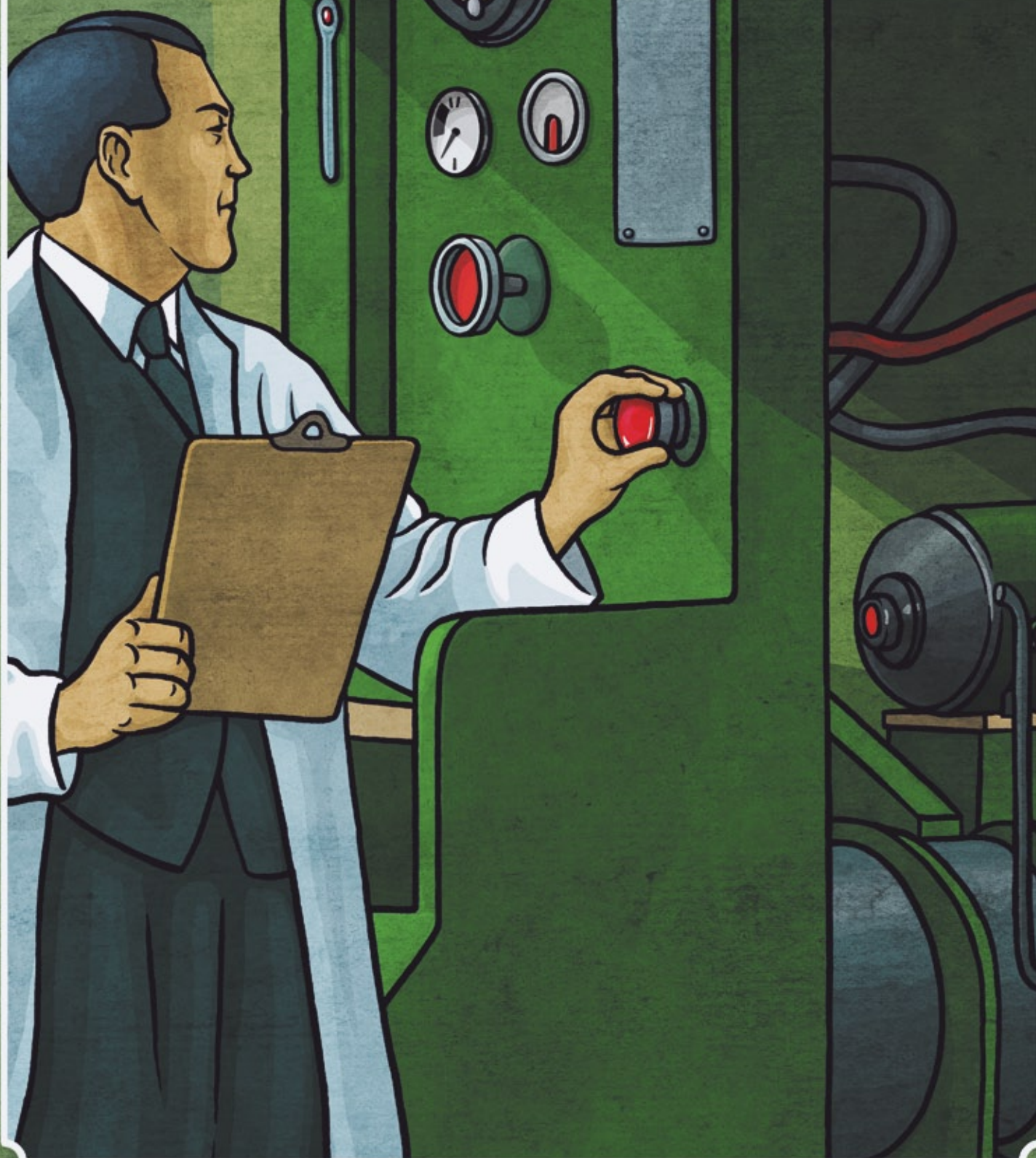


Friedemann Friese

POWER GRID



Conteúdo



- **tabuleiro frente e verso:** Alemanha / EUA com marcador de pontos, ordem dos jogadores e mercado de recursos
- **132 casas de madeira em 6 cores:** 22 por jogador
- **84 peças de madeira de recursos:** 24 de carvão (marrons), 24 de óleo (pretas), 24 de lixo (amarelas), 12 de urânio (vermelhas)
- **dinheiro (em Elektros)**
- **6 cartas de resumo com sequência de jogo/pagamentos**
- **43 cartas de usinas de energia:** com os números 03–40, 42, 44, 46 e 50
- **1 carta da “Etapa 3”**
- **livro de regras**

