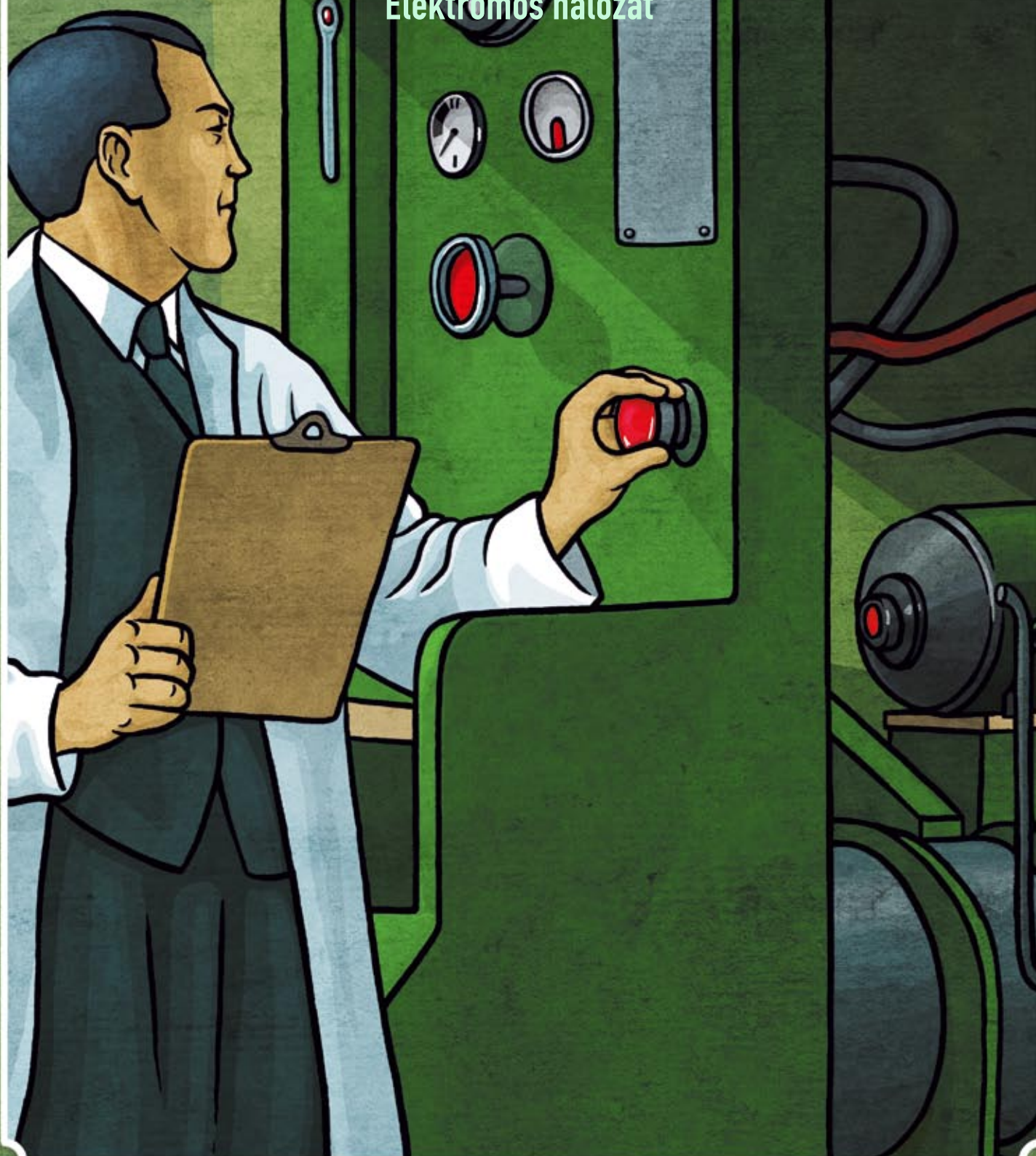


*Friedemann Friese*

# POWER GRID

Elektromos hálózat





# Friedemann Friese POWER GRID

## Tartalom



- 1 kétoldalú játéktábla: Németország/USA játéktér (rajta térkép, pontozósáv, nyersanyagpiac)
- 132 faház (22 mind a 6 színből: zöld, sárga, piros, kék, lila, fekete)
- 84 fa nyersanyagjelző: 22 szén (barna), 24 olaj (fekete), 24 szemét (sárga), 12 uránium (piros)
- pénz (Elektro)
- 6 összegzőkártya: játék és fizetési információkkal
- 43 erőműkártya: 42 számozott erőmű 03–40, 42, 44, 46 és 50
- 1 db „3. Rész” kártya
- szabályfüzet

## Cél

A játékosok áramszolgáltatókat alakítanak, akik a városok elektromos ellátásán fáradoznak. A játék folyamán minden játékos erőműveket vásárol az árveréseken, nyersanyagokat vesz, hogy az erőművei áramot termelhessenek; és városokból álló hálózatot épít, amiket ellát árammal az erőműveiből. A végén az a játékos nyer, aki a legtöbb várost tudja ellátni árammal.

