

Power Grid – The Card Game

Правила игры

2-6 13+ 60min

Цель игры

Игроки вживаются в роль CEO гигантских энергетических корпораций. В течение игры они будут бороться за электростанции на аукционах, а затем снабжать эти электростанции ресурсами. Доход компаний зависит от того, сколько электричества произвели электростанции в каждый раунд. В конце игры тот, чьи электростанции производят больше всего электричества, побеждает.

Power Grid – The Card Game – это сложная тактическая игра, которая довольно сильно напоминает своих старших братьев: Power Grid и Power Grid deluxe. Игроки получают полноценные эмоции Power Grid от карточного варианта в насыщенной 60-минутной игре.

Игровые компоненты



- 1) **43 карты электростанций:**
 - a. 13 малых электростанций с тёмно-зелёным фоном
 - b. 29 больших электростанций со светло-зелёным фоном
 - c. 1 карта «ещё 1 раунд»
- 2) **51 карта ресурсов:**
 - a. 36 ресурсов (12 угля, 10 газа, 9 нефти, 5 урана)
 - b. 7 карт «единичных» ресурсов (по 2 угля, газа, нефти и 1 уран)
 - c. 4 «+» и 4 «++» карты ресурсов
- 3) **12 карт CEO** (по 1 сету из 2 карт для каждого игрока)
- 4) **4 карты стоимости ресурсов** (1-4 электро)
- 5) **2 карты со стрелками** (для определения очередности хода игроков)
- 6) **1 жетон скидки** (минимальная ставка в 1 электро)
- 7) **Бумажные деньги** (40 x 1 электро, 20 x 5 электро, 40 x 10 электро)
- 8) **6 карт подрядчика по сносу зданий**

Игра на двух игроков: «Против Траста»

Данная игра рассчитана на 2-6 игроков. Чтобы получить необычный опыт при игре вдвоём, вы можете играть с Трастом в качестве третьего игрока. Соревнуясь с оппонентом, игрок должен вплетать схемы Траста в свой план так, чтобы это мешало конкуренту. Если вам такое интересно, то обратите внимание на дополнительные правила, которые будут появляться в следующих разделах.

Подрядчик по сносу зданий

Так же в коробку положен набор карт, привносящих в классическую механику Power Grid новизну. Вы можете использовать 5 карт сноса электростанций лицевой стороной вверх для карточной игры, или 6 карт рубашкой вверх для больших версий Power Grid. Правила дополнения приведены в конце буклета.

Электростанции

- 1) **Номер:** Это минимально применимая ставка, когда электростанция находится на аукционе. Игроки используют номера, чтобы сортировать электростанции по их мощности на рынке электростанций. Так же, игроки по этим номерам определяют последовательность хода, когда несколько из них получили одинаковый доход.
- 2) **Картинка:** Это просто иллюстрация, она не имеет никакой роли.
- 3) **Цвет и символы ресурсов:** Символы в левом нижнем ряду показывают, какие ресурсы и в каком количестве нужны для производства энергии на данной электростанции. Игроки не могут использовать ни меньше ресурсов для производства энергии, ни больше, чем нарисовано на карте. Игроки могут только хранить необходимые типы ресурсов в личном запасе, но в количестве не более чем в 2 раза больше, чем изображено символов на карте электростанции.



уголь



газ



нефть



уран

Гибридные электростанции окрашены одновременно в 2 цвета (голубой и чёрный), на них так же изображено 2 вида символов. Игрок может выбрать для покупки и использования любую комбинацию из газа и/или нефти. Чаще всего, игроки предпочитают покупать более дешёвый ресурс. За счёт таких электростанций игроки могут хранить вдвое больше ресурсов каждого (не одного из) типа в сумме не большее, чем двойное потребляемое количество ресурсов..

Экологичные электростанции имеют зелёный цвет. Они не требуют никаких ресурсов, поэтому за счёт них нельзя хранить ресурсы.

- 4) **Доход:** Игроки получают доход из банка, если их электростанции производят электричество. Игроки не могут использовать только половину требующихся ресурсов, чтобы получить половину дохода. Электростанция не может дважды произвести электричество за один раунд, чтобы принести двойной доход.