Objetivo

Cada jogador representa uma companhia de energia elétrica que abastece cidades. Numa partida, cada jogador compra usinas de energia por meio de leilão e adquire recursos para produzir eletricidade. Ao mesmo tempo, ele constrói uma rede de cidades que são abastecidas com a eletricidade de suas usinas. No fim, vence o jogador que abastecer o maior número de cidades.

Preparação



1. Coloque o tabuleiro no centro da mesa e escolha o lado que deseja usar. O mapa é separado em 6 regiões, cada uma com 7 cidades. Em cada partida, os jogadores escolhem em quais regiões irão jogar. Recomendamos usar uma região por jogador. As regiões selecionadas devem ser adjacentes. Cada um dos jogadores pode usar todas as regiões que foram selecionadas para a partida.
2. Cada jogador recebe uma carta de resumo, as casas de madeira de uma cor e 50 Elektros.
3. Cada jogador coloca uma de suas casas à esquerda do espaço 1 no marcador de pontos e outra na ordem dos jogadores. No início da partida, os jogadores decidem na sorte a ordem dos jogadores.
4. Os espaços amplos na base do tabuleiro representam o mercado de recursos. No início do jogo, coloque 3 carvões em cada espaço de 1 a 8, 3 óleos em cada espaço de 3 a 8; e 3 lixos em cada espaço de 7 a 8. Nenhum desses recursos será posto nos espaços de 10 a 16. Coloque 1 urânio em cada um dos espaços 14 e 16. Assim, no início do jogo, o menor custo do carvão é 1 Elektro, do óleo são 3 Elektros, do lixo são 7 Elektros, e do urânio são 14 Elektros. Durante a partida, os jogadores vão repor os suprimentos de carvão, óleo e lixo nos espaços de 1 a 8 (até um máximo de três peças por espaço), e um máximo de 1 urânio por espaço nos espaços de 1 a 16.
5. Coloque o restante dos recursos numa pilha próxima ao tabuleiro.



6. Pegue as cartas de usinas de energia numeradas de 03 a 10 e coloque-as próximas ao tabuleiro em duas fileiras horizontais. Essas usinas de energia formam uma grade de 2 x 4 cartas (o mercado de usinas de energia). Na fileira superior, coloque as usinas de energia numeradas de 03 a 06 em ordem crescente, da esquerda para a direita; este é o mercado atual. Na fileira inferior, coloque as usinas de energia numeradas de 07 a 10 em ordem crescente, da esquerda para a direita; este é o mercado futuro. Quando os jogadores adicionam novas usinas de energia ao mercado de usinas, eles reorganizam em ordem ascendente todas as usinas de energia no mercado, mantendo as 4 mais baratas no mercado atual.

7. Remova a carta da “Etapa 3” e a usina de energia ecológica número 13 do baralho, embaralhe as cartas de usinas de energia remanescentes e coloque-as voltadas para baixo como uma pilha de compras próximas ao tabuleiro. Coloque a carta da “Etapa 3” voltada para baixo sob a pilha e a usina de energia ecológica número 13 voltada para baixo no topo da pilha.

Importante: Em partidas de 2 a 4 jogadores, é preciso remover aleatoriamente algumas usinas, conforme indicado na tabela ao final deste livro de regras. As usinas devem ser removidas após o passo 6 e antes de colocar a carta da Etapa 3 e a usina 13 de volta na pilha de usinas.

Como Jogar

O jogo se passa em vários turnos. Cada turno tem cinco fases. Em cada fase, todos os jogadores realizam suas ações na ordem determinada para a fase em questão antes de prosseguirem para a próxima fase. As cinco fases são as seguintes:

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

Uma partida é jogada em três Etapas (começando pela “Etapa 1”). As Etapas não são divididas em um número específico de turnos. A transição da “Etapa 1” para a “Etapa 2” ocorre depois que pelo menos um jogador tiver conectado um determinado número de cidades à sua rede urbana. A “Etapa 3” começa depois que a carta da “Etapa 3” for comprada da pilha. (Consulte As Etapas do Jogo, na página 7.) As regras sofrem algumas mudanças pequenas, porém importantes, quando a partida passa de uma Etapa para a outra. O jogo geralmente termina durante a “Etapa 3”, mas pode acabar ainda na “Etapa 2”.

