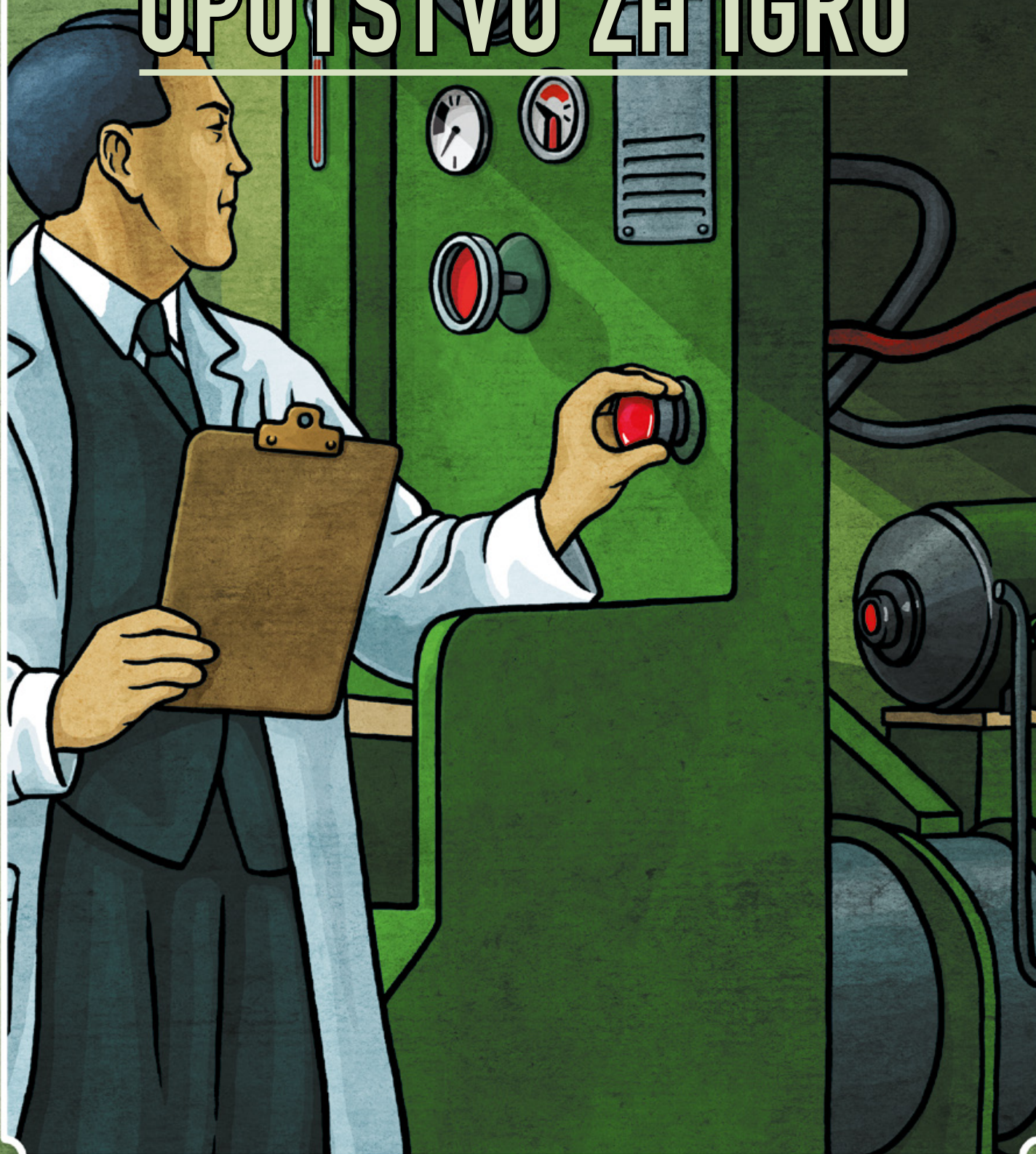


Aridman Frize

VISOKI NAPON

UPUTSTVO ZA IGRU



Komponente



- 1 dvostrana tabla za igru: Nemačka/SAD s prikazom bodova, redosledom igrača i tržištem resursa
- 132 drvene kućice u 6 boja: 22 kućice po igraču
- 84 drvena tokena resursa: 24 uglja (*braon*), 24 nafte (*crni*), 24 otpada (*žuti*), 12 uranijuma (*crveni*)
- 1 aukcijski čekić, 1 token sniženja, 1 graničnik „Etapa 2“, 1 graničnik „Kraj partije“
- Novac (elektro): 40 novčića vrednosti „1“, 15 vrednosti „5“, 40 vrednosti „10“, 25 vrednosti „50“
- 54 karte:
 - 42 karte elektrana s brojevima „03“–„40“, „42“, „44“, „46“ i „50“
 - 1 karta „Etapa 3“
 - 5 karata dopune resursa
 - 6 karata plaćanja
- Uputstvo za igru

Dve mape – „Nemačka“ i „SAD“



Pravila igre su slična za mape Nemačke i SAD.

Kada postoje razlike u pravilima ili se u igri koriste posebna pravila za samo jednu mapu, odgovarajući pasusi počinju slikom i imenom te mape.

VISOKI NAPON za 2 igrača: „Borba protiv kartela“

VISOKI NAPON uvodi nova pravila za 2 igrača. Dok se nadmećete s protivnikom morate računati i na planove konkurentskog kartela i iskoristiti ih protiv drugog igrača.

U nastavku su istaknuta sva pravila, uključujući i pravila za obe mape. Na kraju ovog uputstva naći ćete dodatna pravila partije za 2 igrača.

Postavka igre



1. Stavite tablu na sredinu stola. Za prvu partiju preporučujemo mapu Nemačke koja je podeljena na 6 oblasti. U svakoj oblasti postoji 7 gradova. U svakoj partiji, u zavisnosti od broja igrača, birate jednu zonu igre koja se sastoji od povezanih oblasti. To je celokupna zona igre za SVE igrače. Boje oblasti važne su isključivo za odabir zone u kojoj će se igrati.
2. Svaki igrač uzima 22 kućice iste boje, 50 elektra i kartu plaćanja.
3. Svaki igrač stavlja jednu kućicu za povezane gradove na polje 0 na prikazu bodovanja.
4. Uzmite jednu kućicu od svakog igrača i nasumično odredite redosled igranja tako što ćete jednu po jednu kućicu stavljati u gornji red prikaza redosleda igrača.
5. Na početku partije igračima su dostupni resursi čije se cene razlikuju. Cene pristupa možete odrediti pomoću tabele desno i dopuniti polja (na dnu table) na tržištu resursa. Najjeftinija početna polja za svaki resurs označena su simbolom ⚡.

