

# Friedemann Friese

# WYSOKIE NAPIĘCIE

## Gra dla 2 - 6 graczy autorstwa Friedemann'a Friese

### Cel gry

Każdy z graczy reprezentuje firmę posiadającą elektrownie i stara się dostarczyć elektryczność do miast. Podczas gry gracze kupują na licytacji elektrownie oraz surowce niezbędne do produkcji elektryczności. Gracze rozwijają swoje sieci energetyczne w taki sposób, aby zapewnić energią coraz większej liczbie miast w tworzonej przez siebie sieci.

### Zawartość pudełka

- **1 dwustronna plansza:** Niemcy/USA (na każdej ze stron: mapa, tor śledzenia punktacji, rynek zasobów),
- **132 domki-transformatory:** 6 zestawów po 22 szt. w kolorach: zielonym, żółtym, czerwonym, niebieskim, fioletowym oraz czarnym,
- **84 drewniane żetony surowców:** 24 węgiel (brązowe), 24 olej (czarne), 24 odpady (żółte), 12 uran (czerwone),
- **pieniądze:** w walucie Elektro,
- **5 kart pomocniczych:** przebieg tury/wypłata,
- **43 karty elektrowni:** a w zasadzie 42 karty elektrowni i jedna karta »Etap 3«.

### Karty elektrowni



Liczba w **lewym górnym rogu** jest numerem kolejnym elektrowni. Jest to także **najniższa cena** tej elektrowni w trakcie jej licytowania (rysunek po lewej przedstawia kartę elektrowni o numerze 14, dla której licytacja zaczyna się od 14 Elektro). Rysunek pośrodku karty przedstawia wygląd elektrowni i nie ma znaczenia dla gry.

Symbole w **lewym dolnym rogu** oraz **kolor paska** wskazują surowce niezbędne do wytwarzania elektryczności. Możliwe kolory to: brązowy (węgiel), czarny (olej) brązowy i czarny (elektrownia hybrydowa), żółty (odpady), czerwony (uran), zielony (elektrownia ekologiczna), niebieski (paliwa niekonwencjonalne).

Przykładowy rysunek po lewej stronie przedstawia elektrownię spalającą odpady.

**Liczba symboli surowców** wskazuje jaka ilość zasobów potrzebna jest w elektrowni do **wyprodukowania** elektryczności. Nasza przykładowa elektrownia zużywa **2 żetony odpadów**. Gracz **nie może zużywać** w elektrowni ani więcej, ani mniej surowców niż jest to wymagane, jednakże każda z elektrowni może zostać użyta do zmagazynowania **dwukrotnie** większej ilości surowców niezbędnych do produkcji. W naszym przykładzie elektrownia może zmagazynować 4 żetony odpadów.

Numer na „domku” wskazuje **ile miast** można zasilić energią danej elektrowni. Każda elektrownia może magazynować dwa razy więcej surowców niż potrzebuje do produkcji, lecz **nie może** zasilać dwa razy większej liczby miast. Przykładowa elektrownia może zasilić **maksymalnie 2 miasta** o ile gracz zużyje **dokładnie 2 żetony odpadów** do produkcji elektryczności. Elektrownia działa **jedynie** przy dokładnej ilości surowców. Gracz **nie może** użyć tylko jednego żetonu, aby zasilić jedno miasto.

### Elektrownie specjalne

**Elektrownie hybrydowe:** Surowce przedstawione są jako brązowo/czarne paski, a karty mają połączone symbole węgla i oleju. Właściciel takiej elektrowni może **wybierać** czy użyć **węgla i/lub oleju** do produkcji. Przykładowa elektrownia nr 5 (zobacz karty elektrowni) może zużywać 2 żetony węgla, 2 oleju lub 1 węgiel i 1 olej.

**Elektrownie ekologiczne i niekonwencjonalne:** Elektrownie tego typu nie wymagają żadnych surowców do produkcji. Mogą zawsze zasilić energią taką liczbę miast, jaka widnieje na karcie na symbolu „domku”.



węgiel



olej



odpady



uran



hybryda  
węgiel/  
olej

brak  
symbolu!

niekon-  
wencjo-  
nalne



## Przygotowanie gry

**Uwaga!** Poniżej zamieszczamy zasady ogólne gry. Drobne zmiany uzależnione od liczby graczy, znajdują się na końcu instrukcji.

Planszę układamy na środku stołu. Mapa jest podzielona na **6 obszarów**, a każdy z nich zawiera **7 miast**. Każdy z graczy wybiera jeden obszar. Obszary muszą do siebie **przylegać**. W czasie gry wszyscy gracze mogą używać **tych** obszarów, które zostały wybrane na początku gry. Takie przygotowanie powoduje zróżnicowanie każdej rozgrywki.

