

## 1830 tíz percben (Base Game, 2011-es kiadás)

### 1. Általános ismertető

Az 1830 egy vasútépítő részvényes játék. A játéknak több szintje is van: a Starter Game a kezdő változat, a Base Game a haladó változat, a Classic Game a régi kiadást jelenti, és vannak még Variációk ill. Scenariók is.

Minden játékos meghatározott pénzt kap a játék elején, különböző vasúti részvénytársaságokba vásárolhatja be magát, majd ezekből a társaságokból osztalékot kap. A céget mindig az irányítja, aki a fő részvényes. A játék addig tart, amíg el nem fogy a 15 ezer pénz a bankból (Pontosabban az a kör még véget ér, a bank kiürülését követően megszerzett pénzeket is nyilván kell tartani. Ha részvényfázisban fogyna el a pénz, akkor le kell játszani egy teljes üzemeltetés fázist is.). Akinek a legtöbb pénze van (a részvények piaci értékét is beleszámolva) az a győztes.

Először is kell egy bankos, kezdésként ő lesz a kezdőjátékos. A bankosnak ebben a játékban nagyon sok a dolga, egyfolytában változtatnia kell, a szabályban pedig még számológép használata is javasolt, tehát jól meg kell gondolni, ki vállalja el☺

A játék **részvény** és **üzemeltetési** körökre osztva zajlik. Egy részvénykör után a kör által meghatározott számú (1, 2 vagy 3) üzemeltetési kör következik.

### 2. Kezdés

A játékosok kezdésként meghatározott pénzt kapnak egyenlően elosztva.

Van 6 kisebb társaság, a bevezető körben ezekre licitálunk. A licitálás módja: 5-ösével lehet emelni a licitet, aki egyszer passzol, az már nem szállhat vissza. A licitösszeg sorrendjében mindenki választhat egy kis részvénytársaságot, amit névértéken megvehet (6-nál kevesebb játékosnál lesz olyan, akinek több kis társaság is jut, mert néhány kis céget csomagban lehet megszerezni, pl. 5 személynél a 2 legkisebbet együtt). Döntetlen licitnél a játékos sorrend számít.

A kis cégek mindegyike jövedelmet hoz minden üzemeltetési kör elején, ameddig játékban van. Ezen túl a legtöbbjüknek van valami speciális előnye. Ezek az előnyök a legolcsóbb cégtől kezdve:

1. A legolcsóbb kis cégnek semmi előnye nincs a jövedelmen kívül.
2. Amikor egy nagy cég megvásárolja a kis céget, egyszer egy ingyen sínt helyezhet a kiscég saját hexájára, az akcióján túl.
3. Amikor egy nagy cég megvásárolja a kis céget, leépíthet egy sínt a kis cég hexájára, és azonnal rátehet egy állomást a cég hexájára akkor is, ha az nem kapcsolódik a hálózatához.
4. A kis cég bármikor beváltható egy a szabályban meghatározott nagy cég részvényére, de ezzel a kis cég be is zár.
5. A kis cég automatikusan ad egy részvényt a szabályban meghatározott nagy cégből.
6. A kis cég automatikusan a szabályban meghatározott nagy cég fő részvényét adja, de a nagy cég első mozdonyvásárlásánál a kis cég azonnal bezár.

### 3. Korszakok a játékban

A játék összesen 7 korszakra van osztva. Az első korszak a kis cégek korszaka, ez gyakorlatilag csak a 6 kis cég elosztásából áll. A 2-6 korszakok fel vannak tüntetve a játéktáblán. Az **egyes korszakok** kiváltó oka, és hatásuk:

2. korszak: amint elkelték a kis cégek; Hatásai: sárga lapkák használhatók, legfeljebb 4 mozdony lehet cégenként, két részvénykör között 1 üzemeltetési kör van. A nagy cégek nem vehetnek kis céget. A távoli állomásokon a kisebb bevétel él.

3. korszak: amint egy cég 3-as mozdonyt épít; Hatásai: zöld lapkák is használhatók, a nagy cégek megvehetik a kis cégeket a játékosoktól (0,5 – 2-szeres áron), két részvénykör között 2 üzemeltetési kör van.

4. korszak: amint egy cég 4-es mozdonyt épít; Hatásai: 2-es mozdonyok kikerülnek, legfeljebb 3 mozdony lehet cégenként.

