

MASTER OF ECONOMY



Andrzej Kurek





Blue Eyes Enterprise

Firma założona przez Annę Bruthansową ze Słowacji. Początkowo była to jedna z wielu agencji modelek i hostess obsługująca niewielkie imprezy i promocje w supermarketach. Zdobyte przez Annę w czasie kariery sportowej szerokie międzynarodowe kontakty pozwoliły jej z czasem na utworzenie oddziałów w kilkunastu europejskich krajach. Skokowy wzrost zysków firma Anny zaczęła odnotowywać od czasu podjęcia na większą skalę spekulacji giełdowych. Po kilku dobrze zaplanowanych i z sukcesem zamkniętych inwestycjach w papiery wartościowe Blue Eyes Enterprise przeniosła swoją siedzibę do Monaco. Blisko stamtąd było do licznych kasyn w Monte Carlo gdzie wielu odreagowujących stresy biznesmenów i wysokiego szczebla menadżerów zostawia w towarzystwie modelek część swoich rocznych premii. Zdarza się także, że nieostrożnie ujawniają pewne informacje dotyczące ich firm, które dziewczyny skrupulatnie przekazują grupie giełdowych analityków. Oczywiście zarówno modelki jak i analitycy pracują dla Anny, jednak w żadnym z postępowań prowadzonych przez organy nadzorów giełdowych i policję nie udało się wykazać takiego powiązania.

Yellow Submarines Co.



Desperacki krok koreańskiego inżyniera. Wonhyuk Choi to w młodości dobrze zapowiadający się projektant komputerowych systemów sterowania. Po miłosnym zawodzie wyjechał na kilka lat z Korei. Mieszkał w Australii, Europie i Ameryce pracując w przedsiębiorstwach przemysłowych różnych branż. Po powrocie do kraju organizował ich koreańskie filie. Dzięki dobrze wynegocjowanym kontraktom szybko został milionerem. Kupił małą, aczkolwiek dysponującą zaawansowanymi technologiami stocznę produkującą niewielkie, ale wysoko wyspecjalizowane jednostki pływające. Początkowo ten krok wydawał się jego znajomym niezrozumiały. Mógł się przecież zajmować wyłącznie grillowaniem i grą w tenisa, zamiast absorbującym prowadzeniem przedsiębiorstwa w wysoce konkurencyjnej branży. Szybko jednak okazało się, że sprawa miała drugie dno. W dyskotekach w Pusan Wonhyuk Choi jest jedynym facetem, który może całkiem serio podrywać dziewczyny proponując im wycieczkę batyskafem.



Green Grass J.V.

Zanim potomek niemieckich osadników z Jamajki - Anthony Peer Schneider – rozwinął na starym kontynencie działalność w branży materiałów budowlanych, z powodzeniem zajmował się produkcją rolną na rodzinnej wyspie. Niewielki areal upraw wystarczał na zaspokojenie popytu ze strony stałych, zaprzyjaźnionych odbiorców. Niestety dobry pozornie pomysł polegający na zakupie kolejnych gruntów pod zasiewy nieomal skończył się katastrofą. Większa produkcja wymusiła poszukiwanie nowych rynków zbytu. Podjęta w tym celu próba stworzenia sieci sprzedaży na terenie USA spotkała się niezrozumieniem ze strony władz tego kraju, które utrzymywały wysoce restrykcyjną politykę dopuszczania do obrotu niektórych importowanych produktów roślinnych. Tony rozczarowany niepowodzeniem udał się do kraju, z którego pochodzili jego przodkowie, gdzie ujawnił duży talent do prowadzenia przedsiębiorstwa w bardziej odpornej na restrykcje branży, a produkcją rolną od której zaczynał swoją karierę, zajmował się już tylko hobbystycznie w celach relaksacyjnych.

Red Socks Ltd.



Zamieszkały w Szwajcarii Gregory Fabien de Camille interesował się każdym biznesem, o ile tylko można było na jego prowadzenie uzyskać w banku linię kredytową. Uważał za wystarczające, żeby dochodowy był tylko co dziesiąty z nich. Spekulował nieruchomościami, akcjami firm i kontraktami terminowymi. Kupował polskie kopalnie węgla i koncesje na eksploatację szwedzkich złóż rudy żelaza. Równocześnie, o czym wiedziało niewielu, był producentem filmów dla dorosłych. Kiedyś nawet kupił, a zaraz potem sprzedał z zaledwie 10-milionową stratą amerykański klub sportowy. Aristokratyczne pochodzenie i wynikające z tego szerokie koneksje zapewniały mu stały dostęp do źródeł finansowania rozlicznych przedsięwzięć. Bankructwami się nie przejmował. Dzięki wysokiemu poziomowi profesjonalizmu znajomych prawników zawsze uchodził mu bezkarnie.

- 3 -

Plansza giełdy towarowej

Kolumna ofert zakupu

Kolumna ofert sprzedaży

IMPORT

EXPORT

3	0/1	0/1	0/1	0/1	1	1	1	1	2	2
3	0/1	0/1	0/1	0/1	1	1	1	1	2	2
3	0/1	0/1	0/1	0/1	1	1	1	1	2	2
4	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3
5	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
11	8	8	8	8	9	9	9	9	10	10

Miejsca na ustawienie znaczników poziomu popytu zagranicznego

Kolumna ofert korporacji dodatkowej (w wariantcie dla 2 lub 3 graczy)

Plansza korporacji (4 szt.)

Miejsca na:

Kamieniołomy

Kopalnie węgla

Kopalnie rudy

Elektrownie

Huty

Stocznie

Oznaczenie korporacji (kolor)

Miejsca na zaopatrzenie

BLUE EYES ENTERPRISE

Credit

Miejsce na gotówkę

Miejsce na zakupione akcje

Magazyn

Żetony korporacji 4 szt.

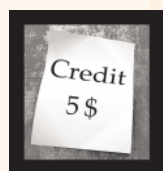


Wskazują osoby pełniące funkcję zarządu korporacji. Powinny leżeć na stole przed nimi.

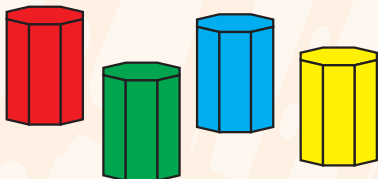
Żetony pakietów akcji 40 szt.



Żetony kredytu 8 szt.



Znaczniki ofert handlowych, punktów zdobywanych przez korporacje i kolejności ich działań



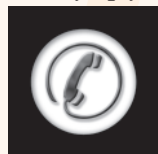
Żółty – 9 szt
Niebieski – 9 szt
Czerwony – 9 szt
Zielony – 9 szt

Znaczniki postępu czasu gry



Czarny – 2 szt

Żetony wpływu gospodarczego (16 szt.)



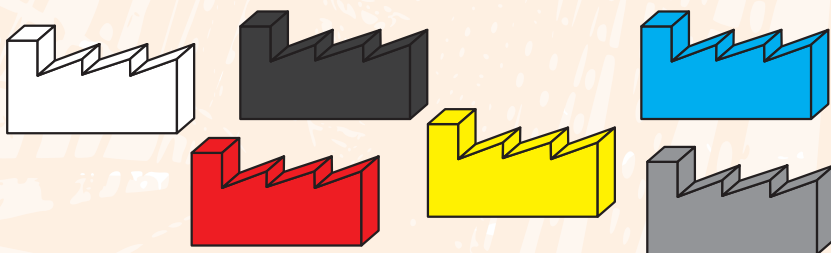
Znaczniki towarów



biały – materiały budowlane 24 szt
czarny – węgiel 20 szt
czerwony – ruda żelaza 16 szt
żółty – energia elektryczna 24 szt
szary – stal 16 szt
niebieski – okręty 12 szt

Po jednym znaczniku w każdym kolorze użyj także do oznaczania poziomu popytu zagranicznego na planszy giełdy towarowej.

