



A kiegészítő csak a Power Grid alapjátékkal együtt játszható (Rio Grande Games, 2004).

A szabályok általában a Power Grid szabályaival megegyezők, kivéve az alábbiakat, amelyek ezen két kiegészítő térképre érvényesek.

ÖSSZETEVŐK

- 1 két oldalú játéktábla

AUSZTRÁLIA

ÁTTEKINTÉS:

Ausztrália nem rendelkezik összefüggő villamoshálózattal. Csak a dél-keleti, lakott régiókban található ilyen, ahol több város kapcsolódik egymáshoz. Emiatt a játékosok magasabb csatlakozási költségeikért lényegében bármely várost beköthetik a hálózatukba. Ausztráliában az áram előállítására nem használnak urániumot, azonban mégis hatalmas mennyiségben adnak el belőle más országok számára. Ez még a tapasztalt Power Grid játékosok számára is teljesen új játékelemet jelent.

ELŐKÉSZÜLETEK:

A játék kezdetén, a nyersanyag árak a következőképpen alakulnak: Szén: 1 Elektro, olaj: 3 Elektro, szemét: 4 Elektro. A játék "1. Rész"-ében és a "2. Rész"-ében csak a Nyersanyag Piac 1-8 Elektro helyei használatosak.

A Nyersanyag Piacon nincs uránium mező. Az urániumot Ausztráliában egy elkülönített Uránium Piacon értékesítik. A játék kezdetén mind a 12 uránium mezőre 1-1 uránium kerül.

Ausztrália mindössze 5 régióból áll. 5 vagy 6 játékos esetén mindig a teljes térkép használatos. 2-4 játékos esetén a játékosok számának megfelelően kell régiókat választani Ausztráliában, azonban a régióknak nem muszáj szomszédosnak lenniük egymással!

Az Erőmű húzópakli előkészítése előtt a 17-es értékű atomerőművet el kell távolítani. Ezt az erőmű visszakerül a játék dobozába, erre már nem lesz szükség a játék során.

A JÁTÉK MENETE

2. FÁZIS: ERŐMŰVEK ÁRVERÉSE:

Az Ausztrália kiegészítőben az atomerőművek uránbányának tekintendők. A játékosok ezeket uránium bányászatára és értékesítésére használják a városok elektromos betáplálása helyett.

Az uránbányák egyenértékűek az erőművekkel és a játékosok ugyanazon aukció során szerezhetik be őket. Egy játékos mindenegyes Forduló során egy kártyát vehet – vagy egy erőművet, vagy egy uránbányát. Az

uránbányák nem számítanak bele a maximum 3-as erőmű limitbe (2 játékos esetén a 4 erőműbe). Más szóval, egy játékosnak akár 3 (vagy 4) erőműve és tetszőleges számú uránbányája lehet. Az uránbányákat figyelembe kell venni a játékosok sorrendjének meghatározásakor az 1. Fázisban.

KIEGÉSZÍTÉS A ROBOT KIEGÉSZÍTŐHÖZ: A Robot soha nem vesz uránbányát!

3. FÁZIS: NYERSANYAG VÁSÁRLÁS:

A játékosok csak szenet, olajat és szemetet vásárolhatnak. A "3. Rész" kezdetén Auszália kormánya bevezeti a CO₂ adót. Minden nyersanyag ára 2 Elektroval megnövekedik a Nyersanyag Piacon. Tedd mindegyik nyersanyag jelző 6 legolcsóbb jelölőjét a Nyersanyag Piac 9 és 10 Elektros mezőjére. Az 1 és 2 Elektro értékű mezők a játék további részében nem használatosak.



PÉLDA: A "3. Rész"-ben a legolcsóbb nyersanyag értéke legalább 3 Elektro darabonként.

Az uránium jelölők csak az uránium árának követésére használatos. Akár az Uránium Piacon, vagy akár elkülönítve amellet tárolhatóak. A játékosok csak az 5. Fázis során mozgatják ezeket a jelölőket.

4. FÁZIS: ÉPÍTÉS:

A játékosok bármely, elérhető, kiválasztott régió városával bővíthetik a hálózatukat. Fizethetik akár a városok közti összeköttetés költségét, ami a játéktáblán olvasható, vagy akár a 20 Elektros általános csatlakozási költséget, továbbá a városok építési költségét. Akkor is választható az általános költség, ha az olcsóbb, mint a térképen megadott csatlakozási költség, vagy ha a bekötendő város nem kapcsolható közvetlen a hálózathoz. Más szóval: Ausztráliában minden város, ami egy hálózathoz csatlakoztatható, maximum 20 Elektro általános költségért beköthető. A saját hálózatuk városait a játékosok folyamatosan számon tartják a pontozó sávon. Egy város csatlakoztatása során a korábbi szabályokat szükséges betartani: az "1. Rész"-ben a városokat csak egyszer lehet bekötni stb.

