rundy operacyjnej, zakończ cały zestaw obu rund operacyjnych przed wyłonieniem zwycięzcy.

Jeśli w banku skończą się pieniądze podczas rundy giełdowej, zakończ rundę giełdową i następujący po niej zestaw dwóch rund operacyjnych przed wyłonieniem zwycięzcy.

Zwycięzcą zostaje gracz, który posiada największą łączną sumę gotówki i akcji wycenionych według wartości rynkowej. Pamiętaj, że na koniec gry wszystkie spółki, które mają niespłacone pożyczki, będą miały obniżoną wartość akcji o 50L za każdą niespłaconą pożyczkę. Ponadto, każdy gracz, który w wyniku bankructwa otrzymał pożyczki, będzie miał obniżony wynik o łączną kwotę wartości otrzymanych pożyczek.

# Rozdział 3

## Rozgrywanie rundy giełdowej

Zakładanie firmy, obrót akcjami i giełda papierów wartościowych

### 3.1 Runda giełdowa

W rundzie giełdowej, gracze i Smoki na zmianę kupują i/lub sprzedają certyfikaty.

Runda giełdowa zawsze zaczyna się od Smoków, po których akcję wykonuje gracz z kartą pierwszeństwa i kontynuuje naprzemiennie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż wszyscy gracze i Smoki kolejno spasuują.

### 3.2 Smoki

Smoki to zagraniczni inwestorzy, którzy kupują i sprzedają certyfikaty w rundzie giełdowej. Zawsze zaczynają jako pierwsi w rundzie giełdowej i wykonują akcje pomiędzy akcjami graczy.

❖ *Rozpoczyna się nowa runda giełdowa. Smoki grają pierwsi i kupują certyfikat spółki SFSS. Alan ma kartę pierwszeństwa i jest następny, sprzedaje jeden FCS i kupuje jeden certyfikat SFSS. Smoki grają dalej, kupują kolejny certyfikat FCS. Teraz kolej Boba, po nim kolej na Smoki i tak dalej.*

Akcje sprzedaży/kupna Smoków są regulowane przez algorytm oparty na randze firmy. Ranga firmy jest sumą wartości faz pociągów spółki i liczby znaczników stacji ułożonych na mapie.

❖ *Spółka FMS ma 3 znaczniki na mapie i dwa pociągi PH2, tak więc jej ranga to 7. Spółka RCFS ma tylko dwa znaczniki na mapie i jeden pociąg PH3, więc jej ranga to 5. Firma SFSS ma 5 znaczników na mapie, ale nie ma w tej chwili żadnego pociągu, więc jej ranga to 5.*

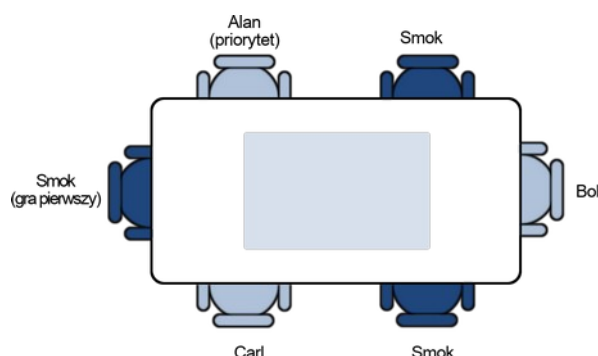
❖ *Zauważ, że ranga spółki jest określana tylko przez zagrane znaczniki i pociągi posiadane przez spółkę. Typ spółki (duża/mala) nie ma wpływu na rangę. Z tych samych powodów, ranga spółki może się zmienić tylko podczas rundy operacyjnej, kiedy spółka ma możliwość umieszczenia większej ilości znaczników i zakupu nowych pociągów; ranga spółki nigdy się nie zmienia podczas rundy giełdowej.*

Tabela Smoków na planszy jest używana do śledzenia rangi spółek. Spółka wypływająca na giełdę w fazach 2, 3 lub 4 zaczyna od rangi 1 (ze względu na stację domową) w pierwszym rzędzie tabeli. Spółka uruchomiona w fazach 5, 6 lub 7 będzie zaczynać od rangi 1 w drugim rzędzie tabeli.

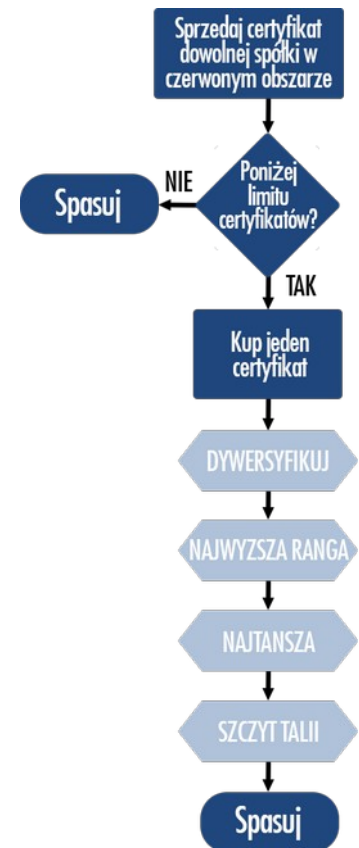
Znacznik rangi będzie się przesuwiał poziomo w tym samym wierszu w następstwie zmian liczby znaczników umieszczonych przez spółkę oraz rodzaju posiadanych pociągów. Znacznik rangi będzie się przesuwiał pionowo wzdłuż kolumny w wyniku zmiany fazy, jak wyjaśniono to w rozdziale 3.12.

W tabeli Smoków znajdują się obszary zielony, biały i czerwony. Pozycja znacznika w danym obszarze będzie miała wpływ na to jak Smoki inwestują w certyfikaty spółek.

Smoki postępują według poniższego algorytmu. Wyznacz gracza, który dobrze zrozumiał poniższy algorytm i pozwól mu wykonywać akcje w imieniu wszystkich Smoków.



- Smoki natychmiast sprzedają do puli bankowej każdy certyfikat znajdujący się w czerwonym regionie tabeli Smoków.
- W tym momencie, jeśli są poniżej limitu certyfikatów, Smoki kupią z oferty pierwotnej lub puli bankowej jeden dostępny certyfikat znajdujący się w zielonym obszarze w tabeli Smoków. Jeśli w zielonym obszarze znajdują różne spółki, kupują pierwszy
  - a) certyfikat, który lepiej dywersyfikuje ich portfel pod względem liczby posiadanych certyfikatów (nie akcji).
  - b) Jeśli kilka certyfikatów spełnia ten warunek, kupiony zostanie certyfikat spółki o najwyższej randze.
  - c) Jeśli dalej kilka certyfikatów spełnia ten warunek, kupi najtańszy dostępny certyfikat.
  - d) Jeśli dalej kilka certyfikatów spełnia ten warunek, kupi ten na wierzchu stosu znaczników zajmujących tą samą wartość giełdową.
- Jeśli Smoki osiągną limit certyfikatów, spasują.



Za każdym razem, gdy certyfikat wybranej spółki jest dostępny zarówno w ofercie początkowej, jak i w puli bankowej, Smoki zawsze kupią ten z oferty początkowej. Jeżeli w zielonym obszarze tabeli Smoków nie ma żadnych spółek do kupienia, to spasują.

Smoki nie są zainteresowane certyfikatami w białym obszarze - nie będą ani sprzedawać ani kupować certyfikatów w białym regionie. Smoki nigdy nie mogą zostać prezesem spółki, nawet jeśli posiadają więcej akcji niż jakkolwiek inny gracz.

Limit posiadanych udziałów: Smoki nigdy nie będą posiadać więcej niż 50% udziałów w spółce (limit dla graczy wynosi 60%).

Limit certyfikatów: Smoki przestrzegają limitu certyfikatów, który jest inny niż dla graczy. Limit ten zmienia się w zależności od fazy gry.

	Faza 2	Fazy 3-4	Fazy 5-7
Limit certyfikatów	6	10	16

Wszystkie transakcje pieniężne z/do Smoków są dokonywane z Bankiem. To w nim Smoki posiadają swoje konta pieniężne. W związku z tym Smoki nie mają własnych pieniędzy: kiedy Smoki sprzedają/kupują certyfikaty z puli bankowej, nie występuje fizyczny transferu pieniędzy; kiedy Smoki kupują certyfikat z oferty początkowej, przekazują odpowiednią kwotę pieniędzy z banku do skarbcza spółki.

Certyfikaty Smoków są przechowywane w puli Smoków - obszarze obok planszy gry, w pobliżu tabeli Smoków.

❖ Wyobraźmy sobie następującą sytuację: są trzy firmy w grze, FMS (ranga 7, wartość 120L, duża), RCSF (ranga 5, wartość 80L, duża) i SFSS (ranga 5, wartość 100L, duża). Wszystkie spółki znajdują się w zielonej części tabeli Smoków. Smoki posiadają już dwa 10% certyfikaty FMS, jeden 10% certyfikat RCSF i jeden 20% certyfikat SFSS. Jakie certyfikaty mogą kupić w następnej kolejności?

Odpowiedź: RCSF, SFSS, FMS, RCSF, SFSS, FMS i tak dalej. Zobaczmy dlaczego:

- w następnej turze punkt a) algorytmu eliminuje FMS jako możliwy wybór, ponieważ Smoki posiadają już dwa certyfikaty FMS i trzeci nie pomoże w dywersyfikacji portfela. punkt b) nie pomaga, ponieważ zarówno RCSF, jak i SFSS mają tę samą rangę; punkt c) mówi, że kupią RCSF, ponieważ RCFS kosztuje mniej.
- podczas następnej tury Smoki będą posiadali po dwa certyfikaty FMS i RCSF i tylko jeden SFSS, z uwagi na punkt a) od razu kupią SFSS.
- w następnej turze Smoki, posiadają po dwa certyfikaty wszystkich trzech spółek, więc punkt a) nie pomaga; jednak punkt b) ma zastosowanie i kupią FMS, ponieważ jest to spółka o najwyższej randze.

☞ Po zaznajomieniu się z powyższym algorytmem, łatwo będzie przewidzieć działania Smoków w rundzie giełdowej i manipulować nimi na swoją korzyść. Jedną z pierwszych rzeczy wartych zauważenia jest to, że w konsekwencji tego algorytmu, Smoki będą sprzedawać akcje tylko w swojej pierwszej turze w rundzie giełdowej (ponieważ ranga spółki nie może się zmienić podczas rundy giełdowej) i nigdy nie kupią akcji w spółce, która właśnie została uruchomiona (ponieważ ma jedyny znacznik w swojej stacji domowej i nie ma żadnych pociągów, jej ranga wynosi zatem 1, która to jest zawsze na czerwonym obszarze na tabeli Smoków).

