

CONVERSIONE, FUSIONE & CESSIONE

Le compagnie che all'inizio del turno sono in "Acquisizione" e "Liquidazione" non possono compiere azioni

1. Conversione e Fusione: in ordine operativo
2. Liquidazione, Acquisizione e Vendita in ordine operativo inverso

CONVERSIONE:

1. Piazzare le azioni extra sulla scheda della compagnia.
2. Acquistare Stazioni extra. Se 5-share 1 azione per 50\$, se 10-share 2 azioni per 100\$
3. Ora il Presidente può comprare le azioni della compagnia (1 o più)
4. Proseguendo in senso orario, ogni giocatore può comprare 1 azione o venderne 1 o più nella compagnia.

FUSIONE:

1. Scegliere la compagnia che sopravvive;
2. Convertire le azioni: 2-share => 2 a 1 5-share => 1 a 1.
3. Convertire tutte le stazioni;
4. Piazzare le azioni in eccesso nel tesoro della compagnia;
5. Valore azione: 2-share: somma 5-share: media per difetto;
6. Ora il Presidente può comprare le azioni della compagnia (1 o più);
7. Proseguendo in senso orario, ogni giocatore può comprare 1 azione o venderne 1 o più nella compagnia.

CESSIONE:

1. Le compagnie in Liquidazione tolgono prestiti e contante dalla compagnia.
2. Minimo bid: Liquidazione 0 \$ (dalla Banca) - Acquisizione 10\$ - Vendita il valore di mercato.
3. Asta: in senso orario dal Presidente (escluso): minimo bid 10 \$, il Presidente con le sue altre compagnie non può offrire più di 10 \$.
4. Le Azioni presenti nel tesoro della compagnia sono piazzate nell'Open Market, se è una Vendita le azioni sono ricompensate al nuovo valore di mercato.
5. Prendere tutti i treni, stazioni (e convertirle), compagnie private, prestiti e contanti (se presenti).
6. Pagare l'asta, si possono prendere prestiti per poterla pagare (sempre rimanendo nel limite consentito).
7. Il Presidente della compagnia in Liquidazione rifonda i prestiti con i soldi rimasti e con i personali se non bastano. Se avanzano dei soldi, vengono dati agli azionisti.
8. La posizione delle Azioni allo Scoperto devono essere chiuse, ripagando il valore dell'azione se ce n'è uno.