

Игра Юридета Юризе

ЭНЕРГОСЕТЬ

ПРАВИЛА ИГРЫ



Состав игры



- 1 двустороннее поле (Германия/США) с треком порядка хода, счётчиком подключённых городов и рынком ресурсов
- 132 деревянных домика (по 22 каждого из 6 цветов)
- 84 деревянные фишки ресурсов (24 коричневые фишки угля, 24 чёрные фишки мазута, 24 жёлтые фишки вторсырья, 12 красных фишек урана)
- 1 фишка аукциона (молоток), 1 фишка скидки (единица), 1 фишка-ограничитель «Начало этапа 2» (белая планка), 1 фишка-ограничитель «Конец игры» (чёрная планка)
- Бумажные деньги (40 купюр номиналом 1 электро, 15 купюр номиналом 5 электро, 40 купюр номиналом 10 электро, 25 купюр номиналом 50 электро)
- 54 карты:
 - 42 карты электростанций (с номерами 03–40, 42, 44, 46 и 50)
 - 1 карта «Этап 3»
 - 5 карт-памяток по заполнению рынка ресурсов
 - 6 карт-памяток по прибыли и фазам раунда
- Правила игры

Две стороны поля: «Германия» и «США»



Для обеих сторон игрового поля используются одни и те же правила с небольшими отличиями.

Когда в правилах будут упоминаться особенности одной из сторон поля или специальные правила, используемые только на одной из сторон, соответствующий абзац будет начинаться с изображения и названия этой стороны поля.

Игра вдвоём (режим «Против трастовой компании»)

При игре вдвоём используйте правила нового режима «Против трастовой компании». Соперничая между собой, игроки должны будут в то же время учитывать действия трастовой компании, выступающей в качестве третьего участника, и пытаться извлекать из них выгоду.

Ниже описаны все основные правила игры, включая специальные правила для обеих сторон поля. Дополнительные правила для игры вдвоём описаны на стр. 10.

Подготовка к игре



1. Положите игровое поле в центр стола выбранной стороной вверх (для первой партии мы рекомендуем выбрать сторону «Германия»). Каждая сторона поля представляет собой карту страны, разделённую на 6 областей по 7 городов в каждой. Однако не все области используются в каждой игре: перед каждой партией участники выбирают игровую зону, состоящую из нескольких областей. Количество этих областей зависит от количества участвующих в партии игроков (см. таблицу справа). Кроме того, каждая выбранная область должна граничить хотя бы с одной другой выбранной областью. Эта игровая зона является общей для всех участников. Цвета областей используются только при определении игровой зоны в начале партии.

Количество игроков	Количество областей
2	3
3	3
4	4
5	5
6	5

2. Каждый игрок выбирает цвет и берёт все 22 домика этого цвета, а также 50 электро и памятку по прибыли и фазам раунда.
3. Каждый игрок ставит один из своих домиков на нулевое деление счётчика подключённых городов (с символом домика).
4. Возьмите 1 домик у каждого игрока и определите порядок хода, случайным образом расставив взятые домики в верхнем ряду трека порядка хода (по одному на каждое деление слева направо).
5. В начале партии вам будет доступно некоторое количество ресурсов разных типов по разной цене. Положите в каждую из ячеек, указанных в таблице справа для каждого типа ресурса, столько фишек этого типа ресурса, сколько соответствующих символов изображено в этой ячейке (по одной фишке на каждый символ). В символе монеты в правом верхнем углу каждой ячейки указано число — это цена каждой фишки ресурса в этой ячейке. Самые дешёвые ячейки, в которые выкладываются фишки ресурсов при подготовке к игре, обозначены символом ⚡ для каждого типа ресурса.

	Уголь	Мазут	Вторсырьё	Уран
Рынок ресурсов	Ячейки 1–8	Ячейки 3–8	Ячейки 6–8	Ячейки 14–16



Пример: в начале игры каждая из 3 самых дешёвых фишек угля стоит 1 электро, а каждая из 3 самых дешёвых фишек мазута стоит 3 электро.



6. Оставшиеся фишки ресурсов сложите в запас рядом с игровым полем. Рассортируйте бумажные купюры по номиналу и положите стопками рядом с игровым полем.



Сторона поля «США»: над рынком ресурсов расположена ещё одна ячейка — хранилище угля. В начале партии эта ячейка пуста, поскольку все фишки угля выкладываются на рынок ресурсов.

7. Возьмите памятку по заполнению рынка ресурсов, соответствующую числу игроков в партии, и положите в специальную ячейку рядом с рынком ресурсов. Значения, указанные на каждой карте памятке, одинаковые для обеих сторон поля.

8. Рассортируйте карты электростанций на стопки малых (с номерами 03–15 и изображением вилки в розетке на рубашке) и крупных станций (с номерами больше 15 и изображением пустой розетки на рубашке). Перемешайте стопку малых станций. Затем сформируйте рынок станций: откройте 8 верхних карт стопки малых станций и разложите в порядке возрастания номеров слева направо. Составьте из первых 4 карт (с меньшими номерами) верхний ряд рынка станций, сохраняя порядок возрастания номеров. Это **ряд действующего предложения**. Под ним составьте из оставшихся 4 карт нижний ряд рынка станций, также сохраняя порядок возрастания номеров. Это **ряд ожидаемого предложения**.

Затем возьмите ещё одну карту из стопки малых станций и отложите в сторону лицевой стороной вниз.

Когда в ходе игры вы будете выкладывать на рынок станций новые карты, всегда перекладывайте карты на рынке таким образом, чтобы в ряду действующего предложения располагались карты четырёх более дешёвых станций и при этом сохранялся порядок возрастания номеров в каждом из двух рядов.

9. Отложите в сторону карту «Этап 3» и перемешайте стопку крупных станций. Затем случайным образом уберите из стопок малых и крупных станций указанное в таблице справа число карт, зависящее от количества игроков. Уберите эти карты в коробку, не смотря на их лицевые стороны.

Перемешайте вместе оставшиеся карты обеих стопок и сложите получившуюся колоду лицевой стороной вниз рядом с рынком станций. По рубашке верхней карты колоды (с вилкой или без) игроки могут определить, какой будет следующая станция на рынке: малой или крупной.

Положите карту «Этап 3» лицевой стороной вниз под низ колоды станций. Затем возьмите отложенную в п. 8 карту малой станции и положите лицевой стороной вниз на верх колоды станций.

10. Положите фишку аукциона и фишку скидки рядом с рынком станций. Положите 2 фишки-ограничителя рядом с счётчиком подключённых городов.
11. **Вариант игры «Стартовые города» (для опытных участников):** после того как участники определяют порядок хода и выберут игровую зону, каждый игрок в порядке хода выбирает любой город этой зоны в качестве одного из будущих стартовых городов и кладёт на него фишку урана.

