

Игра Фридманна Фриза

ЭНЕРГОСЕТЬ

РОССИЯ



Правила игры

Игра Фридманна Фриза

ЭНЕРГОСЕТЬ

РОССИЯ

Состав игры



- **Двустороннее поле** поле с картами России и Японии, дорожками подсчёта очков и очередности, а также рынком ресурсов
- **132 деревянных домика** (по 22 штуки каждого из шести цветов)
- **84 фишки ресурсов:** по 24 коричневых (уголь), чёрных (мазут) и жёлтых (вторсырьё), а также 12 красных (уран)
- **Деньги** (купюры номиналом 1, 5, 10 и 50 электро)
- **6 карт-памяток**
- **42 карты** электростанций с номерами 03–40, 42, 44, 46 и 50
- **Карта «Этап 3»**
- **Специальная карта** электростанции с номером $33\frac{1}{3}$
- **Таблица поставок**
- **Правила игры**

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, покупать топливо для генераторов и развивать клиентскую сеть своей компании, подсоединяя новые города к вашим линиям электропередач. В конце игры победит тот, чья компания будет снабжать энергией наибольшее количество городов.

Подготовка

- 1 Решите, на какой из двух доступных карт вы будете играть, и разложите поле на столе нужной стороной вверх. Карта разделена на шесть областей, по семь городов в каждой. Перед партией выберите несколько соседних областей, которые будут участвовать в игре (их количество зависит от числа игроков, см. таблицу на стр. 8). В ходе игры каждый участник может действовать во всех выбранных областях, а остальные игрокам недоступны.
- 2 Каждый игрок берёт памятку, деревянные домики одного цвета и 50 электро.
- 3 Каждый игрок ставит один домик слева от единицы на дорожке подсчёта очков и ещё один — на дорожке очерёдности (в начале партии очерёдность определяется жребием).

Дорожка очерёдности

Дорожка подсчёта очков



- 4 Крупные деления в нижней части карты — рынок ресурсов. Для России и Японии стартовые расстановки различаются.

Россия:

В начале партии поставьте по 3 мазута на каждое деление с 1-го по 8-е; по 3 угля на каждое деление с 3-го по 8-е, по 1 урану на каждое деление с 6-го по 16-е. Вторсырьё на рынке не представлено. Таким образом, к началу партии вы получите самое выгодное предложение мазута за 1 электро, низшую цену на уголь 3 электро, самый дешёвый уран по 6 электро. Предложение вторсырья отсутствует. В ходе партии вы будете размещать новые поставки угля, мазута и вторсырья на делениях с 1-го по 8-е (не больше трёх фишек каждого вида на одном делении) и уран на делениях 1-го по 16-е (не больше одной фишки на делении).



Япония:

В начале партии поставьте по 3 угля на каждое деление с 2-го по 8-е; по 3 мазута на каждое деление с 4-го по 8-е, по 3 вторсырья на каждое деление с 6-го по 8-е, по 1 урану на каждое деление с 12-го по 16-е. Таким образом, к началу партии вы получите самое выгодное предложение угля за 2 электро, низшую цену на мазут 4 электро, самое дешёвое вторсырьё по 6 электро и уран по цене не ниже 12 электро.

В ходе партии вы будете размещать новые поставки угля, мазута и вторсырья на делениях с 1-го по 8-е (не больше трёх фишек каждого вида на одном делении) и уран на делениях с 1-го по 16-е (не больше одной фишки на делении).



5 Оставшиеся ресурсы сложите в резерв рядом с полем.



уголь



мазут



вторсырьё



уран

6 **Россия:** возьмите карты электростанций с номерами 03, 04, 05 — положите их в ряд рядом с полем. Под ними расположите в ряд электростанции с номерами 07, 08 и 09. Таким образом, в начале рынок электростанций состоит из двух рядов с 3 электростанциями в каждом. Все карты в обоих рядах рынка должны лежать в порядке возрастания номеров слева направо. Верхний ряд станций образует действующее предложение, карты нижнего ряда формируют ожидаемое предложение. Когда в ходе партии игроки добавляют новые станции на рынок, карты в обоих рядах перекладываются так, чтобы в действующем предложении остались три самые дешёвые станции, при этом возрастающий порядок номеров сохраняется. Электростанции с номерами 06 и 14 в игре не используются — уберите их в коробку.



Япония: 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 в порядке возрастания номеров слева направо. Верхний ряд станций образует действующее предложение, карты нижнего ряда 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 дешёвые станции рынка, при этом возрастающий порядок номеров сохраняется.



