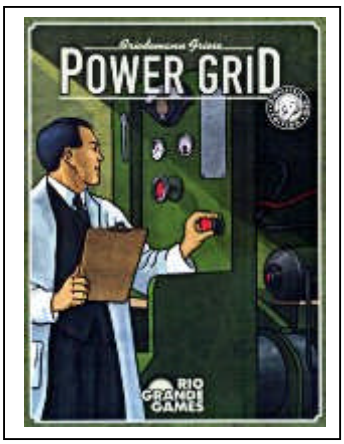
Friedemann Friese
POWER GRID

Funkenschlag



Szerző: Friedemanne Friese
2-6 Játékos részére
A játékidő kb. 150 perc

Tartalom:

1 játéktér (rajta térkép, pontozó sáv, forrás piac)
132 faház (22 mind a 6 színből –zöld, sárga, piros, kék, lila, fekete)
84 fa jelző (22 szén (barna), 24 Olaj (fekete), 24 szemét (sárga), 12 uránium(piros))
Pénz (Elektro)
5 összegző kártya (játék és fizetési információkkal)
43 Erőmű kártya (42 erőmű kártya és 1 db „3. Rész” kártya)

Erőmű Kártyák

Az Erőmű bal felső sarkában található szám egyrészt az Erőmű száma, másrészt az aukciónál ez a kikiáltási ár.

A bal alsó sarokban levő szimbólumok és a csík színe megmutatják, h mennyi és milyen nyersanyagra van szüksége az erőműnek az elektromos áram termeléshez. A szimbólumok jelentése a képen, a színeké: Barna-Szén, Fekete-Olaj, Barna/Fekete-Hibrid, Sárga-Szemét, Piros-Uránium, Zöld-Ökológiai, Kék-Fúziós.

A Szimbólumok jelentése

A szimbólumok száma mutatja meg, h mennyi nyersanyagra van szükség ahhoz, h áramot termeljen az erőmű. Pl. a 07-es Erőműnek 3 db olajra van szüksége. Soha nem lehet kevesebb nyersanyaggal használni az Erőművet, mint amennyi kell neki. Ugyanakkor az erőművek több nyersanyagot tudnak tárolni, mint amennyire szükségük van, méghozzá 2x annyit. Az előző példánál maradva, a 07-es Erőmű 6 db Olajat tud tárolni.

A Ház szimbólumba írt szám pedig azt mutatja meg, h az Erőmű hány várost tud ellátni energiával. A példánál maradva, a 07-es Erőmű 2 várost tud ellátni. De ne felejtsük, h ehhez pontosan annyi nyersanyagra van szüksége, amennyi a lapon, tehát 3-ra. Nem lehet, h csak 2 olajam van, és így csak 1 várost látok el energiával, és az sem lehet, h mivel kétszer ennyi olajat tud tárolni, ezért 2x ennyi várost tud el látni.

Speciális Erőművek

Hibrid Erőmű

Ezen erőművet szénnel és/vagy olajjal is lehet táplálni. A játékosa dönti el, h mivel szeretné, általában az olcsóbbat választják. Tehát pl. a 05-ös erőművet lehet 2 olajjal vagy 2 szénnel vagy 1 olaj és 1 szénnel is el látni.

Ökológiai és Fúziós Erőművek

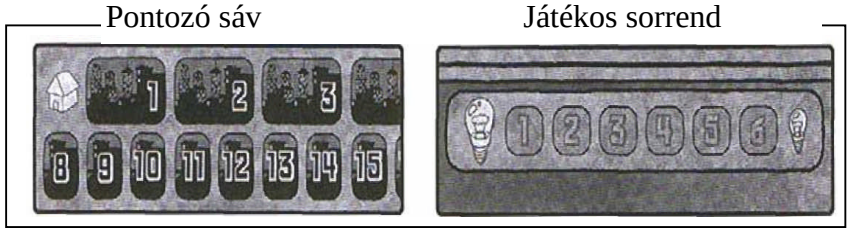
Ezekhez nem kell nyersanyag. És a ház szimbólum szerinti várost tudják ellátni.

