

# Friedemann Friese

# POWER GRID

Un joc pentru 2-6 jucători

## Scopul

Fiecare jucător reprezintă o companie de electricitate ce produce curent electric pentru aprovizionarea orașelor. În timpul jocului, fiecare jucător cumpără centrale electrice la licitație, cumpără resurse pentru a produce electricitate în aceste centrale electrice și construiește o rețea electrică pentru aprovizionarea orașelor cu energie electrică de la centralele sale electrice. La sfârșit, jucătorul ce aprovizionează cele mai multe orașe cu energie electrică câștigă jocul.

## Conținut

- **1 planșă** (hartă, traseul pentru scor, piața de resurse); două fețe (Germania și S.U.A.)
- **132 căsuțe din lemn** (22 pentru fiecare jucător în 6 culori)
- **84 piese din lemn** (24 cărbune (maro), 24 petrol (negru), 24 gunoi (galben), 12 uraniu (roșu))
- **Bani** (în "Elektro")
- **6 cărți sumar:** ordinea de joc / plățile
- **43 cărți centrale electrice** (42 cărți centrale electrice și 1 carte »Pasul 3«)

## Cărțile centrale electrice



Numărul din colțul **stânga-sus** reprezintă numărul centralei electrice. Acest număr este de asemenea numărul **minim acceptat** pentru licitație când se licitează o centrală electrică. Poza din centru reprezintă o centrală electrică ce nu are nici o semnificație în joc, deși culoarea cerului indică cât de mult poluează aceasta.

Simbolul din **colțul stânga-jos** și **culoarea benzii** arată **resursele** necesare pentru a produce electricitate cu această centrală electrică. (maro: cărbune, negru: petrol, maro/negru: hibrid (vezi mai jos), galben: gunoi, roșu: uraniu; verde: ecologic, albastru: fuziune)

**Numărul simbolurilor** arată exact câte piese de resurse și din care resursă are nevoie centrala electrică pentru a funcționa (a **produce** electricitate) într-o rundă. De exemplu, centrala electrică din poză necesită **2 piese** resurse de **gunoi**. Un jucător nu poate consuma **niciodată** mai multe sau mai puține piese de resurse când folosește centrala electrică pentru a produce electricitate.





cărbune



petrol



gunoi



uraniu



hibrid  
cărbune/petrol

fără  
simbol!

Ecologic /  
fuziune  
nucleară

Fiecare centrală electrică poate depozita **dublul** resurselor de care are nevoie pentru a produce electricitate. În acest exemplu, centrala electrică poate depozita până la **4 piese gunoi**.

**Numărul din simbolul casă** indică câte **orașe** poate aproviziona această centrală electrică. În acest exemplu, centrala electrică poate aproviziona până la 2 orașe. Asta înseamnă că jucătorul folosește **exact 2 piese gunoi** pentru a produce electricitate cu centrala sa electrică și poate aproviziona până la **2 orașe**. Un jucător nu poate alege să folosească doar o piesă gunoi pentru această centrală electrică pentru a aproviziona doar un oraș. Cu toate că o centrală electrică poate depozita dublul resurselor necesare, ea nu poate produce dublul de curent electric pentru dublul orașelor într-o rundă.

## Centrale electrice speciale

**Centrala electrică hibrid:** Aceste centrale electrice au o bară maro/neagră și au două simboluri: cărbune și petrol. Deținătorul unei astfel de centrale poate **alege** ce să folosească **cărbune și/sau petrol**. De obicei, jucătorii aleg cea mai **ieftină** resursă. De exemplu, centrala electrică cu numărul 5 (vezi cărțile de *centrale electrice*) poate folosi 2 cărbuni sau 2 petrol sau 1 cărbune și 1 petrol.

**Centrala electrică Ecologică și Fuziune:** Aceste centrale electrice **nu necesită nici un fel** de resurse. Ele pot aproviziona un număr maxim de orașe arătat de numărul înscris în simbolul casuță.

## Pregătirea

**Notă:** Următoarele reprezintă reguli generale ale jocului. Vă rog să vă uitați la sfârșitul acestui regulament pentru modificări minore necesare în funcție de numărul de jucători.

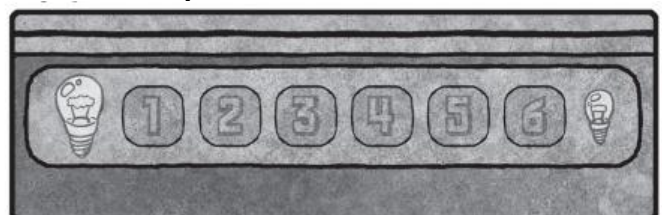
Așezați planșa în centrul mesei alegând fața pe care doriți să jucați. Harta este separată în **6 zone**, fiecare cu câte **7 orașe**. În fiecare joc, jucătorii aleg **în ce zonă** vor juca. Noi vă recomandăm câte **o zonă** pentru fiecare jucător. Desigur, zonele alese trebuie să fie **adiacente**. În timpul jocului, fiecare jucător poate juca în **toate** zonele alese.

Fiecare jucător primește casele din lemn dintr-**o culoare** și **50 Elektro**.