7 **Россия:** уберите карту «Этап 3» и электростанцию № 13 из колоды, перетасуйте оставшиеся карты станций и сложите их лицом вниз стопкой рядом с полем. Карту «Этап 3» положите лицом вниз под стопку, станцию № 13 — лицом вниз поверх стопки.

Япония: уберите карту «Этап 3» и электростанции с номерами 10, 11 и 13 из колоды, перетасуйте оставшиеся карты станций и сложите их лицом вниз стопкой рядом с полем. Карту «Этап 3» положите лицом вниз под стопку. Далее перетасуйте три верхние карты электростанций с отложенными электростанциями №10 и №11, а затем положите эти пять карт поверх колоды электростанций. В завершении положите электростанцию №13 лицом вниз поверх стопки.



Ход игры

Партия состоит из нескольких раундов, каждый делится на пять фаз. Все игроки в определённом порядке выполняют действия одной фазы, и только потом игра переходит в следующую. Фазы раунда:

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

Кроме того, партия делится на три последовательных этапа. Заранее неизвестно, сколько раундов будет в каждом этапе. Первый этап стартует с началом партии и завершается, когда кто-либо свяжет своими линиями определённое число городов (см. таблицу на стр. 8). Затем начинается второй этап. Он продолжается, пока из колоды не будет вытянута карта «Этап 3», после чего начинается завершающий этап игры. Подробнее см. «Этапы игры» на стр. 7. При переходе с одного этапа на другой в силу вступают новые важные правила. Обычно игра завершается на третьем этапе, но может закончиться и на втором.

Фаза 1: Определение очерёдности игроков

В этой фазе устанавливается очерёдность действий соперников на текущий раунд. Первым становится тот игрок, в чьей сети больше всего городов (его домик зашёл дальше прочих по дорожке подсчёта). Если у нескольких участников одинаково большое число городов в сетях, приоритет отдаётся тому из них, кто владеет более дорогой электростанцией. Поставьте домик этого игрока на первое деление дорожки очерёдности. Второе, третье и прочие места распределяются по тем же правилам.

Помним: в начале игры очерёдность игроков определяется жребием.

Пример: Анна провела электричество в 6 городов, в сетях Данилы и Анжелы по 5 городов, Валерий освоил всего 4 населённых пункта. В этом раунде Анна станет первым игроком, и она ставит свой домик на первое деление. Данила и Анжела смотрят, какие электростанции они могут предъявить друг другу. Данила и станция № 17 побеждают: самая дорогая станция Анжелы — за номером 15. Данила второй, Анжела третья, Валерий четвёртый.

Фаза 2: Аукцион электростанций

В этой фазе игроки получают возможность приобрести новые электростанции на аукционе. Каждый соперник может купить не больше одной карты в раунд. В идеале электростанция игрока должны вырабатывать достаточно энергии для всех городов в его сети, однако это не обязательное требование. У игроков, начиная с первого и далее в порядке очерёдности, есть выбор из двух действий:

- а. пасовать, либо
- б. выбрать станцию 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 в электро, чтобы попытаться купить эту станцию. Минимальный размер ставки равен номеру карты, но можно начать и с большей суммы. По часовой стрелке от вас соперники могут перебивать предыдущие ставки или пасовать. Спасовав, игрок не сможет вернуться к торгам за эту станцию. Так продолжается, пока не останется один победитель аукциона. Он отдаёт в банк сумму, равную своей последней ставке, и забирает карту станции. Тут же откройте верхнюю карту стопки на замену проданной и выложите её 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.
- Если игрок начал аукцион, выиграл его и получил карту станции, ход и право выставить станцию на торги передаются следующему в порядке очерёдности сопернику, который ещё не приобрёл карту в этом раунде. Если игрок выставил станцию на торги, но не смог её купить, он может выбрать новую карту в действующем предложении или пасовать.

- В любой момент игры в вашем распоряжении не может быть больше трёх электростанций. Покупаете четвёртую? Закройте одну из приобретённых ранее (сбросьте её карту в коробку). Вы вправе перевести ресурсы с закрытой станции на любые оставшиеся, работающие на том же топливе. Если таких станций у вас не осталось или на них нет места под новые ресурсы, фишки 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.