Előkészületek

Megjegyzés: A következőkben az alapszabályokat taglaljuk, a játékosok számából adódó minimális változások a szabálykönyv végén találhatók meg.

Tegyük az asztal közepére a táblát. Ez hat területre van osztva, mindegyikben 7 város található. Válasszunk 1 régiót játékosonként. Az egyetlen követelmény az, h a választott területek egymással szomszédosak legyenek. A játék folyamán minden játékos minden választott területen játszhat.

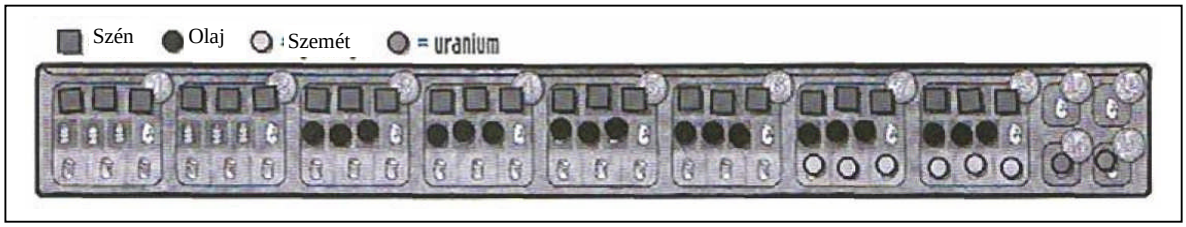
Minden játékos kap 50 Elektrot és a választott színének megfelelő fa házikókat.



Mindenki egy házat a pontozó sáv 0 pontjára tesz. A játék folyamán ez fogja mutatni, h kinek mennyi város van bekötve az elektromos hálózatába.

Egy második házat mindenki a játékos sorrend jelzőre tesz. A játék kezdetén ezt sorshúzással döntjük el, a játék folyamán meghatározott szabályok szerint történik majd, amit az 1. Fázisban találunk.

Nyersanyag Piac

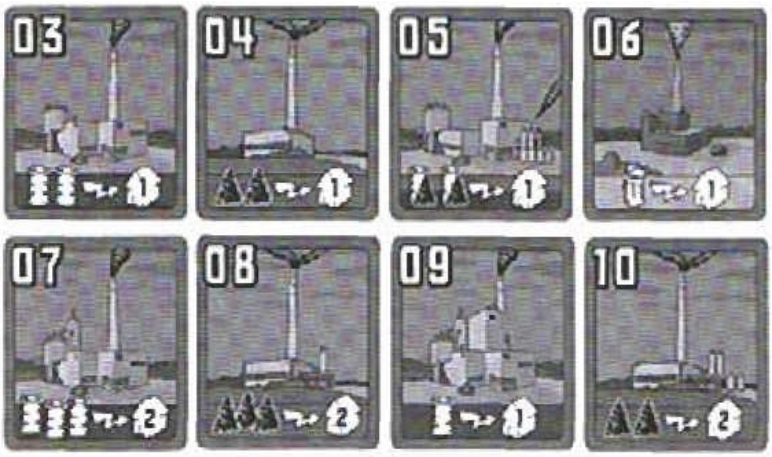


A tábla tetején található nagy terület a Nyersanyag Piac. Kezdetben tegyünk 3 szenet az 1 és 2 területre, 3 szenet és 3 olajat a 3-6 területekre, 3 szenet-3 olajat-3 szemetet a 7 és 8 területekre. Ezek egyike sem tehető a 10-16 számú helyekre. Tegyünk 1-1 urániumot a 14-16-ra A nyersanyagok ára kezdetben x , ahol x értéke:

a. Szén: x=1
b. Olaj: x=3
c. Szemét: x=7
d. Uránium: x=14

Aztán mindig annyi az ára, amelyik területről vesszük meg. (A terület száma mutatja az árát.) A játék során új szén, olaj, és szemét egységek kerülhetnek az 1-8 területekre (maximum 3 egység/típus/terület) és maximum 1 egység uránium az 1-16 területekre.