Każdy z graczy otrzymuje drewniane domki w **jednym z kolorów** oraz **50 Elektro**.

### Tor śledzenia punktacji



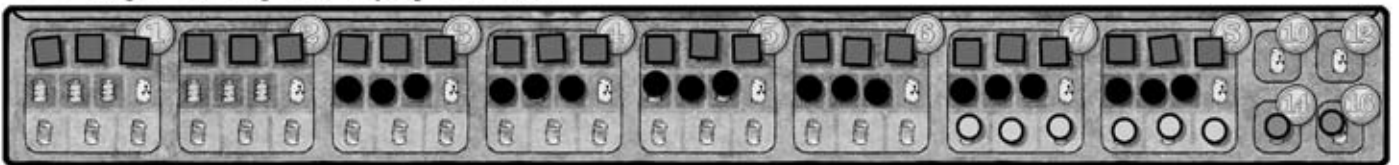
### Kolejność w rundzie



Każdy z graczy stawia jeden ze swoich domków na polu startowym „**toru śledzenia punktacji**” (domek po lewej stronie). W czasie rozgrywki domki te używane są do oznaczenia liczby miast połączonych siecią każdego z graczy. Każdy z graczy umieszcza drugi domek w polu „**kolejność w rundzie**”, co zezwala na kontrolowanie kolejności graczy. Na początku rozgrywki gracze wybierają kolejność w **dowolny sposób**. W następnych turach kolejność graczy jest ustalana zgodnie z zasadami opisanymi w części „**Faza 1: Ustalenie kolejności graczy w rundzie**”.

### Rynek surowców

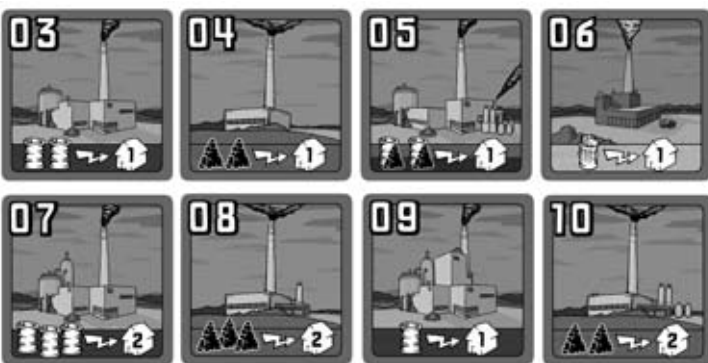
■ = Węgiel ● = Olej ○ = Odpady ● = Uran



Obszar na dole planszy przedstawia **rynek surowców**. Na początku gry połóż **3 żetony węgla** na odpowiednich polach w części **1 i 2, 3 żetony węgla i 3 oleju** na polach **3-6** oraz **3 żetony węgla, 3 oleju i 3 odpadów** na polach **7-8**. Nie umieszczaj nigdy żadnego z tych surowców na polach **10-16**. Połóż po **1 żetonie uranu** na polach **14 i 16**. Pozostałe znaczniki surowców połóż obok planszy. Na początku gry najtańszy węgiel jest w cenie 1 Elektro, najtańszy olej 3 Elektro, najtańsze odpady 7 Elektro a najtańszy uran 14 Elektro.

W czasie rozgrywki nowe znaczniki węgla, oleju i odpadów będą umieszczane na polach 1-8 (maksymalnie do 3 znaczników każdego rodzaju w jednym polu) oraz po 1 znaczniku uranu w polach 1-16.

### Rynek elektrowni



**Rynek bieżący**  
03 - 06

**Rynek przyszły**  
07 - 10

Wyszukaj wśród kart elektrowni karty z numerami **03-10** i ułóż je obok planszy w dwóch wierszach (prostokąt **2x4**). Te karty stanowią rynek elektrowni. W górnym wierszu ułóż elektrownie **03-06** w kolejności rosnącej. To jest bieżący rynek elektrowni. W dolnym rzędzie ułóż elektrownie **07-10** również w kolejności rosnącej, to elektrownie rynku przyszłego. Za każdym razem, gdy w czasie rozgrywki dodawana jest nowa elektrownia do rynku, gracze ustawiają ponownie wszystkie elektrownie w dwóch rzędach w kolejności rosnącej tak, aby 4 najtańsze znalazły się na rynku bieżącym.

