

Friedemann Friese FUNKENSCHLAG

FUNKENSCHLAG (seconda edizione)

POWER GRID

Autore: Friedemann Friese

Casa editrice: 2F Spiele (www.2f-spiele.de)

Un attraente gioco di strategia per 2-6 giocatori

Durata: 120 minuti

Traduzione: Fab!o Cambiaghi (fabiocmb at infinito.it) rev. 4*

SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore rappresenta un'azienda che, con le proprie centrali elettriche, tenta di fornire elettricità alle città. I giocatori devono espandere la loro rete elettrica in modo da fornire energia ad un numero sempre crescente di città.

COMPONENTI

1 piano di gioco (sul quale sono rappresentati la mappa, il segnapunti e il mercato delle risorse) stampato su entrambi i lati (su uno la Germania, sull'altro gli USA).

6x22 cassette di legno (verde, giallo, rosso, blu, lilla, beige)

84 segnalini risorse (24 per il carbone (marrone), 24 per il greggio (nero), 24 per i rifiuti (giallo), 12 per l'uranio (rosso)).

Banconote (in Elektro)

5 carte riassuntive: fasi del turno / profitti

43 carte "centrali elettriche" (42 centrali elettriche e 1 carta "periodo 3" – Stufe 3)

LE CARTE DELLE CENTRALI ELETTRICHE



Il numero nell'angolo in alto a sinistra è il valore della centrale elettrica; questo numero è anche l'offerta minima che è possibile fare quando la centrale è messa all'asta (nell'esempio l'offerta minima è 14 elektro)

Il disegno al centro della carta rappresenta semplicemente la centrale e non ha altri significati all'interno del gioco.

I simboli nell'angolo in basso a sinistra e il colore della carta identificano il tipo di risorsa che quella centrale utilizza per produrre energia (marrone: carbone, nero: greggio, nero/marrone: centrale ibrida (vedi il paragrafo successivo), giallo: rifiuti, rosso: centrale nucleare, verde: centrali ecologiche, blu: fusione nucleare). Nell'esempio la centrale va alimentata con rifiuti.

Il numero di questi simboli rappresenta la quantità di segnalini di quella tipologia che la centrale utilizza per produrre energia elettrica. La centrale dell'esempio ha bisogno di due segnalini "rifiuti" (gialli) per produrre energia.

Non è mai possibile utilizzare la centrale elettrica con meno risorse di quelle richieste. Ogni centrale può immagazzinare il doppio delle risorse necessarie per produrre energia. Nel caso dell'esempio la centrale può immagazzinare fino a quattro segnalini "rifiuti".

Il numero nella casa in basso a destra rappresenta la quantità di città che questa centrale può alimentare. Nel caso dell'esempio la centrale alimenta al massimo due città. Questo significa che utilizzando due segnalini rifiuti con questa centrale si alimentano un massimo di due città.

Con la centrale dell'esempio non è possibile utilizzare un segnalino "rifiuti" per alimentare una sola città e, anche se le centrali possono immagazzinare il doppio delle risorse necessarie alla produzione, non è possibile far produrre energia alla centrale due volte nello stesso turno.

CENTRALI ELETTRICHE SPECIALI

Centrali elettriche ibride:

queste centrali elettriche sono marroni/nere e hanno simboli di carbone e greggio. Il giocatore può decidere di usare carbone e/o greggio (la maggior parte delle volte il meno costoso). Ad esempio la centrale n. 5 (vedi la relativa carta) può usare indipendentemente 2 segnalini carbone, 2 segnalini greggio oppure 1 segnalino carbone e 1 greggio.

Centrali elettriche ecologiche e a fusione nucleare:

queste centrali elettriche non richiedono l'uso di nessun tipo di risorsa. Queste centrali alimentano al massimo il numero di città indicato nel simbolo della casa in basso a destra senza che sia spesa nessuna risorsa.