Erőmű Piac



Aktuális Piac
03-06

Jövő Piaca
07-10

A 3-10 számú Erőműveket tegyük le az ábrán látható módon, (fontos a kártyák sorrendje is), a tábla mellé. Ez lesz az Erőmű Piac. A legalacsonyabb árú 4 erőmű mindig az Aktuális Piac, a következő 4 a Jövő Piaca. Amikor majd feltöltjük az Erőmű Piacot, akkor is majd mindig újra kell rendezni őket úgy, hogy a legalacsonyabb számú 4 kerüljön felülre, sorban, alulra pedig a 4 legmagasabb számú, sorban.

Szedjük ki a megmaradt Erőmű lapok közül még a „3. Rész”, Ökológiai Erőmű (13-as számú) lapot. A maradékot keverjük össze és tegyük arccal lefele a tábla mellé. A „3. Rész” lapot tegyük a pakli aljára, az Ökológiai Erőművet a tetejére, az Összegző kártyákat pedig osszuk szét a játékosok között.

A Játék lefolyása

1. Állapítsuk meg a Játékosok Sorrendjét
2. Erőművek Árverése: Az egyes aukciókon minden játékos vehet legfeljebb 1 Erőművet az Aktuális Piacról.
3. Nyersanyag vásárlás: a játékosok vásárolhatnak az erőműveikhez nyersanyagokat a Nyersanyag Piacon
4. Építés: A játékosok növelhetik a cégük hálózatát, új városokat kötve be a térképen
5. Bürokrácia: Pénz szerzés, új Erőművek és Nyersanyagok lehelyezése

A különböző Fázisok

1. Fázis. Játékosok Sorrendjének megállapítása

Az lesz az első játékos, akinek a legtöbb város van bekötve az elektromos hálózatába. (Az első helyen van a pontozó sávon). Ha kettő vagy több játékos közt döntetlen a helyzet, akkor az az első, akinek nagyobb Erőműve van (Nagyobb a szám rajta.). Ugyanilyen módon állapítsuk meg a további sorrendet is.

Emlékeztető: A kezdő körben sorhúzással állapítjuk meg.

2. Fázis: Erőművek Árverése

Ebben a fázisban minden játékos vehet max. egy erőművet. Az első helyen álló játékos kezdi ez a fázist. (lásd 1.fázis). Ez a játékos választhat 1 Erőművet az Aktuális Piacról és tehet egy árajánlatot rá. Ne felejtsük el, h a kikiáltási ár az Erőmű bal felső sarkában levő szám, persze a játékos ajánlhat ennél többet is.

Fontos: Mindig csak az első 4 erőműből választhatunk. (azaz az aktuális piacról, ami a 4 legalacsonyabb értékű erőmű). Folytatva a licitálást az órajárásának megfelelően, a következő a játékos vagy nagyobbat ajánl, vagy passzol. Aki egyszer passzolt, az ezen erőműre már nem licitálhat többet. Addig folytatjuk, amíg csak egy játékos marad. Ő megkapja az Erőművet, miután befizette a bankba az ajánlatát, és leteszi az erőművet.

A játékosok ezután húznak egy új kártyát az eladott helyére, és újra sorba rendezik azokat: a legalacsonyabb 4 a felső sorba, a legmagasabb 4 az alsó sorba.

A játék folyamán egy időben egy játékosnak maximum 3 Erőműve lehet. Ha vesz egy negyediket, akkor meg kell semmisítenie egyet a többiből. A nyersanyagait a megsemmisülő erőműből átteheti a másik háromba, ha megfelelő a típusa. Ha azokban nincs már szabad kapacitás vagy nem jó a típus, akkor a nyersanyagok is megsemmisülnek.

Az a játékos, aki vett egy erőművet, az ugyanebben a körben már nem licitálhat még egyre. Ha a vezető játékos kapott erőművet, akkor a második legjobb játékos választ egy erőművet licitre. Ha más játékos vette meg az erőművet, akkor az első játékos választhat újra.