Пример: число 12 на электростанции означает, что минимальная ставка на неё будет 12 электро. Требуется ровно 3 угля, чтобы произвести электричество, поэтому игрок может хранить до 6 угля в личном запасе для этой электростанции. Он получает доход в 9 электро, когда данная электростанция производит электричество.

Номер 7 – это гибридная электростанция, она может использовать любую комбинацию из 3 штук ресурсов газа и/или нефти (3 газа; 3 нефти; 1 газ и 2 нефти и т.д.), чтобы генерировать доход в 8

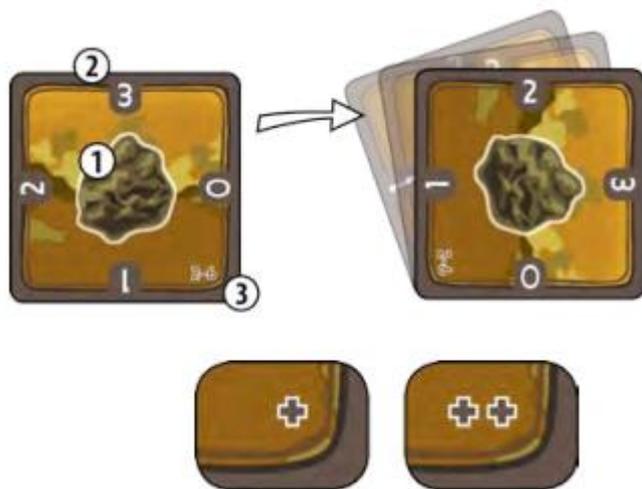


электро. Игроки могут хранить до 6 ресурсов двух видов (по 3 нефти и газа, 6 нефти, и другие комбинации до 6 штук и меньше).

Номер 8 – экологичная электростанция, не требует ресурсов и не может их хранить. Она генерирует доход в 6 электро.

Карты ресурсов

- 1) **Символ ресурса:** Символ ресурса показывает доступный ресурс (уголь, газ, нефть или уран).
- 2) **Количество ресурсов:** Каждая карта ресурса содержит от 1 до 3 ресурсов соответствующего типа. Каждый раз, когда игрок использует 1 и более ресурсов с карты для производства электричества, он проворачивает карту ресурса на меньший номер. Если карта показывает «0», то ресурсы на карте заканчиваются, и игрок сбрасывает её в стопку сброса ресурсов.
- 3) **Количество игроков и другие символы:** Есть 3 типа карт ресурсов, отличающихся символами в правом-нижнем углу. Обычные карты ресурсов показывают количество игроков, при котором используется данная карта. Карты «+» и «++» применяются не с самого начала. Карта «Единичного» ресурса не имеют специального символа.



Подготовка к игре

- 1) **Очередность хода игроков:** Каждый игрок берёт по 2 карты CEO и кладёт одну перед собой, как напоминание о выбранном цвете (1а). Затем игроки случайным образом определяют очередность хода. Они перетасовывают вторые карты CEO и выкладывают их в один ряд. На протяжении всей партии самая левая карта будет соответствовать первому игроку, а самая правая – последнему. Игроки размещают 2 карты со стрелками справа и слева от ряда очередности хода таким образом, чтобы стрелки указывали на правильную очередность хода (1в). На карты стрелок есть напоминания о том, что в разных фазах направление хода отличается.

2 игрока: В игре участвует третий игрок, некий Траст. Он получает свои собственные карты CEO. Игроки кладут одну карту где-то в игровой зоне, а вторую используют для определения очередности хода. До конца игры Траст всегда будет вторым игроком. Поэтому перемешивается только 2 карты игроков и размещаются слева и справа от карты Траста.

- 2) **Деньги:** Игроки размещают деньги, отсортированные по номиналу, в игровой зоне (2а). Каждый игрок получает по 12 Электро (2в).

2 игрока: Траст играет без денег.

- 3) **Рынок электростанций:** Под рядом очередности хода игроков создаётся рынок электростанций. Возьмите 13 малых электростанций, с тёмно-зелёной рубашкой, и перемешайте их. После чего возьмите первые 8 из них и разместите их лицом вверх, сортируя по возрастанию их номеров. Некоторые из малых электростанций имеют одинаковые номера. Если при подготовке к партии вы взяли электростанцию с номером, который уже есть в ряду, то «новая» электростанция считается более дорогой и размещается справа от уже выложенной. После того, как выложены все 8

электростанций, разделите рынок на 2 четвёрки. Первую (меньшую по значениям) оставьте как есть, а вторую поместите под первую, сформировав таким образом будущий рынок (3а). Поместите жетон скидки рядом с самой маленькой электростанцией.