Broj igrača	Broj oblasti
2	3
3	3
4	4
5	5
6	5

	Uglj	Nafta	Otpad	Uranijum
Tržište resursa	polja 1–8	polja 3–8	polja 6–8	polja 14–16

Brojevi u gornjem desnom uglu svakog polja prikazuju odgovarajuću cenu svakog resursa.

Primer: Na početku partije najjeftiniji token uglja košta 1 elektro, a najjeftiniji token nafte košta 3 elektra.



6. Ostale tokene resursa stavite u rezervu blizu tržišta resursa. Novac, sortiran prema vrednosti, stavite pored table.



Mapa SAD: Pored tržišta resursa nalazi se i prostor za rezervu uglja. Taj prostor je na početku partije prazan, budući da su svi tokeni uglja stavljeni na tržište resursa.



7. Stavite karte dopune resursa pored tržišta resursa. U zavisnosti od broja igrača one pokazuju sa koliko se resursa dopunjuje tržište. Karte dopune važe za obe mape.



Karta dopune resursa za 5 igrača

8. Uzmite karte elektrana sa utikačem na poleđini (brojevi od „03“ do „15“) i promešajte taj špil. Zatim na sledeći način stavite elektrane na tržište elektrana: izvucite prvih osam karata i stavite ih licem nagore. Sortirajte karte prema vrednosti, od najniže ka najvišoj. Četiri najjeftinije karte stavite u gornji red tržišta (sadašnje tržište) od najjeftinije (levo) do najskuplje (desno). Onda preostale četiri stavite u donji red (buduće tržište), od najjeftinije do najskuplje, opet sleva nadesno.



Na kraju uzmite još jednu elektranu sa utikačem na poleđini i odložite je sa strane, licem nadole.

Kada dodajete nove elektrane na tržište elektrana u toku partije uvek poređajte sve elektrane na tržištu od najjeftinije do najskuplje, tako da se četiri najjeftinije nađu na sadašnjem tržištu.

9. Kartu Etapa 3 privremeno stavite sa strane, pa promešajte karte elektrana sa utičnicom na poleđini. U zavisnosti od broja igrača nasumično uklonite neke karte sa utikačem i utičnicom, kao što je prikazano na tabeli. Ne gledajući karte odložite ih licem nadole u kutiju.



Promešajte preostale karte elektrana i stavite ih licem nadole pored tržišta elektrana. Utikač na poleđini pokazuje igračima da je elektranu na vrhu špila slabija.

Stavite kartu Etapa 3 licem nadole na dno špila i uzmite elektranu sa utikačem na poleđini koju ste odložili sa strane u tački 8, pa je stavite licem nadole na vrh špila.

	Elektrane sa utikačem na poleđini	Elektrane sa utičnicom na poleđini
2 igrača	1	5
3 igrača	2	6
4 igrača	1	3
5–6 igrača	—	—

10. Pored tržišta elektrana stavite aukcijski čekić i token popusta. Stavite dva pravougaona graničnika pored prikaza bodovanja za povezane gradove.

11. **Verzija za iskusne igrače:** Standardni početni gradovi: Pošto nasumično odredite redosled igrača i izaberete zonu igre, svaki igrač bira budući početni grad, prema redosledu igranja i privremeno ga označava tokenom uranijuma.

Priprema je gotova. Nadamo se da ćete uživati u igri!

Elektrane

1. Svaka elektranu ima svoj broj. Taj broj označava najmanju dozvoljenu ponudu kada je elektranu na aukciji. Igrači broj koriste da bi na tržištu elektrana sortirali elektrane prema veličini. Igrači takođe koriste brojeve da odrede redosled igre kada više igrača u mreži ima isti broj povezanih gradova. Kada se u pravilima spominju velike ili male elektrane, to se odnosi na elektrane sa manjim ili većim brojem na tržištu elektrana.

2. Ilustracija elektrane na sredini nema uticaja na igru.

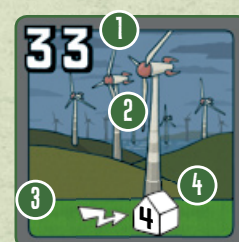
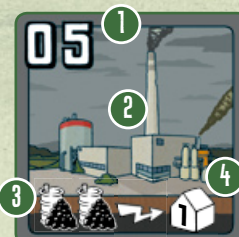
3. Pruga različitih boja na dnu karte elektrane i simboli u donjem levom uglu prikazuju vrste resursa i broj tokena resursa koji su neophodni za proizvodnju struje (*braon*: uglj, *crno*: nafta, *žuto*: otpad, *crveno*: uranijum). Igrači nikada ne mogu upotrebiti više ili manje tokena resursa od broja prikazanog na karti da bi u toj elektrani proizveli struju. Na svakoj elektrani mogu da se čuvaju samo prikazani resursi i može da ih bude najviše dvostruko više u odnosu na broj prikazanih resursa.



Hibridne elektrane imaju crnu/braon prugu i dva simbola resursa. Igrači mogu da biraju da kupe i koriste kombinaciju uglja i/ili nafte. Igrači će obično izabrati kupovinu jeftinijeg resursa. Igračima je potreban prikazani broj resursa (jednog, drugog ili i jednog i drugog) da bi proizveli struju. Igrači mogu da čuvaju dvostruki broj resursa koji je prikazan na karti. Ukoliko se na karti nalaze dva različita resursa, igrač može da čuva dvostruki broj resursa u bilo kojoj kombinaciji (3+1/2+2/4+0).

Ekološke elektrane su označene plavom ili zelenom bojom. One ne troše resurse i na njima resursi ne mogu da se čuvaju.

4. Broj na kućici pokazuje koliko gradova elektrana može da snabdeva strujom. Na primer, igrači ne mogu izabrati da upotrebe samo pola neophodnih tokena resursa da bi snabdeli samo pola gradova. Iako elektranu može da čuva dvostruko više resursa nego što joj je neophodno, ona ne može da proizvede struju za dvostruki broj gradova u jednom krugu. Ekološke elektrane uvek snabdevaju strujom prikazani broj gradova ne trošeći resurse!



