

Friedemann Friese

VYSOKÉ NAPĚTÍ

Vysoce napínavá hra pro 2 - 6 hráčů

Herní materiál

- 1 **oboustranný herní plán** (mapa, tabulka rozvoje, trh se surovinami)
- 132 **dřevěných domečků**: 22 od každé z barev: zelené, žluté, červené, modré, fialové a černé
- 84 **dřevěných žetonů surovin**: 24 uhlí (hnědé), 24 ropy (černé), 24 odpadků (žluté) a 12 uranu (červené)
- peníze (Elektro)
- 43 **karet elektráren**: 42 karet s elektrárnami a karta „3. epocha“
- 6 **přehledových karet**: průběh kola/zisky

Cíl hry

Každý hráč představuje společnost, která vlastní elektrárny a snaží se dodat elektřinu do měst. Během hry hráči draží elektrárny a nakupují do nich suroviny (uhlí, ropu, odpadky a uran), čímž produkují elektřinu. Musí také rozšiřovat svoji elektrickou síť, aby mohli dodávat elektřinu do rostoucího počtu měst.

Hra je rozložena do **tří epoch**. V první mají města malou poptávku po elektřině, a tak jedno město může být připojeno jen do jedné elektrické sítě, navíc přibývá poměrně málo surovin. Během druhé epochy mají města vyšší poptávku po elektřině, a tak je jedno město možné připojit do dvou elektrických sítí, navíc také přibývají suroviny rychleji. Ve třetí epoše je potřeba měst po elektrické energii nejvyšší a je tedy možné připojit každé město až do tří elektrických sítí, ale vzhledem k docházejícím zásobám přibývá méně uhlí, na druhou stranu je produkováno více odpadků.

Ve Vysokém napětí zvítězí ten, kdo v **posledním kole dodá elektřinu do nejvíce měst** ve své elektrické síti.

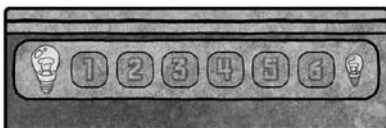
Příprava hry

Z krabice vyjměte všechny herní komponenty. Každý hráč do začátku dostane **50 Elektro**, všechny domečky jedné barvy a **jednu přehledovou kartu**.

Umístěte herní plán doprostřed stolu. Mapa je barevně rozdělena do 6 oblastí a v každé z nich se nachází 7 měst. Před začátkem hry vyberte **jednu oblast za každého hráče**, který hraje (v případě hry ve dvou o jednu více - tj. celkem tři, pokud hraje 6 hráčů, pak o jednu méně - tj. celkem pět). V těchto oblastech bude hra probíhat (viz tabulka na zadní straně pravidel). Nevybraná území označte, například domečky barev, za které nikdo nehraje. Během hry může každý hráč hrát ve všech vybraných územích, ale žádný z hráčů nesmí používat ani města, ani spojení z území nevybraných. To umožňuje mít pro různé hry různé herní plány. Jediná podmínka je, že vybraná plocha všech území musí být spojitá.



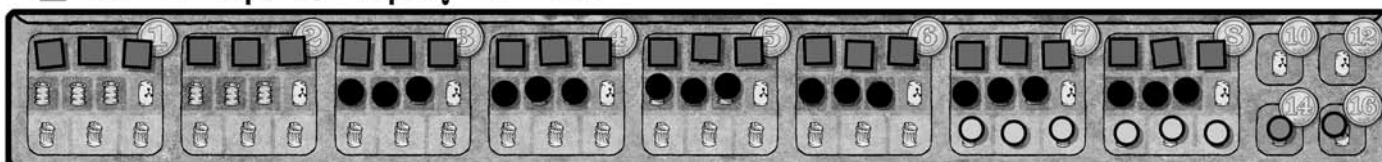
Před začátkem hry každý hráč umístí jeden ze svých domečků **na pole 0 na tabulce rozvoje** (tj. na symbol domečku) v levém horním rohu herního plánu. Během hry budou tyto domečky vždy ukazovat, kolik má ten který hráč do své elektrické sítě připojeno měst.



Losem určete pořadí hráčů pro začátek hry. Podle vylosovaného pořadí umístěte **jeden domeček každého hráče na tabulku pořadí** v pravém dolním rohu herního plánu. Hráč na prvním místě pořadí bude v průběhu hry označován jako vedoucí hráč, hráč na opačné straně pořadí jako hráč poslední.

