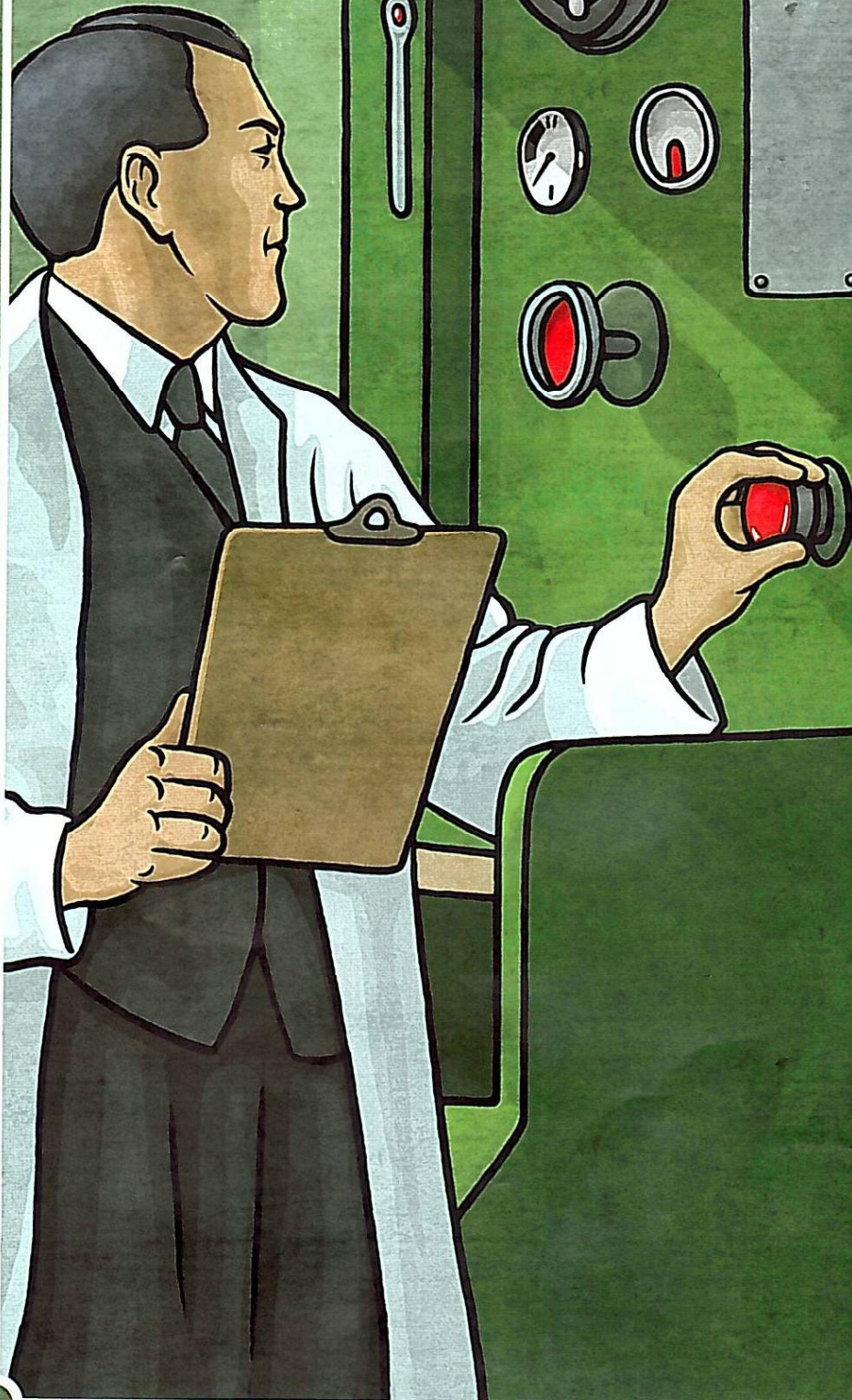


*Фридманн Фриз*

# ЭНЕРГОСЕТЬ



# Фридманн Фриз

# ЭНЕРГОСЕТЬ

## Содержимое



- > Двустороннее поле с картами Германии и США, треками подсчета очков, порядком игроков и рынком ресурсов
- > 132 деревянных домика (по 22 штуки каждого из шести цветов)
- > 84 фишки ресурсов: по 24 коричневых (уголь), черных (мазут), желтых (вторсырье) и 12 красных (уран)
- > деньги (наша валюта называется электро)
- > 6 карт-памяток с порядком игры и выплата
- > 43 карты электростанций с числами 03–40, 42, 44, 46 и 50
- > 1 карта 3-го этапа
- > правила