### Traseul pentru scor



### Ordinea de joc

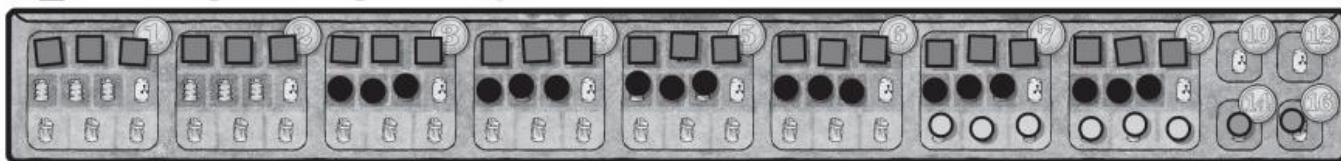


Fiecare jucător își așează una din căsuțele sale pe spațiul din stânga cifrei 1 de pe **traseul pentru scor**. În timpul jocului, poziția căsuței pe traseul de scor indică numărul de orașe deținute de un

jucător în rețeaua sa. Fiecare jucător așează o a doua căsuță în spațiul **ordinea de joc**. La începutul jocului, ordinea jucătorilor se stabilește prin **tragere la sorți**. În timpul jocului, ordinea jucătorilor este determinată prin regulile **Fazei 1: Ordinea jucătorilor**.

## Piața de resurse

■ = cărbune ● = petrol ○ = gunoi ● = uraniu



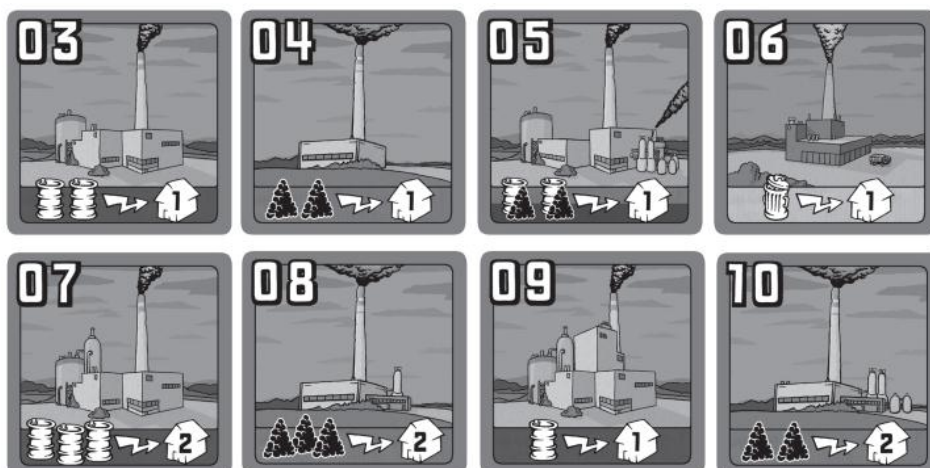
Spațiile mari de la baza planșei reprezintă **piața de resurse**. La începutul jocului, așezați **3 cărbuni** în **spațiul 1 și 2**; **3 cărbuni și 3 petrol** în **spațiile de la 3 la 6**; și **3 cărbuni, 3 petrol și 3 gunoi** în **spațiile 7 și 8**. Nici una din aceste resurse nu vor fi așezate în **spațiile de la 10 la 16**. Așezați **1 uraniu** în fiecare **spațiu 14 și 16**. Așezați resursele rămase ca un depozit lângă planșa de joc. Astfel, la începutul jocului, cel mai ieftin cărbune costă 1 Elektro, cel mai ieftin petrol costă 3 Elektro, cel mai ieftin gunoi costă 7 Elektro și cel mai ieftin uraniu costă 14 Elektro.

În timpul jocului, jucătorii vor așeza noi resurse de cărbune, petrol și gunoi în **spațiile de la 1 la 8** (până la un **maxim** de trei piese din fiecare tip per spațiu), și un maxim de 1 piesă uraniu per spațiu în **spațiile de la 1 la 16**.

## Piața de centrale electrice

Luați cărțile centrale electrice numerotate **de la 3 la 10** și așezați-le lângă planșa de joc în 2 rânduri orizontale. Aceste centrale electrice formează o matrice de **2 x 4** cărți (piața de centrale electrice). În rândul de sus, așezați centralele electrice numerotate **de la 3 la 6** în ordine crescătoare, de la stânga la dreapta, începând cu cea mai ieftină; aceasta este piața actuală. În rândul de jos, așezați centralele electrice numerotate **de la 7 la 10** în ordine crescătoare, de la stânga la dreapta, începând cu cea mai ieftină; aceasta este piața viitoare. Când jucătorii adaugă o nouă centrală electrică în piața de centrale electrice, jucătorii rearanjează toate centralele electrice din piață în ordine crescătoare, începând cu cele mai ieftine 4 centrale electrice din piața actuală.

Îndepărtați cartea **»Pasul 3«**, centrala electrică ecologică **numărul 13** și **cărțile sumar** din teanc, amestecați cărțile centrale electrice rămase, și așezați-le cu fața în jos într-un teanc lângă planșa de joc. Așezați cartea **»Pasul 3«** cu fața în jos, sub acest teanc și cartea centrală electrică ecologică cu **numărul 13** cu fața în jos deasupra teancului. Distribuți cărțile sumar jucătorilor.