5. korszak: amint egy cég 5-ös mozdonyt épít; Hatásai: barna lapkák is használhatók, legfeljebb 2 mozdony lehet cégenként, a kis cégek kikerülnek a játékból, két részvénykör között 3 üzemeltetési kör van, a távoli állomásokon innentől a nagyobb bevétel él.

6. korszak: amint egy cég 6-os mozdonyt épít; Hatásai: szürke lapkák is használhatók (a base game-ben nincsenek szürke lapkák, de vannak olyan scenariók, amelyekben igen, ez csak azokra vonatkozik), 3-as mozdonyok kikerülnek, Diesel mozdony kiválasztható a pakliból (nem kell megvárni, amíg elfognak a 6-osok).

7. korszak: amint egy cég Diesel mozdonyt épít; Hatásai: 4-es mozdonyok kikerülnek

A mozdonyok építésénél mindig a mozdony pakli tetején lévő mozdonyt kell elvenni, kivéve a 6. korszakban, amikor lehet dieselt választani akkor is, amikor még van 6-os mozdony. A Diesel mozdonyokon 2 ár is szerepel, az olcsóbb ár akkor érvényes, ha a cég beadja egy már meglévő olcsóbb mozdonyát (Bárki beadhat egy 4-es, 5-ös vagy 6-os értékű mozdonyt. 4-est csak a legelső játékos, mert utána a 4-esek rögtön kikerülnek.)

A lapkák leépítésének sok apró szabálya van. A lényeg annyi, hogy szűz térkép hexára sárga lapka tehető (hacsak nincs eleve sárga színe a térképen, akkor ugyanis egyből zöld lapkával építhető felül), a sárgák zöldekkel építhetők felül, a zöldek pedig narancssárgákkal. Ha egy újabb szín játékba lép, a korábbi színek továbbra is játékban maradnak. Nem muszáj minden végződésnek passzolnia, a lényeg, hogy igazolni tudja a játékos, hogy a pillanatnyilag hozzáférhető készletből felülépíthető a későbbi színekkel úgy a hexa, hogy passzolni fognak a végzések. Meglévő összeköttetések nem szűnhetnek meg a felülépítéssel! Tengerbe nem vezethet végződés még átmenetileg sem! Szürke mezők nem építhetők felül, valamint kis cégek mezői sem, amíg a kis cég nem került nagy céghez, vagy nem került ki a játékból. A hexán szereplő esetleges plusz költséget csak az első leépítésnél kell kifizetni, felülépítéseknél már nem. Ha a térképen nagyváros (kör) hexa található, akkor az csak nagyvárosi lapkával építhető felül, ahol pedig egy vagy több kisváros található, az a hexa csak megfelelő kisvárosi lapkával építhető felül. A „B” jelű hexák (Boston, Baltimore) csak B-s lapkával, a két nagyvárost tartalmazó hexák csak 00 jelű lapkával építhetők felül, illetve van egy speciális New York lapka is, ami csak a New York hexára kerülhet. (Vitás esetben: A szabály hátulján részletes táblázat található arra vonatkozóan, hogy melyik lapka melyik másik színűt építheti felül.)

Cégenként meghatározott számú mozdony lehet, korszakváltásnál azonnal csökkenteni kell a számukat a megengedetre, a többlet ilyenkor nyílt piacra kerül, ahonnan névértéken megvehető a mozdonyok. A korszakok a mozdonyok fejlettségét is meghatározzák, az elavult mozdonyok azonnal kikerülnek a játékból korszakváltásnál.

Az üzemeltetési és a részvénykörök kezdetben felváltva következnek, de a későbbi korszakokban egymás után már 2, végül 3 üzemeltetési kör is lezajlik 2 részvénykör között (ez a tábla jobb felső sarkában van jelölve). A játék egy részvénykörrel kezdődik, utána következik az első üzemeltetési kör.

#### **4. A részvénykör**

Egy **részvénykörben** a kezdőjátékoskal kezdve a játékosok felváltva végrehajthatnak sell-buy-sell akciókat, egészen addig, amíg mindenki egymás után nem passzolt (ha passz után újra sorra kerül valaki, végrehajthat akciót). A sell-buy-sell azt jelenti, hogy a játékos eladhat tetszőleges fajta részvényből bármennyit (korlát: minden részvényből max 5 lehet a piacon egyszerre) a piacon, aztán vehet egy fajta részvényből 1-et vagy a kibocsátótól, vagy a piacról, aztán újra eladhat. Egy játékos nem adhat el olyan részvényt, amiből az adott részvénykörben már vásárolt, illetve nem vehet olyat, amiből már eladott!

