

Friedemann Friese
NAGYFESZÜLTSG



Friedemann Friese NAGYFESZÜLTSGÉ

A doboz tartalma



- 1 kétoldalú játéktábla: Németország és az Amerikai Egyesült Államok térképe pontozósávval, sorrendsávval és erőforrásiacccal
- 132 faház 6 színben: játékosonként 22
- 84 fa erőforrásjelző: 24 szén (barna), 24 olaj (fekete), 24 szemét (sárga), 12 urán (piros)
- pénz (elektró)
- 6 összefoglaló kártya a fordulók lépéseinek sorrendjéről és a fizetési információkról
- 43 erőműkártya: 42 erőmű a következő számokkal: 03–40, 42, 44, 46 és 50
- 1 db „3. szakasz” kártya
- szabályfüzet

A játék célja

A játékosok áramszolgáltató cégek irányításával fáradoznak a városok elektromos ellátásán. A játék folyamán erőműveket vásárolnak árveréseken, erőforrásokat vesznek, hogy az erőműveik áramot termelhessenek, és hálózatot építenek olyan városokból, amelyeket az erőműveik látnak el árammal. A játék végén az nyer, aki a legtöbb várost tudja ellátni árammal.

Előkészületek



1. Tegyetek az asztal közepére a játéktáblát, miután kiválasztottátok, melyik oldalán szeretnétek játszani. A térkép 6 nagy területből áll, mindegyikben 7 várossal. A játékosok minden játék előtt kiválasztják, melyik területeken fognak játszani. Javasoljuk, hogy játékosonként 1 területet válasszatok (vagyis ha pl. 4-en játszatok, 4 területen játszatok). Természetesen a kiválasztott területeknek szomszédosnak kell lenniük egymással. A játék során minden játékos minden választott területet használhat.
2. Minden játékos kap egy összefoglaló kártyát, a választott színének megfelelő faházakat és 50 elektrót.
3. Minden játékos tegye le az egyik házat a pontozósáv 1-es mezőjétől balra és egy másik házat a játékosrend-sávra. A játék megkezdése előtt sorsolással döntsétek el, hogy mi legyen a játékosrend.
4. A tábla alján látható nagy mezők jelképezik az erőforrásiacccal. A játék kezdetén tegyetek 3-3 szenet az 1-től 8-ig számozott mezők mindegyikére, 3-3 olajat a 3-tól 8-ig jelölt mezőkre és 3-3 szemetet a 7-es és 8-as mezőkre. Ilyen erőforrások soha nem kerülnek fel a 10-től 16-ig jelölt mezőkre. Tegyetek 1-1 uránt a 14-es és 16-os mezőkre. Így a játék kezdetén a legolcsóbb szén 1 elektróba, a legolcsóbb olaj 3 elektróba, a legolcsóbb szemét 7 elektróba, a legolcsóbb urán pedig 14 elektróba kerül. A játék során a játékosok új szén-, olaj- és szemétszállítmányokat tesznek az 1-től 8-ig számozott mezőkre (minden mezőre legfeljebb 3-at) és az 1-től 16-ig számozott mezőkre legfeljebb 1-1 uránt.

5. A megmaradt erőforrásokból képezettek (leendő) készleteket a tábla mellett.



szén



olaj



szemét



urán

6. A 3-tól 10-ig számozott erőműkártyákat tegyék le a tábla mellé két vízszintes sorba, 2x4-es elrendezésben: ez lesz az erőműpiac. A felső sorba kerüljenek a 3-tól 6-ig számozott kártyák, balról jobbra növekvő sorrendben, a legolcsóbbal kezdve: ez az aktuális piac. Az alsó sorba kerüljenek a 7-től 10-ig számozott kártyák, balról jobbra növekvő sorrendben: ez a jövőbeli piac. Amikor majd a játékosok új erőműveket adnak az erőműpiachoz, mindig újra kell rendezni őket úgy, hogy növekvő sorrendben legyenek, és a 4 legolcsóbb legyen az aktuális piacon.
7. Távolítsátok el a „3. szakasz” kártyát és a 13. számú (ökológiai erőmű) kártyát a megmaradt pakliból. A maradékot keverjétek össze, és tegyék le egy képpel lefelé fordított pakliba a tábla mellé. A „3. szakasz” lapot tegyék képpel lefelé fordítva a pakli aljára, a 13-as ökológiai erőművet pedig a pakli tetejére, szintén lefordítva.