PREPARAZIONE

Piazzare il tabellone di gioco al centro del tavolo. La mappa è divisa in 6 regioni, ognuna contenente 7 città. Per delimitare l'area di gioco ogni giocatore sceglie una regione differente, in questo modo le partite saranno sempre diverse. Le regioni scelte devono essere adiacenti. Le regioni scelte dai giocatori formeranno l'area di gioco e non appartengono a nessuno dei giocatori in particolare. Durante le partite i giocatori potranno, a partire dal primo turno, giocare indifferentemente in una qualsiasi regione tra quelle scelte come area di gioco. Ogni giocatore riceve le cassette di legno del colore prescelto e banconote per un totale di 50 elektro.



Una delle cassette deve essere piazzata sulla casella iniziale del percorso segnapunti. Durante la partita la posizione di queste cassette indicherà il numero di città collegate da ciascun giocatore alla propria rete elettrica.



Una seconda cassetta deve essere utilizzata per indicare l'ordine di gioco dei giocatori (utilizzare l'apposita tabella disegnata sul tabellone). Per il primo turno l'ordine è stabilito dai giocatori.

Gli spazi disegnati alla base del tabellone rappresentano il mercato delle risorse.



All'inizio del gioco devono essere piazzati:

3 segnalini carbone sugli spazi da 1 a 8

3 segnalini greggio sugli spazi da 3 a 8

3 segnalini rifiuti sugli spazi 7 e 8

1 segnalino uranio sugli spazi 14 e 16

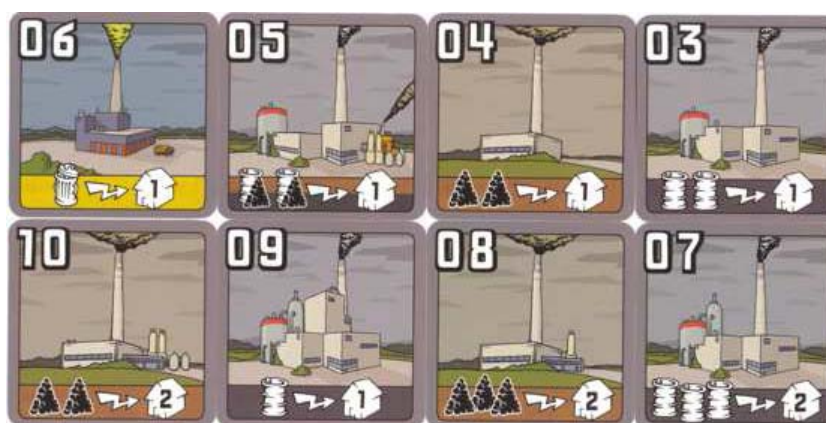
Gli spazi 10 e 12 rimangono vuoti all'inizio della partita.

All'inizio della partita il carbone meno costoso vale 1 elektro, il greggio meno costoso vale 3 elektro, i rifiuti meno costosi valgono 7 elektro.

Piazzare tutti gli altri segnalini vicino al tabellone come riserva.

Durante la partita nuovi segnalini carbone, greggio e rifiuti saranno piazzati sugli spazi da 1 a 8 (fino ad un massimo di 3 segnalini per ogni spazio) e sarà piazzato nuovo uranio negli spazi da 1 a 16 (massimo un segnalino per ogni spazio).

Prendere le carte centrali elettriche numerate da 3 a 10 e disporle su due file.



Queste centrali elettriche posizionate a formare una tabella di 2x4 carte rappresentano il mercato delle centrali elettriche.

Nella fila superiore devono essere messe le carte con valore da 3 a 6 in ordine crescente a cominciare dalla centrale meno costosa; questa fila rappresenta il mercato attuale.

Nella fila inferiore devono essere messe le carte con valore da 7 a 10 in ordine crescente a cominciare dalla centrale meno costosa; questa fila rappresenta il mercato futuro.

Quando una nuova centrale viene aggiunta al mercato delle centrali, tutte le centrali devono essere riordinate in ordine crescente con le 4 centrali meno costose sulla fila superiore (il mercato attuale) e le 4 centrali più costose nella fila inferiore (il mercato futuro).

Rimuovere le carte "periodo 3" (Stufe 3), la centrale ecologica n. 13 e le carte riassuntive e mescolare le restanti centrali. Mettere il mazzo di carte centrale coperto

vicino al tabellone e inserire la carta "periodo 3" in fondo al mazzo (come ultima carta) e mettere la carta della centrale 13 in cima al mazzo (come prima carta).
Ogni giocatore prende una carta sommario, le carte sommario in eccesso non sono utilizzate.