## Цель игры

Вы руководите энергетической компанией, которая поставляет электричество в города. В течение игры вы будете состязаться с противниками на аукционах, стараясь приобрести новые электростанции, добывать ресурсы для генераторов и развивать клиентскую сеть вашей компании, подсоединяя новые города к вашим линиям электропередач. В конце игры победит тот, чья компания будет снабжать энергией наибольшее количество городов.

## Подготовка



1. Разложите поле на столе выбранной стороной вверх. Карта разделена на шесть областей, по семь городов в каждой. Перед партией выберите области для игры, по одной на участника: два региона для двух игроков, три в партии на троих, все шесть, если за столом вас шестеро. Конечно, это должны быть соседствующие регионы. В течение игры каждый участник может действовать во всех выбранных областях.
2. Возьмите памятку, деревянные домики одного цвета и 50 электро.
3. Поставьте один домик слева от единицы на треке подсчета и один на линии порядка (в начале партии он определяется жребием).
4. Крупные деления в нижней части карты - рынок ресурсов. В начале партии поставьте: 3 угля на каждое деление с 1-го по 8-е; 3 мазута на каждое деление с 3-го по 8-е; 3 вторсырья на деления 7 и 8. Эти ресурсы никогда не ставятся на деления с 10-го по 16-е. По 1 урану поставьте на 14-е и 16-е деления. Так к началу партии вы получите самое выгодное предложение угля за 1 электро, низшую цену на мазут 3 электро, самое дешевое вторсырье по 7 электро и уран по цене не ниже 14 электро. В ходе партии вы будете размещать новые поставки угля, мазута и вторсырья на делениях с 1-го по 8-е (не больше трех фишек каждого вида на одном делении) и уран на делениях с 1-го по 16-е (не больше одной фишки на деление).

- 5) Оставшиеся ресурсы сложите рядом с полем.



уголь



мазут



вторсырье



уран

- 6) Возьмите карты электростанций с номерами от 03 до 10 и выложите их рядом с полем в два ряда по четыре карты в каждом: это рынок станций. Все карты в обоих рядах рынка должны лежать по порядку возрастания номеров слева направо. Верхний ряд станций образует действующее предложение, карты нижнего формируют ожидаемое предложение. Когда в ходе партии игроки добавляют новые станции на рынок, карты в обоих рядах перекладываются так, чтобы в действующем предложении остались четыре самые дешевые станции рынка, при этом возрастающий порядок номеров сохраняется.
- 7) Уберите карту 3-го этапа и экологическую электростанцию № 13 из колоды, перетасуйте оставшиеся карты станций и сложите их лицом вниз стопкой рядом с полем. Карта 3-го этапа кладется лицом вниз под стопку, станция № 13 - лицом вниз поверх стопки.

## Развитие партии

Партия состоит из нескольких раундов, каждый делится на пять фаз. Все игроки в определенном порядке выполняют действия одной фазы, и только потом игра переходит в следующую. Немного подробнее о каждой стадии.

1. Определение порядка игроков
2. Аукцион электростанций
3. Покупка ресурсов
4. Строительство
5. Бюрократия

Игра последовательно проходит три этапа. Заранее неизвестно, сколько раундов будет в каждом этапе. Начавшись с 1-го этапа, партия переходит на 2-й этап, как только кто-либо сумеет связать своими линиями определенное количество городов. 3-й этап начинается, когда вытянута особая карта (см. Этапы игры на стр. 7). При переходе с одного этапа на следующий в силу вступают новые важные правила. Обычно игра завершается на 3-м этапе, но может закончиться и на 2-м.