Fase 1: Determinar a Ordem dos Jogadores

Durante esta fase, a nova ordem dos jogadores é determinada. O primeiro jogador é aquele que tiver mais cidades em sua rede (primeira casa na trilha de pontos). Se dois ou mais jogadores estiverem empatados com o maior número de cidades, o primeiro jogador é aquele, dentre os empatados, que tiver a usina de energia de número mais alto. Coloque a casa desse jogador na primeira posição na ordem dos jogadores. Determine as posições restantes seguindo esse mesmo procedimento.

Lembre-se: No início da partida, os jogadores decidem na sorte a ordem dos jogadores.

Exemplo: Ana já conectou 6 cidades, João e Angélica, 5, e Valéria, apenas 4. Ana é a primeira jogadora e coloca sua casa na primeira posição na ordem dos jogadores. João e Angélica estão empatados e conferem suas usinas de energia. João possui a 17, e Angélica, a 15. Assim, João é o segundo, e Angélica é a terceira. Por fim, Valéria coloca sua casa na quarta posição na ordem dos jogadores.

Fase 2: Leiloar Usinas de Energia

Nesta fase, cada jogador pode ter uma oportunidade de colocar uma usina de energia em leilão. Cada jogador pode comprar no máximo uma usina de energia. Um jogador deve tentar ter usinas com capacidade suficiente para abastecer todas as cidades em sua rede, mas isso não é obrigatório. O primeiro jogador começa e opta entre:

- a. Passar
- b. Escolher uma usina de energia para ir a leilão

a. Passar

O jogador pode optar por não iniciar um leilão e, em vez disso, passar. Se o fizer, ele não poderá dar lances em leilões posteriores neste turno e, portanto, não conseguirá uma nova usina de energia até o próximo turno.

b. Escolher uma usina de energia para ir a leilão

O jogador escolhe uma usina de energia do mercado atual (fileira superior) e então dá um lance para comprá-la (o jogador tem de dar um lance cujo valor mínimo é o número da usina de energia, mas pode ser mais alto). Continuando em sentido horário, os jogadores seguintes podem dar lances mais altos ou passar. Se um jogador passar, ele não pode reentrar posteriormente no leilão atual. Os jogadores continuam dando lances ou passando até que reste apenas um. Este pagará seu lance mais alto ao banco e receberá a usina de energia. Os jogadores então imediatamente revelam uma nova carta para substituir a usina vendida e colocam a nova carta de usina no mercado. A ordem das usinas de energia é então reorganizada em ordem crescente: as quatro mais baratas no mercado atual e as quatro mais caras no mercado futuro.

Importante

- Assim que um jogador tiver comprado uma usina de energia num turno, ele não poderá dar lances em outro leilão no mesmo turno, nem poderá leiloar usinas de energia.
- Quando o jogador que iniciou o leilão consegue comprar a usina de energia, o próximo jogador na ordem de turno tem a vez para leiloar uma usina. Caso ele já tenha comprado uma usina neste turno, o próximo jogador na ordem de turno pode iniciar um leilão, e assim por diante. Quando um jogador diferente daquele que iniciou o leilão der o maior lance, o jogador que iniciou o leilão pode leiloar uma nova usina do mercado atual, ou passar.
- A qualquer momento na partida, cada jogador pode ter apenas 3 usinas de energia (ou 4 numa partida para 2 jogadores). Quando um jogador comprar uma quarta usina, ele deve descartar uma de suas outras usinas de energia. O jogador pode mover recursos da usina de energia descartada para as três remanescentes, caso uma ou mais delas usem o recurso em questão. Se não houver mais capacidade ou usina de energia que use os recursos da usina descartada, o jogador devolve os recursos para a pilha (mas não para o mercado de recursos).
- O último jogador a iniciar um leilão em um turno pode pagar apenas o valor mínimo para receber a usina de energia, se assim desejar. Essa é uma vantagem de ser o último nesta fase.