На этом подготовка к игре закончена — желаем приятной игры!



5	1	2	3
▲	5	7	5
▲	4	5	6
▲	3	3	5
▲	2	3	2

Памятка по заполнению рынка ресурсов для 5 игроков



	Карты малых станций	Карты крупных станций
2 игрока	1	5
3 игрока	2	6
4 игрока	1	3
5–6 игроков	0	0

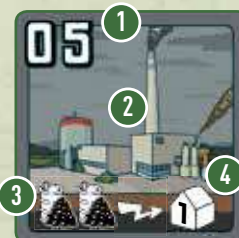
Карты электростанций

Примечание: вместо термина «электростанция» в правилах также используется сокращённое обозначение «станция».

- У каждой станции есть номер. Он соответствует минимальной ставке на эту станцию во время торгов. Формируя рынок станций, вы будете выкладывать карты станций в порядке возрастания этих номеров. Кроме того, номер станции служит для определения порядка хода, если в сетях нескольких игроков окажется одинаковое количество городов. Термины «более дешёвая» и «более дорогая» станция в правилах обозначают станции с меньшим и с большим номером соответственно.
- Иллюстрация на карте — это просто изображение станции, которое никак не влияет на ход игры.
- Цвет полосы и символы в левом нижнем углу карты показывают, какой ресурс (или ресурсы) используется в качестве топлива на станции (коричневый — уголь, чёрный — мазут, жёлтый — вторсырьё, красный — уран), а также количество фишек указанного ресурса, необходимое для производства энергии (**норму топлива** этой станции). Для того чтобы станция производила энергию, её владелец должен израсходовать ровно столько фишек ресурсов, сколько символов указано на карте станции (не больше и не меньше). На каждой станции можно хранить ресурсы только тех типов, которые она использует в качестве топлива. Максимальное количество фишек ресурсов, которое можно хранить на станции, равно её удвоенной норме топлива.



Гибридные станции обозначаются чёрно-коричневой полосой, на которой указаны специальные сдвоенные символы ресурсов. Эти символы означают, что игроки могут покупать и использовать в качестве топлива любую комбинацию фишек угля и/или мазута (обычно выбор делается в пользу более дешёвого ресурса). Для производства энергии такой станции необходимо количество ресурсов (одного или обоих типов в любой комбинации), равное её норме топлива — количеству сдвоенных символов на её карте. На гибридной станции можно хранить оба типа ресурсов в любой комбинации, но общее количество хранящихся фишек ресурсов не может превышать двойную норму топлива этой станции.



Экологические станции обозначаются зелёной или синей полосой. Для производства энергии таким станциям не требуется топливо, и хранить ресурсы на них нельзя.

4. Число в символе домика показывает, сколько городов способна снабжать электричеством эта станция. Игрок не может израсходовать часть нормы топлива станции, чтобы снабдить электричеством часть городов (например, нельзя израсходовать половину ресурсов, чтобы снабдить электричеством половину городов). И хотя на станции можно хранить вдвое больше ресурсов, чем нужно для производства энергии, игрок не может израсходовать двойную норму топлива за один раунд, чтобы снабдить электричеством вдвое большее число городов. Экологические станции всегда снабжают электричеством указанное на их картах число городов (или меньшее) без расхода ресурсов.

Пример: минимальная ставка на станцию с номером 14 составляет 14 электро. Такой станции требуется ровно 2 фишки вторсырья для производства электроэнергии, которой она снабжает не больше 2 городов. Её владелец может хранить на ней не больше 4 фишек вторсырья.

Гибридная станция с номером 05 может израсходовать суммарно 2 фишки угля и/или мазута (2 фишки угля, 2 фишки мазута или 1 фишку угля и 1 фишку мазута), чтобы снабдить электричеством 1 город. Её владелец может хранить на ней суммарно не больше 4 фишек ресурсов обоих типов (например, по 2 фишки угля и мазута, 4 фишки угля или любую другую комбинацию этих ресурсов, включающую не больше 4 фишек).

Экологическая станция с номером 33 не нуждается в топливе, но и не позволяет владельцу хранить ресурсы. Она снабжает электричеством не больше 4 городов.

Ход игры

Партия состоит из нескольких раундов, каждый из которых делится на 5 фаз.

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

Все игроки в указанном для каждой фазы порядке выполняют действия этой фазы и только после этого приступают к следующей.

Кроме того, игра делится на 3 этапа (см. раздел «Этапы игры» на стр. 8).

Фаза 1: определение порядка хода



В этой фазе определяется порядок хода на текущий раунд. Первым становится игрок, в сети которого наибольшее количество городов (его домик находится на делении с наибольшим номером на счётчике подключённых городов). Если у двух или более игроков ничья за первое место по количеству городов, первым игроком становится претендент, у которого есть станция с наибольшим номером. Поставьте домик этого игрока на первое деление верхнего ряда трека порядка хода. Затем по тем же правилам определите порядок хода оставшихся участников.

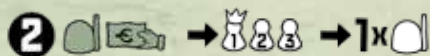
Напоминание: в начале партии порядок хода определяется случайным образом.

Пример: в сети Галины 6 городов, в сетях Петра и Кристины по 5 городов, а в сети Никиты — 4. Галина становится первым игроком и ставит свой домик на первое деление трека порядка хода. У Петра и Кристины ничья за второе место, поэтому они проверяют, у кого из них есть станция с наибольшим номером. Самая дорогая станция Петра — с номером 17, а у Кристины — с номером 15. Таким образом, Пётр становится вторым по порядку хода, а Кристина — третьей. И наконец, Никита ставит свой домик на четвёртое деление трека порядка хода.



Галина ставит свой домик на первое деление.

Фаза 2: аукцион электростанций



В этой фазе каждый игрок может купить не больше 1 станции. Эта фаза разыгрывается в порядке хода, начиная с первого игрока (домик которого находится на первом делении трека порядка хода).

Вначале положите фишку скидки на карту самой дешёвой станции в ряду действующего предложения. Минимальная ставка на эту станцию снижается до 1 электро вне зависимости от номера станции.

Затем начинаются торги за электростанции. Первый игрок выбирает одно из двух действий:

А. Выставление станции на торги

Чтобы выставить станцию на торги, игрок выбирает 1 из 4 карт станций в ряду действующего предложения и кладёт на неё фишку аукциона. Он не может выбирать карты станций из ряда ожидаемого предложения!