## Előkészületek



1. Tegyük az asztal közepére a táblát. Ez hat területre van osztva, mindegyikben 7 város található. Válasszunk 1 régiót játékosonként. Az egyetlen követelmény az, hogy a választott területek egymással szomszédosak legyenek. A játék folyamán minden játékos minden választott területen játszhat.
2. A játékosok mindegyike 50 Elektrot, egy összegzőkártyát és a választott színének megfelelő faházikókat kapja.
3. Mindenki egy házat a pontozósáv 0 pontjára tesz. A játék folyamán ez fogja mutatni, hogy kinek mennyi város van bekötve az elektromos hálózatába. Egy második házat mindenki a játékos sorrend jelzőre tesz. A sorrendet a játék kezdetén sorshúzással döntjük el, a játék folyamán meghatározott szabályok szerint történik majd, amit az 1. Fázisban találunk.
4. A tábla alján található nagy terület a nyersanyagpiac. Kezdetben tegyünk 3 szenet az 1-es és 2-es területre, 3 szenet és 3 olajat a 3-6 területekre, 3 szenet-3 olajat-3 szemetet a 7-es és 8-as területekre. Ezek egyike sem tehető a 10-16 számú helyekre. Tegyünk 1-1 urániumot a 14-16-ra. Így a játék kezdetén a legolcsóbb szén ára 1 Elektro, a legolcsóbb olaj ára 3 Elektro, a legolcsóbb szemét ára 7 Elektro, a legolcsóbb uránium ára 14 Elektro. Aztán mindig annyi az ára, amelyik területről vesszük meg. (A terület száma mutatja az árat.) A játék során új szén, olaj, és szemét egységek kerülhetnek az 1-8 területekre (maximum 3 egység/típus/terület) és maximum 1 egység uránium az 1-16 területekre.



5. A megmaradt nyersanyagokat tegyék a tábla mellé, talonként.



szén



olaj



szemét



uránium

6. A 3-10 számú erőműveket tegyék le az ábrán látható módon két vízszintes sorba (fontos a kártyák sorrendje is), a tábla mellé. Ez lesz az erőműpiac. A legalacsonyabb árú 4 erőmű mindig az Aktuális Piac, a következő 4 a Jövő Piac. Amikor majd a játékosok feltöltik az erőműpiacot, akkor is majd mindig újra kell rendezni őket úgy, hogy a legalacsonyabb számú 4 kerüljön felülre, sorban, alulra pedig a 4 legmagasabb számú, sorban.
7. Szedjük ki a megmaradt erőműlapok közül még a „3. Rész”, Ökológiai erőmű (13-as számú) lapot. A maradékot keverjük össze, és tegyük képpel lefele a tábla mellé. A „3. Rész” lapot tegyük a pakli aljára, az Ökológiai erőművet a pakli tetejére.

## A játék menete

A játék több fordulón át tart. A játék minden fordulója 5 fázisból áll. Minden fázisban a játékosok végrehajtják az akciójukat a fázisra meghatározott sorrendben, és ezután folytatódik a játék a következő fázissal. Ez az öt fázis van:

1. A játékos sorrend meghatározása
2. Erőművek árverése
3. Nyersanyagvásárlás
4. Építés
5. Bürokrácia

A játék 3 részre van osztva (az 1. résszel kezdődik). A részek nem különböző számú fordulóra vannak osztva. A játék az »1. részből« a »2. részbe« lép, miután az első játékos beköt bizonyos számú várost a hálózatába. A »3. rész« a »3. rész« kártya felhúzása után kezdődik (lásd a játék részeit a 7. oldalon). Vannak kisebb, de fontos szabályváltozások, amikor a játék az egyik részből a következőbe lép. A játék általában a »3. részben« ér véget, de megtörténhet ez a »2. részben« is.

