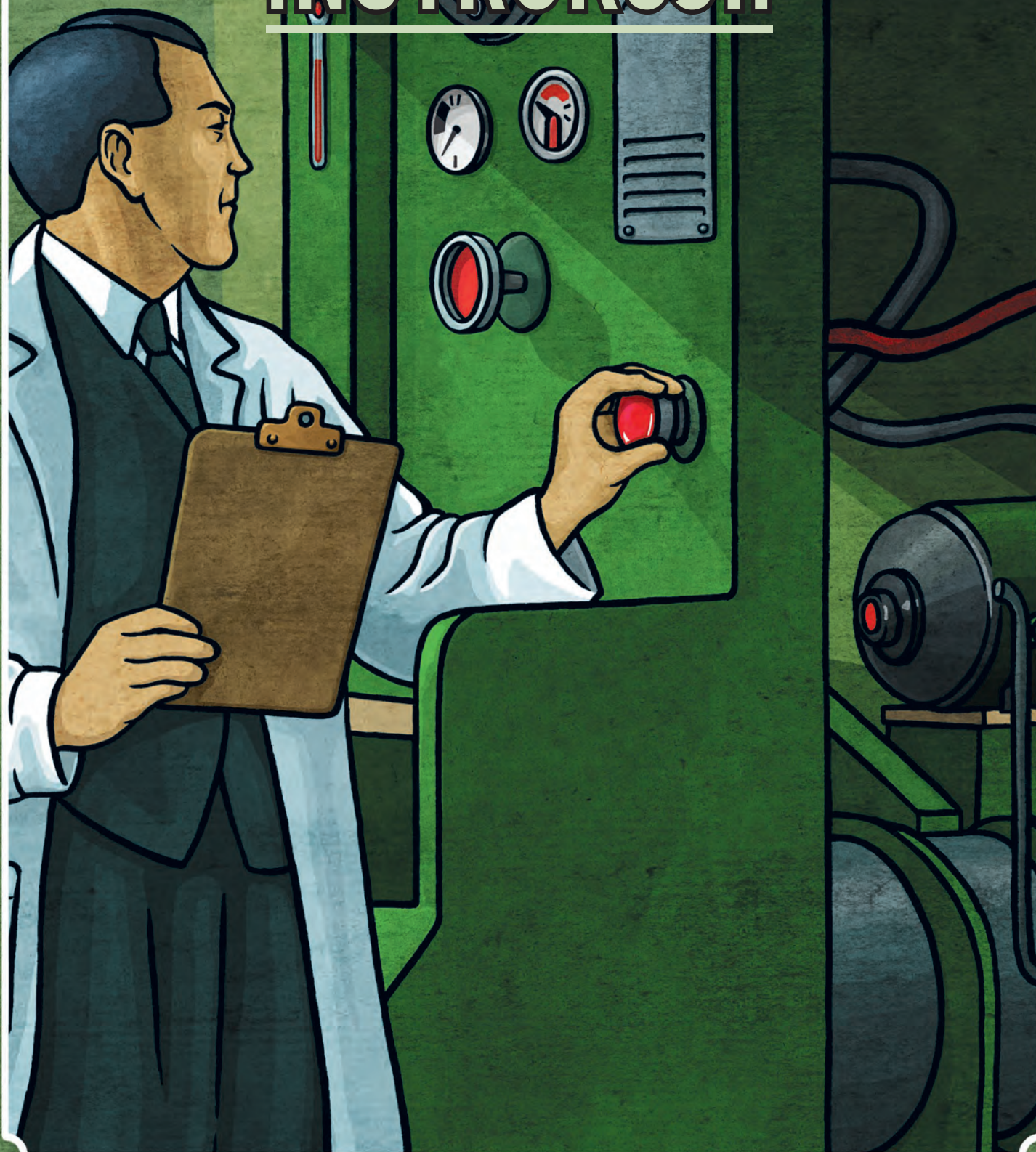


Friedemann Friese

WYSOKIE NAPIĘCIE

INSTRUKCJA



Zawartość pudełka



- 1 dwustronna plansza: Niemcy/USA z torem wielkości sieci, torem kolejności graczy w rundzie oraz rynkiem paliw
- 132 drewniane stacje transformatorowe: 6 zestawów „domków”, po 22 sztuki w każdym kolorze
- 84 drewniane znaczniki paliw: 24x węgiel (brązowe), 24x olej (czarne), 24x odpady (żółte), 12x uran (czerwone)
- 1 młotek aukcyjny, 1 znacznik zniżki, 1 ogranicznik „Etap 2” oraz 1 ogranicznik „Koniec gry”
- pieniądze w walucie Elektro: 40x „1”, 15x „5”, 40x „10” i 25x „50”
- 54 karty:
 - 42 karty elektrowni o numerach: 03–40, 42, 44, 46 i 50
 - 1 karta „Etap 3”
 - 5 kart uzupełniania rynku paliw
 - 6 kart wypłat
- 1 instrukcja

Dwie mapy: Niemcy i USA



Zasady gry na planszach przedstawiających Niemcy i USA są podobne.

Akapity zawierające opis elementów plansz, które są różne dla tych krajów oraz zasady specyficzne dla jednego z tych krajów, oznaczyliśmy obrazkiem przedstawiającym miniaturę danej mapy oraz flagę kraju.

Cel gry

Wcielcie się w role dyrektorów potężnych korporacji, produkujących energię elektryczną. Kupujcie (licytując między sobą) elektrownie oraz paliwa niezbędne do produkcji elektryczności. Rozwijajcie swoją sieć energetyczną i zasilajcie coraz więcej miast. Zwycięży ten, kto na koniec gry zasili najwięcej miast.

W dalszej części instrukcji opisujemy wszystkie zasady gry, włącznie ze specyficznymi zasadami dotyczącymi każdej mapy.

Przygotowanie gry



1. Połóżcie planszę na środku stołu. Do pierwszej rozgrywki sugerujemy użyć strony z mapą Niemiec. Mapa jest podzielona na 6 obszarów zawierających po 7 miast. Nie będziecie jednak grać na całej planszy. Musicie zawęzić obszar gry. Wybierzcie dowolne, łączące się ze sobą obszary, w liczbie odpowiedniej dla liczby osób biorących udział w grze (patrz tabelka po prawej stronie). Ta spójna przestrzeń gry będzie wspólna dla wszystkich graczy. Oznaczenie kolorystyczne obszarów ma znaczenie jedynie podczas wybierania przestrzeni gry.
2. Każdy z was bierze wszystkie 22 stacje transformatorowe w jednym kolorze, 50 Elektro oraz kartę wypłat.
3. Każdy stawia jedną stację na polu startowym toru wielkości sieci (domek po lewej stronie).
4. Ustalcie w dowolny sposób kolejność graczy w rundzie, a następnie postawcie odpowiednio po jednej swojej stacji transformatorowej na górnym torze kolejności w rundzie.
5. Na początku gry dostępne są wszystkie rodzaje paliw. Skorzystajcie z tabelki po prawej stronie, aby uzupełnić znacznikami paliw pola rynku paliw (znajduje się u dołu planszy). W ten sposób ustalicie ich ceny. Dla każdego rodzaju paliwa, pole paliwa o najniższej początkowej cenie oznaczyliśmy takim symbolem: Liczby w prawym górnym rogu każdej grupy pól wskazują cenę każdego znacznika paliwa, stojącego na polu w danej grupie.

Liczba graczy	Liczba obszarów
2	3
3	3
4	4
5	5
6	5

	Węgiel	Olej	Odpady	Uran
Rynek paliw	pola 1–8	pola 3–8	pola 6–8	pola 14–16

! Przykład: na początku gry najtańszy znacznik węgla kosztuje 1 Elektro (za sztukę), a najtańszy znacznik oleju kosztuje 3 Elektro (za sztukę).



6. Niewykorzystane znaczniki paliw połóżcie obok rynku paliw, jako zasoby ogólne. Pieniądże rozdzielcie wg nominałów i odłóżcie obok planszy.



Mapa USA: obok rynku paliw znajduje się skład węgla. Na początku gry skład węgla jest pusty, ponieważ wszystkie znaczniki znajdują się na rynku paliw.



7. Połóżcie obok rynku paliw kartę uzupełniania rynku paliw odpowiednią dla aktualnej liczby graczy. Każda taka karta wskazuje liczbę znaczników każdego rodzaju (dla obu map takie same), którymi będziecie co rundę uzupełniać rynek paliw.
8. Potasujcie wszystkie karty elektrowni, posiadające na odwrocie wtyczkę (o numerach: od 03 do 15) i uformujcie z nich stos. Następnie ułóżcie z nich rynek elektrowni w następujący sposób: odkryjcie 8 kart z wierzchu i ułóżcie je w dwóch rzędach, zgodnie z rosnącą kolejnością numerów. Cztery z najniższymi numerami ułóżcie w górnym rzędzie, od najmniejszej (z lewej strony) do największej (z prawej). Będziemy je nazywać rynkiem bieżącym. Pozostałe cztery ułóżcie jako dolny rząd, od najmniejszej (z lewej strony) do największej (z prawej). Będziemy je nazywać rynkiem przyszłym.



