

WYSOKIE NAPIĘCIE _____ Friedemann Friesse

KOLONIA

INSTRUKCJA



Kilka słów od autora

Gra *Wysokie napięcie* ma już ponad 20 lat. Kto by pomyślał?

Na początku lat 90. odkryłem, że obok gier rodzinnych, które można kupić w galeriach handlowych, istnieją też inne. Największe wrażenie zrobiły na mnie wówczas dwie pozycje: *Iron Dragon* (pierwsza gra z serii *Empire Builder*, w którą zagrałem i którą od razu kupiłem w Hamburgu na Rentzelstrasse) i wcześniejsza o kilka lat gra *Outpost*, którą „znalazłem” w bremeńskim sklepie Spielerei.

Outpost i gry z serii *Empire Builder* polegają, jak to dzisiaj nazywamy, na „budowaniu silniczka”, ale co ważniejsze, występuje w nich efekt „śnieżnej kuli”, tj. inwestuję dochody w moją infrastrukturę (silnik), co z kolei jeszcze bardziej zwiększa moje dochody. W rezultacie mogę jeszcze więcej zainwestować w infrastrukturę, aby jeszcze bardziej zwiększyć swoje dochody itd. W *Outpoście* mogę to robić bez ograniczeń, co skutkuje problemem „bogaty, którzy coraz bardziej się bogacą” lub „uciekającego lidera” – jeśli jestem na czele, zazwyczaj utrzymuję przewagę, ponieważ mój rozwój przebiega do przodu. Jednak dziwnym trafem potencjał tego systemu fascynuje mnie do dziś.

Gdyby tylko można go było trochę okiełznać, byłoby idealnie. Nadal nie podoba mi się to, że duże karty w *Outpoście*, które pozwalają zakończyć rozgrywkę, zapewniają zarówno dużo punktów zwycięstwa, jak i bardzo wysoki dochód. Szybko zrozumiałem, że oferowanie wyłącznie punktów zwycięstwa przybliży gracza do zwycięstwa, ale nie ulepsza jego infrastruktury.

W związku z tym w 1994 r. stworzyłem grę *Falsche FuFziger*, w której również budujemy rozpędzający się silniczek, ale wygrywamy tylko wtedy, gdy podczas licytacji zakupimy najwięcej punktów zwycięstwa. Przypadkowo wprowadziłem element z gier 18XX, wówczas ich jeszcze nie znając. W stworzonej przeze mnie grze stare technologie z biegiem czasu niszczyły, a silnik „rdzewieje” od dołu.

W grze *Friesematenten* (w Polsce wydana została jako *Rekiny Biznesu*) zawarłem już wiele z późniejszego *Wysokiego napięcia*. Budowanie silniczka bazowało jedynie na 3 polach produkcji, więc aby wygrać grę, trzeba było zmieniać firmy. Podejmowanie kroków prowadzących do zwycięstwa stało się coraz droższe, a to z kolei skutecznie spowalnia lidera.

Wszystko to było więc już częścią mojego warsztatu, gdy w 2000 roku pracowałem nad pierwszą wersją *Wysokiego napięcia*. Chciałem stworzyć wymagającą rysowania sieci grę podobną do *Empire Buildera*, ale bez linii kolejowych. Tak to każdy może ;-). Dlatego pomyślałem o sieci energetycznej. Projektowanie tej części poszło szybko. Na początek wystarczyło wykorzystać siatkę z *Empire Buildera*. Następnie logiczne było kupowanie elektrowni i ograniczenie ich liczby do 3 tak jak we *Friesematenten*. I wreszcie zarządzanie zasobami poprzez rynek podaży i popytu – zupełnie jak w *Playbossie*. Elektrownie powinny wchodzić na rynek od małych do dużych, jak w *Outpoście*, ale nieco losowo, a nie posortowane. Z rynkiem kart eksperymentowałem już we *Friesematenten*, w którym zbyt drogie karty były odkładane pod stos kart i ponownie trafiały na rynek pod koniec gry.

Nagle wszystko trafiło na swoje miejsce, a elementy pozwalające oswoić potwora „bogaty, którzy coraz bardziej się bogacą” zadziałały idealnie.

Znana graczom wersja *Wysokiego napięcia* ukazała się w 2004 roku i z miejsca odniosła ogromny sukces. Dzięki Wam, graczom, wciąż cieszy się niesłabnącą popularnością! Pomysł zaczerpnięty z *Empire Buildera* został zastąpiony stałymi kosztami połączeń między miastami, ale wszystko inne pozostało bez zmian.

Po ponad 20 latach niniejszym projektem pragnę oddać hołd grze *Outpost*. To właśnie z jej świata zapożyczyłem wiele elementów, które znajdziecie w *Wysokim napięciu*. Z przyjemnością więc wyrażam uznanie wobec gry *Outpost*, która wyprzedziła swoją epokę. Mam nadzieję, że *Wysokie napięcie: Kolonia* dostarczy Wam mnóstwo zabawy, a wszyscy, którzy znają stare gry, będą w trakcie rozgrywki wspominać je z sentymentem.

Opis gry

Kolonizacja nowej planety postępuje szybko. Ogromne zapotrzebowanie na energię elektryczną staje się biznesową okazją dla kilku konkurujących ze sobą firm.

Czy zakupisz najwydajniejsze elektrownie, największe moduły mieszkalne i najlepsze technologie? Czy rozbudujesz swoją sieć energetyczną szybciej od konkurentów? Czy uda Ci się rozwinąć firmę na tyle, aby zatrudnić na stałe pracowników etatowych i uniknąć tym samym najmowania drogich pracowników sezonowych, których będziesz musiał zwalniać po każdym zadaniu?

Jeśli tak, to masz duże szanse wygrać w grze *Wysokie napięcie: Kolonia*!

Zawartość

W pudełku znajdują się następujące elementy:

- plansza,
- 46 kart (22 elektrownie, 15 modułów mieszkalnych, 8 technologii, karta „Etap 3”),
- 6 kart pomocniczych: przebieg tury / wypłata,
- 6 planszetek firm (po 1 w każdym z 6 kolorów graczy),
- 120 stacji transformatorowych (po 20 w każdym z 6 kolorów graczy),
- 24 elektrownie (po 4 w każdym z 6 kolorów graczy),
- 24 moduły mieszkalne (po 4 w każdym z 6 kolorów graczy),
- 50 pracowników,
- 9 robotów,
- znacznik „Etap 2”,
- znacznik „Koniec gry”,
- młotek aukcyjny,
- 120 żetonów elektro (40 × „1”, 15 × „5”, 40 × „10”, 25 × „50”),
- 20 żetonów zniżek (po 4 w każdym z nominalów od „1” do „5”),
- 46 żetonów kosztów połączeń,
- instrukcja.



ROZGRYWKA 2-OSOBOWA: Nie ufaj Syndykotowi

W rozgrywce 2-osobowej gracze muszą uwzględnić w swoich planach intrygi konkurencyjnego Syndykatu. Mogą nawet spróbować wykorzystać je przeciwko swojemu rywalowi.

Dalej objaśniono wszystkie reguły, w tym wszystkie zasady obowiązujące w rozgrywce dla 2–6 graczy. Na końcu instrukcji znajdują się dodatkowe zasady obowiązujące w grze przeciwko Syndykotowi.

Karty - elektrownie, moduły mieszkalne, technologie

W grze występują 3 rodzaje kart: elektrownie, moduły mieszkalne i technologie. Elektrownie i moduły mieszkalne mogą być używane tylko wtedy, gdy znajdują się na planszecie firmy gracza. Technologie mogą być używane zaraz po zakupie na licytacji.