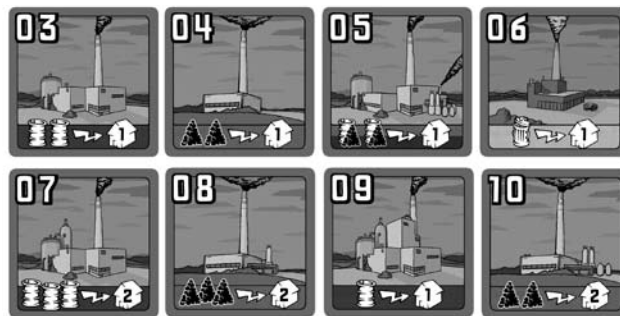
Tabulka ve spodní části herního plánu představuje trh se surovinami. Na začátku hry umístěte **tři uhlí do míst označených čísly 1 až 8**, **tři ropy do míst s čísly 3 až 8** a **tři odpadky do míst s čísly 7 a 8** (viz obrázek). Žádná z těchto surovin se neumísťuje na místa s čísly 10 až 16. Umístěte **1 uran do obou míst s čísly 14 a 16**. Zbylé suroviny položte vedle herního plánu jako zásobu. Na začátku hry stojí nejlevnější uhlí

■ = uhlí ● = ropa ○ = odpadky ● = uran



1 Elektro, nejlevnější ropa 3 Elektro, nejlevnější odpadky stojí 7 Elektro a nejlevnější uran vyjde na 14 Elektro.

Obchod s elektrárnami připravte vedle herního plánu tak, aby na něj všichni hráči dobře viděli. **Elektrárny s čísly 03 až 10 rozložte podle obrázku** a ze zbývajících odstraňte kartu 3. epocha a elektrárnu číslo 13. Ze zbylých elektráren utvořte balíček, ze kterého při hře méně než pěti hráčů ještě náhodně odstraňte elektrárny. V případě hry čtyř hráčů odstraňte 4 elektrárny, hrají-li 2, či 3 hráči, odstraňte 8 elektráren (viz tabulka na poslední straně pravidel). Takto vzniklý balíček zamíchejte a přidejte kartičku 3. epocha dolů a elektrárnu číslo 13 nahoru. Tento balíček umístěte lícem dolů vedle herního plánu.



Průběh hry

Hra je rozdělena do tří epoch, které jsou tvořeny několika koly. V každém kole proběhne pět fází. Všichni hráči odehrají všechny požadované akce během jedné fáze dříve, než začne fáze další. Bližší popis jednotlivých fází najdete dále v pravidlech. Pět fází je následujících:

- 1. Určení pořadí hráčů:** Pořadí hráčů je určeno pro zbývající fáze kola.
- 2. Dražba elektráren:** Je pořádáno několik dražeb, během kterých si každý hráč může v jednom kole koupit nanejvýš jednu elektrárnu.
- 3. Nákup surovin:** Hráči si mohou nakoupit pro své elektrárny suroviny z trhu se surovinami.
- 4. Připojování měst:** Hráči rozšiřují své elektrické sítě na mapě připojováním dalších měst, aby je mohli zásobovat elektrinou.
- 5. Byrokracie:** Zisk peněz díky spalení surovin a dodání elektriny do měst, umístění nové elektrárny a doplnění surovin.

Elektrárny

Elektrárny jsou ve hře reprezentovány kartami elektráren. **Číslo v levém horním rohu** každé karty označuje číslo elektrárny. Při dražbě o elektrárnu je toto číslo také **nejmenší možnou nabídkou** (za kterou může být elektrárna koupena). Toto číslo také reprezentuje kvalitu elektráren, takže bude-li někde v těchto pravidlech uvedeno „lepší“ elektrárna, znamená to s vyšším číslem. To stejné platí pro další termíny jako „nejlepší“, „horší“ a „nejhorší“.

Symboly v levém dolním rohu a barva pozadí za nimi zobrazují **suroviny**, které jsou potřebné pro produkci elektriny v této elektrárně (hnědá: uhlí, černá: ropa, hnědá/černá: hybridní viz. níže, žlutá: odpadky, červená: uran, zelená: ekologická, modrá: fůzání). Počet symbolů vyjadřuje, **kolik a jaké suroviny elektrárna potřebuje**, aby byla schopna vyprodukovat elektrinu. Každá elektrárna může **uskladnit maximálně dvojnásobné** množství surovin, než kolik potřebuje pro produkci.

Číslo zapsané v symbolu domečku vyjadřuje, **do kolika měst** je elektrárna schopna dodat elektrinu. Hráč nesmí použít elektrárnu jen z části, kdy by použitím polovičního množství paliva dodal elektrinu do polovičního počtu měst. Může však dodat elektrinu z takové elektrárny do menšího počtu měst, než je číslo uvedené v domečku na kartě elektrárny, ale **vždy musí spálit plné množství surovin**. Také není možné v elektrárně použít více surovin, než je vyobrazeno (i když uloženo může být až dvojnásobné množství).

Speciální elektrárny

Hybridní elektrárny: Karty těchto elektráren mají na sobě symboly uhlí i ropy a pozadí za těmito symboly je hnědočerné. Vlastník takové elektrárny si může vybrat, zda-li při spalování použije uhlí nebo ropu. Typicky si hráč vybere tu surovinu, která je levnější (jak pro koupi, tak pro následné spalení). Také pro účely uskladnění je možné na takovou elektrárnu uložit jak ropu, tak uhlí, ale dohromady maximálně dvojnásobné množství symbolů ropy/uhlí (tedy 2, 4, nebo 6 surovin). Například elektrárna číslo 46 (podívejte se na karty elektráren) může použít 3 uhlí, 3 ropy, nebo 2 uhlí a 1 ropu, či 1 uhlí a 2 ropy, uskladnit může maximálně 6 surovin (uhlí, či ropu), a to v jakémkoliv poměru.