☞ Typową strategią wykorzystującą Smoki jest umieszczenie swojej spółki w zielonym obszarze tabeli Smoków zaraz po przekształceniu z małej w dużą. Po konwersji pięć nowych certyfikatów spółki pojawi się w ofercie początkowej i, jeśli wycucie czasu będzie odpowiednie, możesz sprzedać większość z nich Smokom, gwarantując w ten sposób szybki napływ gotówki do skarbca spółki.

### 3.3 Gracze

Podczas tury każdego gracza w rundzie giełdowej, gracz może sprzedać dowolną liczbę certyfikatów, a następnie kupić jeden certyfikat. Kolejność ta jest ściśle określona, np. gracz nie może kupić certyfikatu, a następnie sprzedać certyfikat. Gracz nie może też kupić więcej niż jednego certyfikatu na turę. Gracz może również zdecydować, że nie kupi ani nie sprzeda certyfikatu. Gdy gracz wykona te akcje, kolejka przechodzi do Smoków, a następnie do następnego gracza w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Gracz kupujący i/lub sprzedający w turze giełdowej ma zagwarantowaną kolejną turę akcji. Każdy gracz zazwyczaj otrzymuje kilka tur w ramach każdej rundy giełdowej. Runda giełdowa kończy się, gdy wszyscy gracze i Smoki spasują. Kiedy to nastąpi, znacznik rundy jest przesuwany na pole pierwszej rundy operacyjnej w sekcji Runda gry na planszy.

### 3.4 Sprzedaż certyfikatów

Gracz może sprzedać kilka certyfikatów ze swojej ręki do puli bankowej. Kiedy gracz sprzedaje certyfikaty, otrzymuje aktualną cenę rynkową za akcje. Pojedyncze akcje są warte dokładnie tyle, ile wynosi wartość na giełdzie, podwójnie dwukrotność tej wartości.

Podwójne akcje, np. certyfikat prezesa, nie mogą być sprzedane, chyba że inny gracz posiada co najmniej dwa pojedyncze certyfikaty tej spółki. W takim przypadku następuje wymiana certyfikatów, jak wyjaśniono w rozdziale 3.10, przekazanie prezesury.

Po otrzymaniu przez gracza pieniędzy za sprzedane certyfikaty, wartość tej spółki na giełdzie może spaść. Jeśli certyfikaty sprzedaje prezes spółki lub Smok, znacznik wartości spółki przesuwa się o jedno miejsce w dół za każdą sprzedaną akcją. Jeśli akcje są sprzedawane przez innych graczy niż prezes spółki, nie dochodzi do spadku ceny.



Przy sprzedaży więcej niż jednego certyfikatu spółki, kwota otrzymana z banku jest taka sama za każdą sprzedaną akcją. Gracz nie może w tej samej turze rundy giełdowej zdecydować się na sprzedaż wielu certyfikatów jednej spółki jako wielu, niezależnych transakcji.

Sprzedając certyfikaty różnych spółek, gracz może sprzedawać je w dowolnej, wybranej przez siebie kolejności.

Do wszystkich sprzedaży certyfikatów mają zastosowanie następujące wyjątki:

- Certyfikat spółki, która jeszcze nie operowała, nie może zostać sprzedany.
- W puli bankowej nigdy nie może znajdować się więcej niż 50% akcji jakiejkolwiek spółki. Gracze nie mogą sprzedawać certyfikatów, jeśli w ten sposób przekroczyliby ten limit.

❖ *W swojej turze rundy giełdowej Carl decyduje się na sprzedaż 3 certyfikatów spółki FA (duża) i 1 certyfikatu spółki FMS (mała). Obie firmy działały co najmniej raz i nie ma żadnych akcji w puli bankowej. Wszystkie certyfikaty Carla są pojedynczymi akcjami, ponieważ nie jest on prezesem tych dwóch firm. FA jest wyceniana na giełdzie na 110L, a FMS na 70L. Carl otrzymuje 400L, a sprzedane akcje trafiają do puli bankowej. Wartość spółki na giełdzie nie spada.*

❖ *Wyobraźmy sobie teraz inną sytuację. Carl ponownie decyduje się na sprzedaż 3 certyfikatów spółki FA (duża) i 1 certyfikatu spółki FMS (mała). Obie firmy działały już co najmniej raz, ale w puli bankowej znajdują się już dwa certyfikaty FMS, co daje łącznie 40% udziałów. Carl nie może sprzedać swojego certyfikatu FMS, ponieważ w ten sposób naruszyłby limit 50% puli bankowej.*

### 3.5 Zakup certyfikatów

Kupując certyfikat, gracz może kupić jeden certyfikat z oferty początkowej, puli bankowej lub puli Smoków. Certyfikaty z oferty początkowej muszą być kupowane w kolejności (czyli certyfikat prezesa jest zawsze kupowany jako pierwszy).

Certyfikaty są kupowane po aktualnej wartości rynkowej z oferty początkowej, a pieniądze są wpłacane do spółki.

Certyfikaty są kupowane po aktualnej wartości rynkowej z puli bankowej, a pieniądze są wypłacane do banku.

Certyfikaty kupuje się po aktualnej wartości rynkowej z puli Smoków plus premia, jeśli spółka znajduje się w białym lub zielonym obszarze tabeli Smoków. Wyższy koszt obowiązuje, jeśli spółka jest na zielonym obszarze, a niższy, jeśli spółka jest w białej strefie (wartości te są wydrukowane na giełdzie). Pieniądze są wpłacane do banku (gdzie są zdeponowane konta Smoków).

🗣️ *Dlaczego możesz chcieć kupić certyfikaty od Smoka, i to z ewentualną dopłatą? Może być kilka powodów, takich jak brak dostępnych certyfikatów tej spółki w ofercie początkowej lub dlatego, że próbujesz przejąć spółkę jednego ze swoich przeciwników lub dlatego, że grasz defensywnie, aby zapobiec sprzedaży tych certyfikatów przez Smoki w późniejszym okresie gry (ponieważ wiesz, że spółka wyląduje w czerwonym obszarze tabeli Smoków). Jest jeszcze jeden powód kupowania od Smoków - zwolnienie im miejsca na certyfikaty, jeśli wiesz, że Smoki będą skłonne kupić certyfikaty Twojej własnej spółki.*

Do wszystkich zakupów certyfikatów stosuje się następujące zasady:

- Gracz nigdy nie może dokonać zakupu, który naruszałby limity jego certyfikatu.

	Gra na 2 graczy	Gra na 3 graczy	Gra na 4 graczy
Limit certyfikatów jednego gracza	36	24	18

- Po sprzedaniu przez gracza certyfikatu danej spółki, nie może on kupić certyfikatu tej samej spółki w bieżącej rundzie giełdowej.
- Gracz nie może posiadać więcej niż 60% udziałów w żadnej spółce

### 3.6 Otwieranie nowej spółki

Pierwszym zakupionym certyfikatem dla każdej spółki musi być certyfikat prezesa. Kiedy gracz kupi certyfikat prezesa, staje się prezesem spółki i ustala wartość akcji na giełdzie spośród kwot dostępnych w żółtych polach (60L, 70L, 80L, 90L i 100L). Kolejne wartości (110L, 120L, 130L, 140L i 150L) stają się dostępne w miarę postępu gry. Jeśli jeden lub więcej znaczników wartości znajduje się już na tym polu, nowy żeton umieszcza się na dole stosu.

Prezes natychmiast wpłaca do kasy spółki dwukrotność wybranej wartości akcji i zabiera kartę spółki. Służy ona do ewidencjonowania różnych aktywów i pasywów spółki, a mianowicie pociągów, żetonów ruchu, pieniędzy, znaczników i pożyczek rządowych.

❖ *Jedną z ważnych zasad w grach 18xx jest to, że osobisty majątek prezesa i majątek spółki muszą być całkowicie rozdzielone. Prezes zarządza koleją w imieniu jej akcjonariuszy i nie jest właścicielem majątku spółki. Dlatego też nie może on swobodnie przelewać pieniędzy między swoim osobistym kontem, a firmą i odwrotnie. Statut i jego zawartość są przekazywane nowemu prezesowi na wypadek, gdyby doszło do zmiany władzy.*

Na tym etapie spółka nie jest jeszcze wprowadzona na giełdę, a więc nie może prowadzić działalności. Co najmniej 60% udziałów w spółce musi zostać sprzedane, aby spółka wypłynęła na giełdę i mogła działać w nadchodzących rundach operacyjnych.

Po wprowadzeniu spółki na giełdę, jeden żeton umieszczany jest we właściwym wierszu tabeli Smoków na wartości 1 (pierwszy wiersz dla spółek wprowadzonych na giełdę w fazie 2, 3 lub 4; drugi wiersz dla spółek wprowadzonych na giełdę w fazie 5, 6 i 7) oraz jeden żeton umieszczany jest na ścieżce przychodów na górze planszy.

Daj spółce żetony ruchu o wartości równej ruchowi generowanemu przez jej stację domową oraz liczbę znaczników stacji zależną od typu spółki, którą otwarto. Wyjaśniono to w dwóch kolejnych rozdziałach.

### 3.7 Małe spółki

Przed fazą 5, wszystkie nowe spółki muszą rozpoczynać działalność jako małe.

Zwykle certyfikaty małych spółek gwarantują 20% udziałów, a certyfikat prezesa 40%. Aby założyć spółkę, gracz musi kupić początkowy certyfikat prezesa gwarantujący 40% udziałów. Aby spółka mogła zaistnieć na rynku, gracze muszą kupić jeszcze jeden certyfikat, co zapewni wyemitowanie 60% udziałów wymaganych do działania.

Mała spółka otrzymuje pieniądze za akcje, jeśli są one kupowane przez graczy lub Smoki. W momencie wejścia na giełdę, mała spółka posiada w sumie 3 znaczniki: znacznik stacji na planszy plus dwa kolejne znaczniki na karcie spółki. Przy przekształceniu w dużą, spółka otrzyma dodatkowe znaczniki.

❖ *W fazie 2 Alan uruchamia CFD jako małą spółkę, ustalając cenę na 90L. Za certyfikat prezesa płaci od razu 180L, a pieniądze te wpływają do skarbca CFD. W swojej następnej turze w rundzie giełdowej Alan kupuje kolejny certyfikat w CFD płacąc 90L do skarbca CFD. Spółka wypłynęła na giełdę i będzie działać w kolejnych rundach operacyjnych. Później Carl kupuje dodatkowy certyfikat CFD płacąc 90L do skarbca spółki. Runda giełdowa kończy się. CFD ma 360L w skarbcu i trzy znaczniki (jeden z nich w Portovecchio), Alan ma 60% udziałów spółki, Carl ma 20% udziałów spółki. Jeden pozostały certyfikat znajduje się w ofercie początkowej. Cena certyfikatu CFD na giełdzie wynosi 90L.*

### 3.8 Duże spółki

Duża spółka może wejść do gry na trzy możliwe sposoby:

- W wyniku konwersji z małej na dużą (patrz rozdział 3.9).
- Po rozpoczęciu fazy 5, kiedy wszystkie nowo powstałe spółki zaczynają działać jako duże.
- Spółka może również ponownie wejść do gry jako duża w dowolnym momencie po jej wchłonięciu (patrz rozdział 5).