1 Kolory kart i symbole na nich definiują rodzaj karty:

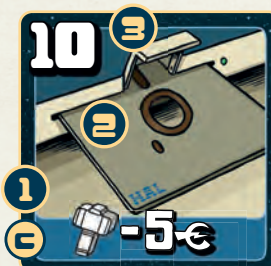
- 1** Zielone karty to elektrownie (wykorzystują energię solarną i geotermalną). Ich uruchomienie wymaga określonej liczby pracowników i zapewnia w każdej rundzie zasilenie energią elektryczną określonej liczby miast. **Uwaga!** Każdą elektrownię można uruchomić tylko raz na rundę. Gracz decyduje, które elektrownie chce uruchomić. Gracz nie musi dostarczać energii do wszystkich miast w swojej sieci, nawet jeśli ma taką możliwość. Gracz może także chwilowo zamknąć elektrownie, jeśli nie ma wystarczającej liczby pracowników.
- 2** Żółte karty to moduły mieszkalne, które zapewniają zakwaterowanie pracownikom. Tacy pracownicy pracują na stałe dla firmy gracza – to pracownicy etatowi.
- 3** Niebieskie karty to technologie zapewniające określone korzyści. Technologie zostały opisane w słowniczku w dalszej części instrukcji.
- 4** Ilustracje w środkowej części kart nie mają znaczenia w grze, pełnią funkcję czysto estetyczną.
- 5** Numery w górnej części kart oznaczają minimalną cenę wywoławczą danej karty podczas licytacji. Używa się ich także do porządkowania kart na rynku kart. Ponadto numery służą do ustalania kolejności graczy, gdy kilku z nich przyłączy taką samą liczbę miast do swojej sieci. Gdy zasady wspominają o „najwyższych” lub „najniższych” kartach, oznacza to karty o najwyższych lub najniższych numerach.



Przykład. Minimalna cena wywoławcza elektrowni o numerze „12” wynosi 12 elektro. Dzięki niej dokładnie 2 pracowników zapewni energię elektryczną 2 miastom.



Przykład. Moduł mieszkalny „26” zapewnia zakwaterowanie maks. 3 pracownikom.



Przykład. Technologia „Biblioteka danych” zapewnia zniżkę 5 elektro dotyczącą zakupu każdej karty.

Budynki - stacje transformatorowe, elektrownie, moduły mieszkalne

Gracze mogą stawiać 3 rodzaje budynków: stacje transformatorowe, elektrownie i moduły mieszkalne.

W każdym mieście znajdują się 3 pola dla stacji transformatorowych i 1 pole albo dla elektrowni, albo dla modułu mieszkalnego.

Zasady stawiania wszystkich 3 budynków są takie same. Choć wszystkie budynki są częścią struktury firmy gracza, skupia się on głównie na stacjach transformatorowych. To z ich pomocą gracze przyłączają kolejne miasta do swoich sieci energetycznych. A wielkość sieci decyduje o zwycięstwie. Gracz buduje elektrownie i moduły mieszkalne, aby móc wykorzystać zakupione karty.

W każdym mieście gracz może mieć maks. 1 stację transformatorową ORAZ 1 elektrownię albo 1 moduł mieszkalny.

Stacje transformatorowe (w skrócie: stacje): Gracze przyłączają nowe miasta do swoich sieci energetycznych za pomocą stacji transformatorowych, aby następnie zasiląć je energią ze swoich elektrowni. Liczba miast w sieci gracza ma bezpośredni wpływ na jego pozycję na torze kolejności oraz na aktywację końca gry. Liczbę miast w sieci gracza należy odnotowywać na bieżąco na torze wielkości sieci. Jest ona również widoczna w górnej części planszki firmy.

Elektrownie i moduły mieszkalne: Na początku gry miejsca na karty na planszecie firmy gracza są zablokowane. Gracz odblokowuje je, budując elektrownie oraz moduły mieszkalne w miastach na planszy. Dopiero wtedy może skorzystać z zakupionych kart elektrowni i modułów mieszkalnych.



Przykład. Ania przyłączyła już 2 miasta do swojej sieci energetycznej.



Przykład. Paweł zbudował elektrownię, dzięki czemu odblokował pole na karte na swojej planszecie firmy.

Przygotowanie do gry

1 Należy rozłożyć planszę pośrodku stołu.

Powierzchnia planety jest podzielona na 3 obszary. Duży obszar centralny zawsze bierze udział w rozgrywce.

4–6 graczy: W grze 4-osobowej należy dodać 1 mały obszar wybrany przez graczy. W grze 5- i 6-osobowej należy użyć wszystkich 3 obszarów.

2 Należy potasować żetony kosztów połączeń i losowo rozłożyć je odkryte na polach między miastami.

2–4 graczy: Należy zakryć żetony na polach znajdujących się poza obszarami biorącymi udział w rozgrywce. W trakcie gry gracze nie mogą korzystać z tych połączeń.

3 W pierwszych 8 sektorach rynku pracy należy umieścić wskazaną liczbę pracowników (w zależności od liczby graczy). W ostatnim sektorze (10 elektro) należy umieścić 2-krotnie większą liczbę pracowników. Pozostałych pracowników należy odłożyć do pudełka. Nie będą potrzebni w grze.

Gracze	2–3	4	5–6
Pracownicy	3	4	5
Suma	30	40	50

4 Pieniądze oraz żetony zniżek należy posortować ze względu na ich wartość i umieścić obok planszy. Tworzą bank. Obok banku należy umieścić młotek aukcyjny oraz roboty.

5 Każdy gracz bierze w wybranym przez siebie kolorze: planszетkę firmy, 20 stacji transformatorowych, 4 elektrownie i 4 moduły mieszkalne. Ponadto bierze 60 elektro z banku i kartę pomocniczą.

Gracz umieszcza 18 stacji transformatorowych na polach u góry swojej planszетки firmy, a 4 elektrownie i 4 moduły mieszkalne poniżej, na odpowiednich miejscach na karcie.

Elementy w nieużywanych kolorach należy odłożyć do pudełka.

6 Na polu „0” toru wielkości sieci należy umieścić po 1 stacji każdego z graczy.

Pozostałe stacje (po 1 każdego gracza) należy losowo ułożyć w lewej kolumnie toru kolejności.

7 Biały znacznik „Etap 2” oraz czarny znacznik „Koniec gry” należy umieścić na torze wielkości sieci przed następującymi polami (w zależności od liczby graczy):

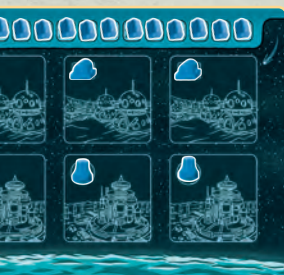
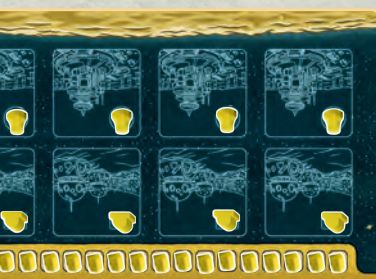
Gracze	2	3–4	5	6
Pole	7	7	7	6
Pole	18	17	15	14

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANEJ



0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240	250	260	270	280	290	300	310	320	330	340	350	360	370	380	390	400	410	420	430	440	450	460	470	480	490	500	510	520	530	540	550	560	570	580	590	600	610	620	630	640	650	660	670	680	690	700	710	720	730	740	750	760	770	780	790	800	810	820	830	840	850	860	870	880	890	900	910	920	930	940	950	960	970	980	990	1000
---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------





9

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

5



4

6

9

6

9

6

9

6

9

6

9

6

9

6

9

6

6

Teraz należy przygotować **stos kart**. Wszystkie karty należy podzielić na 3 grupy: **13 kart z wtyczką na rewersie** (od „02” do „14”), **karta „Etap 3”** oraz **pozostałe 32 karty z gniazdkiem na rewersie**.

Należy oddzielnie potasować 13 kart z wtyczką i 32 karty z gniazdkiem.

9 zakrytych kart z wtyczką należy odłożyć na bok wraz z kartą „Etap 3”.

W zależności od liczby graczy część kart należy odłożyć do pudełka:

- 2–3 graczy: 2 karty z wtyczką i 6 kart z gniazdkiem.
- 4 graczy: 1 kartę z wtyczką i 3 karty z gniazdkiem.
- 5–6 graczy: nie należy odkładać żadnych kart do pudełka.

Pozostałe karty z wtyczką i gniazdkiem na rewersie należy potasować razem i utworzyć z nich zakryty stos.