A játék menete

A játék több fordulóból áll. Minden forduló 5 fázisból áll. Minden játékos minden fázisban meghatározott sorrendben hajtja végre a cselekedeteit, mielőtt a következő fázissal folytatódna a játék. Az alábbi öt fázis van:

1. A játékosrend meghatározása
2. Erőművek árverezése
3. Erőforrás-vásárlás
4. Építés
5. Adminisztráció

A játék 3 szakaszból áll (az 1. szakasszal kezdődik). A szakaszok nincsenek meghatározott számú fordulóra osztva. A játék az 1. szakaszból a 2. szakaszba lép, amint az első játékos beköt egy bizonyos számú várost a hálózatába. A 3. szakasz a „3. szakasz” kártya felhúzásával kezdődik (lásd A játék szakaszai, 6. oldal). Apró, de fontos szabályváltozások lépnek életbe, amikor a játék az egyik szakaszból átlép a következőbe. A játék általában a 3. szakaszban ér véget, de véget érhet a 2. szakaszban is.

1. fázis: A játékosrend meghatározása

Ebben a fázisban meghatározzátok az új játékosrendet. Az lesz az egyes számú („kezdő”) játékos, akinek a legtöbb város van a hálózatában (a háza az első helyen van a pontozósávon). Ha kettő vagy több játékos között holtverseny áll fent, akkor az lesz a kezdőjátékos, akinél közülük a legnagyobb számozású erőműkártya van. A sorrendszávon helyezétek ennek a játékosnak a házát az első helyre. A többi játékos sorrendjét ugyanilyen módon állapítsátok meg.

Emlékeztetőül: A játék kezdetén sorsolással dől el a játékosrend.

Példa: Anna már 6 várost kötött össze, Bence és Csilla 5-öt, Dia csak 4-et. Ebben a fordulóban Anna lesz az egyes számú játékos („kezdőjátékos”), ezért leteszi a házát a sorrendszávon első helyére. Bence és Csilla holtversenyben áll, ezért megnézik az erőműveiket. Bencénél van a 17-es, Csillánánál a 15-ös, így Bencéé a 2. hely és Csilláé a 3. Végül Dia teszi le a házát a sorrendszávon 4. mezőjére.

2. fázis: Erőművek árverezése

Ebben a fázisban minden játékosnak lehetősége nyílik arra, hogy egy erőművet eladásra kínáljon árverésen. Ebben a fázisban minden játékos legfeljebb egy erőművet vásárolhat. Mindenki szeretne annyi erőművet birtokolni, amennyivel a hálózatában lévő összes várost képes ellátni, de ez nem kötelező. Az aktuális kezdőjátékos indítja ezt a fázist, és az alábbi két lehetőség közül választ egyet:

- a, Passz
- b, Erőmű kiválasztása árverésre

a, Passz

A játékos dönthet úgy, hogy nem kezd árverést, hanem inkább passzol. Ha így tesz, ebben a fordulóban a későbbi árveréseken sem licitálhat, így ebben a fordulóban nem tud új erőművet szerezni.

b, Erőmű kiválasztása árverésre

A játékos kiválaszt egy erőművet az aktuális piacról (felső sor), és tesz rá egy vételi ajánlatot. Az ajánlatnak legalább meg kell felelnie a kikiáltási árnak (ez az erőmű száma), de a játékos kezdhet magasabb licittel is. A licitálás az óramutató járásának megfelelő irányban folytatódik, és a következő játékos az előzőnél csak nagyobb ajánlatot (de nem többet, mint amennyit ki tudna fizetni) vagy passzolhat. Aki egyszer passzolt, az erre az erőműre már nem licitálhat többet. Addig folytatják a licitálást a játékosok, mígnem már csak egy játékos marad. Ő befizeti az ajánlott összeget a bankba, és elveszi az erőműkártyát. A játékosok ezt követően rögtön húznak egy új kártyát az eladott helyett, és az új lapot elhelyezik a piacon. Az erőműkártyákat újra növekvő sorrendbe rendezik: a négy legalacsonyabb számú kártya az aktuális piacra kerül, a 4 legmagasabb a jövőbeli piacra.