Oddziel kartę »**Etap 3**«, elektrownię ekologiczną oznaczoną numerem **13** oraz **karty pomocnicze** od pozostałych kart elektrowni, a resztę potasuj. Powstały stos połóż obok rynku elektrowni rewersem do góry. Kartę »**Etap 3**« włóż rewersem do góry na spód stosu a **elektrownię 13** połóż rewersem do góry na wierzchu. Rozdaj graczom karty pomocnicze.



## Przebieg rozgrywki

Cała rozgrywka trwa kilka/kilkanaście rund. Każda runda składa się z ma **pięć faz**. W czasie jednej fazy wszyscy gracze w odpowiedniej kolejności wykonują swoje akcje, po czym następuje kolejna faza. Wspomniane pięć faz to:

- 1. Ustalenie kolejności graczy w rundzie.**
- 2. Licytacja elektrowni:** Przeprowadzanych jest kilka licytacji, w których każdy z graczy może kupić **max. 1 elektrownię** z rynku bieżącego.
- 3. Zakup surowców:** Gracze mogą kupować surowce do zasilania swoich elektrowni zgodnie z cenami rynku zasobów.
- 4. Rozbudowa sieci:** Gracze rozbudowują sieci energetyczne swoich firm zasilając w prąd kolejne miasta.
- 5. Biurokracja:** Zarabianie pieniędzy, uzupełnienie rynku elektrowni o nowe karty, uzupełnienie rynku surowców.

## Kolejne fazy

### Faza 1: Ustalenie kolejności graczy w rundzie

W czasie tej fazy ustalana jest kolejność graczy. Graczem prowadzącym jest gracz z największą liczbą miast podłączonych do jego sieci (pierwsza pozycja na torze śledzenia punktacji). Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma taką samą (większą od pozostałych) liczbę punktów, graczem prowadzącym jest ten, który posiada największą elektrownię (elektrownia o najwyższym numerze w lewym górnym rogu). Gracz prowadzący umieszcza swój domek na polu 1 na torze kolejności, a następnie (w identyczny sposób) ustalane są pozycje pozostałych graczy.

**Uwaga!** Na początku rozgrywki (w pierwszej rundzie) gracze ustalają kolejność w dowolny sposób.

### Faza 2: Licytacja elektrowni

W tej fazie każdy z graczy może zakupić **maksymalnie jedną** elektrownię. Fazę rozpoczyna gracz prowadzący (zobacz temat Faza 1). Może on wybrać jedną z elektrowni rynku bieżącego (górny wiersz rynku elektrowni) i podaje stawkę wyjściową, za jaką chce ją kupić. Uwaga: najniższa możliwa stawka jest równa numerowi kolejnemu elektrowni. Gracz może jednak zacząć licytację od wyższej stawki.

**Ważne:** Można licytować jedynie elektrownie z rynku bieżącego (górny rząd rynku elektrowni). Aukcja przeprowadzana jest wśród graczy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a kolejni gracze mogą zaliczyć wyższą stawkę lub zrezygnować z licytacji (spasować). Jeżeli gracz spasuje – nie może włączyć się ponownie do aktualnej licytacji. Gracze licytują do momentu, gdy tylko jeden z nich pozostanie w licytacji. Płaci on podaną przez siebie stawkę do banku i zabiera wylicytowaną elektrownię z rynku bieżącego.

Po wylicytowaniu każdej elektrowni należy **natychmiast** pobrać kolejną kartę ze stosu elektrowni i dołączyć ją do rynku elektrowni. Wszystkie elektrownie na rynku należy ułożyć jeszcze raz w porządku rosnącym tak, aby cztery najtańsze znalazły się w pierwszym rzędzie (rynek bieżący), a cztery pozostały w drugim (rynek przyszły).

W czasie gry każdy z graczy może mieć **maksymalnie 3** elektrownie. Jeżeli kupi czwartą – musi odrzucić jedną z posiadanych. Gracz może przenieść surowce z odrzucanej elektrowni do trzech pozostałych, jeżeli są one w stanie zmagazynować surowiec danego rodzaju. Surowce, których nie można zmagazynować muszą zostać odrzucone.

Gracz, który wylicytował elektrownię w danej rundzie, **nie może brać udziału** w kolejnych licytacjach. Jeżeli to gracz prowadzący wygrał licytację, kolejną licytację rozpoczyna gracz drugi w kolejności (a później kolejni zgodnie z punktacją). Jeżeli wygrał inny gracz, elektrownię z bieżącego rynku do licytacji wybiera ponownie gracz prowadzący.