Япония:

Если в течение раунда не продано ни одной станции, сбросьте самую дешёвую станцию с рынка в коробку, откройте ей на замену верхнюю карту из стопки станций и переложите станции на рынке в соответствии с правилом возрастания номеров. Если в игре появилась сеть, число городов в которой больше номера станции в действующем предложении рынка, уберите эту станцию из игры и откройте верхнюю карту из стопки на замену. Правило не распространяется на станции, уже принадлежащие игрокам.

Россия:

Со второго раунда партии: если первый в очереди игрок решает не начинать аукцион и пасует, удалите карту самой дешёвой электростанции из текущего предложения и замените её новой картой электростанции из колоды (делается один раз за раунд). Самая дешёвая электростанция не удаляется с рынка, если игроки подсоединили к своим сетям равное с её номером или большее количество городов.

Исключение: поскольку очерёдность игроков в начале партии определяется жребием, после аукциона первого (и только первого!) раунда вам придётся установить новую очерёдность. Так как ни у кого в сети нет городов, определяющим фактором будет только цена электростанций игроков (см. «Фаза 1»).

Карты электростанций

- 1 В верхнем левом углу стоит номер станции, который равен минимальной ставке при аукционе за неё (первая ставка за электростанцию № 14 — не менее 14 электро).
- 2 Картинка просто изображает станцию и никакой смысловой нагрузки не несёт.
- 3 Символы в левом нижнем углу и цвет полосы показывают, какое топливо нужно станции (коричневый уголь, чёрный мазут, жёлтое вторсырьё или красный уран). Вы не можете израсходовать больше или меньше указанного объема ресурсов, когда вырабатываете энергию на станции. На станции может храниться двойная норма соответствующего топлива. Станции № 14 требуются для работы две фишки вторсырья, а хранить на ней можно четыре жёлтые фишки.
- 4 Число в домике показывает, сколько городов способна снабжать электричеством эта станция. Станция № 14 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 хранилища 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 чёрно-коричневой полосой и специальным сдвоенным символом ресурса. Владелец гибридной станции может сам решать, какое топливо для него выгоднее.

Пример: гибридная станция №5 даёт ток, если в её топках сгорает либо 2 угля, либо 2 мазута, либо 1 уголь и 1 мазут.

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

Фаза 3: Покупка ресурсов

В этой фазе игроки могут купить на рынке ресурсы для своих станций. Не приобретайте топливо, если ни одна из ваших станций на нём не работает! Станция не даст энергии, если ей будет не хватать ресурсов. Эта фаза разыгрывается в обратном порядке: первым действует последний игрок и далее по убыванию очерёдности.

На любой станции может храниться двойная норма необходимых ресурсов, но это должно быть именно то сырьё, 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). Вы не можете 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 сырьё не нуждается, и потому хранить на ней какие-либо ресурсы нельзя.

Игроки выкупают фишки ресурсов с делений рынка. Числа, проставленные на делениях, показывают цену единицы ресурса. Покупая фишку, верните в банк её 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 дорожке очередности. 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 разветвлённой 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 должен быть не занятый соперником город в любой игровой области (из числа выбранных для игры в начале партии). Заплатите в банк 10 электро за подключение и поставьте свой домик в сектор «10» выбранного города. В зависимости от этапа партии меняется число игроков, которые могут подключить к своим сетям один и тот же город, а также цена подключения (см. «Этапы игры» на стр. 7).

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 число: в такую сумму обойдётся вам соединение двух городов линиями электропередач. Кроме того, вам надо будет оплатить подключение нового города (число в самом дешёвом свободном секторе). 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.

Сеть развивается по следующим правилам:

- На первом этапе игры каждый город может быть подключён к сети только одного игрока, на втором — к сетям двух участников, а на третьем — к сетям трёх соперников.
- К сети можно подключить любой доступный город, независимо от расстояния до других ваших клиентов. Вы вправе протягивать линии через другие города, не подключая их, если не хотите делать этого или (что более вероятно) в них нет свободного места. При этом вы должны заплатить за все соединения по пути к новому городу.
- Нельзя дважды подключить к своей сети один и тот же город.
- За подключение города вы платите по минимальному доступному тарифу. Поставьте свой домик в соответствующий сектор города.
- Вы всегда обязаны платить цены всех соединений и подключений, даже если уже использовали какое-то соединение раньше в этой партии.
- Каждый город можно подключить максимум к трём разным сетям.
- Если на сети между городами стоимость не указана, это значит, то она обойдётся в 0 электро.