**Piața actuală  
de la 03 la 06**

**Piața viitoare  
de la 07 la 10**

## Desfășurarea jocului

Jocul se desfășoară în 3 pași de-a lungul mai multor runde. Pașii nu sunt împărțiți într-un număr specific de runde. Jocul se desfășoară pas cu pas în funcție de numărul de orașe din rețelele electrice ale jucătorilor (vezi mai jos Pașii unui joc). Există mici, dar importante, schimbări de reguli când se trece de la pasul 1 la pasul 2 și de la pasul 2 la pasul 3. De obicei jocul se termină în pasul 3, dar se poate termina și în pasul 2. Fiecare rundă a jocului are **cinci faze**. În fiecare fază, toți jucătorii își execută acțiunile în ordinea specifică fazei înainte de a continua jocul cu următoarea fază. Cele cinci faze sunt:

### 1. Determinarea Ordinii de Joc

**2. Licitarea Centralelor Electrice:** Pot fi ținute mai multe licitații cu fiecare jucător cumpărând cel mult o centrală electrică de la piața actuală.

**3. Cumpărarea Resurselor:** Jucătorii pot cumpăra resurse pentru centralele lor electrice de la piața de resurse.

**4. Construcția:** Jucătorii își extind rețelele electrice pe hartă pentru a aproviziona cu electricitate orașele.

**5. Birocrația:** Câștigați bani, așezați noi centrale electrice, și vă reaprovizionați cu resurse.

## Diferitele faze

### Faza 1: Determinarea Ordinii de Joc

În această fază, este determinată noua ordine de joc. Primul jucător este jucătorul cu cele mai multe orașe în rețeaua sa (prima casă de pe traseul de scor). Dacă doi sau mai mulți jucători sunt la egalitate, primul jucător va fi cel care deține centrala cu cel mai mare număr. Așezați casa acestui jucător pe prima poziție din Ordinea de Joc. Determinați ordinea celorlalți jucători prin aceeași regulă: al doilea ca număr de orașe va fi al doilea jucător, și tot așa. Jucătorii vor juca în fiecare fază în ordinea stabilită sau în ordine inversă în funcție de specificațiile fiecărei faze. Ordinea este stabilită astfel încât să dezavantajeze primul jucător și să avantajeze ultimul jucător.

**Rețineți:** La începutul jocului se trage la sorți ordinea jucătorilor.

### Faza 2: Licitarea Centralelor Electrice

În această fază, fiecare jucător poate avea ocazia să ofere o centrală electrică spre vânzare la licitație. Pe parcursul acestei faze, fiecare jucător poate cumpăra cel mult **o centrală** electrică. Un jucător trebuie să încerce să dețină suficiente centrale electrice ce pot aproviziona toate orașele din rețeaua sa, dar nu este și obligatoriu.

**Important:** Această fază se desfășoară în ordinea de joc a jucătorilor. Va începe primul jucător.

Când îi vine rândul să înceapă o licitație, un jucător poate alege o centrală electrică din piața actuală (rândul de sus) și apoi poate să liciteze pentru a o achiziționa. Nu uitați: jucătorul trebuie să liciteze cel puțin numărul înscris pe centrala electrică, dar poate să înceapă și cu o ofertă mai mare. Un jucător nu poate oferi o centrală electrică spre licitație fără să plaseze o ofertă de început pentru aceasta.

**Important:** Un jucător poate alege numai una din primele patru centrale electrice (piața actuală, patru centrale electrice cu cele mai mici numere)!



Continuând în sensul acelor de ceasornic, ceilalți jucători pot licita mai mult sau nu (spun "pas" și se trece la următorul). Când un jucător spune "pas", nu mai poate reintra să liciteze pentru licitația în curs. Jucătorii vor continua să liciteze sau să spună "pas" până ce va rămâne un singur jucător. Acesta din urmă va plăti ultima sumă licitată către bancă și va lua centrala electrică. În timpul jocului fiecare jucător poate avea **numai 3 centrale electrice** în orice moment. Când un jucător cumpără o a patra centrală electrică, el trebuie să decarteze una din **celelalte** centrale electrice pe care le deține. Jucătorul poate muta resursele de la centrala electrică decartată către celelalte trei centrale electrice rămase, dacă resursele pot fi folosite de acestea. Dacă nu mai este capacitate de stocare sau resursele nu se potrivesc cu tipul de resurse folosite de centralele electrice rămase, jucătorul returnează resursele la depozitul din afara jocului (nu la piața de resurse).

**Imediat** jucătorii vor extrage o carte nouă ce va înlocui cartea vândută și o vor plasa în piață. Ei vor rearanja centralele electrice în ordine crescătoare: cele mai mici patru centrale în piața actuală și cele mai mari patru centrale în piața viitoare.