Затем игрок озвучивает ставку, за которую он готов купить эту станцию. Размер ставки должен быть больше или равен номеру станции (или равен 1 электро, если на карте станций лежит фишка скидки). Начиная с игрока, сидящего слева от участника, выставившего станцию на торги, и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает, перебить предыдущую ставку или спасовать. Спасовавший игрок не сможет вернуться к торгам за эту станцию. Торги продолжаются, пока не спасуют все игроки, кроме одного. Он платит в банк свою последнюю ставку, забирает карту станции и кладёт её перед собой лицевой стороной вверх. Чтобы отметить, что игрок купил станцию в этой фазе, он сдвигает свой домик из верхнего ряда трека порядка хода на деление нижнего ряда с тем же номером.

Сразу после этого откройте новую карту из колоды станций и выложите её на рынок на замену купленной. Разложите карты станций на рынке так, чтобы 4 карты более дешёвых станций лежали в ряду действующего предложения и при этом соблюдался порядок возрастания номеров в обоих рядах.



Пример: в начале фазы 2 положите фишку скидки на карту станции с номером 15. Минимальная ставка на неё снижается до 1 электро.

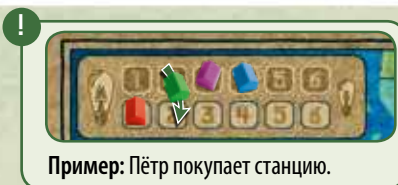


Пример: Пётр решает выставить на торги гибридную станцию с номером 05 в ряду действующего предложения.

Важно: в ряду действующего предложения всегда должны лежать 4 карты более дешёвых станций (в порядке возрастания номеров), а в ряду ожидаемого предложения — 4 карты более дорогих станций (также в порядке возрастания номеров).

Правила проведения аукциона описаны ниже.

- В первом раунде каждый игрок должен купить 1 станцию.
- Пока фишка скидки лежит на карте самой дешёвой станции, минимальная ставка на неё составляет 1 электро. Если один из игроков покупает эту станцию, положите фишку скидки рядом с рынком станций.
- Если фишка скидки всё ещё лежит на карте самой дешёвой станции, когда вы должны выложить новую карту станции на замену купленной и открывается карта, номер которой меньше, чем номер карты с фишкой скидки, удалите новую станцию из игры, снимите фишку скидки с карты станции, на которой она лежала, и положите рядом с рынком станций. Затем немедленно откройте следующую карту колоды станций и выложите её на рынок.
- Если в текущем раунде ни один игрок не купит станцию с фишкой скидки, в конце фазы 2 этого раунда удалите её из игры и выложите на рынок следующую карту колоды станций. В остальные фазы раунда скидка не действует — положите фишку скидки рядом с рынком станций.
- Купив станцию, игрок в текущей фазе больше не сможет принимать участие в дальнейших торгах, а также выставлять на торги новые станции (его домик сдвигается в нижний ряд трека порядка хода).
- Когда игрок, выставивший станцию на торги, выигрывает аукцион и покупает эту станцию, право выставить станцию на торги передаётся следующему игроку по порядку хода, который ещё не купил станцию в этом раунде (его домик находится в верхнем ряду трека порядка хода). Этот игрок либо выбирает новую карту станции в ряду действующего предложения и выставляет её на торги, либо пасует. Если игрок, выставивший станцию на торги, не выигрывает аукцион (эту станцию покупает другой игрок), он может либо выставить на торги другую станцию из ряда действующего предложения, либо спасовать.
- Игрок не может владеть больше чем 3 станциями одновременно. Покупая четвёртую станцию, он должен немедленно снести одну из купленных ранее станций (удалить её из игры). Игрок не может снести только что купленную четвёртую станцию. При этом он может перенести фишки ресурсов, хранившиеся на снесённой станции, на одну или несколько оставшихся трёх станций, если они позволяют хранить эти ресурсы. Если у игрока нет станций, использующих эти ресурсы, или на оставшихся у игрока станциях недостаточно места для хранения этих ресурсов, он возвращает фишки ресурсов снесённой станции в запас (но не на рынок ресурсов, см. раздел «Карты электростанций» на стр. 3).
- Последний игрок, выставляющий станцию на торги в текущем раунде, покупает выбранную станцию за её минимальную ставку (равную номеру станции).



Пример: Пётр покупает станцию.



Пример: открывается карта станции, которая оказывается более дешёвой, чем станция, на которой лежит фишка скидки. Удалите последнюю открытую карту станции из игры, снимите фишку скидки и положите рядом с рынком станций.

Б. Пас

Если игрок не хочет выставлять станцию на торги, он должен спасовать. В таком случае он больше не сможет участвовать в торгах текущей фазы и не получит новую станцию в этом раунде. Чтобы отметить, что игрок закончил эту фазу, он сдвигает свой домик из верхнего ряда трека порядка хода на деление нижнего ряда с тем же номером. Право выставить станцию на торги передаётся следующему игроку по порядку хода, который ещё не купил станцию в этом раунде (его домик находится в верхнем ряду трека порядка хода).

Исключение, действующее в первом раунде: так как порядок хода в начале игры был определён случайным образом, только в первом раунде игроки должны в конце этой фазы заново определить порядок хода. Поскольку на этот момент у всех игроков будет по одной станции, для определения порядка хода на оставшиеся фазы раунда используйте правило разрешения ничьей, описанное в разделе «Фаза 1: определение порядка хода»: первым становится игрок, купивший станцию с наибольшим номером, и т. д.

После того как все игроки завершат эту фазу, сдвиньте все домики игроков из нижнего ряда порядка хода в верхний.

Фаза 3: покупка ресурсов

В этой фазе игроки могут купить топливо для своих станций на рынке ресурсов. Эта фаза разыгрывается в обратном порядке хода: начиная с последнего игрока (домик которого находится правее остальных на треке порядка хода) и заканчивая первым.

Как уже было сказано в разделе «Карты электростанций», для производства энергии каждой станции требуется указанное на её карте количество фишек ресурсов (её норма топлива), а максимальное количество фишек ресурсов, которое можно хранить на ней, равно удвоенной норме топлива. При этом хранить на станции можно ресурсы только того типа (или типов), который на ней используется в качестве топлива. Игрок может покупать сколько угодно фишек ресурсов для своих станций, пока на них остаётся место для их хранения. Игрок не может покупать ресурсы, которые не используются в качестве топлива ни на одной из его текущих станций.

Пример: на станции с номером 03 можно хранить не больше 4 фишек мазута, на гибридной станции с номером 05 можно хранить суммарно не больше 4 фишек угля и/или мазута в любой комбинации. Экологическая станция с номером 13 не нуждается в топливе, поэтому на ней нельзя хранить ресурсы.