## 1. fázis: A játékos sorrend meghatározása

Az lesz a kezdőjátékos, akinek a legtöbb város van bekötve az elektromos hálózatába. (Aki az első helyen van a pontozósávon.) Ha kettő vagy több játékos közt döntetlen a helyzet, akkor az az első, akinek nagyobb erőműve van. (Nagyobb a szám rajta.) Ugyanilyen módon állapítsuk meg a további sorrendet is.

**Emlékeztető:** A kezdő körben sorhúzással állapítjuk meg a játékos sorrendet.

**Példa:** Anna már 6 várost kötött össze, Detti és Móni 5-öt, Zsolt csak 4-et. Anna a kezdőjátékos, és leteszi a házát a játékos sorrend jelölő első helyére. Detti és Móni holtversenyben áll, megnézik az erőműveiket. Dettié 17-es, Mónié a 15-ös. Így Dettié a 2. hely és Móni a 3. Végül Zsolt teszi le a házát a játékos sorrend jelző negyedik mezőjére.

## 2. fázis: Erőművek árverése

Ebben a fázisban minden játékosnak lehetősége nyílik felkínálni egy erőművet árverésre. A fázis során minden játékos max. egy erőművet vehet. Mindenkinek meg kell próbálnia megfelelő kapacitású erőműveket szereznie, hogy elláthassa a hálózatban lévő összes várost, de ez nem kötelező. Az első helyen álló játékos kezdi ezt a fázist, és az alábbi két lehetőségből választhat:

- a.) Passzol b.) Kiválaszt egy erőművet árverésre

### a.) Passzol

A játékos választhatja, hogy nem kezd árverést, hanem helyette passzol. Ha így tesz, akkor a forduló későbbi árverésein sem licitálhat, és így nem tud új erőművet szerezni.

### b.) Kiválaszt egy erőművet árverésre

A játékos kiválaszt egy erőművet az aktuális piacról (felső sor), és tesz rá egy vételi ajánlatot (az ajánlatnak legalább a kikiáltási árnak kell lennie (az erőmű száma), de kezdhet magasabb licittel is). Folytatva a licitálást az órajárásának megfelelően, a következő játékos vagy nagyobbat ajánl, vagy passzol. Aki egyszer passzolt, az erre az erőműre már nem licitálhat többet. Addig folytatják, amíg csak egy játékos marad. Ő megkapja az erőművet, miután befizette a bankba az ajánlatát, és leteszi azt. A játékosok ezután húznak egy új kártyát az eladott helyére, és újra sorba rendezik azokat: a 4 legalacsonyabb számú az aktuális piacra kerül (felső sor), a 4 legmagasabb a jövő piacra (alsó sor).

## Fontos

- Az a játékos, aki vett egy erőművet, az ugyanebben a fordulóban már nem licitálhat még egyre, és nem tehet fel erőművet sem árverésre.
- Ha az árverést kezdő játékos kapott erőművet, akkor a sorban következő játékos választ egy erőművet licitre (ha még nem vett ebben a körben), és így tovább. Ha nem az árverést kezdő játékos vette meg az erőművet, akkor újra ő választhat egy erőművet árverésre vagy passzolhat.
- A játék folyamán egy időben egy játékosnak maximum 3 erőműve lehet. Ha vesz egy negyediket, akkor meg kell semmisítenie egyet a többiből. A nyersanyagait a megsemmisülő erőműből átteheti a másik háromba, ha megfelelő a típusa. Ha azokban nincs már szabad kapacitás vagy nem jó a típus, akkor a nyersanyagok is megsemmisülnek, és a játékos visszateszi őket a talonba (nem a nyersanyag piacra!).
- Az a játékos, aki utolsóként tesz fel árverésre erőművet a fordulóban, az a kikiáltási áron megkaphatja azt, ha szeretné. Ez az előnye a fázisban utoljára következőnek.

**Kivétel:** A játék első fordulójában minden játékosnak vennie kell egy erőművet.

- A későbbi körökben, ha egy erőmű se lett eladva, akkor a legalacsonyabb számút kivesszük a játékból, és húzunk a helyére egy újat. Természetesen újra sorba kell rendezni őket.

**Kivétel:** Csak ez első fordulóban, mivel az elején sorsolással volt meghatározva a játékosok sorrendje, a 2. fázis után rögtön újra meg kell határozni a játékosok sorrendjét ugyanúgy, mint az 1. fázisban (mielőtt a 3. fázissal folytatnánk). Mivel még senkinek sincs városa, az erőművek száma fog dönteni.