Exceção: No primeiro turno, todos os jogadores têm de comprar uma usina de energia.

- Se, em turnos posteriores, nenhuma usina de energia for vendida num turno, os jogadores removem do mercado a usina de número menor, devolvendo-a para a caixa, e a substituem com uma usina da pilha. Eles então reorganizam o mercado de acordo com as regras.

Exceção: Como a ordem dos jogadores é determinada aleatoriamente no início da partida, no primeiro turno, os jogadores redeterminam a ordem dos jogadores após o leilão das usinas de energia (após a fase 2). Como nenhum jogador tem cidades neste momento, a nova ordem dos jogadores é determinada apenas pelo número nas usinas de energia (consulte a Fase 1).

Cartas de Usinas de Energia



1. O número no canto superior esquerdo é o número da usina de energia. Esse número também é o lance mínimo aceito quando a usina é leiloada (figura: número e lance mínimo igual a 14).
2. A figura no centro ilustra a usina de energia e não tem nenhuma influência no jogo.
3. Os símbolos no canto inferior esquerdo e a cor da base mostram quantos recursos de um determinado tipo são necessários para produzir energia na usina (marrom: carvão; preto: óleo; amarelo: lixo; vermelho: urânio). Um jogador nunca pode consumir mais ou menos peças de recurso ao produzir eletricidade numa usina de energia. Todas as usinas de energia podem armazenar o dobro de recursos requeridos para a produção. Neste exemplo, a usina de energia requer 2 peças de lixo, de modo que pode armazenar até 4 peças de lixo.
4. O número no símbolo da casa indica quantas cidades a usina de energia pode abastecer. Neste exemplo, a usina de energia usa exatamente 2 peças de lixo para abastecer até 2 cidades. Um jogador não pode optar por usar apenas uma peça de lixo com esta usina de energia para abastecer só uma cidade. Ainda que uma usina de energia possa armazenar o dobro de recursos requeridos, ela não pode produzir energia para o dobro de cidades num turno.



= carvão



= óleo



= lixo



= urânio



= híbrida de carvão/óleo

sem símbolo

= ecológica e de fusão

Usinas de Energia Especiais



Usinas de Energia Híbridas: Essas usinas de energia têm uma base marrom/preta e apresentam os símbolos de carvão e óleo. O proprietário de uma usina como essa pode optar por usar carvão e/ou óleo. Normalmente, os jogadores optam pelo recurso mais barato.

Exemplo: A usina de energia híbrida 05 (à esquerda) pode usar 2 de carvão, 2 de óleo, ou 1 de carvão e 1 de óleo.

Usinas de Energia Ecológicas e de Fusão: Essas usinas de energia não requerem recursos. Elas podem abastecer o número de cidades indicadas no símbolo da casa.

Fase 3: Comprar Recursos

Esta fase é jogada na ordem inversa dos jogadores. O último jogador começa. Nesta fase, os jogadores podem comprar recursos para suas usinas de energia no mercado de recursos. Um jogador pode comprar recursos apenas para as usinas que possui. Uma usina não pode produzir eletricidade, a menos que tenha recursos suficientes para funcionar plenamente.

Todas as usinas de energia podem armazenar o dobro de recursos requeridos para a produção. Cada usina de energia pode armazenar apenas o tipo de recurso que ela usa para a produção (uma usina de carvão armazena apenas carvão, uma usina híbrida pode armazenar tanto carvão quanto óleo, uma usina ecológica não pode armazenar recursos etc.). Cada jogador pode comprar quantos recursos quiser até o máximo permitido por todas as suas usinas (o dobro da produção de todas as suas usinas).

Exemplo: A usina a óleo 03 pode armazenar um máximo de 4 de óleo, a usina híbrida 05 pode armazenar um máximo de 4 de carvão e/ou óleo em qualquer combinação. A usina ecológica 13 não precisa de recursos e, por isso, não pode armazenar peças de recursos.



Os jogadores compram os recursos dos espaços no mercado de recursos. Os números impressos nos espaços de recurso indicam o preço por uma peça de recurso. Os jogadores pagam esse valor ao banco. Se acabar um tipo de recurso, ele fica indisponível para compra no turno atual.