Zwykle certyfikaty dużych spółek gwarantują 10% udziałów, a certyfikat prezesa 20%.

Po rozpoczęciu fazy 5 (lub gdy spółka ponownie wejdzie do gry po wchłonięciu), wszystkie nowo uruchomione spółki zaczynają jako duże. Założenie dużej spółki wymaga od gracza zakupu początkowego 20% certyfikatu prezesa. Aby spółka mogła wypłynąć na giełdę, gracze muszą nabyć kolejne cztery certyfikaty, co daje 60% udziałów potrzebnych do rozpoczęcia działalności. Duża spółka otrzymuje pieniądze za akcje, o ile są one kupowane przez graczy lub Smoki. Po wejściu na giełdę spółka otrzymuje w sumie 7 znaczników, z których jeden znajduje się jako stacja domowa na planszy gry.

❖ *W fazie 5 Bob uruchamia FMS jako dużą spółkę, ustalając cenę na 110L. Natychmiast płaci 220L za certyfikat prezesa, a pieniądze wpływają do skarbcza FMS. W kolejnych turach rundy giełdowej Alan kupuje kolejne trzy certyfikaty w FMS, płacąc łącznie 330L do skarbcza FMS. FMS jeszcze nie wypłynął na giełdę (sprzedano tylko 50% akcji). Później Alan przychodzi z pomocą i kupuje certyfikat w FMS płacąc 110L do skarbcza spółki. Spółka weszła na giełdę (sprzedano 60% akcji) i będzie działać w kolejnych rundach operacyjnych. Kończy się runda giełdowa. FMS ma 660L w skarbcu i siedem znaczników (w tym jeden z nich w Cagliari), Bob ma 50% udziałów w spółce, a Alan 10%. W ofercie pierwotnej pozostały cztery certyfikaty. Cena FMS na giełdzie wynosi 110L.*

### 3.9 Konwersja z małej spółki w dużą

Konwersja z małej spółki w dużą może nastąpić tylko podczas operacji wstępnych przed rundą giełdową (zob. rozdział 3.12).

Aby stać się dużą, spółka musi być połączona bezpośrednią trasą z jednego ze swoich znaczników stacji na mapie do swojego historycznego celu (jest to oznaczone na planszy małym symbolem firmy). Trasa bezpośrednia składa się z ciągłej sekwencji torów, od miasta/kopalni już zajętej przez znacznik spółki do dowolnego miasta/kopalni, nie przecinającej innych miast (np. musi to być bezpośrednie połączenie miasto/kopalnia-miasto/kopalnia).

Nie ma znaczenia, ile wiosek wchodzi w skład trasy bezpośredniej, jedynym warunkiem, aby trasa bezpośrednia była poprawna, jest to, że po drodze nie było żadnych innych miast. Zauważ również, że umieszczenie znacznika w miejscu docelowym nie jest konieczne. Posiadanie trasy bezpośredniej jest jedynym warunkiem osiągnięcia historycznego celu spółki.

W momencie uzyskania statusu dużej spółki, obecne 20% certyfikaty są odwracane na stronę 10%, a 40% certyfikat prezesa jest odwracany na stronę 20%. Pięć nowych 10% certyfikatów zostaje umieszczonych w ofercie początkowej; kiedy te certyfikaty zostaną sprzedane, do skarbcza spółki wpłyną dodatkowe fundusze.

Firma otrzymuje również pewną liczbę dodatkowych znaczników w zależności od fazy gry, w której nastąpi transformacja: 1 dodatkowy znacznik w fazie 2, 2 dodatkowe znaczniki w fazie 3, 3 w fazie 4 oraz 4 znaczniki w przypadku przekształcenia pomiędzy fazami 5 i 7.

❖ *W fazie 3, na początku rundy giełdowej, Alan decyduje się przekształcić swoją małą spółkę CFD w dużą. Jest do tego uprawniony, ponieważ jego spółka ma bezpośrednie połączenie z*

historycznym celem. Alan odwraca swoje dwa certyfikaty (prezesa i drugi zwykły) zmniejszając swój udział z 60% do 30%. Carl również musi odwrócić swój certyfikat CFD zmniejszając swój udział z 20% do 10%. CFD otrzymuje 2 znaczniki, a 5 certyfikatów CFD trafia do oferty początkowej. Cena giełdowa CFD pozostaje bez zmian. Teraz Alan ma 30% udziałów w spółce, a Carl ma 10%. W ofercie początkowej pozostało sześć certyfikatów. Zauważ, że wartość certyfikatów posiadanych przez Alana i Carla jest taka sama jak poprzednio. Nie było zysku/straty podczas przekształcenia z małej spółki w dużą, jednak ich udziały w spółce zmniejszyły się dwukrotnie.

### 3.10 Przeniesienie prezesury

Jeśli którykolwiek z graczy posiada większy procent udziałów w spółce niż obecny prezes, zostaje on nowym prezesem i przejmuje wszystkie obowiązki w spółce. Może to nastąpić poprzez zakup akcji przez gracza lub sprzedaż akcji przez aktualnego prezesa.

Przeniesienie prezesury przez zakup: ponieważ prezes spółki musi zawsze posiadać certyfikat prezesa, nowy prezes wymienia ze starym prezesem dwa pojedyncze certyfikaty na certyfikat prezesa. Nowy prezes otrzymuje kartę spółki wraz z jej zawartością (pociągi, żetony, kompanie morskie, pożyczki, pieniądze itd).

❖ *CFD jest teraz dużą firmą. Alan ma w niej 30% udziałów (certyfikat prezesa i jeszcze jeden), Carl ma 10% udziałów w jednym certyfikacie. Carl kupuje certyfikaty CFD w swojej turze akcji i kiedy kupuje swój czwarty certyfikat, jego udział w spółce wynosi 40% i następuje przeniesienie prezesury. Alan wymienia swój certyfikat prezesa na dwa pojedyncze certyfikaty należące do Carla. Alan ma teraz 3 pojedyncze certyfikaty i 30% udziałów w spółce. Carl posiada 3 certyfikaty (łącznie 40% udziałów), jest nowym prezesem i otrzymuje kartę i aktywa spółki.*

Przeniesienie prezesury poprzez sprzedaż: prezes spółki może sprzedać wystarczającą ilość akcji spółki, aby spowodować przeniesienie prezesury tylko wtedy, gdy inny gracz posiada dwa lub więcej certyfikaty w tej spółce, i jeśli jest wystarczająco dużo miejsca w puli bankowej, aby przyjąć sprzedane certyfikaty (pamiętaj, że pula bankowa nie przyjmie więcej niż 50% udziałów w żadnej firmie).

Jeśli oba te warunki są spełnione, prezes ogłasza, ile akcji jest sprzedawanych. Gracz, który będzie miał największy pakiet akcji w spółce, zostaje nowym prezesem. Jeśli dwóch lub więcej graczy posiada równą liczbę akcji, nowym prezesem zostaje gracz siedzący po lewej stronie (poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół stołu) obecnego prezesa.

Ponieważ prezes spółki musi zawsze posiadać certyfikat prezesa, nowy prezes wymienia dwa pojedyncze certyfikaty z obecnym prezesem na certyfikat prezesa. Obecny prezes dokonuje następnie zadeklarowanej sprzedaży. Nowy prezes otrzymuje kartę spółki wraz z jej zawartością (pociągi, żetony, kompanie morskie, pożyczki, pieniądze itd).

❖ *CFD jest teraz dużą spółką. Alan ma w niej 30% udziałów (certyfikat prezesa i jeszcze jeden), Carl ma 10% udziałów w jednym certyfikacie. Carl kupuje jeszcze jeden certyfikat CFD w następnej turze akcji. Alan postanawia pozbyć się swojej spółki i sprzedaje swoje 30% udziałów. Alan wymienia swój certyfikat prezesa na dwa pojedyncze certyfikaty należące do Carla. Alan może teraz sprzedać do puli bankowej swoje 3 zwykłe certyfikaty. Carl zostaje z 20% certyfikatem prezesa, jest nowym prezesem i otrzymuje kartę i aktywa firmy.*

### 3.11 Ruchy na giełdzie

Znaczniki wartości poruszają się na giełdzie według następujących zasad:

W górę o jedno miejsce



- Za każdym razem, gdy w trakcie rundy operacyjnej spółka operacyjna wypłaca niezerową dywidendę
- Za każdym razem podczas rundy operacyjnej spółka kupuje jeden lub więcej nowych pociągów ze stosu dostępnych pociągów (przy kupnie więcej niż jednego pociągu, wartość wzrośnie także tylko o jedno miejsce).

W dół o jedno miejsce

- za każdą akcję sprzedaną przez prezesa lub smoki podczas rundy giełdowej lub podczas przymusowej sprzedaży przez prezesa spółki.
- Za każdym razem, gdy w trakcie rundy operacyjnej spółka deklaruje zerową dywidendę

Jeśli znacznik wartości zostanie przesunięty na pole, w którym znajduje się już jeden lub więcej znaczników, nowy znacznik umieszcza się na dole stosu znaczników, które już się tam znajdują.

Jeśli spółka wstrzymuje się z wypłatą dywidendy, znacznik wartości nie przesuwa się.

❖ Podczas rundy operacyjnej spółka FMS wypłaca dywidendę w wysokości 130L i kupuje nowy pociąg PH3 ze stosu dostępnych pociągów; wartość spółki wzrasta o dwa miejsca do 150L, a znacznik wartości jest umieszczany na spodzie stosu żetonów już się tam znajdujących. Firma RCSF wypłaca 160L ze swojego skarbcza i używa tych pieniędzy, aby kupić pociąg PH3 od firmy FMS; żeton wartości w tym przypadku nie przesuwa się. Na koniec spółka SFSS deklaruje zerową dywidendę i kupuje nowy pociąg PH4 ze stosu dostępnych pociągów; znacznik wartości przesuwa się o jedno miejsce do tyłu, a następnie o jedno miejsce do przodu i zostaje umieszczony na spodzie stosu znaczników.

### 3.12 Czynności na początku rundy giełdowej

Bezpośrednio przed rozpoczęciem rundy giełdowej należy wykonać następujące czynności.

#### Obniżenie wartości kopalń

Wszystkie kopalnie ze znacznikami stacji muszą być automatycznie obniżone o jeden poziom na następny dostępny kafelek. Np. jeśli gra jest w 3 fazie lub wyższej, wszystkie żółte kopalnie na mapie są automatycznie obniżane do zielonych; jeśli gra jest w fazie 5 lub wyższej, wszystkie zielone kopalnie są automatycznie obniżane do brązowych.

