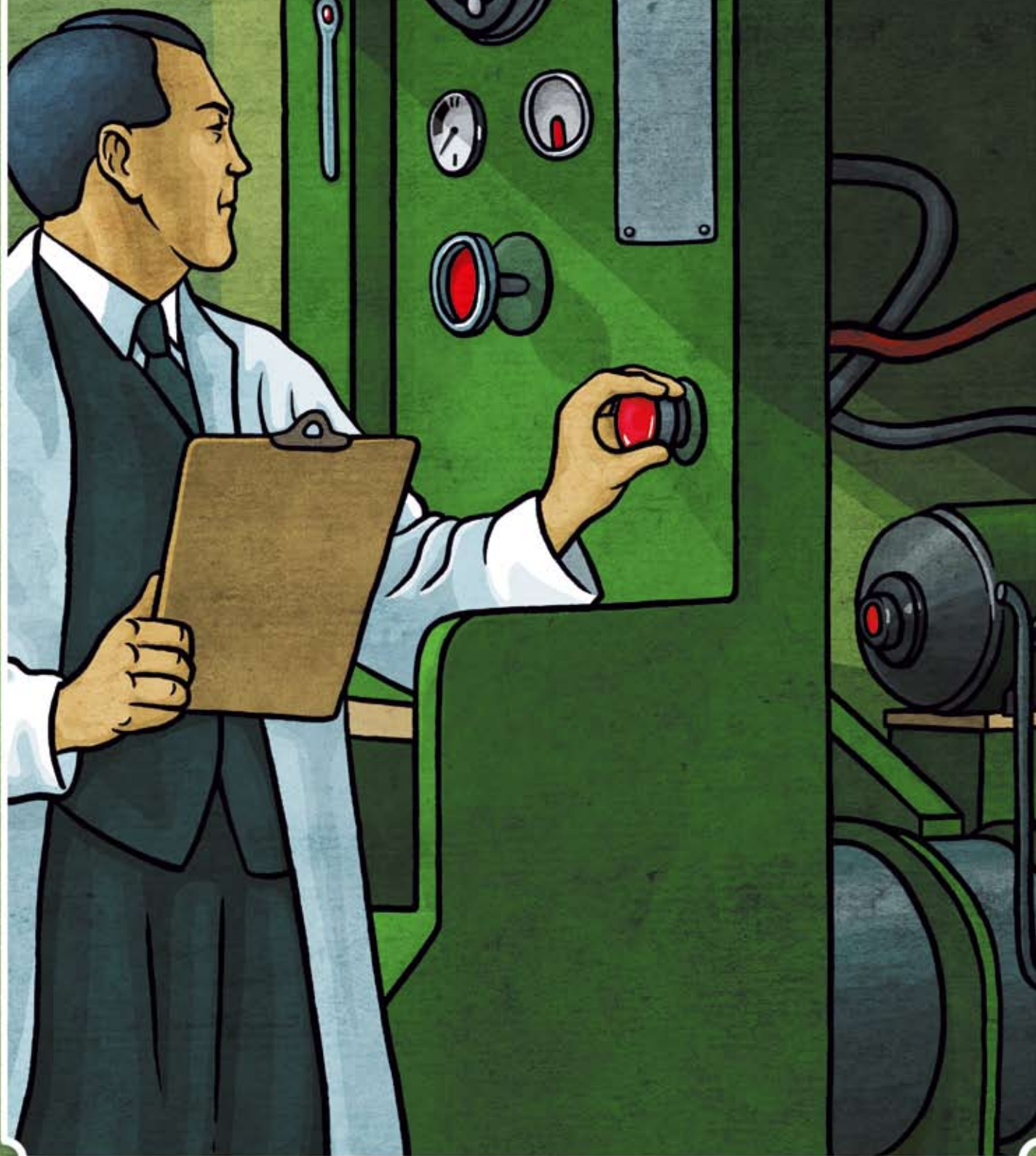


Friedemann Friese

WYSOKIE NAPIĘCIE



Zawartość pudełka



- 1 dwustronna plansza: Niemcy/USA z torem wielkości sieci, torem kolejności graczy oraz rynkiem surowców;
- 132 stacje transformatorowe: 6 zestawów „domków” po 22 sztuki w każdym kolorze;
- 84 drewniane znaczniki surowców: 24 węgiel (brązowe), 24 olej (czarne), 24 odpady (żółte), 12 uran (czerwone);
- pieniądze w walucie Elektro;
- 6 kart pomocniczych: przebieg tury/wypłata;
- 42 karty elektrowni o numerach 03–40, 42, 44, 46 i 50;
- 1 karta »Etap 3«;
- instrukcja.

Cel gry

Każdy gracz reprezentuje firmę posiadającą elektrownie i stara się dostarczyć elektryczność do miast. Podczas gry gracze kupują (licytując między sobą) elektrownie oraz surowce niezbędne do produkcji elektryczności. Gracze rozwijają swoje sieci energetyczne w taki sposób, aby zapewnić energię coraz większej liczbie miast w tworzonej przez siebie sieci. Zwycięży ten, kto na koniec gry będzie zasiliał najwięcej miast.