Odată ce un jucător achiziționează o centrală electrică într-o rundă, el **nu mai poate licita** într-o altă licitație în aceeași rundă, nici nu mai poate oferi o centrală electrică la licitație. Când un jucător, altul decât cel care a început licitația, câștigă licitația, jucătorul care a deschis licitația poate alege pentru o noua licitație, o altă centrală electrică din piața actuală. Când jucătorul ce deschide licitația câștigă licitația și ia centrala electrică, următorul jucător, în ordinea de joc, își începe jocul prin oferirea unei centrale electrice la licitație, numai dacă nu a achiziționat deja o centrală electrică în această rundă. Dacă a achiziționat deja una, următorul jucător în ordinea de joc poate începe o licitație, și tot așa mai departe.

Când vine rândul unui jucător să aleagă o centrală electrică pentru licitație, el poate alege să nu înceapă o licitație și să spună "pas". Dacă se întâmplă acest lucru, el nu poate licita pentru o alta centrală electrică în licitațiile deschise ulterior, motiv pentru care el nu va lua nici o centrală electrică în runda curentă.

Ultimul jucător ce începe o licitație într-o rundă poate plăti valoarea minimă pentru a achiziționa centrala electrică, dacă asta dorește. Acesta este avantajul de a fi ultimul în această fază.

**Excepție pentru prima rundă:** În prima rundă a jocului, fiecare jucător **trebuie** să cumpere o centrală electrică. Deoarece ordinea de joc este aleasă aleator la începutul jocului, jucătorii vor restabili ordinea de joc după licitația centralelor electrice (după faza 2). Din moment ce niciun jucător nu are un oraș, ordinea de joc va fi determinată de numerele centralelor electrice. Primul jucător va fi cel ce deține cel mai mare număr pe centrala electrică. El își va așeza casa în primul spațiu din traseul pentru scor. Ceilalți jucători vor urma în ordinea numerelor înscrise pe centralele electrice.

**Important:** Dacă, în rundele ce urmează, nu se vinde nicio centrală electrică într-o rundă, jucătorii vor îndepărta cea mai mică (valoric) centrală electrică, așezând-o înapoi în cutie, și va fi înlocuită cu o alta prin extragere din teanc.

### Faza 3: Cumpărarea Resurselor

În această fază, jucătorii pot cumpăra resurse de la piața de resurse pentru centralele lor electrice. Un jucător poate cumpăra numai resurse pentru centralele sale electrice. O centrală nu poate produce electricitate decât dacă are destule resurse pentru a putea funcționa la capacitatea maximă.

**Important:** Această fază este jucată în ordinea **inversă** de joc. **Ultimul** jucător începe.

Fiecare centrală electrică poate stoca **dublul capacității** necesare pentru producție. Fiecare centrală electrică poate stoca numai resurse din tipul propriu necesar pentru producție (o centrală electrică pe cărbune poate stoca numai cărbune, o centrală electrică hibrid poate stoca și cărbune și petrol, o centrală ecologică nu va stoca niciodată resurse, etc.). Fiecare jucător poate cumpăra resurse până la un maxim permis de centralele deținute.

**Important:** În orice moment, în timpul jocului, un jucător poate rearanja resursele între centralele sale. Singura cerință este ca centrala electrică trebuie să poată folosi resursele ce i-au fost distribuite (de exemplu, un jucător poate lua cărbunele depozitat în centrala electrică hibrid și îl poate depozita la o altă centrală electrică pe cărbune) și numărul nu trebuie să depășească maximul permis de aceasta.

Jucătorii achiziționează resursele din spațiile pieței de resurse. Numerele înscrise pe spațiile de resurse indică prețul pentru o anumită resursă. În mod normal, jucătorii cumpără prima dată cele mai ieftine resurse. Astfel, este un avantaj să cumperi devreme resurse în această fază. Jucătorii plătesc către bancă suma datorată pentru resurse. Dacă se **epuizează** un tip de resursă, acea resursă **nu va mai fi disponibilă în runda curentă**. Jucătorii nu pot vinde sau tranzacționa resurse între ei.

### Faza 4: Construcția

În această fază, jucătorii încep să adauge orașe la rețelele lor pe hartă. Țineți minte, câștigătorul jocului este cel care aprovizionează cele mai multe orașe cu energie electrică. Astfel, construcția unei rețele de orașe este esențială pentru a câștiga jocul. Cu toate acestea, câștigătorul nu este obligatoriu jucătorul cu cele mai multe orașe - este jucătorul cu cele mai multe orașe **aprovizionate** cu energie electrică. Jucătorii trebuie să găsească un echilibru între centralele electrice cu resursele lor și rețeaua de orașe pentru a câștiga jocul.

**Important:** Această fază este jucată în sens **invers** de joc. **Ultimul** jucător începe.

La începutul jocului, niciun jucător nu are orașe și, deci, nici rețele. Fiecare jucător își începe rețeaua prin alegerea unui oraș (ce nu este deja ales de un alt jucător) în zona de joc (aleasă la începutul jocului) de pe hartă. Pentru a arăta că acel oraș face parte din rețeaua sa, jucătorul așează una din casele sale pe spațiul cu numărul 10 din oraș. Jucătorul plătește costul de construcție de **10** Elektro pentru a începe orașul. În funcție de etapa în care se află jocul, numărul de jucători ce pot avea case într-un oraș și costurile de construcție într-un oraș se modifică (vezi Etapele Jocului).