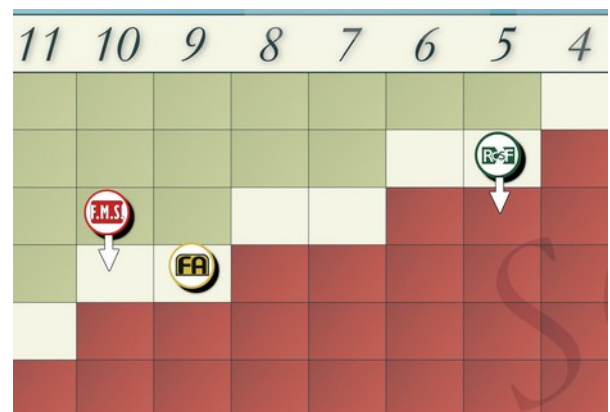
Należy pamiętać, że kopalnie, na których nie ma znacznika, nie są degradowane. Jeśli gra jest w fazie 5 lub wyższej, żółta kopalnia, na której znajduje się znacznik, zostanie zdegradowana do zielonej, a nie do brązowej, na początku następnej rundy akcji.

#### Dostosuj rangę firmy

Każda spółka musi dostosować swoją pozycję w tabeli Smoków (ruch pionowy). Jeśli spółka jest umieszczona w innym rzędzie niż aktualna faza gry, przesuwa się o jeden rząd w dół, próbując dogonić aktualną fazę. Jeśli znajduje się w rzędzie odpowiadającym aktualnej fazie, nie przesuwa się.

Należy pamiętać, że ranga przesuwa się w pionie o maksymalnie jeden rząd na raz, np. jeśli gra jest w fazie 4, a ranga spółki znajduje się w rzędzie fazy 2 w tabeli Smoków, ranga przesuwa się w dół do rzędu fazy 3, a fazy 4.

❖ Gra znajduje się w fazie 5. Na koniec rundy akcji, ranga RCSF przesuwa się o jeden rząd w dół, wchodząc w czerwony obszar planszy. Ranga



FMS przesuwa się w dół do rzędu fazy 5 wchodząc w biały obszar wykresu. Wreszcie ranga FA nie przesuwa się, ponieważ znajduje się już w rzędzie fazy 5 wykresu, odpowiadającym bieżącej fazie gry.

### Konwersja w dużą firmę

Każdy prezes spółki uprawniony do przekształcenia małej spółki w dużą jest pytany w kolejności rundy operacyjnej czy chce to zrobić. Wszystkie działania związane z przekształceniem małej spółki w dużą wchodzi w życie w momencie, gdy prezes zadeklaruje taką zmianę.

## **3.13 Czynności na koniec rundy giełdowej**

Na koniec rundy giełdowej kartę pierwszeństwa otrzymuje gracz siedzący po lewej stronie gracza, który wykonał ostatnią akcję sprzedaży i/lub kupna w rundzie akcji (Smoki nie liczą się do celów przydzielania pierwszeństwa).

🌀 *W wielu grach 18xx występuje bonus wartości giełdowej, gdy wszystkie certyfikaty spółki znajdują się w rękach graczy. Bonus ten nie jest dostępny w 1865 Sardinia.*

## **Rozdział 4**

### **Rozegranie rundy operacyjnej**

*Układanie torów i znaczników stacji, zbieranie ruchu, prowadzenie pociągów i wypłacanie dywidendy*

## **4.1 Kolejność w rundzie operacyjnej**

Podczas rundy operacyjnej wszystkie spółki działają i przynoszą dochód. Kompanie morskie działają jako pierwsze, jeśli znajdują się w rękach gracza. Bank wypłaca właścicielowi każdej kompanii morskiej przychód w wysokości 20L wymieniony na karcie kompanii.

Spółki publiczne działają następnie w kolejności malejącej wartości akcji. Jeśli dwa lub więcej znaczniki wartości akcji zajmują to samo pole, to spółka, której znacznik znajduje się wyżej na stosie, działa przed każdą umieszczoną niżej.

Każde spółka publiczne działa tylko raz podczas każdej rundy operacyjnej. Prezes spółki wykonuje w jej imieniu następujące czynności we wskazanej kolejności:

- Układanie lub modernizacja torów (opcjonalnie)
- Działalność kopalń
- Budowa znacznika stacji (opcjonalnie)
- Prowadzenie pociągów i obliczanie dochodu
- Zakup pociągu (opcjonalnie)

🔹 *Należy pamiętać, że kompanie morskie mogą zostać przeniesione do spółki publicznej w dowolnym momencie podczas rundy operacyjnej spółki. Również wchłanianie i spłata pożyczek rządowych mogą mieć miejsce w trakcie rundy operacyjnej, jak wyjaśniono w rozdziale 5.*

Po tym, jak wszystkie kwalifikujące się spółki ukończą swoje akcje, znacznik rundy operacyjnej jest przesuwany na następne miejsce w obszarze aktualnej rundy gry. Informuje to, czy następną rundą jest kolejną rundą operacyjną czy rundą giełdową.

## 4.2 Budowa i modernizacja torów

Budowa torów kolejowych w 1865 roku jest przedstawiona poprzez umieszczanie na mapie kolorowych sześciokątnych kafelków. Początkowo jedyne tory na mapie znajdują się na sześciu żółtych heksach z wydrukowanymi torami.

Każda działająca spółka może podczas swojej tury umieścić za darmo jeden kafelek na heksie mapy. Drugi kafelek toru może zostać umieszczony po zapłaceniu 20L ze skarbca spółki.

Raz położony kafelek staje się częścią mapy i może być usunięty tylko wtedy, gdy zostanie zastąpiony innym kafelkiem (operacja ta nazywana jest modernizacją).

Istnieją dwa rodzaje możliwych modernizacji: modernizacja ruchu i modernizacja konkurencyjna.

**Modernizowanie ruchu:** wymień kafelek na kafelek wyższego koloru. Wszystkie segmenty torów na wymienianym kafelku muszą zostać zachowane podczas modernizacji ruchu, nawet jeśli nie są połączone z sąsiednimi kafelkami.

- Żółte kafelki mogą być umieszczane tylko na pustych heksach mapy.
- Zielone kafelki zastępują żółte (uwaga, można je również umieszczać na wydrukowanych wcześniej żółtych heksach mapy).
- Brązowe kafelki mogą zastąpić tylko zielone.
- Szare kafelki mogą zastępować tylko kafelki brązowe.

Kiedy miasto zwiększy swoją wartość w wyniku modernizacji kafelka, natychmiast wydadz dodatkową zwiększoną wartość w żetonach ruchu wszystkim spółkom, które mają na nim żeton.

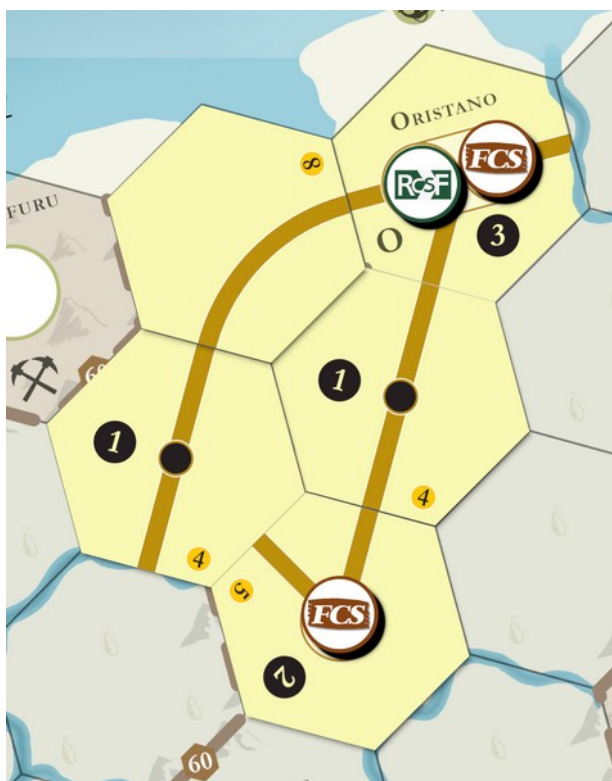
❖ *Nuoro jest zielone (wartość ruchu wynosi 4), a spółki RCSF i FA mają w nim po jednym znaczniku stacji. Kiedy brązowe kafelki stają się dostępne, Nuoro zostaje ulepszony do brązowego, a jego wartość ruchu wynosi teraz 5. Spółki RCSF i FA natychmiast otrzymują po 1 żetonie ruchu.*

Kiedy miasto zwiększa swoją wartość ruchu w wyniku modernizacji kafelka, nikt nie korzysta natychmiast ze zwiększonej wartości ruchu. Jednak zwiększona wartość ruchu będzie dostępna dla tych spółek, które w późniejszej fazie gry położą znacznik w mieście.

**Modernizacja konkurencyjna:** zamień kafelek na inny kafelek w tym samym kolorze. Wszystkie istniejące połączenia wymienianego kafelka z sąsiednimi kafelkami muszą zostać zachowane podczas modernizacji konkurencyjnej. Jednak niepołączone segmenty torów nie muszą być zachowane.

⚙ *Modernizacja ruchu jest bardzo powszechnym mechanizmem w grach 18xx, który zazwyczaj zwiększa przychody z danego kafelka i dodaje nowe segmenty torów. Modernizacja konkurencyjna jest zupełnie nowym konceptem; jest to mniej restrykcyjna forma modernizacji kafelków i jest zazwyczaj używana do uwolnienia zablokowanych torów.*

❖ Poniżej znajduje się przykład modernizacji ruchu i modernizacji konkurencyjnej. Firma FCS z bazą w Isili i znacznikiem w Oristano najpierw ulepsza swoją stację domową do zielonego kafelka. Jest to ulepszenie ruchu i FCS otrzymuje 1 żeton ruchu. Następnie FCS płaci 20L za położenie drugiego kafelka i zamienia prosty tor z wioską w Sanluri na zakrzywione tor. Jest to modernizacja konkurencyjna.



Spółka kładąca (lub modernizująca) kafelek musi być połączona torami dowolnej długości od jednego ze swoich znaczników stacji do i wzdłuż jednego z nowych odcinków torów. Miasto całkowicie zajęte przez znaczniki innych spółek blokuje to połączenie i dlatego spółki nie mogą kłaść kafełków za zablokowanymi miastami.