Przygotowanie do gry



1. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze decydują, która mapa (strona planszy) zostanie wykorzystana do rozgrywki. Następnie układają odpowiednio planszę na środku stołu. Mapa podzielona została na 6 obszarów zawierających po 7 miast. Jeśli gra toczy się w mniej niż 6 osób, gracze muszą zawęzić obszar gry. Przykładowo: każdy z graczy wskazuje jeden obszar, który będzie wykorzystywany w trakcie gry. Wskazane obszary muszą razem tworzyć spójną przestrzeń gry. W trakcie gry każdy będzie mógł włączać do swojej sieci miasta leżące w dowolnym z obszarów biorących udział w grze. Takie przygotowanie powoduje zróżnicowanie każdej rozgrywki.
2. Każdy gracz otrzymuje kartę pomocy, drewniane stacje transformatorowe w wybranym kolorze oraz 50 Elektro.
3. Każdy gracz stawia jedną ze swoich stacji transformatorowych na polu startowym **toru wielkości sieci** (domek po lewej stronie). W czasie rozgrywki znaczniki te używane są do określenia liczby miast połączonych siecią gracza.
4. Drugą stacją transformatorową gracz umieszcza na **torze kolejności w rundzie**. Na początku rozgrywki kolejność należy wybrać w dowolny sposób. W następnych turach kolejność graczy jest ustalana zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale **Faza 1: Ustalenie kolejności graczy w rundzie**.
5. Obszar na dole planszy przedstawia rynek surowców. Na początku gry należy umieścić po 3 znaczniki węgla na odpowiednich polach w obszarach o numerach 1–8; po 3 znaczniki oleju na odpowiednich polach w obszarach 3–8 oraz po 3 znaczniki odpadów na odpowiednich polach w obszarach 7 i 8. Żaden z tych surowców nie może zostać umieszczony w obszarach 10–16. Dodatkowo w obszarach 14–16 należy umieścić po jednym znaczniku uranu.



Na początku gry najtańszy węgiel jest w cenie 1 Elektro, najtańszy olej kosztuje 3 Elektro, najtańsze odpady 7 Elektro, a najtańszy uran to koszt 14 Elektro. W czasie rozgrywki nowe znaczniki węgla, oleju i odpadów będą umieszczane w obszarach 1–8 (maksymalnie do trzech znaczników każdego rodzaju w jednym obszarze) oraz po jednym znaczniku uranu w obszarach 1–16.

6. Pozostałe znaczniki surowców należy umieścić obok planszy.
7. Spośród wszystkich kart elektrowni należy wybrać karty o numerach 03 – 10 i ułożyć je obok planszy w dwóch wierszach (prostokąt 2x4). Te karty stanowią będą rynek elektrowni. W górnym wierszu znajdują się elektrownie 03 – 06 w kolejności rosnącej. To jest bieżący rynek elektrowni. W dolnym rzędzie znajdują się elektrownie 07–10 również w kolejności rosnącej. To elektrownie rynku przyszłego. Za każdym razem, gdy w czasie rozgrywki na rynku pojawi się nowa elektrownia, należy ponownie ustawić wszystkie karty w dwóch rzędach, w kolejności rosnącej. W ten sposób na rynku bieżącym zawsze znajdować się będą cztery tańsze elektrownie.
8. Kartę »Etap 3« oraz elektrownię ekologiczną oznaczoną numerem 13 należy oddzielić od pozostałych kart elektrowni, a resztę potasować. Następnie usunąć z gry pewną liczbę kart elektrowni (patrz strona 7). Powstały stos zakrytych kart elektrowni należy umieścić obok rynku elektrowni. Następnie pod spód stosu wkłada się zakrytą kartę »Etap 3«, a kartę elektrowni 13 (również zakrytą) umieszcza się na wierzchu.

Przebieg rozgrywki

Cała rozgrywka trwa kilka/kilkanaście rund. Każda runda składa się z pięciu faz. W trakcie jednej fazy wszyscy gracze w odpowiedniej kolejności będą wykonywać swoje akcje. Po zakończeniu jednej fazy następuje kolejna. Wspomniane fazy to:

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

Rozgrywka podzielona jest na trzy etapy. Każdy z nich trwa kilka rund. Przejście z Etapu 1 do Etapu 2 następuje w momencie, gdy choć jeden z graczy włączy do swojej sieci pewną liczbę miast (patrz strona 7). Etap 3 następuje w momencie, gdy zostanie odkryta karta »Etap 3« (więcej informacji podano w rozdziale **Etapy gry** na stronie 6). W każdym etapie zasady gry są lekko zmodyfikowane. Gra przeważnie kończy się podczas Etapu 3, ale może również zakończyć się w Etapie 2.

Faza 1: Ustalenie kolejności graczy w rundzie

W czasie tej fazy ustalana jest kolejność graczy. Graczem rozpoczynającym zostaje gracz posiadający największą liczbę miast w swojej sieci (pierwsza pozycja na **torze wielkości sieci**). Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma tę samą (największą) liczbę miast, graczem rozpoczynającym będzie ten, który posiada elektrownię oznaczoną wyższym numerem. Znacznik w kolorze gracza rozpoczynającego umieszcza się na pierwszym polu **toru kolejności**. Następnie (w identyczny sposób) ustalana jest kolejność pozostałych graczy.

