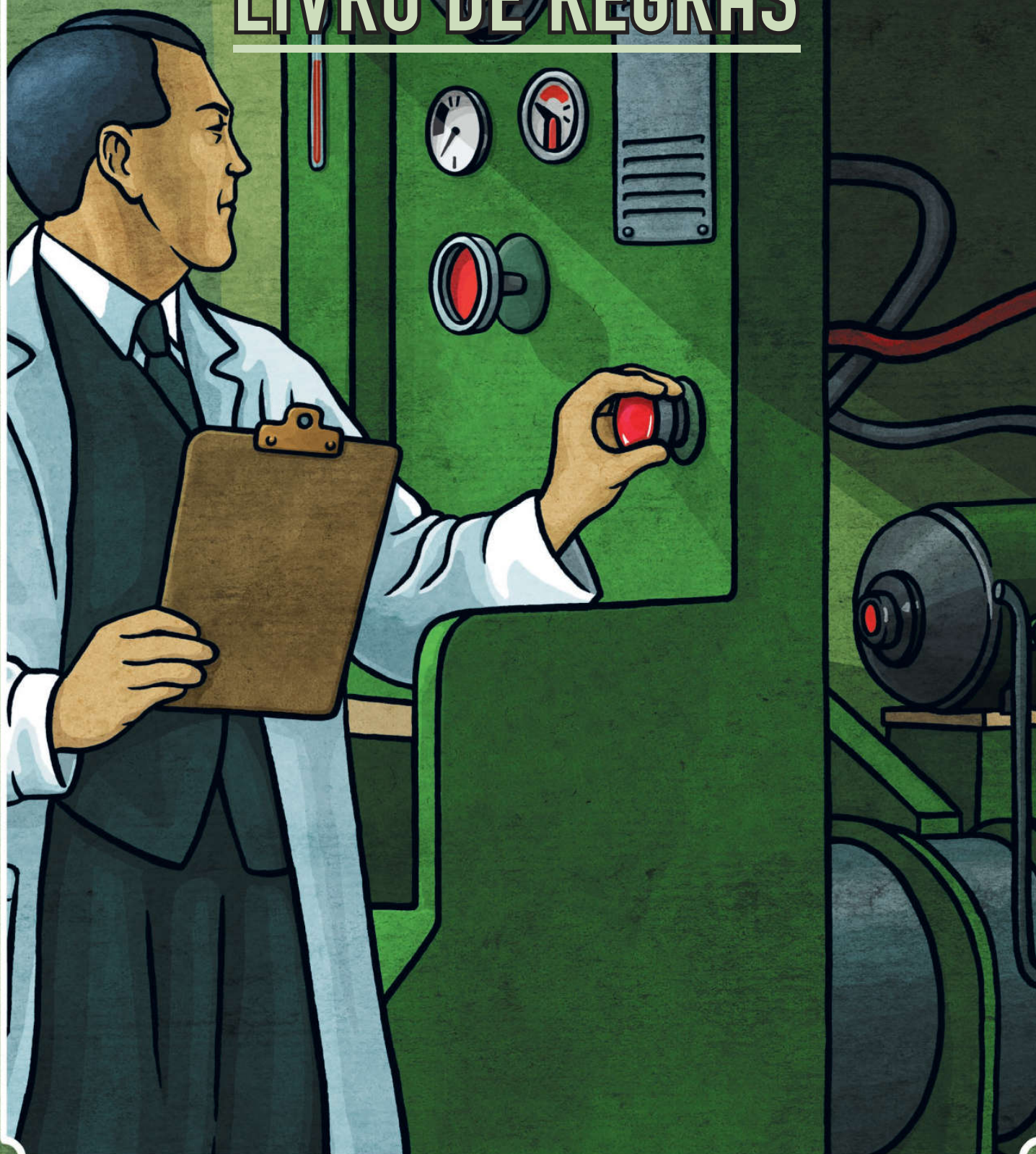


Friedemann Friese

POWER GRID

LIVRO DE REGRAS



Conteúdo



- tabuleiro frente e verso: Alemanha/EUA com indicador de pontos, ordem de jogadores e mercado de recursos
- 132 casas de madeira em 6 cores: 22 por jogador
- 84 marcadores de recurso de madeira: 24 de carvão (marrom), 24 de óleo (preto), 24 de lixo (amarelo), 12 de urânio (vermelho)
- 1 martelo de leilão, 1 marcador de desconto, 1 barreira "Etapa 2", 1 barreira "Fim do Jogo"
- dinheiro (em Elektros): 40 notas de "1", 15 notas de "5", 40 notas de "10", 25 notas de "50"
- 54 cartas:
 - 42 cartas de usina de energia: 42 usinas de número 03 a 40, 42, 44, 46 e 50
 - 1 carta "Etapa 3"
 - 5 cartilhas de reabastecimento de recursos
 - 6 cartilhas de pagamentos
- 1 livro de regras

Os dois mapas - "Alemanha" e "EUA"



As regras dos dois mapas são parecidas.

Quando houver diferenças entre os mapas ou se alguma regra especial for usada apenas em um deles, os parágrafos correspondentes estarão identificados com a imagem e nome do respectivo mapa.

POWER GRID para 2 jogadores: "O Domínio do Cartel"

POWER GRID usa novas regras para 2 jogadores. Enquanto enfrenta seu oponente, você precisa incorporar os esquemas de um competitivo Cartel em sua estratégia e usá-los contra o adversário.

Preparação



1. Coloque o tabuleiro no centro da mesa. Na primeira partida, sugerimos usar a Alemanha. O mapa é separado em 6 regiões, cada uma contendo 7 cidades. Em cada partida, os jogadores escolhem uma zona contígua de jogo composta por um número de regiões adjacentes que varia de acordo com o número de jogadores. Esta será a zona de jogo de **TODOS** os jogadores.

A separação colorida destas regiões serve apenas para selecionar a zona de jogo.