Kafelki torów muszą być ułożone w jednej linii z hekssem mapy, ale mogą być ułożone w dowolnej z sześciu orientacji, o ile przestrzegane są poniższe wskazówki:

- Na heksach z wioską mogą być układane tylko kafełki z wioską. Podobnie, na heksach z miastem mogą być kładzione tylko kafełki z miastem.
- Żółte heksy na mapie (Cagliari, Oristano, Nuoro, Sassari, Portovecchio i Bastia) mają konkretne zielone, brązowe i szare kafełki oznaczone literami C, O, N, S, P i B.
- Odcinek toru nie może kończyć się na otwartym morzu. Połączenia przerywane między Sardinią a Korsyką należy jednak traktować jako wstępnie wydrukowany tor i dlatego są one ważnymi połączeniami do celów układania kafełków.
- Brązowy kafelek nr 63 może być zagrany tylko w Isili, Olbii i Ajaccio. Brązowe kafełki miast nr 700 mogą być zagrane tylko w Arbatas i Calvi. Brązowe kafełki miast nr 146 mogą być zagrane tylko w miastach nadmorskich (Alghero, Tempio, Propriano itd.).
- Kafelki kopalni nr 173, 174 i 175 mogą być zagrane tylko na ośmiu kopalniach na mapie. Kopalnie nigdy nie są ulepszone przez graczy; ta operacja jest wykonywana automatycznie na początku każdej rundy giełdowej. Należy pamiętać, że ulepszenie kopalni zmniejsza ruch na planszy (i dlatego jest często określane jako obniżenie poziomu).



Zmodernizowane kafelki są usuwane z mapy i są ponownie dostępne dla spółek. Listę legalnych modernizacji ruchu można znaleźć w części „manifest kafelków”.

### 4.3 Działalność kopalni

W każdej turze spółka pobiera żetony ruchu z dowolnej kopalni ze swoimi żetonami.

Kopalnie posiadają tylko jedno miejsce na znacznik. W każdej turze operacyjnej kopalnia generuje ruch dla spółki, której znacznik w kopani. Produkcja kopalni jest zmniejszana w miarę postępu gry (żółte kopalnie generują 2 żetony ruchu co turę; zielone kopalnie 1 żeton co turę; a brązowe kopalnie w ogóle nie generują ruchu).

Każda spółka może umieścić tylko jeden znacznik w jednej z trzech kopalń znajdujących się w obszarze Carbonia.

### 4.4 Budowa znaczników stacji

Spółka może umieścić jeden i tylko jeden znacznik stacji podczas każdej rundy operacyjnej (znacznik bazy domowej kładziony jest na początku gry dla wszystkich firm lub w momencie zakupu certyfikatu prezesa dla wchłoniętych spółek ponownie wchodzących do gry).

Aby umieścić znacznik stacji, spółka musi być w stanie wyznaczyć bezpośrednią trasę z dowolnego z istniejących znaczników stacji do miasta lub kopalni, w której chce umieścić nowy znacznik stacji. Trasa bezpośrednia składa się z ciągłej sekwencji torów od miasta/kopalni już zajętej przez żeton spółki do dowolnego miasta/kopalni, na której nie znajdują się inne miasta (np. musi to być bezpośrednio połączenie miasta/kopalni z miastem/kopalnią). Spółka nie może mieć więcej niż jeden znacznik stacji na jednym kafelku.

Ułożenie znacznika wiąże się z kosztem zależnym od mijanego terenu wzdłuż całej trasy (10L za każdy zwykły brzeg heksa; 40L za każdą rzekę; 60L za każdą górę). Jeśli do miasta/kopalni docelowej jest więcej legalnych tras bezpośrednich, prezes spółki może zdecydować, z której z nich skorzystać; koszt terenu i zebrany ruch będą zależne od wybranej trasy.

Kolej zbiera wszystkie żetony ruchu wzdłuż wybranej trasy bezpośredniej jakie wydrukowano na mijanych wioskach i docelowym mieście lub kopalni (uwaga: miasto początkowe na trasie bezpośredniej nie zapewnia ruchu).

Raz umieszczony znacznik stacji nie może zostać przesunięty ani usunięty, chyba że spółka jest zaangażowana we wchłonięcie. Kiedy miasto ma zajęte wszystkie miejsca na znaczniki stacji, tylko spółki posiadające znaczniki stacji w tym mieście mogą przez nie przechodzić w celu układania kafelków.

### 4.5 Prowadzenie pociągów i obliczanie dochodu

W celu uzyskania dochodu spółka eksploatuje swoje pociągi w następujący sposób:

Prezes porównuje całkowitą wartość żetonów ruchu w skarbcu z całkowitą pojemnością oferowaną przez jego pociągi. Każdy żeton ruchu mający pokrycie w łącznej pojemności posiadanych pociągów przynosi spółce 10L przychodu. Suma stanowi przychód spółki.

❖ Firma posiada 14 żetonów ruchu i dwa pociągi PH2 (całkowita pojemność 16), przychód wynosi 140. Inny przykład, spółka posiada 30 żetonów ruchu oraz jeden pociąg PH2 i jeden PH3 (całkowita pojemność 22), dochód w tym przypadku wynosi 220.

Prezes decyduje, czy przychody wypłacić w formie dywidendy, czy też zatrzymać w skarbcu spółki.

Jeśli wypłacane są dywidendy, każda akcja generuje odpowiedni procent zysku, np. 20% akcji daje 20% zysku, 10% daje 10% zysku. Dywidendy z akcji znajdujących się w puli bankowej lub należące do Smoków pozostają w banku. Akcje będące jeszcze w ofercie pierwotnej wypłacają dywidendę spółce.

Jeśli spółka wstrzymuje wypłatę, wpłać pełną kwotę do skarbcza spółki.

Jeśli jest wypłacana dywidenda, przesuń żeton wartości akcji na giełdzie o jedno miejsce w górę. Spółki, które zadeklarują przychód 0L, przesuwać swój znacznik wartości akcji o jedno miejsce do tyłu. Jeśli spółka wstrzymuje się z wypłatą, wartość akcji nie zmienia się.

## 4.6 Zakup pociągów

W tym momencie spółka ma możliwość zakupu jednego lub więcej pociągów, pod warunkiem, że nie przekroczy limitu posiadanych pociągów. Kompanie morskie nie wliczają się do tego limitu.

Pociąg	Pojemność	Koszt	Dostępna ilość	Złomowany gdy
PH2	8	100/70	6	kupiony 1szy PH4
PH3	14	200/160	5	kupiony 1szy PH6
PH4	20	350/300	4	kupiony 1szy PH7
PH5	25	500	2	Permanentny
PH6	30	650	3	Permanentny
PH7	35	800	∞	Permanentny

Ponieważ zakup pociągu może spowodować zmianę fazy, pociągi muszą być kupowane pojedynczo. W związku z tym, jeżeli spółka chce zakupić więcej niż jeden pociąg, musi zakupić pierwszy, zastosować efekty zmiany fazy, zakupić kolejny itd. Jeśli zakup pociągu wywołuje zmianę fazy i ta zmiana zmniejsza liczbę pociągów, które spółka może posiadać, spółka może nie być w stanie kupić kolejnego pociągu. Spółka nie może odrzucić lub zełmować pociągu, aby zrobić miejsce na nowy pociąg. Jeśli jednak zakup pociągu zainicjuje zmianę fazy, w wyniku której spółka będzie posiadała zbyt wiele pociągów, nadmiarowe pociągi z tych spółek są odrzucane do puli bankowej bez rekompensaty.

Pociągi mogą być kupowane z talii dostępnych pociągów, z puli bankowej lub od innych spółek, które chcą je sprzedać. W talii dostępnych pociągów sprzedaje się nowe pociągi i sprzedaje się je tylko w kolejności numerycznej. Wszystkie pociągi bieżącej fazy muszą zostać sprzedane zanim pociągi następnej fazy będą mogły przejść z talii przyszłych pociągów do talii dostępnych pociągów. Tak więc, wszystkie pociągi fazy 2 muszą być sprzedane zanim pierwszy pociąg fazy 3 stanie się dostępny, wszystkie pociągi fazy 3 muszą być sprzedane zanim pierwszy pociąg fazy 4 będzie dostępny, i tak dalej. Pociągi kupowane z talii dostępnych pociągów lub z puli bankowej są zawsze kupowane po cenie wydrukowanej na karcie pociągu. Należy pamiętać, że ostatni pociąg typu PH2, PH3 i PH4 jest przeceniony. Pociągi zakupione od spółek mogą być zakupione za dowolną kwotę (minimum 1L), która została uzgodniona przez prezesa(ów) dwóch zaangażowanych spółek. Spółka może kupić ostatni pociąg innej spółki. Kiedy pociąg jest kupowany od innej spółki, cała transakcja musi być przeprowadzona podczas tury spółki kupującej. Spółka nie jest zobowiązana do kupna pociągu od innej spółki, jeśli jest on oferowany, niezależnie od ceny.

Spółka, która nie posiada żadnego żetonu ruchu, nie musi posiadać pociągu. Jednakże, działająca spółka z co najmniej jednym żetonem ruchu musi posiadać pociąg i jest zmuszona do jego zakupu podczas tego etapu swojej tury, jeśli go nie posiada.

## 4.7 Obowiązkowy zakup pociągu

Jeśli spółka musi kupić pociąg, a nie ma na to wystarczającej ilości pieniędzy, prezes musi wyrównać różnicę. Gdy prezes jest zmuszony do wniesienia wkładu w zakup pociągu, transakcję regulują następujące specjalne zasady:

- Można zakupić tylko jeden pociąg.
- Pociąg musi być zakupiony ze stosu dostępnych pociągów lub puli bankowej i nie może być zakupiony od innej firmy.
- Jeśli na stosie dostępnych pociągów i w puli banku jest kilka pociągów do kupienia, gracz może wybrać, który z nich chce kupić. Innymi słowy, gracz nie jest zmuszony do zakupu najtańszego dostępnego pociągu, jednak nadal podlega wszystkim innym zasadom, np. nie może kupić pociągu, który nie jest jeszcze dostępny lub pociągu ze zniżką, gdy dostępne są inne pociągi tej samej fazy.
- Prezes może przekazać tylko tyle pieniędzy, aby wystarczyło na ten jeden zakup i musi wykorzystać całą gotówkę dostępną w skarbcu spółki.
- Jeśli prezes nie ma wystarczającej ilości gotówki, aby wyrównać różnicę, musi sprzedać zasoby prywatne (zob. wymuszona sprzedaż zasobów).

## 4.8 Wymuszona sprzedaż zasobów

Gdy prezes jest zobowiązany do wniesienia wkładu na zakup pociągu, jak opisano powyżej, może zostać zmuszony do sprzedaży akcji. Do wszystkich przymusowych sprzedaży akcji stosuje się następujące zasady.