Ha a játékos körében választott egy erőművet, de nem akarja megvenni azt, akkor passzolhat. De ekkor ezen kör további aukcióiban sem licitálhat erőműre.

Csak az első körben: mindenkinek kell vennie 1 üzemet. Aztán, mivel az elején sorsolással volt meghatározva a sorrendje a játékosoknak, a 2. Fázis után rögtön újra meghatározzuk a játékosok sorrendjét, mint az 1. Fázisban. (mielőtt a 3 Fázissal folytatnánk)

Megjegyzés: A későbbi körökben, ha egy erőmű se lett eladva, akkor a legalacsonyabb számút kivesszük a játékból és húzunk a helyére egy újat. És persze újra sorba rendezzük őket.

3. Fázis: Nyersanyag Vásárlás
Ebben a fázisban a játékosok nyersanyagokat vásárolhatnak az erőműveikhez a Nyersanyag Piacról.
Ez a fázis a játékosok fordított sorrendjében történik. Azaz a leggyengébb kezd.

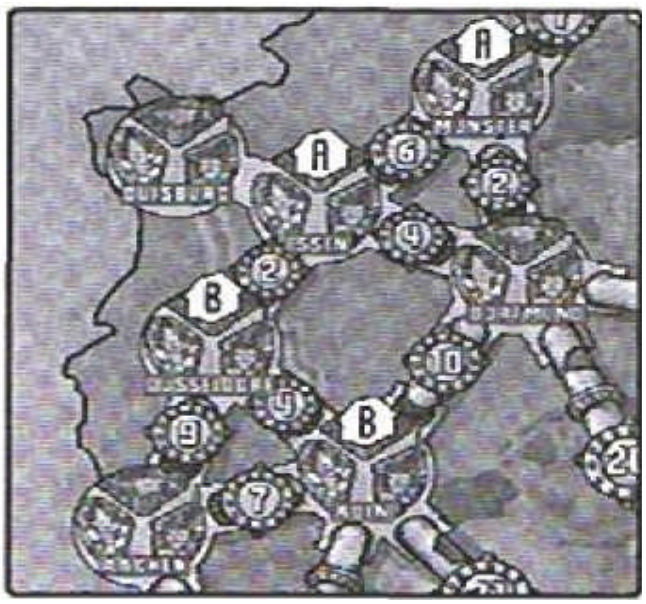
Minden erőmű 2x annyi nyersanyagot tud tárolni, mint amennyire szüksége van a termeléshez. Mindegyik csak olyan típusút tud tárolni, amilyen kell neki a termeléshez. Minden játékos maximum annyi nyersanyagot vásárolhat, h az erőműveiben el tudja tárolni.
Megjegyzés: A játék során bármikor a játékosok újra rendezhetik a nyersanyagaikat a saját erőműveik között. Egyetlen feltétel, h az erőmű tudja használni azt a nyersanyagot és h ne lépje túl a maximálisan tárolható nyersanyagok számát.
A Nyersanyag Piac helyeiről vehetik meg a szükséges nyersanyagokat a játékosok. A nyersanyag helyre nyomtatott szám mutatja meg, h mennyibe kerül az adott helyen található nyersanyag egy egysége. Természetesen a legolcsóbbak fognak legelőször elfogyni. A nyersanyagért járó pénz a bankba kell befizetni. Ha egy nyersanyag elfogyott, akkor abban a körben már abból nem lesz több.