Uwaga: w pierwszej rundzie gracze ustalają kolejność w dowolny sposób.

Przykład: Anna posiada 6 miast w swojej sieci. Bartosz i Cezary mają po 5 miast, a Dawid tylko 4. Anna będzie w tej rundzie graczem rozpoczynającym. Umieszcza znacznik w swoim kolorze na pierwszym polu toru kolejności. Bartosz i Cezary remisują, więc porównują swoje elektrownie. Elektrownia Bartosza oznaczona największą liczbą ma numer 17, a najlepsza elektrownia Cezarego ma numer 15. Bartosz będzie więc drugi, a Cezary trzeci, co odzworowują swoimi znacznikami na torze kolejności. Dawid kładzie swój znacznik na czwartej pozycji toru.

Faza 2: Licytacja elektrowni

W tej fazie każdy gracz ma możliwość wybrania elektrowni do licytacji. Każdy może zakupić jednak tylko jedną elektrownię w jednej rundzie! W większości przypadków gracze starają się pozyskać na aukcji takie elektrownie, które pomogą im dostarczyć do wszystkich miast. Decyzja o wyborze i zakupie odpowiedniej elektrowni należy jednak w pełni do gracza. Fazę zaczyna gracz rozpoczynający. Może on:

- a. Zrezygnować z wyboru elektrowni do licytacji
- b. Wybrać elektrownię do licytacji

a. Rezygnacja z wyboru elektrowni do licytacji

Gracz może zrezygnować z wyboru elektrowni do licytacji. Jeśli tak zdecyduje, nie będzie mógł już uczestniczyć w żadnej licytacji **do końca rundy**, co skutkować będzie brakiem możliwości zakupu elektrowni w danej rundzie.

b. Wybór elektrowni do licytacji

Gracz wybiera do licytacji jedną z elektrowni znajdujących się na rynku bieżącym (górną część rynku elektrowni), po czym podaje stawkę, za jaką chce ją kupić. Stawka otwierająca licytację nie może być niższa niż numer wskazany na karcie elektrowni. Może być jednak dowolnie wyższa.

Aukcja przeprowadzana jest wśród graczy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a kolejni gracze mogą zalicytować wyższą stawkę lub zrezygnować z dalszej licytacji (spasować). Gracz, który spasuje nie może włączyć się ponownie do **aktualnej** licytacji. Gracze przebijają stawki lub pasują do momentu, gdy zostanie tylko jeden z nich. Zwycięzca płaci podaną przez siebie stawkę do banku i zabiera wylicytowaną elektrownię z rynku bieżącego.

Po zakończeniu każdej aukcji należy wziąć kolejną kartę ze stosu elektrowni i dołączyć ją do rynku elektrowni. Następnie wszystkie elektrownie na rynku układają się w porządku rosnącym tak, aby cztery najtańsze znalazły się w pierwszym rzędzie (rynek bieżący), a cztery pozostały w drugim (rynek przyszły).

Ważne

- Jeśli po wskazaniu elektrowni do licytacji żaden gracz nie przebije stawki początkowej, aukcję wygrywa gracz, który rozpoczął licytację. Przekazuje do banku kwotę, którą licytował.
- Gracz, który wylicytował elektrownię w danej rundzie, nie może brać udziału w kolejnych licytacjach w tej samej rundzie. Nie może również wybierać kolejnych elektrowni do licytacji.
- Jeżeli aukcję wygrał gracz, który wybierał wylicytowaną właśnie elektrownię, kolejną licytację rozpocznie następny gracz (zgodnie z kolejnością na torze), chyba że zakupił on już w bieżącej rundzie elektrownię. W takim przypadku prawo wyboru przechodzi na kolejnego gracza (tor kolejności), itd. Jeżeli poprzednią aukcję wygrał inny gracz, kolejną elektrownię do licytacji (z bieżącego rynku) wybiera ponownie ten sam gracz. Ma on również prawo rezygnacji z wyboru (patrz punkt a. powyżej).
- W czasie gry każdy gracz może posiadać maksymalnie 3 elektrownie (wyjątek dla gry w dwie osoby opisano na stronie 7). Jeżeli kupi czwartą, musi jedną odrzucić. Gracz może przenieść surowce z odrzucanej elektrowni do innych własnych, o ile docelowe elektrownie posiadają wolną przestrzeń oraz wykorzystują ten sam rodzaj surowca. Surowce, których nie można dłużej magazynować muszą zostać odrzucone do zasobów ogólnych (a nie na rynek surowców).
- Ostatni gracz w rundzie może wybrać elektrownię z rynku bieżącego i zapłacić za nią minimalną stawkę.
- Jeśli w trakcie gry zdarzy się, że żaden gracz nie kupi elektrowni podczas całej rundy, należy usunąć z gry najtańszą kartę elektrowni z rynku bieżącego, a na rynek wprowadzić nową elektrownię (ze stosu). Po wykonaniu tej czynności należy ułożyć elektrownie zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej.