Karta uzupełniania paliw dla 5 graczy

Teraz odłóżcie jedną z zakrytych kart elektrowni z wtyczką na bok (bez jej oglądania). Wykorzystacie ją w kolejnym kroku.

Kiedy będziecie dodawać nowe karty elektrowni do rynku elektrowni podczas gry, zawsze układajcie wszystkie karty elektrowni na obu rynkach w kolejności rosnącej tak, aby 4 najtańsze elektrownie znajdowały się na rynku bieżącym.



9. Odłóżcie kartę „Etap 3” na bok, a następnie potasujcie karty elektrowni z pustym gniazdkiem na odwrocie i uformujcie z nich stos. Usuniecie z obu stosów (stos kart z wtyczką oraz z pustym gniazdkiem) liczbę kart elektrowni zależną od liczby graczy, zgodnie z tabelką poniżej. Usunięte karty odłóżcie do pudełka bez ich oglądania.



Potasujcie teraz razem pozostałe karty z obu stosów, uformujcie z nich jeden stos zakrytych kart i ułóżcie obok rynku elektrowni.

Wsuńcie zakrytą kartę „Etap 3” pod spód stosu kart elektrowni, a na wierzchu tego stosu połóżcie zakrytą kartę z wtyczką, którą odłożyliście na bok we wcześniejszym kroku.

Wtyczka na odwrocie karty informuje, że karta elektrowni ma relatywnie niski numer.

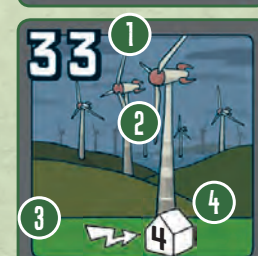
10. Połóżcie młotek aukcyjny oraz znacznik zniżki obok rynku elektrowni. Dwa podłużne ograniczniki ułóżcie obok toru wielkości sieci.
11. **Opcja dla zaawansowanych graczy - miasta startowe:** kiedy wybierzecie w losowy sposób kolejność w rundzie oraz określicie spójną przestrzeń gry, niech każdy wybierze miasto startowe i zaznaczy je tymczasowo znacznikiem uranu.

	Karty elektrowni z wtyczką na odwrocie	Karty elektrowni z gniazdkiem na odwrocie
2 graczy	1	5
3 graczy	2	6
4 graczy	1	3
5-6 graczy	Żadna	Żadna

Jesteście gotowi do gry. Mamy nadzieję, że spodoba się wam rozgrywka!

Karty elektrowni

1. Liczba w lewym górnym rogu jest numerem kolejnym elektrowni. Jest to zarazem najniższa cena tej elektrowni w trakcie jej licytacji. Numer ten służy do określania kolejności kart na rynku elektrowni oraz kolejności graczy w rundzie, kiedy kilka osób ma tę samą liczbę miast w swojej sieci. Jeśli w instrukcji mówimy o największych lub najmniejszych elektrowniach, odwołujemy się do elektrowni o najwyższym lub najniższym numerze, znajdującej się na rynku.
2. Rysunek pośrodku karty przedstawia wygląd elektrowni i nie ma znaczenia w grze.
3. Symbole w lewym dolnym rogu oraz kolor paska wskazują liczbę i rodzaj znaczników paliwa niezbędnego do wytwarzania elektryczności w danej elektrowni. Możliwe kolory to: brązowy (węgiel), czarny (olej), żółty (odpady), czerwony (uran), zielony (elektrownia ekologiczna), niebieski (paliwa niekonwencjonalne). Nasza przykładowa elektrownia numer 14 zużywa 2 znaczniki odpadów. Do uruchomienia elektrowni należy użyć dokładnie tyle paliwa, ile jest wskazane (ani mniej, ani więcej). Każda elektrownia może magazynować dwa razy tyle paliwa, ile potrzebuje do działania. Rodzaj paliwa musi się zgadzać. W naszym przykładzie elektrownia wymaga 2 odpadów i może zmagazynować 4 znaczniki odpadów.



Elektrownie hybrydowe oznaczone są brązowo-czarnym paskiem i posiadają symbole dwóch rodzajów. Możecie używać i przechowywać w nich dowolną kombinację węgla i/ albo oleju. Przeważnie będziecie kupować do nich ten rodzaj paliwa, który jest tańszy w danej chwili. Do uruchomienia takiej elektrowni potrzebne jest spalanie wskazanej liczby znaczników paliwa jednego, drugiego lub obu rodzajów. Może ona magazynować łącznie dwa razy tyle znaczników paliwa obu (nie każdego! Zobacz przykład poniżej) rodzajów, ile potrzeba do jej uruchomienia.

Elektrownie ekologiczne oznaczone są zielonym i niebieskim kolorem. Nie potrzebują paliwa do działania, ale również nie można w nich nic magazynować.

4. Numer na „domku” wskazuje ile miast jest w stanie zasilic dana elektrownia. Elektrownia działa jedynie przy dokładnej ilości paliwa. Nie można np. użyć w jednej elektrowni połowy wymaganych znaczników paliwa, aby zasilic nią połowę miast. Każda elektrownia może magazynować dwa razy więcej paliwa niż potrzebuje do działania, lecz nie może zasilac dwa razy większej liczby miast. Elektrownie ekologiczne mogą zawsze zasilic energią taką liczbę miast, jaka widnieje na karcie, bez zużywania żadnego paliwa!

Przykład: Licytacja karty elektrowni spalającej odpady o numerze 14 zaczyna się od 14 Elektro. Może zasilic maksymalnie 2 miasta, o ile spali się w niej dokładnie 2 znaczniki odpadów. Można w niej zmagazynować maksymalnie 4 znaczniki odpadów. Elektrownia hybrydowa numer 05 do wyprodukowania energii dla 1 miasta wymaga 2 jednostek paliwa: węgla i/ albo oleju, w dowolnej kombinacji (czyli 2 znaczniki węgla albo 2 znaczniki oleju, albo 1 węgiel i 1 olej). Można w niej magazynować maksymalnie 4 znaczniki paliwa dwóch rodzajów (np. 2 znaczniki węgla + 2 znaczniki oleju albo 4 znaczniki węgla, albo dowolną inną kombinację, nieprzekraczającą 4 znaczników).

Elektrownia ekologiczna numer 33 nie potrzebuje żadnego paliwa, aby zasilic nawet 4 miasta. Niestety nie umożliwia magazynowania paliwa.

WYSOKIE NAPIĘCIE dla 2 graczy: „Przeciw bankowi”

Aby zapewnić dobrą zabawę dwóm graczom, zasady gry w tym wariantcie zostały nieco zmienione. Konkurując ze sobą musicie mieć na uwadze, że będziecie jednocześnie konkuruwać z bankiem. Musicie więc odpowiednio dopasować swoje strategię.

Dodatkowe zasady gry, obowiązujące tylko w wariantcie dla dwóch osób, znajdziecie na stronach 9 i 10.

Przebieg rozgrywki

Pełna gra trwa kilka-kilkanaście rund, z których każda składa się z pięciu faz. W trakcie jednej fazy wszyscy w odpowiedniej kolejności będziecie wykonywać swoje akcje. Po zakończeniu jednej fazy następuje kolejna. Wspomniane fazy to:

1. Ustalanie kolejności graczy w rundzie
2. Licytacja elektrowni
3. Zakup paliw
4. Rozbudowa sieci
5. Biurokracja



Rozgrywka podzielona jest na trzy etapy. Każdy z nich trwa kilka rund. Najpierw wyjaśnimy przebieg faz rundy, a następnie wyjaśnimy zasady dotyczące etapów.

Faza 1: Ustalanie kolejności graczy w rundzie



W czasie tej fazy ustalacie kolejność graczy w rundzie. Graczem rozpoczynającym zostaje gracz posiadający największą liczbę miast w swojej sieci (pierwsza pozycja na **torze wielkości sieci**). Jeżeli więcej osób ma tę samą (największą) liczbę miast w sieci, graczem rozpoczynającym będzie ten, który posiada elektrownię o wyższym numerze. Połóżcie znacznik w kolorze tej osoby na pierwszym polu **toru kolejności**. Następnie, w identyczny sposób, ustalacie kolejność pozostałych graczy.

Pamiętajcie: rozpoczynając grę, kolejność w rundzie ustalacie w sposób losowy.



Przykład: Gosia posiada 6 miast w swojej sieci. Maciek i Martyna mają po 5 miast, a Przemek tylko 4. Gosia będzie w tej rundzie graczem rozpoczynającym, więc umieszcza swój znacznik na pierwszym polu toru kolejności. Maciek i Martyna remisują, więc porównują swoje elektrownie. Elektrownia Maćka oznaczona największą liczbą ma numer 17, a najlepsza elektrownia Martyny ma numer 15. Maciek będzie więc drugi, a Martyna trzecia, co odzworowują swoimi znacznikami na torze kolejności. Przemek kładzie swój znacznik na czwartej pozycji toru.