TURNI DI GIOCO

Ogni turno di gioco è composto da 5 differenti fasi. Ogni giocatore gioca tutte le azioni che desidera durante ognuna delle 5 fasi prima che la fase successiva cominci.

Le fasi sono:

1. Determinare l'ordine di gioco
2. Asta per aggiudicarsi le centrali elettriche: vengono effettuate diverse aste ma ogni giocatore può acquistare una sola centrale dal mercato corrente delle centrali
3. Acquistare le risorse: i giocatori possono acquistare risorse per le proprie centrali dal mercato delle risorse
4. Costruzione: i giocatori espandono le proprie reti elettriche sul tabellone in modo da alimentare nuove città
5. Burocrazia: incassi, nuove centrali e nuove risorse.

LE FASI DELLA PARTITA

FASE 1: DETERMINARE L'ORDINE DI GIOCO

Durante questa fase si determina l'ordine di gioco. Il giocatore iniziale è quello che ha il maggior numero di città collegate alla sua rete elettrica (chi ha la casetta segnapunti al primo posto). Se due giocatori sono primi alla pari, l'ordine viene stabilito in base al valore delle centrali: in caso di parità il giocatore con la centrale di valore più alto gioca per primo. La pedina del primo giocatore deve essere piazzata nella prima posizione della tabella. L'ordine degli altri giocatori deve essere determinato utilizzando la stessa regola. Ricorda: all'inizio del gioco l'ordine di gioco viene concordato tra i giocatori.

FASE 2: ASTA PER AGGIUDICARSI LE CENTRALI ELETTRICHE

In questa fase ogni giocatore ha la possibilità di acquistare **una** centrale elettrica. Il primo giocatore comincia questa fase. Il giocatore può scegliere una centrale elettrica dal mercato attuale (non da quello futuro) e fa un'offerta per acquistarla. Il numero della centrale corrisponde sempre all'offerta minima che può essere fatta.

IMPORTANTE: solo una delle prime quattro centrali elettriche può essere acquistata (quelle presenti nel mercato attuale delle centrali)

Continuando con il giocatore alla sinistra del giocatore iniziale, gli altri giocatori possono decidere se fare un'offerta più alta o passare. Se un giocatore passa è escluso dall'asta per l'acquisto di quella centrale e quindi non potrà rientrare nella fase d'asta corrente. Si continua fino a quando tutti i giocatori tranne uno decidono di passare, il giocatore rimasto paga alla banca il valore offerto e prende la carta centrale elettrica e la pone davanti a sé.

Quando una centrale viene venduta, immediatamente deve essere rimpiazzata pescando una nuova carta "centrale elettrica". Le centrali devono subito essere riordinate per valore crescente: le quattro di valore più basso nel mercato attuale (sopra), le quattro più alte nel mercato futuro (sotto).

Durante il gioco ogni giocatore può avere davanti a sé un massimo di 3 centrali elettriche. Se un giocatore compra una quarta centrale, dovrà scartare una centrale di quelle in suo possesso. Se necessario le risorse sulle vecchie centrale elettriche possono essere spostate sulle nuove centrali a patto che siano dello stesso tipo. Se non c'è sufficiente capacità per contenere le risorse o se la nuova centrale è di un altro tipo, le risorse devono essere scartate.

Un giocatore che ha già acquistato una centrale non può partecipare alle aste successive. Se il primo giocatore si aggiudica una centrale elettrica, il secondo miglior giocatore avvia un'altra asta scegliendo una nuova centrale. Se ad aggiudicarsi la centrale non è il primo giocatore, allora sarà lui a cominciare una nuova asta scegliendo un'altra centrale.

Se un giocatore che deve scegliere una centrale per avviare l'asta non è interessato all'acquisto di nessuna centrale, può decidere di passare immediatamente. In questo caso non potrà partecipare a nessuna altra asta in questo turno.

L'ultimo giocatore dovrà semplicemente pagare l'offerta minima della centrale scelta.

