

Az Oroszország és a Japán játéktáblák csak a Power Grid alapjátékkal együtt játszhatóak. A játéktáblákra vonatkozó szabályok általában a Power Grid szabályaival megegyezők, kivéve az alábbiakat, amelyek némiképpen eltérnek a megszokottól.

OROSZORSZÁG

ÁTTEKINTÉS:

Oroszországban a piac korlátozott, valamint a normál szabályokat felváltja, hogy az erőművek elavulnak, ennek függvényében a vezető játékosoknak teljesen újra kell gondolniuk a stratégiájukat.

ELŐKÉSZÜLETEK:

Vegyük ki a pakliból a 06-os és 14-es erőműveket, és tegyük őket vissza a dobozba. Az Erőmű Piac csak hat erőművet tartalmaz (két sorban hármat-hármat). Az Aktuális Piac a 03-as, 04-es és 05-ös erőmű, a Jövő Piac a 07-es, 08-as és 09-es erőmű.

Kezds után a piac előkészítésekor rendezzük a tábla mellé a 10, 11 és 13-as erőműveket. Készítsük elő a húzópaklit, mint általában (attól függően, hogy hányan játszanak, vegyünk ki a pakliból erőműveket). Miután megkevertük a paklit, a három legfelső kártyát emeljük le, és keverjük össze a 10-es és 11-es erőművel, majd tegyük ezt az 5 lapot vissza a paklira. Végül a szokásos módon tegyük a húzópakli tetejére a 13-as erőművet.

Kezdskor a nyersanyagok árait a következőképpen állítsuk be: szén 3 Elektro, olaj 1 Elektro és uránium 6 Elektro. A játék kezdetén szemét nyersanyag jelölő nincs a piacon.

A JÁTÉK MENETE:

2. FÁZIS: ERŐMŰVEK ÁRVERÉSE:





A második körtől kezdve: Amikor az első játékos nem tesz ajánlatot egy erőműre és inkább passzol, el kell távolítani a legkisebb erőművet az aktuális piacról, és helyette egy új erőművet kell húzni a pakliból. Ez a szabály az alapjáték azon szabálya HELYETT van, amikor a játékosoknak el kellene távolítania a legkisebb erőművet a piacról, mert senki sem licitál egyik erőműre sem.

4. FÁZIS: ÉPÍTÉS:

NEM KELL eltávolítani erőművet a piacról, amikor egy játékos csatlakoztatott városainak száma nagyobb vagy egyenlő, mint a legkisebb, piacon lévő erőmű száma.

5. FÁZIS: BÜROKRÁCIA:

A Nyersanyag Piac feltöltését az alábbi táblázatnak megfelelően kell megtenni.

	2 players			3 players			4 players			5 players			6 players		
	Step			Step			Step			Step			Step		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
 Coal	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
 Oil	3	4	3	3	4	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
 Garbage	2	2	3	2	2	3	3	3	4	4	3	5	4	5	6
 Uranium	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

3. RÉSZ:

A 3. Rész kezdetén el kell távolítani a piacról a legkisebb erőművet és a 3. Rész kártyát (ahogy az alapjáték során is), így négy erőmű marad a piacon.

A 3. Rész során a játékosok bármely erőművet választhatják a négy közül.

JAPÁN**ÁTTEKINTÉS:**

A zsúfoltság miatt a játékosok két különálló hálózatot építenek Japánban. Az első csatlakozások bizonyos városokra korlátozódnak, amely a legjobb hálózatért folyó küzdelemre jelent garanciát.

ELŐKÉSZÜLETEK:

Kezdséskor a nyersanyagok árait a következőképpen állítsuk be: szén 2 Elektro, olaj 4 Elektro, szemét 6 Elektro és uránium 12 Elektro.

A JÁTÉK MENETE:**4. FÁZIS: ÉPÍTÉS:**

Minden játékos két különálló hálózatot épít a játék során.

A játék első körében minden játékos 0, 1 vagy 2 hálózattal tud kezdeni. Mindenki csak két házikót tehet le, ha két hálózattal kezd (viszont ezek nem kerülhetnek ugyanabba a hálózatba). A játékosok a két kezdővárosukat a következő hat város közül választhatják ki: **Fukuoka, Kobe, Osaka, Sapporo, Tokyo, Yokohama** (attól függően, hogy melyik régiókban játszunk). Ezek mindegyikében két hely áll rendelkezésre a kezdőváros csatlakoztatásához (10 Elektro-s áron). Tehát az 1. Részben két játékos hálózata számára van ezekben a városokban hely. Mint általában egy játékos itt is csak egy házikót tehet le egy városban.

Természetesen egy játékos akár úgy is dönthet, hogy nem csatlakoztat várost, vagy csak egy várost köt be a hálózatában a játék első körében. A 2. körtől kezdődően, a játékosok szabadon csatlakoztathatnak más városokat





egyik, vagy akár mindkét kezdővárosukból induló hálózatukba, beleértve ebbe a második üres csatlakozási helyet is egy kezdővárosba.

Ha valaki a hálózatépítést csak később kezdi a játék során, neki szintén a fenti kezdővárosokból kell indítani a hálózatát. A játék 3. Részében a játékosok a kezdővárosokat harmadikként is beköthetik (20 Elektro-ért). Ha egy városban már nincs üres hely a többi játékos miatt, akkor a játékos kénytelen a másik hálózatát építeni a játék hátralévő részében.

FONTOS: Japánban néhány város kisebb, mint a megszokott, ezért ott csak két házikó számára van hely. A játékosok a játék kezdetétől építhetnek akár 10 vagy 15 Elektro-s építési költségért, míg a 2. Részről kezdve az építési költség: 15 vagy 20 Elektro.

5. FÁZIS: BÜROKRÁCIA:

A Nyersanyag Piac feltöltését az alábbi táblázatnak megfelelően kell megtenni.

	2 players			3 players			4 players			5 players			6 players		
	Step			Step			Step			Step			Step		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
 Coal	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
 Oil	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
 Garbage	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
 Uranium	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3