Odată ce un jucător și-a început rețeaua, toate orașele ce urmează să fie adăugate la rețea trebuie să fie conectate cu cel puțin un oraș existent din rețea (marcat cu una din casele sale). Un jucător poate adăuga orice oraș rețelei sale, indiferent de distanța față de celelalte orașe ale sale. Jucătorul trebuie să plătească doar costul de conexiune înscris pe hartă între orașul conectat și cel existent din rețeaua sa. Un jucător poate construi printr-un oraș fără să așeze o casă dacă așa dorește sau (cel mai probabil) dacă nu este spațiu în oraș. Jucătorul plătește

deasemenea 10 Elektro pentru așezarea primei case în oraș, 15 Elektro pentru așezarea celei de-a doua case în oraș, și 20 Elektro pentru așezarea celei de-a treia case în oraș.

După asta, el așează una din casele sale în oraș pe spațiul numerotat 10, 15, sau 20, după caz.

După ce așează o casă în oraș, jucătorul își mută **imediat** casa de pe traseul de scor pe spațiul numerotat ce indică numărul de orașe pe care îl deține în acel moment.

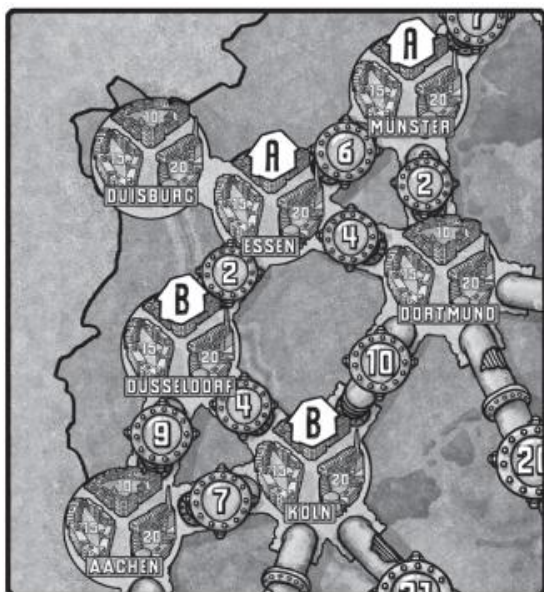
Un jucător se poate conecta la orice oraș disponibil. În primul pas al jocului, un jucător se poate conecta numai la orașele goale. În pasul doi al jocului, un jucător se poate conecta la orașe goale și la orașe ce au numai o casă a altui jucător. În pasul trei, un jucător se poate conecta la orașe cu maxim două case ale altui jucător. În pasul 2 și 3, un jucător plătește numai costul de construcție de **10 Elektro** pentru a se conecta la un **oraș gol**.

Un jucător **nu se poate** conecta la același oraș de două ori. (vezi mai jos partea de început a diferiților pași de joc).

Când adăugă un oraș la rețeaua sa, un jucător poate folosi orice conexiune între orașe, poate folosi chiar și conexiunile prin orașe pe care nu le poate sau nu dorește să le adauge la rețeaua sa, dar nu poate folosi conexiunile **prin orașe** din zonele din afara jocului. Când un jucător adăugă un oraș la rețeaua sa, acesta așează o casă într-un spațiu liber cu cea mai mică valoare din oraș și plătește costul de construcție corespunzător plus costurile complete de conectare la un alt oraș din rețeaua sa.

Când un jucător adăugă un oraș nou rețelei sale, el va actualiza **imediat** poziția sa pe traseul de scor astfel încât fiecare jucător să poată vedea câte orașe are fiecare. Un jucător poate extinde numai rețeaua sa; el **nu poate** începe o **a doua rețea** pe hartă. Un jucător va plăti întotdeauna toate costurile de conectare și construcție. Nu se pot face împrumuturi! Într-o rundă, un jucător se poate conecta la oricâte orașe dorește, atâta timp cât poate plăti costurile de conectare și construcție.

### Exemplu



**Ana** își poate extinde rețeaua de la **Duisburg** la **Essen** pentru **10 Elektro** deoarece nu există costuri de conectare între **Duisburg** și **Essen**. Pentru a adăuga **Dortmund**, ea trebuie să plătească 12 Elektro (10+2) dacă ea va folosi cea mai **ieftină** conexiune de la **Münster**. Pentru a se conecta la **Aachen** costul complet este de 21 Elektro (10+9+2), deoarece ea trebuie să plătească conectarea prin **Düsseldorf**.

Pentru **Bob**, costul de conectare la **Duisburg** este deasemenea **mic**. Pentru **12 Elektro** (10+2+0), el poate construi conexiunea prin **Essen**.

Dacă jocul este în **pasul 2**, **Ana** poate adăuga **Düsseldorf** pentru **17 Elektro** (15+2) sau **Köln** pentru **21 Elektro** (15+2+4). În **pasul 2** este permisă cea de-a doua casă în oraș (vezi Pașii jocului de mai jos).