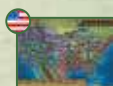


Игроки покупают фишки ресурсов, находящиеся в ячейках рынка ресурсов. Число, указанное в символе монеты в правом верхнем углу каждой ячейки, обозначает цену, за которую можно купить каждую фишку ресурса в этой ячейке. За каждую покупаемую фишку ресурса игрок платит указанное количество электро в банк. Купив желаемое количество ресурсов, игрок сдвигает свой домик из верхнего ряда трека порядка хода на деление нижнего ряда с тем же номером, после чего право купить ресурсы переходит к следующему игроку в обратном порядке хода.



Пример: каждая из 2 самых дешёвых фишек угля стоит 2 электро.

Если в текущем раунде заканчиваются ресурсы какого-либо типа, игроки больше не могут покупать на рынке ресурсы этого типа до конца раунда, но перед следующим раундом они вновь появятся на рынке ресурсов.

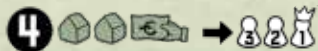


Сторона поля «США»: игроки всегда могут покупать фишки угля по 8 электро за каждую. Фишки угля хранятся не в общем запасе, а в особой ячейке, расположенной над рынком ресурсов, — в хранилище угля. Если на рынке ресурсов заканчиваются фишки угля, игроки могут покупать их в хранилище.

В любой момент игры участники могут перераспределять фишки ресурсов между своими станциями, если те станции, на которые они перекалывают ресурсы, позволяют хранить ресурсы этого типа в таком количестве.

После того как все игроки завершат эту фазу, сдвиньте все домики игроков из нижнего ряда порядка хода в верхний.

Фаза 4: строительство



В этой фазе игроки могут расширять свои сети, присоединяя к ним новые города. Как и фаза 3, эта фаза разыгрывается в обратном порядке хода: начиная с последнего игрока (домик которого находится правее остальных на треке порядка хода) и заканчивая первым.

В начале партии у игроков нет городов, а следовательно, нет и сетей. Чтобы начать строительство своей сети и поставить на поле первый домик, игрок выбирает любой незанятый город (не выбранный до этого другим игроком) в любом месте игровой зоны. Затем он ставит свой домик в ячейку «10» этого города и платит 10 электро в банк за подключение первого города.

Вариант игры «Стартовые города» (для опытных участников): когда игрок начинает строительство своей сети (подключает свой первый город) в первом или в одном из последующих раундов, он должен выбрать один из городов, отмеченных фишками урана. При этом игрок не обязан выбирать именно тот город, на который он сам положил фишку урана при подготовке к игре. Выбрав город, игрок убирает в запас лежащую на нём фишку урана и ставит свой домик в ячейку «10» этого города. На этапе 1 игроки не могут подключать эти города к своим сетям, иначе как выбрав один из них в качестве стартового города (см. раздел «Этапы игры» на стр. 8).

Любой последующий город, который игрок подключает к своей сети, должен быть соединён одной или несколькими линиями электропередач хотя бы с одним из городов, уже подключённых к его сети (в котором есть его домик). Когда игрок подключает к сети новый город, он выбирает линию (или несколько линий) электропередач с наименьшей стоимостью, которая соединяет новый город с одним из городов его сети. Затем он платит в банк сумму стоимости этой линии (или этих линий) электропередач и стоимости самого дешёвого здания в этом городе (в каждом городе есть 3 ячейки для зданий стоимостью 10, 15 и 20 электро, и каждая из них вмещает 1 домик).

За одну фазу игрок может в свой ход подключить к сети любое количество городов, если ему хватает электро заплатить стоимость постройки здания и проведения линий электропередач для каждого из них. Подключив к своей сети желаемое количество городов, игрок сдвигает свой домик из верхнего ряда трека порядка хода на деление нижнего ряда с тем же номером, после чего право подключения новых городов переходит к следующему игроку в обратном порядке хода.

Правила строительства описаны ниже.

- На этапе 1 каждый город может быть подключён к сети только одного игрока, на этапе 2 каждый город может быть подключён к сетям двух игроков, и, наконец, на этапе 3 каждый город может быть подключён к сетям трёх игроков. Общая стоимость подключения города составляет 10, 15 или 20 электро за постройку здания для первого, второго и третьего игрока соответственно плюс стоимость проведения линий электропередач между городами.
- Игрок может подключить к своей сети любой город, находящийся в игровой зоне, в котором есть незанятая ячейка здания, с учётом ограничения текущего этапа. Чтобы соединить новый город с одним из городов своей сети, игрок может использовать любое количество линий электропередач, включая те, которые проходят через города, в которых нет его домика (т. е. игрок может пропускать некоторые города, не выставляя в них свои домики).
- Игроки не могут использовать города и линии электропередач, не входящие в игровую зону, выбранную в начале партии.
- Некоторые города соединены друг с другом линией электропередач, на которой не указана стоимость (т. е. её стоимость равна 0). При подключении города с помощью линии электропередач с нулевой стоимостью игроку нужно платить только за постройку здания. При этом он всё равно не может поставить больше 1 домика в каждый из городов, соединённых такой линией.
- Игрок не может дважды подключить к сети один и тот же город. Таким образом, на этапе 3 каждый город всегда доступен для подключения тремя игроками.
- Подключив город к сети, игрок ставит один из своих домиков в незанятую ячейку этого города с наименьшей стоимостью (10, 15 или 20 электро). Например, если на этапе 2 все ячейки города всё ещё не заняты, игрок может подключить этот город за 10 электро (без учёта стоимости линии электропередач).
- Сеть игрока представляет собой совокупность всех подключённых к ней городов. Игрок может расширять свою сеть только с помощью линий электропередач, ведущих из городов его собственной сети. Если игрок в течение одного хода подключает к сети несколько городов, он может использовать города, подключённые в этот ход, для подключения следующих городов. При подключении к сети каждого нового города игрок всегда платит сумму стоимости постройки здания и стоимости проведения линий электропередач от одного из уже подключённых городов к новому городу, даже если использует линию, за которую уже платил в одном из предыдущих раундов этой партии (например, игрок пропустил какой-либо город, чтобы добраться до другого города, а затем захотел подключить пропущенный город).



