

18CZ: ROZŠÍŘENÝ PRŮBĚH HRY

PŘEDAKCIOVÉ KOLO DRAŽBY MÍSTNÍCH DRAH (POUZE NA ZAČÁTKU HRY) (5.)

1. Střídavě po směru pořadí hráčů a proti směru pořadí hráčů (např. 1-2-3-4-4-3-2-1-1-2-3-4-...) může každý hráč koupit jednu místní dráhu nebo pasovat (může dále hrát, až bude znovu na řadě). Jakmile všichni v řadě pasovali, předakciové kolo končí, neprodané místní dráhy odstraňte ze hry.
2. Změňte pořadí hráčů vzestupně podle jejich aktuální hotovosti (bude začínat hráč s nejméně penězi).

AKCIOVÁ KOLA (AK) (6.)

1. V pořadí hráči buď hrají nebo pasují (mohou ale dále hrát, až budou znovu na řadě) až do okamžiku, kdy pasovali všichni v řadě.
 - a) Rozhodne-li se hráč hrát, nejprve prodává neomezené množství akcií (ne v prvním kole a ne prezidentský certifikát) bance (posuňte cenu akcie po každém prodeji dle diagramu na hrací desce, 8.3).
 - b) Následně nakupuje (6.3) právě jeden akciový certifikát v rámci limitů velikostí společností daných posledním prodaným typem vlaku (11.11) a limitu akciových certifikátů (6.4). První z každé společnosti je povinné koupit prezidentský certifikát, přičemž nakupující stanovuje cenu v rámci možností vyznačených barevnými pruhy v tabulce cen. Dále je již kupní cena určena aktuální hodnotou v tabulce.
 - Jakmile je prodáno alespoň 50% společnosti zahajuje společnost svou činnost (6.5) s počátečním kapitálem daným tabulkou na herní desce (6.6).
 - Jakmile někdo prodejem nebo nákupem získá více než je akciový podíl stávajícího prezidenta ve společnosti, dochází ke změně prezidenta (6.7).
2. Jakmile všichni v řadě pasovali, změňte pořadí hráčů sestupně podle jejich aktuální hotovosti (další akciové kolo bude začínat hráč s nejvíce penězi) a změňte cenu akcií u společností, kde jsou vyprodané, dle diagramu na hrací desce (8.3).

OPERAČNÍ KOLA (OK) (7.)

1. Každá místní dráha vyplatí zisk svému vlastníkovi (hráč nebo společnost) (7.2).
 2. V pořadí od nejvyšší po nejnižší aktuální cenu akcií společnosti hrají za každou z nich jejich prezidenti za předpokladu, že již zahájila činnost. Společnosti, které ještě nezahájily svou činnost, ale již byly založeny, mají svůj ukazatel ceny akcie na desce akciových cen, ale jejich cena akcie se během operačního kola nemění.
 - Kdykoli během tahu může prezident za společnost kupovat místní dráhy od hráčů, prodávat místní dráhy bance a použít speciální schopnost dráhy, kterou společnost vlastní, vše dle pravidel pro místní dráhy (4.1).
 3. a) Prezident za společnost nejprve může postavit nebo vylepšit dílek železnice (ve prvním tahu společnosti může výjimečně postavit dva žluté dílky a musí umístit žeton své stanice do svého domácího velkoměsta) dle pravidel pro stavbu železniční tratě a vylepšování tratí (7.4, 7.5).
 - b) Následně prezident může (i v prvním tahu společnosti) nakoupit a umístit žeton železniční stanice podle pravidel pro zřízení železničních stanic (7.6).
 - c) Dále prezident určí podle pravidel provozování vlaků (7.7) jakou trasu projede každý vlak dané společnosti a na základě toho spočítá příjem společnosti (7.8). Upozorní-li kterýkoli hráč během toho na výnosnější možnost trasy, musí být výnosnější varianta využita.
 - d) Prezident rozhodne, zda bude příjem společnosti vyplacen ve formě dividend (7.8.1), nebo zůstane ve společnosti jako zisk (7.8.2) a podle toho i změni cenu akcií dle diagramu na hrací desce (8.3). V prvním operačním kole vždy klesne cena akcie společnosti vlivem nevyplacení dividend (společnost ještě nevládní vlak, tedy nemůže nic vydělat).
 - e) V dalším kroku může prezident rozhodnout o postupných koupích jedné nebo více menších společností, pokud s tím souhlasí jejich prezidenti, postupujte podle pravidel pro nákup (7.9).
 - f) Dále prezident může rozhodnout o nákupu jednoho nebo více vlaků společností podle pravidel pro nákup vlaků (7.10). Na konci svého operačního kola přitom každá společnost musí povinně vlastnit vlak, který může provozovat, i když pro něj ještě nemá železniční trať. V případě, že je takto donucena koupit vlak a nemá na něj dostatek peněz, postupujte podle pravidel pro nouzové financování (7.11). Nákupem prvního vlaku nového typu okamžitě dochází ke změně fáze hry (7.12, 11.11). Přitom může dojít k vyřazení starších vlaků (7.13).
3. Na konci vyznačených operačních kol na desce cen akcií (symbol přeškrtnuté lokomotivy) je aktuální vlak v nabídce prodán do cizí země, odstraňte kartu ze hry (7.14). Přitom může dojít ke změně fáze hry (7.12, 11.11) a k vyřazení starších vlaků (7.13).