Ekologická a fůzní elektrárny: Tyto elektrárny nevyžadují žádné suroviny, takže v nich ani nejdou uskladnit. Mohou dodat elektrinu až do počtu měst uvedeného v symbolu domečku.



Elektrárna číslo 14 má minimální vyvolávací cenu při dražbě 14 Elektro. Pro produkci elektriny v ní hráč potřebuje dvoje odpadky, ale uskladnit na ní může až čtyři odpadky.

V jednom kole je tato elektrárna schopna dodat elektrinu do maximálně dvou měst, ale i když z ní hráč dodá elektrinu pouze do jednoho města, vždy bude muset spálit dvoje odpadky.

Podrobný popis fází kola

1. fáze: Určení pořadí hráčů

Během této fáze je určeno pořadí hráčů pro zbytek kola. Výjimkou je první kolo, kdy se na začátku pořadí pro dražbu určuje losem a po nakoupení elektráren se znovu určí pořadí dle hodnoty elektráren. V dalších kolech se **vedoucím hráčem** stává ten, který má do své elektrické sítě **připojeno nejvíce měst** (jeho domeček je nejdál na tabulce rozvoje). Pokud dva, nebo více hráčů mají stejný počet měst, pak se z nich vedoucím hráčem stává **ten, který má koupenu elektrárnu s nejvyšším číslem**. Domeček tohoto hráče je umístěn na první pozici tabulky pořadí. Pomocí stejných pravidel určete pořadí zbývajících hráčů.

Pozor: Pořadí je klíčové pro jednotlivé fáze kola. Druhá a pátá fáze se hraje v pořadí od vedoucího hráče, třetí a čtvrtou fází zahajuje poslední hráč a hraje se v opačném pořadí.

2. fáze: Dražba elektráren

V této fázi může každý hráč koupit maximálně jednu elektrárnu. Výjimkou je první kolo, kdy si každý hráč musí koupit jednu elektrárnu. Druhou fází začíná vedoucí hráč. Tento hráč může zvolit elektrárnu a ohlásit za ni nabídku.

Číslo elektrárny vyjadřuje minimální nabídku, ale hráč může nabídnout více.

Během prvních dvou epoch může hráč vybírat pouze z horního řádku z obchodu s elektrárnami (tj. pouze ze čtyř horších elektráren). Během třetí epochy může hráč vybírat ze všech elektráren nabízených v obchodu.

Po vybrání elektrárny pokračují hráči v pořadí po směru hodinových ručiček. Každý hráč může zvýšit nabídku, nebo pasovat (vzdát se dalších účastí v dražbě). Pokud hráč pasuje, **nemůže již vstoupit do dražby o tuto elektrárnu**. Hráči pokračují v přihazování a pasování do té doby, dokud nezůstane pouze jeden hráč. Ten zaplatí do banku nabídnutou částku a elektrárnu si vezme.

Hráči si **ihned** poté sejmou novou kartu, která nahradí právě koupenou elektrárnu. Po jejím umístění je třeba uspořádat nabídku elektráren tak, aby v první a druhé epoše čtyři s nejnižšími čísly byly v prvním řádku a čtyři s nejvyššími ve spodním řádku. V třetí epoše se pouze uspořádá šest elektráren v nabídce.

Pokud má právě sejmutá elektrárna **číslo stejné, nebo menší, než je počet připojených měst** do elektrické sítě kteréhokoli hráče, ihned takovou elektrárnu **vyřadíte** ze hry a sejměte namísto ní novou.

Během hry může mít každý hráč v jednu chvíli **pouze 3 elektrárny** (výjimkou je hra dvou hráčů, kdy může mít každý hráč maximálně 4 elektrárny). Pokud koupí čtvrtou elektrárnu (resp. pátou u dvou hráčů), musí jednu z dříve koupených odstranit. Hráč může přesunout suroviny z odstraňované elektrárny na zbývající elektrárny (případně na nově kupovanou elektrárnu), pokud jsou správného typu a na žádné nebude překročen skladovací limit. Nemá-li dostatek místa pro tyto suroviny, nebo nemá odpovídající elektrárny, pak přebytečné suroviny vrátí do banku.

Hráč, který již **v tomto kole koupil elektrárnu, nemůže přihazovat v jiné dražbě v tomto kole**. Pokud vedoucí hráč získal elektrárnu, vybírá další elektrárnu k dražbě druhý hráč na tabulce pořadí (a pak případně další hráči dle tabulky pořadí). Pokud elektrárnu získal jiný hráč, může do dražby vybrat novou opět vedoucí hráč.