## Erőműkártyák



1. Az erőmű bal felső sarkában található szám egyrészt az erőmű száma, másrészt az árverésnél ez a kikiáltási ár (az ábrán: a száma és a kikiáltási ár: 14).
2. Középen a kép az erőművet ábrázolja, és a játék szempontjából nincs jelentősége.
3. A bal alsó sarokban levő szimbólumok és a csík színe megmutatják, hogy mennyi és milyen nyersanyagra van szüksége az erőműnek az elektromos áram termeléséhez. A szimbólumok jelentése a képen, a színeké: barna-szén, fekete-olaj, barna/fekete-hibrid, sárga-szemét, piros-uránium, zöld-ökológiai, kék-fúziós. A szimbólumok száma mutatja meg, hogy mennyi nyersanyagra van szükség ahhoz, hogy áramot termeljen az erőmű. Soha nem lehet kevesebb nyersanyaggal használni az erőművet, mint amennyi kell neki. Ugyanakkor az erőművek több nyersanyagot tudnak tárolni, mint amennyire szükségük van, méghozzá kétszer annyit. A példában: az erőműnek 2 szemétre van szüksége, és legfeljebb 4 szemetet tud tárolni.
4. A ház szimbólumba írt szám azt mutatja meg, hogy az erőmű mennyi várost tud ellátni energiával. A példában a 14-es erőmű 2 várost tud ellátni. De ehhez pontosan annyi nyersanyagra van szüksége, amennyi a lapon, tehát 2-re. Nem teheti azt a játékos, hogy csak 1 szemetet használ fel és azzal csak 1 várost lát el, és az sem lehet, hogy mivel kétszer ennyi szemetet tud tárolni, ezért kétszer ennyi várost lát el.



= szén



= olaj



= szemét



= uránium



= hibrid szén/olaj

nincs jel

= ökológiai vagy fúziós

## Speciális erőművek



**Hibrid erőművek:** Ezen erőműveket szénnel és/vagy olajjal is lehet táplálni. A játékos a dönti el, hogy mivel szeretné, általában az olcsóbbat választják.

**Példa:** A 05-ös hibrid erőművet el lehet látni 2 olajjal vagy 2 szénnel vagy 1 olaj és 1 szénnel is.

**Ökológiai és Fúziós Erőművek:** Ezekhez nem kell nyersanyag. És a ház szimbólum szerinti várost tudják ellátni.

## 3. fázis: Nyersanyagvásárlás

Ebben a fázisban a játékosok nyersanyagokat vásárolhatnak az erőművekhez a nyersanyagpiacról. A játékosok csak a tulajdonukban lévő erőművekhez vásárolhatnak. Az erőmű nem tud áramot termelni, ha nincs elég nyersanyaga a teljes erőműhöz. Ez a fázis a játékosok fordított sorrendjében zajlik le. Azaz a leggyengébb kezd.

Minden erőmű kétszer annyi nyersanyagot tud tárolni, mint amennyire szüksége van a termeléshez. Mindegyik csak olyan típusút tud tárolni, amilyen kell neki a termeléshez. (A szén erőmű csak szenet tárol, a hibrid erőmű tárolhat szenet és olajat is, az ökológiai erőmű sose tud tárolni nyersanyagot stb.) Minden játékos maximum annyi nyersanyagot vásárolhat, hogy az erőműveiben el tudja tárolni.

**Példa:** A 03-as olaj erőmű maximum 4 olajat tud tárolni, a 05-ös hibrid erőmű maximum 4 szenet és/vagy olajat bármilyen kombinációban. A 13-as ökológia erőműnek nincs szüksége nyersanyagra, és ezért nem is tud tárolni semmilyen nyersanyagjelzőt.



A nyersanyagpiac mezőiről vehetik meg a szükséges nyersanyagokat a játékosok. A nyersanyaghelyre nyomtatott szám mutatja meg, hogy mennyibe kerül az adott helyen található nyersanyag egy egysége. Természetesen a legolcsóbbak fognak legelőször elfogyjni. Az árát a bankba kell befizetni. Ha egy nyersanyag elfogyott, akkor abban a körben már abból nem lesz több.

**Fontos:** A játék során bármikor a játékosok újra rendezhetik a nyersanyagaikat a saját erőműveik között. Egyetlen feltétel, hogy az erőmű tudja használni azt a nyersanyagot, és hogy ne lépje túl a maximálisan tárolható nyersanyagok számát.