ECCEZIONE PER IL PRIMO TURNO: nel primo turno tutti i giocatori **devono** acquistare una centrale elettrica. A causa della scelta casuale dell'ordine di gioco per il primo turno, l'ordine di gioco dovrà essere aggiornato subito dopo aver completato le aste delle prime centrali. Siccome nessun giocatore possiede città connesse alla propria rete elettrica il nuovo ordine di gioco dipenderà dal valore delle centrali che ciascuno si è aggiudicato (vedi fase 1).

IMPORTANTE: se nessuna centrale elettrica viene acquistata in questa fase, la centrale con il valore più basso sul mercato deve essere rimossa dal gioco (e sostituita con una nuova centrale).

FASE 3: ACQUISTARE LE RISORSE

In questa fase i giocatori possono comprare le risorse per le proprie centrali elettriche dal mercato delle risorse.

Questa fase deve essere giocata in ordine di gioco inverso. A cominciare è quindi l'ultimo giocatore.

Ogni centrale elettrica può immagazzinare il doppio della quantità di risorse che le servono per la produzione. Ogni centrale può immagazzinare solo il tipo di risorse che le servono per la produzione (una centrale a carbone immagazzina solo carbone, una centrale ibrida immagazzina carbone e/o greggio, una centrale ecologica non immagazzina alcuna risorsa).

Ogni giocatore può comprare risorse fino a riempire tutte le sue centrali (il doppio della quantità totale necessaria per la produzione).

IMPORTANTE: in ogni momento un giocatore può ridistribuire le sue risorse tra le sue centrali. L'unico vincolo è che la centrale sulla quale si spostano le risorse abbia la possibilità di immagazzinarle (quindi risorse dello stesso tipo e senza eccedere il limite di quantità). Per esempio il giocatore può prendere del carbone immagazzinato in una sua centrale ibrida e spostarlo in una nuova centrale a carbone.

I giocatori acquistano le risorse dagli spazi del mercato delle risorse. Il numero stampato in ciascuno spazio del mercato delle risorse equivale al costo di ciascun segnalino di risorsa. Normalmente per prime verranno acquistate le risorse meno costose. Il costo delle risorse viene pagato alla banca.

FASE 4: COSTRUZIONE

In questa fase i giocatori possono estendere la loro rete elettrica sulla mappa e collegare nuove città. Anche questa fase è giocata in ordine inverso. La costruzione comincia a partire dall'ultimo giocatore.

All'inizio del gioco i giocatori non sono presenti in nessuna delle città. Ogni giocatore comincia la sua rete elettrica in una città libera a scelta tra quelle contenute nelle regioni scelte per il gioco e piazza una casetta del proprio colore sullo spazio con il numero 10; il costo per questa prima connessione è di 10 elektro. Il giocatore muove quindi il suo segnapunti in avanti di una casella.

Le città seguenti devono essere collegate sempre a partire da una propria città. Il costo della connessione tra due città è indicato sulla mappa. Il giocatore sceglie una connessione verso una città che può essere collegata e paga, per la nuova città, il costo di connessione indicato sulla mappa più il costo di 10 elektro da versare per aggiudicarsi la prima connessione su quella città. La casetta del giocatore viene quindi piazzata sullo spazio 10 della nuova città.

Una partita è divisa in tre periodi (vedi i dettagli più avanti).

Nel primo periodo ogni città può essere collegata alla rete da un solo giocatore.

Un giocatore può collegarsi a qualsiasi città nella quale la connessione è ancora disponibile. Nel primo periodo, quindi, solo le città non connesse da alcun giocatore sono disponibili. Nel secondo periodo sono disponibili anche le città con almeno una connessione già presente e nel terzo periodo sono disponibili anche tutte le città con almeno due connessioni già realizzate. Il costo aumenta per le successive connessioni, la seconda connessione costa 15 elektro, la terza 20 elektro.

Una città vuota potrà comunque essere connessa nei periodi successivi al primo al costo di 10 elektro.

Un giocatore non può collegare la stessa città per due volte.

Per vedere quando si passa da un periodo a quello successivo vedi pag. 7

Un giocatore può utilizzare tutte le connessioni a partire dalle sue città già connesse fino a quelle che vuole connettere, utilizzando anche le connessioni con città nelle quali non effettua nessuna connessione.