Znaczniki fabryk



biały – kamieniołom 12 szt
czarny – kopalnia węgla 10 szt
czerwony – kopalnia rudy żelaza 10 szt
żółty – elektrownia 12 szt
szary – huta 10 szt
niebieski – stocznia 10 szt

Pieniądze



20 x 1 euro\$
20 x 2 euro\$
12 x 5 euro\$
20 x 10 euro\$
8 x 50 euro\$

Żetony specjalne (wariant gry dla 2 lub 3 osób)



kolory: czerwony, żółty, niebieski, zielony
nominały 0–3

III – PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki każdy z graczy wybiera korporację z którą rozpocznie grę i otrzymuje:

- planszę wybranej firmy,
- żeton pakietu 10 akcji
- żeton główny korporacji
- 7 znaczników ofert handlowych w kolorze wybranej korporacji
- 1 żeton wpływu gospodarczego

Na planszy każdej z biorących udział w rozgrywce korporacji należy ułożyć:

- gotówkę w kwocie 25 euro\$
- 3 znaczniki materiałów budowlanych w odpowiednim polu magazynu.

Ilość gotówki posiadanej przez korporację jest zawsze jawna. Gotówka posiadana przez korporację zawsze powinna znajdować się w odpowiednim polu planszy i nie należy jej pomylić z gotówką należącą do gracza.

Ilość gotówki posiadanej przez graczy może być jawna lub tajna w zależności od ustaleń graczy, przy czym ilość gotówki jest tajna jeżeli choćby jeden z graczy sprzeciwi się jej ujawnianiu.

Pozostała gotówka należy do banku. Jeden z graczy powinien pełnić funkcję kasjera obsługującego dokonywane w trakcie gry transakcje.

Na środku stołu ułóż planszę główną gry oraz planszę giełdy towarowej.

Przygotowanie planszy głównej:

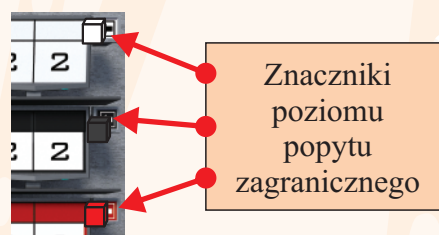
- na polach zegara na planszy głównej ustaw 2 czarne znaczniki postępu gry (w kręgu etapów na polu 1 oraz w kręgu faz na polu inwestycji w prawej górnej części zegara)
- na polach planszy głównej oznaczonych symbolami firm ułóż pozostałe pakiety akcji (od 1 do 9) wszystkich korporacji uczestniczących w grze (i tylko tych)
- w pobliżu toru punktów (1-30) ustaw po jednym znaczniku w kolorze każdej z uczestniczących w grze firm
- na polach pionowej kolumny kolejności działań (oznaczonych cyframi 1–4) ustaw po jednym znaczniku w kolorze każdej z uczestniczących w grze firm.

Kolejność początkową ustal w sposób następujący:

- w drodze licytacji (wariant dla graczy zaawansowanych) – licytując prawo zajęcia określonej pozycji startowej przez korporację, którą wybrali, gracze deklarują kwotę pieniędzy jaka zostanie odjęta od ich wyniku końcowego gry
- losowo (wariant zalecany dla graczy początkujących) *Tylko w takim przypadku w grze pojawi się element losowy*

Przygotowanie planszy giełdy towarowej:

Po prawej stronie każdego z torów z polami ofert handlowych (osobnego dla każdego typu towaru) ustaw w wyznaczonych miejscach po jednym znaczniku w kolorze każdego z towarów. Będzie on służył do oznaczania aktualnego poziomu popytu zagranicznego na dany towar.



IV – PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka trwać będzie nie dłużej niż 4 pełne etapy, w których odbędą się cyklicznie powtarzające następujące fazy:

1. inwestycje
2. zaopatrzenie
3. produkcja
4. handel
5. operacje finansowe
6. inwestycje
7. zaopatrzenie
8. produkcja
9. handel
10. zgromadzenia wspólników

Postęp gry uwidaczniany jest przemieszczanymi na zegarze czarnymi znacznikami; znacznik etapów w obszarze wewnętrznym, a znacznik fazy w obszarze zewnętrznym. Gdy etap lub faza się zakończy znacznik należy przenieść na następne pole.

O tym jakie działania podejmie korporacja, decyduje każdorazowo gracz zarządzający nią w danym etapie gry.

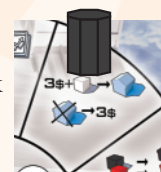
Zasadą jest, że wszystkie czynności w każdej z faz gry wykonuje najpierw korporacja zajmująca najwyższą pozycję na torze kolejności działań, aczkolwiek dla większej płynności rozgrywki działania w fazach inwestycji, zaopatrzenia i produkcji mogą być wykonywane równocześnie przez wszystkie firmy. W każdym jednak przypadku gracz zarządzający korporacją zajmującą dalszą pozycję na torze kolejności może powstrzymać się z podejmowaniem działań do czasu ich zakończenia przez wszystkie korporacje zajmujące wyższe pozycje na tym torze.

FAZY GRY

1 i 6 - INWESTYCJE

W czasie fazy inwestycji korporacje mogą budować lub sprzedawać fabryki.

W przypadku, gdy korporacja buduje fabrykę, symbolizujący tę fabrykę odpowiedniego koloru znacznik umieszczany jest na planszy korporacji, w jednym z wolnych miejsc, właściwym dla fabryk danego typu.



Koszt budowy kamieniołomu wynosi 3 euro\$. Należność wpłacana jest do banku.

Koszt budowy każdej z pozostałych fabryk wynosi 3 euro\$ oraz 1 materiał budowlany.

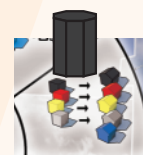
W czasie każdej fazy inwestycji korporacja może zbudować maksymalnie 3 fabryki, przy czym nie więcej niż 2 tego samego rodzaju.

W przypadku gdy korporacja sprzedaje fabryki, otrzymuje z banku 3 euro\$ za każdą sprzedaną fabrykę. W czasie każdej fazy inwestycji można sprzedać nie więcej niż 2 fabryki.

2 i 7 - ZAOPATRZENIE

Wszystkie fabryki, z wyjątkiem kamieniołomu, aby produkować wymagają zaopatrzenia. Do zaopatrzenia fabryki niezbędne jest uprzednie zgromadzenie surowców w magazynie. Zaopatrzenie polega na przemieszczeniu znaczników odpowiednich surowców z magazynu na zaznaczony na planszy korporacji obszar sąsiadujący z fabryką.

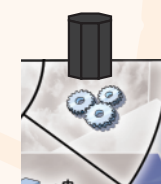
Zarządzający korporacją może, ale nie musi dokonać zaopatrzenia.



3 i 8 PRODUKCJA

Wielkość produkcji poszczególnych typów fabryk wynosi (za każdą fabrykę):

- kamieniołom – 1 jednostka materiałów budowlanych
- stocznia - 1 statek
- wszystkie pozostałe - 2 jednostki towarów.



Niezbędne zaopatrzenie i wielkość produkcji poszczególnych typów fabryk przedstawia tabela:

Rodzaj fabryki	Zaopatrzenie	Produkty (ilość)
kamieniołom	/	materiały bud (1)
kopalnia węgla	energia	węgiel (2)
kopalnia rudy	energia	ruda żelaza (2)
elektrownia	węgiel	energia (2)
huta	ruda + węgiel	stal (2)
stocznia	energia + stal	statki (1)

Wyprodukowane jednostki towarów mogą być przechowywane w magazynach na planszach korporacji. Pojemność magazynu każdego z towarów wynosi 10 jednostek. Towary w magazynach mogą być przechowywane przez nieograniczony okres czasu. Nie dotyczy to energii elektrycznej, która musi zostać sprzedana w czasie najbliższego etapu handlu lub zostać wykorzystana w czasie najbliższego etapu produkcji. Jeżeli po zaopatrzeniu wszystkich fabryk w magazynie korporacji pozostają niewykorzystane jednostki energii, powinny one zostać z niego usunięte (korporacja w zamian nic nie otrzymuje).