Gosia stawia swój znacznik na pierwszym polu toru.

Faza 2: Licytacja elektrowni



W tej fazie każdy ma możliwość wybrania elektrowni do licytacji. Każdy może jednak kupić tylko jedną elektrownię w jednej rundzie! Tę fazę rozgrywacie w kolejności zgodnej z kolejnością w rundzie. Rozpoczyna więc pierwszy gracz (ten, którego znacznik jest na pierwszym polu toru kolejności).

Najpierw połóżcie znacznik znizki na najmniejszej elektrowni rynku bieżącego. W ten sposób minimalna cena tej elektrowni zostaje zredukowana do 1, bez względu na numer tej elektrowni.

Teraz rozpocznijcie licytację elektrowni. Gracz rozpoczynający wybiera jedną z dwóch akcji:

a. Wybór elektrowni do licytacji

Wskaż jedną z czterech elektrowni dostępnych na rynku bieżącym i rozpocznij jej aukcję, kładąc na niej młotek aukcyjny.

Uwaga: nie możesz wybrać do licytacji elektrowni z rynku przyszłego!

Następnie zaoferuj cenę, za jaką chcesz ją kupić. Cena musi być równa lub wyższa od numeru wybranej elektrowni (w szczególności 1 Elektro, jeśli jest to elektrownia ze znacznikiem znizki). Następnie, każdy kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, może przebić cenę albo spasować. Osoba, która spasowała, nie może ponownie dołączyć do aukcji tej samej elektrowni. Kontynuujcie przebijanie i pasowanie do momentu, w którym pozostanie jedna osoba. Zwycięzca licytacji płaci zaoferowaną kwotę do zasobów ogólnych i zabiera kartę elektrowni z rynku.

Po zakupie elektrowni przesunij swój znacznik z górnego rzędu toru kolejności na tę samą pozycję na dolnym torze. To oznacza, że w tej rundzie nie będziesz już brać udziału w licytacjach.

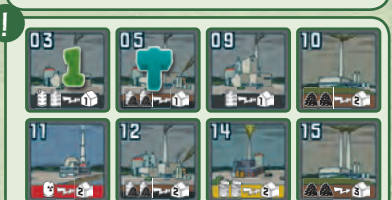
Dociągnij teraz nową kartę elektrowni ze stosu, aby uzupełnić lukę na rynku. Pamiętaj, aby ułożyć ponownie wszystkie karty elektrowni na rynku zgodnie z ich narastającymi numerami: cztery najmniejsze muszą się znaleźć na rynku bieżącym, a cztery największe, na rynku przyszłym.

Ważne zasady obowiązujące przy licytacji:

- W pierwszej rundzie gry każdy musi kupić jedną elektrownię.
- Jeśli na karcie leży żeton znizki, jej minimalna cena wynosi 1. Możesz jednak rozpocząć jej licytację od wyższej kwoty. Jeśli kupisz elektrownię o obniżonej cenie, odłóż chwilowo znacznik znizki obok planszy gry.
- Jeśli znacznik znizki leży na najmniejszej elektrowni, a w trakcie uzupełniania luki wyciągniesz kartę o numerze niższym od oryginalnego numeru elektrowni, na której leży znacznik znizki, usuń tę nowo dociągniętą kartę elektrowni z gry. Dodatkowo, zdejmij znacznik znizki z najmniejszej karty i odłóż go obok planszy gry. Następnie natychmiast dociągnij kolejną kartę elektrowni, aby uzupełnić lukę.
- Jeśli na koniec tej fazy znacznik znizki wciąż leży na karcie elektrowni (nikt jej nie kupił), usuń ją z gry. Lukę po niej uzupełnij kartą ze stosu kart elektrowni. Znacznik znizki odłóż chwilowo obok planszy gry. W pozostałych fazach tej rundy nie będzie elektrowni o obniżonej cenie.
- Jeśli kupisz elektrownię w danej rundzie, nie możesz w tej rundzie licytować innych elektrowni, ani wskazywać elektrowni do licytacji. Twój znacznik na torze kolejności stoi w dolnym rzędzie, aby o tym przypominać.



Przykład: na początku Fazy 2 kładziecie znacznik znizki na elektrownię numer 15. Jej cena wywoławcza zostaje obniżona do 1 Elektro.



Przykład: Maciek wskazuje do licytacji elektrownię hybrydową numer 05 z bieżącego rynku.



Przykład: Maciek wygrał licytację elektrowni.



Przykład: elektrownia dociągnięta w ramach uzupełnienia rynku ma numer niższy od elektrowni o obniżonej cenie. Usunięcie dociągniętej elektrowni z gry i zdejmiecie znacznik znizki z elektrowni numer 12.

- Jeśli zwyciężyłeś licytację elektrowni, którą sam wskazywałeś, kolejną licytację rozpocznie następna osoba (zgodnie z kolejnością w rundzie), chyba że ona też już kupiła elektrownię w bieżącej rundzie albo spasowała (jej znacznik również znajduje się w dolnym rzędzie toru). W takim przypadku prawo wyboru elektrowni do licytacji przechodzi na kolejną osobę, itd. Jeżeli licytację wygrała osoba inna niż ta, która wskazywała elektrownię do licytacji, ta sama osoba ponownie musi wskazać elektrownię z bieżącego rynku do licytacji albo zrezygnować ze wskazywania i spasować. Podczas każdej licytacji obowiązują te same, opisane powyżej zasady.
- W czasie gry każdy może posiadać maksymalnie 3 elektrownie. Jeżeli kupisz czwartą, musisz usunąć z gry jedną z posiadanych. Nie możesz usunąć elektrowni, którą właśnie kupiłeś. Możesz przenieść paliwo z odrzuconej elektrowni do innych własnych (w tym do właśnie kupionej), o ile docelowe elektrownie posiadają wolną przestrzeń oraz wykorzystują ten sam rodzaj paliwa. Paliwa, których nie możesz dłużej magazynować, musisz odrzucić do zasobów ogólnych (a nie na rynek paliw; patrz punkt „Karty elektrowni”, str. 3).
- Ostatnia osoba w rundzie może wybrać elektrownię z rynku bieżącego i zapłacić za nią minimalną stawkę.

b. Rezygnacja z wyboru elektrowni do licytacji

Możesz zrezygnować z wyboru elektrowni do licytacji. Jeśli tak zdecydujesz, do końca rundy nie będziesz uczestniczyć w żadnej licytacji, a więc w tej rundzie nie kupisz nowej elektrowni. Aby zaznaczyć ten fakt, przesun swój znacznik z górnego rzędu toru kolejności na tę samą pozycję w dolnym torze. To oznacza, że w tej rundzie nie będziesz już brać udziału w licytacjach.

Ruch przechodzi teraz na kolejną osobę (zgodnie z kolejnością w rundzie), której znacznik wciąż stoi w górnym rzędzie toru. Ta osoba musi teraz wskazać elektrownię z bieżącego rynku do licytacji albo zrezygnować ze wskazywania i spasować.

Koniec fazy: Faza 2 kończy się, kiedy przesuniecie ostatni znacznik z górnego do dolnego rzędu na torze kolejności. W tym momencie przesuniecie wszystkie znaczniki ponownie do górnego rzędu.

Wyjątek podczas pierwszej rundy w grze: na początku gry wybraliście w losowy sposób kolejność w turze. Na koniec pierwszej Fazy 2 i **TYLKO WTEDY** ustalacie raz jeszcze kolejność w rundzie. Każdy ma teraz jedną elektrownię. Użyjcie więc zasady rozstrzygnięcia remisów, aby ustalić nową kolejność na dalsze fazy tej rundy (patrz Faza 1: Ustalanie kolejności graczy w turze).

Faza 3: Zakup paliw



W tej fazie możecie kupić paliwo do swoich elektrowni na rynku paliw. Rozegrajcie tę fazę w odwrotnej kolejności. Rozpoczyna osoba zajmująca ostatnie miejsce na torze kolejności (jej znacznik stoi na ostatnim polu na torze kolejności). Po niej ruch wykona przedostatnia osoba, itd. do momentu, kiedy ruch wykona osoba zajmująca pierwsze pole na torze kolejności.

Zgodnie z opisem w rozdziale „Karty elektrowni”, większość elektrowni wymaga pewnej liczby znaczników paliwa do działania, a każda może ich pomieścić dwa razy tyle. W swoim ruchu możesz kupić maksymalnie tyle znaczników paliwa dostępnych na rynku paliw, ile jesteś w stanie zmagazynować. Muszą to być jednak takie paliwa, których wymagają do działania twoje elektrownie. Pamiętaj, że nie będziesz mógł uruchomić elektrowni, jeśli nie posiadasz właściwego paliwa w odpowiedniej ilości.

Przykład: w elektrowni olejowej numer 03 możesz zmagazynować nawet 4 znaczniki oleju, a w elektrowni hybrydowej numer 05 łącznie do 4 znaczników węgla i/albo oleju w dowolnej kombinacji. Elektrownia ekologiczna numer 13 nie potrzebuje paliwa do działania, więc nie jest w stanie przechować żadnych znaczników.