Wyjątek dla pierwszej rundy: W pierwszej rundzie każdy gracz musi zakupić kartę elektrowni. Z powodu losowej kolejności graczy na początku gry, po zakończeniu fazy licytacji kolejność musi zostać ustalona ponownie (należy wykonać czynności opisane w rozdziale **Faza 1**). W tym momencie żaden z graczy nie ma jeszcze zbudowanej sieci, więc kolejność ustalana będzie na podstawie wartości zakupionych kart elektrowni.

Karty elektrowni

Przykładowy rysunek po lewej stronie przedstawia elektrownię spalającą odpady.



1. Liczba w lewym górnym rogu jest numerem kolejnym elektrowni. Jest to zarazem najniższa cena tej elektrowni w trakcie jej licytacji (rysunek przedstawia elektrownię o numerze 14, dla której licytacja zaczyna się od 14 Elektro).
2. Rysunek pośrodku karty przedstawia wygląd elektrowni i nie ma znaczenia dla gry.
3. Symbole w lewym dolnym rogu oraz kolor paska wskazują surowce niezbędne do wytwarzania elektryczności w danej elektrowni. Możliwe kolory to: brązowy (węgiel), czarny (olej), żółty (odpady), czerwony (uran), zielony (elektrownia ekologiczna), niebieski (paliwa niekonwencjonalne). Liczba symboli surowców wskazuje ile zasobów spala elektrownia podczas działania. Nasza przykładowa elektrownia zużywa 2 znaczniki odpadów. Do uruchomienia elektrowni gracz musi użyć dokładnie tyle surowców, ile jest wskazane (ani mniej, ani więcej). Każda elektrownia może magazynować dwukrotnie większą liczbę surowców niż potrzebuje do działania. W naszym przykładzie elektrownia wymaga 2 odpadów i może zmagazynować 4 znaczniki odpadów.

4. Numer na „domku” wskazuje ile miast jest w stanie zasilić dana elektrownia. Przykładowa elektrownia może zasilić maksymalnie 2 miasta, o ile gracz spali w niej dokładnie 2 znaczniki odpadów. Elektrownia działa jedynie przy dokładnej ilości surowców. Gracz nie może użyć tylko jednego znacznika, aby zasilić jedno miasto. Każda elektrownia może magazynować dwa razy więcej surowców niż potrzebuje do działania, lecz nie może zasilać dwa razy większej liczby miast.

= węgiel = olej = odpady = uran = hybryda: węgiel/olej = brak symboli = ekologiczne/niekonwencjonalne

Elektrownie specyficzne



Elektrownie hybrydowe: surowce przedstawione są jako brązowo-czarne paski, a karty mają nałożone na siebie symbole węgla i oleju. Właściciel takiej elektrowni może wybierać czy użyć węgla i/lub oleju do produkcji. Przeważnie gracz wybierze tańsze surowce.

Przykład: elektrownia nr 5 (po lewej) wymaga do działania 2 znaczniki węgla, 2 znaczniki oleju lub po 1 znaczniku węgla i oleju.

Elektrownie ekologiczne i niekonwencjonalne: elektrownie tego typu nie wymagają żadnych surowców do działania. Mogą zawsze zasilić energią taką liczbę miast, jaka widnieje na karcie.

Faza 3: Zakup surowców

Ta faza rozgrywana jest w odwrotnej kolejności. Rozpoczyna gracz zajmujący ostatnie miejsce na torze kolejności. W tej fazie gracze mogą kupować znaczniki z rynku surowców niezbędne dla swoich elektrowni. Gracz może kupić jedynie takie surowce, których wymagają do działania jego elektrownie. Elektrownia nie będzie mogła zostać uruchomiona, jeśli gracz nie posiada wystarczającej liczby surowców.

Każda elektrownia może przechowywać dwa razy więcej surowców niż potrzebuje do działania. Elektrownia może magazynować tylko takie surowce, jakie potrzebne są do jej działania (przykładowo elektrownia spalająca węgiel składa się z węgla, hybrydowa węgiel i olej, ekologiczna żadnych surowców, itd.). Każdy z graczy może zakupić taką liczbę surowców, którą jest w stanie zmagazynować w elektrowniach (nie można przekroczyć liczby dwukrotnie większej od liczby znaczników wymaganych do uruchomienia wszystkich elektrowni gracza).

Przykład: w elektrowni olejowej o numerze 03 można magazynować maksymalnie 4 znaczniki oleju, w elektrowni hybrydowej 05 maksymalnie 4 znaczniki węgla i/lub oleju w dowolnej kombinacji. W ekologicznej elektrowni 13 nie można magazynować żadnych znaczników, ponieważ nie potrzebuje ona żadnych do działania.