Jeżeli gracz, którego kolej wybierania elektrowni do licytacji nadeszła, nie chce licytować żadnej z dostępnych elektrowni, może spasować. Jeżeli to robi, **nie może wziąć udziału** w kolejnych licytacjach tej rundy. Nie będzie miał więc szans zakupu żadnej z licytowanych ewentualnie przez innych graczy elektrowni.

Ostatni gracz, może wybrać elektrownię z rynku bieżącego i zapłacić za nią minimalną stawkę..

**Wyjątek dla pierwszej rundy:** W pierwszej rundzie **każdy** z graczy **musi zakupić** elektrownię. Z powodu losowej kolejności graczy w pierwszej rundzie, po zakończeniu fazy licytacji kolejność musi być ustalona ponownie. Obecnie żaden z graczy nie ma jeszcze zbudowanej sieci, więc kolejność ustalana jest zgodnie z wielkością zakupionych elektrowni. Kolejność odwzorowywana jest na torze śledzenia punktacji: gracz, który wylicytował elektrownię o najwyższym numerze ustawia swój domek na pozycji 1, kolejni adekwatnie do wielkości swoich elektrowni.

**Ważne:** Jeśli w trakcie gry zdarzy się, że żaden z graczy nie zakupi elektrowni podczas całej fazy, należy usunąć z rynku bieżącego najtańszą elektrownię, a na rynek wprowadzić nową elektrownię (ze stosu). Należy oczywiście ułożyć elektrownie w opisanej wcześniej kolejności.



## Faza 3: Zakup surowców

**Ważne:** Ta faza rozgrywana jest w odwrotnej kolejności. Rozpoczyna gracz zajmujący ostatnie miejsce w punktacji.

W czasie tej fazy gracze mogą kupować surowce z rynku surowców niezbędne dla swoich elektrowni. Gracze kupują surowce będące w ofercie rynku surowców płacąc **za każdy zakupiony żeton** cenę, jaka jest przypisana do pola, na którym stoi. Najpierw kupowane są najtańsze żetony danego surowca, a gdy się kończą – sprzedawane są te droższe. Gracze przekazują pieniądze za zakup surowców do banku. Jeżeli dany surowiec został **wyczerpany** (nie ma już żadnego żetonu na rynku), do końca rundy będzie niedostępny.

Każda elektrownia może **przechowywać dwa razy** więcej surowców niż potrzebuje do produkcji. Elektrownia może magazynować tylko takie surowce, jakie potrzebne są do produkcji (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 przy elektrowniach.

**Ważne:** W każdym momencie w trakcie gry gracze mogą przemieszczać surowce pomiędzy własnymi elektrowniami. Pamiętać jednak należy, że elektrownie mogą magazynować tylko specyficzne surowce (gracz może dla przykładu przenieść węgiel ze swojej elektrowni hybrydowej do elektrowni spalającej węgiel). Pamiętajmy również, że każda elektrownia ma ograniczoną pojemność.

## Faza 4: Rozbudowa sieci

**Ważne:** Ta faza rozgrywana jest w odwrotnej kolejności. Rozpoczyna gracz zajmujący ostatnie miejsce w punktacji.

W czasie tej fazy gracze rozbudowują sieci energetyczne swoich firm podłączając kolejne miasta. Każde miasto ma miejsca na trzy stacje transformatorowe. Budowa stacji (postawienie domku) na każdym z nich kosztuje odpowiednio 10, 15 lub 20 Elektro w zależności od wolnego miejsca. Na jednym miejscu przeznaczonym na budowę można postawić tylko i wyłącznie jedną stację.

**Wyjątek dla pierwszej rundy:** Na początku gry każdy z graczy musi rozpocząć budowę sieci od wybrania miasta startowego, niezajętego przez innego gracza. Wybrane miasto musi należeć do obszaru, który gracze określili jako obszar gry (punkt "Przygotowanie gry"). W wybranym mieście gracz ustawia stację transformatorową (domek) na polu oznaczonym liczbą 10 i wpłaca do banku 10 Elektro.

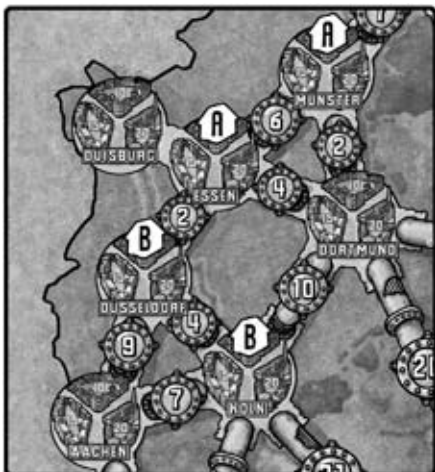
Gracze nie muszą wybierać miasta startowego w czasie pierwszej rundy. Mogą zrobić to w dowolnej następnej rundzie, aby mieć korzystniejszą pozycję w trakcie ustalania kolejności graczy w rundzie.