Пример подготовки рынка.

- 4) **Колода электростанций:** Игроки подготавливают колоду электростанций. Они откладывают в сторону карту «ещё один раунд» и замешивают карты больших электростанций (со светло-серой рубашкой). Затем они случайным образом изымают из колод столько карт, сколько указано в таблице. Карты убираются в коробку лицом вниз так, чтобы ни один из игроков не знал, какие карты вышли из игры.

Затем игроки откладывают 1 карту малой электростанции, замешивают все оставшиеся малые и большие электростанции вместе, тем самым формируя колоду электростанций. Размещают её лицом вниз рядом с рынком электростанций (4а). Карту «ещё один раунд» подкладывают под колоду (4b), а отложенную карту малой электростанции на верх колоды (4с). Разные цвета рубашек позволяют игрокам понять, малая или большая электростанция лежит сверху колоды.

В зависимости от количества игроков, должны быть изъяты электростанций:

	Малые электростанции	Большие электростанции
2 игрока	1	5
3 игрока	2	6
4 игрока	1	3
5-6 игроков	-	-

- 5) **Рынок ресурсов:** Под рынком электростанций, игроки подготавливают рынок ресурсов. Они размещают 4 карты стоимости ресурсов в линию по возрастанию 1-4 Электро (5а) и размещают все 7 карт «единичных» ресурсов стопкой лицом вверх, слева от этого ряда (5b).

Игроки берут обычные карты ресурсов в соответствии с количеством игроков (смотрите символы на картах) и замешивают их в колоду. Затем они берут по столько карт ресурсов на столбец, сколько указано в табличке и выкладывают их лицом вверх в 3 столбца под картами цен для 2, 3 и 4 электро (5с). Столбец для 1 электро остаётся пустым! Остальная колода размещается лицом вниз рядом с картами «единичных» ресурсов (5d).

	Карт ресурсов в столбце
2-3 игрока	4
4 игрока	5
5-6 игроков	6

Для лучшего обзора игроки сортируют все карты ресурсов на рынке ресурсов по типам в каждой колонке сверху вниз: уголь, газ, нефть, уран. В дополнение, они сортируют ресурсы внутри типа по возрастанию количества ресурсов на карте.

Наконец, игроки берут набор карт «+» ресурс (по 1 угля, газа, нефти и урана) и помещают их лицом вверх в качестве первой стопки сброса рядом с колодой ресурсов (5e). Когда перемешиваете стопку сброса в первый раз за игру, вам потребуется набор карт ресурсов «++» для обозначения новой стопки сброса (5f).

Пример: Подготовка к партии на 2 игрока с Тростом.



Ход игры

Игра длится несколько раундов. Каждый раунд состоит из 3 фаз. В каждой фазе игроки отыгрывают действия в строгом порядке в соответствии с правилами фазы, а затем переходят к следующей фазе. Вот эти 3 фазы:

1. Аукцион
2. Покупка ресурсов
3. Бюрократия

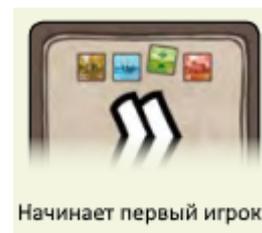
Как только карта «ещё один раунд» выходит на рынок электростанций, текущий раунд завершается по обычным правилам, и отыгрывается ещё один, финальный раунд игры без третьей фазы (Бюрократия). Игрок, получивший больше всего ПО за свои электростанции и оставшийся кэш, побеждает в игре.

1. Аукцион

В этой фазе каждый игрок может купить максимум 1 электростанцию.

Для начала, разместите жетон скидки на меньшую электростанцию на текущем рынке. Минимальная ставка для этой электростанции уменьшается до 1 электро, не зависимо от номера на карте.