Gracze kupują surowce będące w ofercie rynku surowców płacąc za każdy zakupiony znacznik cenę wskazaną w prawym górnym rogu odpowiedniego obszaru. Najpierw kupowane są najtańsze znaczniki danego surowca, a gdy się kończą sprzedawane są te droższe. Pieniądze przekazywane są do banku. Jeżeli dany surowiec został wyczerpany (nie ma już żadnego znacznika na rynku), do końca rundy będzie niedostępny.

Ważne: gracz może przemieszczać surowce pomiędzy własnymi elektrowniami w dowolnym momencie gry. Wciąż obowiązują jednak zasady dotyczące pojemności elektrowni oraz rodzaju przechowywanych znaczników.

Faza 4: Rozbudowa sieci

Ta faza rozgrywana jest w odwrotnej kolejności. Rozpoczyna gracz zajmujący ostatnie miejsce na torze kolejności.

W czasie tej fazy gracze rozbudowują sieci energetyczne swoich firm podłączając do niej kolejne miasta. Przypominamy, że wygrywa ten, kto na końcu gry zasili najwięcej miast. Zbudowanie dużej sieci energetycznej jest więc niezbędne, aby wygrać. Posiadanie największej liczby miast w sieci nie jest jednak równoznaczne ze zwycięstwem, ponieważ na koniec gry liczą się jedynie te miasta, które gracz jest w stanie zasilić. Należy więc równoważyć wydatki pomiędzy rozwojem sieci, licytacjami elektrowni oraz zakupem niezbędnych surowców.

Na początku gry każdy gracz musi rozpocząć budowę sieci od wybrania miasta startowego, niezajętego przez innego gracza. Wybrane miasto musi należeć do obszaru, który gracz określił jako obszar gry (rozdział **Przygotowanie do gry**). W wybranym mieście gracz ustawia stację transformatorową (domek) na polu oznaczonym liczbą 10 i wpłaca do banku 10 Elektro.

Liczba oraz koszt możliwych do ustawienia stacji transformatorowych w jednym mieście zmienia się w każdym etapie gry (patrz rozdział **Etapy gry** poniżej).

Kolejne miasta gracz włącza do sieci wykorzystując linie energetyczne pomiędzy dowolnym miastem we własnej sieci (oznaczone stacją transformatorową w kolorze gracza) a wybranym miastem. Za dodanie miasta do sieci gracz przekazuje do banku opłatę przyłączeniową powiększoną o koszt ustawienia stacji w dołączanym mieście. Opłata przyłączeniowa wskazana jest na linii łączącej nowe miasto z innym miastem, będącym już w sieci gracza. Jeśli istnieje więcej niż jedna taka linia, wybiera się najniższą kosztowną. Koszt ustawienia stacji w mieście reprezentowany jest przez liczbę widniejącą na najtańszej z wolnych jeszcze przestrzeni w danym mieście. Jeśli gracz posiada odpowiednią sumę Elektro, podczas swojej tury może włączyć do sieci dowolną liczbę nowych miast.

Podczas włączania nowych miast do sieci obowiązują następujące zasady:

- W pierwszym etapie gry gracz może włączać do swojej sieci jedynie te miasta, w których jeszcze nie została postawiona żadna stacja. W drugim etapie można włączać do sieci miasta niezajęte oraz te, w których znajduje się jedna stacja innego gracza. W trzecim etapie można już 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.
- Gracz może włączyć do sieci zarówno miasta bezpośrednio sąsiadujące z miastami przyłączonymi do własnej sieci, jak i miasta oddalone. Odległość nie ma znaczenia, ponieważ do przyłączenia takiego miasta wykorzystuje się linie energetyczne przebiegające ponad miastami. Tę taktykę gracze wykorzystują przeważnie w chwili, w której nie mogą przyłączyć do sieci sąsiedniego miasta. W takim przypadku gracz płaci opłatę przyłączeniową będącą **sumą kosztów** połączeń pomiędzy miastem w swojej sieci, a wybranym (docelowym) miastem. W miastach, ponad którymi prowadzona była sieć, nie ustawia się domków.
- Żaden gracz nie może przyłączyć jednego miasta dwa razy do swojej sieci.
- Po dokonaniu niezbędnych opłat, gracz stawia w przyłączonym mieście stację transformatorową w swoim kolorze na polu o najmniejszej wartości (10, 15 lub 20 Elektro).
- Gracz może dowolnie rozbudowywać swoją sieć w obszarze gry. Ekspansja prowadzona jest poprzez rozbudowę sieci, co oznacza, że gracz nie może rozpocząć budowy kolejnej sieci w innym miejscu mapy. Ustawienie drugiej oraz każdej następnej stacji w kolejnych miastach zawsze wiąże się z pokryciem opłaty przyłączeniowej.
- Jeśli miasto zasilane jest przez trzech dostawców, nie można go przyłączyć do kolejnej sieci.

Przykład



Pierwszy etap gry. Anna (A) może rozbudować swoją sieć do Duisburga za 10 Elektro, ponieważ nie poniesie opłaty przyłączeniowej za połączenie Essen z Duisburgiem. Aby podłączyć Dortmund musi zapłacić 12 Elektro (10 + 2), jeżeli wykorzysta połączenie z Munster. Całkowity koszt podłączenia do Aachen to 21 Elektro (10+9+2), ponieważ musi wykorzystać linie ponad zajętych przez Bartka (B) Düsseldorfem.