4. Fázis: Építés

Ebben a fázisban a játékosok a saját elektromos hálózatuk építik, bekötve városokat a hálózatba.
Ez a fázis a játékosok fordított sorrendjében történik. Azaz a leggyengébb kezd.
A játék kezdetén egy játékosnak sincs városa. Minden játékos bármelyik a játékterületen található városból kezdheti a hálózatát építeni, (Csak olyanból nem, amit már más kiválasztott.), úgy, hogy leteszi a kiválasztott város 10-es számmal jelölt helyére egy házikóját. 10 elektrot kell fizetni a játékosoknak az első épületért a kezdő városban. Miután csatlakoztat a játékos város(oka)t a hálózatába, a Pontozó sávon a jelölő házikóját is a megfelelő számmal előre kell léptetnie. A játék Első Részében minden várost csak egy játékos csatlakoztathat. (a 2.-3. Részt lásd lentebb)
A játékosok a saját városukból bármilyen másik várost beköthetnek, ha van szabad hely abban a városban számukra. A városok összekötésért fizetni kell, aminek az ára a játéktáblán fel van tüntetve. Lehet egy városon úgy is átmenni, h azt nem kötjük be, ha nem akarjuk, vagy ha nincs már ott hely. Fizetni kell nem csak a 2 város közti távolságért, hanem a városba telepítendő épületért is. Ez utóbbiért annyit, ahányadik helyre sikerül betennünk: 10, 15 vagy 20 Elektrot. És a megfelelő számú helyre kell tennünk az épületünk. (Ez mindig az elérhető legalacsonyabb számú kell legyen.)
Bármilyen elérhető várost be lehet kötni a hálózatba. A játék Első Részében csak olyat köthetünk be, amelyik város még üres. A Második Részben olyat, amelyik üres és olyat is, amit még csak egy játékos kötött be. A Harmadik Részben már olyat is be tudunk kötni, amiben már 2 játékos bent van.
Ugyanazt a várost kétszer nem lehet bekötni ugyanabba a hálózatba.
Egy körben több várost is beköthet a játékos, ha ki tudja fizetni a bekötési és építési költségeket.

Csak a saját hálózatot lehet bővíteni, nem lehet egy második hálózatot létrehozni valahol máshol a táblán.

Példa



Anna növelhetné a hálózatát Duisburg felé 10 Elektroért, mert nincs kapcsolódási költség Essen és Duisburg között. Dortmundot 12 Elektroért, (10+2) kapcsolhatná be, mert ő az olcsóbb költségű kapcsolódást választja Münsterből. Aachen bekötése pedig 21 Elektroba kerül neki (10+9+2), mert Düsseldorfon keresztül teszi ezt meg.

Bobnak a legolcsóbb bekötési lehetősége Duisburg – ha Anna nem kötötte be, vagy ő jön előbb-: 12 (10+2+0) Elektroba kerül, és Essenen át érheti el.
A játék 2. Részében Anna be tudná kötni Düsseldorfot 17 Elektroért (15+2) vagy Kölnt 21 Elektroért (15+2+4), mert akkor már a városokba másodikként is lehet már kapcsolódni. Ha mindkettőt bekötné, akkor 36 Elektrot fizetne, mert Düsseldorf 17 és onnan már Köln csak 19.

Megjegyzés: Ha bármikor a játék során egy erőmű száma az Aktuális Piacon kisebb vagy egyenlő, mint a vezető játékos városainak a száma, akkor ezt az Erőművet ki kell venni a játékból és húzni a helyére egy másikat. (És persze újra sorba kell rendezni az Erőműveket.). Ez csak az Aktuális Piacon levő erőművekre igaz, a játékosoknál levőkre nem!
Példa: Egy játékos beköti a 6. városát is. A 06-os számú erőmű még bent van az Aktuális Piacon. Akkor a 06-ost kitesszük a játékból, újat húzunk helyette, a játékosoknál található 03-05 Erőművek maradnak a játékban.

5. Fázis: Bürokrácia

Ebben a fázisban a játékosok pénzhez juthatnak, új nyersanyagok kerülnek a Nyersanyag Piacra, az erőmű piacon is cserélődnek az erőművek.