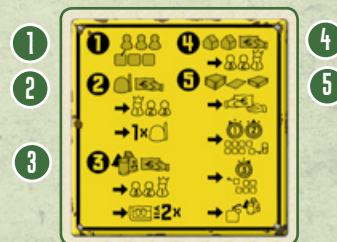
- Primer:** Elektranu na otpad broj „14“ ima minimalnu cenu od 14 elektra. Potrebna su joj tačno dva tokena otpada da proizvede struju i snabde maksimalno 2 grada. Igrači na toj elektrani mogu da čuvaju maksimalno 4 tokena otpada. Hibridna elektranu broj „05“ može da koristi bilo koju kombinaciju 2 tokena nafte i uglja (2 tokena uglja, 2 tokena nafte ili 1 uglj i 1 naftu) da proizvede struju za 1 grad. Igrači mogu da čuvaju maksimalno 4 tokena resursa dve vrste (tj. 2 uglja i 2 nafte, 4 uglja, ili bilo koju drugu kombinaciju od 4 ili manje tokena).

Ekološkoj elektrani s brojem „33“ nisu potrebni resursi i ne može da ih čuva. Ona snabdeva maksimalno 4 grada.

Tok partije

Partija traje nekoliko krugova. Svaki krug se sastoji od 5 faza. U svakoj fazi igrači izvode akcije po redosledu određenom za tu fazu, pre nego što se pređe na sledeću fazu. Redosled faza:

1. Određivanje redosleda igrača
2. Aukcija elektrana
3. Kupovina resursa
4. Izgradnja
5. Birokratija



Osim toga, partiju čine i 3 Etape. Etape su detaljno objašnjene u uputstvu nakon opisa pojedinačnih faza.

Faza 1: Određivanje redosleda igrača



Igrači određuju redosled igre u krugu. Prvi igra igrač s najviše umreženih gradova (njegova kućica je na polju sa najvećim brojem na prikazu bodovanja za povezane gradove). Ako dva ili više igrača imaju jednak, najviši broj gradova, prvi će igrati onaj igrač koji ima najskuplju elektranu. Stavite kućicu tog igrača u gornji red prikaza redosleda igre. Na isti način odredite redosled ostalih igrača.

Ne zaboravite! Na početku partije redosled igrača se nasumično određuje.



Primer: Ana je povezala 6 gradova, Petar i Dušan po 5, a Nataša 4. Ana igra prva i stavlja svoju kućicu na prvo mesto na prikazu redosleda igrača. Petar i Dušan su izjednačeni, pa upoređuju svoje elektrane. Najskuplja Petrova elektrana je broj „17“, a najskuplja Dušanova je „15“. Zato Petar igra drugi, a Dušan treći. Nataša na kraju stavlja svoju kućicu na četvrto mesto na prikazu redosleda igrača.



Ana stavlja svoju kućicu na prvo polje.

Faza 2: Aukcija elektrana



U ovoj fazi svaki igrač može da kupi najviše jednu elektranu. Faza se odigrava prema redosledu igrača, počev od prvog (od igrača čija kućica zauzima prvo mesto na prikazu redosleda igrača).

Igrači prvo stavljaju token popusta na najjeftiniju elektranu na sadašnjem tržištu. Najmanja dozvoljena ponuda za tu elektranu smanjuje se na 1 elektro, bez obzira na broj prikazan na elektrani.

Igrači potom licitiraju za elektrane. Prvi igrač bira između dve akcije:

A. Izbor elektrane za aukciju

Igrač bira jednu od četiri elektrane na sadašnjem tržištu da započne aukciju i na nju stavlja aukcijski čekić. Igrač ne može da izabere neku elektranu sa budućeg tržišta!

Onda igrač daje ponudu za kupovinu elektrane. Ponuda mora biti jednaka ili veća od broja elektrane ili 1 elektro, ako elektrana ima popust. Zatim u smeru kazaljke na satu ostali igrači mogu da odustanu ili mogu dati veću ponudu. Kada jednom odustane, igrač više ne može da učestvuje u toj aukciji. Igrači nastavljaju u smeru kazaljke na satu sa ponudama ili odustaju od ponuda, sve dok ne ostane samo jedan igrač. On tada plaća ponudeni iznos u banku i uzima elektranu. Da pokaže kako je elektranu kupio, igrač pomera svoju kućicu iz gornjeg reda na isti broj u donjem redu, na prikazu redosleda igrača.

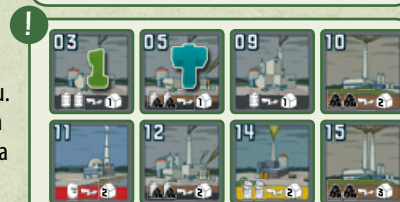
Odmah vucite novu elektranu iz špila i stavite je na mesto upravo kupljene, na tržištu elektrana. Sortirajte elektrane od najjeftinije do najskuplje: četiri najjeftinije na sadašnjem tržištu, a onda skuplje na budućem tržištu.

Važna pravila:

- U prvom krugu partije svaki igrač mora da kupi 1 elektranu.
- Ako se token popusta nalazi na najjeftinijoj elektrani, najmanja dozvoljena ponuda za tu elektranu iznosi 1. Ako neki igrač tu elektranu kupi, stavlja token popusta pored tržišta.
- Ako se token popusta nalazi na najjeftinijoj elektrani, kada igrač prvi put za zamenu izvuče elektranu sa odštampanim brojem manjim od odštampanog broja elektrane na popustu, igrači sklanjaju iz igre novu kartu elektrane koju su izvukli i sklanjaju token popusta sa najjeftinije elektrane. Potom odmah izvlače novu elektranu da dopune tržište.
- Ako niko ne kupi elektranu na popustu, sklonite je iz igre na kraju faze 2. Zamenite je novom elektranom koju ste izvukli iz špila. U svim ostalim fazama kruga elektrane ne mogu biti na popustu. Stavite token popusta pored tržišta elektrana.
- Kada igrač jednom kupi elektranu, na sledećim aukcijama ne može da daje ponude u istom krugu, niti da započinje nove aukcije (kućica tog igrača nalazi se u donjem delu prikaza redosleda igrača).
- Kada igrač pobedi na aukciji i kupi elektranu, na potezu je sledeći igrač prema redosledu igrača, ako u istom krugu već nije kupio elektranu (ako je njegova kućica u gornjem redu prikaza redosleda igrača). Taj igrač daje ponudu za jednu elektranu sa sadašnjeg tržišta. Ako na aukciji pobedi neki drugi igrač, a ne igrač koji je započeo aukciju, on može da iznese ponudu za neku drugu elektranu ili da propusti potez.



Primer: Na početku faze 2 stavite token popusta na elektranu „15“. Najmanja ponuda je sada 1 elektro.



Primer: Petar bira hibridnu elektranu „05“ na sadašnjem tržištu.



Primer: Petar je kupio elektranu.



Primer: Izvučena elektrana je jeftinija od elektrane sa popustom. Ona se sklanja zajedno sa tokenom popusta.