## Фаза 1: определение порядка игроков

В этой фазе устанавливается очередность действий соперников на текущий раунд. Первым становится игрок, в сети которого наибольшее количество городов (его домик зашел дальше прочь по треку подсчета). Если у нескольких игроков одинаково большое число городов в сетях, обладатель самой дорогостоящей станции станет первым в раунде. Поставьте его домик первым на линии порядка и по этим же правилам определите последовательность действий остальных игроков.

**Помните:** в начале игры порядок игроков определяется жребием

**Пример:** Анна провела электричество в 6 городов, в сетях Данилы и Анжелы по пять городов, Валерий освоил всего четыре населенных пункта. В этом раунде Анна станет первым игроком, и она ставит свой домик на первое деление линии порядка. Данила и Анжела смотрят, какие электростанции они могут преувидеть друг друга. Данила и станция №17 побеждают: у Анжелы самая дорогая станция стоит всего 15 электро. Данила второй, Анжела третья, Валерий четвертый.

## Фаза 2: аукцион электростанций

В этой фазе игроки получают право выставить на аукцион электростанции. Вы не можете купить больше одной карты в раунд. По цене, электростанции игрока должны вырабатывать столько энергии, чтобы хватало всем городам его сети, но это не является обязательным требованием. По порядку игроки могут либо

- а. пасовать, либо
- б. выбрать электростанцию для торгов

### а. пас

Игрок решает не начинать аукцион и пасует. В этом случае он больше не примет участия в аукционах текущего раунда и не сможет купить новую станцию.

### б. выбор электростанции для торгов

Выберите в действующем предложении (верхний ряд рынка) одну карту и сделайте ставку, чтобы попытаться купить эту станцию. Минимальный размер ставки равен номеру карты, но можно начать и с большей суммой. По часовой стрелке от вас соперники могут перебивать предыдущие ставки или пасовать. Спасовав, вы не сможете вернуться к торгам за эту станцию. Так продолжается, пока не останется один победитель аукциона. Он отдает свою последнюю ставку в банк и забирает карту станции. Тут же вытяните новую карту на замену проданной и выложите ее на рынок, соблюдая порядок возрастания номеров. Также помните, что в действующем предложении станции должны быть дешевле, чем в ожидаемом.

## Важно

- > Купив карту станции, вы не сможете ни участвовать в других аукционах, ни предложить новую станцию для торгов в этом раунде.
- > Когда игрок начал аукцион, выиграл его и получил карту станции, ход и право выставить станцию на торги передаются его следующему по порядку сопернику, который еще не приобрел карту в этом раунде. Если игрок выставил станцию на торги, но не смог ее купить, он может выбрать новую карту в действующем предложении или пасовать.
- > Как бы ни шла игра, в вашем распоряжении не может быть больше трех электростанций. Покупаете четвертую? Отключите от своей сети одну из приобретенных ранее (сбросьте ее карту). Вы вправе перевести ресурсы с отключаемой станции на любые оставшиеся, работающие на том же топливе. Если таких станций у вас не осталось или на них просто нет места под новые ресурсы, фишки с отключаемой станции возвращаются в резерв (но не на рынок ресурсов).
- > Если вы начинаете последний аукцион раунда, торговаться с вами уже никто не сможет и вы получите станцию за минимальную ставку, если хотите.

**Исключение:** в первом раунде партии каждый игрок должен купить электростанцию.

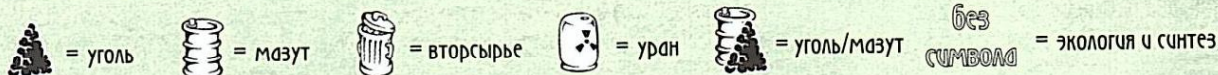
- > Если в течение раунда не продано ни одной станции, сбросьте самую дешевую карту с рынка в коробку, вытяните ей замену из стопки станций и переложите станции на рынке в соответствии с основными правилами.