KONEC HRY (9.)

- Jakmile jste dokončili poslední operační kolo (žeton fáze hry na poli s hodnotou „120“), sečtěte pro každého hráče: místní dráhy (každá za 120 korun), hotovost a aktuální hodnotu akcií a odečtěte úroky z půjček i nezaplacené dluhy. Hráč s takto vypočteným největším majetkem je vítězem hry (9.2).

FÁZE HRY

- **Fáze a** (na začátku prvního operačního kola)
 - » Jsou dostupné žluté dílky železnice.
 - » Vlakový limit pro společnosti je 3.
- **Fáze b** (začíná prodejem prvního *b*-vlaku)
 - » Je možno nakupovat vlaky od ostatních společností.
 - » Společnosti mohou nakupovat místní dráhy.
 - » K dispozici jsou akcie středních společností.
- **Fáze c** (začíná prodejem prvního *c*-vlaku)
 - » Žádné změny.
- **Fáze d** (začíná prodejem prvního *d*-vlaku)
 - » Jsou dostupné zelené dílky železnice.
 - » Na červených dílcích železnice se počítá zelená hodnota.
 - » K dispozici jsou akcie velkých společností.
- **Fáze e** (začíná prodejem prvního *e*-vlaku)
 - » Pokud je prodán 4-vlak (v této nebo v pozdější fázi), vyřadte všechny 2-vlaky ze hry.
 - » Vlakový limit pro malé společnosti je snížen na 2.
- **Fáze f** (začíná prodejem prvního *f*-vlaku)
 - » Pokud je prodán 4+4 vlak (v této nebo v pozdější fázi), vyřadte všechny 2+2 vlaky ze hry.
 - » Vlakový limit pro střední společnosti je snížen na 2.
- **Fáze g** (začíná prodejem prvního *g*-vlaku)
 - » Jsou dostupné hnědé dílky železnice.
 - » Na červených dílcích železnice se počítá hnědá hodnota.
 - » Pokud je prodán 5-vlak (v této nebo v pozdější fázi), vyřadte všechny 3-vlaky (a rovněž všechny 2-vlaky, pokud se tak již nestalo dříve).
- **Fáze h** (začíná prodejem prvního *h*-vlaku)
 - » Pokud je prodán 5+5 vlak (v této nebo v pozdější fázi), vyřadte všechny 3+3 vlaky (a rovněž všechny 2+2 vlaky ze hry, pokud se tak již nestalo dříve).
 - » Vlakový limit pro malé společnosti je snížen na 1.
- **Fáze i** (začíná prodejem prvního *i*-vlaku)
 - » Jsou dostupné šedé dílky železnice.
 - » Na červených dílcích železnice se počítá šedá hodnota. Pokud je prodán 6E vlak (v této nebo v pozdější fázi), vyřadte všechny 3E vlaky ze hry.
 - » Vlakový limit pro střední společnosti je snížen na 1.
- **Fáze j** (začíná prodejem prvního *j*-vlaku)
 - » Pokud je prodán 8E vlak (v této nebo v pozdější fázi), vyřadte všechny 4E vlaky ze hry (a rovněž všechny 3E vlaky, pokud se tak již nestalo dříve).
 - » Vlakový limit pro velké společnosti je snížen na 2.