Эта фаза играется по очереди, начиная с игрока, чья карта самая левая в ряду очередности хода. Игрок выбирает из 2 действий:



а) Выберите электростанцию для аукциона

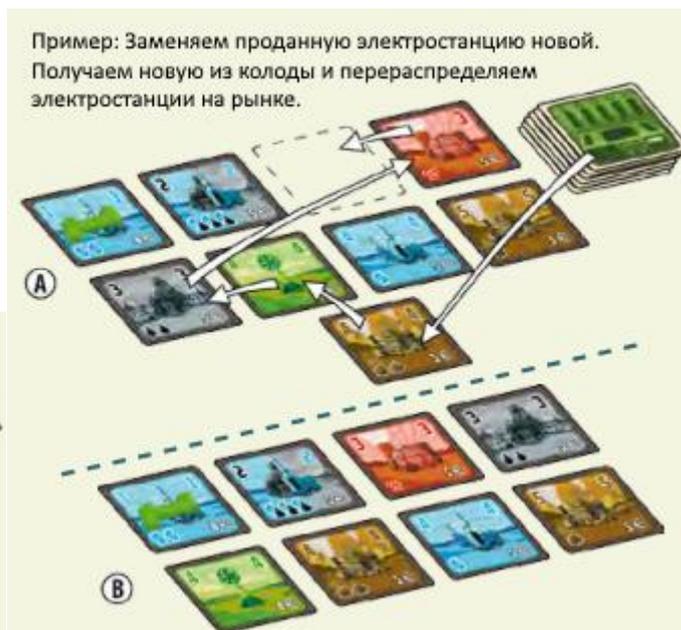
Игрок выбирает 1 из 4 электростанций на текущем рынке и начинает аукцион (становится распорядителем аукциона). Ставка должна быть не меньше, чем число на карте. Далее по часовой стрелке все игроки могут повысить ставку или пасовать. Когда игрок пасует, он выбывает из участия в этом аукционе. Игроки повышают ставки или пасуют, пока не останется только 1 игрок. Этот игрок выплачивает свою ставку в банк и забирает электростанцию.

Незамедлительно проданная электростанция заменяется на другую, взятую из колоды электростанций. Игроки перераспределяют электростанции на столе так, чтобы 4 самых дешёвых находились на текущем рынке, а 4 самых дорогих, на рынке будущего (во втором ряду). Если в игру входит электростанция, номер которой совпадает с уже находящейся на рынке электростанцией, то новая считается «более дорогой» и размещается справа от неё.

В течении аукциона игроки должны следовать следующим правилам:

- В первом раунде каждый игрок обязан купить по 1 электростанции.
- Как только игрок купил электростанцию, он больше не может делать ставок на другие электростанции, так же он не может выбирать электростанции для участия в аукционе.
- Если распорядитель аукциона выиграл аукцион и получил электростанцию, следующий по часовой стрелке игрок становится новым распорядителем, если он сам ещё не получил электростанцию. Если в аукционе побеждает не распорядитель, распорядитель может выбрать следующую электростанцию с текущего рынка для нового аукциона.
- В течении игры каждый игрок может одновременно владеть только 3 электростанциями. Когда игрок получает 4 электростанцию, он должен выбрать 1 из 4 и удалить её из игры. Игрок может хранить ресурсы с удалённой карты в личном запасе, если одна и более оставшихся электростанций могут использовать эти ресурсы. Если количество хранимых ресурсов превышено или они не могут быть применены, игрок сбрасывает эти ресурсы без какой-либо компенсации.
- Игрок, который последним начинает аукцион в раунде, просто выплачивает минимальную ставку за выбранную электростанцию и забирает её себе.
- Пока жетон скидки лежит на минимальной электростанции, её цена остаётся 1 электро. Когда игрок покупает электростанцию с жетоном скидки, он помещает этот жетон рядом с рынком. В фазе аукциона следующего раунда его вновь разместят на самой маленькой электростанции.
- Если жетон скидки всё ещё лежит на карте электростанции на текущем рынке и игроки вытаскивают электростанцию, меньшую по значению, чем текущая меньшая, новая электростанция удаляется из игры, жетон скидки снимается с электростанции, а на рынок сразу выводят ещё одну электростанцию.
- Если никто не купил карту со скидкой, то такая электростанция **удаляется из игры** в конце фазы аукциона. Заполните свободное место новой картой из колоды электростанций.
- Если в игру вошла карта «ещё один раунд», она размещается как карта с наибольшим значением на рынке будущего, все оставшиеся карты электростанций в колоде перемешиваются. В конце этой фазы, после того, как была заменена карта со скидкой (если такое случилось), из игры удаляется карта «ещё один раунд» и карта меньшей электростанции. Таким образом, рынок

уменьшается до 6 лотов. В ходе последнего раунда, игроки могут выбирать любую из 6 оставшихся электростанций для аукциона.



