

הערות המתרגם:

במשחק עצמו אין יותר מדי אנגלית ואיפה שיש, אני מאמין שאפשר להסתדר גם בלי לדעת אנגלית. המקרים בהם יש אנגלית במשחק עצמו הם: א. בקלף של רמה 3, אשר נקרא באנגלית 'Step 3' וציינתי זאת בהתחלה כדי שידעו במה מדובר. ב. שמות הערים שאין טעם לתרגם והם לא משפיעים על המשחק. מלבד זאת ישנם מילים וביטויים שתרגמתי בצורה לא דווקא נכונה, משום שלדעתי התרגום הזה יקל על הבנת החוקים. כמו כן, תרגום החוקים נכתב בלשון זכר מטעמי נוחות אך מתייחס לשני המינים כאחד. דבר אחרון: קרדיט מגיע ליוצר המשחק פרידמן פריס מקווה שתיהנו מהחוקים ומהמשחק, אסף

## רשת חשמל

### מטרת המשחק

ברשת חשמל השחקנים מייצגים חברות חשמל שמטרתן לספק חשמל לבתים. במהלך המשחק השחקנים מתחרים במכרזים על תחנות כוח, אותן הם מפעילים באמצעות משאבים שהם קונים. לאחר מכן הם מקימים רשת בתים להם מספקים חשמל בעזרת התחנות. השחקן שמספק חשמל למספר הבתים הרב ביותר בסיום המשחק הוא המנצח.

### רכיבים

1 לוח משחק דו צדדי ארה"ב / גרמניה. על הלוח ממוקמים: מפה, מונה הבתים, איזור סדר התור ושוק המשאבים  
132 סמני בתים (22 בכל אחד מ-6 הצבעים)  
84 סמני משאבים (24 פחם (חום), 24 נפט (שחור), 24 אשפה (צהוב), 12 אורניום (אדום))  
120 שטרות כסף (אלקטרו)  
- 40 שטרות של 1  
- 15 שטרות של 5  
- 40 שטרות של 10  
- 25 שטרות של 50  
6 קלפים דו צדדיים תקציר מהלך הסיבוב / טבלת תשלום  
43 קלפי תחנות כוח (42 קלפים של תחנות כוח וקלף אחד של 'רמה 3' (באנגלית 'Step 3'))

### פירוט על קלפי תחנות הכוח (תמונה של תחנה לדוגמה מופיעה במרכז עמוד 1 של החוברת)

המספר בפניה השמאלית העליונה של הקלף מייצג את ערך התחנה. מספר זה הוא גם סכום הכסף המינימלי שאותו ניתן להציע כדי להתחיל מכרז על התחנה (בדוגמה ערך התחנה הוא 14).

התמונה שברקע של הקלף משמשת ליופי ואין לה השפעה על המשחק.

צבע הפס שבתחתית הקלף, מציין את סוג המשאבים שמשמשים להפעלת התחנה (חום - פחם, שחור - נפט, חום/שחור - היברידי (ראו הרחבה למטה), צהוב - אשפה, אדום - אורניום, ירוק - אקולוגי (ראו הרחבה למטה), כחול - היתוך (ראו הרחבה למטה)).

הסמלים שמצוירים על הפס מייצגים גם הם את סוג המשאב. מספר הסמלים המצוירים הוא מספר המשאבים מאותו הסוג שנדרש כדי להפעיל את התחנה ולגרום לה להפיק חשמל (בדוגמה התחנה זקוקה לשני משאבים של אשפה). שחקן לעולם לא יכול לצרוך יותר או פחות משאבים מהמספר הזה כשהוא מפעיל את התחנה. כל תחנה יכולה לאחסן עד פי 2 מכמות המשאבים שהיא צורכת בסיבוב (בדוגמה התחנה יכולה לאחסן עד 4 משאבים). התחנה יכולה לאחסן אך ורק משאבים מהסוג אותו היא צורכת.

המספר שבתוך הסמל של הבית בפניה הימנית התחתונה של הקלף מציין לכמה בתים יכולה התחנה לספק חשמל בסיבוב מסוים (בדוגמה התחנה יכולה לספק חשמל לעד 2 בתים. זאת אומרת שהתחנה צורכת בדיוק 2 משאבי אשפה על מנת להפיק חשמל שמספיק לכמות של עד 2 בתים. התחנה לא יכולה לצרוך רק משאב אשפה אחד כדי לספק חשמל רק לבית אחד). כמו כן, למרות שהתחנה יכולה לאחסן עד פי 2 מכמות המשאבים שהיא צורכת, באפשרות השחקן להפעיל אותה פעם אחת בסיבוב בלבד.

### תחנות כוח מיוחדות

תחנות כוח היברידיות: תחנות אלו הן בעלות פס שחציו חום וחציו שחור ומצוירים עליהן סמלים של פחם ושל נפט לסירוגין. תחנה כזו יכולה לצרוך פחם ו/או נפט (למשל תחנה מספר 5 (ראה את הקלף של התחנה) יכולה לצרוך 2 פחם או 2 נפט או 1 פחם ו-1 נפט).

תחנות כוח אקולוגיות ומתיכות: תחנות אלו לא צורכות משאבים כלל, הן מפיקות חשמל בחינם למספר הבתים שמצוין עליהן. (הערת המתרגם: יש רק תחנה אחת של היתוך, מספר 50, ולמיטב ידיעתי אין שום הבדל בינה לבין התחנות האקולוגיות)

## הכנת המשחק

**שים לב:** אלה הם החוקים הכלליים של המשחק. ישנם שינויים קטנים שמתרחשים במשחק בהתאם למספר השחקנים. פירוט שלהם מופיע בסופו של הסבר החוקים.