**Исключение:** поскольку порядок игроков в начале партии определяется жребием, после фазы аукционов вам придется установить новый порядок. Так как ни у кого нет городов, определяющим фактором будет только цена электростанций игроков (см. фазу 1).

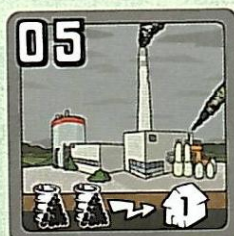
## Карты электростанций



- 1 В верхнем левом углу стоит номер станции, который показывает минимальную ставку при ее выходе на торги (на рисунке станция № 14; на торгах первая ставка не меньше 14 электро).
- 2 Картинка просто изображает станцию и никакой смысловой нагрузки не несет.
- 3 Символы в левом нижнем углу и цвет полосы показывают, что нужно станции для выработки энергии (коричневый уголь, черный мазут, желтое вторсырье или красный уран). Вы не можете израсходовать больше или меньше указанного объема ресурсов, когда применяете станцию по назначению. На станции может храниться двойная норма топлива. В примере станции требуются для работы две фишки вторсырья, а хранить на ней можно четыре фишки.
- 4 Цифра в домике показывает, сколько городов способна снабжать электричеством эта станция. В примере станция за две фишки вторсырья может подать энергию в два города. Вы не можете потратить одну фишку ресурса, чтобы провести ток только в один город. И хотя бункеры вашей станции вмещают вдвое больше вторсырья, чем нужно для работы, дать двойную норму энергии и снабдить ею больше двух городов в раунд вы не сможете.



## Особые станции



Гибридные электростанции, приспособленные к работе как на угле, так и на мазуте, отмечены черно-коричневой полосой и специальным двоенным символом ресурса. Владелец гибридной станции может сам решать, какое сырье для него выгоднее.

**Пример:** гибридная станция №5 (см. рис.) работает, если в ее топках сгорает 2 фишки угля, 2 фишки мазута или 1 уголь + 1 мазут.

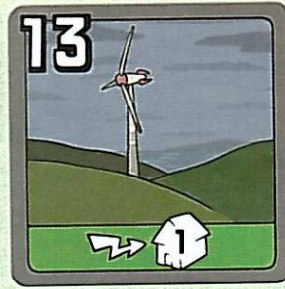
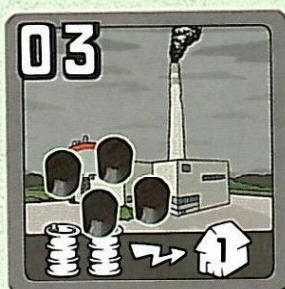
Экологические и синтетические станции не требуют расходования ресурсов. Такая станция может снабдить энергией не больше городов, чем указано на ее карте цифрой в символе-домике.

## Фаза 3: покупка ресурсов

В этой фазе игроки могут купить ресурсы на рынке для своих станций. Не приобретайте сырье, если ни одна из ваших станций на нем не работает! Станция не даст энергию, если на ней нет полной нормы ресурсов. Эта фаза разыгрывается в обратном порядке, то есть действия начинаются с последнего игрока.

На любой станции может храниться двойная норма необходимых ресурсов, но это должно быть именно то сырье, на котором работает данная станция (уголь на угольной станции, мазут и уголь на гибридной и т.д.). На станциях, не нуждающихся в ресурсах, хранилищ нет вообще (так, складировать уголь на экостанции нельзя). В общем, вы не сможете купить ресурсов больше, чем вмещают все ваши станции.

**Пример:** мазутная станция №3 вмещает 4 единицы мазута, гибридная станция №5 - 4 единицы угля и мазута в любом сочетании, экологическая станция №13 в сырье не нуждается, и потому хранить на ней какие-либо ресурсы нельзя.



Игроки выкупают фишки ресурсов с дельней рынка. Числа, поставленные на дельнях, показывают цену единицы ресурса. Покупая фишку, верните в банк ее цену в электро. Если фишки какого-то ресурса закончились, купить его в этом раунде уже не выйдет.