W **pierwszym etapie** gry gracz może włączać do swojej sieci (poprzez budowę stacji transformatorowych) 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 **etapie 3** włączać do sieci można **wszystkie** miasta, które mają jeszcze wolne miejsce. Koszt włączenia miasta do sieci zależy od liczby dostawców energii w mieście. Jeśli dane miasto **nie ma** jeszcze **stacji**, to koszt jego włączenia do sieci **zawsze** wynosi **10 Elektro**. Jeśli **jedna stacja** jest już zbudowana, koszt budowy kolejnej to **zawsze 15 Elektro**. Koszt budowy trzeciej stacji wynosi **20 Elektro**. **Nie wolno** włączyć tego samego miasta dwa razy do sieci jednego gracza. Jeśli w mieście zbudowano 3 stacje – nie można go już podłączyć do sieci kolejnych graczy.

Gracz może dołączyć do sieci **każde** z miast w obszarze gry **o ile jest to możliwe** w danym etapie. Kolejne miasta włącza się do sieci wykorzystując linie energetyczne pomiędzy dowolnym z miast w swojej sieci a wybranym miastem. Za podłączenie miasta **płaci się** opłatę transmisyjną opisaną na planszy pomiędzy tymi dwoma miastami. Gracz może włączyć do sieci zarówno miasta „przylegające” jak i miasta oddzielone od własnej sieci innymi wykorzystując linie energetyczne **ponad miastem** (lub miastami), których aktualnie nie chce lub nie może przyłączyć. Gracz **płaci sumę kosztów** połączeń od miasta w swojej sieci do wybranego (docelowego) miasta. Miasta takie muszą jednak znajdować się w obszarze wybranym do gry. W miastach, ponad którymi prowadzona była sieć, **nie ustawia** się domków.

Gdy gracz włącza miasto do swojej sieci, stawia swój domek (stację transformatorową) na najtańszym miejscu budowy (pole 10, 15 lub 20) w danym mieście i wpłaca do banku kwotę stanowiącą sumę opłat transmisyjnych za wykorzystanie linii pomiędzy miastami oraz koszt budowy stacji. Gracz **natychmiast** przesuwa domek na torze śledzenia punktacji, aby wszyscy gracze widzieli ile punktów ma każdy z nich. Ekspansja prowadzona jest poprzez rozbudowę sieci. Oznacza to, że gracz **nie może** rozpocząć budowy nowej sieci w innym miejscu mapy.

## Przykład



Anna (A) może rozbudować swoją sieć do Duisburg za 10 Elektro, ponieważ nie ma opłaty transmisyjnej za połączenie pomiędzy Essen a Duisburg. 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 zajęty Dusseldorfem.

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

Jeśli przedstawiona sytuacja toczy się w 2 etapie gry, Anna może zbudować stację transformatorową w Dusseldorfie za 17 Elektro (15+2) i/lub w Kolonii za 21 Elektro (15+2+4), ponieważ w tym etapie możliwe jest budowanie drugiej stacji w mieście (patrz Etapy gry w dalszej części).

Jeżeli Anna ma pieniądze i podłączy zarówno Dusseldorf jak i Kolonię, zapłaci 36 Elektro. Najpierw 17 Elektro za Dusseldorf a następnie 19 Elektro za Kolonię podłączoną z Dusseldorfu.



**Ważne:** Jeżeli w którymkolwiek momencie gry na bieżącym rynku elektrowni znajduje się elektrownia o numerze równym lub niższym niż liczba miast w sieci prowadzącego gracza należy ją natychmiast usunąć z gry. Wyciągnij na jej miejsce nową elektrownię ze stosu i dołącz do rynku elektrowni. Ta reguła nie dotyczy elektrowni posiadanych przez graczy. Uszereguj odpowiednio 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. Zdarzyć się może również, że nowo wyciągnięta elektrownia od razu będzie musiała zostać odrzucona, a w jej miejsce pociągnięta kolejna.

## Faza 5: Biurokracja

W tej fazie, gracze realizują zyski (pobierają wypłatę) za produkcję elektryczności i jej dostawę do miast. Uzupełniają też rynek surowców oraz usuwają jedną kartę z rynku elektrowni zastępując ją kartą wyciągniętą ze stosu.