2. Cada jogador pega todas as 22 casas de uma cor, 50 Elektros e uma cartilha de pagamentos.
3. Cada jogador coloca uma de suas casas no espaço 0 do indicador de pontos.
4. Pegue uma casa de cada jogador e determine aleatoriamente a ordem dos jogadores, posicionando-as uma a uma na linha de cima do indicador da ordem dos jogadores.
5. No início do jogo, os jogadores têm acesso a diferentes tipos de recursos a preços variáveis. Para determinar estes preços, use a tabela à direita e preencha os espaços do mercado de recursos (ao longo da borda inferior do tabuleiro). Os espaços iniciais mais baratos de cada recurso exibem este símbolo (★). Os números no canto superior direito de cada espaço indicam os preços correspondentes de cada marcador de recurso.

| Número de jogadores | Número de regiões |
|---------------------|-------------------|
| 2 | 3 |
| 3 | 3 |
| 4 | 4 |
| 5 | 5 |
| 6 | 5 |

| | Carvão | Óleo | Lixo | Urânio |
|---------------------|-------------|-------------|-------------|---------------|
| Mercado de recursos | espaços 1-8 | espaços 3-8 | espaços 6-8 | espaços 14-16 |

Exemplo: No início do jogo, os marcadores de carvão mais baratos custam 1 Elektro cada e os marcadores de óleo mais baratos custam 3 Elektros cada.



6. Forme um suprimento com o restante dos marcadores de recurso perto do mercado de recursos. Organize o dinheiro separado por valor perto do tabuleiro.



EUA: Há um espaço de depósito de carvão perto do mercado de recursos. No início do jogo, este depósito estará vazio, já que todos os marcadores de carvão estarão nos espaços do mercado de recursos.



7. Coloque a cartilha de reabastecimento de recursos apropriada perto do mercado de recursos. Cada cartilha exibe os valores de reabastecimento dos dois mapas de acordo com o número de jogadores.



Reabastecimento de recursos para 5 jogadores

8. Pegue as cartas de usina de energia com verso de plugue (de números 03 a 15) e embaralhe-as. Em seguida, forme o mercado de usinas de energia desta forma: Compre as 8 cartas de usina do topo e coloque-as na mesa viradas para cima. Organize-as em ordem crescente. Posicione as quatro usinas de menor número em uma linha (mercado atual) em ordem crescente, da esquerda para a direita.

Então, posicione as quatro cartas restantes formando outra linha embaixo da primeira (mercado futuro) em ordem crescente, da esquerda para a direita. Por fim, pegue mais uma carta de usina virada para baixo e separe-a.

Ao adicionar novas usinas ao mercado de usinas durante o jogo, sempre reorganize-as em ordem crescente, mantendo as 4 usinas mais baratas no mercado atual.



9. Separe a carta "Etapa 3", e em seguida embaralhe as cartas de usina com verso de tomada. Dependendo do número de jogadores, remova algumas cartas de usina aleatórias com versos de plugue e de tomada conforme exibido na tabela à direita. Coloque estas cartas viradas para baixo na caixa do jogo sem olhá-las.



Embaralhe todas as cartas de usina restantes e coloque-as em uma única pilha virada para baixo perto do mercado de usinas. O desenho no verso da carta indica se a usina do topo da pilha é uma usina mais forte (tomada) ou mais fraca (plugue).

Coloque a carta "Etapa 3" virada para baixo no final da pilha, e pegue a usina inicial que foi separada (no passo 8) e coloque-a virada para baixo no topo da pilha.

| | verso de plugue | verso de tomada |
|---------------|-----------------|-----------------|
| 2 jogadores | 1 | 5 |
| 3 jogadores | 2 | 6 |
| 4 jogadores | 1 | 3 |
| 5-6 jogadores | Nenhuma | Nenhuma |

10. Coloque o martelo de leilão e o marcador de desconto perto do mercado de usinas de energia.

11. Para jogadores experientes de Power Grid: Cidades Iniciais Pré-Definidas - Após os jogadores determinarem a ordem dos jogadores e escolherem a zona de jogo, cada um deles escolhe, na ordem dos jogadores, uma futura cidade inicial e a identifica temporariamente com um marcador de urânio.

A preparação do jogo foi concluída. Esperamos que você se divirta!

As Usinas de Energia

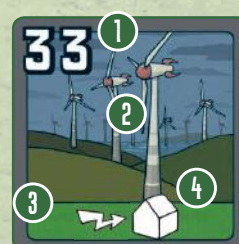
- Cada usina possui um número. Este número é o lance mínimo aceitável em seu leilão. Os jogadores usam este número para organizar as usinas por tamanho no mercado de usinas. Os jogadores também usam os números para determinar a ordem dos jogadores quando eles tiverem o mesmo número de cidades em suas redes. Quando as regras mencionarem usinas grandes ou pequenas, elas estarão se referindo às usinas do mercado de usinas de números mais baixos ou mais altos.
- A imagem no centro é uma ilustração da usina e não tem efeito algum no jogo.
- A cor da usina e os ícones no canto inferior esquerdo indicam o(s) tipo(s) de recurso e o número de marcadores de recurso necessários para produzir eletricidade (marrom: carvão, preto: óleo, amarelo: lixo, vermelho: urânio). Os jogadores não podem usar mais ou menos recursos do que a quantidade que a usina usa para produzir energia. Cada usina pode estocar apenas o tipo de recurso que ela usa, e uma quantidade máxima igual ao dobro do número de ícones de recurso exibidos na carta.



Usinas híbridas possuem as cores marrom e preta, e dois ícones de recurso diferentes. Os jogadores podem escolher comprar e usar qualquer combinação de carvão e/ou óleo. Normalmente, os jogadores escolherão os recursos que forem mais baratos. Para produzir energia, eles precisam da quantidade de recursos indicada na carta (de um deles ou de ambos em qualquer combinação) e podem estocar uma soma de recursos combinados (e não de cada um deles) igual ao dobro do número exibido.

Usinas ecológicas possuem a cor verde ou azul. Elas não precisam de recursos para funcionar e não podem estocá-los.

- O número na casa indica quantas cidades esta usina pode suprir com eletricidade. Por exemplo, os jogadores não podem escolher usar apenas metade dos recursos necessários para suprir apenas metade das cidades. Apesar de uma usina poder estocar o dobro de recursos necessários, ela não pode produzir o dobro de energia em uma única rodada. Usinas ecológicas sempre fornecem energia até o número exibido na carta sem precisar de recursos!



Exemplo: a usina de lixo número "14" tem um lance mínimo de 14 Elektros. Ela precisa de exatamente 2 marcadores de lixo para funcionar e fornece energia para até 2 cidades. Os jogadores podem estocar até 4 marcadores de lixo nesta usina. A usina híbrida número "5" pode usar qualquer combinação de 2 marcadores de carvão e óleo (2 carvões, 2 óleos ou 1 de cada) para produzir eletricidade para 1 cidade. Os jogadores podem estocar até 4 recursos dos dois tipos (por exemplo, 2 de cada, 4 carvões, ou qualquer outra combinação que some 4 marcadores ou menos).