## 4. fázis: Építés

Ebben a fázisban a játékosok a saját elektromos hálózatukat építik, bekötvé városokat a hálózatba. Ez a fázis a játékosok fordított sorrendjében történik. Azaz a leggyengébb kezd. Ne felejtsetek, a játékot az nyeri, aki a legtöbb várost tudja ellátni energiával. Így a városhálózat kiépítése lényeges a játék megnyeréséhez. Azonban nem feltétlenül az nyer, akinek a legtöbb városa van - az nyer, aki a legtöbbet tudja ellátni energiával. A játékosoknak ügyesen kell egyensúlyozniuk az erőműveiket, és azok nyersanyagait, valamint a hálózatba kötött városokat.

A játék kezdetén egy játékosnak sincs városa. Minden játékos bármelyik a játéktérületen található városból kezdheti a hálózatát építeni (csak olyanból nem, amit már más kiválasztott), úgy, hogy leteszi a kiválasztott város 10-es számmal jelölt helyére egy házikóját. 10 elektrot kell fizetni a játékosoknak az első épületért a kezdő városban. Az, hogy mennyi játékosnak lehet háza egy városban, azt meghatározza, hogy a játék melyik részében vannak a játékosok. A játék Első részében minden várost csak egy játékos csatlakoztathat. (A Részeket lásd lentebb.)

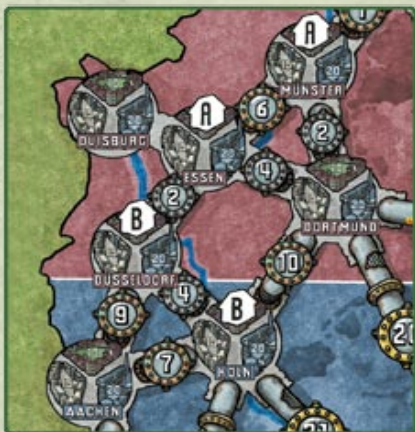


Minden további várost, amit a hálózatukhoz adnak a játékosok, össze kell kötniük egy már a hálózatukban található várossal (van már ott házuk). A városok összekötéséért fizetni kell, aminek az ára a játéktáblán fel van tüntetve. Fizetni kell nem csak a 2 város közti távolságért, hanem a városba telepítendő épületért is. Amikor egy új várost köt be a játékos, akkor kiválaszthatja a legkisebb költségű kapcsolatot az új és a már meglévő városai közt, majd a teljes költséget fizeti be a bankba. Egy körben több várost is beköthet a játékos, ha ki tudja fizetni a bekötési és építési költségeket.

A következő szabályok érvényesek a városok hálózatba kötésére:

- A játék 1. részében csak olyan várost köthetnek be a játékosok, amelyek még üres. A 2. részben olyat, amelyik üres és olyat is, amit még csak egy játékos kötött be. A 3. részben már olyat is beköthetnek, amiben már 2 játékos bent van. Amikor beköt a játékos egy várost, akkor az első háznak a városban 10 pénzt kell fizetni, a másodiknak letett háznak 15 pénzt, és 20 pénzt a harmadiknak lerakott házért, valamint a két város közti kapcsolat árát is fizetni kell.
- A játékosok bármilyen másik várost beköthetnek a hálózatukba, ha van szabad hely abban a városban számukra, függetlenül a városok távolságától. Lehet egy városban úgy is átmenni, hogy azt nem köti be a játékos, ha nem akarja, vagy ha nincs már ott hely.
- Ugyanazt a várost kétszer nem lehet bekötni ugyanabba a hálózatba.
- Miután bekötötte a várost, a játékos leteszi egy házát a város legkisebb értékű üres mezőjére (10, 15 vagy 20 Elektro).
- Csak a saját hálózatot lehet bővíteni, nem lehet egy második hálózatot létrehozni valahol máshol a táblán. A játékosnak mindig ki kell fizetnie a teljes összekötés és az építés árát, még akkor is, ha már használta azt a kapcsolatot korábban a játék során.
- Egy várost maximum három hálózatba lehet bekötni (lásd alább a játék különböző részeinek kezdetét).

## Példa



Anna növelhetné a hálózatát Duisburg felé 10 Elektroért, mert nincs kapcsolódási költség Essen és Duisburg között. Dortmundot 12 Elektroért (10+2), kapcsolhatná be, mert ő az olcsóbb költségű kapcsolódást választja Münsterből. Aachen bekötése pedig 21 Elektroba kerül neki (10+9+2), mert Düsseldorfon keresztül teszi ezt meg.