Ogni volta che un giocatore connette una nuova città piazza una casetta del suo colore nello spazio libero con valore più basso disponibile sulla città e paga il prezzo indicato su quello spazio più tutti i costi di connessione necessari per raggiungere quella città. Quando una nuova città viene collegata alla rete l'indicatore segnapunti deve essere immediatamente aggiornato in modo che il numero delle connessioni realizzate da ciascun giocatore sia noto a tutti.

Ci sono città che sono già collegate con altre città, in questo caso il costo per la connessione è 0 (deve essere pagato solo il piazzamento della casetta).



Esempio: Il giocatore A può estendere la sua rete verso Duisburg per 10 elektro, infatti tra Duisburg e Essen non ci sono costi di connessione aggiuntivi. Collegare Dortmund costa 12 elektro (10+2) utilizzando la connessione più economica che parte da Munster. Verso Aachen il totale è 21 elektro (10+9+2) perché il giocatore deve pagare le connessioni per attraversare Duesseldorf. Per il giocatore B la connessione con Duisburg è la meno costosa. Con 12 elektro (10+2+0) può collegare Duisburg passando attraverso Essen. Se il gioco fosse nel *secondo periodo* il giocatore A potrebbe connettere Duesseldorf per 17 elektro (15+2) oppure Kolon per 21 elektro (15+2+4). Infatti nel secondo periodo è possibile realizzare una seconda connessione su ciascuna città. Se il giocatore A decidesse di collegare Duesseldorf e Kolon nello

stesso turno, il costo sarebbe di soli 36 elektro; per prima il giocatore dovrebbe collegare Duesseldorf al costo di 17 elektro e quindi da lì collegherebbe Kolon per 19 elektro.

IMPORTANTE: se in qualsiasi momento della partita una delle centrali presenti sul mercato corrente avesse un valore uguale o inferiore al numero di città collegate dal giocatore in vantaggio, quella/e centrali devono essere immediatamente rimosse e sostituite da nuove centrali. Questa regola NON ha effetto sulle centrali possedute dai giocatori.

Esempio: un giocatore connette la sua settima città. Se la centrale elettrica numerata 06 è ancora nel mercato corrente delle centrali, deve essere rimossa dal gioco e sostituita. I giocatori che già possiedono le centrali da 03 a 05 non le devono invece scartare. Può succedere che la centrale pescata per reintegrare il mercato delle centrali sia comunque di valore più basso e vada anch'essa scartata. In questo caso si continua a pescare fino a trovare una centrale valida.

IMPORTANTE: i giocatori non sono obbligati a scegliere la città con cui iniziare la loro rete elettrica al primo turno. Essi possono cominciare la loro rete elettrica in qualsiasi turno di gioco.

FASE 5: BUROCRAZIA

In questa fase i giocatori guadagnano contanti, nuove risorse vengono messe sul mercato e le centrali elettriche presenti sul mercato delle centrali subiscono dei cambiamenti.

Ogni giocatore utilizza le sue centrali per produrre energia elettrica. A partire dal giocatore in vantaggio, ogni giocatore dichiara il numero delle città collegate alla sua rete elettrica e quante di queste città desidera alimentare utilizzando le sue centrali. A seconda di questo numero il giocatore riceverà una quantità di banconote determinata dalla tabella stampata sul retro delle carte riassunto (ad esempio alimentare 4 città fa

guadagnare 54 elektro). I giocatori che non desiderano alimentare alcuna città guadagnano comunque 10 elektro.
Le risorse utilizzate per far produrre energia alle centrali devono essere scartate.

IMPORTANTE: se un giocatore alimenta meno città di quelle effettivamente collegate riceverà il compenso solo per le città effettivamente alimentate. Se un giocatore produce più elettricità di quella necessaria ad alimentare le sue città, l'energia in eccesso viene semplicemente sprecata. Ogni giocatore può decidere quali delle sue centrali utilizzare e non è obbligato ad alimentare tutte le sue città anche se ne ha le possibilità.

A seconda del numero di giocatori, nuove risorse vengono quindi piazzate sul mercato delle risorse (la tabella è riportata sull'ultima pagina di queste regole).