Mind a 8 nagy cégnek 9 részvénye van, 1 fő részvény (ami gyakorlatilag 2 részvényt jelent), és 8 sima részvény. Először mindig a fő részvényt kell megvenni, a vevő meghatározza a kikiáltási árat, ezt jelölni kell a táblán (egy-egy jelző kerül a piaci ár zöld oszlopának megfelelő számára, és a zöld kikiáltási ár táblázat megfelelő sorára), és kifizeti annak kétszeresét. Ezentúl a játék során végig érvényes, hogy a cég részvényeit vagy a kibocsátótól lehet megvenni kikiáltási áron (ez nem változik a játék során), vagy a piacról piaci áron (ez folyamatosan változik). A piaci ár kezdetben megegyezik a kikiáltási árral, de minden adás-vétel és minden üzemeltetési kör hatással lehet a részvényárakra. Ha egy részvényből valaki vásárol, akkor a jelzője egyet felfelé mozdul a táblázaton (ameddig tud). Ha egy részvényből valaki elad, akkor a részvény jelzője annyit mozdul lefelé a táblázaton, amennyit eladott (ha tud annyit mozogni). Az adás-vétel ára mindig az adás-vétel előtti érték. A jelző jobbra-balra is tud mozogni: ha egy cég osztalékot fizet részvényeseinek az üzemeltetési fázisban, akkor a jelző jobbra mozdul (ha nem tud jobbra, akkor fel), ha nem fizet osztalékot (vagy mert nem is tud üzemeltetni, vagy mert beforgatja a cégbe a pénzt), akkor a jelző balra mozdul. A rózsaszín mezőben az van feltüntetve, hogy hány részvénye lehet egy játékosnak a játékos szám függvényében. Ebbe beletartoznak a kis cégek is (minden kis cég 1 részvénynek számít). Ha egy cég részvényének árfolyama a sárga zónába kerül, akkor a cég papírjai nem számítanak bele a részvénylimitbe. Ha egy cég papírjai a narancs zónába kerülnek, akkor a fő részvényes több, mint 60%-át is birtokolhatja az adott cég részvényeinek. Ha egy cég papírjai a barna zónába kerülnek, akkor egyszerre több is vásárolható a cég részvényeiből. Ha egy jelző olyan mezőre kerül, ahol már van más jelző, akkor a többi jelző alá kell tenni.

Egy cég akkor kerül megalapításra, amikor a kibocsátási helyen már csak 4 részvénye van, vagyis a részvényeinek 60%-a vagy a játékosoknál, vagy a piacon van. Ekkor a fő részvényeshez kerül a cég, mely megkapja állomás jelzőit, és részvénye kikiáltási árának 10-szeresét kezdőtőkeként. A fő részvényes mindig az a játékos, akinek a legtöbb van az adott cég részvényeiből. Döntetlennél az a fő részvényes, akinél a fő részvény van. Ha egy másik játékosnak vásárlással több részvénye lesz, akkor átkerül hozzá a fő részvényesi poszt illetve részvényeladásnál automatikusan átkerül a másik játékoshoz, ha neki lesz a legtöbb részvénye. A fő részvényt sosem lehet eladni, csak a fenti két módon kerülhet máshoz, és sosem kerülhet a bankba. Ha a fő részvényes személye változik, a fő részvény mellett a cég lapja is azonnal az új fő részvényeshez kerül.