A usina ecológica número "33" não precisa de recursos e não pode estocá-los. Ela supre 4 cidades.

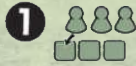
Como jogar

O jogo se passa em várias rodadas. Cada rodada do jogo passa por cinco fases. Em cada uma, todos os jogadores realizam suas ações na ordem especificada para a fase antes do jogo seguir para a próxima fase. As cinco fases são:

- 1 Determinar Ordem dos Jogadores
- 2 Leiloar Usinas de Energia
- 3 Comprar Recursos
- 4 Construir Casas
- 5 Burocracia

Além disso, o jogo ainda passa por três Etapas. Estas etapas são explicadas após a descrição das fases de cada rodada.

Fase 1: Determinar Ordem dos Jogadores



A ordem dos jogadores é determinada para a rodada. O jogador com mais cidades em sua rede é o primeiro jogador (a casa na posição mais alta do indicador de pontos). Se houver empate entre dois ou mais jogadores, o primeiro jogador é o jogador entre eles com a maior usina. Coloque a casa deste jogador no primeiro espaço da linha de cima da ordem dos jogadores. Determine a ordem do restante dos jogadores usando as mesmas regras.

Lembre-se: No início do jogo, os jogadores determinam a ordem aleatoriamente.

! **Exemplo:** Anna conectou 6 cidades, Greg e Al conectaram 5 cada um, e Natalie conectou 4. Anna é a primeira jogadora e coloca sua casa na primeira posição do indicador da ordem dos jogadores. Greg e Al estão empatados e verificam suas usinas. A maior usina de Greg é a número "17" e a maior usina de Al é a número "15". Portanto, Greg está em segundo lugar e Al em terceiro. Por fim, Natalie coloca sua casa na quarta posição do indicador da ordem dos jogadores.



Anna coloca a casa dela na primeira posição.

Fase 2: Leiloar Usinas de Energia



Nesta fase, cada jogador pode comprar no máximo 1 usina. Esta fase é jogada na ordem dos jogadores, começando com o primeiro jogador (a casa na primeira posição do indicador da ordem dos jogadores).

Primeiro, os jogadores colocam o marcador de desconto na menor usina do mercado atual. O lance mínimo para esta usina é reduzido para 1 Elektro independente do número dela.

Em seguida, os jogadores leiloam as usinas. O primeiro jogador opta entre: Escolher uma usina para ir a leilão.

O jogador escolhe uma das quatro usinas do mercado atual para começar o leilão. Ele coloca o martelo de leilão sobre a usina escolhida. O jogador não pode escolher uma usina do mercado futuro!

Então, ele dá um lance para comprar a usina. Ele deve dar um lance que seja igual ou maior ao número da usina, podendo começar com um lance mais alto. Continue em sentido horário, os outros jogadores podem dar lances maiores ou passar a vez. Quando um jogador passa a vez, ele não pode mais participar deste leilão. Os jogadores continuam dando lances ou passando a vez em sentido horário até sobrar apenas um jogador. Ele paga seu lance final para o banco e coleta sua usina. Para indicar que já comprou uma usina, ele move sua casa para a linha de baixo do indicador da ordem dos jogadores.

Pegue imediatamente uma nova usina da pilha para substituir a que foi comprada e coloque-a no mercado de usinas. Reorganize-as em ordem crescente: as quatro menores no mercado atual e as quatro maiores no mercado futuro.

Regras importantes:

Na primeira rodada cada jogador deve comprar 1 usina.

Enquanto o marcador de desconto estiver na menor usina, o lance mínimo para ela é 1. Se um jogador comprá-la, ele coloca o marcador de desconto perto do mercado.

Na primeira vez que os jogadores comprarem uma usina para substituição e esta for menor que a usina com desconto, se o marcador de desconto estiver na menor usina do mercado, eles removem a usina recém-comprada do jogo e removem o marcador de desconto da menor usina do mercado. Então, eles compram imediatamente outra usina para reabastecer o mercado de usinas.

Se ninguém comprar a usina com desconto, remova-a do jogo no final da Fase 2. Substitua-a por uma nova usina da pilha. Durante todas as outras fases de uma rodada, não haverá usinas com desconto. Coloque o marcador de desconto perto do mercado de usinas de energia.

Após comprar uma usina em uma rodada, um jogador não pode mais dar lances na mesma rodada nem oferecer usinas para leilão. A casa do jogador está na linha de baixo do indicador da ordem dos jogadores.

Quando o jogador que começou o leilão vence e compra a usina, o próximo jogador da vez realiza seu turno se ainda não comprou uma usina nesta rodada (ou seja, se sua casa estiver na linha de cima do indicador da ordem dos jogadores). Ele escolhe uma usina do mercado atual para leiloar. Se o jogador que venceu o leilão não foi o jogador que o iniciou, este pode escolher uma nova usina do mercado atual para leiloar ou passar a vez.



Exemplo: No início da Fase 2, coloque o marcador de desconto na usina número »15«. O lance mínimo dela é reduzido para 1 Elektro.



Exemplo: Greg escolheu a usina híbrida »05« do mercado atual.



Exemplo: Greg comprou uma usina.



Exemplo: A nova usina é menor que a usina com desconto. Portanto ela é imediatamente removida junto do marcador de desconto!

Durante o jogo cada jogador pode ter no máximo 3 usinas simultaneamente. Quando um jogador compra uma quarta usina, ele deve remover uma de suas outras usinas do jogo. Ele não pode descartar a usina recém comprada. O jogador pode mover os recursos de uma usina descartada para suas outras três usinas restantes caso elas possam estocá-los. Se não houver capacidade para estocá-los, o jogador devolve os recursos para o suprimento, não para o mercado de recursos (veja "As Usinas de Energia" na página 3).

O último jogador que começar um leilão em uma rodada paga o lance mínimo para comprar a usina que quiser.

b. Passar a vez

Se o jogador não quiser oferecer uma usina para leilão, ele deve optar em não participar desta fase. Se fizer isso, ele não pode dar lances em leilões posteriores durante esta fase e, assim, não comprará uma nova usina até a próxima rodada. Para indicar isso, ele move sua casa no indicador da ordem dos jogadores para a linha de baixo. O próximo jogador da vez realiza seu turno, se ele ainda não comprou uma usina nesta fase (ou seja, se sua casa ainda estiver na linha de cima do indicador da ordem dos jogadores).