Pokud má hráč vybrat elektrárnu, která půjde do dražby, ale o žádnou z nabízených nemá zájem, může pasovat. V takovém případě již **nebude moci přihazovat v žádné dražbě v tomto kole** a tudíž toto kolo žádnou elektrárnu nezíská.

Pokud si poslední hráč vybere elektrárnu (ostatní hráči již koupili elektrárnu nebo pasovali, když byli na řadě v zahájení dražby), zaplatí pouze nejnižší nabídku (číslo elektrárny).

Výjimka pro první kolo: V prvním kole si každý hráč **musí** koupit elektrárnu. Jelikož na začátku hry bylo pořadí hráčů určeno náhodně, v prvním kole se po vydražení elektráren (po 2. fázi) určí pořadí hráčů. Protože žádný z hráčů nemá v tento moment do své elektrické sítě připojeno žádné město, je pořadí hráčů určeno pouze čísly elektráren. Vedoucím hráčem se tedy pro zbytek prvního kola stává a svůj domeček umístí na první pozici tabulky pořadí hráčů ten, kdo má elektrárnu s nejvyšším číslem.

Jestliže si během této fáze v některém kole nikdo žádnou elektrárnu nekoupí, ihned odstraňte nejhorší elektrárnu z nabídky a sejměte z doplňovacího balíčku jinou. Uspořádejte pořadí elektráren dle pravidel.

3. fáze: Nákup surovin

V této fázi mohou hráči nakoupit suroviny pro své elektrárny z trhu se surovinami. Hráč může koupit pouze tolik surovin, kolik jich může uskladnit.

Hráči nakupují suroviny z trhu se surovinami. Čísla na místech pro suroviny vyjadřují cenu za jeden žeton suroviny. Peníze za suroviny se odevzdávají do banku. Pokud je jeden typ surovin z trhu se surovinami spotřebován, pak již během tohoto kola nebude k dispozici pro koupi dalším hráčům.



Tato fáze se hraje v opačném pořadí. Poslední hráč začíná a vedoucí hráč bude poslední.

V každé elektrárně je možné skladovat maximálně dvojnásobek surovin potřebných pro produkci. Každá elektrárna může skladovat pouze ty suroviny, které potřebuje pro produkci (uhelná elektrárna pouze uhlí, hybridní jak uhlí, tak ropu, v ekologické není možno skladovat žádné suroviny, atd.). Každý hráč může nakoupit suroviny až do povoleného maxima v jeho všech elektrárnách.

Hráč může kdykoliv během hry přeskládat suroviny ve svých elektrárnách. Jediná podmínka je, že na každou elektrárnu lze umístit pouze takové suroviny, které může využít (například může hráč vzít uhlí uložené v hybridní elektrárně a umístit ho na uhelnou) a počty surovin na jednotlivých elektrárnách nesmí na žádné překročit povolené maximum.

4. fáze: Připojování měst

V této fázi hráči připojují města na mapě do své elektrické sítě.

Tato fáze se hraje v opačném pořadí. Začíná poslední hráč.

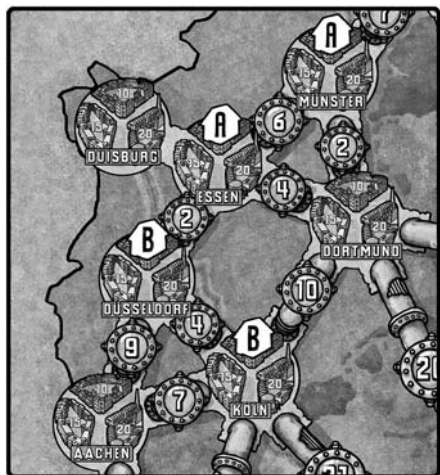
Na začátku hry nemají hráči do své elektrické sítě připojeno žádné město. Každý hráč může začít budovat svou síť v jakémkoliv volném městě a to tak, že umístí svůj domeček do zvoleného města na místo označené číslem 10 a následně zaplatí 10 Elektro. Po připojení měst do své sítě hráč ihned posune domeček své barvy na tabulce rozvoje o počet nově připojených měst tak, aby tato tabulka vždy ukazovala, kolik měst má daný hráč připojených do své sítě. Během první epochy hry může být každé město připojeno pouze do jedné elektrické sítě (tj. pouze k jednomu hráči).

Hráč může připojit jakékoliv město (za předpokladu, že v tomto městě je pro hráče místo) z jakéhokoliv svého města. Hráč zaplatí cenu mezi těmito městy podle toho, jak je zobrazena na herním plánu. Za první připojení města do elektrické sítě hráč zaplatí **základní cenu 10 Elektro** (možné po celou hru), za druhé **15 Elektro** (možné od druhé epochy) a za třetí **20 Elektro** (možné až ve třetí epoše). Poté hráč umístí svůj domeček do nového města na odpovídající místo s číslem 10, 15, resp. 20. K tomuto základnímu poplatku za připojení musí hráč zaplatit cenu uvedenou na mapě za **spojení mezi městy** (viz příklad).