Zakrytą kartę „Etap 3” należy umieścić na spodzie stosu, a 9 zakrytych kart z wtyczką na rewersie na jego wierzchu. Wtyczka na rewersie karty podpowiada graczom, że karta na wierzchu stosu jest jedną ze słabszych kart.

9

Teraz należy przygotować **rynek kart**. Rynek kart składa się z 2 rzędów, a każdy z nich składa się z 4 miejsc. Górny rząd to **rynek bieżący** z niższymi numerami. Dolny rząd to **rynek przyszły** z wyższymi numerami.

Najpierw należy dobrać i odkryć 8 kart z wierzchu stosu. Należy je ułożyć od najniższej do najwyższej karty.

Jeśli dobrano kilka kart z numerem, np. „05”, i mają być położone na rynku bieżącym, należy położyć je w formie stosiku. Jeśli mają być położone na rynku przyszłym, należy położyć je obok siebie.

Jeśli na rynku pozostały puste miejsca, należy dobierać po 1 karcie i umieszczać karty zgodnie z ich numerami aż do wypełnienia wszystkich 8 miejsc na rynku.

Na rynku bieżącym zawsze powinny być dostępne 4 RÓŻNE karty, aby gracz miał wybór. W grze występuje wiele kart o takich samych numerach, dlatego na rynku bieżącym należy je układać w stosiki. Ponieważ z rynku przyszłego nie kupuje się kart, nie układa się na nim stosików.

Na tym kończą się przygotowania do gry. Życzymy przyjemnej rozgrywki!

5

Przebieg gry

Rozgrywka w grę *Wysokie napięcie: Kolonia* trwa szereg rund. Każda runda składa się z 4 faz. W każdej fazie wszyscy gracze rozgrywają swoje tury w ustalonej dla tej fazy kolejności, a następnie przechodzą do następnej fazy. Oto 4 fazy rundy:

1. Ustalenie kolejności graczy
2. Licytacja kart
3. Rozbudowa struktury i planszетки firmy
4. Biurokracja.

Dodatkowo cała rozgrywka jest podzielona na 3 etapy. Etapy określają liczbę graczy, którzy mogą dostarczać energię elektryczną do tego samego miasta. Budowa elektrowni i modułów mieszkalnych jest niezależna od etapów. Gra przeważnie kończy się podczas etapu 3, ale może również zakończyć się już w etapie 2.

Gra kończy się w rundzie, w której przynajmniej 1 z graczy przyłączy do swojej sieci energetycznej określoną liczbę miast. Wygrywa gracz, który zasili najwięcej miast swojej sieci energią ze swoich elektrowni.

Faza 1: Ustalenie kolejności graczy

Gracze ustalają kolejność rozgrywania tur obowiązującą w bieżącej rundzie.

W pierwszej rundzie kolejność graczy ustana jest losowo. W następnych rundach pierwszego gracza ustala się inaczej. Pierwszym graczem zostaje gracz, który przyłączył dotychczas najwięcej miast do swojej sieci energetycznej (czyli zajmuje pierwszą pozycję na torze wielkości sieci). Jeżeli 2 lub więcej graczy ma tę samą największą liczbę miast, pierwszym graczem będzie ten z nich, który ma najwyższą kartę na swojej planszette firmy lub w swojej puli. Jeśli remis wystąpi także między kartami o najwyższych numerach, należy sprawdzić kolejną kartę o najwyższym numerze i tak dalej. Jeśli nie można rozstrzygnąć remisu, gracze zamieniają się kolejnością względem poprzedniej rundy (tzn. jeśli Paweł i Ania remisują, a stacja Pawła w poprzedniej rundzie była przed stacją Ani, w rundzie, w której remisują, stacja Ani jest przed stacją Pawła). Stację w kolorze pierwszego gracza umieszcza się na 1. polu w lewej kolumnie toru kolejności. Następnie, w identyczny sposób, ustalana jest kolejność pozostałych graczy.



Przykład. Paweł ma 6 miast w swojej sieci, Nikola i Ania mają po 4 miasta, a Robert tylko 3. Paweł jest pierwszym graczem i umieszcza swoją stację na 1. polu toru kolejności ❶. Nikola i Ania remisują, więc porównują swoje najwyższe karty. Najwyższa karta Nikoli ma numer „22”, a Ani „16”. Nikola kładzie zatem swoją stację na 2. polu, a Ania na 3. polu ❷. Robert jest ostatni i kładzie swoją stację na 4. polu na torze kolejności ❸.

Faza 2: Licytacja kart

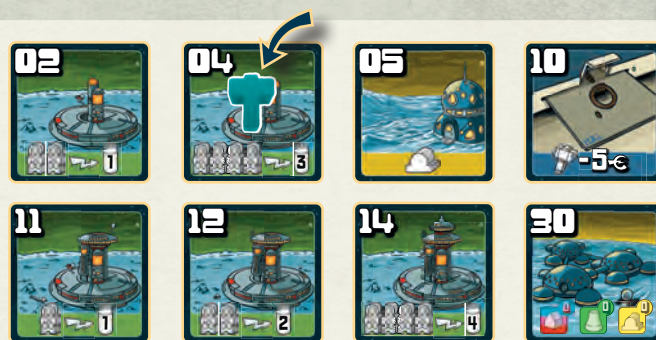
W tej fazie gracze kupują nowe elektrownie, moduły mieszkalne dla pracowników oraz technologie, które mają im pomóc pokonać przeciwników.

Gracze rozgrywają tę fazę w kolejności, poczynawszy od pierwszego gracza (którego stacja zajmuje 1. pole na torze kolejności). Każdy gracz może zakupić maksymalnie 1 kartę.

W swojej turze gracz wybiera 1 z 2 akcji:

a) Wybór karty do licytacji

Gracz wybiera do licytacji 1 z 4 kart znajdujących się na rynku bieżącym i umieszcza na niej młotek aukcyjny. Gracz nie może wybrać karty z rynku przyszłego!



Przykład. Nikola wybiera do licytacji kartę „04” i kładzie na niej młotek.

Następnie gracz podaje cenę wywoławczą. Musi być równa numerowi karty lub od niego wyższa. Każdy gracz zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara może zalicytować wyższą stawkę lub zrezygnować z dalszej licytacji (spasować). Gracz, który spasuje, nie może wrócić do aktualnej licytacji. Gracze przebijają stawki lub pasują do momentu, aż pozostanie tylko 1 z nich. Zwycięzca płaci najwyższą podaną przez siebie stawkę do banku i zabiera wylicytowaną kartę. Następnie przesuwa swoją stację z lewej kolumny na równoległe pole prawej kolumny na torze kolejności.



Przykład.

Nikola zakupiła kartę elektrowni i przesuwa swoją stację z lewej kolumny toru kolejności na pole o tym samym numerze w prawej kolumnie.

Natychmiast należy dobrać nową kartę ze stosu i uzupełnić puste miejsce na rynku. Wszystkie karty na rynku należy ponownie ułożyć w porządku rosnącym tak, aby 4 niższe karty znalazły się na rynku bieżącym, a 4 wyższe na rynku przyszłym.

Należy przy tym pamiętać o następujących zasadach:

- **Pierwsza runda:** Na początku gry tę fazę należy rozegrać 2 razy z rzędu. Podczas rozgrywania fazy pierwszy raz każdy z graczy musi zakupić 1 kartę. Podczas rozgrywania fazy drugi raz gracz może spasować. Z powodu losowej kolejności graczy na początku gry po zakończeniu rozgrywania fazy pierwszy raz kolejność musi zostać ustalona ponownie. Ponieważ wszyscy gracze właśnie zakupili po 1 kartę, należy ustalić nową kolejność według zasad rozstrzygania remisów (zob. „Faza 1: Ustalenie kolejności graczy”).
- Poczynawszy od 2. rundy, jeśli licytowana jest karta z co najmniej 1 żetonem zniżki, należy obniżyć jej minimalną cenę wywoławczą o sumę wartości wszystkich zniżek.
- Jeśli gracze umieszczają nową kartę na rynku bieżącym, wszystkie żetony zniżek na pozostałych kartach muszą na nich pozostać.