W przykładowej sytuacji koszt przyłączenia Duisburga przez Bartka jest niski i wynosi 12 Elektro (10+2+0). Wykorzystane zostaną linie energetyczne ponad Essen.

Jeśli przedstawiona sytuacja toczyłaby się w drugim etapie gry, Anna mogłaby zbudować stację transformatorową w Dusseldorfie za 17 Elektro (15+2) i/lub w Kolonii za 21 Elektro (15+2+4). W tym etapie jest to możliwe, ponieważ każde miasto może być zasilane przez dwóch dostawców (patrz **Etapy gry** w dalszej części).

Jeżeli Anna ma pieniądze i przyłączy zarówno Dusseldorf, jak i Kolonię, zapłaci 36 Elektro: najpierw 17 Elektro za Dusseldorf, a następnie 19 Elektro za Kolonię (przyłączy z Dusseldorfu).

Ważne

- Gracze nie muszą wybierać miasta startowego w czasie pierwszej rundy. Mogą zrobić to w dowolnej następnej rundzie, aby mieć korzystniejszą pozycję w trakcie ustalania kolejności graczy w rundzie.
- Gdy gracz włącza nowe miasto do swojej sieci, natychmiast przesuwa znacznik na torze wielkości sieci, aby wszyscy gracze widzieli ile miast posiada każdy z nich.
- Jeżeli w dowolnym momencie gry na bieżącym rynku elektrowni znajdzie się elektrownia o numerze równym lub niższym niż liczba miast w sieci prowadzącego gracza, należy ją natychmiast usunąć z gry. Ta reguła nie dotyczy jednak elektrowni posiadanych przez graczy! Na miejsce usuniętej karty należy wyciągnąć nową ze stosu i dołączyć do rynku elektrowni. Po tej czynności należy odpowiednio umiejscowić karty na rynku elektrowni.

Przykład: Gracz prowadzący włącza do sieci swoje szóste miasto. Jeżeli elektrownia z numerem 06 jest nadal na rynku, zostaje usunięta z gry. Gracze zachowują jednak swoje elektrownie 03 – 05. W miejsce odrzuconej karty ciągnie się kolejną. W niektórych przypadkach może się zdarzyć, że nowo wyciągnięta elektrownia będzie musiała od razu zostać odrzucona. Należy wówczas ponownie wyciągnąć kartę ze stosu.

Faza 5: Biurokracja

W tej fazie, gracze realizują zyski (pobierają wypłatę) za produkcję elektryczności i jej dostawę do miast. Uzupełnia się również rynek surowców i wymienia jedną kartę z rynku elektrowni.

Realizacja zysków: Każdy z graczy wykorzystuje swoje elektrownie, aby produkować elektryczność. Rozpoczynając od gracza prowadzącego, każdy deklaruje liczbę miast, które chce (i może) zasilic. W zależności od tej liczby, otrzymuje wynagrodzenie zgodnie z tabelą wypłat umieszczoną na karcie pomocniczej. Gracz, który nie zasilą w danej rundzie żadnych miast, dostaje 10 Elektro (gwarantowane minimum). Wszystkie surowce użyte do produkcji energii odkładane są do zasobów ogólnych (nie na rynek zasobów!).

Jeżeli gracz nie jest w stanie zasilic wszystkich posiadanych miast (lub zdecydował, że nie chce zasilac), otrzyma wynagrodzenie jedynie za miasta, do których dostarczył energię. Jeżeli gracz produkuje więcej energii niż jest w stanie sprzedać, nadwyżka jest tracona. Każdy gracz wybiera elektrownie, które produkować będą energię w danej rundzie. Gracz nie musi zasilic wszystkich swoich miast nawet, jeśli ma taką możliwość.

Wypłata

0	10	3	44	6	73	9	98	12	118	15	134	18	145
1	22	4	54	7	82	10	105	13	124	16	138	19	148
2	33	5	64	8	90	11	112	14	129	17	142	20	150

Przykład



Anna posiada 6 miast oraz karty elektrowni 07, 10 i 15. Wszystkie elektrownie magazynują maksymalną liczbę surowców. Anna decyduje się zużyć 4 znaczniki węgla oraz 3 oleju, aby wyprodukować energię wystarczającą na zasilenie siedmiu miast (2+2+3). W zamian za zasilenie sześciu miast otrzymuje wypłatę równą 73 Elektro. Nadwyżka została zmarnowana.

Uzupełnienie rynku surowców: Kolejny krok to uzupełnienie rynku surowców o nowe znaczniki. Gracze dokładają nowe surowce z zasobów ogólnych w ilości zależnej od liczby graczy oraz aktualnego etapu gry (patrz tabela na ostatniej stronie instrukcji). Rynek surowców uzupełniany jest zawsze począwszy od pola o najwyższym numerze (najdroższego) dla danego surowca. Uzupełniane są brakujące surowce w każdej trójce pól, w każdym obszarze.