- Sprzedaż nie może spowodować zmiany prezesa spółki, która próbuje kupić pociąg, ale może spowodować zmiany prezesa w innych spółkach.
- Prezes decyduje, co sprzedać, w jakiej kolejności i jak sprzedać akcje.
- Wszystkie akcje z danej spółki muszą być sprzedawane w jednym pakiecie.
- Należy przestrzegać wszystkich normalnych zasad dotyczących rynku giełdowego oraz limitów akcji i certyfikatów.
- Prezes może sprzedać tylko tyle akcji, aby dokonać wymuszonego zakupu lub płatności.
- Jeśli prezes nie może zebrać wystarczającej ilości pieniędzy poprzez sprzedaż akcji, jest bankrutem.

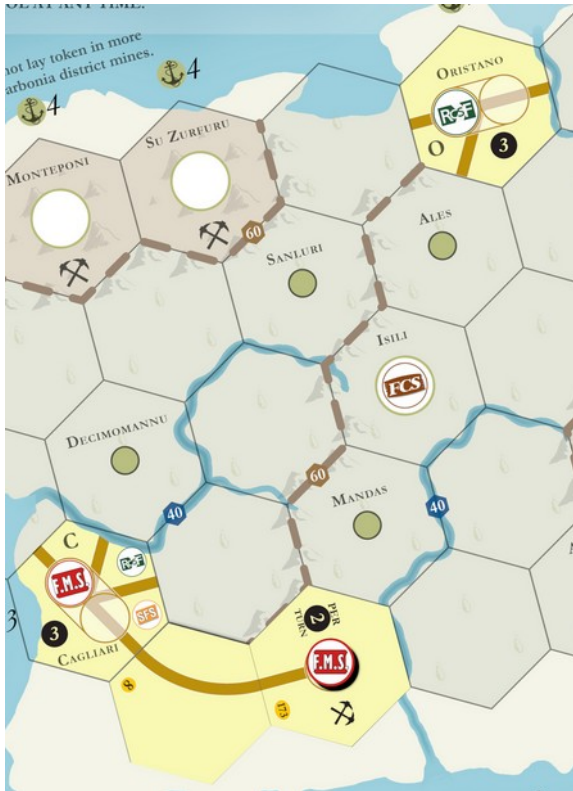
## 4.9 Bankructwo

Jeśli gracz nie jest w stanie zebrać wystarczającej ilości gotówki, aby dokonać wymaganego zakupu pociągu, zostaje bankrutem. Gracz otrzymuje niezbędną ilość pożyczek rządowych 500L, aby dokonać zakupu pociągu i może kontynuować grę.

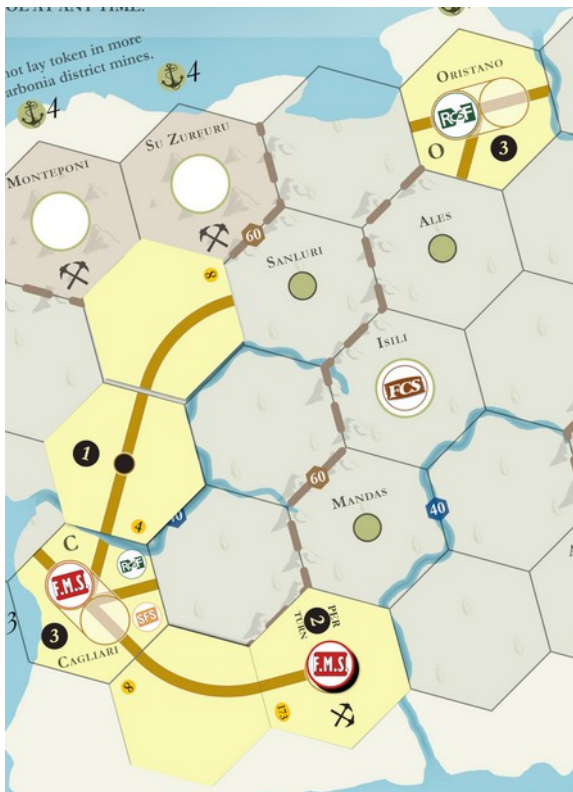
Przyznana pożyczka w wysokości 500L zostanie odjęta od jego majątku podczas obliczania wyniku na koniec gry.

## 4.10 Przykładowy początek rozgrywki

❖ *Jako przykład prześledźmy rozwój firmy FMS.*

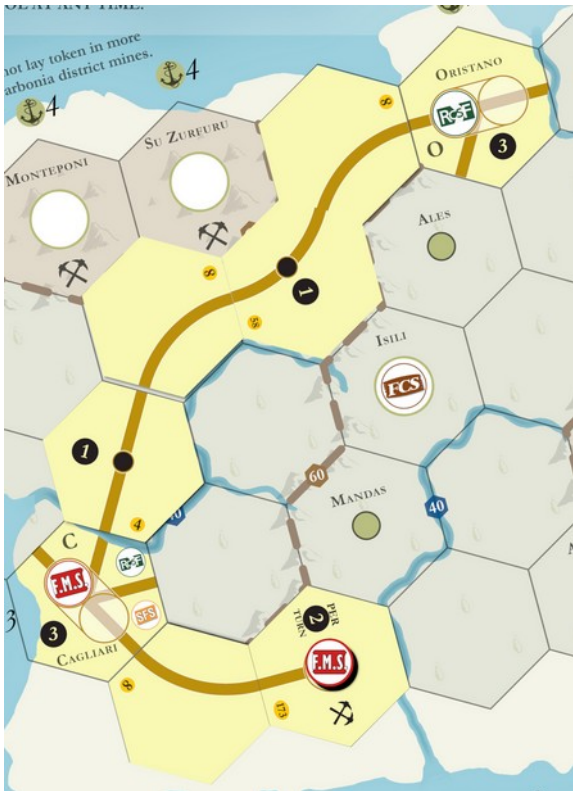


Rys. 1 - Pierwsza runda operacyjna. Ruch FMS na początku wynosi 3 z powodu wartości Cagliari, jego miasta startowego. W swojej pierwszej rundzie FMS kładzie dwa tory: jeden łagodny łuk i kopalnię. Płaci 20L za prawo do położenia drugiego kafelka. Następnie FMS kładzie swój drugi znacznik stacji na kopalni. Kosztuje to 70L (przejście przez jedną krawędź hekza i jedną krawędź góry). FMS zbiera 2 punkty ruchu z kopalni. Nie posiada żadnych pociągów, więc jego przychód wynosi zero. Żeton wartości akcji przesuwa się do tyłu. Następnie FMS kupuje jeden pociąg PH2 płacąc 100L do banku, a jego żeton wartości akcji przesuwa się do przodu.

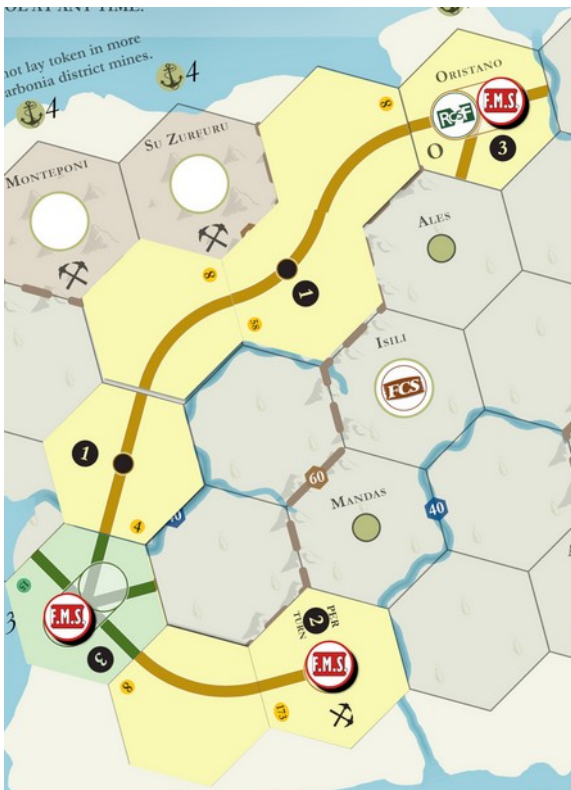


Rys. 2 - Druga runda operacyjna. FMS kładzie dwa kolejne odcinki torów, jeden prosty z wioską i jeden łagodny łuk w kierunku Oristano. Kosztuje to 20L. Wioska nie dostarcza mu żadnego ruchu, ale kopalnia produkuje kolejne 2 punkty. Całkowity ruch wynosi teraz 7. Pociąg FMS, PH2 oferuje 8 pojemności i FMS deklaruje przychód w wysokości 70L. Alan postanawia wypłacić te pieniądze w formie dywidendy, więc znacznik wartości akcji przesuwa o jedno miejsce do przodu. Następnie FMS kupuje jeszcze jeden pociąg PH2 z talii dostępnych pociągów i znacznik wartości akcji przesuwa się ponownie do przodu. FMS wykonał podwójny skok na giełdzie.





Rys. 3 - Runda giełdowa została rozegrana i rozpoczyna się nowa runda operacyjna. Zauważ, że FMS nie kwalifikował się do przekształcenia w dużą spółkę, ponieważ jego historyczny cel nie został jeszcze osiągnięty. FMS kładzie ponownie dwa tory, płacąc 20L i łącząc się z Oristano bezpośrednią trasą. Teraz FMS może umieścić żeton na Oristano płacąc 80L (przekraczając jedną rzekę i cztery zwykłe krawędzie heksów). Dzięki temu żetonowi FMS otrzymuje 5 dodatkowych żetonów ruchu (3 za Oristano i 2 za dwie wioski po drodze). Kopalnia dostarcza 2 dodatkowych żetonów ruchu. Całkowity ruch FMS wynosi teraz 14. Pojemność pociągów wynosi 16, a deklarowany przychód to 140L. Alan postanawia zatrzymać te pieniądze w spółce, a znacznik wartości akcji nie porusza się. Nie kupuje pociągów i jego tura kończy się.



Rys. 4 - To jest czwarta runda operacyjna rozgrywana przez firmę FMS. Prezes decyduje się położyć tylko jeden kafelek toru, będzie to modernizacja Cagliari na zielony kafelek. FMS otrzymuje 1 żeton ruchu za Cagliari i ponownie 2 żetony ruchu z kopalni. Całkowity ruch FMS wynosi teraz 17. Pojemność pociągów to nadal 16, a więc deklarowany przychód wynosi 160L. Alan wypłaca dywidendę, a wartość akcji przesuwa się do przodu. Ruch FMS szybko wzrasta, a pociągi spółki starają się pomieścić wszystkich pasażerów. Alan staje teraz przed kluczową decyzją strategiczną: czy kupić nowy pociąg, czy nie.

# Rozdział 5

## Wchłonięcie

*Jak skonsolidować spółki i otrzymać pomoc rządową*

### 5.1 Wchłonięcie

Ten mechanizm ten spółce na przejęcie innej spółki. Typowe powody przejęcia to konsolidacja spółek w celu bardziej efektywnego zarządzania nimi, zwolnienie miejsca na certyfikaty po osiągnięciu limitu certyfikatów lub ratowanie spółki, która nie ma pociągu.