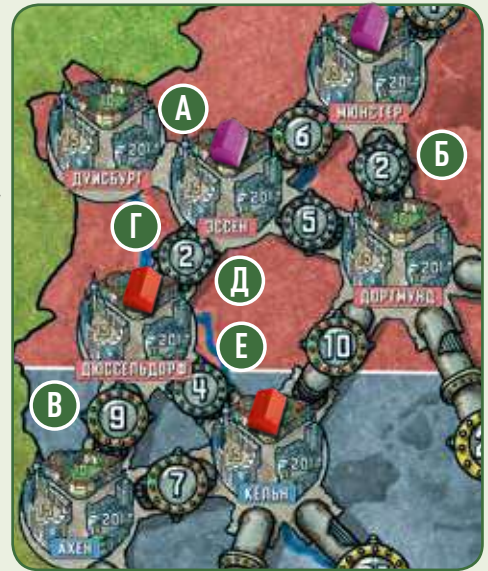
Пример: ячейка «10» доступна с начала партии, ячейка «15» становится доступной, начиная с этапа 2; ячейка «20» становится доступной, начиная с этапа 3.



Пример: разыгрывается этап 1. Галина (играющая фиолетовыми) может подключить к своей сети Дуйсбург за 10 электро, поскольку стоимость линии электропередач между Дуйсбургом и Эссеном равна 0 **А**. Чтобы подключить Дортмунд, она должна заплатить 12 электро (10 + 2), если воспользуется более дешёвой линией электропередач, ведущей из Мюнстера **Б**. Чтобы подключить к сети Ахен, Галине нужно заплатить в общей сумме 21 электро (10 + 9 + 2), поскольку ей нужно воспользоваться двумя линиями электропередач, проходящими через Дюссельдорф **В**.

Для Петра (играющего красными) подключение Дуйсбурга также будет недорогим: он может воспользоваться линиями электропередач, проходящими через Эссен **Г**, и заплатит таким образом 12 электро (10 + 2 + 0).

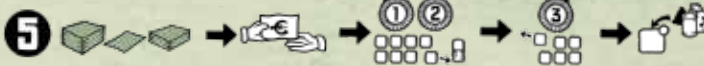
Если бы уже начался этап 2, Галина могла бы подключить к сети Дюссельдорф **Д** за 17 электро (15 + 2) или Кёльн **Е** за 21 электро (15 + 2 + 4). Если Галина подключит оба города за один ход, она заплатит 36 электро (17 электро за Дюссельдорф и 19 электро за Кёльн).



- Игроки не обязаны выбирать стартовые города своих сетей в первом раунде. Игрок может начать создавать свою сеть в одном из последующих раундов — тактически это может быть выгодно, если он хочет занять одно из последних делений на треке порядка хода.
- Если игрок подключает к сети несколько городов за один ход, рекомендуется не ставить домики в эти города сразу вертикально, а сначала класть их плашмя — таким образом ему будет легче посчитать стоимость подключения всех новых городов. Заплатив требуемую сумму, он ставит все свои домики вертикально.
- Подключив к сети новый город, игрок немедленно продвигает свой домик по счётчику подключённых городов, чтобы все игроки могли видеть, сколько городов в сети любого соперника.

После того как все игроки завершат эту фазу, сдвиньте все домики игроков из нижнего ряда порядка хода в верхний.

Фаза 5: бюрократия



В этой фазе игроки снабжают электричеством города своих сетей и получают прибыль из банка. Затем они пополняют рынок ресурсов и обновляют рынок станций.

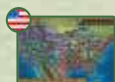
- Получение прибыли:** начиная с первого игрока, каждый участник объявляет, сколько городов своей сети он хочет и может снабдить электричеством. Затем игрок получает прибыль в зависимости от количества снабжённых электричеством городов (согласно памятке по прибыли). Игрок, не обеспечивший электричеством ни один из своих городов, получает 10 электро в качестве гарантированной прибыли. Фишки ресурсов, использованные на станциях в этом раунде для производства энергии, игроки убирают в запас рядом с игровым полем (не кладите их в ячейки рынка ресурсов).

Примечание: количество денег у игроков считается закрытой информацией.

Игрок может снабдить электричеством меньше городов, чем подключено к его сети (по собственному желанию или из-за отсутствия нужных ресурсов), — в таком случае он получает прибыль только за те города, которые были обеспечены электричеством. Если игрок произвёл больше электроэнергии, чем было необходимо городам его сети, все излишки пропадают. Каждый игрок может выбирать, какие из его станций произведут энергию, а какие — нет. Он не обязан снабжать электричеством все города своей сети, даже если его станции позволяют это сделать и на них хранятся все необходимые для этого ресурсы.



Пример: в сети Галины 6 городов, и у неё есть станции с номерами 07, 10 и 15, на каждой из которых хранится максимально возможное количество фишек ресурсов. Она убирает 4 фишки угля и 3 фишки мазута со своих карт станций, возвращая их в запас рядом с игровым полем, чтобы произвести электричество, достаточное для обеспечения 7 городов (2 + 2 + 3). Поскольку в сети Галины только 6 городов, она получает за них 73 электро, а излишки электроэнергии пропадают.



Страна поля «США»: если для производства энергии игрок в качестве топлива использует фишки угля, он кладёт их в ячейку хранилища угля, расположенную над рынком ресурсов. Когда игроки пополняют рынок ресурсов, они берут фишки угля из этого хранилища.

- Пополнение рынка ресурсов:** в зависимости от числа игроков и текущего этапа игры выложите на рынок ресурсов соответствующее количество фишек ресурсов из запаса (оно указано для каждого типа ресурсов на памятке по заполнению рынка ресурсов, лежащей в специальной ячейке на игровом поле). Для каждого типа ресурсов пополнение рынка начинается с ячейки с наибольшей ценой, в которой есть незаполненные символы ресурса этого типа, и продолжается в сторону ячеек с меньшей ценой. Выкладывайте по одной фишке ресурса на каждый незаполненный символ, пока не выложите указанное количество фишек ресурсов каждого типа.

5	1	2	3
▲	5	7	5
▲	4	5	6
▲	3	3	5
▲	2	3	2

Памятка по заполнению рынка ресурсов для 5 игроков

Количество фишек ресурсов в игре ограничено. Если в запасе осталось меньше фишек ресурсов какого-либо типа, чем нужно выложить на рынок, выложите только оставшиеся фишки. Таким образом, этот тип ресурсов восполняется не полностью (это может произойти, когда игроки начинают хранить большое количество ресурсов на своих станциях).



Пример: 5 участников играют на стороне поля «Германия». В первом раунде они купили суммарно 10 фишек угля, 2 фишки мазута и 1 фишку вторсырья. Согласно памятке по заполнению рынка ресурсов для 5 игроков, на этапе 1 нужно выложить на рынок 5 фишек угля, 4 фишки мазута, 3 фишки вторсырья и 2 фишки урана. Поскольку в запасе осталось только 4 фишки угля (остальные хранятся на станциях игроков), участники кладут 1 фишку угля в ячейку «4» и 3 фишки — в ячейку «3» (заполнение всегда начинается с ячеек с наибольшей ценой, в которых есть незаполненные символы). Затем игроки кладут по 2 фишки мазута в ячейки «3» и «2». После этого они кладут 1 фишку вторсырья в ячейку «6» и 2 фишки вторсырья в ячейку «5». И наконец, по 1 фишке урана игроки кладут в ячейки «12» и «10».