б) Пропустить аукцион

Если игрок не хочет выставлять электростанцию на аукцион, он может пропустить эту фазу. Когда он так делает, он не может делать ставки в последующих аукционах этого раунда, таким образом, он не получает новую электростанцию в этом раунде. Следующий по часовой стрелке, ещё не получивший электростанцию игрок, становится новым распорядителем.

2 игрока: Только 2 игрока делают ставки, Трост никогда не участвует в аукционе. После того, как первый игрок получил электростанцию или отказался от аукциона, Трост забирает наибольшую электростанцию текущего рынка и кладёт её в свою зону. Трост всегда забирает 4-ую карту текущего рынка, кроме последнего раунда (тогда он забирает 6-ю). За эту электростанцию не ведётся аукциона. Трост выкладывает все свои электростанции в ряд, каждую новую он кладёт справа от предыдущих. Если Трост получает 4-ю электростанцию, то он удаляет из игры самую старую свою электростанцию (самую левую).

После того, как каждый игрок или получит электростанцию, или откажется от аукциона, раунд заканчивается.

Исключение для первого раунда: так как порядок хода игроков был определён случайным образом, ТОЛЬКО ОДИН РАЗ игроки в конце фазы переопределяют порядок хода. Первым игроком становится тот, кто взял самую большую электростанцию. Если наблюдается ничья, то игроки меняются местами относительно первого распределения. Если ничья на 3 игроков, то относительно первого распределения меняются позициями 1 и 3 игроки.

2. Покупка ресурсов

В этой фазе игроки могут купить ресурсы с рынка для своих электростанций.

Эта фаза играется в обратном направлении, начиная с самого правого в ряду очередности хода игрока и далее налево. И так, пока «первый игрок» не совершит свой ход. Очередность хода очень важна, так как рынок ресурсов пополнится только в 3-ей фазе раунда, из-за чего некоторые игроки могут недополучить ресурсов.



Последний игрок начинает!

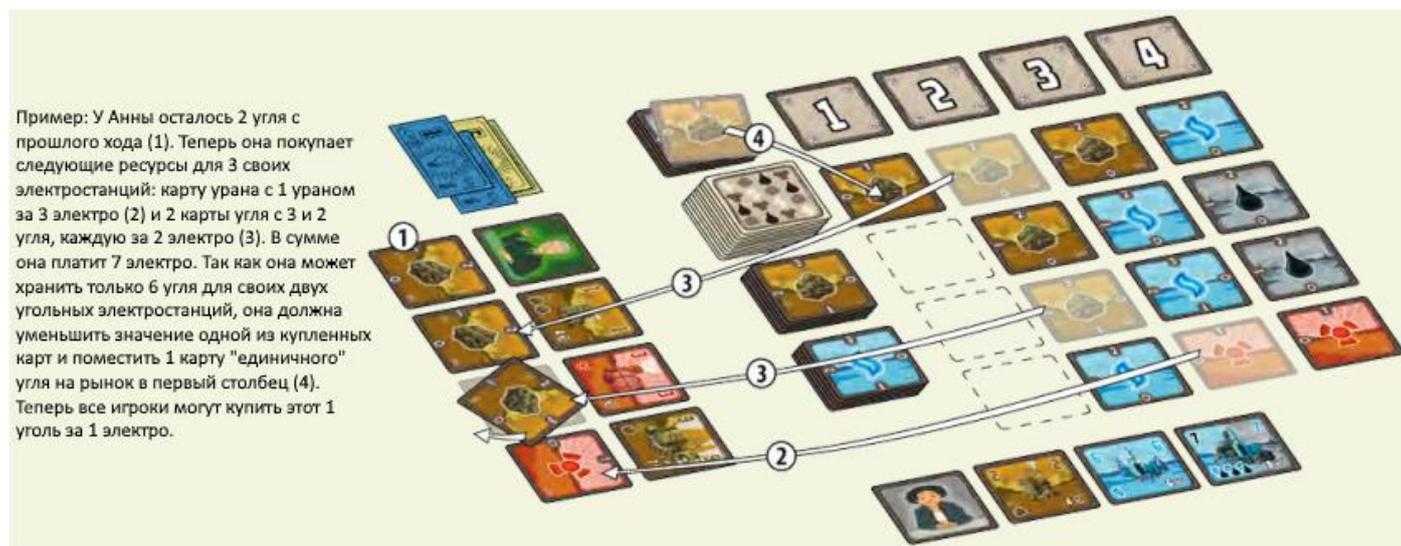
Ресурсы расположены в 4 столбцах. Карты цен ресурсов указывают на стоимость ресурсов в каждом столбце (1 - 4 электро). Обычные карты ресурсов доступны в столбцах 2 – 4, в то время как дополнительные карты «единичных» ресурсов доступны только в столбце 1 за 1 электро.