מקם את הלוח במרכז השולחן והפוך את הלוח בהתאם למפה שבה תשחק (ארה"ב או גרמניה). המפה מורכבת מ-6 איזורים שצבועים בצבעים שונים, כאשר כל איזור מכיל 7 ערים. האיזורים הפעילים במשחק נתונים לבחירת השחקנים, כשהמלצה היא איזור אחד על כל משתתף במשחק. כמובן שהאיזורים צריכים להיות מחוברים. במהלך המשחק האיזורים חופשיים וכל אחד ראוי לבנות בתים בכל עיר שנמצאת באחד האיזורים שבהם משחקים.

כל שחקן בוחר את הצבע שלו ולוקח את כל הבתים של הצבע הנבחר ו-50 אלקטרו.

כל שחקן ממקם את אחד הבתים שלו על מונה הבתים (**תמונה של המונה מופיעה בעמוד 2 בצד שמאל למעלה**), משמאל למשבצת מספר 1. במהלך המשחק, מספר המשבצת שבו השחקן נמצא במונה הבתים, מציין את מספר הבתים שהשחקן בנה ברשת שלו.

כל שחקן ממקם בית נוסף על אחת המשבצות באיזור של סדר התור (**תמונה של האיזור מופיעה בעמוד 2 מימין למונה הבתים**). בתחילת המשחק סדר התור נקבע באקראי, כאשר במהלך המשחק הסדר נקבע מחדש בתחילת כל סיבוב, בהתאם לחוקי השלב הראשון של סיבוב במשחק.

## שוק המשאבים (תמונה של שוק המשאבים כפי שהוא ממולא בתחילת המשחק מופיעה בעמוד 2 במרכז העמוד)

בתחילת הלוח ממוקם שוק המשאבים. בתחילת המשחק יש למלא אותו בסמני המשאבים כדלקמן: (כל משבצת מכילה 3 תאים של כל משאב אותם צריך למלא, מלבד אורניום שכל משבצת שלו מכילה תא אחד בלבד)

סמני פחם על משבצות 1 ועד 8

סמני נפט על משבצות 3 ועד 8

סמני אשפה על משבצות 7 ו-8

סמני אורניום על משבצות 14 ו-16

את המשאבים הנותרים יש להניח ליד לוח המשחק, הם ישמשו כמלאי המשאבים במהלך המשחק. לפי הסידור הנ"ל, בתחילת המשחק משאב הפחם הזול ביותר עולה אלקטרו אחד, הנפט הזול ביותר עולה 3, האשפה הזולה ביותר עולה 7 והאורניום הזול ביותר עולה 14.

במהלך המשחק, השחקנים ימקמו סמני משאבים חדשים של פחם, נפט ואשפה בתאים שבמקומות 1 עד 8 (עד למקסימום של 3 משאבים בכל משבצת) ומשאבים של אורניום בתאים שבמקומות 1 עד 16, עד למקסימום של אורניום יחיד בכל משבצת).

## שוק תחנות הכוח (תמונה של שוק תחנות הכוח מופיעה בתחתית עמוד 2)

מקם את תחנות הכוח שמספרן 03 עד 10 ליד הלוח במערך של 2 שורות אחת מעל השניה, כאשר ישנן 4 תחנות כוח בכל שורה.

בשורה העליונה מקם את תחנות 03 עד 06 בסדר עולה משמאל לימין. זהו שוק התחנות. בשורה התחתונה מקם את תחנות 07 עד 10 בסדר עולה באותה הצורה. אלו הן התחנות העתידיות. במהלך המשחק, כאשר תחנה חדשה נשלפת מראש החבילה ומצורפת לשוק, מסדרים את התחנות בהתאם למצב החדש, כאשר 4 התחנות הזולות ממוקמות לפי הסדר בשוק ואילו 4 התחנות היקרות מהוות את התחנות העתידיות.

הוצא את הקלף של 'רמה 3', את תחנה מספר 13 ואת קלפי תקציר הסיבוב מהחבילה, ערבב את שאר הקלפים ומקם את החבילה ליד הלוח עם הפנים קלפי מטה. לאחר מכן מקם את הקלף של 'רמה 3' בתחתית החבילה ואת הקלף של תחנה מספר 13 בראש החבילה, גם הם עם הפנים כלפי מטה. חלק קלף תקציר מהלך סיבוב אחד לכל שחקן, במידה וישנם קלפים נותרים החזר אותם לקופסה.

## מהלך המשחק

המשחק מחולק ל-3 רמות, כאשר כל אחת מהן מכילה מספר משתנה של סיבובים. הרמות לא מחולקות למספר מסוים של סיבובים והמעבר ביניהן מבוסס על מספר הבתים שברשות השחקנים (ראה רמות המשחק בהמשך). ישנם שינויים קטנים, אך חשובים, שיוצאים לפועל כאשר עוברים בין הרמות. המשחק נגמר בדרך-כלל במהלך רמה 3, אך קיימת האפשרות שהמשחק יגמר גם במהלך רמה 2. כל סיבוב במשחק מחולק ל-5 שלבים. בכל שלב כל אחד מהשחקנים מבצע את תורו לפי הסדר שנקבע לשלב המסוים הזה. לאחר שכולם סיימו עוברים לשלב הבא. חמשת השלבים הם:

1. קביעת סדר הסיבוב
2. מכרז על תחנות כוח: יכולים להיערך כמה מכרזים, כאשר כל שחקן רשאי לרכוש רק תחנה אחת בתור
3. רכישת משאבים: השחקנים רשאים לרכוש משאבים לשימוש בתחנות שלהם משוק המשאבים
4. בניה: השחקנים יכולים להרחיב את רשת הבתים שלהם על גבי המפה
5. בירוקרטיה: השחקנים מרוויחים כסף, מחדשים את שוק התחנות ואת מלאי המשאבים

## הסבר על השלבים השונים של הסיבוב

### שלב 1: קביעת סדר התור

במהלך שלב זה, סדר התור נקבע. השחקן בעל מספר הבתים הגבוה ביותר (ממוקם הכי גבוה במונה הבתים) הוא השחקן הראשון. במידה ויש שוויון בין שני שחקנים או יותר במספר הבתים שלהם, השחקן בעל תחנת הכוח היקרה ביותר הוא הראשון. השחקן הראשון ממקם את הבית שלו על משבצת מספר אחת באיזור סדר התור. מיקומם של שאר השחקנים בסדר התור נקבע באותה הצורה, כאשר השחקן השני הוא בעל מספר הבתים השני הכי גבוה וכו'. במהלך שאר שלבי הסיבוב השחקנים פועלים לפי סדר התור או בסדר הפוך, תלוי בשלב. סדר התור בכל שלב נקבע בדרך-כלל לרעת השחקן הראשון ולטובת השחקן האחרון.

**זכור:** בתחילת המשחק מאחר וכולם נמצאים בשוויון מוחלט, סדר הסיבוב נקבע באקראי.

### שלב 2: מכרז על תחנות הכוח

בשלב זה לכל שחקן יש הזדמנות להציע תחנת כוח מהשוק שתעלה למכרז. כל שחקן רשאי לרכוש תחנה אחת בלבד. מומלץ להחזיק בתחנות כוח שמספיקות בשביל להפעיל את כל הבתים שברשותך, אך זו לא חובה.

**חשוב:** שלב זה משוחק לפי סדר התור - השחקן הראשון מתחיל.

מתחילים עם השחקן הראשון, כל אחד בתורו רשאי לבחור תחנה שתעלה למכרז. באפשרותך לבחור תחנה אחת מהשוק (השורה העליונה) ולהציע עליה מחיר. זכור שהסכום המינימלי אותו עליך להציע הוא ערך התחנה, אך מותר לך להציע גם מספר גבוה יותר. אסור לך להעלות תחנה למכרז בלי להציע מחיר.

**חשוב:** מותר להעלות למכרז רק אחת מארבע התחנות העליונות (אלו שבשוק, 4 התחנות הזולות).

לאחר ששחקן בחר תחנה, המכרז מתנהל לפי כיוון השעון. כל שחקן רשאי בתורו להציע מחיר גבוה יותר או לוותר. ברגע ששחקן מוותר, אין באפשרותו לחזור למכרז הספציפי מאוחר יותר. המכרז נגמר ברגע שנשאר רק שחקן אחד במכרז, אשר משלם את המחיר שהוא הציע לבנק ובתמורה לוקח לרשותו את התחנה. במהלך המשחק, כל שחקן רשאי להחזיק במקסימום של 3 תחנות בו זמנית. ברגע שהשחקן רוכש תחנה רביעית, הוא חייב לוותר על אחת התחנות שברשותו והיא יוצאת מהמשחק. השחקן רשאי להעביר משאבים מהתחנה שהוצאה לאחת מ-3 התחנות שנותרו ברשותו, בהנחה והיא משתמשת באותו סוג של משאבים שברצונו להעביר. במידה ואין לו תחנה מתאימה, או שיש לו תחנה אך אין בה מספיק מקום לכל המשאבים, המשאבים חוזרים למלאי (לא לשוק).

לאחר שתחנה נקנתה, שולפים מיד את התחנה העליונה בחבילת התחנות, מוסיפים אותה לתחנות שבמשחק ומחלקים את 8 התחנות לשוק ולתחנות העתידיות מחדש לפי הערכים שלהן.

לאחר ששחקן רכש תחנה, הוא לא רשאי להשתתף עוד במכרזים באותו סיבוב, או להעלות תחנת כוח למכרז. במידה והשחקן שקנה את התחנה אינו השחקן שהעלה אותה למכרז, התור חוזר לשחקן שהעלה אותה, והוא בוחר תחנה נוספת שתועלה למכרז. במידה והשחקן שרכש את התחנה הוא זה שבחר אותה, השחקן הבא בתור בוחר תחנה, במידה והוא עוד לא קנה תחנה בסיבוב הנוכחי. במידה והוא כן קנה, השחקן הבא בתור בוחר תחנה וכן הלאה.

כשמגיע תורו של שחקן להעלות תחנה למכרז, זכותו שלא לבחור תחנה ולוותר. במידה והוא עושה זאת, אין באפשרותו להשתתף במכרזים של תחנות ששחקנים אחרים יציעו לאחר מכן באותו סיבוב. והוא למעשה לא יזכה לרכוש תחנה באותו סיבוב.

ברגע שנשאר רק שחקן אחד שעוד לא ויתר או קנה תחנה בסיבוב הנוכחי, באפשרותו לקנות תחנה בערך הנקוב שלה. זהו היתרון של להיות השחקן האחרון בתור.