Exceção para a primeira rodada: Devido ao fato da ordem dos jogadores ser determinada aleatoriamente no começo do jogo, **APENAS DESTA VEZ** os jogadores determinam novamente a ordem dos jogadores no final desta fase. Como todos os jogadores terão comprado uma usina, use a regra do desempate para determinar a ordem dos jogadores para as próximas fases desta rodada (veja Fase 1: Determinar ordem dos jogadores).

Após todos os jogadores terminarem esta fase, mova todas as casas no indicador da ordem dos jogadores de volta para a linha de cima.

Fase 3: Comprar Recursos



Nesta fase, os jogadores podem comprar recursos do mercado de recursos para suas usinas. Esta fase é jogada em ordem inversa, começando pelo último jogador (aquele com a casa na última posição do indicador da ordem dos jogadores), depois o penúltimo e assim por diante, até que o primeiro jogador realize seu turno, finalizando esta fase.

Como explicado na seção "As Usinas de Energia", para produzir energia, cada usina precisa da quantidade de marcadores de recurso correspondente ao número de ícones exibidos na carta e pode estocar até duas vezes esta quantidade. Enquanto houver capacidade de estoque, os jogadores podem comprar recursos compatíveis às suas usinas. Os jogadores não podem comprar recursos que suas usinas não utilizam.

Exemplo: a usina de óleo número "03" pode estocar até 4 marcadores de óleo, a usina híbrida número "05" pode estocar até 4 marcadores de carvão e/ou óleo em qualquer combinação. A usina ecológica número "33" não precisa de recursos e, sendo assim, não pode estocá-los.



O jogador compra os marcadores de recurso dos espaços do mercado de recursos. O número impresso no canto superior direito de cada espaço de recurso indica o preço de cada marcador. O jogador paga esta quantia ao banco para cada marcador. Ele move sua casa para a linha de baixo do indicador da ordem dos jogadores e o próximo jogador realiza seu turno.

Se um tipo de recurso acabar na rodada atual, não será mais possível comprá-lo até a próxima rodada após o mercado de recursos ser reabastecido.



Exemplo: Os dois marcadores de carvão mais baratos custam 2 Elektros cada.



EUA: Os jogadores sempre podem comprar carvão por 8 Elektros. O suprimento de carvão é colocado no depósito perto do mercado de recursos. Se os jogadores esgotarem o carvão do mercado de recursos, eles podem comprar carvão desse depósito.

A qualquer momento durante o jogo, um jogador pode reorganizar os marcadores de recurso de suas usinas se elas tiverem capacidade para estocá-los.

Após todos os jogadores terminarem esta fase, mova todas as casas no indicador da ordem dos jogadores de volta para a linha de cima.

Fase 4: Construir Casas



Nesta fase, os jogadores podem aumentar suas redes elétricas ao conectar novas cidades. Assim como na fase 3, esta fase é jogada em ordem inversa, começando pelo último jogador (aquele com a casa por último na ordem de jogadores). A fase termina após o primeiro jogador concluir seu turno.

No começo do jogo, os jogadores não possuem cidades, portanto, não possuem redes. Para construir a primeira casa da rede, um jogador escolhe qualquer espaço de cidade vazio (ou seja, que ainda não tenha sido escolhido por outro jogador) em qualquer lugar da zona de jogo. Ele posiciona uma de suas casas no espaço de número 10 desta cidade e paga 10 Elektros para o banco pela cidade inicial.

Para jogadores experientes de Power Grid: Cidades Iniciais Pré-Definidas - Quando os jogadores começarem a construir suas redes (na primeira rodada ou em rodadas posteriores), eles devem escolher qualquer uma das cidades iniciais marcadas; eles não precisam selecionar a própria cidade escolhida no início do jogo. Eles trocam o marcador de urânio por uma de suas casas e retornam o marcador para o suprimento. Exceto em forma de cidades iniciais, os jogadores não podem conectá-las na "Etapa 1".

Todas as cidades subsequentes adicionadas por um jogador devem conectar-se a pelo menos uma cidade que já esteja em sua rede (ou seja, a uma cidade que já tenha uma de suas casas). Ao conectar uma nova cidade, o jogador escolhe a(s) conexão(ões) mais barata(s) entre uma cidade de sua rede e a nova cidade, e paga ao banco o total do custo da conexão mais o valor mais barato de construção disponível (cada cidade possui espaços para três casas de valores 10, 15 e 20 Elektros).

Um jogador pode conectar qualquer número de novas cidades durante seu turno nesta fase, desde que ele consiga pagar todos os custos de construção e conexão. Após conectar todas as cidades desejadas, o jogador move sua casa no indicador da ordem dos jogadores para a linha de baixo e o próximo jogador realiza seu turno conectando novas cidades.

Regras importantes:

Na Etapa 1 do jogo, cada cidade pode ser conectada por um único jogador. Na Etapa 2, cada cidade pode ser conectada por até dois jogadores e por fim, na Etapa 3, cada cidade pode ser conectada por até três jogadores. Os custos são respectivamente 10, 15, e 20 Elektros para a primeira, segunda e terceira casas construídas em uma cidade mais os custos de conexão.

Desde que haja um espaço livre em uma cidade durante a Etapa atual do jogo, um jogador pode adicionar qualquer cidade dentro da zona de jogo à sua rede. Ele pode usar qualquer número de conexões e pode passar através de uma cidade sem construir uma casa nela.

Desde que haja um espaço livre em uma cidade durante a Etapa atual do jogo, um jogador pode adicionar qualquer cidade dentro da zona de jogo à sua rede.

Ele pode usar qualquer número de conexões e pode passar através de uma cidade sem construir uma casa nela.

Um jogador não pode conectar a mesma cidade duas vezes. Isso permite que até 3 jogadores possam conectar cada cidade durante a Etapa 3.

Após conectar uma cidade, o jogador coloca uma de suas casas sobre o espaço vazio dela de menor valor (10, 15 ou 20 Elektros). Por exemplo, se uma cidade ainda estiver vazia na Etapa 2 de um jogo, um jogador pode conectar essa cidade por 10 Elektros.