Dacă **Ana** adăugă cele două **Düsseldorf** și **Köln**, ea plătește **36 Elektro**. Prima dată ea va adăuga **Düsseldorf** pentru **17 Elektro** și, apoi, de aici, ea va adăuga **Köln** pentru un cost suplimentar de **19 Elektro**.

**Important:** Dacă în orice moment, în timpul jocului, există o centrală electrică în piața actuală cu un număr egal sau mai mic decât numărul de orașe pe care îl are oricare dintre jucători, aceasta va fi scoasă **imediat** din joc. Apoi, vor extrage o carte nouă din teanc, adăugând-o pieței de centrale electrice, folosind regulile normale de adăugare în piață. Această regulă nu va afecta centralele electrice deținute de jucători.

**Exemplu:** Un jucător adaugă un oraș și acum va avea 6 orașe în rețeaua sa. Dacă centrala electrică numerotată cu **06** este încă în piața actuală de centrale electrice, aceasta va fi îndepărtată din joc, dar jucătorii își vor păstra centralele electrice numerotate de la 03 la 05. Este deasemenea posibil ca noua centrală electrică extrasă să trebuiască să fie și ea imediat îndepărtată și să fie extrasă o nouă centrală electrică.

**Important:** Jucătorii nu sunt obligați să își aleagă orașele de start din prima rundă. Ei își pot începe rețelele în rundele ce urmează pentru a influența poziția lor în ordinea de joc.

## Faza 5: Birocrația

În această fază, jucătorii câștigă bani, reaprovizionează piața de resurse, și îndepărtează o centrală electrică din piața de centrale electrice, înlocuind-o cu o alta din teanc.

**Important:** Această fază este jucată în ordinea de joc. **Primul** jucător începe.

Fiecare jucător își folosește centralele electrice pentru a produce electricitate. Începând cu primul jucător, fiecare jucător va indica câte orașe din rețeaua sa **dorește (și poate) să aprovizioneze cu electricitate**. El câștigă bani în funcție de numărul de orașe ce sunt aprovizionate conform cu tabelul de plată. Un jucător ce nu reușește să aprovizioneze nici un oraș va primi **10 Elektro** (un minim garantat). De exemplu, un jucător, aprovizionând 4 orașe va avea un câștig de 54 Elektro.















Jucătorii îndepărtează de la centralele electrice resursele necesare pentru producerea electricității în această rundă și returnează resursele folosite în depozitul de lângă planșa de joc.

**Important:** Un jucător poate alege să aprovizioneze mai puține orașe decât are în rețeaua sa. Jucătorul este plătit numai pentru orașele pe care le aprovizionează. Dacă un jucător produce mai multă energie electrică decât orașele din rețeaua sa, surplusul este risipit. Fiecare jucător poate alege câte și care dintre centralele sale electrice să folosească. El nu trebuie să aprovizioneze toate orașele sale, chiar dacă acest lucru este posibil.

În funcție de numărul de jucători, se reaprovizionează piața de resurse (vezi tabelul de la sfârșitul regulamentului) din depozitul de resurse din apropierea planșei de joc. Jucătorii încep să aranjeze resursele începând cu cel mai mare (mai valoros) spațiu ignorând cantitatea maximă posibilă din respectivul tip de resursă.

**Notă:** Uraniul trebuie să fie reaprovizionat începând cu spațiul 16 și de fiecare dată cu o singură piesă în fiecare spațiu. Dacă nu există destule resurse rămase în depozit, acea resursă nu va fi reaprovizionată la capacitatea maximă posibilă.

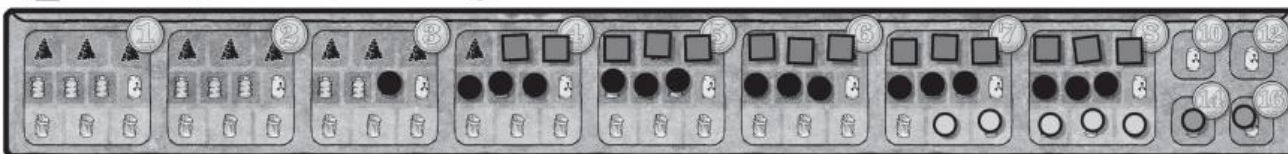
### Plata

 <b>0</b>	 <b>10</b>	 <b>3</b>	 <b>44</b>	 <b>6</b>	 <b>73</b>	 <b>9</b>	 <b>98</b>	 <b>12</b>	 <b>118</b>	 <b>15</b>	 <b>134</b>	 <b>18</b>	 <b>145</b>
<b>1</b>	<b>22</b>	<b>4</b>	<b>54</b>	<b>7</b>	<b>82</b>	<b>10</b>	<b>105</b>	<b>13</b>	<b>124</b>	<b>16</b>	<b>138</b>	<b>19</b>	<b>148</b>
<b>2</b>	<b>33</b>	<b>5</b>	<b>64</b>	<b>8</b>	<b>90</b>	<b>11</b>	<b>112</b>	<b>14</b>	<b>129</b>	<b>17</b>	<b>142</b>	<b>20</b>	<b>150</b>

## Exemplu

Într-un joc cu 5 jucători, următoarele resurse au fost cumpărate în prima rundă: 10 cărbune, 2 petrol, și 1 gunoi. Astfel, piața de resurse arată cam așa:

■ = cărbune ● = petrol ○ = gunoi ● = uraniu



Conform **tabelului**, următoarele resurse vor fi reprovizionate pentru 5 jucători în **pasul 1: 5 cărbune, 4 petrol, 3 gunoi și 2 uraniu**. Dar cum au rămas numai **4 piese de cărbune** în depozit (restul fiind depozitate în centralele electrice), jucătorii vor aranja **numai** aceste patru piese de cărbune:

**1** în **spațiul 4** și **3** în **spațiul 3**. Jucătorii vor așeza **2 piese petrol** în **spațiul 3** și încă **2 piese petrol** în **spațiul 2**. Jucătorii vor mai așeza **1 piesă gunoi** în **spațiul 7** și **2 piese gunoi** în **spațiul 6**. Vor mai așeza **1 piesă uraniu** pe fiecare **spațiu 12 și 10**. În comparație cu prima rundă, acum este un preț mai mare pentru cărbune (acum este **3 Elektro**), dar petrolul este mai ieftin (**acum este numai 2 Elektro**).

Așezați centrala electrică cu cel **mai mare număr** din piața viitoare, cu fața în jos, sub **teancul de cărți** și extrageți alta care să o înlocuiască. Rearanjați piața corespunzător (vezi faza 2: asta se va schimba în **Pasul 3**, vezi pașii jocului). Din cauza asta, centralele electrice cu numărul cel mai mare sunt colectate sub cartea **»Pasul 3«** și vor fi disponibile în timpul **pasului 3** din joc.

**Faza 5** și întreaga rundă este completă. Va începe **o nouă rundă** începând cu **pasul 1**.

## Pașii jocului

Jocul se desfășoară urmând **trei pași**.

**Important:** Pasul înseamnă etape diferite din timpul jocului, faza înseamnă 5 faze într-o singură rundă.

### Pasul 1

Jocul începe. În **pasul 1**, fiecare oraș poate avea **numai o singură casă**. Costul de construcție pentru prima casă este **10 Elektro**. Tabela de resurse arată numărul de resurse ce urmează a fi reprovizionate în pasul 1.

### Pasul 2

**Pasul 2** începe **între Faza 4 și faza 5** după ce un jucător și-a construit cel de-al **7-lea oraș** în timpul fazei 4 (Construcția). Poate exista cazul în care mai mulți jucători vor construi cel de-al 7-lea oraș în aceeași rundă sau un jucător poate construi mai mult de 7 orașe în această rundă.

Pentru a începe pasul 2, următoarele lucruri se întâmplă **o singură dată** între **faza 4** (Construcția) și **faza 5** (Birocrația): **îndepărtați** din joc centrala electrică **cu numărul cel mai mic** și înlocuiți-o cu alta nouă din teancul de cărți, rearanjând piața ca de fiecare dată.

De acum înainte în **pasul 2**, **doi jucători** pot avea case în fiecare oraș. Prețul construcției pentru cea de-a doua conexiune este **15 Elektro**.

Vă rog consultați tabela pentru schimbarea adusă la reprovizionarea cu resurse.

### Pasul 3

Când cartea »**Pasul 3**« a fost extrasă din teancul de cărți, **pasul 3** începe în următoarea fază a jocului. Aceasta se poate întâmpla în următoarele trei moduri:

**1.** Dacă în **faza 2** (Licitația Centralelor Electrice) este extrasă cartea »**Pasul 3**«, considerați cartea ca fiind cea mai mare centrală electrică și așezați-o la sfârșitul pieței viitoare. Imediat va fi amestecat teancul de cărți cu centralele electrice rămase (centralele electrice ce au fost așezate sub teanc în timpul pasului 1 și 2 al jocului), și așezați-l cu fața în jos lângă planșa de joc. Se continuă cu licitația centralelor electrice și se extrag alte cărți centrale electrice pentru înlocuire până ce toți jucătorii au avut ocazia să cumpere centrale electrice noi sau să spună "Pas". După terminarea **fazei 2**, îndepărtați **cea mai mică numeric centrală electrică** și cartea »**Pasul 3**« din piață neefectuându-se o nouă extragere pentru înlocuire! **Pasul 3** începe în **faza 3**.

**2.** Când cartea »**Pasul 3**« este extras în faza 4 (Construcția) pentru înlocuirea a două centrale electrice mici, îndepărtați din joc această carte și cele mai mici numeric centrale electrice și nu extrageți înlocuitori. Amestecați teancul cu centralele electrice rămase și așezați-le cu fața în jos lângă planșa de joc. **Pasul 3** începe în **faza 5**.

**3.** Când cartea »**Pasul 3**« este extras în faza 5 (Birocrația), scoateți din joc această carte și **cea mai mică numeric centrală electrică** și nu efectuați extragerea cărților pentru înlocuire. Amestecați teancul de cărți cu centralele electrice rămase și așezați-le cu fața în jos lângă planșa de joc. **Pasul 3** începe **imediat**.

În timpul **pasului 3**, există **numai 6 centrale electrice** în piața de centrale electrice și toate aceste centrale se află în piața actuală și sunt disponibile pentru a fi licitate (**nu există piață viitoare în pasul 3**).