W swoim ruchu możesz kupić paliwo z rynku paliw. Liczba wydrukowana w prawym górnym rogu grupy pól paliw wskazuje cenę każdego znacznika w tej grupie. Elektro za zakupione paliwo zwróć do zasobów ogólnych. Po zakończonych zakupach przesun swój znacznik z górnego toru kolejności na tę samą pozycję na dolny tor kolejności. Teraz następny gracz (zgodnie z odwróconą kolejnością) może kupić paliwo z rynku.

Jeśli w bieżącej fazie zapasy któregoś paliwa wyczerpały się na rynku, nikt nie będzie mógł kupić tego paliwa do czasu, kiedy rynek zostanie uzupełniony przed rozpoczęciem kolejnej rundy.



Mapa USA: tuż obok rynku paliw na planszy znajduje się skład węgla. Jeśli wyczerpiecie zapasy węgla na rynku paliw, możecie kupować węgiel znajdujący się w składzie węgla. Jego cena wynosi zawsze 8 Elektro za sztukę.



Przykład: dwa najtańsze znaczniki węgla kosztują po 2 Elektro za sztukę.

W każdym momencie gry możesz przemieszczać paliwa pomiędzy własnymi elektrowniami. Wciąż obowiązują jednak zasady dotyczące pojemności elektrowni oraz rodzaju paliwa.

Koniec fazy: Faza 3 kończy się, kiedy przesuniecie ostatni znacznik z górnego do dolnego rzędu na torze kolejności. W tym momencie przesuniecie wszystkie znaczniki ponownie do górnego rzędu.

Faza 4: Rozbudowa sieci



W tej fazie będziecie rozbudowywać sieci energetyczne swoich firm, podłączając do nich kolejne miasta. Podobnie, jak poprzednią fazę, rozegrajcie tę fazę w odwrotnej kolejności. Rozpoczyna osoba, której znacznik stoi na ostatnim polu toru kolejności, a faza kończy się, kiedy swój ruch zakończy pierwsza osoba. Przypominamy, że wygrywa ten, kto na końcu gry zasili najwięcej miast. Zbudowanie dużej sieci energetycznej jest więc niezbędne do wygranej. Posiadanie największej liczby miast w sieci nie jest jednak równoznaczne ze zwycięstwem, ponieważ na koniec gry liczą się jedynie te miasta, które będziecie w stanie zasilić. Należy więc równoważyć wydatki pomiędzy rozwojem sieci, licytacjami elektrowni oraz zakupem niezbędnych paliw.

Na początku gry wasze sieci energetyczne są puste, ponieważ nie podłączyliście żadnych miast. Na początku gry każdy rozpoczyna budowę sieci od wybrania miasta startowego, niezajętego przez innego gracza. Wybrane miasto musi należeć do obszaru, który wybraliście jako spójny obszar gry (rozdział **Przygotowanie gry**). Aby rozpocząć budowę sieci, ustaw stację transformatorową (domek) w wybranym mieście, na polu oznaczonym liczbą 10 i zapłać 10 Elektro do zasobów ogólnych.

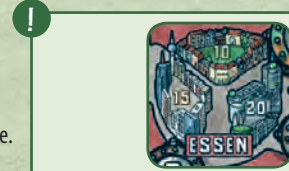
Opcja dla zaawansowanych graczy - miasta startowe: rozpoczynając budowę sieci (w pierwszej lub późniejszej rundzie), w swoim ruchu musisz wybrać jedno z miast zaznaczonych znacznikiem uranu. Nie musi to być miasto, na którym postawiłeś znacznik przygotowując grę. Postaw w tym mieście swoją pierwszą stację transformatorową, a znacznik uranu z tego miasta przenieś do zasobów ogólnych. Wszystkie miasta startowe zostaną więc włączone do sieci w Etapie 1. Kolejne osoby będą mogły je włączyć do swoich sieci dopiero w kolejnym etapie.

Kolejne miasta włączasz do sieci wykorzystując linie energetyczne pomiędzy dowolnym miastem we własnej sieci (takim, w którym stoi twoja stacja transformatorowa) a wybranym miastem. Aby dodać miasto do sieci, przekaż do zasobów ogólnych opłatę przyłączeniową powiększoną o koszt ustawienia stacji w dołączanym mieście.

Oплата przyłączeniowa wskazana jest na linii łączącej nowe miasto z innym miastem w twojej sieci. Jeśli istnieje więcej niż jedna taka linia, wybierz najtańszą. Koszt ustawienia stacji w mieście reprezentowany jest przez liczbę widniejącą na najtańszej wolnej przestrzeni w danym mieście (w każdym mieście są trzy takie przestrzenie, o koszcie 10, 15 i 20 Elektro). Jeśli posiadasz odpowiednią sumę Elektro, podczas swojej tury możesz włączyć do sieci dowolną liczbę nowych miast. Po zakończeniu dołączania miast do sieci, przesuń swój znacznik z górnego rzędu kolejności na tę samą pozycję na dolnym rzędzie.

Podczas włączania nowych miast do sieci obowiązują następujące zasady:

- W pierwszym etapie gry możesz włączać do swojej sieci jedynie te miasta, w których nie ma jeszcze żadnych stacji. W drugim etapie możesz włączać do sieci miasta niezajęte oraz te, w których znajduje się jedna stacja innego gracza. W trzecim etapie możesz włączać do sieci wszystkie miasta, o ile jest w nich jeszcze wolne miejsce. Koszt włączenia miasta do sieci zależy od liczby dostawców energii w mieście. Jeśli dane miasto nie ma jeszcze dostawcy, to koszt jego przyłączenia do sieci zawsze wynosi 10 Elektro. Jeśli w mieście jest już jeden dostawca, koszt przyłączenia wynosi 15 Elektro. Koszt dla trzeciego dostawcy to 20 Elektro. Za włączenie miasta do sieci musisz zapłacić opłatę przyłączeniową.
- Nie możesz włączać do sieci miast oraz nie możesz korzystać z połączeń znajdujących się poza spójnym obszarem gry.
- Koszt połączenia pomiędzy niektórymi miastami wynosi 0 Elektro. Możesz mieć maksymalnie po 1 stacji transformatorowej w każdym z dwóch miast takiej metropolii.
- Możesz włączyć do sieci każde miasto w obszarze gry, które ma jeszcze wolne miejsce (zgodnie z zasadami danego etapu). Możesz włączać do sieci zarówno miasta bezpośrednio sąsiadujące z miastami swojej sieci, jak i miasta oddalone. Odległość nie ma znaczenia, ponieważ do przyłączenia oddalonego miasta wykorzystujesz linie energetyczne przebiegające ponad miastami.
- Nie możesz włączyć tego samego miasta do swojej sieci dwukrotnie. Każde miasto ma miejsce na trzech różnych dostawców. Trzecia osoba może włączyć dane miasto do sieci w Etapie 3.
- Po dokonaniu niezbędnych opłat ustaw w przyłączonym mieście swoją stację transformatorową na polu o najmniejszej wartości (10, 15 lub 20 Elektro). Przykładowo, w Etapie 2 możesz dołączyć puste miasto do swojej sieci za 10 Elektro.
- Twoja sieć składa się ze wszystkich miast, które do niej włączyłeś. Sieć rozwijasz, podłączając nowe miasta do tych, które są już w twojej sieci. Jeśli w jednej turze podłączysz kilka miast, możesz użyć właśnie podłączonych miast do obliczenia opłaty przyłączeniowej. Zawsze musisz zapłacić opłatę przyłączeniową dla nowo włączanego miasta – nawet wtedy, kiedy daną linię wykorzystywałeś we wcześniejszych rundach (np. podłączałeś oddalone miasto w poprzedniej rundzie, a teraz chcesz podłączyć miasto, które poprzednio „przeskoczyłeś”).



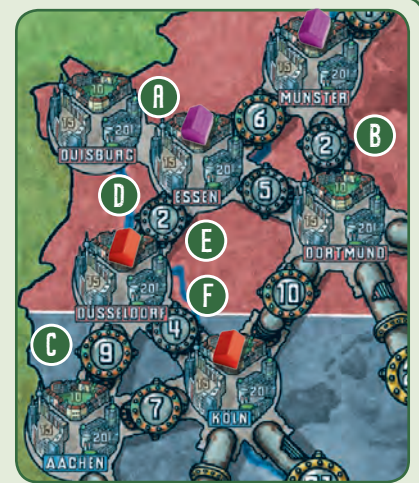
Przykład: Miejsce o koszcie 10, miejsce o koszcie 15 (dostępne od Etapu 2) oraz miejsce o koszcie 20 (dostępne w Etapie 3).

Przykład: w Etapie 1 Gosia (fioletowe znaczniki) może włączyć do swojej sieci Duisburg za 10 Elektro **A**, ponieważ pomiędzy Duisburgiem i Essen nie ma opłat przyłączeniowych. Aby podłączyć Dortmund musi zapłacić 12 Elektro (10 + 2), jeżeli wykorzysta połączenie z Münster **B**.