Hráči mohou propojovat skrz město, aniž by jej museli připojit do své sítě (ať už v něm místo pro připojení je, či nikoliv). Hráč může připojit jakékoliv volné město, nikdy nesmí připojit stejné město do své sítě vícekrát.

Hráč může využít kterékoli spojení mezi městy a může dokonce použít spojení vedoucí skrz města, která jsou momentálně nedostupná pro připojení do elektrické sítě, tedy obsazená domečky protihráčů. (nesmí však propojovat skrz města ležící v oblastech, ve kterých se nehraje). Hráč může pouze rozšiřovat svou jednu elektrickou síť, nemůže začít druhou síť na mapě. Během jednoho kola může hráč připojit více měst, je omezen pouze množstvím peněz.

Cena za připojení města do sítě = základní poplatek (10, 15 či 20) + cena za spojení (číslo nebo součet čísel zobrazených na herním plánu na trubkách mezi právě připojovaným městem a „nejbližším“ městem již dříve obsazeným stejným hráčem):



Příklad: Hráč A může svoji síť rozšířit do Duisburgu za 10 Elektro, protože mezi Essenem a Duisburgem není žádné placené spojení. Dále může pokračovat připojením Dortmundu, za které zaplatí 12 Elektro (10 plus 2 za spojení mezi Múnsterem a Dortmundem) Může dokonce pokračovat i do Aachenu, za jehož připojení by zaplatil 21 Elektro. (10 plus 9 plus 2). Je možné připojit Aachen přes Düsseldorf, i když ten je obsazen druhým hráčem.

Pokud by se hrála již 2. epocha, mohl by hráč A do své sítě připojit i Düsseldorf za 17 Elektro (15 plus 2) nebo Köln za 21 Elektro (15 plus 2 plus 4) se spojením přes Düsseldorf. Kdyby chtěl připojit obě dvě tato města v jednom kole zaplatí za připojení Düsseldorfu 17 Elektro a poté za Köln již pouze 19 Elektro, celkem tedy 36 Elektro.

Pokud kdykoliv během hry je v obchodu s elektrárnami taková elektrárna, která má číslo stejné, nebo nižší než počet měst hráče s nejvíce připojenými městy do elektrické sítě, je okamžitě ze hry odstraněna. V takovém případě ihned vytáhněte novou kartu z doplňovacího balíčku s elektrárnami. Toto pravidlo se netýká elektráren, které již mají hráči koupeny.

Jeden z hráčů do své sítě připojí patnácté město. Pokud je v obchodu stále elektrárna s číslem 15, je ihned odstraněna ze hry. Hráči si dříve koupené elektrárny s nižšími čísly ponechají. Je také možné, že nově otočená elektrárna (například 14) musí být ze hry okamžitě odstraněna a namísto ní se ihned otočí nová.

Hráči v prvním kole nemusí ihned začít připojovat města do své sítě, mohou začít v kterémkoliv dalším kole. Toto se zpravidla dělá pro ovlivnění pořadí ve hře pro následující kolo.

5. fáze: Byrokracie

V této fázi hráči získávají peníze, umísťují na trhu se surovinami nové suroviny a nahrazují jednu elektrárnu z obchodu s elektrárnami novou ze zásoby. Jednotlivé úkony při byrokracii provádějte v pořadí, ve kterém jsou zde napsány.

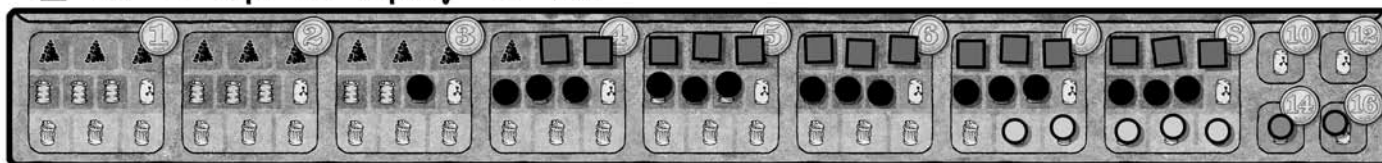
Každý hráč používá své elektrárny k produkci elektřiny. Počínaje vedoucím hráčem každý hráč oznámí, kolik měst má připojeno do své elektrické sítě a do kolika z nich dodá elektřinu. Na základě tohoto počtu získá patřičný obnos z banku, který najdete v tabulce zisků na přehledových kartách. Hráč, který nedodá elektřinu do žádného města, získá **minimum v podobě 10 Elektro**. Například po dodání elektřiny do čtyř měst hráč obdrží 54 Elektro.

Suroviny, které hráči spálí v elektrárnách při produkci elektřiny, všichni odloží do zásoby surovin vedle herního plánu.

Pokud hráč vyprodukuje elektrárnami (ať už úmyslně, nebo protože nemá dostatečně výkonné elektrárny) elektřinu pro méně měst, než kolik jich má připojených do své sítě, získá peníze pouze za ten počet, kterým byla dodána elektřina. Pokud hráč vyprodukuje více elektřiny, přebytek se nezapočítá. Každý hráč si může vybrat, které elektrárny použije a nemusí dodat elektřinu do všech jím připojených měst, i když by toho byl schopen.