Każdy z graczy wykorzystuje swoje elektrownie, aby produkować elektryczność. Każdy z graczy, rozpoczynając od gracza prowadzącego, ustala z ilu miast składa się jego sieć oraz **ile z nich chce zasilić**. W zależności od tej liczby, otrzymuje wynagrodzenie zgodnie z tabelą wypłat umieszczoną na karcie pomocniczej. Przykładowo: gracz zasilający 4 miasta otrzymuje 54 Elektro. Gracz, który nie zasilą w danej rundzie żadnych miast, dostaje **10 Elektro** (gwarantowane minimum).

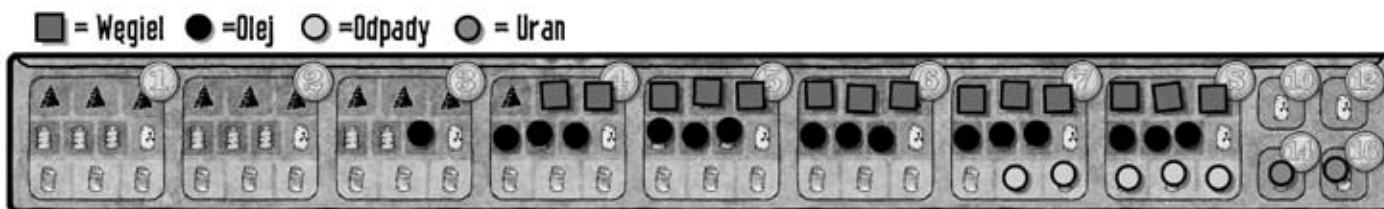
Wszystkie surowce użyte do produkcji podczas tej fazy odkładane są do zbioru obok planszy.

**Ważne!** Jeżeli gracz jest w stanie zasilić mniej miast niż ma w sieci (lub zdecyduje, że nie chce zasilać wszystkich), otrzyma wynagrodzenie jedynie za te miasta, do których dostarczył energię. Jeżeli gracz wyprodukuje więcej energii niż jest w stanie zużyć na zasilenie, to **nadwyżka jest tracona**. Każdy gracz wybiera elektrownie, które produkować będą energię w danej rundzie. Gracz nie musi zasilić wszystkich swoich miast nawet jeśli ma taką możliwość.

Kolejny krok to uzupełnienie rynku surowców o nowe surowce. Gracze dokładają nowe surowce ze zbioru poza planszą **w ilości zależnej od liczby graczy** oraz od **aktualnego etapu gry** (patrz tabela na ostatniej stronie instrukcji). Rynek surowców uzupełniany jest począwszy od pola o najwyższym numerze (najdroższego) dla danego surowca. Uzupełniane są brakujące zasoby w każdej trójce w każdym z pól. Zauważ, że zasoby uranu wypełniane są od pola 16 i zawsze jest miejsce tylko jeden żeton. Jeżeli zabraknie żetonów któregoś z surowców, po prostu nie dokłada się go (co za pech :-/ ).

## Przykład

Poniżej przedstawiono rynek zasobów dla gry toczącej się w **5 osób**, w której w 1 rundzie sprzedano: 10 żetonów węgla, 2 oleju i 1 odpadów.



Zgodnie z tabelą dla **5 graczy** w **pierwszym etapie** należy uzupełnić następujące żetony surowców: **5 węgla, 4 oleju, 3 odpadów i 2 uranu**. Załóżmy, że dostępne są tylko **4 żetony** węgla, a pozostałe są magazynowane w elektrowniach. Te 4 żetony zostaną położone w następujący sposób: **1 żeton** w **polu 4** i **3 żetony** w polu **3**. **2 żetony** oleju położone będą na **polu 3** i 2 kolejne na **polu 2**. **1 żeton** odpadów położymy na pole **7** a następne **2** na **polu 6**. **2 żetony** uranu ustawimy na **polach 12** i **10**. W porównaniu do cen pierwszej rundy, węgiel ma teraz wyższą cenę (teraz **3 Elektro**), ale olej potaniał (teraz **2 Elektro**).

Ostatnią czynnością jest zdjęcie z rynku przyszłych elektrowni najdroższej elektrowni i włożenie jej rewersem do góry na spód stosu. Zastąpić ją należy kartą wyciągniętą z wierzchu stosu. Po tej operacji należy ułożyć elektrownie zgodnie z zasadami opisanymi w fazie 2 (zmieni się to w 3 etapie gry). W ten sposób na spodzie stosu pod kartą **»Etap 3«** będą zebrane najdroższe elektrownie, które będą w użyciu 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

**Ważne:** Etap oznacza jedną z trzech głównych części gry. Każdy etap składa się z kilku/kilkunastu rund. Runda składa się z 5 faz.