Całkowity koszt podłączenia do Aachen to 21 Elektro (10+9+2) **C**, ponieważ musi wykorzystać linie ponad zajętym przez Przemka Düsseldorfem.

W przykładowej sytuacji koszt przyłączenia Duisburga przez Przemka (czerwone znaczniki) jest niski i wynosi 12 Elektro (10+2+0). Przemek wykorzysta linie energetyczne ponad Essen **D**.

Jeśli przedstawiona sytuacja toczyłaby się w Etapie 2, Gosia mogłaby zbudować stację transformatorową w Düsseldorfie za 17 Elektro (15+2) **E** albo w Kolonii za 21 Elektro (15+2+4) **F**. W Etapie 2 jest to możliwe, ponieważ każde miasto może być zasilane przez dwóch dostawców (patrz rozdział **Trzy etapy gry** w dalszej części instrukcji).



- Nie musisz wybierać miasta startowego w pierwszej rundzie. Możesz zrobić to w dowolnej następnej rundzie, aby mieć korzystniejszą pozycję w trakcie ustalania kolejności graczy w rundzie.
- Włączając nowe miasto do swojej sieci, natychmiast przesuń znacznik na torze wielkości sieci, aby wszyscy widzieli, ile miast posiadasz.
- Jeśli włączasz do sieci kilka miast jednocześnie, proponujemy chwilowo ustawić nowe stacje transformatorowe na bocznej ścianie. W ten sposób łatwo policzysz, ile powinieneś zapłacić. Po zapłaceniu obróć stacje tak, aby stały dachem do góry.

Koniec fazy: Faza 4 kończy się, kiedy przesuniecie ostatni znacznik z górnego do dolnego rzędu na torze kolejności. W tym momencie przesunie wszystkie znaczniki ponownie do górnego rzędu.

Faza 5: Biurokracja



W tej fazie, realizujecie zyski (pobieracie wypłatę) za produkcję elektryczności i jej dostawę do miast. Musicie również uzupełnić rynek paliw i zaktualizować rynek elektrowni.

1. Realizacja zysków: wykorzystajcie swoje elektrownie do produkcji elektryczności. Rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy deklaruje liczbę miast, które chce (i może) zasilic. W zależności od liczby zasilonych miast, każdy otrzymuje wynagrodzenie zgodnie z tabelą wypłat umieszczoną na karcie wypłat. Osoby, które nie zasiłiły w danej rundzie żadnego miasta, dostają po 10 Elektro (gwarantowane minimum). Całe paliwo zużyte do produkcji energii odłóżcie do zasobów ogólnych (nie na rynek paliw!).

Jeżeli nie jesteś w stanie zasilic wszystkich posiadanych miast (lub zdecydujesz nie zasilac wszystkich, które możesz), otrzymasz wynagrodzenie jedynie za miasta, do których dostarczyłeś energię. Jeżeli produkujesz więcej energii niż jesteś w stanie sprzedać, tracisz nadwyżkę. Każdy wybiera elektrownie, które będą produkować energię w danej rundzie. Nie musisz zasilic wszystkich swoich miast, nawet jeśli masz taką możliwość.

Przykład: Gosia posiada 6 miast w sieci i elektrownie o numerach 07, 10 i 15, w których magazynuje maksymalną liczbę znaczników paliw. Gosia spala 4 znaczniki węgla i 3 oleju (odkłada je do zasobów ogólnych), aby wygenerować energię dla 7 miast (2+2+3). Zarabia jednak tylko 73 Elektro za zasilenie swoich 6 miast. Nadwyżka energii przepada.





Mapa USA: jeśli spaliliście węgiel, aby uruchomić elektrownię, położcie wykorzystane znaczniki węgla na obszar składu węgla na planszy. Uzupełniając rynek paliw, wykorzystajcie znaczniki węgla ze składu.

2. Uzupełnianie rynku paliw: dołóżcie nowe znaczniki paliw z zasobów ogólnych w liczbie zależnej od liczby graczy oraz aktualnego etapu gry. Dokładną liczbę znaczników każdego rodzaju znajdziecie na karcie uzupełniania rynku paliw. Rynek paliw uzupełniacie zawsze począwszy od pola o najwyższym numerze (najdroższego) dla danego paliwa, w kierunku malejących cen i uzupełniacie wszystkie pola brakujących paliw w każdej trójce pól i w każdym obszarze, do momentu, kiedy dodacie wymaganą liczbę znaczników.

5	1	2	3
5	7	5	
4	5	6	
3	3	5	
2	3	2	

Paliwa są dobrem deficytowym. Jeżeli w zasobach ogólnych zabraknie znaczników któregoś z paliw, nie dokłada się go. Taka sytuacja może mieć miejsce, gdy zmagazynujecie zbyt wiele znaczników paliw na kartach elektrowni.

Karta uzupełniania rynku paliw dla gry w 5 osób

! Przykład: Podczas gry w 5 osób, na mapie Niemiec, w pierwszej rundzie zakupiliście łącznie następujące paliwa: 10 znaczników węgla, 2 oleju i 1 odpadów. Zgodnie z tabelą na karcie uzupełniania rynku paliw dla 5 graczy, w Etapie 1 musicie uzupełnić braki następujących paliw: 5 znaczników węgla, 4 oleju, 3 odpadów i 2 uranu. Zakładając, że w zasobach ogólnych dostępne są tylko 4 znaczniki węgla (pozostałe magazynujecie w elektrowniach), ułóżcie je w kolejności: jeden znacznik w grupie 4 oraz trzy znaczniki w grupie 3 (zawsze zaczynacie od najdroższych pustych pól). Dwa znaczniki oleju postawcie w grupie 3 i dwa kolejne w grupie 2. Jeden znacznik odpadów postawcie w grupie 6, a dwa w grupie 5. Po jednym znaczniku uranu postawcie grupach 12 i 10. W porównaniu do cen pierwszej rundy, węgiel ma wyższą cenę (teraz 3 Elektro), ale olej potaniał (teraz 2 Elektro).

Rynek paliw będzie wyglądał tak, jak poniżej:



W porównaniu do cen z początku gry, węgiel ma wyższą cenę (teraz 3 Elektro), ale olej, odpady i uran potaniały.



Mapa Niemiec: wygaszanie elektrowni atomowych w Niemczech – od momentu, w którym ktokolwiek kupi elektrownię atomową numer 39 w Fazie 2 (Licytacja elektrowni), nie uzupełniacie rynku paliw uranem (do końca gry). Ta zasada nie obowiązuje, jeśli elektrownia atomowa numer 39 nie została jeszcze kupiona albo jeśli została usunięta z gry w trakcie przygotowania.



3. Aktualizacja rynku elektrowni: w Etapie 1 i Etapie 2 zdejmijcie z rynku przyszłych elektrowni największą elektrownię i włóżcie ją zakrytą pod spód stosu. Na jej miejsce na rynku dociągnijcie nową kartę z wierzchu stosu kart elektrowni. Następnie ułóżcie karty na rynku zgodnie z zasadami opisanymi w Fazie 2. W ten sposób na spodzie stosu, pod kartą »Etap 3«, znajdują się największe elektrownie, które wykorzystacie dopiero w trzecim etapie gry.

Na początku każdej Fazy 5 Etapu 3 usuńcie z gry najmniejszą elektrownię z rynku bieżącego i dociągnijcie w jej miejsce nową kartę ze stosu. W ostatnich rundach gry może zdarzyć się, że nie będziecie mogli uzupełniać rynku elektrowni, ponieważ wyczerpicie stos kart elektrowni. Kontynuujcie grę mimo to.

W tym momencie kończy się Faza 5 oraz cała runda. Dalsza gra rozpoczyna się od nowej rundy, w której pierwszym krokiem jest Faza 1.

Trzy etapy gry

Pełna rozgrywka podzielona jest na trzy etapy i zaczyna się Etapem 1. Etap 2 rozpoczyna się, kiedy choć jedna osoba włączyła do sieci pewną liczbę miast. Etap 3 rozpoczyna się, kiedy dociągniecie ze stosu kartę »Etap 3«. Gra przeważnie kończy się w Etapie 3, jednak czasami może skończyć się już w Etapie 2.

W tym rozdziale opisujemy zmiany zasad gry i specyficzne sytuacje związane z trzema etapami gry.

Etap 1

Etap 1 trwa od rozpoczęcia gry. W tym etapie każde miasto może być włączone tylko do sieci jednego gracza (w każdym mieście może znajdować się tylko jedna stacja transformatorowa). Koszt budowy stacji transformatorowej wynosi 10 Elektro.

Uzupełniając rynek paliw w Etapie 1, korzystajcie z liczb przedstawionych w lewej kolumnie tabeli na karcie uzupełniania rynku paliw.