#### **5. Az üzemeltetési kör**

Egy **üzemeltetési körben** minden kis cég után jár az osztalék (vagy egy játékosnak, vagy egy nagy cégnek), majd a cégek piaci részvényárfolyamuk sorrendjében következnek (döntetlennél a

táblázatban jobbra lévő, azon belül a fentebb lévő, és ha egy mezőn többen vannak, akkor a kupac tetején lévő). Egy cég főrésztvényese a következőket teszi cége üzemeltetése körében:

1. Letehet egy lapkát.
2. Letehet egy állomást. Az első állomás a cég megalakulásakor felkerül a térképen jelzett helyre (lásd kivételek, pl. Erie esetén nem kell azonnal a cégalapításkor eldönteni, hogy a hexa melyik nagyvárosába települ a cég), a későbbi állomásokért már ki kell fizetnie az állomás árát, ami a cég lapján szerepel (fontos, hogy a különböző cégeknek eltérő számú állomása van, 2, 3 ill. 4 is lehet az állomások száma). Egy állomás bárhova lehelyezhető, ahova vezet út a cég egy másik állomásából. Városok nem szakítják meg a kapcsolódást, hacsak nem kerül rájuk egy másik cég állomása. Vannak olyan lapkák is, amik egy nagyvárosban két állomás létrehozását is lehetővé teszik. Ilyen lapkán csak akkor szakad meg a kapcsolat, ha mindkét állomást elfoglalják idegen cégek.
3. Ha tud üzemeltetni (van sine és mozdonya), akkor kötelező üzemeltetnie! Ez annyit jelent, hogy a mozdonyait használnia kell. Egy 3-as mozdony pl. 3 egymást követő kis- vagy nagyváros közt tud üzemelni, amiből az egyiket kell saját állomásnak lenni. Az üzemelés során az útba eső hexákon lévő számok összege adja a bevételt. A városok lapkáján vannak bevételek, a közbeeső lapkákra nincsenek. Ha egy város a hálózathoz való kapcsolódás végét jelenti (mert idegen cégek állomása(i) van(nak) rajta), akkor azon a városon nem lehet ugyan átmenni, viszont lehet az a végállomás, tehát a lapkáján lévő érték még megszerzhető bevételként. 2 főszabály: egy üzemeltetés során minden sínt csak egyszer használhat egy cég, és minden mozdonyból meg kell próbálnia kihozni a maximumot. A Diesel mozdonyral bármekkora út megtehető!
4. Ha egy cég üzemeltetett, akkor a pénzt kötelező vagy osztalékként kiosztani, vagy a cégbe beforgatni. Osztalékként való kiosztáskor minden játékos a részvényeinek megfelelő arányban részesül a bevételből, a piacon lévő részvények után pedig a cég kapja meg a bevételt. A még a kibocsátónál lévő részvények után nem jár bevétel.
5. Ha egy cégnek van sínje, amin tudna üzemeltetni, de nincs egy mozdonya sem, akkor kötelező mozdonyt vennie! Ez a játék kezdetén érvényes, és később minden korszakváltásnál, amikor a cég elvesztheti elavult mozdonyait, vagy ha menet közben eladta az utolsó mozdonyát egy másik cégnek. Egy olyan üzemeltetési körben, amelyben a cégnek nincs mozdonya, a 3. 4. pontok kimaradnak, a cég részvényének piaci árfolyam jelzője működés híján eggyel balra mozog, a cég pedig KÖTELES vonatot vásárolni, akár a főrésztvényes magánvagyonára terhére is! Ha a teljes cégvagyon és a főrésztvényes magánvagyonja együttesen is kevés a mozdonyvásárláshoz, akkor a játékos teljes vagyona elveszik, a különbözetre pedig hitelt kell felvenni, és amíg a hitel nem lesz visszafizetve, addig a cég nem fizethet osztalékot, illetve a főrésztvényes sem kap semelyik részvényéből bevételt, minden pénz a hitel törlesztésére megy el. A hitel teljes visszafizetésének körében a többletpénz a cégnél marad, ha a cég bevételéből lett kifizetve, ezt követően normálisan üzemeltethető a cég. Fontos, hogy mozdony 3 helyről is vehető: új mozdony a pakliból, a mozdonylimit miatt piacra került mozdony névértéken a piacról, illetve más cégektől is. Játéktechnikai részlet: ha egy játékos 2 cégben is főrésztvényes, akkor akár 1 dollárért is adhat-vehet mozdonyt a két cég közt, de fontos, hogy az adott körben vásárolt mozdonyt csak a következő körben lehet használni az üzemeltetésnél!

A JÁTÉK SORÁN VÉGIG NYILVÁNOSAK A MAGÁNVAGYONOK, A CÉGEK VAGYONA VISZONT TITKOS!!! Csak a főrésztvényes számolhatja meg a cég pénzét.