Wyjątek: znaczniki uranu wypełniane są od pola 16. Na jednym obszarze zawsze jest miejsce na tylko jeden znacznik.

Jeżeli w zasobach ogólnych zabraknie znaczników któregoś z surowców, nie dokłada się go. Taka sytuacja może mieć miejsce, gdy gracze magazynują zbyt wiele surowców na kartach elektrowni. Surowce są elementem deficytowym.

Przykład

Podczas gry w 5 osób, w pierwszej rundzie zakupiono następujące surowce: 10 znaczników węgla, 2 oleju i 1 odpadów. Rynek surowców wygląda więc jak poniżej:

= węgiel = olej = odpady = uran



Zgodnie z tabelą, w pierwszym etapie należy uzupełnić braki następujących surowców: 5 znaczników węgla, 4 oleju, 3 odpadów i 2 uranu. Zakładając, że w zasobach ogólnych dostępne są tylko 4 znaczniki węgla (pozostałe są magazynowane w elektrowniach), układa się je w kolejności: jeden znacznik w obszarze 4 oraz trzy znaczniki w obszarze 3. Dwa znaczniki oleju należy położyć w obszarze 3 i dwa kolejne w obszarze 2. Jeden znacznik odpadów należy umieścić w obszarze 7, a dwa w obszarze 6. Po jednym znaczniku uranu ustawia się w obszarach 12 i 10. W porównaniu do cen pierwszej rundy, węgiel ma wyższą cenę (teraz 3 Elektro), ale olej potaniał (teraz 2 Elektro).

Wymiana karty na rynku elektrowni: ostatnią czynnością w tej fazie jest zdjęcie z rynku przyszłych elektrowni najdroższej elektrowni i włożenie jej zakrytej pod spód stosu. Na jej miejsce należy odkryć nową kartę z wierzchu stosu. Po tej czynności należy ułożyć karty zgodnie z zasadami opisanymi w fazie 2. W ten sposób na spodzie stosu, pod kartą »Etap 3«, będą zebrane najdroższe elektrownie, które zostaną wykorzystane dopiero w trzecim etapie gry. Zasada ta zmienia się w trzecim etapie gry.

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

Etapy gry

Ten rozdział opisuje zasady dotyczące konkretnych etapów gry oraz zmiany reguł obowiązujące od momentu wejścia gry w kolejny etap. **Ważne:** etap oznacza jedną z trzech głównych części gry. Każdy etap składa się z kilku/kilkunastu rund. Runda składa się z 5 faz.

Etap 1

Trwa od rozpoczęcia gry. W tym etapie każde miasto może być włączone tylko do sieci jednego gracza. Koszt budowy stacji transformatorowej wynosi 10 Elektro. Rynek surowców uzupełniany jest zgodnie z tabelą umieszczoną na ostatniej stronie instrukcji (kolumna dla etapu 1).

Etap 2

Ten etap rozpoczyna się tuż przed fazą 5 (po zakończeniu fazy 4), gdy choć jeden z graczy rozbudował swoją sieć do wielkości wskazanej w tabeli (patrz str. 7). W momencie przejścia do etapu 2 wykonywane są JEDNOKROTNIE następujące czynności: najtańsza elektrownia zostaje usunięta z gry, a na jej miejsce zostaje włożona karta z wierzchu stosu.

Od tego momentu każde miasto będzie mogło mieć dwóch dostawców energii (w mieście można ustawić do 2 stacji). Koszt budowy drugiej stacji w mieście wynosi 15 Elektro.

Rynek surowców uzupełniany jest zgodnie z tabelą umieszczoną na ostatniej stronie instrukcji (kolumna dla etapu 2). Jeśli w mieście nie ma jeszcze żadnego dostawcy, gracz przyłączający je w etapie 2 stawia stację na polu 10.

Etap 3

Ten etap gry rozpoczyna się w momencie, gdy ze stosu wyciągnięta zostanie karta »Etap 3«. Taka sytuacja może zdarzyć się w kilku momentach gry. W zależności od tego, w jakich okolicznościach karta pojawi się w grze, obowiązują poniższe zasady:

1. Jeżeli karta »Etap 3« została wyciągnięta podczas licytacji elektrowni w fazie 2, należy ją traktować jak najdroższą elektrownię i położyć jako ostatnią na rynku elektrowni przyszłych. Stos zakrytych kart elektrowni (odkładanych co rundę pod kartę »Etap 3«) należy potasować. Fazę 2 kontynuuje się zgodnie z zasadami. Po zakończeniu fazy 2, należy usunąć z rynku najtańszą elektrownię oraz kartę »Etap 3«. Nie dociąga się w ich miejsce kolejnych kart. Etap 3 rozpocznie się w fazie 3.
2. Jeżeli karta »Etap 3« została wyciągnięta w trakcie rozbudowy sieci w fazie 4 (jako zamiennik usuniętej karty o wartości mniejszej/równej liczbie miast w sieci gracza prowadzącego), należy odrzucić z rynku dodatkową kartę elektrowni o najniższym numerze oraz kartę »Etap 3«. Nie dociąga się w ich miejsce kolejnych kart. Stos zakrytych kart elektrowni należy potasować. Etap 3 rozpocznie się w fazie 5.
3. Jeżeli karta »Etap 3« została wyciągnięta w fazie 5, należy usunąć z rynku najtańszą elektrownię oraz kartę »Etap 3«. Nie dociąga się w ich miejsce kolejnych kart. Stos zakrytych kart elektrowni należy potasować. Etap 3 rozpocznie się w fazie 1 kolejnej rundy. Uzupełnienie rynku surowców w bieżącej rundzie odbędzie się zgodnie z zasadami dla etapu 2.