V závislosti na počtu hráčů jsou na trh se surovinami **doplňeny nové suroviny** (viz tabulky na zadní straně pravidel). Každou surovinu umístíte vždy do nejdražších volných pozic. Není-li surovin pro doplnění dostatek, bude doplněno jen takové množství, které je k dispozici.

■ = uhlí ● = ropa ○ = odpadky ● = uran



Pokud by ve hře pět hráčů na mapě Německa bylo v prvním kole koupeno 10 uhlí, 2 ropy a 1 odpadky, bude vypadat před začátkem páté fáze trh se surovinami jako na obrázku výše. Na základě tabulky pro doplňování na zadní straně pravidel, budou suroviny při pěti hráčích v první epoše doplněny v páté fázi následovně: 5 uhlí, 4 ropy, 3 odpadky a 2 urany. K dispozici jsou však pouze 4 uhlí (ostatní mají hráči dopředu nakoupeny v elektrárnách), takže budou doplněny pouze 4 uhlí a to jedno na místo s cenou 4 a tři na místo s cenou 3. Dvě ropy budou umístěny na místo s cenou 3 a další dvě ropy na místo s cenou 2. Jedny odpadky budou položeny na místo s cenou 7 a dvoje odpadky na 6. Dva urany budou doplněny na pozice 12 a 10.

Nyní si představte druhý příklad, ve kterém hrají pouze tři hráči a v druhé epoše vypadá trh se surovinami před pátou fází jako na obrázku výše. Na základě tabulky pro doplňování na zadní straně pravidel, budou suroviny při třech hráčích ve druhé epoše doplněny v páté fázi následovně: 5 uhlí, 3 ropy, 2 odpadky a 1 uran. Všechny zmíněné suroviny jsou pro doplňování k dispozici, takže bude doplněno jedno uhlí na místo s cenou 4, tři uhlí na místo s cenou 3 a jedno uhlí na místo s cenou 2. Dvě ropy budou doplněny na místo s cenou 3 a jedna na místo s cenou 2. První odpadky budou doplněny na místo s cenou 7 a druhé na místo s cenou 6. Uran doplníme na políčko s cenou 12.

Nachází-li se hra v první, či druhé epoše, umístíte nejlepší elektrárnu z obchodu s elektrárnami do spodního doplňovacího balíčku a vytáhnete novou, která ji nahradí. Uspořádejte pořadí elektráren v obchodu dle pravidel (nejhorší vlevo nahoře, nejlepší vpravo dole).

Probíhá-li třetí epocha, pak odstraňte ze hry elektrárnu s nejnižším číslem v obchodu a namísto ní vytáhnete novou z doplňovacího balíčku a také uspořádejte pořadí.

Nyní je dokončena jak pátá fáze, tak celé kolo a můžete začít nové kolo fáze 1.

Konec hry

Jakmile alespoň jeden hráč připojí do své elektrické sítě patřičný počet měst, hra po čtvrté fázi (připojování měst) končí. Patřičný počet měst se liší podle počtu hráčů:

- Pro hru **ve dvou hráčích** je pro ukončení hry zapotřebí připojit **21 měst**.
- Pro hru **ve 3 až 4 hráčích** je pro ukončení hry zapotřebí připojit **17 měst**.
- Pro hru **v 5 hráčích** je pro ukončení hry zapotřebí připojit **15 měst**.
- Pro hru **v 6 hráčích** je pro ukončení hry zapotřebí připojit **14 měst**.

Vítězem se stává ten hráč, který v posledním kole hry dokáže dodat elektřinu do nejvíce měst ve své elektrické síti (tj. měl by nejvyšší příjem peněz v páté fázi). Pokud by dva hráči dokázali dodat elektrickou energii do stejného počtu měst, vítězí ten hráč, kterému zbylo nejvíce Elektro. Pokud stále není rozhodnuto o vítězi, stává se jím ten, který do své elektrické sítě připojil nejvíce měst.

V některých hrách tak nevyhrává hráč s největším počtem měst, jelikož není schopen dodat elektřinu do všech měst.

Shrnutí: Práce s obchodem s elektrárnami

Obchod s elektrárnami se v průběhu hry mění v závislosti na různých událostech v různých fázích. Proto zde všechny změny související s obchodem s elektrárnami zopakujeme.

Vždy, když vytáhnete novou elektrárnu z doplňovacího balíčku, uspořádejte obchod tak, aby v levém horním rohu byla vždy ta s nejnižším číslem a v pravém dolním ta s číslem nejvyšším. V prvních dvou epochách hry vždy zachovejte rozmístění elektráren do dvou řádků, každý o čtyřech kartách, kdy v prvním řádku mají všechny elektrárny nižší číslo než ve druhém (a v rámci každého řádku jsou setříděné). Při dražbě si hráči v prvních dvou epochách mohou vybírat pouze z horního řádku.