Todas as cidades conectadas de um jogador estão dentro de sua rede. O jogador pode expandir sua rede apenas a partir de suas próprias cidades conectadas. Se o jogador conectar múltiplas cidades neste turno, ele pode usar as cidades recém conectadas para conectar cidades mais distantes. Ele sempre paga todos os custos de conexão e construção a partir de uma de suas cidades até cada nova cidade, mesmo se ele já tiver pagado por uma conexão anteriormente (por exemplo, ele pode ter atravessado uma cidade sem conectá-la para alcançar uma outra cidade e agora quer conectar a cidade ignorada anteriormente).



Exemplo: Espaço de número 10. Espaço de número 15 (disponível na Etapa 2). Espaço de número 20 (disponível na Etapa 3).

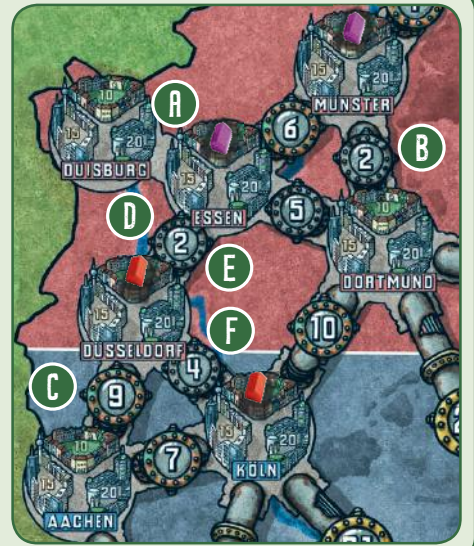


Exemplo: Durante a Etapa 1, Anna (roxo) pode expandir sua rede até Duisburg por 10 Elektros **A**, pois não há custos de conexão entre Duisburg e Essen. Para adicionar Dortmund, ela deve pagar 12 Elektros (10+2) se quiser usar a conexão mais barata a partir de Münster **B**.

Para conectar Aachen, o custo total é de 21 Elektros (10+9+2), pois ela precisa pagar a conexão através de Düsseldorf **C**.

Para Bob (vermelho), o custo de conexão até Duisburg também é barato. Por 12 Elektros (10+0+2), ele pode construir a conexão através de Essen **D**.

Se o jogo estiver na Etapa 2, Anna pode adicionar Düsseldorf por 17 Elektros (15+2) **E** ou Köln por 21 Elektros (15+2+4) **F**. Se Anna adicionar as duas cidades de uma só vez, ela paga 36 Elektros (17 Elektros por Düsseldorf e 19 Elektros por Köln).



Os jogadores não precisam escolher suas cidades iniciais na primeira rodada. Eles podem iniciar suas redes em rodadas posteriores, possivelmente para influenciar propositalmente suas posições no indicador da ordem dos jogadores.

Se um jogador conectar várias cidades de uma só vez, sugerimos que as casas sejam inicialmente colocadas ao lado das cidades. Desta forma, ele pode verificar facilmente todos os custos e conexões. Apenas após pagar todos os custos ele posiciona as casas normalmente.

Quando um jogador adiciona uma nova cidade à sua rede, ele atualiza imediatamente sua posição no indicador de pontos, portanto todos os jogadores podem ver quantas cidades cada jogador tem.

Após todos os jogadores terminarem esta fase, mova todas as casas no indicador da ordem dos jogadores de volta para a linha de cima.

Fase 5: Burocracia

5



Nesta fase, os jogadores produzem eletricidade para suprir suas redes e ganhar dinheiro. Em seguida, eles reabastecem o mercado de recursos e por fim atualizam o mercado de usinas de energia.

1. Recebendo dinheiro: Começando pelo primeiro jogador, cada jogador indica a quantas cidades de sua rede ele deseja (e consegue) fornecer energia. Ele recebe dinheiro baseado no número de cidades que suprir, de acordo com a cartilha de pagamentos. Um jogador que não suprir nenhuma cidade recebe 10 Elektros (o mínimo garantido). Os jogadores removem os recursos necessários das usinas que produziram energia nesta rodada e os colocam no suprimento de recursos perto do mercado de recursos (não nos espaços do mercado de recursos!).

Um jogador pode escolher (ou ser apenas capaz de) fornecer energia a menos cidades do que possui em sua rede. O jogador recebe apenas o equivalente às cidades supridas. Se um jogador produzir mais eletricidade do que a quantidade de cidades em sua rede, o excedente é desperdiçado. Cada jogador pode escolher quantas e quais usinas quer usar. Ele não é obrigado a suprir todas as cidades, mesmo se tiver energia suficiente para isso.



Exemplo: Anna possui 6 cidades e as usinas "07", "10" e "15", e todas elas estocam o número máximo de marcadores de recurso. Ela remove 4 marcadores de carvão e 3 de óleo de suas usinas e os coloca de volta no suprimento para produzir eletricidade para 7 cidades (2+2+3). Ela recebe 73 Elektros pelas 6 cidades supridas. A energia excedente é desperdiçada.





EUA: Se os jogadores fornecerem eletricidade utilizando carvão, eles devem colocar os marcadores de carvão no depósito perto do mercado de recursos. Ao reabastecerem o mercado de recursos, os jogadores pegam os marcadores de carvão desse depósito.

2. Reabastecendo o mercado de recursos: Reabasteça o mercado de recursos com marcadores de recurso do suprimento de acordo com o número de jogadores e com a Etapa atual do jogo. A cartilha de reabastecimento de recursos perto do mercado de recursos mostra os respectivos valores para cada tipo de recurso. Começando pelo espaço mais alto (mais caro), coloque um marcador de recurso em cada ícone vazio até ter colocado a quantidade listada de cada tipo de recurso.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | 1 | 2 | 3 |
| 5 | 7 | 5 | |
| 4 | 5 | 6 | |
| 3 | 3 | 5 | |
| 2 | 3 | 2 | |

Estes marcadores de recurso são limitados. Se um tipo específico de marcador de recurso do suprimento acabar, este tipo de recurso não é completamente reabastecido. Isso pode acontecer quando os jogadores estocarem grandes quantidades de marcadores em suas usinas.

Reabastecimento de recursos para 5 jogadores

! **Exemplo:** em um jogo com 5 jogadores no mapa da Alemanha, 10 marcadores de carvão, 2 de óleo e 1 de lixo foram comprados na primeira rodada. De acordo com a cartilha de reabastecimento de recursos para 5 jogadores na Etapa 1, os seguintes recursos devem ser reabastecidos: 5 marcadores de carvão, 4 de óleo, 3 de lixo e 2 de urânio. Já que restam apenas 4 marcadores de carvão no suprimento (o restante está estocado nas usinas), os jogadores colocam um marcador de carvão no espaço 4 e três no espaço 3 (sempre comece pelos espaços vazios mais caros). Coloque dois marcadores de óleo no espaço 3 e dois no espaço 2. Coloque um marcador de lixo no espaço 7 e dois no espaço 6. Por fim, coloque um marcador de urânio no espaço 12 e um no espaço 10.