После пополнения рынок ресурсов выглядит следующим образом:



После окончания первого раунда цена на уголь поднялась до 3 электро за самую дешёвую фишку (в начале партии уголь можно было купить за 1 электро). При этом мазут, вторсырьё и уран стали дешевле, чем в начале партии.



Сторона поля «Германия»: на этой стороне поля действует особое правило «Отказ от ядерной энергетики». Оно заключается в следующем: если в фазе 2 («Аукцион электростанций») один из игроков покупает атомную электростанцию с номером 39, рынок ресурсов больше не будет пополняться фишками урана до конца партии. Если никто из игроков не купит карту станции с номером 39 или если она оказалась среди карт, которые игроки убрали в коробку при подготовке к игре, это правило не вступит в силу.



3.

Обновление рынка станций: если разыгрывается этап 1 или 2, уберите из ряда ожидаемого предложения карту станции с наибольшим номером и положите её лицевой стороной вниз под низ колоды станций. Откройте верхнюю карту колоды станций и положите её на замену. Разложите карты станций на рынке так, чтобы 4 карты более дешёвых станций лежали в ряду действующего предложения и при этом соблюдался порядок возрастания номеров в обоих рядах. Таким образом, под картой «Этап 3» в колоде станций постепенно соберутся карты наиболее дорогих станций, которые на этапе 3 вновь станут доступны для покупки.

Если разыгрывается этап 3, уберите из игры карту станции с наименьшим номером из ряда действующего предложения и откройте её на замену верхнюю карту колоды станций. Разложите карты станций на рынке так, чтобы соблюдался порядок возрастания номеров. В последних раундах игры колода станций может закончиться. В таком случае новые карты станций больше открываться не будут; до конца партии в каждой фазе 5 продолжайте убирать из игры карту станции с наименьшим номером.

На этом завершается фаза 5, а вместе с ней и текущий раунд. Начинается фаза 1 нового раунда.

Этапы игры

Игра проходит в 3 этапа. Этап 1 начинается вместе с началом партии. Этап 2 начинается, когда один из игроков первым подключит к своей сети определённое количество городов. Этап 3 начнётся, когда из колоды станций будет открыта карта «Этап 3». Как правило, игра заканчивается во время розыгрыша этапа 3, но в некоторых случаях может закончиться и на этапе 2.

В этом разделе описываются отличия в правилах для каждого из трёх этапов, а также особые ситуации, которые возникают во время их розыгрыша.

Этап 1



Этап 1 начинается вместе с началом партии. Каждый город может быть подключён к сети только одного игрока (в каждом городе может быть только 1 домик). Стоимость постройки первого здания в ячейке города составляет 10 электро. Количество ресурсов каждого типа, которым пополняется рынок ресурсов на этапе 1, указано в левом столбце соответствующей памятки.

Этап 2



Этап 2 начинается в начале фазы 5 («Бюрократия») того раунда, в котором к сети хотя бы одного из игроков будет подключено определённое количество городов, зависящее от количества участников (см. таблицу справа). При этом за один и тот же раунд требуемое количество городов могут подключить к своим сетям сразу несколько игроков. Этап 2 начнётся и в том случае, если кто-то из игроков подключит за один раунд больше городов, чем требуется для начала этапа.

В качестве напоминания положите белую фишку-ограничитель «Начало этапа 2» слева от того деления счётчика подключённых городов, на котором указано требуемое количество подключённых городов при текущем количестве участников.

В начале этапа 2 в качестве разового эффекта уберите из игры карту станции с наименьшим номером из ряда действующего предложения и откройте её на замену верхнюю карту колоды станций. Разложите карты станций на рынке так, чтобы 4 карты более дешёвых станций лежали в ряду действующего предложения и при этом соблюдался порядок возрастания номеров в обоих рядах.

На этапе 2 каждый город может быть подключён к сети двух игроков (в каждом городе могут находиться 2 домика разных цветов). Стоимость постройки второго здания в ячейке города составляет 15 электро. На этапе 2 игроки по-прежнему могут за 10 электро ставить свои домики в ячейки «10» незанятых городов. Количество ресурсов каждого типа, которым пополняется рынок ресурсов на этапе 2, указано в среднем столбце соответствующей памятки.

Количество игроков	Количество подключённых городов
2–5	7
6	6



Пример: если в партии участвуют 2–5 игроков, этап 2 начнётся после того, как хотя бы один из них подключит к своей сети 7 городов.

Этап 3 начинается вместе с фазой, следующей за той, в которой была открыта карта «Этап 3» из колоды станций.

Это может произойти в 2 случаях, описанных ниже.

1. Когда карта «Этап 3» открывается в фазе 2 («Аукцион электростанций»), считайте её картой станции с наибольшим номером до конца текущей фазы и положите в конец ряда ожидаемого предложения. Затем немедленно перемешайте колоду станций (состоящую из наиболее дорогих карт станций, которые вы подкладывали под низ колоды в каждой фазе 5) и положите обратно лицевой стороной вниз. Продолжайте торги за электростанции, при необходимости открывая новые карты станций на замену купленных, пока все игроки не получат право выставить станцию на торги или спасовать. Завершив фазу 2, уберите из игры карту «Этап 3» и карту станции с наименьшим номером в ряду действующего предложения. Не открывайте новые карты станций на замену! Этап 3 начинается вместе с фазой 3 («Покупка ресурсов»).
2. Если вы открыли карту «Этап 3» в фазе 5 («Бюрократия»), уберите её из игры вместе с картой станции с наименьшим номером в ряду действующего предложения. Не открывайте новые карты станций на замену! Как и в п. 1, перемешайте колоду станций и положите обратно лицевой стороной вниз. Пополнение рынка ресурсов в последний раз проходит по правилам этапа 2 (по среднему столбцу соответствующей памятки). Этап 3 начинается вместе с фазой 1 следующего раунда («Определение порядка хода»).

На этапе 3 рынок станций состоит только из 6 карт. Начиная со следующей фазы 2 («Аукцион электростанций»), игроки могут выставлять на торги любую из 6 представленных станций. На этапе 3 нет ряда ожидаемого предложения — оба ряда становятся рядами действующего предложения.