Nabídka elektráren se mění v těchto případech:

- Hráč **vydraží elektrárnu** v druhé fázi. V takovém případě ihned po odebrání vydražené elektrárny z obchodu otočte první kartu elektrárny z doplňovacího balíčku, takže další dražba bude začínat v momentě, kdy je obchod s elektrárnami znovu plný a uspořádaný.
- Během druhé fáze **nebyla vydražena žádná elektrárna**. Ihned po skončení této fáze ze hry odstraňte elektrárnu s nejnižším číslem v obchodu a nahrad'te ji novou.
- Některý z hráčů během **čtvrté fáze** připojí alespoň jedno město do své elektrické sítě a způsobí, že **celkový počet měst připojených do jeho sítě je vyšší, nebo stejný než číslo elektrárny** v nabídce obchodu. Takovou elektrárnu ze hry **odstraňte** a ihned nahrad'te.
- Nastane-li po čtvrté fázi (připojování měst) **druhá epocha**, pak ze hry **odstraňte nejhorší elektrárnu** v obchodě a ihned jí nahrad'te novou z doplňovacího balíčku.
- Je-li vytažena karta **3. epocha**, nastane mezi fázemi třetí epocha hry (viz dále). Pak ze hry **odstraňte nejhorší elektrárnu** v obchodě a **kartu 3. epocha**, ale ani jednu **ne nahrazujte**. Od tohoto momentu bude v obchodě pouze šest elektráren.
- V páté fázi (byrokracie) buď dejte dospod doplňovacího balíčku nejlepší elektrárnu a vytáhněte za ní náhradu (v první a druhé epoše), nebo ze hry odstraňte nejhorší elektrárnu a vytáhněte za ní náhradu (v třetí epoše).

Při přechodu na třetí epochu ještě navíc **zamíchejte doplňovací balíček** s elektrárnami.

Kdykoliv si z doplňovacího balíčku sejmete elektrárnu, která má číslo stejné, nebo menší, než je počet připojených měst do elektrické sítě kteréhokoliv hráče, ihned takovou elektrárnu vyřad'te ze hry a sejměte si namísto ní novou.

Shrnutí: Epochy hry

Hra se hraje ve třech epochách a ačkoliv již byla většina změn v epochách probírána v dřívějších pravidlech, pro jistotu všechny změny související s epochami zopakujeme.

V některých hrách nemusí nastat druhá epocha (objeví se dříve kartička 3. epocha než hráči postaví příslušný počet domečků) a v jiných naopak nemusí být třetí epocha (jeden hráč postaví dostatečný počet domečků potřebný pro konec dříve, než se objeví kartička 3. epocha).

1. epocha

Začíná spolu se začátkem hry. V první epoše může být každé město připojeno nejvýše do sítě jednoho hráče. Cena za toto připojení je 10 Elektro.

Pro doplňování surovin v páté fázi kola použijte první sloupec v tabulce na zadní straně pravidel u příslušného počtu hráčů.

2. epocha

Druhá epocha začíná **před fází 5** (byrokracií) poté, co alespoň jeden hráč připojil do své elektrické sítě **sedmé město** ve čtvrté fázi (připojování měst) při hře tří až pěti hráčů. Hrají-li hráči dva, je zapotřebí připojit deset měst, u šesti hráčů pak pouze šest (viz tabulka na poslední straně pravidel).

Při přechodu na druhou epochu mezi výše zmíněnými fázemi odstraňte nejhorší elektrárnu ze hry a nahrad'te ji novou.

V druhé epoše je možné každé město připojit do elektrických sítí dvou hráčů. Druhé připojení města stojí 15 Elektro.

Pro doplňování surovin v páté fázi kola použijte druhý sloupec v tabulce na zadní straně pravidel u příslušného počtu hráčů.

3. epocha

Třetí epocha začíná po vytažení karty 3. epocha z doplňovacího balíčku s elektrárnami. Nenastává však ihned, ale vždy po fázi kola, ve které se tato kartička dostala do hry, ale ještě před započítáním fáze další.



- Je-li vytažena kartička 3. epocha **během druhé fáze** (dražba elektráren), ponechte tuto kartičku mezi nabízenými elektrárnami až do ukončení druhé fáze. Pokládejte ji za elektrárnu s nejvyšším číslem, bude tedy vždy na spodním řádku napravo. Třetí epocha začíná mezi druhou a třetí fází.
- Pokud je kartička „3. epocha“ vytažena v **čtvrté fázi** (připojování měst) při odstranění nejhorší elektrárny z obchodu (je obsazeno více měst), třetí epocha začíná mezi čtvrtou a pátou fází.
- Je-li vytažena kartička „3. epocha“ **během páté fáze** (byrokracie), začíná třetí fáze mezi pátou fází aktuálního kola a první fází následujícího kola. Během této byrokracie tedy jsou suroviny ještě doplněny dle druhé epochy.