Importante: A qualquer momento na partida, um jogador pode redistribuir seus recursos entre suas usinas de energia; basta que elas possam usar os recursos que estão sendo alocados.

Fase 4: Construir

Esta fase é jogada na ordem inversa dos jogadores. O último jogador começa. Nesta fase, os jogadores inauguram uma rede de cidades no mapa ou adicionam cidades a ela. Lembre-se, para vencer, um jogador precisa conseguir abastecer mais cidades do que qualquer outro jogador. Assim, construir uma rede de cidades é essencial para vencer o jogo. Porém, o vencedor não é necessariamente o jogador com mais cidades – e sim o jogador com mais cidades abastecidas. Cada jogador deve equilibrar suas usinas de energia de acordo com seus recursos e sua rede de cidades para vencer o jogo.

No início da partida, nenhum jogador tem cidades e, portanto, não existem redes. Cada jogador inicia sua rede urbana escolhendo qualquer cidade (que ainda não tenha sido escolhida por outro jogador) numa das regiões de jogo (escolhidas no início da partida) no mapa. Para indicar que essa cidade faz parte de sua rede, o

jogador coloca uma de suas casas no espaço número 10 da cidade. O jogador paga o custo de construção de 10 Elektros pela primeira cidade. Dependendo da etapa do jogo, o número de jogadores que podem ter casas numa cidade e o custo de construção variam (consulte As Etapas do Jogo, mais adiante).

Todas as cidades subsequentes que um jogador adicionar à sua rede urbana devem estar conectadas a pelo menos uma cidade que já esteja em sua rede (marcada com uma de suas casas). O jogador só precisa pagar o custo de conexão indicado no mapa (os caminhos que ligam a nova cidade a uma das cidades que já está na rede) e o valor do menor espaço de cidade vazio. Ao fazer uma conexão com uma nova cidade, o jogador escolhe a conexão mais barata entre a cidade nova e uma de suas cidades da rede, e paga o total ao banco. Um jogador pode conectar quantas cidades novas quiser num turno, desde que possa pagar os custos de construção e conexão.

As regras a seguir são válidas para conectar cidades à rede do jogador:

- Na Etapa 1 do jogo, cada cidade pode ser conectada à rede de apenas um jogador; na Etapa 2, de dois jogadores; e, na Etapa 3, de três jogadores. Ao adicionar a cidade, o jogador paga 10 por colocar a primeira casa numa cidade, 15 por colocar a segunda casa e 20 por colocar a terceira casa, além dos custos de conexão entre as cidades.
- Um jogador pode adicionar qualquer cidade (se houver espaço nela) à sua rede, independente da distância de suas outras cidades. O jogador pode construir através de uma cidade sem colocar uma casa nela se assim desejar ou (mais provavelmente) se não houver espaço.
- Um jogador nunca pode conectar a mesma cidade duas vezes.
- Após conectar uma cidade, o jogador coloca uma de suas casas na nova cidade no espaço vazio de menor número (10, 15 ou 20 Elektros).
- Um jogador pode apenas expandir sua rede inicial; ele não pode começar uma segunda rede no mapa. Um jogador deve sempre pagar o custo total de conexão e construção, mesmo que já tenha usado uma conexão anteriormente na partida.
- Uma cidade pode ser conectada apenas a um máximo de três redes diferentes (consulte As Etapas do Jogo, mais adiante).

Exemplo



Ana pode expandir sua rede de Duisburg para Essen por 10 Elektros, porque não existem custos de conexão entre Duisburg e Essen. Para adicionar Dortmund, ela deve pagar 12 Elektros (10+2) se ela usar a conexão mais barata via Münster. Para conectar Aachen, o custo total é de 21 Elektros (10+9+2), porque ela precisa pagar a conexão através de Düsseldorf.

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

Se a partida estiver na Etapa 2, Ana pode adicionar Düsseldorf por 17 Elektros (15+2) ou Köln por 21 Elektros (15+2+4). Na Etapa 2, duas casas são permitidas por cidade (consulte As Etapas do Jogo, mais adiante). Se Ana adicionar tanto Düsseldorf quanto Köln, ela pagará 36 Elektros: primeiro, ela adiciona Düsseldorf por 17 Elektros e, partindo daí, ela adiciona Köln por mais 19 Elektros.