Po zakończeniu fazy produkcji wszystkie towary, które w tej fazie służyły jako zaopatrzenie są usuwane z planszy.

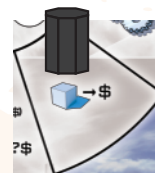
4i9 HANDEL

Każda z korporacji posiada 7 znaczników ofert handlowych. 6 z nich to oferty podstawowe, którymi korporacje dysponują w każdej fazie handlu. Złożenie siódmej oferty wymaga odrzucenia przez gracza zarządzającego korporacją jednego żetonu wpływu gospodarczego. W żadnym przypadku korporacja nie może w czasie jednej fazy handlu złożyć więcej niż 7 ofert handlowych.

Składanie ofert, czyli wykładanie znaczników ofert na planszę giełdy rozpoczyna się od korporacji zajmującej pierwszą pozycję na torze kolejności działań. Gracz nią zarządzający wyklada na planszę giełdy towarowej tyle znaczników ofert handlowych, ile transakcji chce przeprowadzić, umieszczając je na wybranych przez siebie polach giełdy.

Wszystkie znaczniki muszą zostać wyłożone od razu. Nie jest dopuszczalne dostawianie kolejnych znaczników w momencie gdy działania te prowadzone są już przez kolejne korporacje.

Gdy pierwsza korporacja zakończy wystawianie swoich znaczników ofert, rozpoczyna ich wystawianie druga, a potem następne w ustalonej kolejności.



Umieszczenie znacznika oferty handlowej na obszarze danego towaru w kolumnie oznaczonej jako IMPORT oznacza zamiar dokonania zakupu 1 jednostki tego towaru. Na każdym polu w tej kolumnie może znajdować się dowolna ilość znaczników ofert. Umieszczenie znacznika oferty handlowej na obszarze danego towaru w kolumnie oznaczonej jako EKSPORT oznacza zamiar dokonania sprzedaży 1 jednostki tego towaru. Na każdym polu w tej kolumnie może znajdować się wyłącznie jeden znacznik oferty handlowej

Pola giełdy zawierają informacje o cenach po jakich transakcje mogą zostać zrealizowane, przy czym pola ofert sprzedaży (w kolumnie EKSPORT) określają sztywno cenę jaką może otrzymać korporacja sprzedająca, zaś pola ofert zakupu (w kolumnie IMPORT) określają cenę maksymalną, po jakiej zakup zostanie dokonany. Informacje o polu 0/1 znajdziesz w dalszej części instrukcji.

Transakcje faktycznie przeprowadzane przez korporacje mogą polegać na:

1. zakupie towarów z rynków zewnętrznych

Do transakcji takiej dochodzi w przypadku, gdy na polu w kolumnie IMPORT znajduje się znacznik/i oferty handlowej, nie ma zaś żadnych znaczników ofert na polach w kolumnie EKSPORT.



Korporacja, która złożyła taką ofertę płaci do banku kwotę odpowiadającą wartości znajdującej się na danym polu oferty i otrzymuje w zamian z ogólnych zasobów znacznik określonego towaru. Znacznik oferty usuwany jest z planszy.

2. sprzedaży towarów na rynki zewnętrzne

Są to kluczowe transakcje prowadzące do wzrostu wartości akcji korporacji!

Do transakcji takiej dochodzi w przypadku, gdy na co najmniej jednym z pól w kolumnie EKSPORT znajduje się znacznik/i oferty handlowej, nie ma zaś żadnych znaczników ofert na polach w kolumnie IMPORT., przy czym jednocześnie występuje popyt zagraniczny na dany towar oferowany za określoną cenę.



W celu zweryfikowania faktu istnienia takiego popytu należy sprawdzić położenie znacznika poziomu popytu dla danego towaru. Jeżeli znacznik popytu znajduje się bezpośrednio nad polem, na którym ustawiono znacznik oferty lub na prawo od znacznika tej oferty, to do transakcji dochodzi. Jeżeli znacznik popytu znajduje się na lewo od pola, na którym znajduje się znacznik oferty, transakcja nie może zostać zrealizowana.

Korporacja, która złożyła zrealizowaną ofertę oddaje do ogólnych zasobów znacznik sprzedawanego towaru i otrzymuje w zamian z banku kwotę wpisaną na danym polu. Znacznik oferty usuwany jest z planszy.

Zrealizowana transakcja eksportowa wywołuje ponadto dwa istotne skutki.

Pierwszy z nich dotyczy korporacji i polega na odzwierciedleniu zdobywania przez korporację pozycji rynkowej. Po każdej udanej transakcji eksportowej (niezależnie od rodzaju sprzedanego towaru i uzyskanej ceny) przesun znacznik korporacji sprzedającej na torze punktów, na planszy głównej, o 1 pozycję w górę. Korporacja zdobywa punkt.

Drugi skutek dotyczy zmiany poziomu popytu na towar danego rodzaju. Dokonaną transakcją popyt zagraniczny został częściowo zaspokojony. Aby ten fakt odzwierciedlić należy przesunąć znacznik popytu o jedno pole w lewo.

Realizowanie ofert eksportowych dotyczących poszczególnych towarów zawsze rozpoczyna się od ofert sprzedaży znajdujących się najbliżej lewej strony planszy giełdy. Wykonuje się daną transakcję (korporacja oddaje znacznik towaru, otrzymuje pieniądze i zdobywa punkt), a następnie przesuwa w lewo znacznik popytu. Kolejne transakcje wykonywane są tylko wtedy, gdy na polach ofert dotyczących danego towaru znajdują się oferty leżące na lewo od znacznika popytu lub bezpośrednio pod nim.

3. zakupy i sprzedaży towaru pomiędzy korporacjami

Do transakcji takiej dochodzi w przypadku, gdy znaczniki ofert handlowych znajdują się zarówno w kolumnie IMPORT, jak i na polach w kolumnie EKSPORT. Jedna z korporacji chce sprzedać, a inna kupić towar tego samego rodzaju.



W tej sytuacji dochodzi do transakcji pomiędzy korporacjami, tj. na rynku krajowym. Sprzedawany towar zmienia właściciela (należy go przenieść z magazynu korporacji sprzedającej do magazynu korporacji kupującej), za cenę oznaczoną na polu, na którym znajdował się znacznik oferty handlowej korporacji sprzedającej. Oba znaczniki ofert są usuwane z planszy. Znacznik poziomu popytu zagranicznego nie zmienia pozycji.

Gdy na polu w kolumnie IMPORT znajduje się kilka znaczników ofert różnych firm, w pierwszej kolejności realizowane są oferty korporacji znajdującej się najwyżej na torze kolejności działań.

Spośród ofert znajdujących się na polach w kolumnie EXPORT zawsze jako pierwsza rozliczana jest transakcja dotycząca oferty leżącej najbliżej lewej części tej kolumny.

Realizację ofert handlowych zawsze rozpoczyna się od materiałów budowlanych. Następnie realizowane są oferty dotyczące węgla itd. idąc od góry w dół tabeli ofert. Oznacza to, że pieniądze uzyskane ze sprzedaży produktów takich jak materiały budowlane, czy energia mogą zostać wydane np. na zakup stali.

Gdy korporacja zaoferuje sprzedaż towaru, którego w momencie rozliczania tej transakcji nie będzie posiadała, zostaje ona ukarana koniecznością wpłaty do banku 1 euro\$, a do transakcji nie dochodzi.