**Важно:** в любой момент партии вы можете перебрасывать ресурсы с одной своей станции на другую, если они работают на одном и том же топливе.

## Фаза 4: строительство

Эта фаза разыгрывается в обратном порядке: первым действует тот, чья фишка стоит последней на линии порядка игроков. Пора начать или развить вашу энергосеть. Помните, что для победы вам надо собрать в своей сети больше городов, чем у любого соперника, так что развитие сети жизненно важно для вас. Между тем, можно обладать самой разветвленной сетью и проиграть, ведь побеждает игрок с наибольшим количеством снабжаемых энергией городов! Вам может не хватить мощностей и ресурсов для слишком большой сети, так что будьте внимательны и предусмотрительны.

В начале партии у игроков нет городов. Начать развитие сети вы должны с выбора города. Это должна быть незанятая соперником точка в любой игровой области (помните, вы их выбираете перед партией?). Чтобы показать принадлежность города к вашей сети, поставьте на его дельне 10 свой домик и заплатите 10 электро за подключение первого города. В зависимости от этапа партии меняются как цены строительства, так и количество игроков, которые могут поставить свои домики в одном и том же городе (читайте Этапы игры ниже).

Любой следующий город, подсоединяемый вами к сети, должен быть связан хотя бы с одним вашим клиентом (городом, в котором есть ваш домик). На пути от существующего клиента к новому вы увидите цифру: столько будет стоить вам соединение двух городов линиями электропередач. Кроме того, вам надо будет оплатить подключение нового города (число на самом нижнем свободном делении). Подключайте города с оглядкой на цену соединения и перспективы дальнейшего развития. Деньги за соединение и подключение вносятся в банк. Количество подключений в раунд ограничено только вашими средствами.

Развитие сети подчиняется следующим правилам.

- > На 1-м этапе город может состоять в сети одного игрока, на 2-м уже двое, а на 3-м этапе - трое соперников вправе поставить там домики. Добавляя город, вдобавок к стоимости соединения заплатите 10 электро, если ваш домик первый в городе, 15, если второй, и 20, если третий.
- > Можете подключить к своей сети любой город (если в нем есть место), независимо от расстояния от ваших прежних клиентов. Вы вправе протягивать линии через другие города, не подключая их, если не хотите или (более вероятно) если в них нет свободного места.
- > Нельзя дважды присоединить к сети один и тот же город.
- > Подключив город, поставьте свой домик на самое дешёвое свободное деление (10, 15 или 20 электро).
- > Вы расширяете существующую сеть без права начать вторую. Вы обязаны всегда платить цены соединения и подключения, даже если уже использовали данное соединение раньше в ходе этой партии.
- > Город может быть соединен максимум с тремя сетями (см. ниже об этапах игры).

### Пример



Анна может развить свою сеть, протянув провода из Дуйсбурга в Эссен всего за 10 электро, так как стоимость соединения двух соседних городов попросту нет. Чтобы подключить Дортмунд, ей понадобится 12 электро (10+2), если вести ток по самому дешёвому пути соединения из Мюнстера. Присоединить к сети Аахен обойдется в 21 электро (10+9+2), так как надо будет прокладывать линии через Дюссельдорф.

Для Василия соединение с Дуйсбургом тоже не особо дорогое: за 12 электро (10+2+0) он может проложить линию через Эссен.

На 2-м этапе игры Анна сможет присоединить к сети Кёльн за 21 электро (15+2+4) или Дюссельдорф за 17 электро (15+2), ведь теперь города могут состоять в двух сетях! Анна даже немного сэкономит, если подключит оба города: сперва Дюссельдорф войдет в сеть, а от него уже за 19 электро запитается Кёльн.

### Важно

- > Вы не обязаны выбирать город в первом раунде. Можете начать развитие сети позже: отсутствие городов повлияет на вашу позицию в порядке игроков.
- > Добавляя город к сети, тут же измените свое положение на треке подсчета, чтобы игроки могли видеть, сколько городов в сети любого соперника.
- > Если в игре есть сеть, число городов в которой больше номера станции в действующем предложении рынка, уберите эту станцию из игры и вытяните её замену. Правило не распространяется на станции, уже принадлежащие игрокам.