Przykład. Gdy gracz umieszcza nowe karty na rynku bieżącym i ma przesunąć karty ze zniżkami na rynek przyszły, przesuwa karty razem ze znajdującymi się na nich żetonami zniżek.

- Jeśli podczas licytacji część kart ze zniżkami nie zostanie zakupiona, należy pozostawić żetony zniżek na tych kartach.
- Jeśli na rynek bieżący dokładana jest karta o takim samym numerze, jak karta już znajdująca się na rynku bieżącym, należy tę nową kartę umieścić na wierzchu obecnej. Ewentualne żetony zniżek należy umieścić na wierzchu stosiku. Gracze mogą zakupić tylko wierzchnią kartę ze stosiku, zostawiając dolne karty na miejscu. Po takim zakupie nie dobiera się nowej karty. Żetony zniżek odnoszą się zawsze tylko do wierzchnich kart. Jeśli taka karta zostanie zakupiona, leżące na niej żetony zniżek należy odłożyć do pudełka. Podczas przesuwania stosiku kart na rynek przyszły karty pozostają w stosiku. Jeśli znowu zostanie dobrana karta z takim samym numerem, należy ją położyć na stosik.
- Jeśli na rynek przyszły zostanie przesunięta karta o numerze już znajdującym się na tym rynku, to nie należy formować stosiku. Nową kartę należy położyć po prawej stronie karty o tym samym numerze. W konsekwencji karta o tym numerze może zostać wepchnięta na rynek bieżący.
- Gracz, który zakupił już 1 kartę w danej rundzie, nie może brać udziału w kolejnych licytacjach w tej samej rundzie. Nie może również wybierać kolejnych kart do licytacji. **Uwaga!** Stacja takiego gracza znajduje się na polu w prawej kolumnie toru kolejności.
- Gracz układa zakupione karty odkryte obok swojej planszeczki firmy. Gracz może korzystać z kart technologii natychmiast po ich zakupie. Gracz musi najpierw odblokować pola na karty na swojej planszeczce firmy (w fazie 3: „Rozbudowa struktury i planszeczki firmy”), zanim będzie mógł korzystać ze swoich kart elektrowni i modułów mieszkalnych.
- Jeśli gracz rozpoczyna licytację danej karty i ją wygrywa, kolej przechodzi na następnego gracza (o ile nie zakupił jeszcze karty w tej rundzie, czyli jego stacja jest wciąż w lewej kolumnie toru kolejności). Jeśli gracz, który wybrał kartę do licytacji, przegrał licytację (kartę zakupił inny gracz), to może ponownie rozpocząć licytację innej karty z rynku bieżącego albo spasować.
- Gracz może mieć **dowolną liczbę kart**. Gracz nigdy nie odrzuca kart ani nie odkłada ich do pudełka.
- Ostatni gracz wybierający kartę do licytacji płaci za nią minimalną ceną wywoławczą.

b) Rezygnacja z wyboru karty do licytacji

Jeśli gracz nie chce wybierać karty do licytacji, musi spasować i wycofać się z bieżącej fazy. Nie będzie mógł już uczestniczyć w żadnej licytacji do końca rundy, co będzie skutkowało brakiem możliwości zakupu karty w tej rundzie. Aby to zaznaczyć, gracz przesuwa swoją stację na równoległe pole w prawej kolumnie toru kolejności. Następny gracz w kolejności rozgrywa swoją turę (o ile nie zakupił jeszcze karty w tej rundzie, czyli jego stacja jest wciąż na polu w lewej kolumnie toru kolejności).

Po tym, jak wszyscy gracze zakończą tę fazę, przesuwa swoje stacje z powrotem do lewej kolumny na torze kolejności.

Faza 3: Rozbudowa struktury i planszeczki firmy

W trakcie gry gracze stawiają na planszy budynki, rozbudowując strukturę swojej firmy. Za pomocą stacji transformatorowych przyłączają do sieci energetycznych kolejne miasta i zabezpieczają pola pod swoje elektrownie i moduły mieszkalne. Ponadto gracze zatrudniają pracowników, którzy są potrzebni do uruchomienia elektrowni.

Faza jest rozgrywana w odwrotnej kolejności, począwszy od ostatniego gracza (którego stacja zajmuje ostatnie pole na torze kolejności).

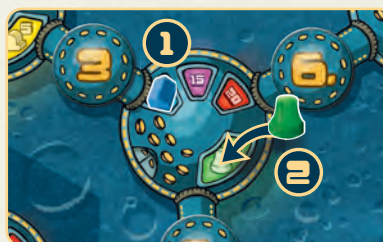
W swojej turze gracz wykonuje 3 akcje w podanej kolejności. Gracz może zrezygnować z wykonywania 1, 2 lub nawet wszystkich akcji.

Gracze rozbudowują swoją **strukturę** oraz **sieć energetyczną**. Strukturę gracza tworzą wszystkie miasta z jego budynkami, natomiast sieć gracza tworzą wszystkie miasta z jego stacją transformatorową.

a) Rozbudowa struktury

Zasady umieszczania wszystkich 3 rodzajów budynków są takie same. Gracz powinien dążyć do tego, aby za pomocą stacji transformatorowych włączyć do swojej sieci energetycznej jak najwięcej miast. Co prawda, budując elektrownie i moduły mieszkalne, gracz odblokowuje pola na karty na swojej planszeczce firmy, ale samym tym działaniem nie wygrywa się gry. W każdym mieście swoją stację może mieć do 3 graczy, ale tylko 1 gracz może zbudować w nim 1 elektrownię albo 1 moduł mieszkalny w zależności od pola.

Gracz rozpoczyna budowę swojej struktury przez postawienie 1 z budynków w dowolnym niezajętym mieście w obszarze gry. W etapie 1 miasto uznaje się za niezajęte, jeśli spełnia przynajmniej 1 warunek: nie ma w nim żadnej stacji transformatorowej lub nie ma w nim żadnej elektrowni / żadnego modułu mieszkalnego (w zależności od pola).



Przykład. Paweł umieścił stację transformatorową w mieście 1, a Robert może rozpocząć budowę swojej struktury, stawiając w nim elektrownię 2.

Liczby na polach oznaczają koszt budowy. Gracz płaci 10 elektro za wybudowanie pierwszej stacji i 5 elektro za wybudowanie elektrowni albo modułu mieszkalnego.

Wszystkie miasta z budynkami gracza są częścią jego struktury. Stawiając kolejne budynki, gracz wybiera miasta, które są połączone przynajmniej z 1 miastem, w którym są już jego budynki. Gracz musi opłacić koszt połączenia widniejący między miastami oraz koszt budowy nadrukowany na polu w nowym mieście. Należy wybierać najtańsze połączenia między dwoma miastami i najtańsze pola pod budowę. Stawiając budynek, gracz płaci sumę tych kosztów. Jeśli gracz stawia swój drugi budynek w danym mieście, płaci tylko koszt budowy.

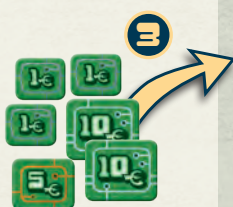
Należy przy tym pamiętać o następujących zasadach:

- Gracz może postawić w danym mieście maksymalnie 1 stację i 1 elektrownię albo 1 moduł mieszkalny. Jako że gracz może wybudować tylko 1 stację w danym mieście, maksymalnie 3 graczy może włączyć to miasto do swoich sieci energetycznych w etapie 3.
- Gracz może postawić budynki w dowolnej liczbie miast w obszarze gry, jeśli w bieżącym etapie gry w tych miastach nadal są wolne pola. W tym celu używa dowolnej liczby połączeń, włączając te biegnące od miast, w których „właśnie” postawił budynek. Gracz może ominąć miasto, nie stawiając w nim budynku. Gracz zawsze płaci wszystkie koszty, nawet jeśli z danych połączeń korzystał już wcześniej;



jedynym wyjątkiem, kiedy gracz nie płaci kosztu połączenia do danego miasta, jest sytuacja, w której stawia w danym mieście swój drugi budynek.