A nagyobb városok, mint Melbourne és Sydney 2 városrészből állnak, amelyek csatlakozási költsége 0 Elektro. Egy játékosnak maximum 1-1 házikója lehet ezekben a városrészekben.

KIEGÉSZÍTÉS A ROBOT KIEGÉSZÍTŐHÖZ: A Robot az építési szabályokat követi, és a megszokott módon a legolcsóbb csatlakozást választja. A 20 Elektros általános csatlakozási költséget plusz a város megfelelő építési költségét választja, ha nincs olcsóbb csatlakozási lehetőség. Egy új várost véletlenszerűen választ ki. A játékosok előbb véletlenszerűen választanak egyet az elérhető régiók közül. Aztán, szintén véletlenszerűen választanak ott egy várost. Ha még mind a 7 város elérhető a Robot számára, az "utolsó játékos" kijelöl egy várost, amelyet nem választhat a Robot. Majd, a hat szint használják a Robot városának véletlenszerű kisorsolásához.

5. FÁZIS: BÜROKRÁCIA:

Amellett, hogy a pénz a városok villamosenergia ellátásából származik, a játékosok pénzt kapnak az uránbányáik után is. A játékosok fordított sorrendjében, az utolsó játékoskal kezdve, mindenki eladhatja a bányáiból az Uránium Piacra az urániumot. A játékos dönthet úgy is, hogy nem adja el az uránt.

FONTOS: A játékosok az értékesített urániumért az utolsó fordulóban is kapnak pénzt. Ellentétben a városok betáplálásával, ahol a játék végén a játékosok nem kapnak pénzt.

Ha egy játékos úgy dönt, hogy urániumot ad el, akkor az uránbányái által termelt uránium mennyisége megegyezik a villamosenergiával betáplálható városok számával. Ezt a mennyiséget meg kell szoroznia az Uránium Piacon található legnagyobb, elérhető értékkel, és az ennek megfelelő Elektro összeget kapja meg. Ezt követően uránbányáiként (nem termelt urániumonként) egy urán jelzőt tesz a készletből az Uránium Piac legnagyobb értékű üres mezőjére. Ezután a következő játékos adja el az általa termelt urániumot az új áron, és így tovább.

PÉLDA: Paul az utolsó játékos. 2 uránbányája van, a 11-es és a 23-as számú, amelyek összesen 5 urániumot termelnek. Az Uránium Piacon a legnagyobb elérhető ár 4 Elektro. Paul kap 20 Elektrot és 2 uránt tesz a készletből az Uránium Piac 2 legnagyobb elérhető helyére. A következő játékos már csak 3 Elektrot kap az általa termelt uránért.



Ezt követően az uránium jelzőket kell eltávolítani az Uránium Piacról, ez szimbolizálja más országokban a keresletet. A legolcsóbb mezőről kell először eltávolítani a Nyersanyag Piac feltöltési tábla alapján az uránium jelzőket és visszatenni azokat a készletbe.

Végül pedig, töltsétek fel a Nyersanyag Piacot, az alábbi táblázatnak megfelelően.

	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	5	4	4	6	4	4	7	5	5	9	6	7	10	7
Oil	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
Garbage	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
Uranium	-1	-2	-3	-1	-2	-3	-2	-2	-4	-2	-3	-5	-3	-3	-6

INDIAI FÉLSZIGET

ÁTTEKINTÉS:

Az Indiai félszigetet mindig nagy áramkimaradások fenyegetik, ha túl gyorsan növekszik a hálózat. Továbbá a játékosok kénytelenek az eléggé korlátozott Nyersanyag Piacról megvásárolni az erőforrásaikat, ami nem mindig garantál elegendő erőforrást mindenki számára. A bioerőművek trágyát használnak és eléggé alacsony a hatékonyságuk. Villamosenergia termeléshez további szemétre van hozzájuk szükség.

ELŐKÉSZÜLETEK:

A játék kezdetén, a nyersanyag árak a következőképpen alakulnak: Szén: 1 Elektro, olaj: 2 Elektro, szemét: 2 Elektro, uránium: 6 Elektro. A játék során csak 8 uránium jelzöt használjatok, a másik 4 uránium jelzöt tegyétek vissza a dobozba.