Важно

- Вы не обязаны выбирать город в первом раунде. Можете начать развитие сети позже: отсутствие городов повлияет на вашу позицию в очередности.
- Добавляя город к сети, тут же измените своё положение на дорожке подсчёта, чтобы игроки могли видеть, сколько городов в сети каждого соперника.

Россия: вы всегда расширяете существующую сеть и не имеете права начать вторую в другой точке карты.

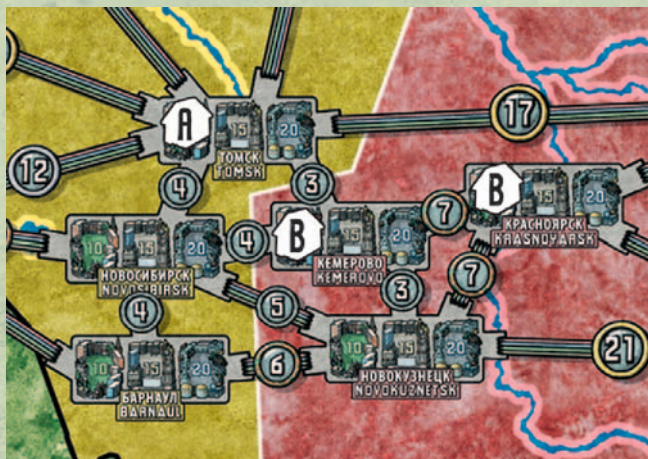
Япония: вы можете выстраивать две отдельные энергосети уже с первого раунда. В таком случае необходимо занять два города, не входящих в одну и ту же сеть. Игрок обязан расположить первые домики для начала пары сетей в двух из шести городов: Fukuoka, Kobe, Osaka, Sapporo, Tokyo и Yokohama (в зависимости от областей, которые были выбраны перед началом игры). Каждый из городов имеет два стартовых места стоимостью в 10 электро. Конечно, каждый игрок не может ставить более одного своего домика в каждом городе.

Каждый игрок, разумеется, может построить один домик или вообще ничего не строить в первом раунде игры. В начале второго раунда вы можете продолжить строить начатую энергосеть (или обе энергосети) или начать новую сеть (если ещё не начали две). Конечно, можно начать строительство второй сети позже, он всё равно необходимо разместить свой первый дом в указанных городах.

Во время третьего этапа игрок, у которого ещё нет дома в этом городе, может занять третье стартовое место в указанных городах (стоимостью 20 электро). Если все места в стартовых городах заняты другими игроками, начать строительство второй энергосети нельзя, и придётся довольствоваться одной энергосетью.

Важно: некоторые японские города меньше других и имеют только две точки подключения. В начале игры могут быть заняты только первые точки подключения стоимостью 10 и 15 электро (в зависимости от города), на втором этапе станут доступны вторые точки стоимостью 15 и 20 электро.

Пример



Анна хочет развить свою сеть, протянув провода из Томска в Новосибирск. На это понадобится 14 электро: 10 электро за подключение Новосибирска и 4 за линию между городами. Присоединение Барнаула обойдётся ещё в 14 электро (10 + 4).

Василий хочет подсоединить к своей энергосети Новокузнецк. У него есть выбор: протянуть провода из Красноярска или из Кемерово. Очевидно, что Новокузнецк лучше связывать с Кемерово — линии стоят на 4 электро меньше.

Если Василий подсоединит ещё и Новосибирск, то Анна сможет протянуть свою энергосеть в этот город только во втором этапе.

Важно

- > Вы не обязаны выбирать город в первом раунде. Можете начать развитие сети позже: отсутствие городов повлияет на вашу позицию в очерёдности.
- > Добавляя город к сети, тут же измените своё положение на дорожке подсчёта, чтобы игроки могли видеть, сколько городов в сети любого соперника.

Япония: если в игре появилась сеть, число городов в которой больше номера станции в действующем предложении рынка, уберите эту станцию из игры и откройте верхнюю карту из стопки на замену. Правило не распространяется на станции, уже принадлежащие игрокам.

Пример: игрок присоединил шестой город к своей сети. Если в действующем предложении ещё есть станция № 6, её надо сбросить в коробку. Однако купленные игроками станции № 3, № 4 и № 5 остаются у владельцев. Игрок вытягивает карту станции на замену сброшенной и выкладывает её на рынок по обычным правилам. Возможно, 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 делать это), 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 ещё 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

У Анны 6 городов в сети и три станции, под завязку забытые топливом. Станции № 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 хватит на 7 городов (2 + 2 + 3). Поставив электричество шести клиентам своей сети, Анна зарабатывает 73 электро. Излишек выработки сгорает.