Fontos!

- Az a játékos, aki már vett egy erőművet, ugyanebben a fordulóban már nem licitálhat még egyre, és árverésre sem kínálhat erőművet.
- Ha az árverést kezdő játékos nyeri az árverést és kapja meg az erőművet, akkor a sorrendszávon megfelelő sorban következő játékos választ egy erőművet licitre, amennyiben még nem vett erőművet ebben a fordulóban. Ha már vett, akkor az utána következő játékoson a sor, és így tovább. Ha nem az árverést kezdő játékos veszi meg az erőművet, akkor újra ő választhat egy erőművet árverésre – vagy passzolhat.
- A játék folyamán egyszerre egy játékosnak legfeljebb csak 3 erőműve lehet. Ha vesz egy negyediket, egy korábbi erőművét meg kell semmisítenie (el kell dobnia a lapot). A megsemmisülő erőművből az erőforrásait átteheti a megmaradó háromba, feltéve, hogy van egy vagy több olyan erőműve, amelynek megfelelő a típusa. Ha azokban nincs már szabad kapacitás, vagy nem egyezik meg a típusuk az eldobott lapon lévő erőforrásokéval, akkor az erőforrások visszakérülnek a közös készletbe (nem az erőforráspiacra).
- Az a játékos, aki utolsóként tesz fel árverésre erőművet a fordulóban, a kikiáltási áron (minimális áron) megkaphatja ezt az erőművet, ha szeretné. Ez az előnye annak, ha valaki ebben a fázisban utolsó.

Kivétel: a játék első fordulójában minden játékosnak vennie KELL egy erőművet.

- Későbbi fordulóban, ha az adott fordulóban egyetlen erőművet sem sikerült eladni, vegyék ki a játékból a legalacsonyabb számú erőművet, és húzzatok helyette egy újat. A piacon lévő erőműveket rendezétek sorba a szabályoknak megfelelően.

Kivétel: Mivel a játék elején a játékosrendet sorsolással határozzátok meg, az első fordulóban az erőművek árverése (a 2. fázis) után rögtön újra meg kell határozni a játékosok sorrendjét. Mivel ekkor még senkinek nincs városa, az új sorrendet kizárólag az erőműveken látható számok alapján kell eldönteni (lásd 1. fázis).

Az erőműkártyák



1. A kártya bal felső sarkában látható szám az erőmű száma. Egyben árveréskor ez a minimális elfogadható kikiáltási ár (az itt látható kártya száma és minimális kikiáltási ára 14).
2. A közepén látható kép az erőművet ábrázolja; a játék szempontjából nincs jelentősége.
3. A bal alsó sarokban lévő jelek és a sáv színe megmutatják, hogy mennyi és milyen erőforrásra van szüksége az erőműnek az elektromos áram termeléséhez (barna: szén, fekete: olaj, sárga: szemét, piros: urán). A játékos soha nem használhat a jelzettnél sem több, sem kevesebb erőforrást az erőmű áramtermelésére. Tárolni viszont minden erőmű kétszer annyi erőforrást tárolhat, mint amennyire szüksége van az áramtermeléshez. A mellékelt példában az erőműnek 2 szemétre van szüksége, és legfeljebb 4 szemetet tud tárolni.
4. A házikóban látható szám megmutatja, hogy ez az erőmű mennyi várost tud ellátni energiával. A példában az erőmű pontosan 2 szemetet használ fel, és ezzel legfeljebb 2 várost tud ellátni. Ezzel az erőművel nem teheti azt a játékos, hogy csak 1 szemetet használ fel és azzal csak 1 várost lát el. És bár az erőmű kétszer annyi erőforrást tud tárolni, mint amennyire szüksége van, nem tud egy fordulóban kétszer annyi várost ellátni, mint amennyi a házikóra van írva.

= szén
 = olaj
 = szemét
 = urán
 = olaj/szén hibrid
 = ^{nincs szimbólum} = ökológiai és fűziós

Különleges erőművek



Hibrid erőművek: Ezeknek az erőműveknek az alján egyszerre látható barna és fekete sáv, és a szén és olaj szimbólumok is megtalálhatók rajtuk. Egy ilyen erőmű tulajdonosa eldöntheti, szén és/vagy olajat használ. A játékosok általában az olcsóbb erőforrást választják.