Na začátku třetí epochy (tedy mezi příslušnými fázemi) **odstraňte** z obchodu s elektrárnami kartičku **3. epocha a zároveň nejhorší elektrárnu**, ale netahejte za ně náhradu. Po celou 3. epochu bude v nabídce vždy 6 elektráren a hráči si při dražbě budou moci vybrat kteroukoliv z nich.

Ihned po vytažení karty 3. epocha **zamíchejte doplňovací balíček** s elektrárnami, ve kterém nyní jsou elektrárny vrácené do balíčku během páté fáze (byrokracie) v první a druhé epoše.

Ve třetí epoše je možné každé město připojit do elektrických sítí tří hráčů. Připojení města do třetí elektrické sítě stojí 20 Elektro.

Pro doplňování surovin v páté fázi kola použijte třetí sloupec v tabulce na zadní straně pravidel u příslušného počtu hráčů.

Od začátku třetí epochy až do konce hry se mění práce s elektrárnami v páté fázi (byrokracie) a to tak, že se odstraňuje nejhorší elektrárna ze hry a nahrazuje se z doplňovacího balíčku. Během posledních kol ve hře se může stát, že doplňovací balíček bude vyčerpán a nebude čím doplňovat. I v takovém případě však odstraňujte nejhorší elektrárnu ze hry.

Změny pravidel pro mapu střední Evropy:

Polsko produkuje značné množství uhlí, čímž je hodně ovlivněn trh se surovinami ve střední Evropě. Navíc se Rakousko a také Polsko staví odmítavě k jaderné energii. To znamená, že jaderné elektrárny smí mít jen hráči, kteří dodávají energii také do ostatních tří států. Město Vídeň má zvláštní postavení, na výrobu energie spálí značné množství odpadků, které nakupuje i ze sousedních zemí. Hráči, kteří připojí Vídeň do své sítě mají slevu na nákup odpadků. Takové úpravy pravidel nabízejí hráčům na tomto herním plánu výhodné příležitosti v souboji o největší zisk.

Pokud hrajete na herním plánu střední Evropy, můžete hrát přesně podle zatím uvedených pravidel, nebo se můžete rozhodnout pro změny, které lépe vystihují situaci na středoevropském trhu s elektrinou. Pak platí všechna prozatím uvedená pravidla s těmito drobnými změnami:

Příprava

Trh se surovinami se připraví následovně: uhlí zcela zaplní cenová pole od 1 do 8 Elektro, ropa zaplní pole od 3 do 8 Elektro, odpadky zaplní pole 7 a 8 Elektro, uran začíná na polích 8 až 16.

Průběh hry

Fáze 2: Dražba elektráren

Hráči mohou v průběhu hry dražít jaderné elektrárny pouze v případě, že je do jejich sítě připojeno alespoň jedno město v Maďarsku, České republice nebo na Slovensku. Hráči, jejichž síť je pouze na území Rakouska nebo Polska musí při dražbě jaderné elektrárny vždy pasovat a nesmí ani začít dražbu takové elektrárny.

Fáze 3: Nákup surovin

Hráči, kteří mají do své sítě připojenou **Vídeň (Wien)**, nakupují odpadky vždy o **1 Elektro levněji**.

Fáze 5: Byrokracie

Při doplňování trhu surovin pro Střední Evropu použijte uvedenou tabulku z poslední strany.

Albi

© 2004 2F - Spiele, Bremen

Výrobce a distributor pro ČR: ALBI Česká republika a.s., Thámova 13, Praha 8

Více informací o hře naleznete na www.albi.cz/hry, www.modernihry.cz a www.spolocenskehry.sk.

Na telefonním čísle 737 22 10 10 Vám pomůžeme zodpovědět jakékoli Vaše dotazy. E-mailové dotazy zasílejte na hry@albi.cz.







Pravidla podle počtu hráčů





Ačkoliv jsou ve výše uvedených pravidlech popsány rozdíly her s různými počty hráčů, pro větší přehlednost tyto rozdíly uvádíme všechny ještě jednou v přehledné tabulce:

	2 hráči	3 hráči	4 hráči	5 hráčů	6 hráčů
Počet území, na kterých se hra hraje	3	3	4	5	5
Počet elektráren, které se z balíčku odstraní	8	8	4	0	0
Počet elektráren, které mohou mít hráči postaveny	4	3	3	3	3
Počet měst potřebných pro zahájení druhé epochy	10	7	7	7	6
Počet měst potřebných pro ukončení hry	21	17	17	15	14

Tabulka pro doplňování surovin - Německo

	2 hráči			3 hráči			4 hráči			5 hráčů			6 hráčů		
	epocha			epocha			epocha			epocha			epocha		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

Tabulka pro doplňování surovin - střední Evropa

	2 hráči			3 hráči			4 hráči			5 hráčů			6 hráčů		
	epocha			epocha			epocha			epocha			epocha		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	4	5	3	5	6	3	6	7	5	7	8	5	8	10	6
	1	2	3	2	2	3	2	3	4	3	4	5	4	5	6
	1	3	3	1	3	3	2	4	4	3	4	5	3	6	6
	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	3	2