Rozgrywka podzielona jest na trzy etapy. W każdym z nich lekko zmodyfikowane są zasady gry.

### Etap 1

Początek gry. W pierwszym 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**, gdy pierwszy z graczy włączy **siódme miasto** do sieci podczas **fazy 4** (Rozbudowa sieci).

W momencie przejścia do etapu 2 (pomiędzy **fazą 4** (Rozbudowa sieci) a **fazą 5** (Biurokracja)) wykonywane są **JEDNOKROTNI**e następujące czynności: najtańsza elektrownia jest usuwana z gry i zostaje zastąpiona kartą wyciągniętą z wierzchu stosu.

Od tego momentu w każdym mieście można budować maksymalnie 2 stacje transformatorowe (**każda innego gracza**). 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).

### 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«** zostanie wyciągnięta podczas licytacji elektrowni w **fazie 2** potraktuj tę kartę jak najdroższą elektrownię i połóż ją jako ostatnią rynku elektrowni przyszłych. Po zakończeniu **fazy 2**, usuń **najtańszą elektrownię** oraz kartę **»Etap 3«** i nie wyciągaj kolejnych kart elektrowni ze stosu, aby je zastąpić. **Etap 3 rozpocznie się w fazie 3.**

2. Jeżeli karta **»Etap 3«** zostanie wyciągnięta w trakcie rozbudowy sieci w fazie 4, podczas gdy wyciągana jest nowa karta elektrowni w miejsce elektrowni odrzuconej z powodu mniejszej wartości niż liczba miast w sieci gracza prowadzącego – usuń **najtańszą elektrownię** (która właśnie była odrzucana) oraz kartę **»Etap 3«** i nie wyciągaj kolejnych kart elektrowni ze stosu, aby je zastąpić. **Etap 3 rozpocznie się w fazie 5.**

3. Jeżeli karta **»Etap 3«** zostanie wyciągnięta w **fazie 5** (Biurokracja) – usuń **najtańszą elektrownię** oraz kartę **»Etap 3«** z gry oraz i nie wyciągaj kolejnych kart elektrowni ze stosu, aby je zastąpić. **Etap 3 rozpocznie się w fazie 1 kolejnej rundy.**

W **trzecim etapie** gry rynku elektrowni znajduje się tylko **6 elektrowni**. Wszystkie są jednak na rynku bieżącym i mogą być licytowane. W tej części gry **nie ma** rozróżniania rynków elektrowni na bieżące i przyszłe.

Potasuj stos z elektrowniami (jedynie tymi, które były odkładane na spód stosu w każdej fazie 5 w 1 i 2 etapie gry). Połóż stos rewersem do góry obok planszy.

W **kroku 3** w każdym mieście wybudowane mogą zostać **3 stacje** transformatorowe (każda przez **innego z graczy**). Koszt budowy trzeciej stacji w danym mieście wynosi **20 Elektro**. Rynek surowców uzupełniany jest zgodnie z tabelą umieszczoną na ostatniej stronie instrukcji (kolumna dla etapu 3).

W całym trzecim etapie gry zmianie ulegają zasady obowiązujące **fazie 5**: usuń kartę **najtańszej elektrowni** z gry i połóż na jej miejsce nową kartę elektrowni wyciągniętą ze stosu. Podczas ostatnich rund gry może się zdarzyć, że wyczerpany zostanie stos kart elektrowni. W takim wypadku gra jest kontynuowana, ale z oczywistych powodów nie są wyciągane nowe elektrownie ze stosu.

Gra kończy się, gdy pierwszy gracz będzie miał w sieci co najmniej **17 miast** po **fazie 4** gry.

## Zwycięstwo w grze

Zwycięzcą gry jest gracz, który jest w stanie **zasilić energią najwięcej miast w swojej sieci**. W przypadku remisu graczem wygrywającym zostaje ten, który posiada największą ilość gotówki. Jeżeli to też nie wyłania zwycięzcy – wygrywa gracz, który ma najwięcej miast w swojej sieci.

**Ważne:** Czasami zdarza się, że zwycięzcą nie zostaje gracz posiadający w sieci największą liczbę miast, ponieważ nie ma wystarczającej ilości surowców, aby mógł dostarczyć energię do wszystkich miast.