- Tokom partije svaki igrač može istovremeno imati samo tri elektrane. Kada kupi četvrtu elektranu, igrač mora zatvoriti i ukloniti iz igre jednu elektranu koju već ima. Ne može da zatvori elektranu koju je upravo kupio. Igrač može da premesti resurse sa zatvorene elektrane na preostale tri elektrane, ako na jednoj ili više njih za te resurse ima mesta. Ako mesta više nema, ili ako resursi nisu odgovarajući za preostale elektrane, igrač resurse vraća u rezervu, ali ne i na tržište resursa (pogledajte deo Elektrane na strani 3).
- Poslednji igrač koji započinje aukciju u krugu plaća najmanju dozvoljenu cenu da kupi elektranu po izboru.

B. Odustajanje od aukcije

Ako igrač na svom potezu ne želi da započne aukciju, može da odustane. Ako to učini, kasnije u krugu ne može da učestvuje na drugim aukcijama i u ovom krugu neće dobiti novu elektranu. Da bi to i pokazao, igrač će pomeriti svoju kućicu na prikazu redosleda igrača na polje istog broja u donjem redu. Onda će po redosledu na potezu biti sledeći igrač, sem ako u ovoj fazi pomenuti igrač nije već kupio elektranu (kućica mu je i dalje u gornjem redu na prikazu redosleda igrača).

Izuzetak u prvom krugu: Pošto je redosled igrača na početku partije nasumično određen, igrači na kraju te faze **I SAMO TADA** ponovo određuju redosled. Pošto svi igrači moraju da kupe jednu elektranu, primeniće pravilo za slučaj izjednačenih igrača da bi odredili redosled u sledećim fazama tog kruga (pogledajte deo *Faza 1: Određivanje redosleda igrača*).

Kada svi igrači završe ovu fazu, pomerite sve kućice na prikazu redosleda igrača u gornji red.

Faza 3: Kupovina resursa



U ovoj fazi igrači sa tržišta resursa kupuju resurse za svoje elektrane. Ova faza se igra obrnutim redosledom, počev od poslednjeg igrača (onog čija je kućica na poslednjem mestu na prikazu redosleda igrača). Za njim sledi pretposlednji igrač, i tako dalje, sve dok prvi igrač ne odigra svoj potez, posle čega se faza završava.

Kao što je objašnjeno u delu Elektrane, svakoj elektrani je potrebno onoliko resursa koliko je simbola prikazano na karti da bi proizvela struju, a na svakoj elektrani može da se čuva najviše dvostruki broj prikazanih resursa. Dokle god imaju mesta za čuvanje, igrači za elektrane mogu da kupuju odgovarajuće resurse. Igrači ne mogu da kupuju resurse koje njihove trenutne elektrane ne mogu da koriste.

Primer: Na naftnoj elektrani broj „03“ mogu se čuvati maksimalno 4 tokena nafte, na hibridnoj elektrani „05“ mogu se čuvati maksimalno 4 tokena uglja i/ili nafte, u bilo kojoj kombinaciji. Ekološka elektrana broj „13“ ne zahteva resurse i, prema tome, na njoj ne mogu da se čuvaju tokeni resursa.



Igrači sa polja na tržištu resursa kupuju tokene resursa. Istaknuti broj u gornjem desnom uglu svakog polja resursa pokazuje cenu jednog tokena resursa. Igrač za svaki token plaća taj iznos banci. Zatim na prikazu redosleda igrača pomera kućicu na polje sa istim brojem u donjem redu, i onda je na potezu sledeći igrač.

Ako se u tekućem krugu neki resurs potroši, on više ne može da se kupuje na tržištu resursa sve do sledećeg kruga, kada se tržište resursa dopunjava.



Mapa SAD: Igrači uvek mogu da kupe ugalj za 8 elektra. Rezerva uglja nalazi se na polju pored tržišta resursa. Ako igrači sa tržišta resursa potroše sav ugalj, mogu ga kupiti iz te rezerve.

Igrači između svojih elektrana u bilo kom trenutku u toku partije mogu da prebacuju tokene resursa, ako za te resurse elektrane imaju mesta.

Kada svi igrači završe ovu fazu, pomerite sve kućice na prikazu redosleda igrača nazad u gornji red.

Faza 4: Izgradnja



U ovoj fazi igrači mogu da umrežavanjem gradova prošire svoju električnu mrežu. Kao i u fazi 3, i u ovoj fazi igra se u smeru suprotnom od kazaljke na satu, počev od poslednjeg igrača (čija se kućica nalazi na poslednjem polju na prikazu redosleda igrača). Kada prvi igrač završi svoj potez, faza izgradnje je gotova.

Igrači nemaju gradove na početku partije i, prema tome, nemaju ni mrežu. Da bi neki igrač izgradio prvu kućicu u mreži, on mora odabrati prazan grad (grad koji neki drugi igrač još nije zauzeo) bilo gde u izabranoj zoni na tabli. Potom igrač u taj grad stavlja jednu kućicu na polje broj 10 i plaća za početni grad 10 elektra banci.

Verzija za iskusne igrače: Standardni početni gradovi – Kada igrači počnu sa umrežavanjem gradova (u prvom krugu ili nekom od sledećih krugova), moraju izabrati neki od obeleženih početnih gradova. Igrači se ne moraju opredeliti za grad koji su prvobitno izabrali na početku partije. Na mesto tokena uranijuma igrači stavljaju jednu kućicu i vraćaju uranijum u rezervu. U Etapi 1, igrači ne mogu da umreže te gradove – ti gradovi su isključivo samo početni.

Svi sledeći gradovi koje igrač u mrežu dodaje moraju biti povezani s bar jednim gradom koji je već umrežen (sa jednom njegovom kućicom). Kada povezuje novi grad igrač bira najjeftiniju vezu ili veze između pojedinog grada u mreži i novog grada. Kada to uradi plaća banci ukupnu cenu povezivanja i najjeftiniju raspoloživu cenu gradnje (svaki grad ima mesta za 3 kućice po ceni od 10, 15 i 20 elektra).

Na svom potezu igrač u ovoj fazi može da poveže bilo koji broj gradova, ako plati cenu izgradnje i povezivanja. Nakon povezivanja svih željenih gradova, igrač pomera svoju kućicu na prikazu redosleda igrača, na polje sa istim brojem u donjem redu. Na red onda dolazi sledeći igrač koji treba da poveže svoje nove gradove.