Etap 2

Etap 2 rozpoczyna się na po zakończeniu Fazy 4, ale przed rozpoczęciem Fazy 5 (Biurokracja), w momencie, kiedy choć jedna osoba rozbudowała swoją sieć do pewnej wielkości. Wielkość ta zależy od liczby graczy (zob. tabela po prawej stronie).

Aby pamiętać o momencie rozpoczęcia Etapu 2, położcie podłużny ogranicznik Etapu 2 na torze wielkości sieci, bezpośrednio przed polem o numerze odpowiadającym momentowi przejścia gry w Etap 2.

Na początku Etapu 2 **JEDNOKROTNI**e wykonajcie następujące czynności: usuńcie z gry najmniejszą elektrownię z rynku bieżącego, a na jej miejsce dociągnijcie kartę z wierzchu stosu.

Od tego momentu każde miasto może mieć dwóch dostawców energii (w mieście mogą znaleźć się 2 stacje transformatorowe różnych graczy). Koszt budowy drugiej stacji w mieście wynosi 15 Elektro. Jeśli w mieście nie ma jeszcze żadnego dostawcy, oczywiście pierwsza osoba, która je przyłączy w Etapie 2, stawia stację na polu 10 i płaci 10 Elektro.

Uzupełniając rynek paliw w Etapie 2, korzystajcie z liczb przedstawionych w środkowej kolumnie tabeli na karcie uzupełniania rynku paliw.

Liczba graczy	Połączone miasta
2-5	7
6	6



Przykład: grając w 2-5 osoby, Etap 2 zacznie się, kiedy ktokolwiek włączy do swojej sieci 7. miasto.

Etap 3



Kiedy wyciągniecie kartę »Etap 3« ze stosu, Etap 3 rozpocznie się na początku kolejnej fazy gry.

Taka sytuacja może zdarzyć się w jednym z dwóch momentów gry:

1. Jeżeli wyciągnęliście kartę »Etap 3« podczas licytacji elektrowni w Fазie 2, traktujcie ją w tej fazie jak największą elektrownię i połóżcie jako ostatnią na rynku elektrowni przyszytych. Natychmiast potasujecie stos zakrytych kart elektrowni (odkładanych do tej pory co rundę pod kartę »Etap 3«).

Kontynuujcie rozgrywanie tej fazy zgodnie z zasadami. Licytujcie i dociągajcie nowe elektrownie, jeśli jest taka potrzeba. Po zakończeniu Fazy 2 usuńcie z gry najmniejszą elektrownię z rynku bieżącego oraz kartę »Etap 3«. Nie dociągajcie w ich miejsce kolejnych kart! Etap 3 rozpocznie się w Fазie 3 (Zakup paliw).

2. Jeżeli wyciągnęliście kartę »Etap 3« w Fазie 5 (Biurokracja), usuńcie z gry najmniejszą elektrownię z rynku bieżącego oraz kartę »Etap 3«. Nie dociągajcie w ich miejsce kolejnych kart! Potasujcie stos zakrytych kart elektrowni, jak opisaliśmy powyżej. Uzupełnienie rynku paliw w bieżącej rundzie odbędzie się, po raz ostatni, zgodnie z zasadami dla Etapu 2 (środkowa kolumna na karcie uzupełniania rynku paliw). Etap 3 rozpocznie się w Fазie 1 kolejnej rundy (Ustalanie kolejności graczy w rundzie).

W trzecim etapie gry na rynku elektrowni znajduje się tylko 6 elektrowni. Począwszy od kolejnej Fazy 2 (Licytacja elektrowni) możecie licytować każdą z 6 elektrowni. W Etapie 3 nie ma rozróżniania rynków elektrowni na bieżące i przyszłe.

W tym etapie każde miasto może być zasilane przez trzech różnych dostawców (mogą w nich stać 3 stacje różnych graczy). Koszt budowy trzeciej stacji transformatorowej w danym mieście wynosi 20 Elektro. Jeśli w mieście nie ma jeszcze żadnego dostawcy, oczywiście pierwsza osoba, która je przyłączy w Etapie 3, stawia stację na polu 10 i płaci 10 Elektro (lub 15 Elektro za postawienie stacji na drugim dostępnym polu). Uzupełniając rynek paliw w Etapie 3, korzystajcie z liczb przedstawionych w prawej kolumnie tabeli na karcie uzupełniania rynku paliw.

W bardzo rzadkim przypadku może się zdarzyć, że Etap 3 może rozpocząć się przed Etapem 2. W takiej sytuacji najpierw wykonajcie wszystkie czynności związane z Etapem 2, po czym natychmiast przejdźcie do przygotowania i rozegrania Etapu 3.

Podczas ostatnich rund gry może się zdarzyć, że wyczerpicie stos zakrytych kart elektrowni. W takim wypadku kontynuujcie grę, z oczywistych powodów bez uzupełniania rynku elektrowni.

Koniec gry i zwycięstwo

Gra kończy się po zakończeniu Fazy 4 (Rozbudowa sieci), w której choć jedna osoba włączyła do swojej sieci wymaganą, zależną od liczby graczy, liczbę miast (niekoniecznie zasilonych!). Oczywiście fazę rozbudowy kończycie zgodnie ze zwykłymi zasadami, więc może się zdarzyć, że włączycie do swoich sieci więcej miast, niż wymagane jest do zainicjowania końca gry.

Aby pamiętać o tym, ile miast trzeba mieć w sieci, aby zainicjować zakończenie gry, połóżcie podłużny ogranicznik końca gry na torze wielkości sieci bezpośrednio przed polem o numerze wskazującym zakończenie gry.

Liczba graczy

Miasta w sieci

2

18

3–4

17

5

15

6

14



Przykład: grając w 3-4 osoby, gra skończy się, kiedy ktokolwiek włączy do swojej sieci 17. miasto.

Kończąc grę, przeprowadźcie Fазę 5 (Biurokracja) w specjalny sposób. W tej finałowej Fазie 5 elektrownie nie służą do zarabiania pieniędzy, tylko do określenia liczby miast, które każda osoba jest w stanie zasilić, wykorzystując posiadane elektrownie i paliwo (ta sama liczba, która determinuje wypłatę).

Zwycięzcą gry jest osoba, która po zakończeniu gry jest w stanie zasilić energią najwięcej miast w swojej sieci, wykorzystując posiadane elektrownie i paliwo. W przypadku remisu wygrywa ta, która posiada największą ilość gotówki.

Ważne! Czasami może się zdarzyć, że w momencie zakończenia gry nie posiadacie wystarczającej ilości paliwa lub wasze elektrownie mają za małą moc, aby zasilić wszystkie miasta w sieci.

Zwycięzcą może więc zostać inna osoba niż ta, która posiada największą sieć. Dlatego podczas gry starajcie się utrzymywać równowagę pomiędzy posiadanymi elektrowniami, paliwami oraz wielkością sieci.

WYSOKIE NAPIĘCIE dla dwóch graczy: „Przeciw bankowi”

Wprowadzenie

Jeśli chcecie stoczyć pojedynek w dwie osoby, musicie zmierzyć się z potężnym i wszechobecnym bankiem. Bank będzie blokował miasta i przejmował najatrakcyjniejsze elektrownie, wraz z niezbędnymi do nich paliwami.

W trakcie gry obowiązują wszystkie zasady opisane w podstawowej instrukcji. Poniżej opisujemy **DODATKOWE** zasady, umożliwiające bankowi aktywne krzyżowanie waszych planów.

Przygotowanie gry

1. Bank potrzebuje trochę własnego miejsca obok planszy, na którym będzie trzymać swoje elektrownie. Bank otrzymuje 16 stacji transformatorowych we własnym kolorze oraz 1 dodatkową stację, którą położyce w jego imieniu na torze kolejności w rundzie. Bank nie ma żadnego znacznika na torze wielkości sieci oraz nie używa pieniędzy.
2. Wyznaczcie w losowy sposób kto z waszej dwójki (nie bank!) będzie rozpoczynać i ustawcie znacznik właściwego koloru na polu 1 toru kolejności w rundzie. Podczas całej gry bank **ZAWSZE** będzie grał jako drugi gracz w kolejności, więc jego znacznik niezmiennie będzie tkwił na drugiej pozycji. Znacznik drugiego gracza postawcie na pozycji 3.
3. Po wybraniu spójnego obszaru gry, złożonego z 3 łączących się obszarów, postawcie po 1 stacji transformatorowej banku na polach oznaczonych 10 w 6 sąsiadujących ze sobą miastach w następujący sposób: gracz rozpoczynający ustawia pierwszą stację banku w dowolnie wybranym mieście, po czym drugi gracz ustawia dwa kolejne w sąsiadujących miastach. Następnie gracz rozpoczynający stawia 2 kolejne stacje banku w sąsiednich miastach. Na koniec drugi gracz stawia ostatnią stację banku w szóstym mieście. Pozostałe 10 stacji banku odłóżcie obok planszy, jako zasoby w dyspozycji banku.