В свой ход игрок может купить столько ресурсов, сколько требуется его электростанциям для производства электричества помноженное на 2. Игрок может хранить только те ресурсы, которые используют его электростанции и только в количестве не более чем вдвое больше, чем нужно для производства. Пока у игрока есть свободное место на складах, он может закупаться ресурсами.

Карты ресурсов могут содержать до 3 ресурсов. Может случиться, что игрок не сможет получить их все. Когда игрок покупает карту, за счёт которой он получает превышение возможных запасов, он должен уменьшить количество ресурса на карте, путём поворота её нужной стороной. Каждое уменьшение значения карты вводит на рынок «единичный» ресурс, который располагается в первом столбце. Нет ограничения на количество ресурсов в первом столбце. Любой игрок может купить сколько угодно «единичных» ресурсов по 1 электро за каждый. Игроки не получают никакой компенсации за то, что они уменьшают значение карты при покупке ресурсов.

Игроки помещают все купленные ресурсы в личный запас. Карты с максимальными значениями кладутся наверх. В фазе Бюрократии игроки повернут карты меньшим значением, чтобы показать, сколько ресурсов осталось после применения их для производства электроэнергии. Если карта показывает «0», сбросьте её.

Электростанции могут получать ресурсы с разных карт, которые хранятся в личном запасе игрока. «Единичные» карты ресурсов, само собой, всегда применяются только для одной электростанции каждая.



Исключения для финального раунда: В течение последнего раунда игрокам нельзя покупать ресурсов больше, чем нужно для производства, и хранить их в личном запасе! Если им не хватает ресурсов для производства, то они могут докупить необходимое количество. В личном запасе не может быть ресурсов больше, чем требуется для финального производства электроэнергии. Они должны поместить все избыточные ресурсы на рынок ресурсов в качестве карт «единичных» ресурсов. Если у них есть избыточные ресурсы с предыдущих раундов, они просто не могут покупать ресурсы этих типов в финальном раунде.

2 игрока: Траст всегда берёт столько ресурсов, сколько надо для запуска нормального производства всех его электростанций, таким образом, он вырабатывает электричество всеми своими заводами в фазе «Бюрократии». Он никогда не хранит ресурсы в личном запасе. Он всегда берёт самые дешёвые карты, начиная с первого столбца с «единичными» ресурсами, и далее по возрастанию стоимости. Если Траст берёт лишние ресурсы, то он скидывает излишек в первый столбец в качестве карт «единичных» ресурсов (так же, как и обычные игроки). Если на рынке не хватает ресурсов нужного типа, Траст забирает всё возможное. Если у Траста есть гибридная электростанция, выбор падает так же в сторону более дешёвых ресурсов. Если цена одинакова, то сначала покупается газ. Если у Траста есть и гибридная

электростанция и газовая/нефтяная, то сначала обеспечивается обычная электростанция, а излишки с неё идут на обслуживание гибридной. Только после этого гибридная электростанция снабжается с рынка ресурсов.



3. Бюрократия

В этой фазе игроки проходят через 3 шага. Сначала игроки производят электричество и получают доход. Затем они перераспределяют очерёдность хода, заполняют рынок ресурсов и обновляют рынок электростанций. Эта фаза пропускается в последнем раунде, таким образом, игроки в последнем раунде не получают дохода.