На этапе 3 каждый город может быть подключён к сетям трёх игроков (в каждом городе могут находиться 3 домика разных цветов). Стоимость постройки третьего здания в ячейке города составляет 20 электро. На этапе 3 игроки по-прежнему могут за 10 электро ставить свои домики в ячейки «10» незанятых городов (или за 15 электро ставить домики в города с одной занятой ячейкой). Количество ресурсов каждого типа, которым пополняется рынок ресурсов на этапе 3, указано в правом столбце соответствующей памятки.

В игре может возникнуть редкая ситуация, когда этап 3 начинается раньше, чем этап 2. В этом случае сначала примените все эффекты, срабатывающие при наступлении этапа 2, а сразу за этим — все эффекты, срабатывающие при наступлении этапа 3.

Конец игры и определение победителя

Игра заканчивается немедленно после фазы 4 («Строительство»), в которой к сети хотя бы одного из игроков будет подключено указанное в таблице справа количество городов (или большее), зависящее от количества участников партии.

Количество игроков	Количество подключённых городов
2	18
3–4	17
5	15
6	14

В качестве напоминания положите чёрную фишку-ограничитель «Конец игры» слева от того деления счётчика подключённых городов, на котором указано количество городов, необходимое для завершения игры при текущем количестве участников. При этом игроки могут подключать к своим сетям и большее количество городов, если это требуется для победы.

Пример: если в партии участвуют 3 или 4 игрока, то игра заканчивается после того, как хотя бы один из них подключит к своей сети 17 городов.

В следующей фазе 5 («Бюрократия») игроки не получают прибыль. Вместо этого они проверяют, кто из них снабжает электричеством наибольшее количество городов своей сети, используя имеющиеся станции и ресурсы. Обычно это и есть то количество городов, за которое они получают прибыль в этой фазе. Победителем становится игрок, который смог обеспечить электричеством наибольшее количество городов! В случае ничьей побеждает претендент, у которого осталось больше денег.

Важно: не всегда побеждает тот игрок, который подключил к своей сети необходимое для завершения игры количество городов. Если он не сможет обеспечить электричеством все свои города (например, его станции не поддерживают такое количество городов или у него не хватает ресурсов, чтобы задействовать все имеющиеся станции), то этого может оказаться недостаточно для победы.

Игра вдвоём (режим «Против трастовой компании»)

Введение

При игре вдвоём в качестве третьего участника выступает трастовая компания. Соперничая между собой, игроки должны будут в то же время учитывать её действия: трастовая компания блокирует города и перехватывает наиболее ценные станции, а также расходует соответствующие станциям ресурсы.

В этом режиме действуют все основные правила игры. Ниже приведены **дополнительные** правила, вводящие в игру трастовую компанию.

Подготовка к игре

1. У трастовой компании должно быть своё игровое пространство рядом с полем, где будут размещаться её карты станций. Выберите ей цвет и отложите для неё 16 домиков выбранного цвета. Ещё один домик поставьте на второе деление трека порядка хода. Трастовой компании не нужен домик на счётчике подключённых городов, а также она не получает денег из банка.
2. Случайным образом определите первого игрока (это должен быть один из двух соперников, а не трастовая компания) и поставьте один из его домиков на первое деление трека порядка хода. В ходе игры трастовая компания **всегда** будет занимать второе деление на треке порядка хода. Поставьте домик другого участника на третье деление трека порядка хода.
3. Выбрав игровую зону, состоящую из 3 соединённых областей, поставьте на поле 6 домиков трастовой компании: по одному домику в ячейки «10» шести соседних городов. Для этого первый игрок ставит 1 домик трастовой компании в любой город игровой зоны. Затем другой игрок ставит по очереди 2 домика так, чтобы город, в который он ставит домик, был соединён одной линией электропередач с городом, в котором уже есть домик трастовой компании. После этого по тем же правилам 2 домика ставит первый игрок. И наконец, другой игрок ставит последний домик, вновь соблюдая те же самые правила. Оставшиеся 10 домиков трастовой компании поставьте в качестве её личного запаса рядом с игровым полем.

Вариант игры «Стартовые города» (для опытных участников): игроки выбирают 2 будущих стартовых города только после того, как расставят на поле 6 домиков трастовой компании. Положив фишку урана в каждый из двух будущих стартовых городов, поставьте также по одному домику трастовой компании в ячейки «15» этих городов. Таким образом, в начале партии у трастовой компании будет только 8 домиков в запасе.



Пример: игроки расставили 6 домиков трастовой компании в ячейки «10» шести соседних городов.

Ход игры

Общие правила

Трастовая компания не пользуется деньгами: станции и ресурсы она получает бесплатно. Когда трастовая компания ставит свои домики в города, она не платит стоимость подключения. Города в сети трастовой компании не учитываются при проверке условия начала этапа 2. Её домики могут занимать в городах только ячейки «10» и «15».

Фаза 1: определение порядка хода



Трастовая компания всегда занимает второе деление на треке порядка хода!

Фаза 2: аукцион электростанций



Первый игрок выставляет на торги выбранную им карту станции из ряда действующего предложения или пасует. Только два игрока-соперника делают ставки во время торгов — трастовая компания в них не участвует.

После того как один из двух игроков купит станцию или первый игрок спасует, трастовая компания забирает карту самой дорогой станции в ряду действующего предложения и кладёт её рядом со своим запасом домиков. Эта станция не выставляется на торги!

Если у трастовой компании уже есть 3 карты станций, она забирает из рынка новую карту станции только в том случае, когда номер станции на рынке больше номера её самой дешёвой станции. Трастовая компания всегда берёт карту станции с наибольшим номером, если это возможно. Если трастовая компания берёт четвёртую карту станции, она сносит свою самую дешёвую станцию и убирает её из игры.

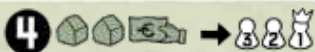
Фаза 3: покупка ресурсов



Трастовая компания всегда берёт с рынка ресурсов столько фишек ресурсов, сколько ей необходимо для производства энергии на каждой её станции (норму топлива каждой станции). Таким образом, в фазе 5 («Бюрократия») все её станции производят электроэнергию. Трастовая компания никогда не хранит на своих станциях излишки ресурсов.

Если на рынке недостаточно фишек ресурсов для обеспечения топливом всех станций, трастовая компания берёт столько фишек, сколько может взять. Если у трастовой компании есть гибридная станция и оба требуемых для неё типа ресурса доступны на рынке, она берёт их по очереди: сначала 1 фишку угля, затем 1 фишку мазута и т. д. (но при этом всегда начинает с угля).