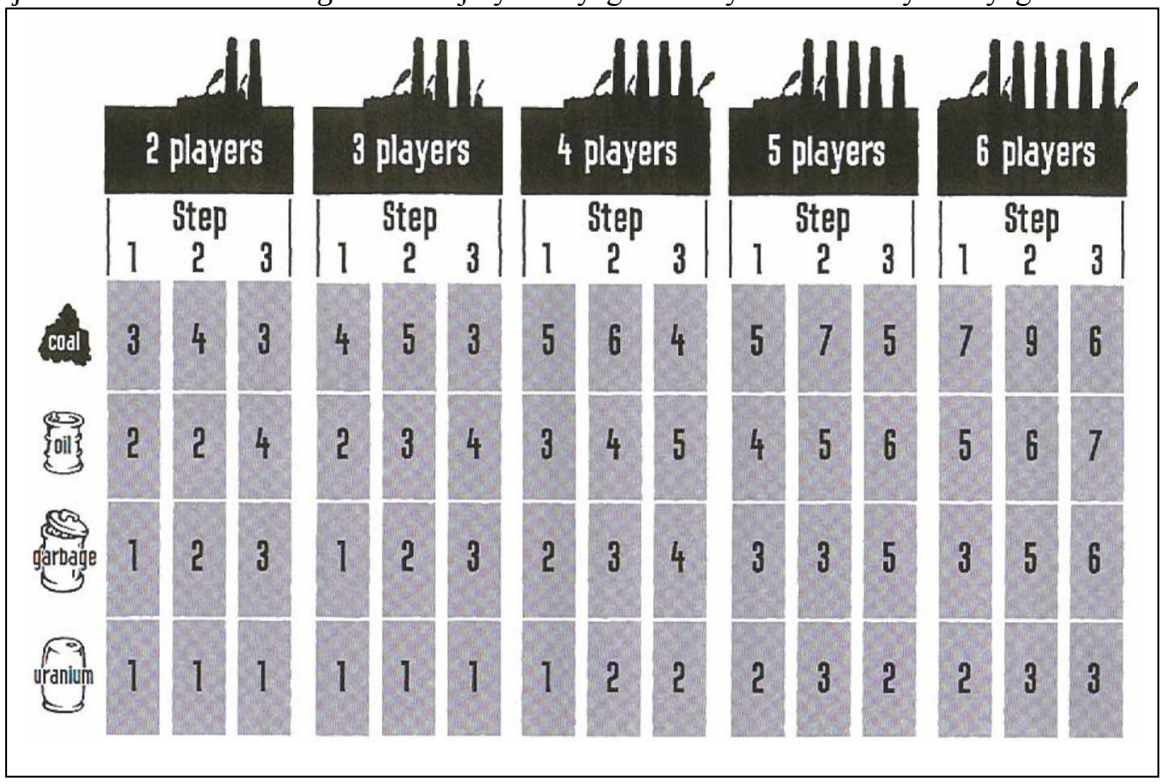
Minden játékos erőműve energiát termel. A vezető játékostól kezdve, minden játékos megnézi, hogy mennyi várost kötött be a hálózatába és ezek közül mennyit akar ellátni energiával. Ennek a számnak megfelelően kap pénzt a játékos a fizetség tábla alapján. Akinek nincs városa, az is kap 10 Elektrot. Lásd tábla:

0-10	1-22	2-33
3-44	4-54	5-64
6-73	7-82	8-90
9-98	10-105	11-112
12-118	13-124	14-129
15-134	16-138	17-142
18-145	19-148	20,21-150

Az elhasznált nyersanyagokat vissza kell tenni a tábla mellé

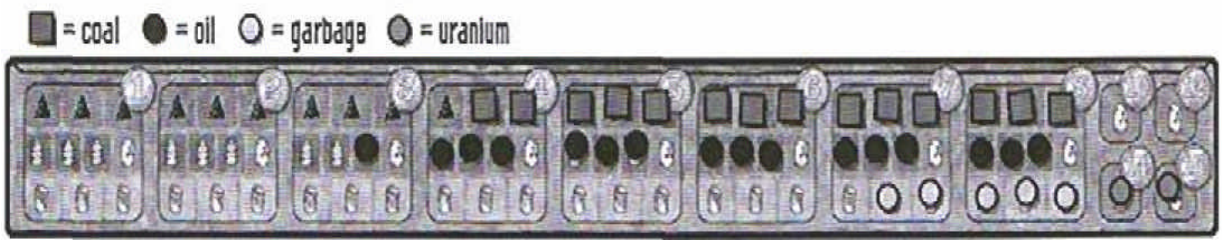
Megjegyzés: Ha egy játékos kevesebb várost tud (vagy akar) ellátni, mint amennyit bekötött, akkor ő csak az ellátott városok után kap pénzt. Ha több energiát termel, mint ahány városa van, akkor a fölös energia kárba veszett. Mindenki eldöntheti, h melyik erőműveit akarja használni és melyikeket nem a városai ellátására.