O mercado de recursos fica assim:



Se comparado ao início do jogo, o preço do carvão subiu no final da primeira rodada, o preço mais baixo dele agora é 3 Elektros. Entretanto, óleo, lixo e urânio agora custam mais barato.



Alemanha: Abolição de Energia Nuclear Alemã - Após um jogador comprar a usina nuclear "39" na Fase 2 (Leiloar Usinas de Energia), não haverá mais reabastecimento de urânio até o final do jogo. Se a usina nuclear "39" não for comprada por um jogador ou tiver sido removida do jogo durante a preparação, esta regra não é ativada.



3. Atualizar o mercado de usinas de energia: Durante a Etapa 1 e 2, coloque a usina de maior número do mercado futuro virada para baixo no final da pilha de usinas e compre uma nova usina para substituí-la. Reorganize o mercado de usinas apropriadamente. Ao fazer isso, as usinas de números mais altos ficam colocadas abaixo da carta Etapa 3 na pilha de usinas e estarão disponíveis durante a Etapa 3 do jogo.

Durante a Etapa 3, remova do jogo a usina de menor número do mercado atual (em vez da maior) e compre uma usina substituta da pilha. Durante as últimas rodadas do jogo, é possível que a pilha de usinas acabe e que os jogadores não consigam substituir mais usinas. O jogo continua e em cada fase 5, remova a usina de menor número do mercado de usinas.

A fase 5 e a rodada terminam aqui. Uma nova rodada começa pela fase 1.

As 3 Etapas do Jogo

O jogo passa por três Etapas e começa na Etapa 1. A Etapa 2 começa quando o primeiro jogador conectar um certo número de cidades em sua rede. A Etapa 3 começa após a carta Etapa 3 ser comprada da pilha de usinas. O jogo geralmente termina na Etapa 3, mas em alguns casos pode terminar na Etapa 2.

Esta seção descreve as diferenças nas regras e situações especiais das três etapas durante o jogo.

Etapa 1



O jogo começa pela Etapa 1. Cada cidade pode fazer parte da rede de um único jogador (pode haver apenas uma casa em cada cidade). O custo para construir a primeira casa é 10 Elektros. O reabastecimento de recursos durante a Etapa 1 segue a coluna da esquerda da cartilha de reabastecimento de recursos.

Etapa 2



A Etapa 2 começa no início da Fase 5 (Burocracia) após pelo menos um jogador tiver conectado um certo número de cidades à sua rede, conforme determinado pelo número de jogadores. Mais de um jogador pode ter conectado a quantidade necessária de cidades (ou mais) na mesma rodada.

Como lembrete, nós fornecemos uma barreira da Etapa 2 para os jogadores colocarem antes do espaço correspondente no indicador de pontos.

No início da Etapa 2 (e apenas desta vez) remova do jogo a usina de menor número do mercado atual e a substitua com uma nova da pilha de usinas.

Na Etapa 2, cada cidade pode fazer parte da rede de até dois jogadores (ou seja, pode haver duas casas diferentes em cada cidade).

O custo para construir a segunda casa é 15 Elektros. Na Etapa 2, os jogadores ainda podem comprar a primeira casa de uma cidade vazia por 10 Elektros. O reabastecimento de recursos durante a Etapa 2 segue a coluna central da cartilha de reabastecimento de recursos.

| Número de jogadores | Cidades conectadas |
|---------------------|--------------------|
| 2-5 | 7 |
| 6 | 6 |



Exemplo: Em um jogo de 2-5 jogadores, a Etapa 2 começa após um jogador conectar 7 cidades.

Etapa 3



Quando você comprar a carta Etapa 3 da pilha de usinas, a Etapa 3 começará no início da próxima fase do jogo!

Isso pode acontecer de duas maneiras diferentes:

1. Quando a carta Etapa 3 for comprada na Fase 2 (Leiloar Usinas de Energia), trate-a como sendo a usina de maior número pelo restante desta fase e coloque-a no final do mercado futuro. Embaralhe imediatamente a pilha de usinas que estava abaixo dela e posicione-a novamente virada para baixo. Continue o leilão de usinas e compre substituições conforme for necessário até que todos os jogadores tenham tido a chance de comprar uma nova usina ou passarem a vez.
Após finalizar a Fase 2, remova do jogo a usina de menor número do mercado atual e a carta Etapa 3. Não compre substituições! A Etapa 3 começará no início da Fase 3 (Comprar Recursos).
2. Se você comprar a carta Etapa 3 na Fase 5 (Burocracia), remova-a do jogo junto com a usina de menor número do mercado atual. Não compre substituições. Embaralhe a pilha de usinas como descrito acima e reposicione-a virada para baixo. O reabastecimento de recursos segue os valores da Etapa 2 (coluna central da cartilha de reabastecimento de recursos) uma última vez. A Etapa 3 começará no início da Fase 1 da próxima rodada (Determinar a Ordem dos Jogadores).

Durante a Etapa 3, haverá apenas 6 usinas no mercado de usinas. A partir da próxima Fase 2 (Leiloar Usinas de Energia), os jogadores podem dar lances em qualquer uma das 6 usinas. Não há mercado futuro na Etapa 3.

Na Etapa 3, cada cidade pode fazer parte da rede de até três jogadores (ou seja, pode haver três casas diferentes em cada cidade). O custo para construir a terceira casa é 20 Elektros. Na Etapa 3, os jogadores ainda podem construir a primeira casa de uma cidade vazia pagando 10 Elektros (ou a segunda se o espaço estiver disponível por 15 Elektros). O reabastecimento de recursos durante a Etapa 3 segue a coluna da direita da cartilha de reabastecimento de recursos.

Embora extremamente raro, a Etapa 3 pode começar antes da Etapa 2. Neste caso, primeiro faça todas as mudanças da Etapa 2 antes de continuar com as mudanças da Etapa 3.