- Gracz nigdy nie może korzystać z miast ani połączeń leżących poza wyznaczonym obszarem gry.
- Gracz nie musi wybierać swojego miasta początkowego już w 1. rundzie. Może to zrobić w późniejszych rundach, na przykład po to, aby zająć bardziej taktyczną pozycję na torze kolejności.
- Jeśli gracz postawi kilka budynków naraz, zalecamy kładzenie ich na boku na czas wykonywania akcji. W ten sposób łatwo będzie policzyć wszystkie koszty. Dopiero po ich opłaceniu gracz stawia budynki w normalnej pozycji.
- Gdy gracz przyłącza nowe miasto do swojej sieci energetycznej, natychmiast przesuwa swoją stację na torze wielkości sieci. Tor wielkości sieci oraz puste miejsca po stacjach u góry planszki firmy gracza wskazują aktualną liczbę miast włączonych do jego sieci energetycznej.



Przykład. W etapie 1 Ania przyłącza nowe miasto do swojej struktury i równocześnie do sieci energetycznej, płacąc 8 elektro za połączenie i budując stację transformatorową za 10 elektro ①. Następnie za 5 elektro przyłącza do struktury kolejne miasto (w którym jest już stacja Nikoli), budując w nim moduł mieszkalny za 5 elektro ②. Ania płaci w sumie za akcję 28 elektro (koszty połączeń 8 + 5 oraz koszty budowy 10 + 5) ③.

b) Rozbudowa planszki firmy

Aby móc używać zakupionych kart elektrowni i modułów mieszkalnych, gracz musi umieścić je na odblokowanych miejscach na karcie na swojej planszce firmy. W ramach jednej akcji gracz może wykonać to działanie wielokrotnie.

Moduły mieszkalne: Gracz umieszcza karty modułów, jakie ma w swojej puli, na każdym z odblokowanych miejsc. Każdy moduł zapewnia zakwaterowanie dla wskazanej liczby pracowników etatowych, którzy zostają w ten sposób zatrudnieni na stałe.

Gracz może wymienić karty modułów ze swojej planszki firmy na nowe karty modułów ze swojej puli, jeśli oferują więcej miejsc zakwaterowania.

Elektrownie: Gracz umieszcza wszystkie karty elektrowni, jakie ma w swojej puli, na każdym z odblokowanych miejsc. Każda elektrownia obsługiwana przez wskazaną na niej liczbę pracowników może w fazie 4 („Biurokracja”) zaopatrzyć miasta w energię elektryczną.

Gracz może wymienić karty elektrowni ze swojej planszki firmy na nowe karty elektrowni ze swojej puli, jeśli produkują więcej energii elektrycznej lub wymagają mniej pracowników.

c) Zatrudnienie pracowników

Jak wyjaśniono w sekcji „Karty – elektrownie, moduły mieszkalne, technologie”, do uruchomienia elektrowni niezbędna jest określona liczba pracowników. Mogą nimi być pracownicy etatowi lub sezonowi.

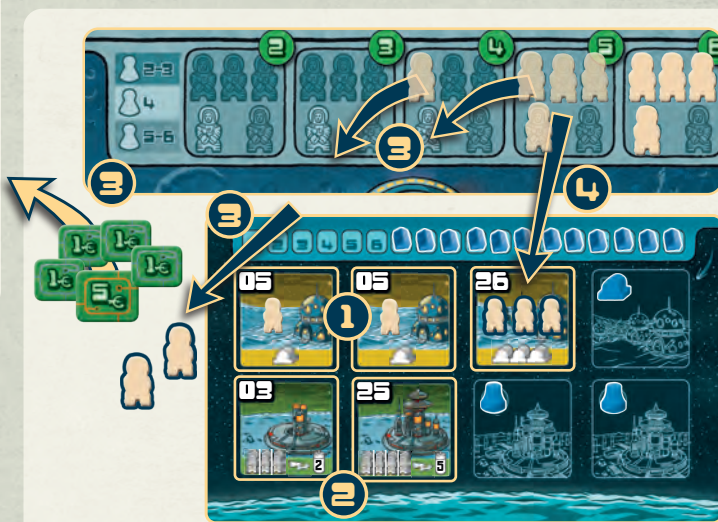
Gracz nie musi zatrudniać pracowników sezonowych. Gracz nie jest zobowiązany do uruchamiania wszystkich swoich elektrowni w fazie 4 („Biurokracja”), nawet jeśli mogłyby wytworzyć wystarczającą ilość energii elektrycznej. Gracz może także zdecydować, że nie używa części elektrowni, jeśli nie ma wystarczającej liczby pracowników. Jeśli rynek pracy jest pusty, nie można rekrutować pracowników, nawet za wyższą cenę.

Pracownicy etatowi: Pracownicy mają zakwaterowanie w modułach mieszkalnych gracza, dlatego mogą pracować dla niego na stałe. Gdy gracz rozbudowuje firmę i wymienia mniejszy moduł mieszkalny na większy, na nowej karcie mogą się pojawić puste miejsca kwaterek.

Pracownicy sezonowi: Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby pracowników etatowych do uruchomienia elektrowni, może wynająć pracowników sezonowych na czas wykonywania akcji.

W tym celu określa liczbę miejsc w swoich modułach mieszkalnych, zarówno tych pustych, jak i zajętych przez pracowników etatowych, a następnie:

- Jeśli liczba miejsc jest wystarczająca, aby uruchomić elektrownię, gracz zapełnia za darmo wszystkie puste miejsca pracownikami z rynku pracy. Może być ich w sumie więcej niż potrzeba do uruchomienia elektrowni.
- Jeśli miejsc jest za mało, by uruchomić elektrownię, gracz NAJPIERW umieszcza obok swojej planszki firmy brakującą liczbę pracowników sezonowych zakupionych za najniższe ceny z rynku pracy. Gracz może zatrudnić tylko brakującą do uruchomienia elektrowni liczbę pracowników sezonowych, nie więcej! Następnie wypełnia za darmo wszystkie puste miejsca w swoich modułach mieszkalnych.



Przykład. Paweł ma 5 miejsc w swoich modułach, z czego 2 miejsca są zajęte przez pracowników etatowych ①. Potrzebuje w sumie 7 pracowników do uruchomienia swoich elektrowni ②. Najpierw kładzie 2 pracowników sezonowych obok swojej planszki firmy i płaci za nich 9 elektro do banku ③. Następnie bierze 3 pracowników za darmo i umieszcza ich na pustych miejscach w module mieszkalnym „26” ④.

Po zakończeniu rozbudowy swojej struktury i planszki firmy oraz po zatrudnieniu wymaganych pracowników gracz przesuwa swoją stację na równoległe pole w prawej kolumnie toru kolejności. Teraz turę rozgrywa następny gracz w kolejności.

Po tym, jak wszyscy gracze zakończą tę fazę, przesuwać swoje stacje z powrotem do lewej kolumny na torze kolejności.



Faza 4: Biurokracja

Gracze produkują energię elektryczną, aby zasilić miasta w swojej sieci i otrzymać za to wynagrodzenie. Następnie zwalniają pracowników sezonowych, odkładając ich z powrotem na rynek pracy.

1. Otrzymywanie wynagrodzenia

Rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy gracz deklaruje liczbę miast w swojej sieci, do których dostarcza energię elektryczną. Gracz kładzie wymaganą liczbę pracowników na elektrowniach, aby pokazać, że jest w stanie wyprodukować tyle energii.

W zależności od liczby zasilonych miast gracz otrzymuje wynagrodzenie zgodnie z tabelą wypłat na karcie pomocniczej. Jeżeli gracz nie zasilł wszystkich posiadanych miast, otrzymuje wynagrodzenie jedynie za miasta, do których dostarczył energię. Jeśli gracz wyprodukuje za dużo energii, jej nadmiar przepada. Jeśli gracz nie zasilł żadnego miasta, otrzymuje 10 elektro (gwarantowane minimum).