A játékosok számának megfelelően új nyersanyagokat helyezünk el a Nyersanyag Piacra.



A nyersanyagok lehelyezését mindig a legnagyobb számú (legdrágább) szabad helyen kell kezdeni, és úgy feltölteni a helyeket, persze a maximális számra (helyenként 3 egység). Ha nincs elég nyersanyag amit fel lehet tenni, akkor az pech.

Példa:
5 játékos játszik. A következő nyersanyagokat vették meg az első körben: 10 szén, 2 olaj, 1 szemét. A Nyersanyag Piac így néz ki:



A táblázatból kiolvasható, h 5 játékos esetén, az első Részben: 5 szén, 4 olaj, 3 szemét és 2 uránium kerül fel a piacra. Csak 4 szén került vissza a raktárba – a többi az Erőművekben van-, ezért hiába tehetnénk fel 5-t, csak 4-t tudunk. Ezt a négyet így kell felhelyezni: a 4. helyre 1-et, a 3. helyre 3-at. A 2 egység olajat a 3. területre kell tenni, 2-t pedig a másodikra. 1 szemetet a 7. területre és 2-t a 6.-ra. Urániumot a 12-es és 10-es területre. Összehasonlítva az első kör áraival a szén drágább lett, az olaj ára viszont csökkent.

Vegyük ki a legmagasabb értékű Erőművet a Jövő Piacáról, és tegyük arccal lefele a húzó pakli alá. Húzzunk egy újat helyette, és állítsuk sorba újra az Erőműveket (lásd 2. Fázis). Ennek az az indoka, h így a legjobb, legerősebb erőművek a 3. Rész kártya alá kerülnek, és majd a játék 3. Részében lesznek elérhetőek.

Ezzel az 5. Fázis és kör befejeződött. Egy új kör kezdődik az első fázissal.

A Játék Részei

A játék 3 Részből áll. A Rész egy nagyobb egysége a játéknak, nem úgy, mint a fázisok, amik 1 körön belül vannak.

Első Rész

A játék kezdete az Első Rész. Minden várost csak 1 játékos köthet be a hálózatába. Az első bekötés ára 10 Elektro.

Második Rész

A Második Rész egy olyan 5. fázis előtt kezdődik, amikor az előtte levő 4. Fázisban valamelyik játékos a 7. városát is bekötötte a hálózatába.
A Következő dolgok történnek meg ekkor **egyszer** a 2 fázis között (4. és az 5. közt): a legalacsonyabb Erőművet kivesszük a játékból, és egy újat húzunk a helyére.
Innentől kezdve a 2. Rész kezdődik, minden várost 2 játékos is beköthet a hálózatába, és a második építési költsége 15 Elektro.
Változik a Nyersanyag Piacra visszakerülő nyersanyagok száma is. Lásd a táblázat.

Harmadik Rész

Amikor a ’3. Rész’ kártya előkerül a húzó pakliból, akkor kezdődik a 3. Része a játéknak.

A következő lehetőségek vannak:
1. Ez a kártya a 2. Fázisban kerül elő. Tegyük le a kártyát a legmagasabb Erőműként a Jövő Piaca sor végére. Amikor vége a 2. Fázisnak, vegyük ki a legalacsonyabb értékű erőművet és a 3. Rész kártyát és ne húzzunk helyettük új lapokat. A 3. rész a 3. Fázissal kezdődik.

2. Ha a ’3. Rész’ kártyát a 4. Fázisban húzzuk fel a lecserélve a legkisebb értékű erőművet, akkor vegyük ki ezt a kártyát és a legkisebb értékű erőművet a játékból, és ne húzzunk helyettük újat. A 3. Rész az 5. Fázisban kezdődik.