**Пример:** игрок присоединил шестой город к своей сети. Если в действующем предложении еще есть станция №6, ее надо сбросить в коробку. Однако купленные игроками станции №3, №4 и №5 остаются у владельцев. Игрок вытягивает карту станции на замену сброшенной и выкладывает ее на рынок по обычным правилам. Возможно и такое, что новая карта тут же будет сброшена по той же причине: тогда замена понадобится и ей.

### Фаза 5: бюрократия

В этой фазе вы получаете прибыль, пополняете рынок ресурсов и обновляете предложение на рынке станций.

**Получение прибыли:** начиная с первого игрока, каждый говорит, сколько городов своей сети он хочет и может снабдить электричеством. В зависимости от этого количества игрок получает некоторую сумму (см. таблицу выплат). Если вы не снабжаете энергией никого, получите 10 электро (гарантированный минимум). Снимите фишки ресурсов с тех станций, которые вырабатывали ток, и сложите их в резерв рядом с полем. Вы можете снабжать меньше городов, чем подключено к вашей сети (а порой будете вынуждены к этому), но вам платят только за тех клиентов, которые получили ваше электричество. Если вы произвели энергии больше, чем необходимо городам вашей сети, излишки пропадают. Вы вправе выбрать, какие станции задействовать, чтобы избежать потерь ресурсов. И еще раз: вы не обязаны снабжать энергией все города вашей сети.

### Выплаты

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

### Пример



В сети Анны 6 городов и три станции, под завязку забытые топливом. Станция №7 для работы нужны 3 фишки мазута, станциям №10 и №15 - по 2 фишки угля. Анна сбрасывает в резерв необходимые уголь и мазут и производит энергию, которой хватает на 7 городов (2+2+3). Поставив электричество шести клиентам своей сети, Анна зарабатывает 73 электро. Излишек выработки сгорает.

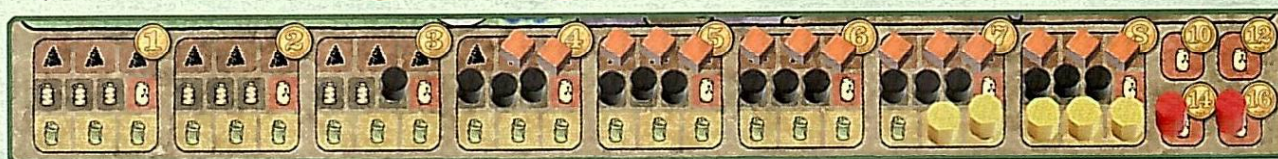
Поставки на рынок ресурсов в зависимости от числа игроков и этапа игры, на рынок ресурсов вводятся новые партии сырья (см. таблицу на последней странице правил) из резерва. Размещение фишек начинается с самого дорогого дегеня, на котором не хватает ресурсов до максимального возможного уровня.

**Исключение:** поставки урана всегда пополняются с дегеня 16 и на каждом дегеня может быть только одна его фишка.

Если в резерве не хватает ресурсов какого-либо вида, это сырье восполняется на рынке настолько, насколько возможно. Это может случиться, если игроки хранят на станциях большие запасы топлива. Количество фишек в игре ограничено.

### Пример

В игре влятером в первом раунде куплены следующие ресурсы: 10 фишек угля, 2 фишки мазута, 1 фишка вторсырья. Рынок ресурсов выглядит так:



Согласно таблице, на 1-м этапе игры влятером на рынок поставляются фишки: угля - 5, мазута - 4, вторсырья - 3, урана - 2. Поскольку в резерве осталось всего 4 фишки угля (все остальное уже сложено на станциях игроков), только они и выкладываются на рынок: одна на дегеня 4, три на дегеня 3. Затем игроки ставят по 2 фишки мазута на дегеня 3 и 2, вторсырье на дегеня 7 и две таких фишки на дегеня 6, по одной фишке урана на дегеня 12 и 10. По сравнению с первым раундом уголь подорожал (теперь низшая цена на него 3 электро), а мазут в цене упал до 2 электро.