Zsoltnak a legolcsóbb bekötési lehetősége Duisburg – ha Anna nem kötötte be, vagy ő jön előbb – : 12 (10+2+0) Elektroba kerül, és Essenen át érheti el.

A játék 2. részében Anna be tudná kötni Düsseldorfot 17 Elektroért (15+2) vagy Kölnt 21 Elektroért (15+2+4), mert akkor már a városokba másodikként is lehet már kapcsolódni. (Lásd alább a játék Részseinél.) Ha mindkettőt bekötné, akkor 36 Elektrot fizetne, mert Düsseldorf 17 és onnan már Köln csak 19.

## Fontos

- A játékosoknak nem kell az első fordulóban kiválasztaniuk a kezdő városuk. Elkezdhetik a hálózatuk egy későbbi fordulóban is a játékos sorrendben betöltött helyük hatására.
- Ha a játékos város(oka)t csatlakoztat a hálózatába, a pontozósávon a jelölő házikóját is a megfelelő számmal előre kell léptetnie.
- Ha bármikor a játék során egy erőmű száma az Aktuális piacon kisebb vagy egyenlő, mint a vezető játékos városainak a száma, akkor ezt az erőművet ki kell venni a játékból, és húzni kell a helyére egy másikat. (És persze újra sorba kell rendezni az erőműveket.) Ez a szabály a játékosoknál lévő erőművekre nem vonatkozik!

**Példa:** Egy játékos beköti a 6. várost is a hálózatába. A 06-os számú erőmű még bent van az Aktuális piacon. Ekkor a 06-os erőművet ki kell venni a játékból, a játékosoknál található 03-05 erőművek azonban a játékban maradnak. Ezután új lapot kell húzni a húzópakliból, letenni az erőműpiacra a szabályoknak megfelelően. Elképzelhető, hogy az újonnan húzott lapot rögtön dobni kell, és újat kell húzni.

## 5. fázis: Bürokrácia

Ebben a fázisban a játékosok pénzhez juthatnak, új nyersanyagok kerülnek a nyersanyagpiacra, az erőműpiacon is cserélődnek az erőművek.

**Pénzszerzés:** Minden játékos erőműve energiát termel. A vezető játékostól kezdve, minden játékos megnézi, hogy mennyi várost kötött be a hálózatába, és ezek közül mennyit akar ellátni energiával. Ennek a számnak megfelelően kap pénzt a játékos a fizetségtábla alapján. Akinek nincs városa, az is kap 10 Elektrot (garantált minimum). Az elhasznált nyersanyagokat az erőművekről vissza kell tenni a tábla mellé a talonba.

Ha egy játékos kevesebb várost tud (vagy akar) ellátni, mint amennyit bekötött, akkor ő csak az ellátott városok után kap pénzt. Ha több energiát termel, mint ahány városa van, akkor a fölös energia kárba veszett. Mindenki eldöntheti, hogy melyik erőműveit akarja használni és melyikeket nem a városai ellátására.

## Fizettség

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



## Példa



Annának 6 városa van és a 07-es, 10-es és 15-ös erőmű az övé, mind fel van töltve nyersanyagokkal a maximumra. Levesz 4 szenet és 3 olajat, és így el tudna látni elektromossággal 7 várost (2+2+3). Kap 73 Elektrot a 6 ellátott városért. A pluszban megter-melt elektromosság elveszett.

**A nyersanyagpiac újratöltése:** A játékosok számának és a játék aktuális részének megfelelően új nyersanyagokat kell tenni a nyersanyagpiacra a talonból. (Lásd a szabály hátlapján a táblázatot.) A nyersanyagok lehelyezését mindig a legnagyobb számú (legdrágább) szabad helyen kell kezdeni, és úgy feltölteni a helyeket, persze csak a maximális számra (helyenként 3 egység).

**Kivétel:** Urániumot a 16-os mezőtől kell tölteni, és mindig csak egy nyersanyag kerül egy mezőre.

Ha nincs elég nyersanyag amit fel lehet tenni, akkor nem lehet teljesen újratölteni a nyersanyagokat. Ez akkor történhet meg, ha túl sok nyersanyag van az erőműveken. A nyersanyagjelzők száma korlátozott.