Példa: A 05-ös hibrid erőmű használhat 2 szén vagy 2 olajat vagy 1 olajat és 1 szén.

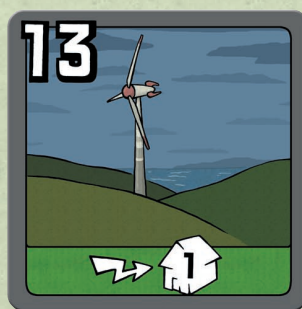
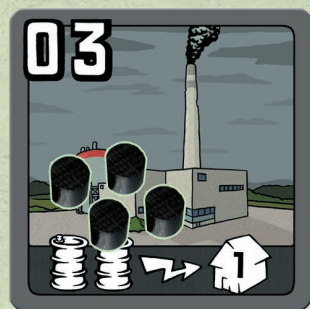
Ökológiai és fűziós erőművek: Ezeknek az erőműveknek a használatához nem kell erőforrás. El tudják látni a házikon látható számnak megfelelő mennyiségű várost.

3. fázis: Erőforrás-vásárlás

Ebben a fázisban a játékosok erőforrásokat vásárolhatnak az erőművekhez az erőforrásiacpról. A játékosok csak a saját erőművekhez vásárolhatnak erőforrásokat. Egy erőmű csak akkor tud áramot termelni, ha van elég erőforrása a teljes termeléshez. Ezt a fázist fordított játékosrendben játszunk le, vagyis az utolsó játékos kezd.

Minden erőmű kétszer annyi erőforrást tud tárolni, mint amennyire a termeléshez szüksége van. Minden erőmű csak olyan típusú erőforrást tárol, amelyet a termeléshez használ (a széntüzelésű erőmű csak szenet tárolhat, a hibrid erőmű szén és olajat is, az ökológiai erőmű nem tud semmilyen erőforrást sem tárolni stb.). Minden játékos legfeljebb annyi erőforrást vásárolhat, amennyit az erőműveiben el tud tárolni (az erőművei termelési értékeinek kétszeresét).

Példa: A 03-as olajtüzelésű erőmű legfeljebb 4 olajat tud tárolni, míg a 05-ös hibrid erőmű legfeljebb 4 szén és/vagy olajat bármilyen kombinációban. A 13-as ökológiai erőműnek nincs szüksége erőforrásra, így semmilyen erőforrásjelzőt nem tud tárolni.



A játékosok az erőforrásokat az erőforrásiac mezőiről vehetik meg. Az erőforrásiacmezőkre nyomtatott számok mutatják meg, hogy egy adott helyen található erőforrás adott egysége mennyibe kerül. A játékosok az összeget a bankba fizetik be. Ha egy erőforrás elfogyott, az adott fordulóban ebből már nem lesz több.

Fontos! A játék során a játékosok bármikor átrendezhetik az erőforrásaikat az erőművek között, feltéve, hogy az erőművek fel tudják használni és tudják tárolni a rájuk lerakott erőforrást.

4. fázis: Építés

Ezt a fázist is fordított játékosrendben játszunk le, vagyis az utolsó játékos kezd. Ebben a fázisban a játékosok elkezdik építeni a saját elektromos hálózatukat, vagy új városokat kötnek be a hálózatba. Ne felejtsetek, a játékot az nyeri meg, aki a legtöbb várost tudja ellátni energiával. Vagyis a játék megnyeréséhez alapvető fontosságú egy városhálózat kiépítése. Azonban nem feltétlenül az nyer, akinek a legtöbb városa van – az nyer, aki a legtöbb várost tudja ellátni energiával. A játékosoknak ugyanis kell egyensúlyozniuk az erőművek, erőforrások és hálózatok fejlesztése között, hogy megnyerhessék a játékot.