**יוצא מן הכלל בסיבוב הראשון:** בסיבוב הראשון במשחק כל אחד מהשחקנים חייב לקנות תחנה. מאחר וסדר התור נקבע רנדומלית בתחילת המשחק, הסדר נקבע מחדש לאחר קניית התחנות בסיבוב הראשון. מאחר ולאף אחד אין בתים עדיין, הסדר נקבע על-פי שווי התחנות, כאשר השחקן בעל התחנה היקרה ביותר הוא הראשון וכן הלאה.

**חשוב:** בסיבובים הבאים במקרה ואף שחקן לא קונה תחנה בסיבוב מסוים, התחנה הזולה ביותר מוצאת מהמשחק ומחלפת על-ידי תחנה חדשה מראש החבילה, אותה מוסיפים לתחנות שבמשחק ומסדרים את 8 התחנות לשוק ולתחנות העתידיות מחדש לפי הערכים שלהן.

### שלב 3: קניית משאבים

במהלך שלב זה באפשרות השחקנים לקנות משאבים משוק המשאבים שיאחסנו בתחנות הכוח שלהם. שחקן יכול לקנות משאבים רק לתחנות שברשותו. תחנה לא יכולה להיות מופעלת במידה ואין לה מספיק משאבים כמספר שהיא דורשת.

**חשוב:** שלב זה משוחק בסדר שחקנים הפוך. השחקן האחרון מתחיל.

כל תחנה יכולה לאחסן עד פי 2 מכמות המשאבים שהיא צורכת (תחנה שצורכת שלושה משאבים יכולה לאחסן עד שישה). כל תחנה יכולה לאחסן רק את סוג המשאב בו היא משתמשת (תחנת פחם מאחסנת רק פחם, תחנה היברידית מאחסנת פחם ו/או נפט, תחנה אקולוגית לא מאחסנת משאבים כלל וכו'). כל שחקן רשאי לקנות משאבים עד למקסימום המותר בכל התחנות שלו.

חשוב: בכל זמן שהוא, שחקן רשאי לסדר מחדש את המשאבים בין התחנות שלו. הדרישות היחידות הן שהתחנות יכולות להשתמש במשאבים שמונחים עליהן (לדוגמה, שחקן יכול להעביר פחם מתחנה היברידית שעליה הוא נמצא לתחנה של פחם) ושכמות המשאבים שבתחנה לא תעבור את המקסימום המותר בה.

השחקנים קונים את המשאבים מהמשבצות שלהם בשוק המשאבים. המספר המודפס מעל כל משבצת מציג את המחיר בה למשאב בודד. השחקנים בדרך-כלל רוכשים את המשאבים הזולים ביותר, מה שמהווה יתרון בלקנות ראשון. כל שחקן משלם לבנק את הסכום הכולל של המשאבים שהוא קנה וממקם אותם על התחנות שלו. במידה ומשאב מסוג כלשהו מתרוקן, לא אפשרי לקנות יותר משאבים מסוג זה בסיבוב הנוכחי. השחקנים לא רשאים למכור או להחליף משאבים ביניהם.

### שלב 4: בנייה

בשלב זה השחקנים מתחילים או מגדילים את רשת הבתים שלהם על המפה. זכור, על מנת לנצח במשחק, עליך להיות זה שמספק חשמל להכי הרבה בתים. לכן בניית רשת הבתים היא חלק מהותי בדרך לניצחון במשחק. עם זאת, המנצח אינו בהכרח השחקן בעל מספר הבתים הגדול ביותר, אלא השחקן שברשותו מספר הבתים הגדול ביותר שמסופק להם חשמל. על השחקנים לאזן בין תחנות הכוח שהם רוכשים, המשאבים שהם קונים וכמות הבתים שהם בונים על-מנת לנצח במשחק.

**חשוב:** שלב זה משוחק בסדר שחקנים הפוך. השחקן האחרון מתחיל.

בתחילת המשחק לאף שחקן אין בתים ולפיכך אף שחקן עוד לא התחיל את הרשת שלו. כל שחקן מתחיל את הרשת שלו בכך שהוא בונה בית בעיר כלשהי (כל עוד אף שחקן אחר לא בנה בה לפניו) באחד האיזורים במפה שמשתתפים במשחק (שנבחרו בתחילת המשחק). כדי לסמן שהעיר הזו היא חלק מהרשת שלו, השחקן ממקם את אחד מסמני הבתים שלו על התא עליו מודפס המספר 10 בעיר זו. השחקן משלם 10 אלקטרו תמורת הבית הראשון שהוא בנה. מספר השחקנים שיכולים לבנות בית בעיר מסוימת ועלות הבניה משתנה בהתאם לרמה של המשחק (ראה רמות המשחק בהמשך).

ברגע ששחקן בנה את הבית הראשון ברשת שלו, כל הבתים הבאים שהשחקן יבנה חייבים להתחבר לפחות לבית אחד שברשת שלו. שחקן רשאי לבנות בית חדש (בהנחה ויש מקום בעיר) בלי להתחשב במרחק שלו משאר הבתים שברשת שלו, הוא צריך רק לשלם את מחיר החיבור שמצויין בין העיר החדשה לאחת הערים שכבר בנויות ברשת שלו. השחקן יכול להמשיך את הרשת שלו "דרך" עיר בלי לבנות בה במידה והוא מעוניין או במקרה שאין מקום לבנות בעיר. כמו כן השחקן נדרש לשלם 10 אלקטרו על הבית הראשון שנבנה בעיר, 15 אלקטרו על בניית הבית השני בעיר ו-20 אלקטרו על בניית הבית השלישי בעיר. לאחר מכן הוא ממקם את אחד מסמני הבתים שלו בעיר, בתא הממוספר המתאים למחיר אותו הוא שילם (10, 15 או 20).