**Предложение станций:** сбросьте самую дорогую станцию из следующего предложения лицом вниз под колоду станций и вытяните карту её на замену. Переложите карты на рынке по обычным правилам (см. фазу 2; на 3-м этапе игры это правило меняется, но об этом ниже). За счет этого механизма самые дорогие станции соберутся под картой 3-го этапа и с его началом станут доступны для приобретения.

Фаза 5 и весь раунд завершены. С фазы 1 начинается следующий круг.

## Этапы игры

Давайте познакомимся с этапами игры. Этап - это одна из трех стадий партии, и не надо путать его с фазами, из которых состоит раунд.

### Этап 1

Партия началась. На 1-м этапе в каждом городе может быть только один домик. Цена подключения города к сети 10 электро. Объемы поставок сырья на рынок ресурсов для 1-го этапа даны в таблице на последней странице правил.

### Этап 2

2-й этап начинается перед фазой 5 (бюрократия) того раунда, в котором игрок подключил к сети седьмой город в фазе 4 (строительство). Возможно, что в этом раунде седьмой город появится в сети нескольких игроков или к одной сети будет подключен не один седьмой, а двое или больше клиентов. Для начала 2-го этапа уберите с рынка ОДНУ самую дешевую станцию, вытяните её замену и переложите карты на рынке по обычным правилам. С этого момента в каждом городе могут быть домики двух игроков. Цена подключения клиента ко второй сети равна 15 электро. Изменения поставок сырья на рынок ресурсов для 2-го этапа сведены в таблицу на последней странице правил.

### Этап 3


3-й этап начинается с фазы, следующей после выхода из колоды особой карты 3-го этапа. Есть три варианта.

1. Карта 3-го этапа вытянута во время аукциона (фаза 2): считайте карту самой дорогой станцией и положите ее в конец следующего предложения. Тут же перетасуйте колоду станций (там остались карты, которые вы сбрасывали в пятой фазе каждого раунда на 1-м и 2-м этапах) и положите ее лицом вниз рядом с полем. Продолжайте аукцион и вытягивайте карты замены, как того требуют правила, пока все игроки не получат шанса купить новую станцию или не спасуют. Завершив фазу 2, уберите с рынка самую дешевую станцию и карту 3-го этапа и не тяните карты на замену! 3-й этап начнется с фазы 3.
2. Если карта 3-го этапа вытянута в фазе 4 (строительство) как замена слишком дешевой станции, удалите с рынка карту самой дешевой станции и не тяните замену. Перетасуйте оставшиеся в колоде карты станций и сложите их лицом вниз рядом с полем. 3-й этап начнется с фазы 5.
3. Если карта 3-го этапа вытянута в фазе бюрократии, уберите из игры эту карту и самую дешевую станцию с рынка и не тяните замены. Перетасуйте и сложите оставшиеся станции стопкой лицом вниз рядом с полем. Последний раз примените таблицу поставок сырья для 2-го этапа. 3-й этап начнется с фазы 1 следующего раунда.

На 3-м этапе на рынке станций остается шесть карт. Все они являются действующим предложением и могут быть выставлены на торги (на 3-м этапе вовсе нет ожидаемого предложения).

В каждом городе может быть три домика. К третьей сети клиент подключается за 20 электро. Поставки сырья также претерпевают изменения (см. таблицу). На 3-м этапе иначе разыгрывается фаза 5. Удалите с рынка самую дешевую карту и вытяните её замену. В последних раундах игры карт в колоде может не остаться, но игра продолжится, и в каждой фазе 5 вам надо будет удалять самую дешевую станцию, что за несколько раундов приведет к опустошению рынка.

Таблица ресурсов

	2 игрока			3 игрока			4 игрока			5 игроков			6 игроков		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
 <b>УРОДОК</b>	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
 <b>НАЗУВ</b>	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
 <b>ВТОРИНА</b>	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
 <b>УРАН</b>	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3