Važna pravila

- U Etapi 1 partije svaki grad može da poveže samo jedan igrač. U Etapi 2, svaki grad mogu da povežu 2 igrača i na kraju, u Etapi 3, svaki grad mogu da povežu 3 igrača. Ukupna cena iznosi 10, 15 i 20 elektra za prvu, drugu i treću kućicu izgrađenu u gradu, uz dodatnu cenu povezivanja između gradova.
- Igrač u svoju mrežu može da doda bilo koji grad u zoni igre, bez obzira na udaljenost, pod uslovom da u gradu postoji polje koje je prazno i raspoloživo u trenutnoj etapi igre. Igrač može da mrežu širi kroz neki grad (ako želi da stigne do drugog grada), a ne mora da postavlja kućicu u prvi grad, ako tako želi ili ako u tom gradu nema mesta.
- Igrači ne mogu da koriste gradove ili veze koje se nalaze van izabrane zone igre.
- Nekoliko gradova povezuje veza koja košta nula elektra. Igrač može da ima najviše 1 kućicu u svakom od dva grada metropole.
- Igrač ne može da isti grad poveže dvaput. Zato u Etapi 3, svaki grad mogu da povežu do tri igrača.
- Pošto je povezo grad, igrač stavlja kućicu u novi grad na najniže prazno mesto (10, 15 ili 20 elektra). Na primer, ako je grad i dalje prazan u Etapi 2, igrač može da poveže taj grad za 10 elektra.
- Svi povezani igračevi gradovi su u njegovoj mreži. Igrač samo iz svojih povezanih gradova može da širi mrežu. Ako se na svom potezu igrač poveže s više gradova, te upravo povezane gradove može koristiti da se dalje povezuje s drugim gradovima. Igrač uvek plaća cenu povezivanja i izgradnje iz jednog povezanog grada u sve nove gradove, čak i ako je ranije u toku partije platio neku veću cenu (igrač je možda zaobišao neki grad da bi stigao do drugog i sada želi da poveže grad koji je preskočio).



Primer. Polje sa brojem 10. Polje sa brojem 15 (raspoloživo u Etapi 2). Polje sa brojem 20 (raspoloživo u Etapi 3).

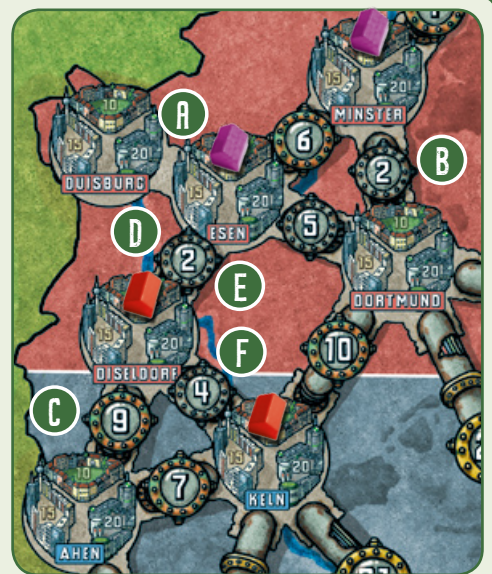


Primer: Ana (ljubičasta) u toku Etape 1 može da proširi svoju mrežu za 10 elektra u Duisburg (A), zato što je povezivanje između Duisburga i Esena besplatno. Da bi dodala Dortmund, mora da plati 12 elektra (10+2) ako koristi jeftiniju vezu iz Minster (B).

Da bi povezala Ahen ukupna cena iznosi 21 elektro (10 + 9 + 2), zato što mora da plati cenu kroz Dizeldorf (C).

Za Petra (crvenog) cene povezivanja sa Duisburgom su takođe niske. Za 12 elektra (10+2+0) može kroz Esen da izgradi vezu (D).

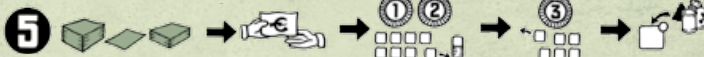
Ako je partija u Etapi 2, Ana može da doda Dizeldorf za 17 elektra (15 + 2) (E) ili Keln za 21 elektro (15 + 2 + 4) (F). Ako Ana istovremeno spoji oba grada, platiće 36 elektra (17 za Dizeldorf i 19 za Keln).



- Igrači ne moraju u prvom krugu izabrati početni grad. Širenje mreže mogu početi u nekom kasnijem krugu, da bi možda taktički uticali na položaj na prikazu redosleda igrača.
- Ako igrač odjednom spoji više gradova, predložimo da kućice privremeno obori. Tako će cene i veze biti vidljivije. Uspravite kućice tek kada platite ukupnu cenu.
- Kada igrač doda novi grad u mrežu, on momentalno usklađuje svoj položaj na prikazu bodova za povezane gradove tako da svi igrači vide broj gradova svakog pojedinačnog igrača.

Kada ovu fazu završe svi igrači, pomerite nazad u gornji red sve kućice na prikazu redosleda igrača.

Faza 5: Birokratija



Igrači proizvode struju za snabdevanje svojih mreža da bi zaradili novac u ovoj fazi. Potom dopunjavaju tržište resursa i na kraju ažuriraju tržište elektrana.

- Zarađivanje novca:** Počev od prvog igrača, igrači pokazuju koliko gradova u svojoj mreži žele (i mogu) snabdeti strujom. Novac zarađuju na osnovu broja snabdevenih gradova, što je na karti plaćanja i prikazano. Igrač koji ne snabde nijedan grad dobija 10 elektra (garantovani minimum). Igrači sklanjaju odgovarajući broj resursa sa elektrana koje su proizvodile struju u ovom krugu. Iskorišćene resurse odlažu u rezervu, pored tržišta resursa (ne odlažu ih na polja na tržištu resursa!).

Igrač može izabrati (ili može biti primoran) da snabde manje gradova nego što ih ima umreženo. Igrač dobija novac samo za snabdevene gradove. Ako igrač proizvodi više struje nego što ima umreženih gradova, višak struje propada. Svaki igrač može izabrati elektrane koje će upotrebiti. Igrač ne mora snabdeti sve svoje gradove, čak i ako ima dovoljno elektrana.



Primer: Ana ima 6 gradova i elektrane „07“, „10“ i „15“, a na svima je maksimalan broj resursa. Sklanja 4 uglja i 3 nafte sa elektrana i vraća ih u rezervu. Tako proizvodi struju za 7 gradova (2+2+3). Dobija 73 elektra za 6 snabdevenih gradova. Višak proizvedene struje propada.





Mapa SAD: Ako igrači pomoću uglja proizvode struju, stavljaju tokene uglja u prostor za rezervu pored tržišta resursa. Kada dopunjavaju tržište resursa, tokene uglja uzimaju iz tog polja.