Wchłonięcie dotyczy zawsze dwóch spółek należących do tego samego gracza (którego prezesem w obu spółkach jest ten sam gracz).

Spółka wchłaniająca nazywana jest „przejmującą”, a ta która ma być wchłonięta nazywana jest „docelową”. Proces może być rozpoczęty zarówno w turze operacyjnej spółki przejmującej jak i docelowej. Główną zasadą, o której należy pamiętać jest to, że spółka docelowa zawsze pomija swoją turę operacyjną, podczas gdy spółka przejmująca rozgrywa swoją turę operacyjną normalnie.

PASYWNE wchłanianie: Na początku swojej tury operacyjnej spółka może zdecydować, że zostanie wchłonięta przez inną spółkę, zamiast prowadzić działalność. Spółka przejmowana pomija swoją turę operacyjną.

Aktywne wchłonięcie: Alternatywnie, na początku swojej rundy operacyjnej, spółka może wchłoniąć inną spółkę, która jeszcze nie prowadziła działalności. Po zakończeniu wchłonięcia, spółka nabywająca może przystąpić do kolejnego wchłonięcia, jeżeli jest w stanie to zrobić. Po zakończeniu wszystkich wchłonięć, które spółka „przejmująca” chciała przeprowadzić, normalnie rozgrywa swoją rundę operacyjną.

### 5.2 Dopuszczalność

Aby wchłonięcie było dozwolone, muszą być spełnione następujące warunki:

- Zarówno spółka przejmująca, jak i docelowa prowadziły działalność co najmniej raz.
- Obie linie kolejowe są połączone (np. mają żetony w tym samym mieście lub w dwóch różnych miastach/kopalniach połączonych bezpośrednią trasą).
- Przejmujący musi mieć dostęp do wystarczającej ilości pieniędzy, aby zrekompensować wszystkie certyfikaty docelowe w grze (ze środków własnych, środków spółki przejmowanej, sprzedaży własnych udziałów lub ewentualnej dozwolonej pożyczki rządowej - jak wyjaśniono później)

Proszę zauważyć, że małą spółka może nabyć większe dużą spółkę i odwrotnie. Status małej/dużej spółki nie ogranicza wchłaniania.

### 5.3 Procedura kompensacyjna

Spółka przejmująca musi upłynnić w gotówce wszystkie certyfikaty spółki docelowej w grze. Innymi słowy, certyfikaty należące do graczy, Banku i Smoki muszą zostać w pełni i należycie wynagrodzone. Dla certyfikatów docelowych znajdujących się jeszcze w ofercie początkowej nie jest potrzebna żadna rekompensata.

Za akcje płaci się według aktualnej wartości rynkowej plus premia, jeśli spółka znajduje się na białych lub zielonych obszarach tabeli Smoków. Wyższa premia obowiązuje, jeśli spółka

znajduje się na zielonym obszarze, a niższa, jeśli spółka znajduje się na białym obszarze (wartości te są wydrukowane poniżej wartości akcji na giełdzie).

Procedura kompensacyjna przebiega w następującej kolejności:

- Po pierwsze, spółka przejmująca otrzymuje całą gotówkę od spółki przejmowanej i próbuje usunąć/wykupić z rynku certyfikaty docelowe przy użyciu skonsolidowanej gotówki obu spółek.
- Jeśli to nie wystarczy, przejmujący musi pozyskać wystarczającą ilość gotówki sprzedając bankowi własne certyfikaty z oferty pierwotnej po aktualnej cenie rynkowej (pamiętajmy jednak, że bank nigdy nie przyjmie więcej niż 50% udziałów). Przy sprzedaży certyfikatów w ten sposób wartość akcji nie spada.
- Jeśli to nadal nie wystarczy, spółka przejmująca musi zaciągnąć tyle pożyczek rządowych, ile jest konieczne (ale nigdy nie przekraczając łącznego limitu trzech pożyczek spółek przejmujących i docelowej).

Po zakończeniu procedury kompensacyjnej certyfikaty spółki docelowej wracają do oferty pierwotnej. W kolejnej rundzie giełdowej spółka może zostać ponownie uruchomiona jako duża spółka, jak opisano w rozdziale 3.6. Stacja domowa nowej spółki jest ustalana przez gracza nabywającego certyfikat prezesa i może to być dowolne miasto z pustym miejscem na stację.

## 5.4 Efekty wchłonięcia

Po udanym wchłonięciu następujące czynności mają miejsce:

- Cały majątek spółki docelowej (żetony ruchu, pociągi, kompanie morskie i pożyczki) jest przenoszony do spółki przejmującej.
- Nowo powiększona spółka będzie posiadała maksymalną liczbę znaczników, dlatego należy jej przekazać dodatkowe znaczniki, tak aby razem tymi, które są już na mapie, posiadała łącznie 7 znaczników.
- Spółka przejmująca może w tym momencie opuścić każdą kopalnię, w której posiada już znacznik. Usunięte znaczniki stacji wracają na kartę firmy i są dostępne w dalszej grze.
- Spółka przejmująca musi zastąpić wszystkie znaczniki położone na mapie przez spółkę przejmowaną swoimi własnymi znacznikami.

Wymiana znaczników spółki docelowej nie wiąże się z żadnymi kosztami.

Spółka przejmująca nie jest zobowiązana do zastąpienia docelowych znaczników na kopalniach. Jeśli prezes nie chce wymienić znacznika stacji w kopalni, kopalnia zostaje po prostu pusta.

Spółka przejmująca jest jednak zobowiązana do wymiany wszystkich znaczników spółki docelowej umieszczonych w miastach. W przypadku lokalizacji, w których spółka przejmująca posiada już znacznik stacji, nie jest on zastępowany, a spółka przejmująca otrzymuje 50L rekompensaty z banku (synergia). Znaczniki, których nie można zastąpić (np. nabywca nie ma wystarczającej liczby znaczników, aby zastąpić je wszystkie), są tracone bez rekompensaty.

W przypadku, gdy spółka przejmująca nie posiada wystarczającej liczby znaczników, aby zastąpić wszystkie znaczniki spółki docelowej, obowiązkowe jest utrzymanie sieci kolejowej w stanie połączenia, tzn. zastąpione znaczniki muszą być połączone z co najmniej jednym innym znacznikiem spółki bezpośrednią trasą.

## 5.5 Pożyczki rządowe

Pożyczki rządowe mają wartość 500L (uwaga: pożyczki w wysokości 1000L liczone są jako dwie pożyczki) i są dostępne dla spółek publicznych tylko wtedy, gdy spółka chce wchłonąć inną spółkę i nie ma wystarczających środków, nawet po sprzedaży własnych certyfikatów, aby sfinalizować transakcję.

W żadnym momencie spółka nie może mieć więcej niż 3 niespłacone pożyczki. Oznacza to, że jeśli spółka przejmująca i/lub docelowa ma już niespłacone pożyczki, spółka przejmująca będzie ograniczona co do liczby pożyczek, które może wziąć, tak aby spółka wynikowa po przejściu nadal nie miała więcej niż trzech pożyczek.

Pożyczki rządowe są dostępne dla graczy tylko wtedy, gdy bankrutują, aby uporządkować swoje zobowiązania i pozostać w grze. Nie ma ograniczeń co do ilości pożyczek rządowych, które gracz może wziąć.

Pożyczki rządowe nie są oprocentowane.

Spółka może spłacić pożyczkę w dowolnym momencie podczas swojej tury operacyjnej; pełna kwota pożyczki w wysokości 500L musi zostać spłacona. Gracze **nie mogą** spłacać pożyczek.

Podczas obliczania wyniku graczy na koniec gry, dostosuj go zgodnie z poniższymi wskazówkami:

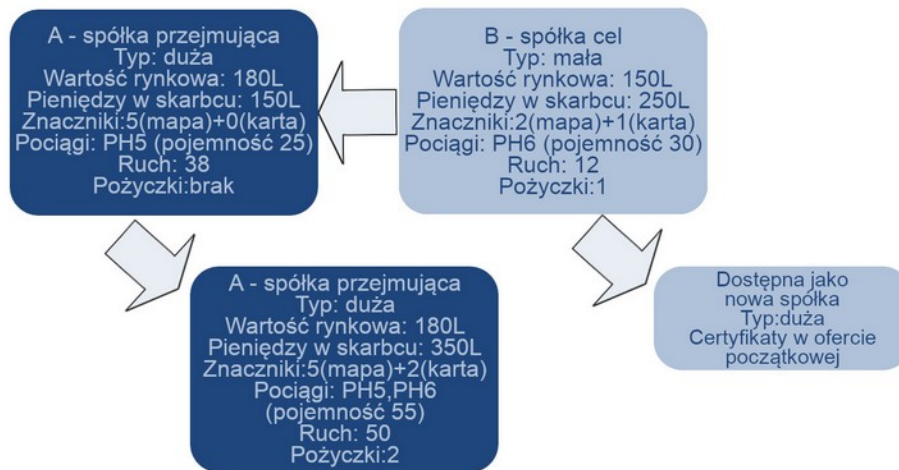
- Każda niespłacona pożyczka w skarbcu spółki powoduje obniżenie ceny akcji spółki o 50L za każdą niespłaconą pożyczkę. Wartość akcji może być przez to ujemna.
- Każda niespłacona pożyczka posiadana przez gracza powoduje obniżenie jego wyniku o 500L.

❖ *Poniższy przykład ilustruje jak działa typowe wchłonięcie. Bob jest prezesem spółek A i B przedstawionych poniżej. Obie spółki działają nieefektywnie, ponieważ A ma zbyt duży ruch, ale nie ma pojemności, podczas gdy B ma lepsze pociągi, ale nie ma ruchu. Bob postanawia naprawić tę sytuację i po sprawdzeniu istnienia warunków kwalifikujących je do połączenia (opisanych w rozdziale 5.2), na początku rundy operacyjnej spółki A deklaruje, że A wchłonie B.*

*B jest małą spółką i jest warta na giełdzie 150L. W grze są 4 certyfikaty spółki B (piąty certyfikat jest jeszcze w ofercie początkowej) i A musi upłynnić je wszystkie, łączna ich wartość wynosi 600L. Na szczęście dla Boba, ranga spółki B znajduje się w czerwonym obszarze wykresu Smoków, więc nie jest wymagana premia. Bob łączy gotówkę z obu spółek uzyskując łączną kwotę 400L. Niestety w ofercie początkowej nie ma już akcji spółki A, więc Bob nie może sprzedać akcji A, aby zebrać brakujące 200L. Spółka A będzie musiała zaciągnąć pożyczkę w wysokości 500L, aby zebrać wystarczające fundusze i sfinalizować przejęcie.*

*A otrzymuje wszystkie aktywa B (jeden pociąg PH6 i 12 żetonów ruchu). Otrzymuje również dwa dodatkowe znaczniki stacji, osiągając łączną liczbę 7 stacji. Jedna kopalnia zajmowana przez spółkę A jest teraz brązowa i nic nie produkuje. Bob decyduje się opuścić tę kopalnię. Liczba znaczników spółki A na planszy wynosi teraz 3. Następnie Bob zastępuje jeden ze znaczników B na mapie, drugi znacznik B znajduje się w mieście już zajęty przez znacznik A. A otrzymuje 50L jako rekompensatę za to, że nie mógł zastąpić tego znacznika.*





Ostateczna sytuacja została przedstawiona na powyższym rysunku. Certyfikaty spółki B wracają do oferty początkowej i będą dostępne do startu jako zupełnie nowa spółka w następnych rundach giełdowych. Spółka A może teraz rozegrać swoją turę operacyjną.