Importante

- Os jogadores não precisam escolher suas cidades iniciais no primeiro turno. Eles podem iniciar suas redes em turnos posteriores, para influenciar suas posições na ordem dos jogadores.
- Quando um jogador adiciona uma cidade à sua rede, ele imediatamente atualiza sua posição no marcador de pontos, de modo que todos os jogadores possam ver quantas cidades cada jogador possui.
- Se, a qualquer momento da partida, houver uma usina de energia no mercado atual com um número igual ou menor do que o número de cidades de qualquer jogador, os jogadores imediatamente removem do jogo a usina em questão e a substituem por uma nova carta da pilha. Esta regra não afeta as usinas de energia que os jogadores já possuem.

Exemplo: Um jogador conecta uma cidade e agora tem 6 cidades em sua rede urbana. Se a usina de energia número 06 ainda estiver no mercado atual de usinas, ela será removida do jogo, mas os jogadores mantêm suas usinas de energia de número 03 a 05. Em seguida, revela-se uma nova carta da pilha para substituir a que foi retirada do mercado de usinas de energia, aplicando-se as regras normais de adicionar usinas ao mercado. Também é possível que usinas de energia recém-reveladas da pilha sejam imediatamente descartadas e substituídas.

Fase 5: Burocracia

Nesta fase, os jogadores recebem dinheiro, reabastecem o mercado de recursos e atualizam o mercado de usinas.

Recebendo dinheiro: Começando pelo primeiro jogador, cada jogador indica quantas cidades em sua rede ele deseja (e pode) abastecer com eletricidade. Ele recebe dinheiro com base no número de cidades que abastecer, conforme é mostrado na tabela de pagamento. Um jogador que não abastecer nenhuma cidade obtém a receita mínima de 10 Elektros. Os jogadores removem os recursos necessários das usinas de energia que produziram eletricidade neste turno e colocam os recursos usados na pilha de recursos ao lado do tabuleiro. Um jogador pode optar por (ou apenas ser capaz de) abastecer um número menor de cidades do que o total de sua rede. O jogador recebe apenas pelas cidades abastecidas. Se um jogador produzir mais eletricidade do que precisa para abastecer suas cidades, o excedente é desperdiçado. Cada jogador pode escolher quantas e quais de suas usinas de energia deseja usar; isto é, ele não precisa abastecer todas as suas cidades.

Pagamento

0	10	3	44	6	73	9	98	12	118	15	134	18	145
1	22	4	54	7	82	10	105	13	124	16	138	19	148
2	33	5	64	8	90	11	112	14	129	17	142	20	150

Exemplo



Ana possui 6 cidades e as usinas de energia 07, 10 e 15, todas com o máximo de recursos. Ela remove 4 de carvão e 3 de óleo para produzir eletricidade para 7 cidades (2+2+3). Ela recebe 73 Elektros por 6 cidades abastecidas. O excedente é desperdiçado.

Reabastecer o mercado de recursos: Com base no número de jogadores e na etapa do jogo, os jogadores reabastecem o mercado de recursos usando a pilha de recursos (consulte a tabela no verso das regras). Eles começam colocando recursos no espaço mais alto (e mais caro) que esteja sem o máximo de peças do recurso em questão.

Exceção: O urânio deve ser reabastecido a partir do espaço 16, e sempre com apenas uma peça em cada espaço.

Se não houver peças de recurso suficientes de um tipo na pilha de recursos, o recurso em questão não é reabastecido totalmente! Isso pode acontecer se os jogadores armazenarem recursos demais em suas usinas. As peças de recursos no jogo são limitadas.

Exemplo

Numa partida com 5 jogadores, os recursos a seguir foram comprados no primeiro turno: 10 de carvão, 2 de óleo e 1 de lixo. Assim, o reabastecimento do mercado de recursos fica desta forma:

= carvão = óleo = lixo = urânio



De acordo com a tabela, os seguintes recursos devem ser reabastecidos para 5 jogadores na Etapa 1: 5 de carvão, 4 de óleo, 3 de lixo e 2 de urânio. Como existem apenas 4 peças de carvão disponíveis na pilha (o restante está armazenado em usinas de energia), os jogadores repõem apenas essas quatro peças de carvão: 1 no espaço 4 e 3 no espaço 3. Os jogadores colocam 2 peças de óleo no espaço 3 e 2 peças de óleo no espaço 2. Os jogadores colocam 1 peça de lixo no espaço 7 e 2 peças de lixo no espaço 6. Eles colocam 1 peça de urânio em cada um dos espaços 12 e 10.