2. Dopuna tržišta resursa: U zavisnosti od broja igrača i trenutne etape partije, dopunite tržište resursa tokenima iz rezerve. Karta dopune resursa za svaku vrstu resursa pokazuje vrednosti. Postavite tokene resursa na prazne simbole, počev od najvišeg (najsкупljeg) polja. Postavite naznačeni broj resursa svih vrsta.

5	1	2	3
5	7	5	
4	5	6	
3	3	5	
2	3	2	

Dopuna resursa za 5 igrača

U igri je ograničen broj tokena resursa. Ako u rezervi više nema dovoljno tokena resursa, taj resurs se ne dopunjuje do kraja. To može da se dogodi ako igrači na elektranama čuvaju veliki broj tokena resursa.

! Primer: U partiji za 5 igrača u prvom krugu na mapi Nemačke su kupljeni 10 tokena uglja, 2 tokena nafte i 1 token otpada. U Etapi 1 na karti dopune resursa za 5 igrača vidimo da će biti dopunjeni sledeći resursi: 5 tokena uglja, 4 tokena nafte, 3 tokena otpada i 2 tokena uranijuma. Budući da je u rezervi ostalo samo 4 tokena uglja (ostali tokeni se nalaze na elektranama) igrači stavljaju 1 token uglja na polje 4 i 3 na polje 3 (uvek počnite od najsкупljeg praznog polja). Stavite po 2 tokena nafte na polje 3 i polje 2. Stavite 1 token otpada na polje 6 i 2 tokena otpada na polje 5. Na kraju, stavite po 1 token uranijuma na polje 12 i polje 10.

Tržište resursa izgleda ovako:



Cena uglja je veća na kraju prvog kruga, u odnosu na cene na početku igre. Najjeftiniji token uglja sada košta 3 elektra. Međutim, sada su jeftiniji nafta, otpad i uranijum.



Mapa Nemačke – Nemačko gašenje nuklearnih elektrana: Pošto neki igrač kupi nuklearnu elektranu „39“ u Etapi 2 (Aukcija elektrana), do kraja partije nema dodatne dopune uranijuma. Do ovoga, međutim, neće doći ukoliko nuklearnu elektranu „39“ niko nije kupio, ili ako je tokom priprema uklonjena iz igre.



3. Ažuriranje tržišta elektrana: U Etapama 1 i 2 stavite najsкупlju elektranu sa budućeg tržišta licem nadole na dno špila elektrana i izvucite novu elektranu koja će je zameniti. Uredite tržište elektrana na odgovarajući način. Tako se ispod karte Etapa 3 na dnu špila prikupljaju najsкупlje elektrane koje će biti na raspolaganju u Etapi 3 partije.

Iz igre uklonite najjeftiniju elektranu u Etapi 3, i umesto nje iz špila elektrana izvucite zamenu. U poslednjim krugovima partije moguće je da se špil elektrana potroši i da igrači više ne mogu zameniti elektrane. Partija se nastavlja, a u svakoj fazi 5 sa tržišta elektrana sklonite najjeftiniju elektranu.

Sada su gotovi faza 5 i ceo krug. Novi krug počinje fazom 1.

Tri Etape partije

Svaka partija počinje Etapom 1 i prolazi kroz tri etape. Kada prvi igrač poveže određeni broj gradova u svoju mrežu, počinje Etapa 2. Etapa 3 počinje kada se iz špila elektrana izvuče karta Etapa 3. Partija se obično završava u Etapi 3, ali u nekim slučajevima može da se završi i u Etapi 2.

Naredni deo opisuje promene pravila i posebne situacije u tri etape partije.

Etapa 1



Igra počinje u Etapi 1. Svaki grad može postati deo mreže samo jednog igrača (u svakom gradu može postojati samo jedna kućica). Cena izgradnje prve kućice iznosi 10 elektra. Resursi se u Etapi 1 dopunjuju po levom stupcu na karti dopune resursa.

Etapa 2



Etapa 2 počinje na početku faze 5 (Birokratija) pošto je bar jedan igrač umrežio određeni broj gradova, u zavisnosti od broja igrača. Moguće je da više igrača u istom krugu povežu neophodni (ili veći) broj gradova.

Kao podsetnik koristite pravougaoni graničnik Etapa 2. Igrači ovaj graničnik stavljaju na ivicu, ispred odgovarajućeg polja, na prikazu bodovanja za povezane gradove.

Na početku Etape 2 (jedanput i samo tada) uklonite iz igre najjeftiniju elektranu sa sadašnjeg tržišta i zamenite je novom iz špila elektrana.

U Etapi 2 svaki grad može biti deo mreže dva igrača (u svakom gradu mogu da se nalaze dve kućice). Cena gradnje druge kućice iznosi 15 elektra. U Etapi 2 igrači mogu i dalje da stave prvu kućicu po ceni od 10 elektra u prazan grad. Dopuna resursa u Etapi 2 prati središnji stubac na karti dopune resursa.

Broj igrača	Povezani gradovi
2–5	7
6	6



Primer: Etapa 2 u partijama za 2–5 igrača počinje kada neki igrač poveže 7 gradova.

Etapa 3



Kada iz špila elektrana izvučete kartu Etapa 3, ova etapa počinje od sledeće faze partije!

To može da se desi na dva načina:

1. Ako se izvuče karta Etapa 3 u fazi 2 (Aukcija elektrana), tretirajte kartu kao najskuplju elektranu i postavite je na kraj budućeg tržišta. Promešajte zatim špil elektrana (špil sada sadrži samo elektrane koje ste stavljali na dno u Etapama 1 i 2), pa ga stavite licem nadole pored table. Nastavite sa aukcijom elektrana, a ako je neophodno vucite karte za zamenu sve dok svi igrači ne dobiju priliku da kupe novu elektranu ili odustanu. Kada se završi faza 2, zajedno sa kartom Etapa 3, uklonite najjeftiniju elektranu iz igre. Za te karte ne izvlačite zamene! Etapa 3 počinje fazom 3 (kupovinom resursa.)
2. Ako kartu Etapa 3 izvučete u fazi 5 (Birokratija), sklonite iz igre tu kartu i najjeftiniju elektranu iz sadašnjeg tržišta. Za te karte ne izvlačite zamene! Promešajte špil elektrana kao što je prethodno opisano i stavite špil licem nadole. Dopunjavanje resursa vrši se poslednji put prema vrednostima za Etapu 2 (srednji stubac na karti dopune resursa). Etapa 3 počinje na početku sledećeg kruga (određivanje redosleda igrača).

Na tržištu elektrana u Etapi 3 ima samo 6 elektrana. Počev od sledeće faze 2 (Aukcija elektrana) igrači mogu licitirati za svaku od 6 elektrana. U Etapi 3 buduće tržište ne postoji.