Fim do Jogo e Vencendo o Jogo

O jogo termina imediatamente após a Fase 4 (Construir Casas) quando ao menos um jogador tiver conectado em sua rede um determinado número de cidades (ou mais) de acordo com o número de jogadores.

| Número de jogadores | Cidades conectadas |
|---------------------|--------------------|
| 2 | 18 |
| 3-4 | 17 |
| 5 | 15 |
| 6 | 14 |

Os jogadores podem colocar a barreira de Fim do Jogo antes do espaço correspondente no indicador de pontos. Os jogadores podem conectar cidades adicionais além do número necessário para terminar o jogo caso precisem delas para vencer.



Exemplo: Para 3-4 jogadores, o jogo termina após um jogador conectar 17 cidades.

Na próxima Fase 5 (Burocracia), os jogadores não recebem dinheiro por suprir energia às cidades. Em vez disso, eles verificam qual jogador fornece eletricidade à maior quantidade de cidades em sua rede usando os recursos e usinas que tem. Este é o mesmo número de cidades das quais ele receberia dinheiro normalmente nesta fase. O jogador que fornecer energia ao maior número de cidades vence o jogo! Se houver um empate, o jogador que tiver a maior quantia de dinheiro restante vence.

Importante: Pode acontecer de outro jogador (que não seja o jogador que terminou o jogo por ter conectado o número adequado de cidades) vencer porque o jogador que terminou o jogo não conseguiu fornecer energia a todas as suas cidades, seja porque suas usinas não são grandes o suficiente ou porque ele não tem os recursos necessários para fazer todas as usinas funcionarem.

POWER GRID para 2 jogadores: "O Domínio do Cartel"

Introdução

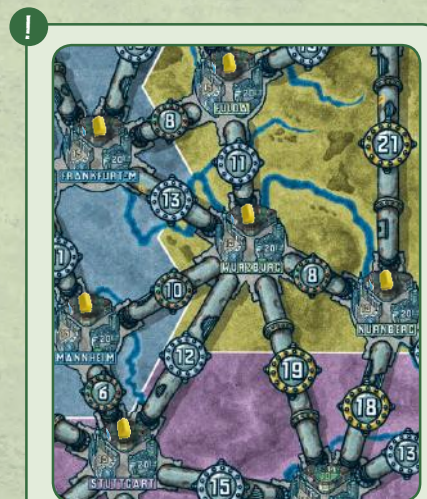
Ao mesmo tempo que enfrenta um único jogador adversário, os jogadores são confrontados pelos esquemas de um velho Cartel. Este Cartel interdita cidades e obstrui o acesso às melhores usinas, ao mesmo tempo que consome recursos.

Todas as regras do jogo normal são usadas. Abaixo você encontra todas as regras **ADICIONAIS** que permitem que o Cartel interfira no seu jogo.

Preparação

1. O Cartel precisa de seu próprio espaço perto do tabuleiro, onde ele colocará suas próprias usinas. O Cartel recebe 16 casas de sua própria cor, mais uma casa adicional para a ordem dos jogadores (o Cartel não coloca uma casa no indicador de pontos). O Cartel não recebe dinheiro.
2. Determine o primeiro jogador aleatoriamente (um dos dois jogadores) e coloque uma de suas casas no espaço 1 da ordem dos jogadores. Durante todo o jogo, o Cartel será **SEMPRE** o segundo na ordem dos jogadores. Coloque a casa do outro jogador no espaço 3.
3. Após escolher a zona de jogo composta por 3 áreas adjacentes, coloque 6 casas do Cartel no número 10 de 6 cidades adjacentes. Para fazê-lo, o primeiro jogador posiciona uma casa do Cartel em uma cidade de sua escolha. O outro jogador coloca 2 casas adjacentes à casa do Cartel já posicionada. Em seguida, o primeiro jogador posiciona as próximas 2 casas do Cartel, usando as mesmas regras. O outro jogador posiciona a última casa utilizando as mesmas regras. Os jogadores formam um suprimento perto do tabuleiro com as 10 casas restantes do Cartel.

Para jogadores experientes de Power Grid: Cidades Iniciais Pré-Definidas - Primeiro, os jogadores determinam as 6 cidades do Cartel antes de escolherem suas 2 futuras cidades iniciais. Ao marcarem as duas cidades com marcadores de urânio, eles também colocam uma casa do Cartel no espaço de número 15 dessas cidades. Desta forma, o Cartel começa o jogo com apenas 8 casas no suprimento.



Exemplo: Coloque as 6 primeiras casas do Cartel nos espaços de número 10 de 6 cidades adjacentes.

Como jogar

Regras Gerais

O Cartel não usa dinheiro; ele coleta usinas e recursos gratuitamente. Suas casas são posicionadas nas cidades sem custo. O Cartel não ativa a Etapa 2. Suas casas apenas obstruem o primeiro ou segundo espaço das cidades.

Fase 1: Determinar Ordem dos Jogadores



O Cartel é sempre o segundo na ordem de jogadores!

Fase 2: Leiloar Usinas de Energia



O primeiro jogador escolhe uma usina do mercado atual para começar o leilão ou opta em passar a vez. Apenas os dois jogadores podem dar lances nas usinas, o Cartel nunca participa dos leilões.

Após um dos dois jogadores comprar uma usina, ou após o primeiro jogador passar a vez, o Cartel pega a maior usina (a quarta) do mercado atual e a coloca perto de seu suprimento de casas. Esta usina não vai a leilão.

Se o Cartel tiver 3 usinas, ele pega a nova usina do mercado apenas se ela for maior que sua menor usina. O Cartel sempre pega uma usina de maior número quando disponível. Neste caso, o Cartel descarta sua menor usina e a remove do jogo.

Fase 3: Comprar Recursos



O Cartel sempre pega a quantidade de marcadores de recurso necessários para a produção normal de todas as suas usinas, portanto, na Fase 5, ele fornece energia com todas as usinas que tiver (Burocracia). Ele nunca estoca recursos em suas usinas.

Se não houver marcadores de recursos suficientes no mercado, o Cartel pega o máximo possível. Se o Cartel possuir uma usina híbrida, ele pega 1 carvão e 1 óleo, desde que ambos os recursos estejam disponíveis (começando sempre pelo carvão).

Fase 4: Construir Casas



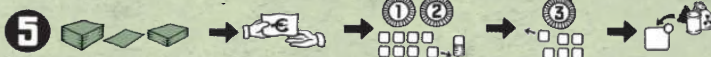
Durante a Etapa 1 do jogo, os jogadores não podem conectar as seis cidades onde colocaram as casas do Cartel nos espaços de número 10 durante a preparação. Estas cidades estarão disponíveis apenas quando a Etapa 2 do jogo começar.