Po zakończeniu każdego etapu handlu, znaczniki popytu zagranicznego dla każdego z towarów umieszczane są z powrotem na polach wyjściowych z prawej strony planszy ofert.

Pola giełdy 0/1

Przy sprzedaży towaru na rynki zewnętrzne korporacja nie otrzymuje zapłaty z banku - cena wynosi 0 (otrzymuje natomiast punkt). Przy sprzedaży towaru między korporacjami cena wynosi 1 (firma nie zdobywa punktu).

Złożenie oferty na polu z ceną 0/1 oznacza chęć sprzedaży jednostki towaru w cenie 0 na rynku zagranicznym (z szansą na uzyskanie punktu) lub 1 na rynku krajowym (bez punktu)

Przykład

Złożone oferty na materiały budowlane:

Korporacja A

2 oferty sprzedaży w cenie 1

Korporacja B

oferta sprzedaży w cenie 2

1 oferta zakupu

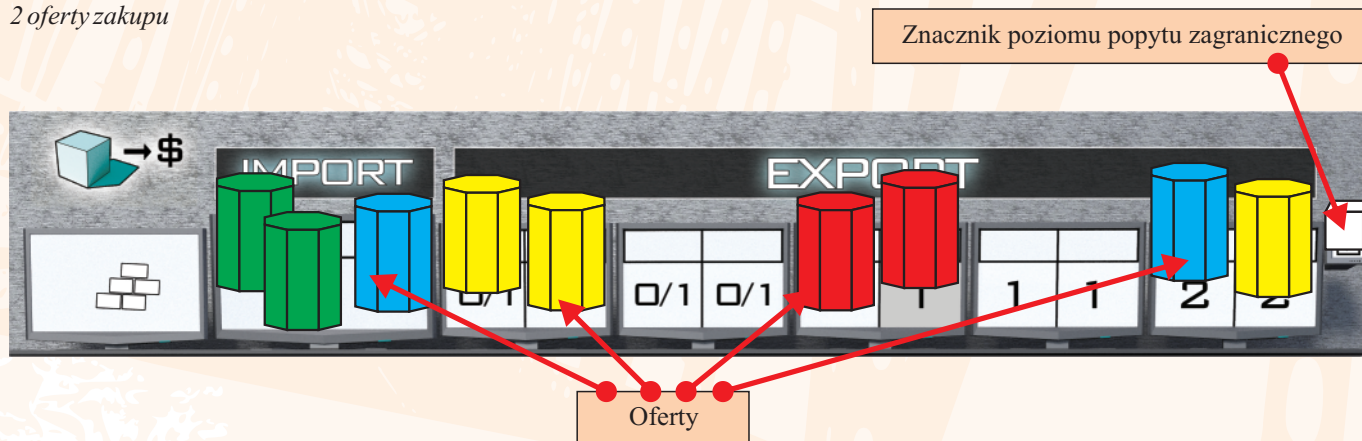
Korporacja C

2 oferty sprzedaży w cenie 0 (na eksport) / 1 (na rynku krajowym)

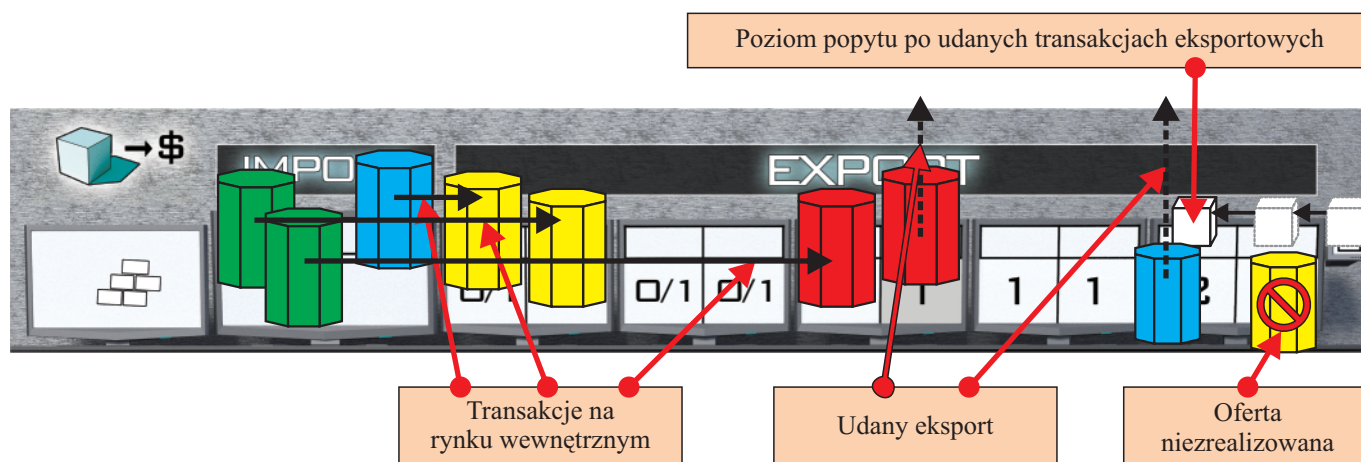
1 oferta sprzedaży w cenie 2

Korporacja D

2 oferty zakupu



Układ na torze kolejności działań korporacji:



Realizacja ofert przebiega następująco:

- Korporacja **B** (zajmuje wyższe miejsce na torze kolejności niż korporacja **D**) nabywa 1 towar od korporacji **C** płacąc jej 1 euro\$.
- Korporacja **C** nie zdobywa punktu
- Korporacja **D** nabywa 1 towar od korporacji **C** i 1 towar od korporacji **A** płacąc im po 1 euro\$. Korporacja **C** i **A** nie zdobywają punktów.
- Korporacja **A** sprzedaje 1 towar na eksport, za co otrzymuje 1 euro\$ z banku i 1 punkt. Znacznik popytu przesuwany jest w lewo o 1 pole
- Korporacja **B** sprzedaje 1 towar na eksport, za co otrzymuje 2 euro\$ z banku i 1 punkt. Znacznik popytu przesuwany jest w lewo o 1 pole

W tym momencie ostatni znacznik oferty sprzedaży Korporacji **C** znajduje się na prawo od znacznika popytu, wobec czego ta oferta nie zostanie zrealizowana. Znacznik oferty usuwany jest z toru.

5. OPERACJE FINANSOWE

Poniższe operacje wykonywane są w następującej, stałej kolejności:

1. Spłata kredytów i odsetek.

Odsetki w wysokości 1 mln od każdego zaciągniętego kredytu spłacane są na początku każdej kolejnej fazy operacji finansowych. Spłata wszystkich kredytów może nastąpić jednorazowo, po uprzedniej spłacie bieżących odsetek.

W I etapie gry ta część fazy jest pomijana. Korporacje nie miały dotąd okazji na zaciągnięcie kredytu, więc nie mają co spłacać.

2. Zakup i sprzedaż akcji przez korporacje

Transakcje takie dokonywane są wyłącznie pomiędzy korporacją a bankiem. Zakupiony pakiet akcji przenosi się ze stosu pakietów znajdującego się na planszy głównej, na odpowiednie miejsce na planszy korporacji, która dokonuje zakupu. Korporacje nie mogą obracać akcjami między sobą.

Cena 1 akcji odpowiada aktualnej wartości kursu, czyli mnożnika wartości z toru punktów.

Jeśli np. korporacja zdobyła 15 punktów, to każda jej akcja warta jest 2 (wartość mnożnika dla 15 pkt=2) euro\$, zatem np. za pakiet 8 akcji należy zapłacić 16 euro\$.

Każda korporacja może kupić lub sprzedać (jeśli takowe posiada) akcje wyemitowane przez którąś z pozostałych firm. Korporacje nie mogą kupować akcji własnych.