לאחר כל בניית בית ברשת שלו, על השחקן להזיז את הסמן שלו על מונה הבתים למשבצת אשר מייצגת את מספר הבתים

המעודכן שברשותו.

שחקן רשאי לבנות בית חדש שיתחבר לרשת שלו בכל עיר שיש בה מקום פנוי. ברמה 1 של המשחק, שחקן רשאי לבנות בית רק בתא של 10 (מקסימום של בית אחד בעיר), ברמה 2 רשאי כל שחקן לבנות בית בתא 10 או בתא 15 (מקסימום של שני בתים בעיר) וברמה השלישית רשאי כל שחקן לבנות בכל אחד שלוש התאים 10, 15 ו-20 (מקסימום של 3 בתים בעיר).

שחקן לעולם לא רשאי לבנות יותר מבית אחד בעיר מסוימת (כלומר שחקן לא יכול לבנות בית באותה עיר גם בתא שעולה 10 וגם בזה שעולה 15 למשל)

כאשר שחקן בונה בית חדש ברשת שלו, הוא יכול להשתמש בכל קשר שהוא בין הבית החדש לאחד מהבתים הקיימים ברשת, ובאפשרותו אף לבנות "דרך" ערים בהן הוא לא מעונין או לא יכול לבנות, אך אסור לו לבנות דרך ערים אשר מופיעות באיזורים שלא משתתפים במשחק. כאשר שחקן בונה בית חדש ברשת שלו, הוא ממקם סמן שלו בתא הריק הזול ביותר שקיים באותה עיר ומשלם את המחיר הנדרש (מחיר הבניה + מחיר החיבור לרשת) לבנק.

לאחר ששחקן בונה בית חדש ברשת שלו, עליו להזיז מיד את הסמן שלו על מונה הבתים, על-מנת שיהיה ידוע לכולם כמה בתים ישנם ברשותו של כל שחקן. כל שחקן יכול רק להרחיב את הרשת הקיימת שלו, אין באפשרותו להתחיל רשת חדשה על המפה. השחקן מוכרח לשלם תמיד את מחירי כל החיבורים והבניה של הבית החדש באותו הרגע, הלוואות אסורות. שחקן רשאי לבנות מספר בתים באותו סיבוב בבת אחת, כל עוד יש ברשותו מספיק כסף על-מנת לממן את בנייתם וחיבורם לרשת.

#### **דוגמה (תמונה של הדוגמה מופיעה בראש עמוד 5)**

אנה (הערים שברשותה מסומנות ב-A) יכולה לבנות בית ב-Duisburg, אותו היא מחברת לבית ב-Essen תמורת 10 אלקטרו מאחר ואין עלויות על החיבור בין שתי הערים הללו. כדי לבנות בית ב-Dortmund עליה לשלם 12 אלקטרו (10 על הבניה ועוד 2 על החיבור בין Dortmund ל-Munster). כדי לבנות בית ב-Aachen, עליה לשלם 21 אלקטרו (10 על הבניה ועוד 11 על סכום החיבורים אשר עוברים דרך Dusseldorf בה אין לאנה בית).

בוב (הערים שברשותו מסומנות ב-B) יכול לבנות בית ב-Duisburg תמורת 12 אלקטרו, (10 על הבניה ועוד 2 על סכום החיבורים דרך Essen שלא ברשותו).

במידה והמשחק נמצא ברמה 2, אנה יכולה לבנות בית ב-Dusseldorf תמורת 17 אלקטרו (15 אלקטרו על הבניה ועוד 2 אלקטרו על החיבור) או ב-Koln תמורת 21 אלקטרו (15 על הבניה ועוד 6 על החיבורים דרך Dusseldorf), מאחר וברמה 2 בניית הבית השני בעיר אפשרית (ראה שלבי המשחק בהמשך).

אם אנה בונה בתים ב-Dusseldorf וב-Koln בבת אחת, היא משלמת 36 אלקטרו. קודם כל היא בונה ב-Dusseldorf תמורת 17 אלקטרו ולאחר מכן הבניה ב-Koln תעלה לה רק 19 מאחר והיא מתחברת ל-Dusseldorf בה היא כבר בנתה תמורת 4 אלקטרו בלבד.

**חשוב:** בכל שלב שהוא במשחק, במידה ואחת התחנות שבשוק תחנות הכוח היא בעלת ערך שווה או נמוך למספר הבתים שברשת של אחד השחקנים, התחנה מיד מוצאת מהמשחק ובמקומה נשלפת מראש החבילה תחנת כוח חדשה אשר מצרפת לשוק לפי החוקים הרגילים של צירוף תחנה חדשה. חוק זה לא תקף לגבי תחנות שנרכשו על-ידי שחקנים ונמצאות ברשותם.

לדוגמה: שחקן בונה בית חדש שמעלה את מספר הבתים שברשת שלו ל-6. אם תחנת הכוח שמספרה 06 עדיין נמצאת בשוק תחנות הכוח, היא מוצאת מהמשחק, אך במידה וברשות השחקנים תחנות אשר מספרן הוא בין 03 ל-05, הם משאירים אותן אצלם. קיימת האפשרות שתחנה חדשה שנשלפת תצא מהמשחק מיד ובמקרה כזה תישלף במקומה מיד תחנה חדשה.