Comparado com o primeiro turno, agora o preço inicial do carvão subiu (3 Elektros), mas o preço do óleo baixou (apenas 2 Elektros).

Atualizar o mercado de usinas de energia: Coloque a usina de energia de maior número voltada para baixo sob a pilha de usinas e revele uma nova para substituí-la. Reorganize o mercado da maneira adequada (consulte a Fase 2; isso mudará na Etapa 3, consulte As Etapas do Jogo). Por causa disso, as usinas de energia de maior número ficarão sob a carta da "Etapa 3" e estarão disponíveis na Etapa 3 do jogo.

A Fase 5 e o turno agora acabaram. Um novo turno começa com a Fase 1.

As Etapas do Jogo

Este capítulo descreve as diversas modificações nas regras ao longo das três etapas. Etapa significa cada uma das diferentes etapas do jogo, e fase significa cada uma das 5 fases de um turno.

Etapa 1

A partida começa. Na Etapa 1, cada cidade pode ter apenas uma casa. O custo de construção da primeira casa é 10 Elektros. A tabela de recursos no verso das regras mostra os números de reabastecimento do mercado para a Etapa 1.

Etapa 2

A Etapa 2 começa antes da fase 5 (Burocracia), depois que algum jogador tiver construído sua 7ª cidade durante a fase 4 (Construir). É possível que vários jogadores construam sua 7ª cidade num mesmo turno, ou que um jogador tenha mais do que 7 cidades ao final da fase 4.

Importante: O número de cidades requeridas para iniciar a Etapa 2 após a fase 4 varia conforme o número de jogadores. O exemplo de 7 cidades acima se baseia numa partida com 3 a 5 jogadores. Consulte a tabela ao final deste livro para as variações conforme o número de jogadores.

Para começar a Etapa 2, remova do jogo, APENAS DESTA VEZ, a usina de energia de menor número e a substitua com uma nova revelada da pilha de usinas, reorganizando o mercado como de costume.

De agora em diante, na Etapa 2, dois jogadores podem ter casas em cada cidade. O custo de construção da segunda casa é 15 Elektros. Confira a tabela com os valores de reabastecimento de recursos para a Etapa 2.

Etapa 3

Quando a carta da "Etapa 3" for revelada da pilha, a Etapa 3 inicia ao final da fase seguinte do jogo. Isso pode acontecer de três maneiras:

1. Se a carta da "Etapa 3" for revelada na fase 2 (Leiloar Usinas de Energia), trate-a como se fosse a usina de energia com o número mais alto e coloque-a no final do mercado futuro. Embaralhe imediatamente a pilha de usinas de energia (contendo as usinas que foram postas sob a pilha durante as Etapas 1 e 2) e coloque-a voltada para baixo próxima ao tabuleiro. Prossiga com o leilão e revele usinas substitutas, conforme necessário, até que todos os jogadores tenham tido a oportunidade de comprar uma nova usina ou passar. Ao terminar a fase 2, remova do jogo a usina de energia com MENOR número e a carta da "Etapa 3", e NÃO AS SUBSTITUA! A Etapa 3 começa na fase 3.
2. Se a carta da "Etapa 3" for revelada na fase 4 (Construir) como substituição de usinas de energia abaixo do número de cidades, remova do jogo a usina de energia com MENOR número e a carta da "Etapa 3", e NÃO AS SUBSTITUA. Embaralhe a pilha de usinas de energia e coloque-a voltada para baixo próxima ao tabuleiro. A Etapa 3 começa na fase 5.

3. Se a carta da “Etapa 3” for revelada na fase 5 (Burocracia), remova do jogo a usina de energia com MENOR número e a carta da “Etapa 3”, e NÃO AS SUBSTITUA. Embaralhe a pilha de usinas de energia e coloque-a voltada para baixo próxima ao tabuleiro. Use pela última vez o reabastecimento de recursos de acordo com a Etapa 2. A Etapa 3 começa na fase 1 do próximo turno.