W trzecim etapie gry na rynku elektrowni znajduje się tylko 6 elektrowni. Wszystkie należy rozpatrywać jako dostępne do licytacji. W tej części gry nie ma rozróżniania rynków elektrowni na bieżące i przyszłe.

W tym etapie każde miasto może być zasilane przez trzech różnych dostawców. Koszt budowy trzeciej stacji transformatorowej w danym mieście wynosi 20 Elektro. Rynek surowców uzupełniany jest zgodnie z tabelą umieszczoną na ostatniej stronie instrukcji (kolumna dla etapu 3).

W trzecim etapie gry zmianie ulegają zasady obowiązujące fazie 5: na końcu fazy należy usunąć z rynku kartę elektrowni o najniższym numerze, a w jej miejsce położyć kartę elektrowni dociągniętą ze stosu. Podczas ostatnich rund gry może się zdarzyć, że wyczerpany zostanie stos zakrytych kart elektrowni. W takim wypadku gra jest kontynuowana, ale z oczywistych powodów nie jest uzupełniany rynek elektrowni.

Zwycięstwo w grze

Gra kończy się po zakończeniu fazy 4, jeśli choć jeden z graczy posiadać będzie w tym momencie w swojej sieci określoną liczbę miast (niekoniecznie zasilonych!). Żaden gracz nie będzie już miał szansy zakupu surowców lub kart elektrowni.

Zwycięzcą gry jest ten, kto po zakończeniu gry jest w stanie zasilic energią najwięcej miast w swojej sieci wykorzystując posiadane elektrownie i surowce. W przypadku remisu graczem wygrywającym zostaje ten, który posiada największą ilość gotówki. Jeżeli wciąż jest remis, wygrywa gracz, który ma najwięcej miast w swojej sieci.

Ważne: Czasami zdarza się, że w momencie zakończenia gry gracze nie posiadają wystarczającej ilości surowców lub elektrowni, aby zasilic wszystkie miasta w sieci. Zwycięzcą może więc zostać inny gracz niż ten, który posiada największą sieć. Dlatego podczas gry należy utrzymywać równowagę pomiędzy posiadanymi elektrowniami, surowcami oraz wielkością sieci.

Modyfikacje zasad w zależności od liczby graczy





W zależności od liczby graczy zmieniają się pewne parametry gry. Podsumowanie zmian opisano w poniższej tabeli:

	 2 graczy	 3 graczy	 4 graczy	 5 graczy	 6 graczy
Liczba regionów na mapie, które biorą udział w grze	3	3	4	5	5
Liczba losowo usuniętych z gry kart elektrowni	8	8	4	0	0
Maksymalna liczba elektrowni w posiadaniu gracza	4	3	3	3	3
Minimalna liczba miast w sieci powodująca przejście do etapu 2	10	7	7	7	6
Rozmiar sieci określający koniec gry	21	17	17	15	14

Ważne, często zapomniane zasady i wyjątki

- W pierwszej rundzie każdy musi zakupić jedną elektrownię.
- Gracze nie muszą rozpoczynać budowy sieci w pierwszej rundzie. Mogą zrobić to w później, aby mieć wpływ na kolejność w rundzie.
- W etapach 2 i 3 gracz nadal płaci tylko 10 lub 15 Elektro za przyłączenie do sieci „wolnego” miasta lub miasta zasilanego przez innego gracza.
- Gracz nie może przyłączyć jednego miasta dwa razy do swojej sieci.
- W przypadku remisu wygrywa ten, kto posiada największą sumę pieniędzy. Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz posiadający większą sieć.
- Jeśli w danej rundzie, w fazie licytacji nie zostanie zakupiona żadna elektrownia, należy usunąć z rynku elektrowni bieżących kartę o najniższym numerze, a na jej miejsce położyć kartę wyciągniętą z wierzchu stosu. Następnie należy uszeregować elektrownie zgodnie z zasadami.
- Jeżeli w którymkolwiek momencie gry na bieżącym rynku elektrowni znajdzie się elektrownia o numerze równym lub mniejszym niż wielkość sieci prowadzącego gracza, należy ją natychmiast usunąć z gry. Na jej miejsce należy położyć kartę elektrowni ze stosu. Następnie należy uszeregować elektrownie zgodnie z zasadami.

Tabela surowców

	2 graczy			3 graczy			4 graczy			5 graczy			6 graczy		
	Etap	1	2	Etap	1	2	Etap	1	2	Etap	1	2	Etap	1	2
	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3