## Wyjątki, zmiany, zasady specjalne

### 2 Graczy

Gra toczy się na **3 obszarach**. Obydwaj gracze mogą posiadać **4 karty elektrowni**. **Etap 2** rozpoczyna się, gdy pierwszy z graczy włączy do sieci **10-te miasto**. Po włożeniu na rynek kart elektrowni **03 – 10** oraz wyjęciu elektrowni **numer 13** usunąć ze stosu należy 8 losowo wybranych kart elektrowni. Gra kończy się, kiedy pierwszy z graczy podłączy **wszystkie 21 miast**. Istnieje możliwość, że gracz zasilac będzie więcej niż **20 miast** w ostatniej rundzie. W takiej sytuacji (wypłata za **ponad 20** zasilanych miast) wynosi zawsze **150 Elektro**.

### 3 Graczy

Po włożeniu na rynek elektrowni **03 – 10** oraz wyjęciu **elektrowni numer 13** usunąć należy ze stosu **8 losowo wybranych** kart elektrowni.

### 4 Graczy

Po włożeniu na rynek elektrowni **03 – 10** oraz wyjęciu **elektrowni numer 13** usunąć należy ze stosu **4 losowo wybrane** karty elektrowni.

### 5 Graczy

Gra kończy się, gdy pierwszy z graczy włączy do swojej sieci **15 miasto**.

### 6 Graczy

Gra toczy się na **5 obszarach**. **Etap 2** rozpoczyna się, gdy pierwszy z graczy włączy do sieci **6-te miasto**. Gra kończy się, kiedy pierwszy z graczy podłączy **minimum 14 miast**.

## Porady dotyczące pierwszej rozgrywki

Jeżeli w grze uczestniczą osoby, które **grają pierwszy raz**, polecamy rozegranie **tylko etapu 1**. Jeżeli gracz popełniać będzie błędy na początku gry, to może nie mieć szans na nadrobienie strat w późniejszych etapach gry. Może to być frustrujące dla pozostałych graczy.

Gra kończy się w momencie, kiedy pierwszy gracz włączy do swojej sieci **7 miast**. Gracz kończy rozbudowę, nawet jeżeli jest w stanie podłączyć więcej miast. Każdy kolejny gracz może podłączyć **do 7 miast**. Zasady określające zwycięstwo w grze podobne są do zasad podczas "normalnej gry". Wygrywa ten, który jest w stanie dostarczyć więcej elektryczności do miast. W przypadku remisu decyduje ilość pozostałych **pieniędzy**.

## Podziękowania

Hanno Balz, Lüder Basedow, Sören Bendig, Christoph Bräuer, Steffi Giese, Thomas Glander, Lutz E. Hahn (Monsieur 100.000 wood), Joker, Tale Jo König, Henning Kröpke, Aaron Liebling, Bob Mathies, Jago Matticzik, Maura, Andrea Meyer, Jürgen Münzer, Jürgen Neidhardt, Wolfgang Panning, PeKa, Tobias Pflaum, Helge Possehl, Harro Rache, Maren Rache, Thomas Renken, Tim Schmahl, Antek van Stralen, Martin Strodthoff (yellow player), Volker Tietze, Claudia Völker, Hendrik Völker Stefan Walkau, Ulrich Walter, Antek van Straelen, and Michael Wurmsee.

## Tekst zasad

Friedemann Friese & Henning Kröpke

## Tłumaczenie

Przemysław Korzeniewski na podstawie wersji angielskiej.

## Czcionki

**Waldmeiser i RUSSKA**. Obie czcionki są dostępne na **Macintosh'a i PC**.

Aby uzyskać więcej informacji, wyślij e-mail do: **Maren Rache** → e-mail: [rache@atelierkrake.de](mailto:rache@atelierkrake.de)

## Opracowanie graficzne



Maura Kalusky → e-mail: [maura@2f-spiele.de](mailto:maura@2f-spiele.de)



## Tabela surowców

Surowiec	2 graczy			3 graczy			4 graczy			5 graczy			6 graczy		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Węgiel	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
olej	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
odpadki	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
uran	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

## Ważne, często zapomniane zasady

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 ułożyć elektrownie w odpowiedniej kolejności.

Jeżeli w którymkolwiek momencie gry na bieżącym rynku elektrowni znajduje się elektrownia o numerze równym lub niższym niż liczba miast w sieci prowadzącego gracza należy ją natychmiast usunąć z gry. Wyciągnij na jej miejsce nową elektrownię ze stosu i dołącz do rynku elektrowni. Ta reguła nie dotyczy elektrowni posiadanych przez graczy. Uszereguj odpowiednio karty na rynku elektrowni.