## Rozdział 6

### Warianty, uwagi i wyrazy uznania

#### 6.1 Wariant krótkiej gry

Poniższe zasady pozwalają na krótszą grę pomiędzy 2 (zalecane) lub 3 graczami.

Mapa - używaj wyłącznie mapy Sardynii. Układanie kafelków lub znaczników na Korsyce jest zabronione.

Kompanie morskie - usuń z gry dwie kompanie morskie M7 i M8 znajdujące się na Korsyce

Spółki publiczne - usuń z gry dwie spółki CFC i CFD z siedzibą na Korsyce.

Pociągi - usuń z gry 1 pociąg PH2, 1 pociąg PH3, 1 pociąg PH4 i 1 pociąg PH6. Usunięte pociągi nie mogą być pociągami ze zniżką.

Limit certyfikatów - nowy limit certyfikatów wynosi 27 przy dwóch graczach i 18 przy trzech graczach

Bank - usuń z banku 2000L, tak aby w sumie było 6000L.

Kafelki - nie ma potrzeby usuwania kafelków z gry, ale należy pamiętać, że dwa specjalne kafelki oznaczone literami B i P są zbędne. Zbędne są również dwa kafelki kopalni w kolorach żółtym, zielonym i brązowym.

#### 6.2 Uwagi projektanta

1865 Sardynia była początkowo pomyślana jako krótka gra dla dwóch lub trzech graczy. Zawsze czułem potrzebę posiadania małej gry 18xx do zaprezentowania przypadkowym gościom i nigdy nie byłem w pełni usatysfakcjonowany tym, co było dostępne na rynku.

Podstawowym mechanizmem, o którym myślałem, było użycie zewnętrznych inwestorów (Smoków), aby nadać rozmachu temu, co w przeciwnym razie byłoby mało interaktywną grą typu kup-swoje-własne-akcje i zdobądź-pierwszy-permanentny-pociąg. Punktem wyjścia był mechanizm Kopciuszka opracowany przez Davide De Martino i mnie w starych dobrych czasach, kiedy graliśmy dużo w 1830 - ten system pozwalał graczom „duchom” wpływać na grę i dobrze się bawiliśmy używając go.

Jednak w tym przypadku potrzebowałem mądrzejszego zestawu reguł rządzących akcjami kupna/sprzedaży zewnętrznych inwestorów i po długim namyśle okazało się, że ranga spółki jest właściwą metryką. Miałem szczęście, że udało mi się dość wcześnie dostrzec właściwe wartości na tablicy Smoków, co zaoszczędziło mi sporo czasu przy projektowaniu.

Mechanizm wchłonięcia jest natomiast wynikiem bardzo długiego procesu rozwoju. Początkowo zamierzałem pozwolić na wrogie przejęcia, ponownie w celu zwiększenia interaktywności między graczami. Próbowałem z różnymi zestawami zasad, ale wrogie przejęcia zawsze okazywały się zbyt paskudne i powodowały zbyt dużą nierównowagę w grze, więc ostatecznie musiałem porzucić ten pomysł (dla przypomnienia, Davide zareagował na to bardzo źle, mówiąc, że z jakiegoś powodu zawsze mam tendencję do usuwania z moich projektów najzabawniejszych elementów).

Końcowy mechanizm wchłonięcia jest łagodniejszym rozwiązaniem i pozwala na delikatną grę, która wybacza błędy. Zapewnia również żywsze i szybsze zakończenie gry. Ponieważ spółki mają tendencję do konsolidacji w celu zwiększenia dywidendy i uwolnienia miejsc na certyfikaty graczy, bank wyczerpuje się szybciej w końcowych etapach gry.

Szybkość gry była w rzeczywistości drugim głównym celem przy tworzeniu tej gry. System pociągów oparty na ruchu, odziedziczony po mojej jeszcze nieopublikowanej grze 18FB, przynosi, moim zdaniem, duże korzyści w przyspieszeniu gry. Ten sam pozytywny efekt dają małe elementy konstrukcyjne, takie jak brak kary w wartości akcji przy wstrzymaniu dywidendy, wzrost ceny akcji przy zakupie nowego pociągu z banku oraz zniżka na ostatni pociąg w każdej fazie.

Ponownie, prawdopodobnie byłem zbyt agresywny w pierwszych prototypach, w których wartość akcji cofała się, gdy firma wypłacała dywidendę i przesuwiała się do przodu, gdy ją wstrzymywała. Ten zestaw zasad zawsze powodował duże zakłopotanie wśród testerów gry ale pomimo tego, do dziś nie jestem przekonany, że był taki zły pomysł. Jednak w końcu zdecydowałem się wyrzucić go do kosza.

Dodanie Korsyki i rozszerzenie gry do 4 graczy przyszło znacznie później, kiedy zabrałem grę na konwenty w Wielkiej Brytanii i zdałem sobie sprawę, że pozwolenie na grę tylko 3 graczom było zbyt restrykcyjne. W tamtym czasie, nazwałem takie rozszerzenie 1865plus, ale szybko zmieniłem wszystko do góry nogami i teraz to krótka wersja dla 2-3 graczy jest wariantem, a nie odwrotnie.

Ostateczny wysiłek związany z samodzielną publikacją dość duży. Z pewnością było to bardzo wymagające finansowo, ale również bardzo czasochłonne z punktu widzenia zarządzania projektem. Na szczęście miałem wspaniałą pomoc ze strony Cory'ego, który zajął się oprawą graficzną, wynosząc ją na profesjonalny poziom.

Oto krótka historia stojąca za tą grą. Mam szczerą nadzieję, że 1865 Sardynia spodoba się Wam tak bardzo, jak mi jej projektowanie. Bawcie się dobrze!

## 6.3 Wyrazy uznania

Projektowanie i rozwój: Alessandro Lala

Oryginalna grafika: Cory Williamson

Grafika PnP: Jarosław Czarniak

Główny zespół testujący: Lucio Abbate, Davide De Martino

Dodatkowi testerzy: Steve Thomas, Paul Heald, Jon Draper, Fred Tanton, Lyndon Gurr, Carlo Gualdi

Tłumaczenie na język polski: Jarosław Czarniak

Zintegrowany System Gry 1865 Sardynia (inaczej zwany "1865 Sardynia") jest ©2009 Alessandro Lala, która niniejszym zostaje ogłoszony autorem 1865 Sardynia dla wszystkich celów.

Wersja PnP:

- [http://bit.ly/1865\\_PnP\\_redesign](http://bit.ly/1865_PnP_redesign)
- [http://www.18xx.site/1865\\_Sardinia\\_EN/](http://www.18xx.site/1865_Sardinia_EN/)
- <https://boardgamegeek.com/filepage/218595/>





# Tabele pomocnicze

## SUMMARY OF PUBLIC COMPANIES

<u>Acronym</u>	<u>Colour</u>	<u>Start</u>	<u>Destination</u>
FMS	Red	Cagliari	Serbariu
RCSF	Green	Oristano	Cagliari
SFSS	Blue	Sassari	Olbia
FCS	Brown	Isili	Nuoro
SFS	Orange	Arbatax	Cagliari
FA	Yellow	Nuoro	Olbia
CFC	Grey	Bastia	Ajaccio
CFD	Black	Portovecchio	Bastia

## MARITIME COMPANIES

<u>Acronym</u>	<u>Bonus Location</u>
M1	Olbia
M2	Arbatax
M3	Cagliari
M4	Carbonia district
M5	Oristano
M6	Sassari
M7	Ajaccio
M8	Calvi

## SUMMARY OF PHASE CHANGES

	<u>Trigger</u>	<u>Rules/Event</u>
1	Game start	Assign maritime companies
2	Assignment of Maritime Companies	Yellow tiles available Train limit 4 All companies start as Minor Starting values from 60 to 100 available Minor companies can convert to major Maritime companies can be transferred
3	Purchase of first PH3 train	Green tiles available Train limit 3 Starting values from 110 to 130 also available
4	Purchase of first PH4 train	Phase 2 trains scrapped
5	Purchase of first PH5 train	Brown tiles available Maritime companies still in players' hand are discarded All companies start as Major Starting values from 140 to 150 also available
6	Purchase of first PH6 train	Train limit 2 Phase 3 trains are scrapped
7	Purchase of first PH7 train	Grey tiles available Phase 4 trains are scrapped

## LIMIT OF CERTIFICATES

		<u>Normal</u>	<u>Short</u>
		<u>Game</u>	<u>Game</u>
	PH2	6	6
Dragons	PH3-4	10	10
	PH5-7	16	16
Players	2players	36	27
	3players	24	18
	4players	18	-

## LIMIT OF SHARES

Dragons	50%
Players	60%
Bank Pool	50%

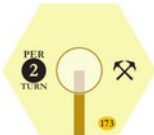








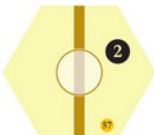





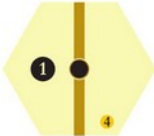








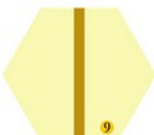





## INITIAL CAPITAL


2players	L.360
3players	L.330
4players	L.300

## TRAINS


	<u>Coverage</u>	<u>Cost</u>	<u>Quantity</u>	<u>Scrapped when</u>
PH2	8	100 / 70	6	First PH4 is sold
PH3	14	200 / 160	5	First PH6 is sold
PH4	20	350 / 300	4	First PH7 is sold
PH5	25	500	2	Permanent
PH6	30	650	3	Permanent
PH7	35	800	Unlimited	Permanent

# Lista kafelków

	8		8		8
	2		1		3
	2		1		2
	2		1		5
	11		1		12
	9		1		6
	5		2		5
	5		1		6
	14		5		6
	14		5		6



S  
O  
N  
P  
B  
C



S  
O  
N  
P  
B  
C