**חשוב:** שחקן לא מחויב לבנות בית בסיבוב הראשון. עומדת לרשותו האפשרות לחכות לסיבוב מאוחר יותר על-מנת להשפיע על מיקומו בסדר התור.

#### **שלב 5: בירוקרטיה**

בשלב זה השחקנים מרוויחים כסף, מעדכנים את שוק המשאבים ומוציאים תחנת כוח משוק התחנות שמוחלפת בתחנה חדשה מראש החבילה..

**חשוב:** שלב זה משוחק לפי סדר התור, השחקן הראשון מתחיל.

כל שחקן מפעיל את תחנות הכוח שלו על-מנת להפיק חשמל. מתחילים בשחקן הראשון וממשיכים לפי סדר התור, כל אחד מכריז לכמה בתים הוא מספק חשמל. כל שחקן מרוויח כסף בהתאם למספר הבתים שהוא מפעיל לפי טבלת התשלום

(תמונה של הטבלה מופיעה בתחתית עמוד 5 ובצד השני של קלף תקציר מהלך הסיבוב). לדוגמה, שחקן שמספק חשמל ל-4 בתים ירוויח 54 אלקטרו. שחקן שלא מספק חשמל אף לא לבית אחד מקבל 10 אלקטרו (המינימום המובטח).

השחקנים מסירים את המשאבים המתאימים מתחנות הכוח בהן הם השתמשו כדי להפיק חשמל באותו הסיבוב ומניחים אותם במלאי המשאבים שליד הלוח.

**חשוב:** שחקן יכול לבחור (או שהוא נאלץ) לספק חשמל למספר בתים קטן ממספר הבתים שיש לו ברשת. השחקן מקבל תשלום רק עבור הבתים להם הוא סיפק חשמל. במידה ושחקן מספק חשמל ליותר בתים מכפי שיש לו העודף מתבזבז. כל שחקן יכול לבחור בכמה ובאילו מתחנות הכוח שברשותו להשתמש. הוא לא חייב לספק חשמל לכל הבתים שלו, אפילו אם ביכולתו לעשות זאת.

בהתאם למספר השחקנים, מעדכנים את שוק המשאבים (לפי הטבלה שנמצאת בעמוד האחרון של חוברת החוקים) עם משאבים ממלאי המשאבים שליד הלוח. מתחילים למקם את המשאבים החדשים מהמשבצות הגבוהות (היקרות ביותר) בהן חסרים משאבים וממשיכים למטה.

**חשוב:** אורניום מתחיל להתמלא מהמשבצת ה-16 ובכל משבצת שלו יש רק תא עם משאב אחד. במידה ובמלאי המשאבים אין מספיק משאבים בשביל למלא את השוק, המשאב המסוים פשוט לא מתמלא עד הסוף!

**דוגמה:** במשחק של 5 שחקנים, המשאבים הבאים נקנו בסיבוב הראשון: 10 פחם, 2 נפט ואשפה אחד. לכן שוק המשאבים יראה כדלקמן (תמונה של הדוגמה מופיעה בראש עמוד 6).

לפי טבלת עדכון המשאבים, המשאבים הבאים צריכים להיות מעודכנים בשביל 5 שחקנים ברמה הראשונה: 5 פחם, 4 נפט, 3 אשפה ו-2 אורניום. מאחר ונתרו רק 4 משאבי פחם במלאי (השאר מאוחסנים בתחנות הכוח של השחקנים), ממקמים רק את ארבעת המשאבים הנתורים:

פחם אחד במשבצת 4 ושלושה במשבצת 3. שני משאבי נפט ממוקמים במשבצת 3 ושניים במשבצת 2. משאב אשפה אחד ממוקם במשבצת 7 ושניים במשבצת 6. משאב אורניום אחד ממוקם במשבצת 12 ואחד במשבצת 10. בהשוואה לסיבוב הראשון המחיר של הפחם עלה (עכשיו הוא מתחיל מ-3 אלקטרו), אך הנפט זול יותר (עכשיו הוא מתחיל מ-2 אלקטרו).

מקם את תחנת הכוח בעלת הערך הגבוה ביותר מהשוק העתידי בתחתית חבילת התחנות עם הפנים כלפי מטה ושלוף אחת חדשה מראש החבילה שתחליף אותה. סדר את השוק בהתאם (ראה שלב 2). (פעולה זו תשתנה ברמה 3, ראה רמות המשחק). פעולה זו גורמת לכך שהתחנות בעלות הערך הגבוה נערמות מתחת לקלף של רמה 3 והן יהפכו זמינות ברמה 3 של המשחק.

זהו סופו של שלב 5 ושל הסיבוב כולו. סיבוב חדש מתחיל בשלב 1 וכן הלאה.

## רמות המשחק

המשחק משוחק ב-3 רמות.

### רמה 1

המשחק מתחיל. ברמה 1 כל עיר יכולה להכיל רק בית אחד. מחיר בניית בית הוא 10 אלקטרו.

### רמה 2

רמה 2 מתחילה בין שלב 4 לשלב 5 של הסיבוב, לאחר שאחד השחקנים בנה את הבית השביעי ברשת שלו. ישנה אפשרות שכמה שחקנים יבנו את הבית השביעי שלהם באותו הסיבוב או ששחקן יגיע ליותר מ-7 בתים בסיבוב הזה.