В зависимости от числа игроков и этапа игры, на рынок ресурсов вводятся новые партии топлива из резерва (см. таблицу на стр. 8). Размещение фишек начинается с самого дорогого деления, которое не до конца заполнено фишками данного ресурса.

Обратите внимание: поставки урана начинаются с деления 16 и на каждом делении может быть только одна его фишка.

Если в резерве не хватает ресурсов какого-либо вида, это сырьё 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 впятером на карте России в первом раунде куплены следующие ресурсы: 4 фишки угля, 8 фишек мазута. Рынок ресурсов выглядит так:



Согласно таблице, на первом этапе игры впятером на рынок поставляется 4 угля, 5 мазута, 4 вторсырья и 2 урана. Поскольку в резерве осталось всего 4 фишки мазута (остальные хранятся на станциях игроков), только они и выходят на рынок: две на деление 3 и два на деление 2. Затем игроки ставят 1 фишку угля на деление 4 и три фишки угля на деление 3, три вторсырья на деление 8 и одно вторсырьё на деление 7, по одному урану на деления 5 и 4. По сравнению с первым раундом уголь не изменился в цене, вторсырьё и уран упали в цене, а мазут подорожал до 2 электро.

Предложение станций: сбросьте самую дорогую станцию из ожидаемого предложения лицом вниз под колоду станций и откройте ей на замену верхнюю карту стопки (за исключением третьего этапа игры, но об этом ниже). Переложите карты на рынке по обычным правилам, как в фазе 2. За счёт этого самые дорогие станции соберутся под картой третьего этапа и с его началом станут доступны для приобретения.

На этом последняя фаза раунда завершается. Начните следующий раунд с фазы 1.

Этапы игры

Этапы игры — это три последовательные стадии партии, на протяжении которых действуют немного разные правила. Объёмы поставок на рынок ресурсов для каждого этапа игры сведены в таблице на памятке. Этапы не следует путать с раундами игры и фазами раунда.

Этап 1

Начальный этап партии. Каждый город может быть подключён к сети только одного игрока. За подключение города игрок платит 10 электро (плюс стоимость соединения с прежними клиентами) и ставит свой домик на сектор «10».

Этап 2

Начинается перед фазой 5 («Бюрократия») того раунда, в котором хотя бы один игрок подключил к своей сети седьмой город в фазе 4 (см. также таблицу на стр. 8). Возможно, что при этом в каких-нибудь сетях окажется и больше семи городов.

В начале этапа 2 сбросьте с рынка в коробку самую дешёвую станцию и откройте ей на замену верхнюю карту из стопки. Переложите карты на рынке по обычным правилам.

Каждый город может быть подключён к сетям двух игроков. Стоимость подключения города ко второй сети равна 15 электро (за исключением японских городов с двумя точками подключения и стартовых городов), второй домик в городе ставится на сектор «15». Проверьте по памятке, как изменятся поставки на рынок ресурсов.

Этап 3

Если из стопки станций вышла карта «Этап 3», со следующей фазы раунда начинается третий этап. Есть три варианта начала этого этапа:

1. Карта «Этап 3» открылась в фазу 2 («Аукцион электростанций»): считайте эту карту самой дорогой станцией и положите её на самую правую позицию ожидаемого предложения. Перетасуйте стопку станций (там остались карты, которые вы сбрасывали в фазу 5 на первом и втором этапах) и положите её лицом вниз рядом с полем. Продолжайте аукцион по обычным правилам до конца фазы 2. Затем сбросьте с рынка в коробку самую дешёвую станцию и карту «Этап 3». Не открывайте карты им на замену. Третий этап начинается с фазы 3 этого раунда.
2. Карта «Этап 3» открылась в фазу 4 («Строительство») как замена слишком дешёвой станции: сбросьте в коробку карту «Этап 3» и самую дешёвую станцию с рынка. Не открывайте карты им на замену. Перетасуйте стопку станций и положите её лицом вниз рядом с полем. Третий этап начинается с фазы 5 этого раунда.
3. Карта «Этап 3» открылась в фазу 5 («Бюрократия»): сбросьте в коробку карту «Этап 3» и самую дешёвую станцию с рынка. Не открывайте карты им на замену. Перетасуйте стопку станций и положите её лицом вниз рядом с полем. Последний раз пополните рынок ресурсов по правилам второго этапа. Третий этап начинается с фазы 1 следующего раунда.