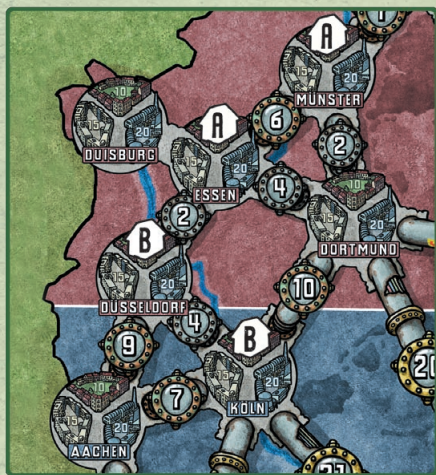
A játék kezdetén egy játékosnak sincs városa, így hálózata sincs. Minden játékos azzal kezdi a hálózatát, hogy kiválasztja bármelyik várost (kivéve azokat, amelyeket már egy másik játékos kiválasztott) a játék elején kiválasztott nagy területek valamelyikén (vagyis az aktuális játékfelületen). Annak jelölésére, hogy a város az ő hálózatához tartozik, a játékos leteszi az egyik házát a város 10-es számmal jelölt helyére. A játékos kifizet a kezdő városba letett első házért 10 elektrót. Attól függően, hogy a játék melyik szakaszában járunk, változik az építkezés költsége és az, hogy egy városba mennyi játékos rakhat le házát (lásd A játék szakaszai, 6. oldal).

Minden további városnak, amit a játékos a hálózatához ad, kapcsolódnia kell legalább egy olyan városhoz, amely már része a hálózatának (vagyis rajta van a háza). A játékosnak az összekötés térképen jelzett költségét kell megfizetnie (ez az új város és egy, a hálózatba már bekötött város közötti utak költsége) és az új város legalacsonyabb értékű mezőjének értékét. Amikor új várost köt be a hálózatába a játékos, akkor kiválasztja a legalacsonyabb költségű kapcsolatot az új és a már meglévő városai között, majd befizeti a teljes költséget a bankba. A játékos akármennyi új várost beköthet a hálózatába egy forduló alatt (és mielőtt a következő játékos sorra kerülne), ha ki tudja fizetni a bekötési és építési költségeket.

A következő szabályok érvényesek városok hálózatba kötésére:

- A játék 1. szakaszában minden várost csak egy játékos köthet be (vagyis csak olyan városokat köthettek be, amelyek még üresek), a 2. szakaszban már akár 2, a 3. szakaszban már akár 3 játékos is (vagyis a 3. szakaszban már olyan várost is beköthettek, amelyben már 2 másik játékos háza áll). A város bekötésekor a városban az első házért 10 elektrót, a másodikért 15-öt, a harmadikért pedig 20-at kell fizetni a korábbi városunkkal való kapcsolódás költségén kívül.
- A játékos bármilyen másik várost beköthet a hálózatába (ha van ott számára szabad hely és az adott szakaszban letehet oda házat), függetlenül attól, hogy milyen távolságra van a többi városától. Úgy is keresztülmehet egy városon, hogy azt nem köti be, ha nem akarja, vagy (ami valószínűbb) nincs ott szabad hely.
- A játékos ugyanazt a várost nem kötheti be kétszer a hálózatába.
- Egy város bekötése után a játékos leteszi egy házat az új város legalacsonyabb értékű üres mezőjére (10, 15 vagy 20 elektró).
- Csak a saját hálózat bővíthető; a játékos nem hozhat létre második hálózatot a térképen. A játékosnak fizetnie kell a teljes összekötés és az építés árát akkor is, ha már használt egy kapcsolatot korábban a játék során.
- Egy várost legfeljebb 3 különböző hálózatba lehet bekötni (ld. a játék szakaszainak kezdetét a 6. oldalon).

Példa



Anna növelheti a hálózatát Duisburg felé Essenből 10 elektróért, mert nincs kapcsolódási költség Essen és Duisburg között. Dortmundot 12 elektróért (10+2) kapcsolhatja be, ha az olcsóbb kapcsolódást használja, Münsterből. Aachenből összesen 21 elektróba (10+9+2) kerül neki a kapcsolódás, mert ki kell fizetnie a kapcsolódást Düsseldorfon keresztül.

Bence számára a Duisburgba kapcsolódás szintén olcsó. 12 elektróért (10+2+0) bekötheti Duisburgot a hálózatába Essenen keresztül.

Ha a játék 2. szakaszában vagyunk, Anna be tudja kötni Düsseldorfot is 17 elektróért (15+2) vagy Köln 21 elektróért (15+2+4). A 2. szakaszban már másodikként is lehet kapcsolódni a városokba (lásd A játék szakaszai, 6. oldal). Ha Anna mindkettőt be akarja kötni, 36 elektrót fizet. Először beköti Düsseldorfot 17 elektróért, majd onnan Köln 19 további elektróért.