Durante a Etapa 3, existem apenas 6 usinas de energia no mercado, mas todas elas estão disponíveis para leilão no mercado atual (não existe mercado futuro na Etapa 3). Na Etapa 3, cada cidade pode ter três casas. O custo de construção da terceira casa é 20 Elektros. Confira a tabela com os novos valores de reabastecimento de recursos. Na fase 5 dos turnos seguintes da Etapa 3: remova do jogo a usina de energia com MENOR número e a substitua com uma usina da pilha. Nos últimos turnos do jogo, é possível que a pilha de usinas acabe. A partida prossegue, e, em cada fase 5, os jogadores removem a usina de energia com MENOR número. Se isso continuar por vários turnos, é possível que as usinas acabem.

Vencendo o Jogo

O jogo termina imediatamente após a fase 4 quando no mínimo um jogador tiver pelo menos 17 cidades em sua rede. Nesse momento, nenhum jogador pode comprar mais recursos ou usinas de energia!

Importante: O número de cidades requeridas para terminar o jogo após a fase 4 varia conforme o número de jogadores. O exemplo de 17 cidades acima se baseia numa partida com 3 ou 4 jogadores. Consulte a tabela ao final deste livro para as variações conforme o número de jogadores.

O vencedor será o jogador que conseguir abastecer o maior número de cidades em sua rede com as usinas de energia e os recursos que tiver disponíveis. Se houver empate, vence o jogador com mais dinheiro entre os empatados. Se ainda permanecer um empate, vence o jogador dentre os empatados que tiver mais cidades em sua rede.

Importante: É bastante comum que vença a partida um jogador diferente daquele que possui 17 cidades ou mais, pois este não consegue abastecer todas as suas cidades, seja porque suas usinas de energia não são grandes o suficiente ou porque ele não tem recursos o suficiente para abastecer as usinas de energia que possui. Isso reforça a necessidade de os jogadores equilibrarem suas usinas de energia, seus recursos e suas redes.

Exceções, mudanças e casos especiais

Dependendo do número de jogadores, alguns detalhes mudam no jogo. Um resumo é mostrado na tabela a seguir. Por exemplo, para 2 jogadores, usam-se menos usinas de energia, mas ambos podem possuir até 4 usinas.

	2 Jogadores	3 Jogadores	4 Jogadores	5 Jogadores	6 Jogadores
Nº de regiões escolhidas no mapa	3	3	4	5	5
Nº de usinas de energia removidas aleatoriamente da pilha voltada para baixo (após a preparação do mercado)	8	8	4	0	0
Nº máximo de usinas de energia que um jogador pode ter	4	3	3	3	3
Nº de cidades na rede para iniciar a Etapa 2	10	7	7	7	6
Nº de cidades na rede para iniciar o fim do jogo	21	17	17	15	14

Exceções e casos especiais

- No primeiro turno do jogo, todos os jogadores têm de comprar uma usina de energia.
- Os jogadores não precisam escolher suas cidades iniciais no primeiro turno. Eles podem iniciar suas redes em turnos posteriores, para influenciar suas posições na ordem dos jogadores.
- Nas Etapas 2 e 3, um jogador paga apenas 10 Elektros para construir a primeira casa em uma cidade vazia.
- Um jogador nunca pode conectar a mesma cidade duas vezes.
- Se houver empate, vence o jogador com mais dinheiro dentre os empatados. Se ainda permanecer um empate, vence o jogador dentre os empatados que tiver mais cidades em sua rede.

Autor: Friedemann Friese
Arte e Design: Maura Kalusky
Texto das regras: Friedemann Friese e Henning Kröpke
Tradução para o Português, do Inglês e do Alemão: Leonardo Zilio
Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli
 © 2015 2F-Spiele, Bremen/Alemanha



Galápagos Jogos
 São Paulo/SP - Brasil
 Rua Capitão Prudente, 245 - Pinheiros
 CEP: 05422-050
 atendimento@galapagosjogos.com.br
 www.galapagosjogos.com.br



Tabela de Recursos

2 Jogadores			3 Jogadores			4 Jogadores			5 Jogadores			6 Jogadores		
Etapa			Etapa			Etapa			Etapa			Etapa		
1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