W czasie tej części fazy operacji finansowych każda korporacja może dwukrotnie wykonać tego rodzaju transakcję, przy czym tylko jedna z tych transakcji może być transakcją zakupu i tylko jedna transakcją sprzedaży.

Można np. sprzedać pakiet akcji jednej z korporacji, a potem kupić pakiet akcji innej. Korporacja nie może kupić 2 różnych pakietów, ani 2 sprzedać.

Każda transakcja to zakup lub sprzedaż jednego żetonu pakietu akcji. Dopuszczalne są też transakcje polegające na zwiększeniu lub zmniejszeniu wielkości już posiadanego pakietu. Korporacja oddaje wtedy na stos akcji należących do banku posiadany żeton pakietu i otrzymuje w zamian inny za dopłatą, bądź zwrotem różnicy ceny.

Wszystkie płatności za akcje trafiają do banku i stamtąd pobierane są pieniądze za akcje zbywane.

Wykonując działania tej fazy korporacje dokonują najpierw po jednej transakcji kupna, bądź sprzedaży akcji, począwszy od korporacji z najwyższej pozycji z toru kolejności działań. Gdy wszystkie korporacje wykonają swoje transakcje (względnie zarządzający ogłaszają, że firmy transakcji nie przeprowadzają), rozpoczyna się druga kolejka transakcji. Mogą w niej także uczestniczyć te firmy, które w pierwszej kolejce transakcji nie uczestniczyły.

Za każdym razem, gdy dochodzi do zakupu akcji, gracz, który zarządza korporacją, której akcje są właśnie kupowane, otrzymuje od banku premię. Premia ta równa jest zawsze aktualnemu kursowi akcji i jest niezależna od wielkości nabywanego pakietu.

Np. jeśli korporacja zdobyła dotąd 15 pkt, a inna firma kupuje jej akcje, premia dla gracza zarządzającego wynosi 2 euro\$, tak w przypadku, gdy kupowany jest pakiet np. 1 lub 2 akcji, jak i wtedy gdy w kupowanym pakiecie jest akcji więcej, np. 7.

3. Zaciąganie kredytów.

Zaciągając kredyt korporacja otrzymuje 5 euro\$. W jednej fazie operacji finansowych można zaciągnąć 1 kredyt. Korporacja może mieć zaciągnięte maksymalnie 2 kredyty.

Środki z zaciągniętych kredytów mogą być wykorzystywane na dowolnie cele, z wyjątkiem wypłaty dywidendy (patrz dalej).

11. ZGROMADZENIA WSPÓLNIKÓW

Ta faza jest podsumowaniem etapu stanowiącego cykl obrotowy, a jednocześnie przygotowaniem do kolejnego cyklu. W jej ramach mogą wystąpić następujące zdarzenia, zachodzące w każdej z korporacji w kolejności ustalonej na torze:

1. Wypłata premii dla zarządów

Gracze zarządzający korporacjami otrzymują premie w wysokości zależnej od liczby fabryk posiadanych przez korporację

1-5 fabryk	-	premia 1 euro\$
6-10 fabryk	-	premia 2 euro\$
11-15 fabryk	-	premia 3 euro\$
16 lub więcej fabryk	-	premia 5 euro\$

Premie są wypłacane przez bank.

2. Defraudacje

W trybie defraudacji gracze zarządzający korporacją mogą pobrać z kasy firmy gotówkę i przenieść do własnych zasobów. Koszt defraudacji (działań związanych z jej zatuszowaniem) obciąża firmę i jest równy aktualnemu poziomowi kursu akcji danej korporacji, za każdego zdefraudowanego euro\$. *(Jeśli kurs wynosi 3, czyli korporacja zdobyła dotąd np. 18 pkt, to koszt defraudacji 1 euro\$ wynosi 3)*

Dokonana defraudacja pociąga za sobą skutek w postaci cofnięcia znacznika korporacji na torze punktów o 1 pole za każdego zdefraudowanego euro\$. Nie można jednak dokonać takiej defraudacji, w wyniku której doszłoby do spadku kursu akcji. *(jeśli np. korporacja zdobyła 9 pkt żadna defraudacja nie jest możliwa, nawet jeśli firma posiada gotówkę)*

Przykład:

Korporacja zdobyła 11 pkt (kurs=2), a w jej kasie znajduje się 5 euro\$. Jej zarząd może zdefraudować co najwyżej 1 euro\$. Łączny wydatek z kasy firmy w czasie takiej operacji wynosi bowiem 3 euro\$, w tym 1 euro\$ dla zarządu i 2 jako koszt wracające do banku. Korporacja traci 1 pkt. Ponieważ w kasie pozostają już tylko 2 euro\$ nie jest możliwe zdefraudowanie większych kwot.

3. Uchwała w sprawie wypłaty dywidendy

Firmy posiadające środki pieniężne mogą wypłacać dywidendy akcjonariuszom. Uchwała o wypłacie może być podjęta, o ile korporacja posiada wystarczające środki na wypłatę dywidendy, tzn. w kasie firmy jest przynajmniej tyle gotówki ile akcji zostało

dotychczas sprzedane przez bank, wliczając to akcje, z którymi gracze rozpoczęli rozgrywkę. Korporacja posiadająca zaciągnięty kredyt musi ponadto utworzyć z tej okazji finansowa rezerwę na jego spłatę wraz z odsetkami za kolejny etap.

Przykład:

W kasie firmy jest 25 euro\$. W obiegu jest 18 akcji (gracz zarządzający firmą posiada pakiety 10 i 1 akcji, inny gracz posiada pakiet 2 akcji, jedna z pozostałych korporacji posiada pakiet 5 akcji). Firma ma zaciągnięte 2 kredyty. Do głosowania nad uchwałą o wypłacie dywidendy nie dochodzi, gdyż firma ma na to zbyt mało środków. Żeby mogło dojść do wypłaty w kasie firmy musiałoby być aż 30 euro\$ (po 1 na wypłatę na każdą z 18 akcji i 12 rezerwy pozostającej w kasie na spłatę zaciągniętych kredytów z odsetkami)

Gracze mogą prowadzić dyskusje i dokonywać uzgodnień przed głosowaniami.

Każda akcja uprawnia do oddania 1 głosu (pakiet 5 akcji, to 5 głosów). W głosowaniu uczestniczą zarówno gracze posiadający akcje, jak i posiadające je pozostałe korporacje. Głos w imieniu korporacji posiadającej akcje konkurentów, oddaje gracz aktualnie nią zarządzający.

Uchwała podejmowana jest, gdy zgłoszą za nią posiadacze większości wykupionych akcji, jak również w przypadku równej ilości głosów „za” i „przeciw”, o ile głosującym „za” był gracz zarządzający korporacją, która ma dokonać wypłaty. Wypłata następuje w wysokości 1 euro\$ na akcję, bądź wielokrotność tej kwoty, jeżeli taka propozycja zostanie zgłoszona przed głosowaniem i wystarcza na to środków w kasie korporacji. Jeżeli zgłoszono kilka różnych propozycji, co do wysokości wypłaty dywidendy na 1 akcję, przeprowadza się najpierw głosowanie dotyczące najwyższej wypłaty. Jeżeli propozycja ta nie uzyska wymaganej większości, głosuje się nad kolejną propozycją itd. W przypadku, gdy jedna z propozycji uzyska wymaganą większość, dokonywana jest wypłata pieniędzy z kasy korporacji, a nad następnymi propozycjami już nie głosuje.

4. Umorzenie akcji.

Jeśli korporacja posiada wystarczająco dużo gotówki może dokonać umorzenia akcji będących w obiegu. Gracz zarządzający korporacją decyduje który z pakietów zostanie w całości lub części wykupiony przez firmę za jej środki. Ceną wykupu pakietu jest jego wartość (nominał pomnożony przez aktualny kurs), powiększona o bonus równy aktualnemu kursowi akcji. Wartość bonusu jest stała i nie zależy od wielkości pakietu.