Le risorse devono essere aggiunte a partire dallo spazio vuoto con valore più alto sul tabellone al quale manca il numero massimo di risorse (3 segnalini); l'uranio fa eccezione deve sempre essere aggiunto a partire dallo spazio n. 16 e solo 1 segnalino per ogni spazio.

Se nella riserva non ci sono abbastanza segnalini per completare l'aggiunta delle risorse... pazienza!

Esempio: in una partita con 5 giocatori, nel primo round vengono vendute le seguenti risorse: 10 carbone, 2 greggio, 1 rifiuti.



In accordo alla tabella per il reintegro delle risorse in caso di 5 giocatori devono essere rimesse sul mercato: 5 carbone, 4 greggio, 3 rifiuti, 2 uranio.

Nella riserva delle risorse rimangono solo 4 segnalini carbone (gli altri sono immagazzinati nelle centrali) e quindi per il carbone vengono piazzati solo 4 segnalini invece di 5.

I segnalini carbone devono essere piazzati: 1 spazio n. 4 (al quale manca un segnalino per essere completo) e 3 nello spazio n. 3.

Due segnalini greggio vanno messi sullo spazio n. 3 e altri due sullo spazio n. 2.

Un segnalino rifiuti viene messo sullo spazio n. 7 e gli altri due sullo spazio n. 6.

I due segnalini uranio finiscono sugli spazi 10 e 12.

Confrontando questa situazione con quella di inizio partita si può notare che ora il carbone ha un prezzo più alto (3 elektro), il greggio invece è più economico (ora costa solo 2 elektro).

La centrale elettrica di valore più alto sul mercato futuro delle centrali deve essere rimossa e messa a facci coperta sotto al mazzo delle centrali elettriche; una nuova centrale deve essere pescata per sostituirla ed il mercato deve essere riordinato come descritto nella fase 2.

La conseguenza di questa azione è che le centrali di valore più alto vengono tutte raccolte sotto la carta "periodo 3" (Stufe 3) e potranno essere acquistate più avanti, nel periodo 3 della partita.

I PERIODI DELLA PARTITA

La partita si divide in tre periodi.

PERIODO 1

La partita comincia con questo periodo. In questo periodo ogni città può essere collegata da un solo giocatore. Il costo della prima connessione durante questo periodo è di 10 elektro, il numero di risorse da reintegrare durante la fase 5 (che dipende dal periodo della partita) è indicato nella tabella alla fine delle regole.

PERIODO 2

Il periodo 2 comincia appena prima della fase 5 quando almeno un giocatore ha collegato nella fase 4 del turno (la fase di costruzione) la sua settima città. Quando comincia il periodo 2, tra la fase 4 (Costruzione) e la fase 5 (Burocrazia), la centrale di valore più basso deve essere scartata e sostituita con una nuova pescata dal mazzo. Questa azione va eseguita una sola volta. Inoltre ogni città durante il periodo 2 può essere collegata da due giocatori e il costo della seconda connessione è di 15 elektro. Il numero di risorse da reintegrare durante la fase 5 (che dipende dal periodo della partita) è indicato nella tabella alla fine delle regole.

PERIODO 3

Il periodo 3 comincia nella fase successiva a quella in cui viene pescata la carta "periodo 3" (Stufe 3) dal mazzo delle centrali.

Se la carta "periodo 3" viene pescata nella fase 2 del turno, la carta deve essere trattata come se fosse la centrale di maggior valore, deve quindi essere messa come ultima carta del mercato futuro. Alla fine della fase 2 la carta con valore più basso e la carta "periodo 3" devono essere scartate ma non deve essere pescata nessuna centrale per sostituirle.

Se la carta viene pescata durante la fase 4 come rimpiazzo ad una centrale troppo piccola, la carta deve essere semplicemente scartata insieme alla centrale di minor valore presente sul mercato.

Se la carta viene pescata durante la fase 5 la carta deve essere semplicemente scartata insieme alla centrale di minor valore presente sul mercato.

Durante il periodo 3 le centrali sul mercato sono solo 6 e non esiste il mercato futuro. Nei turni del periodo 3 tutte le centrali fanno parte del mercato corrente e possono essere acquistate.

Il mazzo delle centrali elettriche rimanenti deve essere rimischiato.