Opcja dla zaawansowanych graczy - miasta startowe: najpierw ustawcie na planszy 6 startowych stacji transformatorowych banku, a dopiero później wybierzcie 2 startowe miasta dla siebie. W miastach, które wybraliście jako startowe (zaznaczone uranem), postawcie po jednej stacji transformatorowej banku na polu oznaczonym numerem 15. W tym wariantcie bank rozpocznie więc z 8 stacjami w swoich zasobach.



Przykład: 6 startowych stacji banku zostało ułożonych na polach oznaczonych 10 sześciu sąsiadujących miast.

Zmiany w rozgrywce

Zasady ogólne

Bank nie używa pieniędzy. Nie tylko zawsze zabiera elektrownie oraz paliwo za darmo, ale również rozmieszcza swoje stacje transformatorowe na planszy bez żadnych opłat. Bank nie inicjuje momentu wejścia w Etap 2. Jego stacje transformatorowe mogą jednak znajdować się tylko na pierwszym (10) i drugim (15) miejscu w mieście.

Faza 1: Ustalanie kolejności graczy w rundzie



Bank jest zawsze drugi! Waszą kolejność ustalacie w standardowy sposób.

Faza 2: Licytacja elektrowni



Gracz rozpoczynający wskazuje do licytacji elektrownię z rynku bieżącego albo pasuje. Licytację przeprowadzacie tylko między sobą. Bank nigdy nie bierze udziału w licytacji.

Natychmiast po tym, kiedy dowolna osoba z waszej dwójki kupi elektrownię albo kiedy gracz rozpoczynający zrezygnuje z wyboru elektrowni do licytacji, bank przejmuje największą elektrownię z rynku bieżącego (czwartą w rzędzie) i umieszcza ją obok swoich zasobów stacji transformatorowych. Tej elektrowni nie licytujecie!

Jeśli bank posiada już 3 elektrownie, przejmuje nową elektrownię z rynku bieżącego tylko wtedy, kiedy jej numer jest wyższy od najmniejszej posiadanej przez niego elektrowni. Bank zawsze przejmuje największą elektrownię z rynku bieżącego, jeśli jest kilka do wyboru. Po przejściu czwartej elektrowni, bank usuwa z gry najmniejszą elektrownię, którą posiada.

Faza 3: Zakup paliw



Bank zawsze zabiera z rynku paliw tyle znaczników, ile potrzebuje do uruchomienia wszystkich swoich elektrowni i w Fazie 5 (Biurokracja) uruchamia wszystkie elektrownie. Bank nigdy nie magazynuje znaczników paliw na przyszłość.

Jeśli na rynku paliw nie ma wystarczającej liczby znaczników, bank zabiera tyle, ile jest. Jeśli bank posiada elektrownię hybrydową, naprzemiennie (zawsze zaczynając od węgla) zabiera z rynku paliw 1 węgiel i 1 olej do momentu, w którym zaspokoi swoje potrzeby albo kiedy skończą się znaczniki jednego rodzaju (wówczas zabiera znaczniki paliwa tego rodzaju, który jest dostępny).

Faza 4: Rozbudowa sieci



Podczas Etapu 1 nie możecie włączać do sieci żadnego z 6 miast, w których na polach oznaczonych 10 stoją stacje transformatorowe banku. Te miasta będą dostępne dla was dopiero w Etapie 2.

Za każdym razem, kiedy włączacie do swojej sieci nowe (puste) miasto, a bank ma jeszcze w swoich zasobach stacje transformatorowe, postawcie stację banku na polu oznaczonym 15 w tym mieście. W ten sposób pierwszych 10 miast, które włączycie do swoich sieci, będzie zablokowanych w Etapie 2. Drugi gracz będzie mógł je włączyć do swojej sieci dopiero w Etapie 3.



Przykład: natychmiast po tym, kiedy zielony gracz włączył Mannheim do swojej sieci, wstawcie stację banku (żółta stacja) na pole oznaczone 15 w tym mieście.