Az Erőmű húzópakli előkészítése előtt a 11-es értékű atomerőművet el kell távolítani. Ezt az erőmű visszakerül a játék dobozába, erre már nem lesz szükség a játék során.

A JÁTÉK MENETE

3. FÁZIS: NYERSANYAG VÁSÁRLÁS:

A Nyersanyag Piacon meglehetősen kicsi a választék a játék kezdetén. A játékosok csak az 1-3 Elektrohoz tartozó területeket használhatják. A "2. Rész" kezdetétől ehhez hozzájön a 4 és 5 Elektros mező is. Csak a "3. Rész"-től válik elérhetővé a játékosok számára az egész piac.

A játékosok fordított sorrendjében, az utolsóval kezdve, minden játékos csak 1 nyersanyag jelölőt vehet, amikor rá kerül a sor. Ilyen módon azonban a Forduló során több alkalommal is lehetséges vásárolni. Ha egy játékos azonban nem akar többet vásárolni, akkor passzolnia kell. Amikor a többiek sorra kerülnek folytatják az 1-1 nyersanyag megvásárlását.

A bioerőműnek további 1 szemétre van szüksége az elektromosság előállításához. Például, a 24-es bioerőműnek 3 szemétre van szüksége, de legfeljebb csak 4-et tud raktározni.

4. FÁZIS: ÉPÍTÉS:

A nagyobb városok, mint Bangalore Mumbai és Delhi 2 városrészből állnak, amelyek csatlakozási költsége 0 Elektro. Egy játékosnak maximum 1-1 házikója lehet ezekben a városrészekben.

Amikor egy játékos csatlakoztat egy új várost a hálózatahoz, akkor azt azzal jelezze, hogy a végére fordítva teszi le a városra a házikót.

Ennek a fázisnak a végén a játékosok összeszámolják a végére fordítva lerakott házikókat (azokat, amelyeket a játékosok újonnan csatlakoztattak ebben a körben). Ha ezek összege nagyobb, mint a játékosok számának kétszerese, vagyis legalább 5 házikó 2 játékos, legalább 7 házikó 3 játékos esetén, és így tovább, akkor ez azt jelenti, hogy a játékosok áramkimaradást okoztak. Büntetésként kevesebb bevételre tesznek szert az 5. Fázis során.

Végezetül, minden új házikót a talpára kell állítani.

5. FÁZIS: BÜROKRÁCIA:

A játékosoknak a hálózatuk annyi városát kötelező ellátniuk az erőműveikkel, amennyit csak tudnak. Ha van még ellátatlan város egy játékos hálózatában és az erőműveknek van elegendő nyersanyaga, akkor azt mindaddig át kell mozgatnia az ugyanolyan nyersanyagot használó erőművébe, amíg elegendő áramot nem állít elő, még úgyis, hogy ez akár túltermelést eredményez. Egy erőműnek csak akkor nem szükséges áramot termelnie, ha egy játékos úgy dönt, hogy nem állít elő energiát az adott körben, annak érdekében, hogy a nyersanyagokat a következő körben tudja felhasználni.

Ha a játékosok miatt áramkimaradás következik be a 4. Fázisban, akkor az összes játékos kevesebb bevételt kap az ellátott városok után. A játékosok hálózataiba csatlakoztatott városok után 3 Elektrot kell levonni a jövedelemből. Például, ha valakinek 10 városa van és 8-at lát el, akkor 90 Elektro – 30 Elektro=60 Elektrot kap!

FONTOS: Ha az utolsó fordulóban történik áramkimaradás, akkor az 5. Fázist végig kell játszani, így minden játékos még egyszer bevételhez jut.

Végül pedig, fel kell tölteni a Nyersanyag Piacot, az alábbi táblázatnak megfelelően. Először a legdrágább helyekre kerül nyersanyag, még akkor is, ha ezek a mezők nem elérhetőek az első Forduló során, mint pl. az uránium.

	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
	4	5	4	5	6	4	6	7	5	7	8	6	8	10	7
	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5
	1	3	4	1	3	4	3	4	6	4	5	7	4	7	9
	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	3	2

Author: Friedemann Fries
 Graphics & Design: Maura Kalusky
 Realisation: Henning Kröpke
 Editing of English rules: Nikki Pontius
 © 2013, 2F-Spiele, Bremen / Germany

Rio Grande Games
 PO Box 1033
 Placitas, NM 87043, USA
 RioGames@aol.com • www.riograndegames.com