Svaki grad u Etapi 3 može da bude deo mreže tri igrača (u svakom gradu mogu da se nalaze tri kućice). Cena treće kućice iznosi 20 elektra. U Etapi 3, igrači i dalje mogu da stave prvu kućicu u prazan grad po ceni od 10 elektra (ili drugu kućicu po ceni od 15 elektra, ako ima mesta). Obnova resursa u Etapi 3 na karti dopune resursa prati desni stubac.

Moguće je, mada izuzetno retko, da Etapa 3 počne pre Etape 2. U tom slučaju prvo uradite sve promene za Etapu 2, pa odmah nastavite sa promenama za Etapu 3.

Kraj partije i određivanje pobednika

Igra se odmah završava nakon faze 4 (Izgradnja) ako je bar jedan igrač povezao prikazani (ili veći) broj gradova, u zavisnosti od broja igrača.

Broj igrača	Povezani gradovi
2	18
3–4	17
5	15
6	14

Igrači mogu koristiti pravougaoni graničnik Kraj partije, tako što će ga staviti ispred odgovarajućeg polja na prikazu bodovanja za povezane gradove. Igrači mogu da povezuju dodatne gradove preko broja koji je neophodan da bi se partija završila, ako su im potrebni za pobedu.



Primer: U partiji za 3–4 igrača igra se završava kada neki od igrača poveže 17 gradova.

U sledećoj fazi 5 (Birokratija) igrači ne dobijaju novac za snabdevanje gradova strujom. Umesto toga proveravaju koji igrač snabdeva strujom najveći broj gradova u svojoj mreži, koristeći svoje resurse i elektrane. To je broj gradova koji obično donosi novac u tok u ove faze. Pobednik je igrač koji snabdeva najviše gradova! Ako više igrača snabdeva jednak broj gradova, pobednik je igrač sa najviše preostalog novca.

Važno: Ponekad će pobednik biti drugi igrač (ne nužno i igrač koji je izazvao kraj partije povezivanjem odgovarajućeg broja gradova) zato što igrač koji je izazvao kraj partije ne može da snabde strujom sve svoje gradove, ili zato što elektrane nisu dovoljno velike za sve gradove, kao i zato što nema dovoljno resursa da sve svoje elektrane pokrene.

VISOKI NAPON za 2 igrača: Borba protiv kartela

Uvod

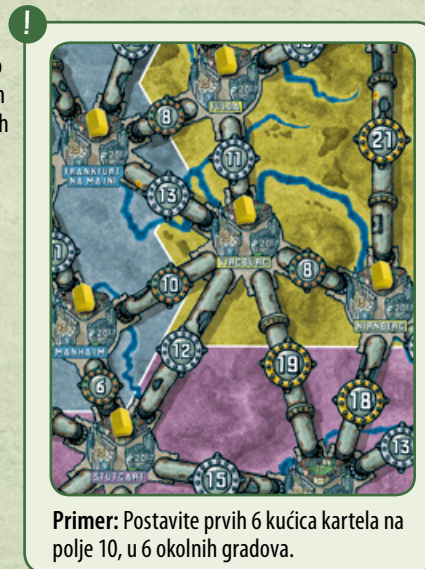
Igrači se međusobno nadmeću, ali se bore i protiv planova koje sprovodi davno osnovani kartel. Taj kartel blokira gradove, otima najatraktivnije elektrane i troši odgovarajuće resurse.

U ovoj verziji važe sva osnovna pravila igre. U nastavku ćete naći i DODATNA pravila na osnovu kojih se kartel meša u partiju.

Priprema

1. Kartelu je potreban poseban prostor pored table gde će držati svoje elektrane. Kartel dobija 16 kućica u svojoj boji i jednu dodatnu kućicu za redosled igrača (kartel ne stavlja kućicu na prikaz bodovanja za povezane gradove). Kartel ne dobija novac.
2. Nasumično odaberite prvog igrača (vas ili vašeg protivnika) i stavite jednu njegovu kućicu na polje 1 redosleda igrača. Tokom celokupne partije redosled igrača je takav da kartel uvek igra **UVEK**. Kućicu drugog igrača stavite na polje 3.
3. Kada izaberete zonu za igru od 3 spojene oblasti, stavite 6 kućica kartela na polja 10 u 6 susednih gradova. Prvi igrač stavlja jednu kućicu kartela u grad po svom izboru. Potom drugi igrač stavlja dve kućice, jednu po jednu, u one gradove koji su susedi gradu sa već postavljenom kućicom kartela. Onda prvi igrač na isti način stavlja sledeće dve kućice kartela. Drugi igrač na isti način stavlja i poslednju kućicu. Igrači odlažu preostalih 10 kućica kartela u rezervu pored table.

Verzija za iskusne igrače – Standardni početni gradovi: Igrači prvo određuju 6 početnih gradova kartela, pre nego što izaberu svoja 2 buduća početna grada. Kada obeleže te gradove tokenima uranijuma, takođe u te gradove stavljaju i kućicu kartela na polje 15. Tako kartel počinje partiju sa samo 8 kućica u rezervi.



Primer: Postavite prvih 6 kućica kartela na polje 10, u 6 okolnih gradova.

Tok igre

Opšta pravila

Kartel ne koristi novac, on besplatno uzima elektrane i resurse. Kartel takođe besplatno stavlja kućice u gradove. Kartel ne aktivira Etapu 2. Kućice kartela blokiraju samo prvo ili drugo polje u gradovima.

Faza 1: Određivanje redosleda igre



Kartel je uvek drugi u redosledu igrača!

Faza 2: Aukcija elektrana



Prvi igrač ima dve opcije: može odabrati elektranu na sadašnjem tržištu da bi započeo aukciju ili odustaje. Samo igrači iznose ponude za elektrane, kartel nikada ne učestvuje u licitacijama.

Kada neki igrač kupi elektranu, ili kada prvi igrač odustane, kartel uzima najskuplju (četvrtu) elektranu na sadašnjem tržištu i stavlja je pored svoje rezerve kućica. Za tu elektranu se ne iznose ponude!

Ako kartel ima 3 elektrane, novu elektranu sa tržišta uzima samo ako je ta elektranu skuplja od najjeftinije elektrane koju trenutno ima. Kartel uvek uzima skuplju elektranu, ako je raspoloživa. U ovom slučaju kartel sklanja iz igre svoju najjeftiniju elektranu.

Faza 3: Kupovina resursa



Kartel uvek uzima sve neophodne tokene resursa za sve svoje elektrane za normalnu proizvodnju. Na taj način sve elektrane kartela snabdevaju strujom u fazi 5 (Birokratija). Kartel nikada ne čuva resurse na elektranama.