Durante il periodo 3 ogni città può essere collegata da tre giocatori. Il costo della terza connessione è di 20 elektro; il numero di risorse da reintegrare durante la fase 5 (che dipende dal periodo della partita) è indicato nella tabella alla fine delle regole.

Inoltre, in questo periodo una regola cambia nella fase 5: invece di prendere la centrale più alta e rimetterla in fondo al mazzo, la centrale di valore più basso deve essere rimossa dal mercato e sostituita con una nuova pescata dal mazzo.

Durante i turni finali potrebbero non esserci più centrali da pescare, in questo caso si procede con quelle già presenti sul mercato e al termine della fase 5 di ogni turno la centrale più piccola deve essere rimossa.

VINCERE LA PARTITA

La partita termina quando, dopo la fase 4 di un turno, un giocatore ha collegato almeno 17 città.

Il vincitore è il giocatore che riesce ad alimentare il maggior numero di città nella sua rete elettrica. In caso di pareggio il vincitore è il giocatore che possiede il maggior numero di elekro.

IMPORTANTE: non è detto che chi collega per primo più di 17 città sia anche il vincitore, un altro giocatore potrebbe riuscire ad alimentare comunque più città di lui.

ECCEZIONI, CAMBIAMENTI E REGOLE SPECIALI

PER 2 GIOCATORI

Giocare con solo 3 aree. Entrambi i giocatori possono possedere fino a 4 centrali elettriche. Il periodo 2 comincia dopo che il primo giocatore ha collegato la sua decima città. Rimuovere casualmente 8 centrali elettriche dal mazzo (dopo aver piazzato le centrali da 03 a 10 nel mercato iniziale e aver messo da parte la centrale 13). La partita finisce quando un giocatore collega la sua ventunesima città. C'è la possibilità che nel turno finale un giocatore debba incassare elekro per tutte le sue 21 città, in questo caso il profitto per 21 città è 150 elekro.

PER 3 GIOCATORI

Rimuovere casualmente 8 centrali elettriche dal mazzo (dopo aver piazzato le centrali da 03 a 10 nel mercato iniziale e aver messo da parte la centrale 13).

PER 4 GIOCATORI

Rimuovere casualmente 4 centrali elettriche dal mazzo (dopo aver piazzato le centrali da 03 a 10 nel mercato iniziale e aver messo da parte la centrale 13).

PER 5 GIOCATORI

La partita finisce quando un giocatore collega almeno 15 città.

PER 6 GIOCATORI

Con 6 giocatori giocare solo con 5 regioni. Il periodo 2 comincia quando un giocatore collega la sua sesta città e la partita termina quando un giocatore collega almeno 14 città

CONSIGLI PER I PRINCIPIANTI

La prima partita?! Se è la prima partita o ci sono dei giocatori che non hanno mai giocato a questo gioco, il consiglio è di giocare solo il periodo 1. Se un giocatore commette errori grossolani all'inizio, difficilmente riuscirà a recuperare. La fine di questa partita avviene quando un giocatore collega la sua settima città. Il giocatore non può collegare altre città oltre alla settima anche se ne ha la possibilità. Siccome anche gli altri giocatori hanno la possibilità di collegare la settima città, a

vincere la partita sarà il giocatore che riesce ad alimentare il maggior numero di città che ha collegato. In caso di parità la vincita andrà al giocatore che ha avanzato più soldi.

REGOLE DA NON DIMENTICARE

Se in un turno di gioco (non nel primo ovviamente) nessuna centrale elettrica viene acquistata, la centrale con il valore più basso presente sul mercato viene rimossa dal gioco e una nuova centrale deve essere pescata per rimpiazzarla (il mercato deve essere riordinato).

Ogni volta che una centrale elettrica presente sul mercato ha valore uguale o inferiore al numero di città collegate dal giocatore in vantaggio, quella centrale deve essere rimossa dal gioco e sostituita da un'altra centrale.

Questa regola non si applica alle centrali possedute dai giocatori.