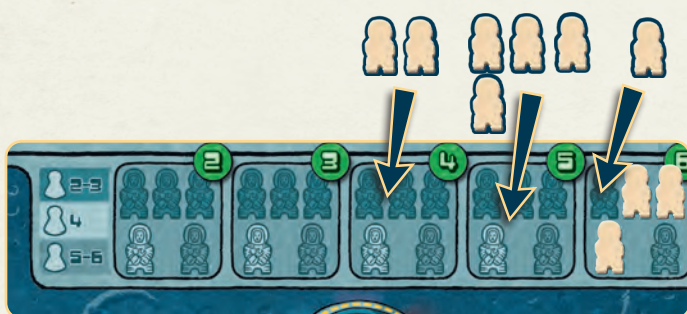


Przykład. Paweł przyłączył do swojej sieci energetycznej 6 miast ①. Uruchamia elektrownie „03” i „25” na swojej planzecie firmy. Paweł ma 7 pracowników i produkuje energię dla 7 miast (2 + 5) ②. Zasila jednak tylko 6 miast, więc zarabia 73 elektro ③. Nadmiar produkcji przepada.

2. Zwalnianie pracowników sezonowych

Gracz kładzie pracowników z kart elektrowni na modułach mieszkalnych na swojej planzecie firmy. Ci pracownicy to pracownicy etatowi, którzy będą dla niego pracować w przyszłej rundzie. Nadmiarowi pracownicy, czyli pracownicy sezonowi, wracają na rynek pracy, począwszy od pustych miejsc w najdroższym sektorze. **Przypomnienie.** Liczba pracowników w sektorze dla danej liczby graczy widnieje po lewej stronie rynku pracy.

Im więcej pracowników mieszka w modułach graczy, tym drożsi są pracownicy sezonowi na rynku pracy.



Przykład. Po tym, jak wszyscy gracze zasilili miasta i otrzymali wynagrodzenia, Paweł, Ania, Nikola i Robert odkładają nadmiarowych pracowników sezonowych na rynek pracy. Najtańsi pracownicy będą w następnej rundzie kosztować 4 elektro.

3. Wymiana kart na rynku kart

a) Zniżki: Podczas pierwszych 5 rund gry na 4 kartach na rynku bieżącym należy umieścić żetony zniżek. Na jednej karcie może leżeć kilka takich żetonów.

W 1. rundzie na karty kładzie się żetony o wartości 1 elektro, w 2. rundzie o wartości 2 elektro itd. Od rundy 6. nie kładzie się już nowych żetonów zniżek. Jeśli suma zniżek na danej karcie jest równa minimalnej cenie wywoławczej karty lub od niej większa, należy odłożyć tę kartę wraz z żetonami zniżek do pudełka. W jej miejsce należy dobrać nową kartę.

b) Usunięcie najwyższej karty:

- Etap 1 i etap 2:** Najwyższą kartę z rynku przyszłego należy umieścić zakrytą na spodzie stosu kart. W jej miejsce należy dobrać nową kartę i uporządkować odpowiednio rynek kart. Jeśli nowa karta trafia na rynek bieżący, wszystkie żetony zniżek na innych kartach zostają na tych kartach.

Wyjątek. Jeśli trzeba przesunąć stosik kart o tym samym numerze z rynku bieżącego na rynek przyszły, karty pozostają w stosiku. Jeśli zostanie dobranych więcej kart z tym numerem, należy je położyć na stosik.

- Etap 3:** Nie należy usuwać żadnych kart z rynku kart!

W ten sposób faza 4 dobiega końca, a wraz z nią cała runda. Nowa runda rozpoczyna się od fazy 1.

Trzy etapy

Poszczególne etapy gry określają liczbę graczy, którzy mogą przyłączyć dane miasto do swoich sieci energetycznych. Budowa elektrowni i modułów mieszkalnych jest niezależna od etapów gry.

Ważne reguły dla każdego z etapów:

Etap 1

Trwa od momentu rozpoczęcia gry. W tym etapie każde miasto może być włączone tylko do sieci energetycznej 1 gracza (tylko 1 stacja w każdym mieście). Koszt budowy pierwszej stacji wynosi 10 elektro.

Etap 2

Ten etap rozpoczyna się na początku fazy 4 („Biurokracja”) po tym, jak co najmniej 1 gracz w fazie 3 („Rozbudowa struktury i planzетки firmy”) rozbudował swoją sieć energetyczną do wskazanej wielkości. **Przypomnienie.** Na torze wielkości sieci został umieszczony biały znacznik „Etap 2”.

Gracze	2–5	6
Przyłączone miasta	7	6

W momencie przejścia do etapu 2 (i tylko ten 1 raz) należy usunąć z gry najniższą kartę z rynku bieżącego i dobrać nową kartę.

Wyjątek. Jeśli na rynku bieżącym jest stosik najniższych kart, należy odłożyć do pudełka tylko wierzchnią kartę z ewentualnymi żetonami zniżek. Reszta stosiku pozostaje na miejscu. Nie należy dobierać nowej karty.

W etapie 2 każde miasto będzie mogło mieć 2 dostawców energii (w mieście mogą być obecne 2 stacje 2 różnych graczy). Koszt budowy drugiej stacji w mieście wynosi 15 elektro. Gracz nadal może zbudować stację za 10 elektro w mieście, w którym nie ma innych stacji.

Etap 3

Ten etap gry rozpoczyna się w fazie następującej po tym, gdy ze stosu wyciągnięta zostanie karta „Etap 3”. Etap 3 może się rozpocząć przed etapem 2. W takim wypadku należy wprowadzić w pierwszej kolejności w życie zmiany dla etapu 2, a zaraz po nich zmiany dla etapu 3.

Rozpoczęcie etapu 3 może przebiegać na 2 sposoby:

1. Jeśli karta „Etap 3” zostanie dobrana w fazie 2 („Licytacja kart”), należy ją umieścić na końcu rynku przyszłego i do końca fazy traktować jak najwyższą kartę. Stos kart należy przetasować i odłożyć zakryty z powrotem na miejsce. Gracze przeprowadzają licytację i uzupełniają puste miejsca na rynku do momentu, aż wszyscy gracze zakupią kartę lub spasują. Etap 3 rozpoczyna się wraz z początkiem fazy 3 („Rozbudowa struktury i planszетки firmy”). Kartę „Etap 3” należy odłożyć do pudełka wraz z najniższą kartą z rynku. Nie należy dobierać nowych kart w ich miejsce!
2. Jeśli karta „Etap 3” zostanie dobrana w fazie 4 („Biurokracja”), należy natychmiast odłożyć ją do pudełka razem z najniższą kartą z rynku bieżącego. Nie należy dobierać nowych kart w ich miejsce! Stos kart należy przetasować i odłożyć zakryty z powrotem na miejsce. Etap 3 rozpoczyna się na początku fazy 1 następnej rundy („Ustalenie kolejności graczy”).

Wyjątek. Jeśli na rynku bieżącym jest stosik najniższych kart, należy odłożyć do pudełka cały stosik (z ewentualnymi żetonami żniżek) razem z kartą „Etap 3”.

W etapie 3 na rynku kart jest tylko 6 miejsc. Od tej chwili wszystkie karty mogą być przedmiotem licytacji. Nie ma już rynku przyszłego.

W etapie 3 każde miasto może mieć 3 dostawców energii (w mieście mogą być obecne 3 stacje 3 różnych graczy). Koszt budowy trzeciej stacji w mieście wynosi 20 elektro. Gracz nadal może zbudować stację za 10 elektro w mieście, w którym nie ma innych stacji lub drugą stację w mieście z wolnym polem za 15 elektro.

Koniec gry i wyłonienie zwycięzcy

Gra kończy się natychmiast po zakończeniu fazy 3 („Rozbudowa struktury i planszетки firmy”), jeśli choć 1 z graczy będzie miał w tym momencie w swojej sieci energetycznej określoną liczbę miast. **Przypomnienie.** Na torze wielkości sieci został umieszczony czarny znacznik „Koniec gry”.

Gracze	2	3–4	5	6
Przyłączone miasta	18	17	15	14

Gracz może przyłączyć więcej miast, niż wynika to z tabeli, jeśli są mu potrzebne do zwycięstwa.