## Példa

5 játékos játszik. A következő nyersanyagokat vették meg az első körben: 10 szén, 2 olaj, 1 szemét. A nyersanyagpiac így néz ki:

= szén    = olaj    = szemét    = uránium



A táblázatból kiolvasható, hogy 5 játékos esetén, az 1. részben: 5 szén, 4 olaj, 3 szemét és 2 uránium kerül fel a piacra. Csak 4 szén került vissza a talonba – a többi az erőművekben van-, ezért hiába tehetnének fel 5-öt, csak 4-et tudnak. Ezt a négyet így kell felhelyezni: a 4. helyre 1-et, a 3. helyre 3-at. A 2 egység olajat a 3. területre kell tenni, 2-t pedig a másodikra. 1 szemetet a 7. területre és 2-t a 6.-ra. Urániumot a 12-es és 10-es területre. Összehasonlítva az első kör áráival a szén drágább lett, az olaj ára viszont csökkent.

**Az erőműpiac frissítése:** Vegyék ki a legmagasabb értékű erőművet a Jövő piacáról, és tegyék képpel lefelé a húzópakli alá. Húzzatok egy újat helyette, és állítsátok sorba újra az erőműveket (lásd 2. Fázis). Ennek az az indoka, hogy így a legjobb, legerősebb erőművek a „3. Rész” kártya alá kerülnek, és majd a játék 3. Részében lesznek elérhetőek.

Ezzel az 5. Fázis és a forduló befejeződött. Egy új forduló kezdődik az első fázissal.

## A Játék Részei

Ez a fejezet a játék három részének különböző szabályait írja le. A Rész egy nagyobb egysége a játéknak, nem úgy, mint a fázisok, amik 1 fordulón belül vannak.

### 1. rész

A játék kezdete az Első Rész. Minden várost csak 1 játékos köthet be a hálózatába. Az első bekötés ára 10 Elektro. A szabály hátulján található erőforrástábla mutatja az 1. részben a feltöltési mennyiségeket.

### 2. rész

A Második Rész egy olyan 5. fázis előtt kezdődik, amikor az előtte levő 4. Fázisban valamelyik játékos a 7. városát is bekötötte a hálózatába. (Játékos szám függő, lásd 7. oldali táblázat.) Ugyanabban a fordulóban több játékos is bekötheti a 7. városát, és egy játékos 7-nél több várost is beköthet a hálózatába.

A következő dolgok történnek meg ekkor egyszer a két fázis között (4. és az 5. közt): a legalacsonyabb számú erőművet ki kell venni a játékból, és egy újat kell húzni a helyére. Innentől a 2. Rész kezdődik, minden várost 2 játékos is beköthet a hálózatába, és a városokban a második ház építési költsége 15 Elektro.

Változik a nyersanyagpiacra visszakerülő nyersanyagok száma is. Lásd a táblázat.

### 3. rész

Amikor a „3. Rész” kártya előkerül a húzópakliból, akkor kezdődik a 3. része a játéknak. Ez háromféleképpen történhet:

1. Ez a kártya a 2. fázisban kerül elő. Tegyék le a kártyát a legmagasabb erőműként a Jövő piaca sor végére. Azonnal keverjék meg a megmaradt erőműkártyákat (amik a játék első két része során kerültek ide), és tegyék képpel lefelé a tábla mellé. Folytassátok az árverés fázist, és ha szükséges, húzzatok erőműveket, amíg minden játékos vagy vett egy erőművet vagy passzolt. Amikor vége a 2. fázisnak, vegyék ki a legalacsonyabb értékű erőművet és a „3. Rész” kártyát, és ne húzzatok helyettük új lapokat. A 3. rész a 3. Fázissal kezdődik.
2. Ha a „3. Rész” kártyát a 4. fázisban (építés) húzzatok fel lecserélve a legkisebb értékű erőművet, akkor vegyék ki ezt a kártyát és a legkisebb értékű erőművet a játékból, és ne húzzatok helyettük újat. Keverjék meg a megmaradt erőműkártyákat, és tegyék képpel lefelé a tábla mellé. A 3. rész az 5. fázisban kezdődik.
3. A „3. Rész” kártyát az 5. fázisban húzzatok fel. Vegyék ki ezt a kártyát és a legkisebb értékű erőművet a játékból, és ne húzzatok helyettük újat. Keverjék meg a megmaradt erőműkártyákat, és tegyék képpel lefelé a tábla mellé. Még utoljára töltsék fel a nyersanyagpiacot a 2. rész szerint. A 3. rész a következő forduló 1. fázisában kezdődik.