Фаза 4: строительство



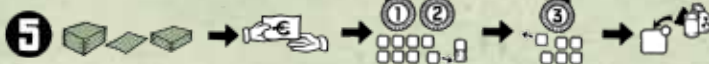
На этапе 1 игроки не могут подключать к своим сетям 6 городов, в ячейки «10» которых они поставили домики трастовой компании при подготовке к игре. Эти города станут доступными для подключения, только когда начнётся этап 2.

Пока в запасе трастовой компании остаются домики, каждый раз, когда игрок подключает к своей сети новый незанятый город, он всегда ставит один из домиков трастовой компании в ячейку «15» этого города. Таким образом, первые 10 городов, подключённые к сетям игроков, становятся недоступными для соперника на этапе 2 и могут быть подключены другим игроком только на этапе 3.



Пример: игрок подключает к своей сети Мангейм и немедленно ставит домик трастовой компании в ячейку «15» этого города.

Фаза 5: бюрократия



Трастовая компания убирает все фишки ресурсов со своих карт станций и кладёт их в общий запас рядом с игровым полем.

Конец игры

Игра заканчивается немедленно после фазы 4 («Строительство»), в которой к сети хотя бы одного из игроков будет подключено 18 городов (или больше). Трастовая компания не может победить — она лишь даёт возможность соперникам создавать друг другу препятствия.

Создатели игры

Автор игры: Фридеман Фризе
Дизайнер: Ларс-Арне «Маура» Калуски
Реализация: Хеннинг Крёпке

© 2020 2F-Spiele. All rights reserved.
Bremen/Germany, Fedelhören 64
D-28203 Bremen
www.2f-spiele.de



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Заместитель главного редактора: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Александр Кожевников
Переводчик: Александр Кожевников
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



Играть интересно

ПОМОГАЕМ ПОНЯТЬ ПРАВИЛА ИГРЫ
Пишите на почту vopros@hobbyworld.ru
или в чат на hobbyworld.ru

Памятка «Фазы раунда» / «Этапы игры»

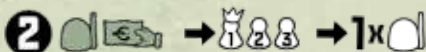
Фаза 1: определение порядка хода



Расставьте домики игроков на треке порядка хода в новом порядке.

- **Первый игрок:** игрок с наибольшим количеством городов в сети.
- **В случае ничьей:** претендент, у которого есть карта станции с наибольшим номером.

Фаза 2: аукцион электростанций



Эта фаза разыгрывается в порядке хода, начиная с первого игрока.

А. Выставление станции на торги

- Игрок выбирает одну из четырёх станций в ряду действующего предложения и выставляет её на торги.
- Игроки по часовой стрелке повышают ставку или пасуют. Минимальная ставка равна номеру выставленной на торги станции.
- Каждый игрок может купить не больше 1 станции за раунд. У каждого игрока не может быть одновременно больше 3 станций.
- Положите фишку скидки на карту самой дешёвой станции в ряду действующего предложения. Минимальная ставка на эту станцию снижается до 1 электро.

Б. Пас

- Если игрок пасует вместо выставления станции на торги, он больше не сможет участвовать в торгах и не получит новую станцию в этом раунде.
- В первом раунде каждый игрок должен купить 1 станцию и не может пасовать вместо выставления станции на торги.

После фазы 2 первого раунда (и только первого) определите порядок хода заново.

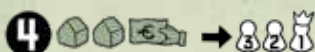
Фаза 3: покупка ресурсов



Эта фаза разыгрывается в обратном порядке хода, начиная с последнего игрока.

- Игроки могут покупать столько фишек ресурсов, сколько хотят, пока могут за них заплатить и пока на их станциях остаётся место для хранения.
- Максимальное количество ресурсов, которое можно хранить на каждой станции, равно её удвоенной норме топлива.

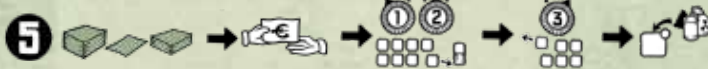
Фаза 4: строительство



Эта фаза разыгрывается в обратном порядке хода, начиная с последнего игрока.

- В качестве первого города своей сети каждый игрок может выбрать любой город игровой зоны.
- В свой ход игрок может подключить к сети любое количество городов, за которое может заплатить.
- **Стоимость подключения** равна сумме стоимости постройки здания и стоимости проведения линий электропередач.

Фаза 5: бюрократия



1. Получение прибыли

Каждый игрок получает из банка прибыль за количество снабжённых электричеством городов в этом раунде согласно памятке по прибыли.

2. Пополнение рынка ресурсов

В зависимости от числа игроков и текущего этапа игры выложите на рынок ресурсов указанное на соответствующей памятке количество фишек ресурсов каждого типа из запаса.

3. Обновление рынка станций

- Во время этапа 1 или 2: уберите из ряда ожидаемого предложения карту станции с наибольшим номером и положите её лицевой стороной вниз под низ колоды станций.
- Во время этапа 3: уберите из игры карту станции с наименьшим номером в ряду действующего предложения.

Этап 1



- Этап 1 начинается вместе с началом партии.
- Каждый город может быть подключён к сети только одного игрока. Стоимость постройки первого здания в ячейке города составляет 10 электро.
- Количество ресурсов каждого типа, которым пополняется рынок ресурсов, указано в левом столбце соответствующей памятки.

Этап 2



- Этап 2 начинается в начале фазы 5 («Бюрократия») того раунда, в котором к сети хотя бы одного из игроков будет подключено определённое количество городов.
- В начале этапа 2 в качестве разового эффекта уберите из игры карту станции с наименьшим номером в ряду действующего предложения и откройте ей на замену верхнюю карту колоды станций.
- Каждый город может быть подключён к сетям двух игроков. Стоимость постройки второго здания в ячейке города составляет 15 электро.
- Количество ресурсов каждого типа, которым пополняется рынок ресурсов, указано в среднем столбце соответствующей памятки.

Этап 3



- Этап 3 начинается вместе с фазой, следующей за той, в которой была открыта карта «Этап 3» из колоды станций.
- В начале этапа 3 уберите из игры карту «Этап 3» и карту станции с наименьшим номером в ряду действующего предложения.
- На этапе 3 рынок станций состоит только из 6 карт. Игроки могут выставлять на торги любую из этих 6 станций.
- Каждый город может быть подключён к сетям трёх игроков. Стоимость постройки третьего здания в ячейке города составляет 20 электро.
- Количество ресурсов каждого типа, которым пополняется рынок ресурсов, указано в правом столбце соответствующей памятки.
- В редком случае, когда этап 3 начинается раньше, чем этап 2, сначала примените все эффекты, срабатывающие при наступлении этапа 2.