Faza 5: Biurokracja

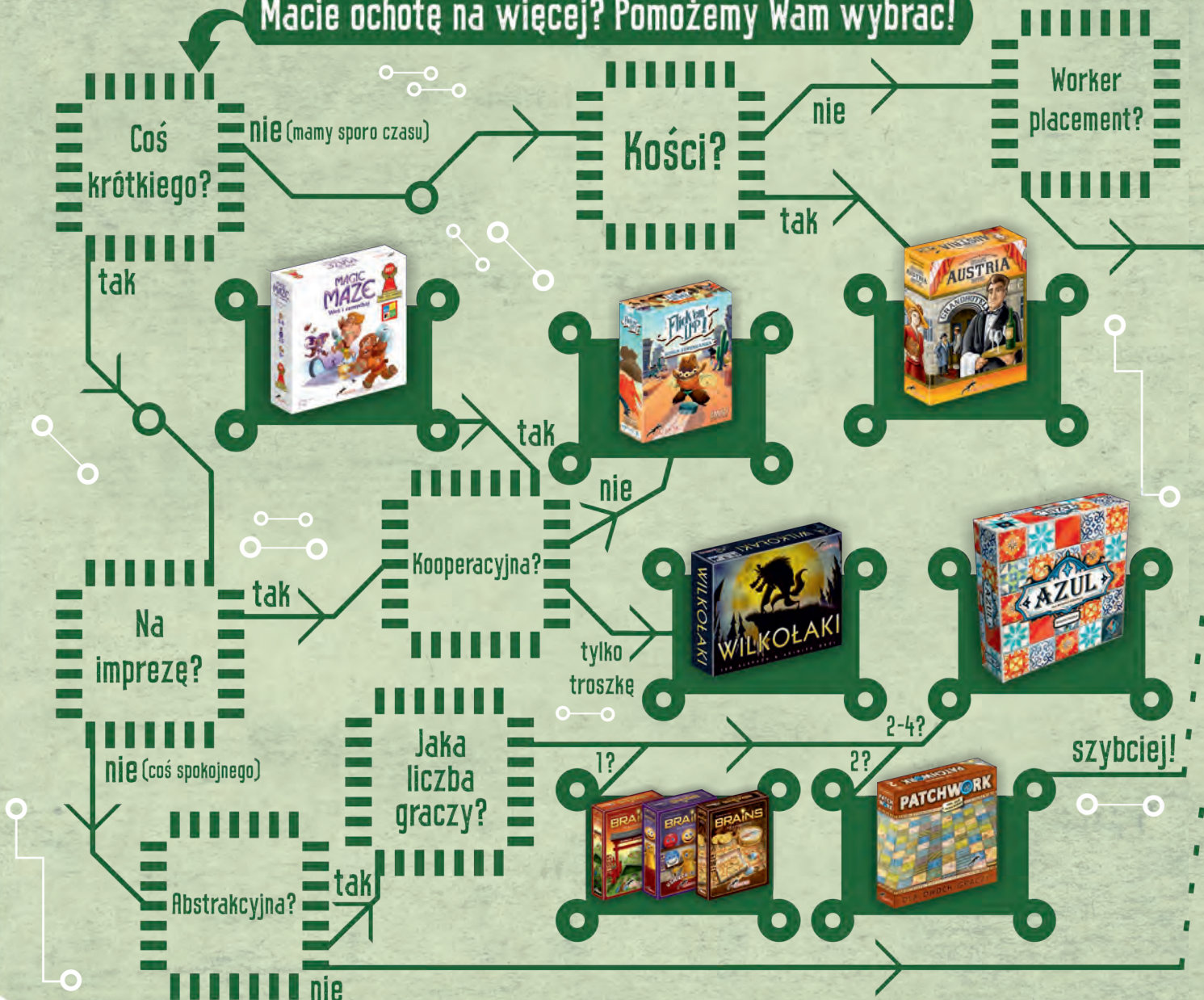


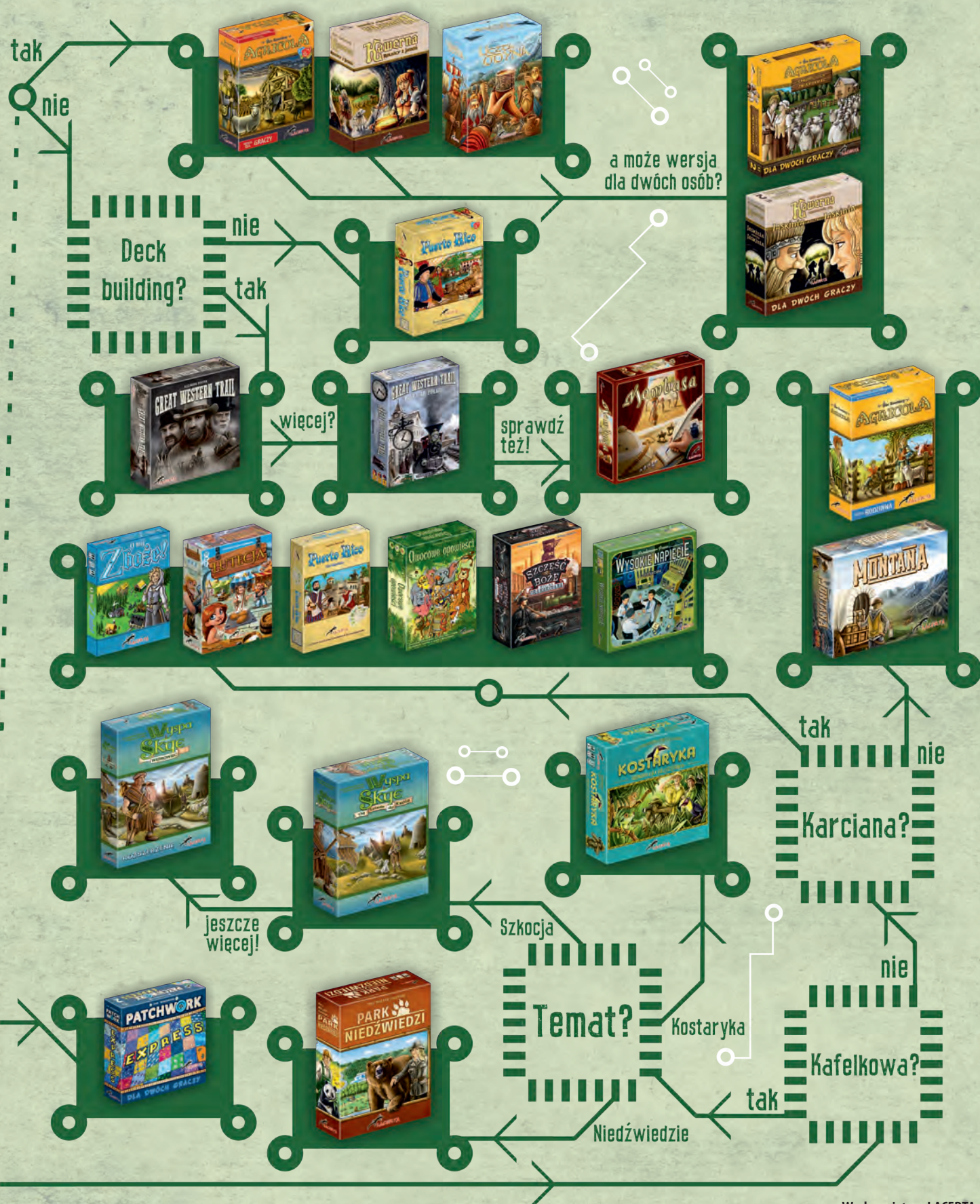
Bank spala całe posiadane paliwo w swoich elektrowniach. Wszystkie znaczniki zwraca do zasobów ogólnych.

Koniec gry

Gra kończy się natychmiast po zakończeniu Fazy 4 (Rozbudowa sieci), jeśli w jej trakcie dowolna osoba (nie bank!) włączyła do swojej sieci 18. miasto. Bank nie może wygrać, ponieważ jego wyłączną rolą w grze jest przeszkadzanie wam w realizacji planów.

Macie ochotę na więcej? Pomożemy Wam wybrać!





© 2018 2F-Spiele
 Autor: Friedemann Friese
 Grafika i projekt: Lars-Arne »Maura« Kalusky
 Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski
 Produkcja: Henning Kröpke



Wydawnictwo LACERTA
 Skr. poczt. 57003
 Ul. Czarnieckiego 15
 53-638 Wrocław

facebook.com/LacertaPL
 www.LACERTA.pl
 kontakt@lacerta.pl

Podsumowanie faz w rundzie oraz trzech etapów gry

Faza 1: Ustalanie kolejności graczy w rundzie



Ustalcie kolejność znaczników w górnym rzędzie toru kolejności w rundzie.

- **Pierwszy gracz:** osoba z największą liczbą miast w sieci.
- **W przypadku remisu:** osoba z większą elektrownią.

Faza 2: Licytacja elektrowni



Tę fazę rozgrywacie w kolejności zgodnej z tą, przedstawioną na torze kolejności (zaczyna pierwszy gracz).

a) Wskaż elektrownię do licytacji

- Wybierz jedną z 4 elektrowni na rynku bieżącym.
- Licytujcie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Oferta otwierająca licytację nie może być niższa niż numer wskazany na karcie elektrowni. Może być jednak dowolnie wyższa.
- W jednej rundzie każdy może kupić maksymalnie jedną elektrownię. Można mieć maksymalnie 3 elektrownie. Kupując czwartą, odrzuć którąś z posiadanych.
- Połóżcie znacznik zniżki na najmniejszej elektrowni bieżącego rynku. Oferta otwierająca licytację tej elektrowni może być równa 1 Elektro.

b) Pas/rezygnacja z wskazania elektrowni do licytacji

- Jeśli zrezygnujesz z wskazania elektrowni do licytacji, nie możesz wziąć udziału w żadnej innej licytacji w tej rundzie.
- W pierwszej rundzie gry każdy musi kupić jedną elektrownię. W szczególności: nikt nie może zrezygnować ze wskazania elektrowni do licytacji, jeśli jest jego kolej!

Po zakończeniu pierwszej rundy licytacji, ustalcie ponownie kolejność (tylko raz).

Faza 3: Zakup paliw



Tę fazę rozgrywacie w kolejności odwrotnej do tej, przedstawionej na torze kolejności (zaczyna ostatni gracz).

- Możesz kupić dowolną liczbę znaczników, o ile tylko możesz za nie zapłacić i zmagazynować w elektrowniach.
- Każda elektrownia może zmagazynować dwa razy tyle znaczników, ile potrzebuje do działania.

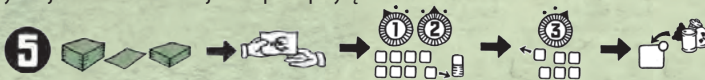
Faza 4: Rozbudowa sieci



Tę fazę rozgrywacie w kolejności odwrotnej do tej, przedstawionej na torze kolejności (zaczyna ostatni gracz).

- Wybierz swoje miasto startowe, od którego zaczniesz budowę sieci. Miasto musi leżeć w polu gry!
- Możesz włączyć do sieci dowolną liczbę nowych miast, o ile tylko możesz za nie zapłacić.
- **Koszty:** koszt budowy stacji transformatorowej oraz opłata przyłączeniowa.

Faza 5: Biurokracja



1. Realizacja zysków

Wszyscy otrzymują wypłatę (z zasobów ogólnych). Wysokość zależna jest od liczby miast zasilonych w energię (patrz: karta wypłat).

2. Uzupelnienie rynku paliw

Uzupełnijcie rynek paliw znacznikami z zasobów ogólnych (patrz: karta uzupełniania rynku paliw). Liczby są zależne od liczby graczy oraz aktualnego etapu gry.

3. Aktualizacja rynku elektrowni

- W Etapie 1 i Etapie 2: zabierzcie największą elektrownię z rynku przyszłego i wsuńcie ją pod stos kart elektrowni.
- W Etapie 3: usuńcie z gry najmniejszą elektrownię z rynku bieżącego.

Etap 1



- Gra rozpoczyna się Etapem 1.
- Każde miasto może mieć tylko jednego dostawcę energii (może być w sieci tylko jednej osoby). Koszt budowy pierwszej stacji transformatorowej w mieście wynosi 10 Elektro.
- Uzupełniajcie rynek paliw zgodnie z lewą kolumną tabelki widniejącej na karcie uzupełniania rynku paliw.

Etap 2



- Etap 2 rozpoczyna się na początku Fazy 5 (Biurokracja) w rundzie, w której choć jedna osoba w Fазie 4 włączyła do swojej sieci wymaganą liczbę miast.
- Na początku Etapu 2 (jednorazowo) usuńcie z gry najmniejszą elektrownię z rynku bieżącego, a w jej miejsce dociągnijcie nową kartę ze stosu.
- Każde miasto może mieć dwóch dostawców energii (może być w sieci dwóch osób). Koszt budowy drugiej stacji transformatorowej w mieście wynosi 15 Elektro.
- Uzupełniajcie rynek paliw zgodnie ze środkową kolumną tabelki widniejącej na karcie uzupełniania rynku paliw.

Etap 3



- Etap 3 rozpocznie się na początku fazy następującej po tej, w której dociągnęliście kartę Etap 3 ze stosu kart elektrowni.
- Na początku Etapu 3 usuńcie z gry kartę Etap 3 oraz najmniejszą elektrownię z rynku bieżącego. W Etapie 3 na rynku znajduje się tylko 6 elektrowni. Możecie jednak licytować każdą z nich.
- Każde miasto może mieć trzech dostawców energii (może być w sieci trzech osób). Koszt budowy trzeciej stacji transformatorowej w mieście wynosi 20 Elektro.
- Uzupełniajcie rynek paliw zgodnie z prawą kolumną tabelki widniejącej na karcie uzupełniania rynku paliw.
- W rzadkich przypadkach może się zdarzyć, że Etap 3 rozpocznie się przed rozpoczęciem Etapu 2. W takiej sytuacji najpierw przeprowadźcie czynności związane z Etapem 2, potem czynności związane z Etapem 3.