- 1. Заработайте денег и определите порядок хода:** Начиная с первого игрока, игроки решают, какие из их электростанций будут производить электричество. Для производства электричества электростанциям требуется определённое количество и определённые типы ресурсов, обозначенные на них. Каждый игрок может решить, сколько и какие электростанции будут производить электричество, от этого будет зависеть его порядковый номер на треке очерёдности хода в следующем раунде.

За каждую активированную электростанцию игрок получает из банка доход. Он кладёт полученные деньги отдельно от своего банка (чтобы в последствии определить очерёдность хода). Игрок, который не активировал ни одного завода, получает 1 электро (гарантированный минимум).

Игроки используют необходимые ресурсы из личного запаса и сбрасывают карты со значением «0». Они возвращают карты «единичных» ресурсов назад в колоду «единичных» ресурсов.



Затем игроки определяют новую очерёдность хода. Игрок с наибольшим доходом становится первым игроком, далее очередь выстраивается по уменьшению годового дохода. Когда показатели дохода равны у 2 и более игроков (что происходит довольно часто), первым игроком из них становится тот, у кого электростанция с наибольшим номером. Ничья может произойти и в этом случае (особенно в начале игры). Тогда игроки просто меняются местами относительно очерёдности хода текущего раунда.

2 игрока: Трост сбрасывает все ресурсы, но не получает дохода. Второе место в очерёдности хода закреплено за тростом, так что только живые игроки могут поменяться местами в очереди в этой фазе.



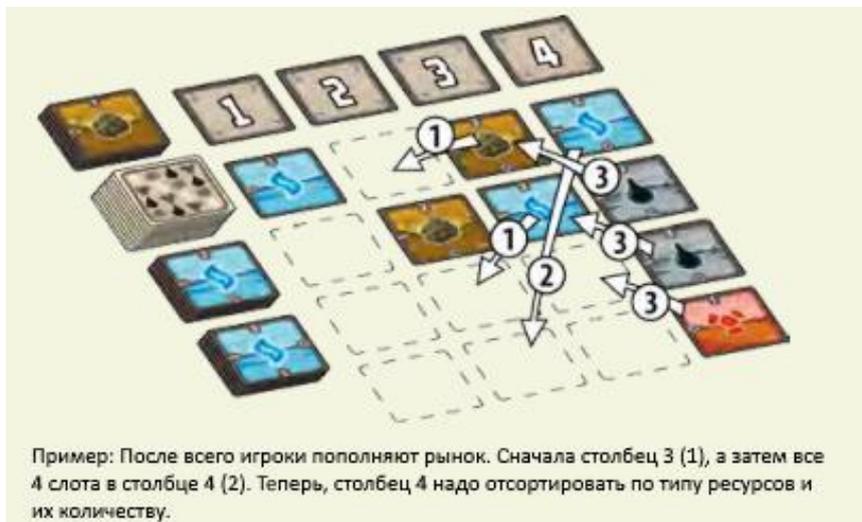
- Обновление рынка ресурсов:** Сначала игроки сдвигают карты ресурсов, оставшиеся на рынке, на более дешёвые места так, чтобы заполнить все пустые места в столбце (помните, что количество карт в столбце зависит от количества игроков в партии). Сначала перемещаются ресурсы из столбца 3 в столбец 2, затем, если требуется, из столбца 4 в столбец 2, и, в конце концов, из столбца 4 в столбец 3, если что-то ещё осталось. Помните, обычные карты ресурсов никогда не попадают в столбец 1.

Игроки перемещают ресурсы в следующем порядке: уголь, затем газ, нефть, и, наконец, уран. Для каждого ресурса, сначала сдвигаются карты с меньшим количеством ресурсов.

Только после того, как все ресурсы смещены влево, игроки заполняют рынок ресурсами из колоды ресурсов. Карты выкладываются начиная с самого дешёвого столбца, и далее по возрастанию цены. Не забудьте отсортировать ресурсы на рынке в конце этого шага, как это делалось при подготовке к игре.

Если вам требуется больше карт, чем есть в колоде ресурсов, просто перемешайте сброс и сформируйте новую колоду. Продолжайте брать карты ресурсов из новой колоды. Если такое происходит в первый раз за игру, возьмите набор карт «++» и положите как новую стопку сброса. После второго замешивания стопка сброса остаётся пустой.