Jeśli np. firma zdobyła 15 pkt, a wykupywany jest pakiet 10 akcji, to cena wykupu wynosi $10 \times 2 + 2 = 22$ euro\$. Cena za wykupiony pakiet 1 akcji wynosi $1 \times 2 + 2 = 4$ euro\$

Umorzony pakiet odkładany jest na stos akcji banku i może zostać ponownie nabyty. Umorzona może zostać także część pakietu, o ile żeton pakietu wykupywanego może zostać zastąpiony innym o odpowiednim nominale.

Należność za umorzony pakiet trafia do jego właściciela, tj. gracza lub innej korporacji.

5. Wybory zarządu na kolejny etap

Następnie przeprowadzane są **wybory nowego zarządu**. Głosować można tylko na graczy którzy zgodzą się na kandydowanie, a gracz kandydujący nie musi posiadać akcji. Gracze posiadający największe łączne pakiety nie mogą odmówić kandydowania. Korporacje głosują swoimi akcjami według uznania graczy którymi nimi zarządzają. Funkcję na kolejną rundę obejmuje gracz, który uzyskał najwięcej głosów z wszystkich kandydatów. Przy równej ilości głosów decyduje głos posiadacza (gracza lub korporacji) największej łącznej ilości akcji, a w przypadku ich równej ilości decyduje głos posiadacza karty pakietu o największym nominale. *Np. w przypadku remisu pomiędzy głosami posiadaczy pakietów 10 i 2 (posiadacz: Gracz 1) oraz 9 i 3 akcji (posiadacz: Korporacja B), decyduje głos Gracza 1, gdyż posiada on kartę największego pakietu 10 akcji.*

Przykład:

Akcjami korporacji A, zarządzanej przez Gracza 1, dysponują:

Gracz 1 – pakiety 10 i 2 akcji

Gracz 2 – pakiet 7 akcji

Gracz 3 – pakiet 1 akcji

Gracz 4 – pakiet 6 akcji

Korporacja B – pakiet 4 akcji (zarządzana przez Gracza 4)

Korporacja C – pakiety 8 i 5 akcji (zarządzana przez Gracza 1)

Korporacja D – pakiet 9 akcji (zarządzana przez Gracza 2)

(Pakiet 3 akcji nie został wykupiony. Korporacja C, zarządzana pierwotnie przez Gracza 3, została przejęta przez Gracza 1, który uzyskał największą liczbę głosów podczas wyborów Zarządu w poprzednim etapie)

W wyborach Prezesa Zarządu na kolejną rundę

za kandydaturą Gracza 1 głosowali: Gracz 1 i zarządzana przez niego Korporacja C, a także Gracz 3 - razem 26 głosów

za kandydaturą Gracza 2 głosowali: Gracz 2 i zarządzana przez niego Korporacja D, a także Gracz 4 i zarządzana przez niego Korporacja B - razem 26 głosów

Zarząd sprawowany będzie w dalszym ciągu przez Gracza 1, gdyż decyduje głos Korporacji C - właściciela największego łącznego pakietu 13 akcji.

Uwaga!

W każdej korporacji głosowania przeprowadzane są oddzielnie, w kolejności wynikającej z pozycji na torze kolejności działań korporacji. Do końca tej fazy nie uwzględnia się jednak ewentualnych zmian zarządów firm. Oznacza to, że jeśli w korporacji działającej w tym etapie jako pierwsza doszło w wyniku głosowania do zmiany zarządu, to i tak do końca tej fazy firmę będzie reprezentował gracz właśnie odwołany. Zmiana zarządu wchodzi w życie dopiero w kolejnym etapie.

Jeżeli w wyniku głosowania doszło do zmiany zarządu, należy nowemu zarządowi, przed rozpoczęciem kolejnego etapu, przekazać żeton główny korporacji.

6. Zakup i sprzedaż akcji przez graczy

Kończąc fazę Zgromadzeń Wspólników gracze dokonują zakupów lub sprzedaży akcji, w sposób zbliżony do tego w jaki czyniły to wcześniej korporacje w fazie operacji finansowych.

Każdy z graczy może wykonać jedną lub dwie transakcje.

Jako pierwszy kupuje lub sprzedaje pakiet akcji gracz, który zarządza korporacją, wykonującą w kończącym się właśnie etapie działania jako ostatnia. Korzysta on z prawa do dokonania jednej z dwóch transakcji. Następnie jedną transakcję przeprowadza gracz siedzący po prawej stronie itd. w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara. Gdy wszyscy gracze będą mieli okazję do dokonania jednej transakcji (nie muszą z tej możliwości korzystać) wtedy drugą transakcję może przeprowadzić gracz, który rozpoczynał tę część gry. Druga transakcja (z wyjątkiem opisanym poniżej, dotyczącym gracza działającego w następnym etapie bez firmy) musi być odmienna od transakcji pierwszej, tzn. jeśli pierwszą transakcją gracza był zakup dowolnego pakietu akcji, względnie jego wymiana na większy pakiet, to druga transakcja musi być transakcją sprzedaży i odwrotnie.

Do trzech transakcji ma prawo gracz, który w kolejnym etapie nie będzie sprawował funkcji zarządu w żadnej z firm. Jedna z jego transakcji może być tego samego typu co transakcja już dokonana.

Gracz taki może zatem łącznie dokonać:

2 zakupów i 0 sprzedaży

2 sprzedaży i 0 zakupów

2 zakupów i 1 sprzedaży

2 sprzedaży i 1 zakupu

Jeżeli gracz kupuje akcje korporacji, którą aktualnie zarządza nie otrzymuje premii związanej z zakupem. W pozostałych przypadkach premia jest wypłacana, tak jak przy zakupach akcji przez korporacje.

W wyniku sprzedaży akcji przez gracza, żadna korporacja nie może pozostać bez właściciela. Jeżeli tylko jeden gracz posiada akcje danej korporacji, to sprzedając je musi pozostawić sobie przynajmniej najmniejszy z dostępnych pakietów.

KOLEJNY ETAP

Przed rozpoczęciem kolejnego etapu gry konieczne jest ustalenie kolejności działania korporacji w tym etapie.

Niezwłocznie po zakończeniu fazy walnych zgromadzeń, gracze otrzymują po 1 żetonie wpływu gospodarczego. Mogą te żetony (także te otrzymane wcześniej) przeznaczyć na wsparcie swoim wpływem wybranej przez siebie korporacji, kładąc ten żeton na właściwym dla niej polu wpływów gospodarczych na planszy głównej, bądź zachować w celu wykorzystania w przyszłości.

O wspieraniu poszczególnych korporacji gracze decydują zgodnie z dotychczasową kolejnością działań korporacji, według poniższego trybu:

- **gracz zarządzający korporacją dotychczas działającą jako pierwsza decyduje, czy używa swoich wpływów w celu wsparcia tej korporacji, następnie robi to gracz zarządzający korporacją dotychczas drugą itd. Jako ostatni decyzyję podejmuje gracz nie zarządzający żadną korporacją**

- **gracz zarządzający korporacją dotychczas działającą jako pierwsza decyduje, czy używa swoich wpływów w celu wsparcia korporacji do tej pory działającej jako druga, następnie robi to gracz zarządzający korporacją dotychczas drugą itd. Jako ostatni decyzyję podejmuje gracz nie zarządzający żadną korporacją**

W ten sposób należy postąpić w odniesieniu do wszystkich korporacji uczestniczących w grze. Ponadto korporacja zajmująca w poprzednim etapie ostatnią pozycję na torze kolejności działań otrzymuje 1 dodatkowy punkt wpływu, niezwłocznie układany na właściwym dla niej polu gromadzenia wpływów gospodarczych. W kolejnym etapie jako pierwsza wykonywać będzie działania korporacja o największym wpływie. W przypadku równej siły wpływu dwu lub większej liczby korporacji, utrzymana zostaje pomiędzy nimi kolejność z poprzedniego etapu. Po ustaleniu kolejności na etap następny, wszystkie wykorzystane żetony wpływu są usuwane z planszy.