כדי להתחיל את רמה 2, הדברים הבאים מתרחשים חד פעמית בין שלב 4 (בניה) לבין שלב 5 (בירוקרטיה): הוצא מהמשחק את תחנת הכוח בעלת הערך הנמוך ביותר בשוק והחלף אותה בתחנה חדשה מראש החבילה. סדר את השוק בהתאם. מעתה ואילך ברמה 2, שני שחקנים יכולים לבנות בית באותה העיר. מחיר בניית הבית השני באותה העיר הוא 15 אלקטרו.

### רמה 3

כשהקלף של רמה 3 נשלף מהחבילה, רמה 3 מתחילה בתחילת השלב הבא של הסיבוב. מצב זה יכול להתרחש באחת מ-3 דרכים:

1. אם הקלף של רמה 3 נשלף במהלך שלב 2 (מכרז על תחנות), התייחס לקלף כאל תחנת הכוח בעלת הערך הגבוה ביותר ומקם אותו בסוף השוק העתידי. ערבב מיד את חבילת התחנות שנשארו (התחנות שמוקמו מתחת לקלף של רמה 3 במהלך רמות 1 ו-2 של המשחק) ומקם את החבילה עם הפנים קלפי מטה ליד הלוח. המשך את שלב המכרז כרגיל. לאחר ששלב 2 הסתיים, הסר את הקלף של רמה 3 ואת התחנה בעלת הערך הנמוך ביותר בשוק מהמשחק ואל תשלוף תחנות במקומם

רמה 3 מתחילה בשלב 3.

2. אם הקלף של רמה 3 נשלף במהלך שלב 4 (בניה) בשביל להחליף תחנת כוח בעלת ערך נמוך מדי (השווה או נמוך ממספר הבתים של אחד השחקנים), הסר את הקלף של רמה 3 ואת תחנת הכוח שהיא באה להחליף מהמשחק **ואל** תשלוף תחנות במקומם. ערבב מיד את חבילת התחנות שנשארו ומקם את החבילה עם הפנים קלפי מטה ליד הלוח. רמה 3 מתחילה בשלב 5.

3. אם הקלף של רמה 3 נשלף במהלך שלב 5 (בירוקרטיה), הסר את הקלף של רמה 3 ואת תחנת הכוח בעלת הערך הנמוך ביותר בשוק מהמשחק **ואל** תשלוף תחנות במקומם. ערבב מיד את חבילת התחנות שנשארו ומקם את החבילה עם הפנים קלפי מטה ליד הלוח. רמה 3 מתחילה מיד.

במהלך רמה 3 ישנן רק 6 תחנות כוח שעומדות למכירה בזמן נתון וכולן נמצאות בשוק (ברמה 3 אין יותר תחנות עתידיות ואפשר לקנות כל אחת מהתחנות הפתוחות).  
ברמה 3 כל עיר יכולה להכיל 3 בתים. מחיר הבית השלישי בעיר הוא 20 אלקטרו.

בשלב 5 של הסיבוב ברמה 3, מוציאים מהמשחק את תחנת הכוח הזולה ביותר (ולא מניחים אותה בתחתית החבילה) ושולפים תחנה חדשה מראש החבילה. קיים סיכוי שבמהלך רמה 3 תיגמר חבילת תחנות הכוח. במקרה כזה לא שולפים יותר תחנות מהחבילה, אך ממשיכים להסיר את התחנות הזולות (יכול להיווצר מצב בו יגמרו התחנות לקניה לחלוטין במידה והמשחק יימשך כמה סיבובים לאחר סיום החבילה).

### **ניצחון במשחק**

המשחק נגמר מיד בתום שלב 4 כשברשת של שחקן אחד לפחות ישנם 17 בתים או יותר. אף שחקן אינו יכול לקנות עוד משאבים או תחנות כוח יותר.

המנצח במשחק הינו השחקן שמספק חשמל למספר הרב ביותר של בתים ברשת שלו בעזרת התחנות והמשאבים שברשותו. במקרה של שוויון, המנצח הוא בעל סכום הכסף הרב ביותר ובמידה וגם כאן נשמר השוויון, בעל מספר הבתים הגדול ביותר ברשת שלו הוא המנצח (אם גם כאן נותר שוויון, המשחק מוכרז כתיקו).

חשוב: לפעמים (לא לעיתים נדירות!), השחקן בעל 17 הבתים או יותר הוא לא המנצח, מאחר והוא לא מסוגל לספק חשמל לכל הבתים שברשותו, אם משום שתחנות הכוח שלו לא מספיק גדולות כדי לספק חשמל לכל הבתים שברשותו או מכיוון שאין לו מספיק משאבים כדי להפעיל את כל התחנות שברשותו. לכן חשוב לזכור לאזן את תחנות הכוח, המשאבים והבתים ברשת שלך.

## **יוצאים מן הכלל, שינויים ומקרים מיוחדים**

### **במשחק של 2 שחקנים**

שחקן עם 3 איזורים. שני השחקנים יכולים להחזיק ב-4 תחנות כוח בו זמנית. רמה 2 מתחילה לאחר שאחד השחקנים בונה את הבית ה-10 שלו. הסר 8 תחנות כוח מהחבילה באקראי (לאחר שמיקמת את השוק ההתחלתי של תחנות 03-10 ולא כולל הקלף של רמה 3 ותחנה מספר 13). הנח את התחנות שהוסרו מהמשחק בחזרה בקופסה מבלי להסתכל עליהן. המשחק מסתיים כאשר לפחות אחד השחקנים בונה את הבית ה-21 שלו.