Fontos!

- A játékosoknak nem kötelező az első fordulóban kiválasztaniuk a kezdő városukat. A hálózatuk építését későbbi fordulóban is elkezdhetik, hogy befolyásolják a játékosrendben betöltött helyüket.
- Amint egy játékos beköt egy új várost a hálózatába, a pontozásávan azonnal előre kell lépnie, hogy mindenki láthassa, melyik játékosnak mennyi városa van.
- Ha a játék során bármikor van olyan erőmű az aktuális piacon, amelynek a száma kisebb vagy egyenlő bármelyik játékos városainak a számával, akkor ezt az erőművet azonnal ki kell venni a játékból, és húzni kell a helyére egy másikat. Ez a szabály nem vonatkozik a játékosok birtokában lévő erőművekre.

Példa: Egy játékos beköti a 6. várost is a hálózatába. Ha a 06-os számú erőmű még bent van az aktuális piacon, ki kell azt venni a játékból, de a játékosok megtartják a 03–05-ös számú erőműveiket. Ezt követően új lapot kell húznia a húzópakliból, és letenni azt az erőműpiacra a vonatkozó szabályoknak megfelelően. Az is előfordulhat, hogy az újonnan húzott erőműkártyákat azonnal el kell dobni és újat kell húzni.

5. fázis: Adminisztráció

Ebben a fázisban a játékosok pénzt szereznek, feltöltik az erőforráspiacot és eltávolítanak egy erőművet az erőműpiacról, újabb erőműre cserélve azt.

Pénzszerezés: Az éppen aktuális egyes számú játékosról („kezdőjátékosról”) kezdve minden játékos megnézi, a hálózatában mennyi várost szeretne (és tud) ellátni energiával. Az ellátott városok számának megfelelően kap pénzt a játékos a kifizetési táblázat alapján. Akinek nincs városa, az is kap 10 elektrót (ez a garantált minimum). A náluk lévő pénzt a játékosok titokban tartják a többiek elől. A játékosok az ebben a fordulóban áramot termelő erőművekről az elhasznált erőforrásokat visszateszik a tábla mellé, az erőforráskészletbe. A játékos dönthet úgy, hogy kevesebb várost lát el árammal, mint amennyi a hálózatában van (vagy az is előfordulhat, hogy nem tud ennyit ellátni). A játékos csak az ellátott városok után kap pénzt. Ha a játékos több energiát termel, mint ahány városa van a hálózatában, a fölös energia kárba vész. Mindenki eldöntheti, hogy mennyi és melyik erőművét akarja használni, tehát nem kötelező ellátnia az összes városát.

Fizetés

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 övé a 07-es, 10-es és 15-ös erőmű, mindegyiken a lehetséges legtöbb erőforrással. Levesz 4 szenet és 3 olajat, ezzel 7 várost (2+2+3) tud ellátni árammal. 73 elektrót kap a 6 ellátott városért. A pluszban termelt elektromosság elveszett.

Az erőforráspiac feltöltése: A játékosok számának és a játék aktuális szakaszának megfelelően kell újratölteni az erőforráspiacot a készletből (lásd a táblázatot a szabályfüzet hátlapján). Az erőforrások lerakását mindig a legmagasabb értékű (legdrágább) olyan mezőtől kell kezdeni, amelyen az adott erőforrásból még nincs fent a megengedett maximális mennyiség.

Kivétel: Az uránt a 16-os mezőtől kezdve kell tölteni, és mindig csak egy jelölő kerül egy mezőre.

Ha nincs elég erőforrás a készletben, az adott erőforrást nem lehet teljesen újratölteni! Ez akkor történhet meg, ha a játékosok túl sok erőforrást tárolnak az erőműveiken. Az erőforrás-jelölők száma korlátozott.