3. A ’3. Rész’ kártyát az 5. Fázisban húzzuk fel. Vegyük ki ezt a kártyát és a legkisebb értékű erőművet a játékból, és ne húzzunk helyettük újat. A 3. Rész az 1. Fázisban kezdődik, egy új körrel.

A 3.Rész alatt csak 6 db erőmű lesz az erőmű piacon és a következő körtől kezdve csak Aktuális Piac lesz, és mindegyiket megvehetjük.

Keverjük meg a megmaradt erőmű paklit –amiben azok az erőmű lapok vannak, amiket a játék során a pakli alá tettünk, tehát a magas értékűek- és tegyük arccal lefele a tábla mellé.

A 3. Részben már minden várost 3 játékos tud bekötni a hálózatába. A harmadik bekötés ára 20 Elektro. Változik a Nyersanyag Piacra visszakerülő nyersanyagok száma is. Lásd a táblázat.

Az 5. Fázisban innentől kezdve a legkisebb értékű erőművet vesszük le az erőmű piacról, és húzunk a helyére újat. A játék utolsó köreiben elképzelhető, h nem lesz már húzó pakli, mert elfogyott. A játékot ettől még folytatjuk és az 5. Fázisban a legkisebb értékű erőművet kivesszük.

A Játéknak egy olyan 4. Fázis után lesz vége, amelyikben valamelyik játékosnak minimum 17 városa lesz.

A Játék Győztese

Az nyeri a játékot, aki a legtöbb várost tudja **ellátni** elektromossággal a hálózatából. Ha ez döntetlen, akkor az a nyertes, akinek a legtöbb pénze maradt. Ha ez is döntetlen, akkor az nyer, akinek a legtöbb városa van.
Megjegyzés: Előfordulhat, h nem az a játékos nyer, akinek több, mint 17 városa van, hanem egy másik, mert nem tudja ellátni az összes városát energiával, és a másik játékos több várost tud ellátni.

Kivételek, Módosítások, Speciális esetek

2 játékos esete
3 területen kell játszani. Minden játékosnak 4 erőműve lehet.
A 2. Rész akkor kezdődik, amikor valaki a 10. várost is beköti.
A játék kezdete előtt, de miután letettük a kezdő erőmű piacot (03-10 értékűek és kivettük a 13-as számút is), ki kell vennünk az erőművek közül 8 lapot véletlenszerűen.
A játéknak akkor van vége, amikor az egyik játékos beköti mind a 212 várost.

3 játékos esete
A játék kezdete előtt, de miután letettük a kezdő erőmű piacot (03-10 értékűek és kivettük a 13-as számút is), ki kell vennünk az erőművek közül 8 lapot véletlenszerűen.

4 játékos esete
A játék kezdete előtt, de miután letettük a kezdő erőmű piacot (03-10 értékűek és kivettük a 13-as számút is), ki kell vennünk az erőművek közül 4 lapot véletlenszerűen.

5 játékos esete
A játéknak akkor van vége, amikor az első játékosnak legalább 15 várost sikerül bekötnie.

6 játékos esete
Ekkor csak 5 területen játszhatunk.
A 2. Rész akkor kezdődik, ha valakinek sikerül 6 várost bekötnie.
És a játéknak akkor van vége, ha valakinek minimum 14 várost sikerült bekötnie.

Az első játék

Ha először játszanak ezzel a játékkal, akkor javasoljuk, h csak az Első Részt játsszák le. Mert hogyha valaki a játék elején folyamatosan hibás döntést hoz, akkor nem tud rendesen növekedni, és fusztrálva lesz a többi játékostól.
A játéknak akkor van vége, amikor az első játékos bekötötte a 7. városát is. Ekkor ő már többet nem köthet be, még ha lenne rá lehetősége, akkor sem. Ezután a többi játékos is megpróbálhat 7 városnyit bekötni. Aztán ugyanúgy, mint a rendes játékban, az nyer, aki több város tud ellátni energiával. Döntetlen esetén az nyer, akinek több pénze maradt.