A 3. rész alatt csak 6 db erőmű lesz az erőműpiacon és a következő fordulótól kezdve csak Aktuális piac lesz, és mindegyik erőmű árverésre kerülhet. (Nincs jövő piac a 3. részben.)

A 3. részben már minden várost 3 játékos tud bekötni a hálózatába. A harmadik bekötés ára 20 Elektro. Változik a nyersanyagpiacra visszakerülő nyersanyagok száma is. Lásd a táblázat.

Az 5. fázisban innentől kezdve a legkisebb értékű erőművet vegyék le az erőműpiacról, és húzzatok a helyére újat. A játék utolsó köreiben elképzelhető, hogy nem lesz már húzópakli, mert elfogyott. A játék ettől még folytatódik, és az 5. fázisban a legkisebb értékű erőművet ki kell venni.



## A játék győztese

A játéknak egy olyan 4. fázis után lesz vége, amelyikben valamelyik játékosnak legalább 17 városa lesz. (Játékoszám függő, lásd alább a táblázat.) A játékosok ekkor már nem vehetnek több nyersanyagot és erőművet!

Az nyeri a játékot, aki a legtöbb várost tudja ellátni elektromossággal a hálózatából. Ha ez döntetlen, akkor az a nyertes, akinek a legtöbb pénze maradt. Ha ez is holtverseny, akkor az nyer, akinek a legtöbb városa van.

**Fontos:** Előfordulhat, hogy nem az a játékos nyer, akinek több, mint 17 városa van, hanem egy másik, mert nem tudja ellátni az összes városát energiával, és a másik játékos több várost tud ellátni. Ezért szükséges a játékosoknak az erőműveik, a nyersanyagaik és a hálózatukat jól egyensúlyban tartani.

## Kivételek, változások, és speciális dolgok

A játékosok számától függően van néhány változás a játékban. Ezeket összesíti az alábbi táblázat. Például kevesebb erőműre van szükség 2 játékos esetén, de mindkettőn 4 erőművet birtokolhatnak.

	2 játékos	3 játékos	4 játékos	5 játékos	6 játékos
A térképen választható régiók száma	3	3	4	5	5
A húzópakliból véletlenszerűen eltávolított lapok száma (a piac előkészítése után)	8	8	4	0	0
Egy játékos tulajdonában tartható erőművek száma	4	3	3	3	3
A 2. részbe lépéshez szükséges bekötött városok száma	10	7	7	7	6
A játék végét kiváltó összekapcsolt városok száma	21	17	17	15	14

## Kivételek és speciális esetek

- A játék első fordulójában minden játékosnak vennie kell egy erőművet.
- A játékosoknak nem kell az első fordulóban kiválasztaniuk a kezdő városuk. Későbbi fordulóban is elkezdhetik a hálózatuk a játék sorrendben betöltött helyük hatásaként.
- A 2. és 3. részben csak akkor fizet a játékos 10 Elektrot az építésért, ha üres a város.
- Egy játékos sem kapcsolhatja be kétszer ugyanazt a várost a hálózatba.
- Holtverseny esetén az nyer, akinek több pénze maradt. Ha az is döntetlen, akkor az nyer, akinek több városa van a hálózatában.

A doboz apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek veszélyt jelentenek 3 évesnél kisebbeknek (lenyelhetik azokat). Tartsa távol tőlük!

Magyar fordítás: Dunda

Forgalmazó: **Gamer Café Kft.**

2030 Érd, Béke tér 4/d  
web: [www.compaya.hu](http://www.compaya.hu)  
email: [info@compaya.hu](mailto:info@compaya.hu)


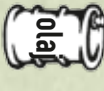




© 2004, 2010 2F-Spiele  
Szerző: Friedemann Friese  
Szabály szövege: Friedemann Friese & Henning Kröpke (2009 augusztus)  
Angol fordítás és szerkesztés: Henning Kröpke & Jay Tummelson  
Illusztráció & dizájn: Maura Kalusky

**Rio Grande Games**  
PO Box 1033  
Placitas, NM 87043, USA  
[RioGames@aol.com](mailto:RioGames@aol.com)  
[www.riograndegames.com](http://www.riograndegames.com)



Nyersanyag táblázat

	2 játékos			3 játékos			4 játékos			5 játékos			6 játékos		
	Rész			Rész			Rész			Rész			Rész		
	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