### **במשחק של 3 שחקנים**

הסר 8 תחנות כוח מהחבילה באקראי (לאחר שמיקמת את השוק ההתחלתי של תחנות 03-10 ולא כולל הקלף של רמה 3 ותחנה מספר 13).

### **במשחק של 4 שחקנים**

הסר 4 תחנות כוח מהחבילה באקראי (לאחר שמיקמת את השוק ההתחלתי של תחנות 03-10 ולא כולל הקלף של רמה 3 ותחנה מספר 13).

### **במשחק של 5 שחקנים**

המשחק מסתיים כאשר לפחות אחד השחקנים בנה את הבית ה-15 שלו.

### **במשחק של 6 שחקנים**

שחקן עם 5 איזורים. רמה 2 מתחילה לאחר שאחד השחקנים בנה את הבית ה-6 שלו. המשחק מסתיים כאשר לפחות אחד

השחקנים בנה את הבית ה-14 שלו.

## המשחק הראשון

במידה וישנם שחקנים אשר משחקים את המשחק בפעם הראשונה, מומלץ לשחק רק ברמה 1. במשחק רגיל, במידה ושחקן עושה טעויות חמורות בתחילת המשחק, הוא לא יהיה מסוגל להדביק את הפער, מה שעלול ליצור מצב מתסכל לכל המשתתפים במשחק.

המשחק מסתיים כאשר אחד השחקנים בנה את הבית ה-7 שלו. הוא מפסיק לבנות בתים, אפילו אם ביכולתו לבנות יותר. השחקנים שעוד לא בנו בסיבוב, רשאים לבנות גם הם, עד 7 בתים. כמו במשחק הרגיל, השחקן שמספק חשמל להכי הרבה בתים מנצח, כאשר תיקו מוכרע לטובת מי שברשותו סכום הכסף הגדול ביותר ובמידה וגם כאן נשמר שוויון, מספר הערים הגדול יותר קובע (ואם גם כאן נותר השוויון, המשחק מוכרז כתיקו).

**טבלה לעדכון שוק המשאבים** (הטבלה מופיעה בצורה אופקית בעמוד השמיני והאחרון של החוברת. בצד שמאל שלה מצוין סוג המשאב שמעודכן, מלמעלה למטה: פחם, נפט, אשפה ואורניום. בראשה מצוין מספר השחקנים שאליו כל חלק בטבלה מתייחס, משמאל לימין 2 שחקנים ועד 6 בסדר עולה, כאשר לכל מספר שחקנים ישנם 3 טורים משמאל לימין, שכל אחד מתייחס למספר הרמה הנוכחית, רמה 1 ועד 3 בסדר עולה. כך לדוגמה עדכון המשאבים ברמה 1 במשחק של 4 שחקנים הוא: 5 פחם, 3 נפט, 2 אשפה ו-1 אורניום, וברמה 3 במשחק של 6 שחקנים העדכון הוא: 6 פחם, 7 נפט, 6 אשפה ו-3 אורניום)

## חוקים חשובים שנוטים לשכוח לעיתים קרובות

אם בסיבוב כלשהו מלבד הסיבוב הראשון (שבו כולם מחויבים לקנות תחנת כוח), לא נמכרת אפילו לא תחנת כוח אחת, יש להוציא את התחנה בעלת הערך הנמוך ביותר מהמשחק ולהחליף אותה בתחנה חדשה מראש החבילה. לאחר מכן יש לסדר את השוק בהתאם.

בכל שלב שהוא במשחק, במידה ואחת התחנות שבשוק תחנות הכוח בעלת ערך שווה או נמוך למספר הערים שברשת של אחד השחקנים, היא יוצאת מיד מהמשחק ובמקומה נשלפת מראש החבילה תחנת כוח חדשה שמצורפת לשוק לפי החוקים הרגילים של תחנה חדשה. חוק זה לא תקף לגבי תחנות שנרכשו על-ידי שחקנים ונמצאות ברשותם.

## תוספות מאת המתרגם שלא מופיעות בחוברת החוקים:

### תרגום הקלף שמתאר את תקציר מהלך הסיבוב

ישנם שישה קלפים (אחד לכל שחקן) אשר בצד אחד שלהם רשומה טבלת התשלום שכל שחקן מקבל לפי מספר הבתים שהוא מפעיל בתור. בצד השני מתואר תקציר התור, להלן התרגום שלו:

1. קביעת סדר הסיבוב

2. מכרז על תחנות כוח

משחק לפי סדר התור

בכל סיבוב יכול שחקן לרכוש תחנת כוח אחת בלבד

3. קניית משאבים

משחק בסדר תור הפוך (השחקן האחרון מתחיל)

כל תחנה יכולה לאחסן עד פי 2 משאבים מהכמות אותה היא צורכת

4. בניה

משחק בסדר תור הפוך (השחקן האחרון מתחיל)

5. בירוקרטיה

קבלת כספים

- ברמה 1 ו-2: מקם את תחנת הכוח בעלת הערך הגבוה ביותר בתחתית החבילה

- ברמה 3: הוצא את תחנת הכוח בעלת הערך הנמוך ביותר מהמשחק

עדכון שוק המשאבים

### מתי כשמוציאים תחנה מהמשחק היא מונחת בתחתית החבילה ומתי הוא חוזרת לקופסה:

כאשר תחנה הינה היקרה ביותר בסוף הסיבוב ברמות 1 או 2 היא מונחת בתחתית החבילה לשימוש ברמה 3.

בכל שאר המקרים היא מוצאת מהמשחק ומונחת בחזרה בקופסה