Каждый раз, когда игроки должны перемешать стопку сброса ресурсов, они **удаляют из игры самую дешёвую электростанцию** с текущего рынка и замещают её новой из колоды электростанций. Не забудьте перераспределить электростанции после пополнения рынка.



3. **Обновление рынка электростанций:** Игроки берут самую дорогую электростанцию и помещают её под колоду электростанций, после чего тянут новую электростанцию из колоды, чтобы заполнить освободившееся место. После чего они перераспределяют электростанции по возрастанию их мощности. Выведенная с рынка мощная электростанция теперь находится под картой «ещё один раунд», она станет доступна в финальном раунде.

Если игроки вытягивают карту «ещё один раунд» в этой фазе, они удаляют эту карту из игры вместе с картой самой маленькой электростанции. Оставшиеся в колоде электростанции карты перемешиваются. Если вы уже уменьшили размер рынка до 6 электростанций в первой фазе раунда, то **ТОЛЬКО ОДИН РАЗ удалите самую слабую электростанцию** с текущего рынка и замените новой из колоды электростанций. Игроки завершают эту фазу и играют ещё один, финальный раунд с рынком из 6 электростанций.

Теперь фаза «Бюрократии» завершена. Следующий раунд стартует с фазы «Аукциона».



Конец игры

Если в начале раунда на рынке электростанций всего 6 лотов, значит игроки в этом раунде отыгрывают только 2 первые фазы раунда: «Аукцион» и «Покупка ресурсов». Они пропускают «Бюрократию» и заканчивают игру финальным подсчётом. Игроки не получают последнюю прибыль.

Каждый игрок производит электричество на всех электростанциях, где это возможно, и получает ПО в размере равном количеству денег, которые он бы получил при обычном производстве. Если у игрока не хватает ресурсов для 1 и более электростанций, он не получает с них ПО. Дополнительно, игроки меняют каждые 10 электро наличных, которые у них остались в последнем раунде, на 1 ПО.

Игрок с наибольшим количеством ПО побеждает в игре. В случае ничьи, побеждает тот игрок, у которого осталось больше денег (это значения от 0 – до 9 электро). Если ничья продолжается, то побеждает игрок с самым мощным заводом.



Вариант игры с «Подрядчиком по сносу зданий»

Этот вариант может играть как в карточной игре, так и в базовой версии игры с любыми дополнениями. В целом, правила остаются теми же, но есть небольшие изменения.

Основное изменение

Работник по сносу зданий теперь доступен для использования, он приносит неплохие деньги за снос электростанций. Если один или больше игроков разрушают здания по ходу раунда, они получают некоторое количество денег в виде компенсации. После чего подрядчик поднимает цены.

Подготовка

Чтобы играть с этим модулем в карточной игре, игрокам понадобится 5 карт с тёмным кантом на лицевой части. Для игры в другие игры этой серии, вам потребуется 6 таких карт.

Соберите эти карты в колоду и отсортируйте их в порядке увеличения порядкового номера так, чтобы карта «1» осталась на верху колоды, а «5» («6») в конце её.

Игра

Затрагивается только фаза «Аукциона».

Когда первый в этот ход игрок покупает свою 4-ю электростанцию и он должен сбросить одну из имеющихся, он получает компенсацию за снос электростанции, которая указана рядом с символом 💡 (не раньше 4 раунда). Игрок берёт деньги из банка, ПОСЛЕ оплаты новой электростанции, которую он купил на аукционе. Все остальные игроки, которые сносят электростанции в этом раунде получают компенсацию, указанную у символа 💡.

В конце фазы «Аукциона», после того, когда хотя бы 1 игрок снёс электростанцию и получил компенсацию, верхняя карта колоды подрядчика удаляется из игры. Таким образом, в следующий раз игроки получат больше денег за снос зданий.

Последняя карта колоды работника не удаляется из игры, когда приходит её время, она будет активной до конца игры. В напоминание об этом служит символ 🌀 на карте.



Пример: Анна - первый игрок, который снёс электростанцию в игре. Она получает 1 электро от наёмного работника. Если другие игроки тоже сносят свои электростанции в этой фазе, они не получают электро в качестве компенсации. Удачи!