Példa

5 személyes játékban az első fordulóban a következő erőforrásokat vették meg a játékosok: 10 szén, 2 olaj, 1 szemét. Az erőforráspiac ennek megfelelően így néz ki:

= szén = olaj = szemét = urán



A táblázatnak megfelelően 5 játékos esetén a következő erőforrások kerülnek fel a piacra az 1. szakaszban: 5 szén, 4 olaj, 3 szemét és 2 urán. Mivel csak 4 szén került vissza a készletbe (a többi az erőműveken van), a játékosok csak ezt a 4 szenet teszik fel a táblára: 1-et a 4-es mezőre és 3-at a 3-as mezőre. A játékosok 2 egység olajat tesznek a 3. mezőre és 2-t a másodikira. 1 szemét a 7. helyre kerül és 2 a 6. helyre. 1-1 uránt raknak a 10-es és 12-es mezőre. Az első forduló áraihoz képest a szén drágább lett (most 3 elektró), az olaj viszont olcsóbb (most csak 2 elektró).

Az erőműpiac frissítése: A jövőbeli piac legmagasabb értékű erőművét tegyék be képpel lefelé fordítva a húzópakli alá, majd húzzatok a helyére egy másikat. Állítsátok újra sorba az erőműveket (a 2. fázisnál leirtaknak megfelelően – mindez meg fog változni a 3. szakaszban, lásd A játék szakaszait). Ennek következtében a legmagasabb értékű erőművek a „3. szakasz” kártya alá kerülnek, és legközelebb a játék 3. szakaszában lesznek elérhetők.

Ezzel befejeződött az 5. fázis és az egész forduló. Új forduló kezdődik, újra az 1. szakasszal.

A játék szakaszai

Ez a fejezet leírja a játék három szakaszának különböző szabályváltozásait. Szakasz alatt a játék három különböző nagy szakaszát értjük, fázis alatt azt az 5 fázist, amiből egy forduló áll.

1. szakasz

A játék kezdete. Az 1. szakaszban minden városban csak egy ház lehet. Az első ház építési költsége 10 elektró. A szabályfüzet hátlapján található erőforrástáblázat megmutatja, hogy az 1. szakaszban fordulónként mennyi erőforrással kell feltölteni az erőforráspiacot.

2. szakasz

A 2. szakasz egy 5. fázis (Adminisztráció) előtt kezdődik, egy olyan 4. fázis (Építés) után, amelyben egy játékos megépítette a 7. városát. Ugyanabban a fordulóban több játékos is bekötheti a 7. városát, és az is lehetséges, hogy egy játékos 7-nél több várost is bekötött a hálózatába ebben a fordulóban.

A 2. szakasz megkezdéséhez EGYSZER ki kell venni a piacról a legalacsonyabb számú erőművet, és újat kell húzni helyette (újrarendezve a piacot a szokott módon). Innentől kezdve a 2. szakaszban vagyunk, amelyben minden városban akár 2 játékosnak is lehet háza. Egy-egy városban a második ház építési költsége 15 elektró. Változik az erőforráspiacra visszakérülő erőforrások száma is, lásd táblázat.

3. szakasz

Miután a „3. szakasz” kártya előkerül a húzópakliból, a játék következő fázisával elkezdődik a 3. szakasz. Ez háromféleképpen történhet:

- Ha a 2. fázisban (Erőművek árverezése) húzzátok fel a „3. szakasz” kártyát, kezeljétek a lapot a legmagasabb értékű erőműként, és tegyétek a jövőbeli piac végére. Azonnal keverjétek meg a húzópaklit a benne maradt erőművekkel (amelyek a játék 1. és 2. szakaszaiban kerültek ide), és tegyétek képpel lefelé a tábla mellé. Folytassátok az erőművek árverezését, és ha szükséges, húzzátok újabb erőműveket, amíg minden játékos nem vett egy erőművet vagy passzolt. A 2. fázis befejezése után vegyétek ki a legalacsonyabb értékű erőművet és a „3. szakasz” kártyát a piacról, és ne húzzátok helyettük új lapokat! A 3. szakasz a 3. fázissal kezdődik.
- Ha a „3. szakasz” kártyát a 4. fázisban (Építés) húzzátok fel (lecserélve a túlságosan alacsony értékű erőművet), vegyétek ki ezt a kártyát és még a legkisebb értékű erőművet is a játékból, és ne húzzátok helyettük újat. Keverjétek meg a megmaradt erőműkártyákból álló húzópaklit, és tegyétek képpel lefelé fordítva a tábla mellé. A 3. szakasz az 5. fázisban kezdődik.
- Ha a „3. szakasz” kártyát az 5. fázisban (Adminisztráció) húzzátok fel, vegyétek ki ezt a kártyát és a legalacsonyabb értékű erőművet a játékból, és ne húzzátok helyettük újat. Keverjétek meg a megmaradt erőműkártyákból álló húzópaklit, és tegyétek képpel lefelé fordítva a tábla mellé. Még utoljára töltsétek fel a 2. szakasz szerint az erőforráspiacot. A 3. szakasz a következő forduló 1. fázisában kezdődik.