Po zakończeniu powyżej opisanych czynności znacznik postępu gry ustawiany jest na kolejnym polu oznaczającym etap, a następnie wykonywane są czynności w ramach poszczególnych faz począwszy od inwestycji.

V – ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po zakończeniu fazy handlu, w czasie której jedna lub więcej korporacji osiągnie łącznie co najmniej 25 punktów za eksport towarów. Niezależnie od wyniku osiągniętego przez korporacje, gra kończy się także po ostatniej fazie handlu 4-go etapu gry. Faza handlu zawsze jest przeprowadzana do końca.

1. Część majątku każdej firmy w postaci akcji pozostałych korporacji jest spieniężana. Akcje sprzedawane są po cenie odpowiadającej ich aktualnemu kursowi.

Korporacja B była właścicielem 4 akcji korporacji A. Kurs akcji korporacji A wynosi 4 (korporacja A zdobyła 27 punktów). W zamian za akcje korporacja B otrzymuje 16 euro\$

Ilość fabryk zbudowanych przez korporację oraz towarów pozostałych w magazynach jest bez znaczenia.

2. Spłacane są zaciągnięte kredyty (z odsetkami). Jeśli w kasie firmy brakuje środków na spłatę kredytu zostaje on w brakującej części umorzony.

3. Dokonywany jest podział zysków korporacji pomiędzy graczy posiadających jej akcje. Tryb podziału jest następujący:

a) pieniądze posiadane przez korporację dzieli się przez łączną liczbę akcji posiadanych przez graczy

W kasie firmy A jest 68 euro\$. Gracze posiadają łącznie np. 26 akcji korporacji A.

Gracz 1 – pakiety 10 i 2 akcji

Gracz 2 – pakiet 7 akcji

Gracz 3 – pakiet 1 akcji

Gracz 4 – pakiet 6 akcji

Wynik dzielenia ($68:26=2,62$) zaokrągla się do liczby całkowitej w dół. (W tym przykładzie jest to 2). Uzyskaną wartość wypłaca się każdemu graczowi z kasy firmy jako kwotę na każdą posiadaną przez niego akcję.

Gracz 1 posiadający łącznie 12 akcji (pakiety 10 i 2) otrzymuje z kasy korporacji A 24 euro\$

Gracz 2 posiadający łącznie 7 akcji w jednym pakiecie otrzymuje z kasy korporacji A 14 euro\$

Gracz 3 posiadający łącznie 1 akcję w jednym pakiecie otrzymuje z kasy korporacji A 2 euro\$

Gracz 4 posiadający łącznie 6 akcji w jednym pakiecie otrzymuje z kasy korporacji A 12 euro\$

b) pozostała w kasie firmy gotówka w tym przypadku 16 euro\$ dzieli się przez liczbę pakietów akcji posiadanych łącznie przez wszystkich graczy

sprzedanych zostało łącznie 5 pakietów: 10, 7, 6, 2 i 1 akcji.

Wynik dzielenia ($16:5=3,2$) ponownie zaokrągla się do liczby całkowitej w dół. (w tym przykładzie jest to 3).

Uzyskaną wartość wypłaca się każdemu graczowi z kasy firmy jako kwotę na każdy posiadany przez niego pakiet.

Gracz 1 posiadający łącznie 12 akcji (pakiety 10 i 2) otrzymuje z kasy korporacji A 6 euro\$

Gracz 2 posiadający łącznie 7 akcji w jednym pakiecie otrzymuje z kasy korporacji A 3 euro\$

Gracz 3 posiadający łącznie 1 akcję w jednym pakiecie otrzymuje z kasy korporacji A 3 euro\$

Gracz 4 posiadający łącznie 6 akcji w jednym pakiecie otrzymuje z kasy korporacji A 3 euro\$

Łącznie gracze otrzymali:

Gracz 1 - 30 euro\$

Gracz 2 - 17 euro\$

Gracz 3 - 5 euro\$

Gracz 4 - 15 euro\$

c) Kwotę pozostającą w dalszym ciągu w kasie firmy w tym przypadku 1 euro\$ otrzymuje gracz, który jako ostatni pełnił funkcję zarządu.

OBLICZENIE WYNIKU KOŃCOWEGO

Jak zaznaczono na wstępie wynik końcowy każdego z graczy określa:

1. łączna wartość wszystkich posiadanych akcji wszystkich firm

W celu ustalenia tej wartości każdy z graczy mnoży ilość swoich akcji, we wszystkich posiadanych pakietach, przez wartość kursu z jakim każda korporacja zakończyła grę.

Korporacja A uzyskała 27 pkt. Kurs wynosi 4

Wartość akcji należących do gracza 1 (pakiety 10 i 2 akcji) wynosi 48

Wartość akcji należących do gracza 2 (pakiet 7 akcji) wynosi 28

Wartość akcji należących do gracza 3 (pakiet 1 akcji) wynosi 4

Wartość akcji należących do gracza 4 (pakiet 6 akcji) wynosi 24

W ten sposób należy obliczyć wartość akcji wszystkich firm u wszystkich graczy, a następnie dodać do niej

2. ilość zgromadzonej gotówki.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził największy majątek.

VI-INNE WARIANTY ROZGRYWKI

Wariant gry dla 2 lub 3 osób

Wariant ten zakłada istnienie na rynku korporacji, która nie jest zarządzana przez żadnego z graczy. Poniżej przedstawione reguły pozwalają symulować operacje takiej korporacji i zwiększyć możliwości strategii spekulacyjnych, stosowanych przez graczy uczestniczących w rozgrywce.

W przypadku gry 2-osobowej jest to wariant zalecany, a dla rozgrywki 3-osobowej opcjonalny.

Przygotowując grę w tym wariantcie należy dodatkowo:

- ułożyć na planszy głównej, oprócz pakietów akcji firm wybranych przez graczy, także wszystkie pakiety akcji (1-10) jednej z pozostałych korporacji. Pakiety te będą mogły być kupowane i sprzedawane przez graczy oraz przez zarządzane przez nich

korporacje.

- rozdać graczom żetony służące do określania ilości punktów zdobywanych przez dodatkową korporację. W przypadku gry 2-osobowej są to żetony o nominalach 0-3, a w przypadku gry 3-osobowej żetony o nominalach 0-2.

Planszy tej korporacji nie kładzie się na stole. Żaden z graczy nie może przejąć kontroli nad taką korporacją, niezależnie od tego ile akcji posiada..

Kurs akcji takiej dodatkowej korporacji może rosnąć. Akcje te będą w toku gry zyskiwać na wartości, w momencie zdobycia przez tę korporację określonej ilości punktów, a wzrost ten może być przedmiotem spekulacji graczy. O ilości punktów zdobywanych przez taką korporację decydują gracze wykorzystując w tym celu otrzymane żetony. Odbyna się to w następujący sposób:

Na początku każdej fazy handlu, tj. przed wyłożeniem na planszę giełdy towarowej znaczników ofert handlowych, każdy z graczy wybiera jeden z posiadanych żetonów, a następnie kładzie na stole przed sobą, w miejscu widocznym przez wszystkich graczy. Żeton ten należy położyć wpisana cyfrą na dół, przez co w chwili wyłożenia, jego wartość nie będzie znana pozostałym graczom.

Na zakończenie fazy handlu, tj. po rozliczeniu wszystkich transakcji, gracze odwracają wyłożone żetony. Suma ich wartości określa wartość postępu dodatkowej korporacji na torze punktów.

Gracz 1 wyłożył żeton o nominale 2

Gracz 2 wyłożył żeton o nominale 2

Gracz 3 wyłożył żeton o nominale 0

Dodatkowa korporacja zdobywa 4 pkt.