Россия

На рынке станций остаётся 4 карты. Все они являются действующим предложением и могут быть выставлены на торги.

Япония

На рынке станций остаётся 6 карт. Все они являются действующим предложением и могут быть выставлены на торги.

Ожидаемого предложения на третьем этапе нет.

Каждый город может быть подключён к сетям трёх игроков. Стоимость подключения города к третьей сети равна 20 электро (за исключением японских городов с двумя точками подключения и стартовых городов), третий домик в городе ставится на сектор «20». Проверьте по таблице на стр. 8, как изменятся поставки на рынок ресурсов.

В фазу 5 не сбрасывайте самую дорогую станцию под низ колоды. Вместо этого сбросьте в коробку самую дешёвую станцию и откройте верхнюю карту стопки ей на замену. Ближе к концу игры карт в колоде может не остаться, и сброс самых дешёвых станций в фазу 5 за несколько раундов приведёт к опустошению рынка.

Победа в игре

Партия завершается после фазы 4, в которой в игре появилась сеть из 17 городов. После этого никто не сможет купить ни новых станций, ни ресурсов!

Побеждает тот, кто сможет поставить электричество в наибольшее количество городов своей сети с имеющимися станциями и ресурсами. При ничьей победит тот, у кого осталось больше денег. Если спорная ситуация не разрешена, победа присуждается тому, в чьей сети больше городов.

Важно: иногда (и нередко) побеждает не тот игрок, у кого самая большая сеть, так как у него не хватает мощностей для удовлетворения всех клиентов или недостаточно ресурсов для полноценной работы всех его станций. Так что вам надо быть внимательным при развитии своей энергетической империи и, например, сдерживать рост сети, если нет подходящих станций, или отказываться от покупки мощной карты, на поддержку которой не хватит сырья.

Исключения, изменения, особые случаи

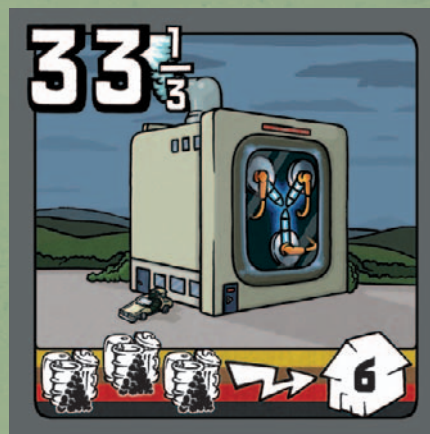
В зависимости от числа игроков некоторые аспекты игры изменяются. Эти изменения сведены в таблице. Например, в партии на двоих в стопке станций будет меньше карт, но каждый соперник сможет владеть четырьмя станциями.

	2 игрока	3 игрока	4 игрока	5 игроков	6 игроков
Число областей в игре	3	3	4	5	5
Число удаляемых из игры карт станций (сбросьте не глядя после подготовки рынка)	8	8	4	0	0
Максимальное число станций в распоряжении игрока	4	3	3	3	3
Число соединённых городов для перехода на этап 2	10	7	7	7	6
Число соединённых городов для завершения игры	21	17	17	15	14

Специальная карта «Потоковый генератор»

Специальная карта «Потоковый генератор» используется по желанию и входит в игру с другими картами электростанций. Она замешивается в колоду на общих правилах.

- Потоковый генератор — электростанция, которая может работать на всех четырёх типах ресурсов в любых комбинациях.
- Для работы Потокового генератора необходимо 3 ресурса. Он снабжает электричеством до 6 городов.
- Когда Потоковый генератор помещается на рынок, электростанция с наименьшим номером сразу же удаляется из игры и помещается в коробку, после чего из колоды вытягивается другая электростанция в качестве замены и помещается на рынок. В том случае, если Потоковый генератор — электростанция с наименьшим номером на рынке, он удаляется в коробку и заменяется другой электростанцией из колоды.
- Потоковый генератор стоит $33\frac{1}{3}$ электро, и тем самым он дороже электростанции с номером 33. Если обе электростанции одновременно оказались на рынке, расположите Потоковый генератор после электростанции №33.
- Минимальный размер ставки для приобретения Потокового генератора с аукциона — 33 электро.



Автор игры: Фридманн Фриз

Графика: Маура Калуски

© 2004, 2010 2F-Spiele.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Главный редактор: Петр Тюленев

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев

Верстка: Анна Горюнова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

www.hobbyworld.ru

