



A szabályok az alapjáték szabályaival megegyezők. Az alábbiakban csak a változásokkal és az erőműkártyák magyarázatával foglalkozunk.

A kiegészítő tartalmaz egy fizetési táblázatot, hogy hat játékos esetén is jusson mindenkinek egy. A játék összefoglalóját ez azért nem tartalmazza, mert minden kártya nyelv független.

Betettünk egy „3. Rész” kártyát is, arra az esetre, ha az eredeti erőmű pakliban található már túlságosan használt volna, vagy, ha esetleg némi színbeli különbség mutatkozna a nyomtatás miatt.

Az 52-es, 54-es, 57-es és 60-as erőművek csak a 3. variánsnál használhatók.

1. VARIÁNS: POWER GRID AZ ÚJ ERŐMŰ PAKLIVAL

Használjátok az általános Power Grid szabályokat: kezdésnél állítsátok össze a 01-08 erőművekből a piacot, normál módon. Vegyétek ki a pakliból a 11-es erőművet és a „3. Rész” kártyát, ezután keverjétek össze a maradék erőmű kártyákat. Végül a 3. Rész kártyát tegyétek a pakli aljára, a 11-es erőművet pedig a pakli tetejére.

MEGJEGYZÉS: Ha a francia térképpel játszotok, a 11-es erőművet vegyétek ki a pakliból, és tegyétek vissza a dobozba.

2. VARIÁNS: POWER GRID MINDKÉT ERŐMŰ PAKLIVAL

Vegyétek ki a 17-es, 18-as erőműveket és a „3. Rész” kártyát a régi pakliból és tegyétek vissza a dobozba, ezekre nem lesz szükség.

Amikor előkészítitek a paklit, válogassátok ki az erőműveket 01-től 08-ig mindkét pakliból, és keverjétek össze (ez 14 kártya). Egyenként csapjátok fel a kártyákat. Minden szám esetén vegyétek ki az első erőművet és tegyétek a tábla mellé egy elkülönített pakliba, a használaton kívüli erőművek számára. Tegyétek a szám alapján második erőműveket a piacra (két sorban, növekvő sorrendben).

Soha ne vegyétek ki a pakliból a 01 és 02-es erőműveket, mert ezekből csak egy darab van.

Vegyétek ki a „3. Rész” kártyát. Keverjétek össze a maradék erőmű kártya paklit és, képpel lefelé képezzetek belőle húzópaklit. Végül a „3. Rész” kártyát tegyétek ennek az aljára.

A játék folyamán a szám szerint első atomerőműveket vegyétek ki a játékból, és tegyétek őket a használaton kívüli erőművek paklijába. A játékosok bármikor megnézhetik az itt lévő erőműveket, hogy tudják, milyen erőművekre számíthatnak.

Kezds előtt vegyétek ki a megfelelő számú erőművet a játékból, a játékosok számától függően (hasonlóan az alapjátékhoz). Tegyétek ezt úgy, hogy a szám alapján másodikként húzott erőműveket (persze a kezdő piacot nem számolva) a használaton kívüli erőművek paklijába rakjátok. Csináljátok ezt mindaddig, amíg a megfelelő számú erőművet ki nem vettétek. Az első játék során ez kissé fárasztó lehet, de a későbbi játékok során ez könnyebb lesz.

Minden alkalommal, amikor egy erőművet el kell távolítani a játékból (mert túl kicsi a száma, vagy egy játékosnak le kell cserélnie egy erőművét), azt a használaton kívüli erőművek területére kell tenni.

3. VARIÁNS: POWER GRID + A NAGY ERŐMŰVEK PAKLI

A régi pakli összes erőműve mellé tegyék be az új pakliból a 46-os, 50-es, 52-es, 54-es, 57-es és 60-as erőműveket.

Készítsék elő az erőmű paklit és a piacot az alapjáték szabályainak megfelelően.

Így egy nagyobb erőmű paklit kaptok, amiben a 46 és 50 közötti erőművek kétszer fognak szerepelni. Mindig vegyék figyelembe az új erőműveken látható „+” jelet, amikor sorba kell rendezni a piacot. (A „+” jelzéssel ellátott erőművek számítanak nagyobbaknak.)

Használjátok az alábbi táblázat megfelelő sorát a játékosok számától függően:

Játékosok száma	Városok (összesen)	2. Rész (városok száma)	Játék vége (városok száma)	Játék kezdete (eltávolítandó erőművek)
2	24	12	24	10
3	24	8	20	10
4	32	8	20	5
5	40	8	18	0
6	42	7	15	0

A régiók nem használatosak ebben a variánsban, egyszerűen válasszátok ki a szükséges számú (egymással összeköttetésben lévő) csatlakoztatható várost, és hagyjátok figyelmen kívül a nem használt városokat.

4. VARIÁNS: POWER GRID A JÁTEKOSOK ÁLTAL ALKOTOTT PAKLIVAL

Természetesen játszhatjátok a Power Gridet egy teljesen egyedi, saját magatok által összeállított erőmű paklival is. Ebben az esetben minden egyes számnál eldönthetitek, hogy melyik erőmű kerüljön a pakliba.

Ilyen módon csökkenthetitek vagy növelhetitek az erőművek számát – a változások teljesen eltérő Power Grid játékokat fognak eredményezni.

Ha két ugyanolyan számú erőművet választotok, akkor előre meg kell egyeznetek, hogy melyik erőmű fog nagyobbak számítani a piacon.

A TOVÁBBI POWER GRID KIEGÉSZÍTŐK

Természetesen az összes megjelent kiegészítő térképpel használhatjátok az új erőmű kártyákat.

Franciaországban több atomerőművet használhattok, Olaszországban pedig több szeméttégető működtethető.

A Benelux Államokban több olaj van, ezért itt egy vagy két olajerőművel is több lehet akár. Közép-Európában pedig több szénerőművet tudtok működtetni.

Terveink szerint a <http://www.riograndegames.com> honlapon további ötletek lesznek majd olvashatóak.

Author: Friedemann Friese

Graphics & Design: Maura Kalusky

Rules: Henning Kröpke & Friedemann Friese

Rules translation: Jay Tummelson & Henning Kröpke

© 2007, 2F-Spiele, Bremen, Am Schwarzen Meer 98, 28205 Bremen

Tel: +49 (0) 421 – 2414902, Fax: +49 (0) 421-2414903

Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174