W fazie 4 („Biurokracja”) należy sprawdzić, który gracz zasila najwięcej miast swojej sieci energią elektryczną ze swoich elektrowni. Jest to ta sama liczba miast, za którą gracz normalnie otrzymuje wynagrodzenie w tej fazie. Ten gracz zwycięża! W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz, który ma najwięcej elektro. W przypadku remisu gracze nie muszą otrzymywać wynagrodzenia, gdyż i tak otrzymaliby go tyle samo.

Może się zdarzyć, że wygra inny gracz niż ten, który zakończył grę (przyłączeniem odpowiedniej liczby miast). Stanie się tak, jeśli ten gracz nie będzie mógł zasilić wszystkich swoich miast.

ROZGRYWKA 2-OSOBOWA: Nie ufaj Syndykatom

Wprowadzenie

W rozgrywce 2-osobowej gracze muszą się dodatkowo zmierzyć z niecnymi planami Syndykatu. Syndykat blokuje miasta, podbiera najatrakcyjniejsze karty, a nawet zatrudnia pracowników do uruchamiania swoich elektrowni.

Syndykat korzysta ze swojej planszетки firmy i tak jak gracze musi odblokować pola na karty, aby używać swoich elektrowni i modułów mieszkalnych.

Obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej. Poniżej przedstawiono DODATKOWE zasady, dzięki którym Syndykat może przeszkadzać graczom.

Przygotowanie do gry

1. Należy wyznaczyć obok planszy miejsce dla Syndykatu. Syndykat ma swoją planszетkę firmy, 4 elektrownie, 4 moduły mieszkalne i 16 stacji transformatorowych oraz 1 stację do zaznaczania kolejności na torze. Syndykat **nie zaznacza** liczby miast na torze wielkości sieci. Syndykat **nie dysponuje** żadnymi elektro.
2. Gracze losowo wyznaczają, który z nich jest pierwszym graczem. Kładzie on swoją stację na 1. polu toru kolejności. Na 2. polu należy położyć stację Syndykatu, a na 3. polu stację drugiego gracza.
3. Teraz należy rozmieścić 6 stacji Syndykatu na polach o koszcie 10 elektro w 6 sąsiadujących ze sobą miastach. W tym celu pierwszy gracz kładzie stację Syndykatu w dowolnym mieście. Drugi gracz kładzie 2 kolejne stacje, po 1 naraz. Każdą stację kładzie w mieście, które sąsiaduje z miastem, w którym jest już stacja. Następnie pierwszy gracz kładzie 2 kolejne stacje według powyższych zasad, a na końcu drugi gracz kładzie na planszy ostatnią stację Syndykatu. Pozostałe 10 stacji należy umieścić na polach od „7” do „16” u góry planszетки firmy Syndykatu.

Przebieg gry

Zasady ogólne

Syndykat nie używa elektro. Karty i pracowników pozyskuje za darmo. Syndykat stawia swoje stacje, elektrownie i moduły mieszkalne w miastach za darmo. Syndykat nie aktywuje etapu 2! Stacje, elektrownie i moduły Syndykatu blokują w miastach pola, na których się znajdują.

Faza 1: Ustalenie kolejności graczy

Przez cały czas trwania gry Syndykat jest ZAWSZE drugi w kolejności.

Faza 2: Licytacja kart

Syndykat nie uczestniczy w licytacjach.

Po tym, jak pierwszy gracz wybierze kartę do 1. licytacji albo spasuje, Syndykat zabiera najwyższą (w etapie 1 i 2: czwartą, a w etapie 3: szóstą) kartę z rynku bieżącego i kładzie ją w odkrytej puli obok swojej planszетки. Ta karta nie podlega licytacji!

„Kolonizacja”: Jeśli Syndykat weźmie kartę technologii „Kolonizacja”, natychmiast umieszcza (jeśli to możliwe) 1 stację, 1 elektrownię i 1 moduł mieszkalny ze swojej planszетки na tej karcie. Syndykat nie korzysta z innych technologii, umieszcza je po prostu w swojej puli.

Faza 3: Rozbudowa struktury i planszетки firmy

W etapie 1 gracze nie mogą przyłączać do swych sieci 6 miast, na których podczas przygotowania Syndykat położył swoje stacje (na polach za 10 elektro). Te miasta będą dostępne po rozpoczęciu etapu 2.

Dopóki Syndykat ma w swojej puli stacje transformatorowe, za każdym razem, gdy któryś z graczy przyłącza do sieci nowe miasto za pomocą stacji, Syndykat kładzie w tym samym mieście swoją stację na polu za 15 elektro.

Dlatego pierwsze 10 miast, które gracze przyłączą do swoich sieci energetycznych, jest w etapie 2 zablokowanych. Mogą być przyłączane ponownie dopiero w etapie 3.

Gdy Syndykat rozgrywa swoją turę i musi odblokować pole na swojej planszecie na kartę elektrowni lub modułu mieszkalnego ze swojej puli, ostatni gracz wybiera najtańsze odpowiednie pole na planszy głównej:

- Syndykat wybiera puste pole w mieście, które jest już przyłączone do jego sieci energetycznej.
- Jeśli w takich miastach nie ma pustych pól, Syndykat wybiera pole w sąsiadującym z jego strukturą mieście o najniższym koszcie połączenia.

Następnie Syndykat umieszcza nową kartę elektrowni albo modułu mieszkalnego na odblokowanym miejscu. Jeśli Syndykat odblokował już wszystkie pasujące miejsca na karty i zakupił lepszą kartę, wymienia ją z najgorszą kartą na planszy:

- **Elektrownie:** Syndykat używa najwydajniejszych elektrowni, czyli produkujących najwięcej energii przy udziale najmniejszej liczby pracowników.
- **Moduły mieszkalne:** Syndykat używa modułów z największą liczbą miejsc zakwaterowania.

Po rozbudowie firmy Syndykat bierze wszystkich potrzebnych (nowych) pracowników etatowych i sezonowych z rynku pracy.

Faza 4: Biurokracja

Syndykat umieszcza pracowników we wszystkich miejscach kwaterunkowych w swoich modułach, a wszystkich pracowników sezonowych odkłada na rynek pracy (maks. po 3 w sektorze).

Koniec gry

Gra kończy się natychmiast po zakończeniu fazy 3 („Rozbudowa struktury i planszетки firmy”), jeśli dowolny gracz będzie miał w swojej sieci energetycznej 18 miast. Syndykat nie może wygrać. Jego jedynym zadaniem jest przeszkadzanie graczom.

Słowniczek: Technologie

Technologie mogą przynosić graczom wiele korzyści!

Gra **Wysokie napięcie: Kolonia** oferuje kilka przydatnych technologii. Ich działanie może znacząco wspomóc rozwój sieci gracza.

Jeśli gracz zakupi technologię, kładzie ją odkrytą obok swojej planszетки firmy. Z wyjątkiem technologii „Baza na Księżycu” gracz może korzystać z efektów technologii od razu po zakupie i aż do końca gry.

Dostępne technologie:



Biblioteka danych: Jeśli podczas licytacji zaproponowałeś najwyższą stawkę, zapłać 5 elektro mniej za kartę.



Ekorośliny: Gdy zatrudniasz pracowników sezonowych, zapłać 3 elektro mniej za każdego z nich.



Roboty: Raz na rundę, w fazie 3 („Rozbudowa struktury i planszетки firmy”) umieść na tej karcie pracownika, który wyprodukuje robota. Weź 1 robota z zasobów ogólnych i umieść go obok modułów mieszkalnych na swojej planszecie firmy. Każdy robot to 1 pracownik etatowy, który nie wymaga zakwaterowania. Używaj robotów do uruchamiania elektrowni lub do produkcji kolejnych robotów na tej karcie. Każdy robot zastępuje po prostu 1 pracownika. Możesz mieć maksymalnie 9 robotów.



Moduł węglowy: Każda karta modułu mieszkalnego na Twojej planszecie firmy zapewnia miejsce dla 1 dodatkowego pracownika.