RINGRAZIAMENTI

Hanno Balz, Sören Bendig, Christoph Breuer, Dieter Danziger, Stefan Duksch, Thorsten Dulkys, Claudia Fischer, Juliane Helmich, Gaby Keuneke, Tale Jo König, Hennlng Kröpke, Aaron Libling, Lia Liebling, Daniel Limpert, Bob Mathies, Tanja Maier, Maura, Andrea Meyer, Jürgen Neidhardt, Wolfgang Panning, PeKa, Tobias Pflaum, Hdge Possehl, Harro Rache, Maren Rache, Thomas Renken, Tim Schmahl, Antek van Stralen, Martin Strodthoff (gelber Spieler), Volker Tietze, Claudia Völker, Hendrik Völker, Christian Walkau, Stefan Walkau, Ulrich Walter, Michael Wurmsee, Tagungshaus Drübberholz.

TABELLA PER IL REINTEGRO DELLE RISORSE

In questa tabella sono riportate le quantità di risorse che devono essere reintegrate durante la fase 5 del turno. Le quantità dipendono dal numero dei giocatori e dal periodo in corso della partita.

	2 Giocatori			3 Giocatori			4 Giocatori			5 Giocatori			6 giocatori		
	Periodo			Periodo			Periodo			Periodo			Periodo		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
carbone	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
greggio	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
rifiuti	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
uranio	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

PLAYERAID**2 GIOCATORI**

8	3	4	10	21
Carte "Centrali" da rimuovere	Aree del piano di gioco da usare	Carte "Centrali" per ogni giocatore	Città da collegare per passare al periodo 2	Città da collegare per terminare la partita

REINTEGRO DELLE RISORSE

Prezzo iniziale		Periodo 1	Periodo 2	Periodo 3
1 elektro	Carbone	3	4	3
3 elektro	Greggio	2	2	4
7 elektro	Rifiuti	1	2	3
14 elektro	Uranio	1	1	1

3 GIOCATORI

8	3	3	7	17
Carte "Centrali" da rimuovere	Aree del piano di gioco da usare	Carte "Centrali" per ogni giocatore	Città da collegare per passare al periodo 2	Città da collegare per terminare la partita

REINTEGRO DELLE RISORSE

Prezzo iniziale		Periodo 1	Periodo 2	Periodo 3
1 elektro	carbone	4	5	3
3 elektro	greggio	2	3	4
7 elektro	rifiuti	1	2	3
14 elektro	uranio	1	1	1

4 GIOCATORI

4	4	3	7	17
Carte "Centrali" da rimuovere	Aree del piano di gioco da usare	Carte "Centrali" per ogni giocatore	Città da collegare per passare al periodo 2	Città da collegare per terminare la partita

REINTEGRO DELLE RISORSE

Prezzo iniziale		Periodo 1	Periodo 2	Periodo 3
1 elektro	carbone	5	6	4
3 elektro	greggio	3	4	5
7 elektro	rifiuti	2	3	4
14 elektro	uranio	1	2	2

5 GIOCATORI

0	5	3	7	15
Carte "Centrali" da rimuovere	Aree del piano di gioco da usare	Carte "Centrali" per ogni giocatore	Città da collegare per passare al periodo 2	Città da collegare per terminare la partita

REINTEGRO DELLE RISORSE

Prezzo iniziale		Periodo 1	Periodo 2	Periodo 3
1 elektro	carbone	5	7	5
3 elektro	greggio	4	5	6
7 elektro	rifiuti	3	3	5
14 elektro	uranio	2	3	2

6 GIOCATORI

0	5	3	6	14
Carte "Centrali" da rimuovere	Aree del piano di gioco da usare	Carte "Centrali" per ogni giocatore	Città da collegare per passare al periodo 2	Città da collegare per terminare la partita

REINTEGRO DELLE RISORSE

Prezzo iniziale		Periodo 1	Periodo 2	Periodo 3
1 elektro	carbone	7	9	6
3 elektro	greggio	5	6	7
7 elektro	rifiuti	3	5	6
14 elektro	uranio	2	3	3

*Indice delle revisioni:

Rev. 0 Prima stesura

Rev. 1 Commenti dalla Tana dei Goblin

Rev. 2 Aggiunto playeraid

Rev. 3 Importanti correzioni nel paragrafo "i periodi della partita"

Rev. 4 Modifiche su paragrafo "preparazione" e inserite immagini

30 giugno 2004

20 dicembre 2004

24 dicembre 2004

28 dicembre 2004

29 marzo 2006