Wyłożony żeton pozostaje na stole odkryty do końca następnej fazy handlu. Dopiero wtedy powraca do ręki gracza i może być użyty ponownie. Żaden żeton nie może być zatem użyty 2 razy z rzędu.

W kolejnej fazie handlu gracze wyłożyli:

Gracz 1 - żeton o nominale 1 (jest zainteresowany wzrostem kursu akcji dodatkowej korporacji, ale nie dysponuje żetonem o nominale 2, gdyż ten pozostaje zablokowany na stole)

Gracz 2 - żeton o nominale 1 (jest zainteresowany wzrostem kursu akcji dodatkowej korporacji, ale nie dysponuje żetonem o nominale 2, gdyż ten pozostaje zablokowany na stole)

Gracz 3 - żeton o nominale 1 (nie jest zainteresowany wzrostem kursu akcji dodatkowej korporacji, ale nie dysponuje żetonem o nominale 0, gdyż ten pozostaje zablokowany na stole)

Dodatkowa korporacja zdobywa 3 pkt.

Łącznie dodatkowa korporacja zdobyła w tym etapie 7 pkt. Wydaje się, że to całkiem spora zdobycz. Kurs jej akcji z pewnością niedługo wzrośnie (w momencie, gdy korporacja ta zdobędzie 9-ty punkt), więc inwestycja w jej akcje może być dobrym interesem.

Udział w grze korporacji dodatkowej ogranicza możliwości handlowe firm zarządzanych przez graczy. Żeby to odzwierciedlić, należy w zaznaczonej kolumnie na planszy giełdy towarowej ustawić znaczniki ofert handlowych w kolorze dodatkowej korporacji.

Przed pierwszą fazą handlu ustaw znacznik oferty handlowej dodatkowej korporacji na polu materiałów budowlanych. Przed drugą fazą dostaw znacznik na polu dotyczącym węgla (znacznik na polu materiałów budowlanych pozostaje) itd. Po trzecim etapie gry (czyli po szóstej fazie handlu) cała zaznaczona kolumna zajęta będzie ofertami korporacji dodatkowej. Dopóki pola te nie są zajmowane przez oferty korporacji dodatkowej, mogą być one wykorzystywane przez firmy zarządzane przez graczy.

Korporacja ta nie prowadzi sprzedaży towarów, ale jej znaczniki ofert blokują możliwość zajmowania tych pól przez oferty innych firm.

Jeżeli któraś z korporacji zarządzanych przez graczy złoży ofertę zakupu (postawi znacznik na polu w kolumnie IMPORT) wtedy oferta korporacji dodatkowej jest pomijana. Realizuje się transakcję łącząc ofertę zakupu z ewentualnie złożoną inną ofertą sprzedaży, znajdującą się na prawo od oferty korporacji dodatkowej. Jeśli nie ma oferty sprzedaży złożonej przez inną uczestniczącą w grze korporację, dochodzi do zakupu z rynków zewnętrznych na zwykłych zasadach.

Uwzględnia się jednak ofertę korporacji dodatkowej przy ustalaniu zmian popytu zagranicznego w czasie realizowania złożonych ofert sprzedaży.

Wariant gry dla 4 osób: 2 przeciwko 2

Gracze prowadzą rozgrywkę współpracując w parach. Sumuje się wyniki końcowe dla każdej pary. Gracze z pary, która osiągnie w sumie łączny lepszy wynik końcowy zajmują 2 czołowe miejsca. Zwycięzcą gry zostaje ten gracz, który osiągnął, w ramach wygrywającej pary, lepszy indywidualny wynik.

Gracze 1 i 2 stanowili jedną z par, zaś gracze 3 i 4 drugą. Końcowe wyniki były następujące:

Gracz 1: 96 euro\$

Gracz 2: 89 euro\$

Łącznie 185 euro\$

Gracz 3: 106 euro\$

Gracz 4: 77 euro\$

Łącznie 183 euro\$

Zwycięzcą rozgrywki zostaje gracz 1, drugie miejsce zajmuje gracz 2, trzecie gracz 3, ostatnie gracz 4. Gdy łączny wynik obu par jest równy, grę wygrywa gracz, który osiągnął najlepszy indywidualny wynik.

VII – REGUŁY UZUPEŁNIAJĄCE.

Finansowanie działań korporacji w przypadku braku gotówki.

Sytuację, w której korporacja zadeklarowała wydatek (jak w przypadku oferty handlowej, bądź przy budowie fabryki) lub jest zobowiązana (splata odsetek) do wykonania określonego działania polegającego na zapłacie, a nie posiada w kasie wystarczającej ilości gotówki, należy rozwiązać w sposób następujący:

- 1. gracz zarządzający korporacją może dopłacić brakującą kwotę (całość lub część) z własnych środków*
- 2. jeśli w dalszym ciągu w kasie firmy nie ma wystarczająco dużo pieniędzy, korporacja sprzedaje jedną (i tylko jedną) dowolną fabrykę, wg wyboru gracza zarządzającego. Jest to sprzedaż przymusowa, dokonywana poza fazą inwestycji. Cena sprzedaży wynosi w takim przypadku 2 euro\$.*
- 3. jeżeli pomimo sprzedaży fabryki korporacja nie posiada środków na realizację transakcji, to do niej nie dochodzi. Pieniądze za sprzedaż fabryki pozostają w kasie firmy.*

Pomocnicze wykorzystanie kolumny ofert korporacji dodatkowej.

Kolumna omówiona w wariantach gry dla 2 lub 3 osób wskazuje jednocześnie maksymalny popyt zewnętrzny. Gdy na wszystkich polach ofert sprzedaży, położonych na lewo od pola znajdującego się w tej kolumnie znajdują się będą znaczki ofert wyłożone przez graczy, a jednocześnie brak jest ofert w kolumnie IMPORT, to pole w wyróżnionej kolumnie jest polem ostatniej możliwej transakcji. Łącznie zatem transakcji eksportowych może być, dla każdego z towarów, nie więcej niż 6. W wariantach podstawowym gry (tj. bez korporacji dodatkowej) pola ofert w tej kolumnie są traktowane tak jak wszystkie pola pozostałe.

MASTER OF ECONOMY

Autor gry: Andrzej Kurek

Opracowanie graficzne: Paweł Klus

Ilustracje: Sandra Kochanowska, Radosław Jaszczuk

Skład i grafika uzupełniająca: Tomasz Węgrzyn, Andrzej Kozakowski

Tłumaczenia: Paweł Goździewicz, Paul Lister (Eng), Mario Steigerwald, Jan Ostmann (Ger)

MegaTester: Przemysław Zieliński.

Testerzy: Przemysław Dorecki, Marta Nowakowicz-Jankowiak, Krzysztof Jankowiak, Andrzej Kozakowski, Mirek Talik, Paweł Goździewicz, Michał Sieroń, Kuba Sieroń, Grzegorz Majewski, Krzysztof Sowa, Darek Pokorski, Cezary Wyszyński, Marzena Michalik, Michał Murawski, Grzegorz Dębski, Łukasz Pilarski oraz Janek z gdańskiego klubu „Schron”.

Specjalne podziękowania dla:

Ewy Legat za życzliwe przyjęcie niezapowiedzianej grupy testerów, udostępnienie stołu i sprawowaną opiekę.

Sławka Kakietka za twórcze użycie silnika wycieraczek Forda Mondeo i inne pomysły.

Wydanie I

Gdynia 2010

SINONIS

ul. Orkana 4c/48, 40-553 Katowice, POLAND

www.sinonis.pl

Dystrybucja hurtowa:

Business 24 Sp. z o.o.

Ul. Tuwima 6d/15, 81-594 Gdynia, POLAND

Fax.: +48 58 714 11 19

antypirx@wp.pl