A 3. szakaszban már csak 6 erőmű van az erőműpiacon, ezek azonban mind az aktuális piacon vannak és árverésre kerülhetnek (a 3. szakaszban nincs jövőbeli piac). A 3. szakaszban minden városban 3 ház lehet. A harmadik ház építési költsége 20 elektró. Változik az erőforráspiacra visszakérülő erőforrások száma is, lásd táblázat. A 3. szakaszban innentől kezdve az 5. fázisban mindig vegyétek le a legkisebb értékű erőművet az erőműpiacon, és húzzátok a helyére újat. A játék utolsó fordulójában elképzelhető, hogy a húzópakli lapjai elfogynak. A játék ennek ellenére folytatódik, és minden 5. fázisban le kell venni a legkisebb értékű erőművet az erőműpiacon. Ha ez több fordulón keresztül zajlik, előfordulhat, hogy elfogynak az erőművek.

A játék győztese

Amelyik forduló 4. fázisában legalább egy játékosnak 17 városa lesz a hálózatában, a fázis befejeztével a játék véget ér. Ekkor már egyetlen játékos sem vásárolhat további erőforrásokat vagy erőműveket!

Az a játékos nyer, aki a hálózatában a legtöbb várost el tudja látni elektromossággal az erőműveivel és a meglévő erőforrásaival. Holtverseny esetén az a játékos nyer a döntetlenre álló játékosok közül, akinek több pénze maradt. Ha még így is holtverseny áll fenn, az nyer, akinek több városa van a hálózatában.

Fontos: Néha (nem is ritkán) előfordul, hogy nem az a játékos nyer, akinek 17 vagy több városa van, mert az utóbbi nem tudja ellátni minden városát erőforrással – vagy nem elég nagyok az erőművei, vagy nincs elegendő erőforrása ahhoz, hogy az erőműveit működtesse. Ezért fontos, hogy a játékosok ügyesen egyensúlyozzanak az erőművek, erőforrások és hálózatok fejlesztése között.

Kivételek, változtatások és különleges dolgok

A játékosok számától függően a játék bizonyos részleteiben változások lehetnek. Ezek összesítése látható az alábbi táblázatban. Például 2 játékos esetén kevesebb erőműre van szükség, de mindketten akár 4 erőművet is birtokolhatnak.

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

Kivételek és különleges esetek

- A játék első fordulójában minden játékosnak kötelező vennie egy erőművet.
- A játékosoknak nem kötelező az első fordulóban kiválasztaniuk a kezdő városukat. A hálózatuk építését későbbi fordulóban is elkezdhetik, hogy befolyásolják a játékosrendben betöltött helyüket.
- A 2. és 3. szakaszban is csak 10 elektrót kell fizetni egy város bekötésekor a ház építéséért, ha a város még üres.
- Egy játékos sem kötheti be kétszer ugyanazt a várost a hálózatába.
- Holtverseny esetén az a játékos nyer a döntetlenre álló játékosok közül, akinek több pénze maradt. Ha még így is holtverseny áll fenn, az nyer, akinek több városa van a hálózatában.

© 2004 / 2016, 2F-Spiele

Szerző: Friedemann Friese

Szabály szövege: Friedemann Friese és Henning Kröpke (2009. augusztus)

Fordítás: Henning Kröpke és Jay Tummelson fordításának felhasználásával

Molnár László (Lacsox) és Dudás Károly (Dunda)

Fedélillusztráció: Bence Domonkos







GémKer-Gémklub Kft.

1092 Budapest

Ráday u. 30.

www.gemker.hu

info@gemker.hu

	2 játékos			3 játékos			4 játékos			5 játékos			6 játékos		
	Szakasz			Szakasz			Szakasz			Szakasz			Szakasz		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	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