În **pasul 3**, fiecare oraș poate avea **trei case**. Prețul de construcție pentru cea de-a treia casă este de **20 Elektro**. Vă rog consultați tabela pentru schimbarea adusă la reprovizionarea cu resurse.

În **faza 5**, în următoarele runde ale pasului 3: scoateți din joc **cele mai mici numeric centrale electrice** și extrageți înlocuitori din teancul de cărți. Pe parcursul ultimei runde de joc, este posibil ca teancul de cărți să se fi terminat. Jocul continuă și în fiecare fază 5, jucătorii vor scoate cea mai mică numeric centrală electrică. Este posibil să se termine centralele electrice dacă se întâmplă asta timp de mai multe runde.

### Câștigarea jocului

Jocul se termină imediat după **faza 4** când cel puțin un jucător are cel puțin **17 orașe** în rețea. Niciun jucător nu mai poate cumpăra resurse sau centrale electrice în acel moment!

Câștigătorul este jucătorul ce poate **aproviziona cu electricitate** cele **mai multe orașe** din rețeaua sa cu centralele electrice și resursele pe care le are. Dacă este egalitate, jucătorul cu cei **mai mulți bani rămași** câștigă jocul. Dacă tot este egalitate, jucătorul cu cele **mai multe orașe** în rețea este câștigătorul.

**Important:** Câteodată (nu rar) un jucător altul decât cel cu 17 sau mai multe orașe va câștiga deoarece în cele din urmă nu poate aproviziona cu electricitate toate orașele sale, ori pentru că centralele electrice nu sunt destul de mari pentru a aproviziona toate orașele sale sau pentru că nu are îndeajuns resurse pentru a aproviziona centralele electrice pe care le are. Asta întărește necesitatea păstrării unui echilibru între centrale electrice, resurse și rețea.

## Excepții, modificări, și particularități

### 2 jucători

Se joacă cu **3 zone**. Amândoi jucătorii pot deține **4 centrale electrice**. **Pasul 2** începe după ce cel puțin un jucător deține **10 orașe**. Eliminați **oricare 8 centrale electrice** din teancul de cărți (după așezarea în piață a centralelor electrice de la **03 la 10** și eliminarea centralei electrice cu **numărul 13**). Așezați centralele electrice scoase cu fața în jos în cutie fără să vă uitați la ele. Jocul se termină când unu sau amândoi jucătorii au construit **21 de orașe**.

### 3 jucători

Eliminați oricare **8 centrale electrice** din teancul de cărți (după așezarea în piață a centralelor electrice de la **03 la 10** și eliminarea centralei electrice cu **numărul 13**).

### 4 jucători

Eliminați oricare **4 centrale electrice** din teancul de cărți (după așezarea în piață a centralelor electrice de la **03 la 10** și eliminarea centralei electrice cu **numărul 13**).

### 5 jucători

Jocul se termină când cel puțin un jucător a construit cel puțin **15 orașe**.

### 6 jucători

În 6 jucători, se joacă numai în **5 zone**, **pasul 2** începe după ce cel puțin un jucător deține **6 orașe**, și jocul se termină când cel puțin un jucător a construit cel puțin **14 orașe**.

## Primul joc

Dacă sunt **începători** în joc, vă recomandăm să jucați **numai pasul 1**. Dacă un jucător face greșeli grave la începutul jocului, el nu poate în mod normal să își revină până la sfârșitul jocului, fapt ce poate deveni supărător pentru toți jucătorii.

Jocul se termină când un jucător a construit **7 orașe**. El se oprește din adăugarea orașelor chiar dacă mai poate adăuga altele. Ceilalți jucători, care nu au jucat faza 2 în această rundă au voie să construiască de asemenea până la **7 orașe**. Ca și în jocul original, jucătorul cu **cele mai multe orașe aprovizionate cu energie electrică** câștigă, dacă este egalitate, jucătorul cu **cei mai mulți bani rămași** câștigă jocul.

### Autor

Friedemann Friese

### Textul regulamentului

Friedemann Friese & Henning Kropke (Versiunea 03/2009)

### Traducere și editare

Răzvan.Irimia@Gmail.com





### Desene & Design



Maura Kalusky



## Tabela de resurse

	2 jucători			3 jucători			4 jucători			5 jucători			6 jucători		
	Pasul			Pasul			Pasul			Pasul			Pasul		
 Cărbune	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
 Petroil	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
 Gunoi	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
 Uraniu	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

### Reguli importante, de multe ori uitate

Dacă, în rundele ce urmează, nu se vinde nicio centrală electrică într-o rundă, eliminați din joc centrala electrică cea mai mică numeric și înlocuiți-o cu o alta din teancul de cărți. Rearanjați piața în conformitate cu regulile.

Dacă, în orice moment al jocului, există o centrală electrică în piața actuală ce are un număr egal sau mai mic decât numărul de orașe ale unui jucător, îndepărtați-o imediat din joc. Extrageți o carte nouă din teanc și adăugați-o pieței de centrale electrice, rearanjându-le ca de obicei. Această regulă nu afectează centralele electrice deținute de un jucător.