Kolonia (2 karty): W fazie 3 („Rozbudowa struktury i planszетки firmy”) umieść za darmo na tej karcie 1 stację, 1 elektrownię i 1 moduł mieszkalny. Możesz to zrobić w różnych rundach. Jeśli umieścisz stację, przyłączyłeś tę kartę jako kolejne miasto do swojej sieci energetycznej i tym samym przesunąłeś stację na torze wielkości sieci. W fazie 4 („Biurokracja”) musisz do tego miasta dostarczyć energię elektryczną tak jak do innych miast swojej sieci, aby otrzymać wynagrodzenie.



Laboratoria: Każda elektrownia na Twojej planszecie firmy produkuje dodatkowo 1 jednostkę energii.



Baza na Księżycu: Ta karta jest ZARÓWNO elektrownią, JAK I modulem mieszkalnym. Aby móc jej używać, musisz w fazie 3 („Rozbudowa struktury i planszетки firmy”) umieścić ją na dowolnym odblokowanym miejscu na swojej planszecie firmy. Karta zapewnia mieszkania dla 3 pracowników etatowych, którzy w fazie 4 („Biurokracja”) produkują 4 jednostki energii elektrycznej.

Przebieg rundy

Faza 1: Ustalenie kolejności graczy

Ułóżcie stacje w lewej kolumnie toru kolejności.

- **Pierwszy gracz:** Gracz z największą liczbą miast w swojej sieci energetycznej.
- **W przypadku remisu:** Gracz z najwyższą kartą. Jeśli gracze remisują, zamieniają swoje stacje miejscami na torze kolejności (np. jeśli Ania i Paweł remisują, a stacja Ani była przed stacją Pawła, to Paweł umieszcza swoją stację przed stacją Ani).

Faza 2: Licytacja kart

Faza ta jest rozgrywana w kolejności graczy, począwszy od pierwszego gracza.

a) Wybierz kartę do licytacji

- Wybierz 1 z 4 kart na rynku bieżącym.
- Licytujcie tę kartę w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Minimalna cena wywoławcza odpowiada numerowi karty.
- Każdy gracz może kupić maksymalnie 1 kartę na rundę. Możesz mieć dowolną liczbę kart w swojej puli.
- Jeśli na karcie leżą żetony zniżek, zmniejsz jej minimalną cenę wywoławczą o sumę zniżek. Minimalna cena nie może być niższa niż 1 elektro.

b) Rezygnacja z wyboru karty do licytacji

- Jeśli spaszujesz w tej fazie, nie uczestniczysz w żadnych licytacjach i nie pozyskujesz w tej rundzie żadnej karty.
- W pierwszej rundzie gracze nie mogą spaszować. Wszyscy muszą kupić po 1 karcie!

W pierwszej rundzie, po pierwszej fazie licytacji, wyjątkowo i tylko ten 1 raz, należy ustalić nową kolejność graczy. Następnie natychmiast przeprowadza się drugą fazę licytacji.

Faza 3: Rozbudowa struktury i planszетки firmy

Faza ta jest rozgrywana w odwrotnej kolejności, począwszy od **ostatniego gracza** (którego stacja zajmuje ostatnie pole na torze kolejności).

a) Rozbudowuj strukturę swojej firmy

- Stawiaj na planszy budynki, powiększając strukturę swojej firmy.
- Wybierz miasto początkowe (musi znajdować się w obszarze gry).
- Stawiaj wszystkie wybrane przez siebie budynki jeden po drugim.
- Włączaj kolejne miasta do swojej sieci energetycznej za pomocą stacji transformatorowych. Buduj elektrownie i moduły mieszkalne w miastach, aby odblokowywać miejsca na swojej planszecie firmy i kłaść na nich zakupione karty.
- Koszty: Koszt połączenia między miastami plus koszt budynku w mieście.

b) Rozbudowuj swoją firmę

- Umieszczaj karty elektrowni i modułów mieszkalnych na odblokowanych miejscach na swojej planszecie firmy lub wymieniaj karty z planszy na lepsze karty ze swojej puli.

c) Zatrudniaj pracowników

- Zatrudniaj pracowników z rynku pracy.
- Najpierw opłać najtańszych pracowników sezonowych.
- Umieszczaj pracowników etatowych za darmo na swoich modułach mieszkalnych.

Faza 4: Biurokracja

1. Otrzymaj wynagrodzenie

- W zależności od liczby zasilonych miast otrzymujesz wynagrodzenie z banku zgodnie z tabelą wypłat na karcie pomocniczej.

2. Zwolnij pracowników sezonowych

- Umieść wszystkich pracowników etatowych na swoich modułach mieszkalnych. Odłóż pracowników sezonowych z powrotem na rynek pracy.

3. Uporządkuj rynek kart.

- **Rundy 1–5:** Umieść po 1 żetonie zniżki na każdej z 4 kart na rynku bieżącym (w 1. rundzie: 1 elektro w 2. rundzie 2 elektro itd.). Jeśli suma zniżek jest co najmniej równa minimalnej cenie wywoławczej, odłóż kartę wraz z jej żetonami zniżek do pudełka. W jej miejsce dobierz nową kartę.
- **Etap 1 i etap 2:** Przenieś najwyższą kartę z rynku przyszłego na spód stosu kart i dobierz nową kartę.
- **Etap 3:** Nie usuwaj żadnych kart z rynku kart.

Trzy etapy gry

Etap 1

- Trwa od momentu rozpoczęcia gry.
- Każde miasto może być przyłączone za pomocą stacji tylko do sieci 1 gracza. Koszt budowy pierwszej stacji wynosi 10 elektro.

Etap 2

- Etap 2 rozpoczyna się na początku fazy 4 po tym, jak w fazie 3 co najmniej 1 gracz przyłączył do swojej sieci energetycznej określoną liczbę miast.
- W momencie przejścia do etapu 2 (i tylko ten 1 raz) usuńcie z gry najniższą kartę z rynku bieżącego i dobierzcie nową kartę.
Wyjątek. Jeśli na rynku bieżącym istnieje stosik najniższych kart, odłóżcie do pudełka tylko wierzchnią kartę z ewentualnymi żetonami zniżek. Pozostałe karty w stosiku pozostają na miejscu. Nie dobierajcie nowej karty.
- Każde miasto może być przyłączone do sieci energetycznych 2 graczy. Koszt budowy drugiej stacji w mieście wynosi 15 elektro.

Etap 3

- Jeśli dobierzecie kartę „Etap 3” w fazie 2, umieśćcie ją na rynku przyszłym jako najwyższą kartę. Na początku fazy 3 odłóżcie ją razem z najniższą kartą do pudełka.
- Jeśli dobierzecie kartę „Etap 3” w fazie 4, natychmiast odłóżcie ją do pudełka razem z najniższą kartą z rynku bieżącego.
Wyjątek. Jeśli na rynku bieżącym jest stosik najniższych kart, należy odłożyć do pudełka cały stosik (z ewentualnymi żetonami zniżek) razem z kartą „Etap 3”.
- Od tej chwili na rynku kart jest tylko 6 miejsc. Możecie licytować dowolne karty na rynku.
- Każde miasto może być przyłączone do sieci energetycznych 3 graczy. Koszt budowy 3. stacji w mieście wynosi 20 elektro.
- Etap 3 może się rozpocząć przed etapem 2. W takim wypadku najpierw przeprowadźcie wszystkie zmiany dla etapu 2, a potem dla etapu 3.



Producent:
2F-Spiele
Fedelhören 64
28203 Brema, Niemcy
info@2f-spiele.de
www.2f-spiele.de

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

Autor: Friedemann Friese
Ilustracje i oprawa graficzna: Lars-Arne „Maura” Kalusky
Korekta wersji niemieckiej: Jay Tummelson, Linus Wolf, Ronald Hrkać, Christian Frank, Claudia McHarg, Fraser McHarg
Redakcja i opracowanie wersji niemieckiej: Henning Kröpke
© 2024/2025, 2F-Spiele, Brema/Niemcy, wersja 2
Tłumaczenie wersji polskiej: Monika Żabicka
Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel
Korekta wersji polskiej: Paulina Walenia