Desde que o Cartel tenha casas em seu suprimento, cada vez que um jogador conectar uma nova cidade (vazia), ele deve colocar uma casa do Cartel no espaço de número 15 da cidade. Desta forma, as primeiras 10 cidades conectadas pelos jogadores estarão obstruídas durante a Etapa 2 e poderão ser conectadas pelo outro jogador apenas durante a Etapa 3 do jogo.



Exemplo: Coloque imediatamente uma casa do Cartel no espaço de número 15 da cidade.

Fase 5: Burocracia



O Cartel retorna todos os marcadores de recurso de suas usinas ao suprimento perto do mercado de recursos.

Fim do Jogo

O jogo termina imediatamente após a Fase 4 (Construir Casas) quando ao menos um jogador tiver 18 ou mais cidades em sua rede. O Cartel não vence - ele apenas insere várias possibilidades de obstáculos para os jogadores durante o jogo.

Autor: Friedemann Friese
Arte & Design: Lars-Arne »Maura« Kalusky
Produção: Henning Kröpke
Tradução: Fabiano Guolo
Revisão: Priscilla Freitas

atendimento@galapagosjogos.com.br
www.galapagosjogos.com.br
© 2018, 2F-Spiele, Bremen/Alemanha



Importado e distribuído no Brasil por
ILHAS GALÁPAGOS
COMÉRCIO DE BRINQUEDOS E SERVIÇOS, LTDA.
CNPJ: 15.605.065/0001-38
Rua Mourato Coelho, 936, cjto 31, Pinheiros 05417-001 São Paulo/SP.

Sim, foi na Galápagos Jogos!

Estava buscando uma forma diferente de diversão, com jogos de tabuleiro inovadores, diferentes... Aí encontrei opções incríveis na Galápagos. Os melhores e mais premiados jogos do mundo! Você não vai acreditar. Tem para todos os gostos! Aposto como você também vai querer começar sua coleção.

Conheça
nossos
produtos:



/GalapagosJogos

GalapagosJogos.com.br

Visão Geral: “As Fases de uma Rodada” / “As 3 Etapas do Jogo”

Fase 1: Determinar Ordem dos Jogadores



Reorganizar a ordem das casas na linha de cima da ordem dos jogadores.

Primeiro jogador: é o jogador com o maior número de cidades em sua rede.

No caso de empate: será o jogador com a maior usina.

Fase 2: Leiloar Usinas de Energia



Esta fase é jogada na ordem dos jogadores começando pelo primeiro jogador.

a) Escolher uma usina para ir a leilão

O jogador escolhe uma das quatro usinas de energia do mercado atual.

Os jogadores dão lances em sentido horário. O lance mínimo deve ser igual ou maior ao número da usina.

Em cada rodada, cada jogador pode comprar no máximo uma usina. Cada jogador pode possuir no máximo 3 usinas simultaneamente.

A menor usina do mercado atual recebe o marcador de desconto. O lance mínimo desta usina é reduzido a 1 Elektro.

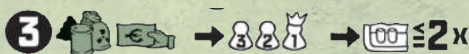
b) Passar a vez

Se um jogador escolher passar a vez nesta fase, ele não pode mais dar lances e não poderá comprar nenhuma usina nesta rodada.

Durante a primeira rodada do jogo, cada jogador deve comprar uma usina e não pode passar a vez nesta fase!

Após o leilão da primeira rodada, determine a ordem dos jogadores novamente.

Fase 3: Comprar Recursos



Esta fase é jogada em ordem inversa, começando pelo último jogador.

O jogador compra os marcadores de recurso que desejar, desde que possa pagar por eles e estocá-los em suas usinas.

Cada usina pode estocar no máximo o dobro de recursos que precisa para produção.

Fase 4: Construir Casas



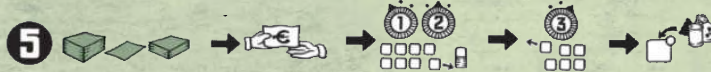
Esta fase é jogada em ordem inversa, começando pelo último jogador.

Cada jogador pode escolher sua cidade inicial em qualquer lugar da zona de jogo!

O jogador conecta qualquer número de novas cidades durante seu turno, desde que possa pagar por elas.

Custos: custos de construção na cidade mais os custos de conexão entre as cidades.

Fase 5: Burocracia



1. Recebendo dinheiro

Cada jogador recebe dinheiro do banco baseado no número de cidades que suprir conforme exibido na cartilha de pagamentos.

2. Reabastecendo o mercado de recursos

Reabasteça o mercado de recursos com marcadores de recurso do suprimento de acordo com o número de jogadores e com a Etapa atual do jogo utilizando a cartilha de reabastecimento de recursos.

3. Atualizar o mercado de usinas de energia

Durante as Etapas 1 e 2: coloque a maior usina do mercado futuro no final da pilha de usinas de energia.

Durante a Etapa 3: remova do jogo a menor usina do mercado atual.

Etapa 1



O jogo começa pela Etapa 1.

Cada cidade pode fazer parte da rede de um único jogador. O custo para construir a primeira casa é 10 Elektros.

O reabastecimento de recursos segue a coluna da esquerda da cartilha de reabastecimento de recursos.

Etapa 2



A Etapa 2 começa no início da Fase 5 (Burocracia) após pelo menos um jogador ter conectado um certo número de cidades à sua rede na Fase 4.

No início da Etapa 2 (e apenas desta vez), remova do jogo a usina de menor número do mercado atual e a substitua por uma nova usina da pilha.

Cada cidade pode fazer parte da rede de até dois jogadores. O custo para construir a segunda casa é 15 Elektros.

O reabastecimento de recursos segue a coluna central da cartilha de reabastecimento de recursos.

Etapa 3



A Etapa 3 começa no início da próxima fase do jogo após a carta Etapa 3 ser comprada da pilha de usinas.

No início da Etapa 3, remova do jogo a carta Etapa 3 e a usina de menor número do mercado atual. Durante a Etapa 3, haverá apenas 6 usinas no mercado de usinas. Os jogadores podem dar lances em qualquer uma das 6 usinas.

Cada cidade pode fazer parte da rede de até três jogadores. O custo para construir a terceira casa é 20 Elektros.

O reabastecimento de recursos segue a coluna da direita da cartilha de reabastecimento de recursos.

Em raras ocasiões a Etapa 3 pode começar antes da Etapa 2, neste caso realize todas as mudanças da Etapa 2 primeiro.