Ako na tržištu nema dovoljno tokena resursa, kartel će uzeti onoliko tokena koliko može. Ako kartel ima hibridnu elektranu, naizmenično će uzeti 1 ugalj i 1 naftu, dokle god tih resursa ima na tržištu. Kartel uvek počinje s ugljem.

Faza 4: Izgradnja



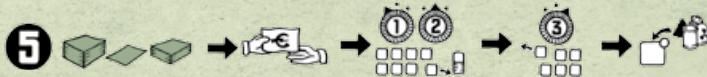
U Etapi 1 igrači ne mogu da povezuju 6 gradova u koje su, tokom pripreme, stavili kućice kartela na polje 10. Ti gradovi postaju raspoloživi tek u Etapi 2.

Dokle god kartel ima u rezervi kućice, svaki put kada igrač poveže novi (prazan) grad, stavlja u taj grad i kućicu kartela na polje 15. Prema tome, prvih 10 gradova koje igrači povezuju su blokirani tokom Etape 2 i drugi igrač može da ih povezuje tek u Etapi 3.



Primer: Smesta stavite kućicu kartela na polje 15 u gradu.

Faza 5: Birokratija



Kartel vraća sve tokene resursa sa elektrana natrag rezervu pored tržišta resursa.

Kraj partije

Partija se završava odmah posle faze 4 (Izgradnja) kada je jedan igrač povezoao 18 ili više gradova. Kartel ne može da pobjedi – on samo ometa igrače na mnogo načina.



STARWAY
Laguna

Izdavač: Laguna
Kralja Petra 45/VI,
Beograd
www.laguna.rs

Kreirao: Fridman Frize
Grafički dizajn: Mora Kaluski
Prevod: Nikola Pajvančić
Redaktura: Miloš Vasiljević

Naslov originala
Friedemann Friese POWER GRID
© 2018 2F-Spiele. All rights reserved.
Translation copyright:
© 2024 za srpsko izdanje, LAGUNA
Štampa: Nemačka
Tiraž: 1000
Beograd, 2024

Još igara u našoj ponudi



Kratak prikaz: Faze kruga / 3 Etape partije

Faza 1: Određivanje redosleda igrača



Promenite redosled kućica u gornjem redu prikaza redosleda igrača.

- Prvi igrač: igrač sa najviše povezanih gradova.
- Ako su igrači izjednačeni: igrač sa najskupljom elektranom.

Faza 2: Aukcija elektrana



Ova faza se igra prema redosledu igrača. Započinje je prvi igrač.

a) Izbor elektrane za aukciju

- Igrač bira jednu od četiri elektrane na sadašnjem tržištu.
- Igrači iznose ponude u smeru kazaljke na satu. Najmanja dozvoljena ponuda jeste broj na elektrani.
- Igrač u krugu može da kupi samo jednu elektranu. Igrači mogu da imaju najviše tri elektrane.
- Najjeftinija elektrana na sadašnjem tržištu dobija token popusta. Najmanja dozvoljena ponuda za tu elektranu iznosi 1 elektro.

b) Odustajanje od aukcije

- Ako igrač odustane od aukcije kada na njega dođe red da je otpočne, igrač ne može da iznosi ponude u budućim aukcijama, i u ovom krugu ne dobija elektranu.
- U prvom krugu svaki igrač mora da kupi elektranu i ne može da odustane!

Posle aukcije u prvom krugu (samo tada!) ponovo odredite redosled igrača.

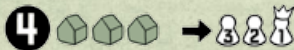
Faza 3: Kupovina resursa



Ova faza se odigrava u smeru suprotnom od kazaljke na satu. Započinje je poslednji igrač.

- Igrači kupuju željene tokene resursa, pod uslovom da mogu da ih plate, i stavljaju ih na elektrane.
- Svaka elektrana može da čuva dvostruki broj resursa koji je neophodan za proizvodnju.

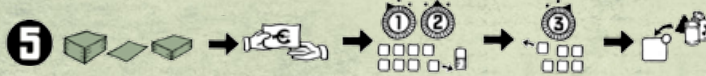
Faza 4: Izgradnja



Ova faza se odigrava u smeru suprotnom od kazaljke na satu. Započinje je poslednji igrač.

- Svaki igrač može da izabere početni grad bilo gde u zoni igre!
- Na svom potezu igrač povezuje željeni broj novih gradova, pod uslovom da to može da plati.
- Cene: cena gradnje u gradu uz dodatnu cenu za povezivanje gradova.

Faza 5: Birokratija



1. Zараđivanje novca

Igrači dobijaju novac iz banke za broj gradova snabdeven strujom, kao što je prikazano na karti zarade.

2. Dopuna tržišta resursa

U zavisnosti od broja igrača i etape partije dopunite tržište resursa tokenima iz rezerve, kao što je pokazano na karti dopune resursa.

3. Ažuriranje tržišta elektrana

- U Etapama 1 i 2: stavite na dno špila elektrana najskuplju elektranu sa budućeg tržišta.
- U Etapi 3: sklonite iz igre najjeftiniju elektranu sa sadašnjeg tržišta.

Etapa 1



- Partija počinje u Etapi 1.
- Svaki grad može biti deo mreže samo jednog igrača. Cena izgradnje prve kućice iznosi 10 elektra.
- Resursi se dopunjuju po levom stupcu karte dopune resursa.

Etapa 2



- Etapa 2 počinje na početku faze 5 (Birokratija) kada bar jedan igrač poveže određeni broj gradova u fazi 4.
- Na početku Etape 2 (i samo tada) uklonite iz igre najjeftiniju elektranu na sadašnjem tržištu i umesto nje stavite novu iz špila elektrana.
- Svaki grad može biti deo mreže dva igrača. Cena izgradnje druge kućice iznosi 15 elektra.
- Resursi se dopunjuju po srednjem stupcu karte dopune resursa.

Etapa 3



- Kada se iz špila elektrana izvuče karta Etapa 3, počinje Etapa 3 na početku sledeće faze igre.
- Na početku Etape 3 sklonite kartu Etapa 3 iz igre i najjeftiniju elektranu na sadašnjem tržištu. U toku Etape 3 na tržištu elektrana postoji samo 6 elektrana. Igrači mogu da iznose ponude za bilo koju od 6 postojećih elektrana.
- Svaki grad može biti deo mreže tri igrača. Cena izgradnje treće kućice iznosi 20 elektra.
- Resursi se dopunjuju po desnom stupcu karte dopune resursa.
- U retkim slučajevima Etapa 3 može početi pre Etape 2. Ako do toga dođe, najpre izvedite sve promene za Etapu 2.