

# Žaidimo "Power Grid" taisyklės.

## Žaidimas 2-6 žaidėjams

### Žaidimo tikslas

Kiekvienas žaidėjas energetikos kompanijos prezidentas, jo užduotis – tiekti elektros energiją į miestus. Žaidimo eigoje kiekvienas žaidėjas aukcione perka elektrines, perka resursus, kad tose elektrinėse gaminti elektrą ir perka tinklus į miestus, kad tiekti į juos elektrą. Žaidimo pabaigoje žaidėjas, kuris tieks elektros energiją į daugiausiai miestų – laimės.

### Žaidimo priemonės

- **1 žaidimo lenta** (žemėlapis, taškų skaičiavimo laukeliai, resursų birža): dvipusė (Vokietija ir JAV)
- **132 mediniai namukai** (6 spalvų po 22 kiekvieno)
- **84 mediniai žetonai** (24 anglies (rudi), 24 naftos (juodi), 24 šiukšlių (geltoni), 12 urano (raudoni)).
- **Pinigai** (piniginis vienetas Elektro)
- **5 atmintinės kortelės** (žaidimo eiga/išmoėjimai)
- **43 elektrinių kortelės** (42 elektrinės ir 1 „3 žingsnio“ (step 3) korta).

### Elektrinių kortos

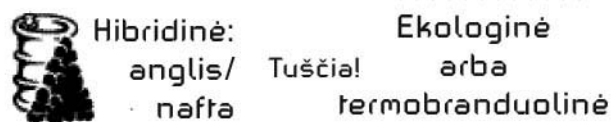
Skaičius esantis **kairiajame viršutiniame kampe** – tai elektrinės numeris. Taip pat tai **startinė kaina**, kuria ši stotis išstatoma aukcione (paveikslėlyje: numeris ir kaina – 14).



Centrinėje kortelės dalyje pavaizduota pati elektrinė. Šis paveikslukas žaidimo eigos **neįtakoja**, bet pagal dangaus spalvą galima spręsti kiek stipriai ši elektrinė teršia aplinką.

Simboliai esantys **kairiajame apatiniame kampe** ir juostelės spalva rodo **resursus**, kurie yra būtini šios elektrinės elektros energijos gamybai. (ruda – anglis, juodas – nafta, ruda/juoda – hibridinė (žr. žemiau), raudona – uranas, žalia – ekologinė elektrinė, mėlyna – termobranduolinė stotis, paveikslėlyje: šiukšlės deginanti elektrinė).

**Simbolių kiekis** rofo, kiek būtent ir kokie resursų žetonai būtini elektrinei, kad ji funkcionuotų (**gamintų** elektrą) šiame rate. Pavyzdžiui, pavaizduotoje elektrinei reikia **2 šiukšlių žetonų**. Žaidėjas **ne gali** išleisti daugiau arba mažiau resursų žetonų, kada naudoja elektrinę elektros energijos gamybai. Kiekvienoje elektrinėje galima saugoti **dvigubai daugiau** resursų, nei jai pačiai reikia darbui. Duotame pavyzdyje elektrinėje gali būti saugoma iki **4 šiukšlių žetonų**.



**Skaičius namelio viduje** rodo, į kiek miestų ši elektrinė gali tiekti elektrą. Duotam pavyzdyje elektrinė gali aptarnauti iki 2 miestų. Tai reiškia, kad žaidėjas panaudoja **lygiai 2 šiukšlių žetonus**, kad pagaminti elektros energiją šioje elektrinėje, tam kad tiektų ją į **2 miestus**. Žaidėjas **ne gali** panaudoti tik 1 šiukšlių žetoną šiai elektrinei, kad aptarnautų 1 miestą. Nežiūrint į tai, kad elektrinėje galima saugoti dvigubai daugiau resursų, nei jai reikia, ji **ne gali** gaminti energijos dvigubai daugiau ir aptarnauti dvigubai daugiau miestų.

### Įpatingos elektrinės

**Hibridinės elektrinės:** Tokiose elektrinėse juostelė: juoda-ruda, juose pavaizduoti ir anglies, ir naftos simboliai. Tokios elektrinės savininkas **gali** naudoti  **tiek anglį, tiek naftą, arba jų kombinaciją**. Paprastai žaidėjai renkasi patį **pigiausią** resursą. Pavyzdžiui: elektrinė Nr. 5 (žr. atitinkamą kortelę) gali naudoti: 2 anglis, 2 naftas arba 1 anglį ir 1 naftą.

**Ekologinės ir termobranduolinės elektrinės:** tokioms elektrinėms **neriekia jokių** resursų. Jos elektrą gali tiekti tiek miestų, kiek pavaizduota jos namelyje.

## Pasiruošimas

**Pastaba:** toliau seks bazinės žaidimo taisyklės. Turite pažiūrėti į šių taisyklių pabaigą, kad susipažinti su pasikeitimais, priklausančiais nuo žaidėjų kiekio.

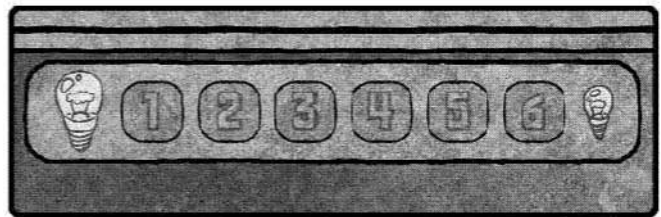
Žaidimo lentą padėkite ant lygaus plokščio paviršiaus. Žemėlapis suskirstytas į **6 zonas**, kiekvienoje iš tų zonų yra po **7 miestus**. Prieš kiekvieną žaidimą žaidėjau išsirenka, kurioje zonoje jis pradės žaidimą. Mes rekomenduojame žaidėjams rinktis **dar neužimtas zonas**. Aišku, išsirinktos zonos turi **šlietis** viena su kita. Žaidimo eigoje kiekvienas žaidėjas gali žaisti visose žaidėjų išsirinktose zonose.

Kiekvienas žaidėjas pasiima **vienos spalvos medinius namelius** ir po **50 Elektro**.

### Taškų skaičiavimo laukeliai



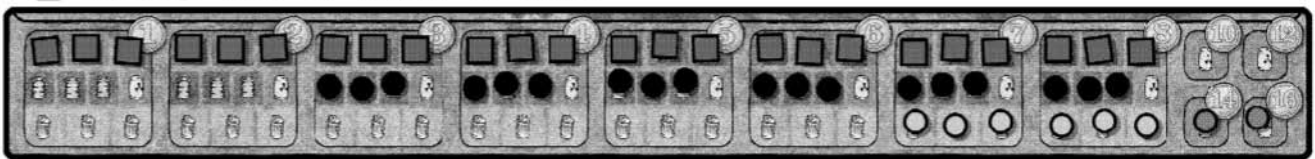
### Žaidėjų ėjimo eiliškumas



Kiekvienas žaidėjas padeda vieną iš savų namelių ant **taškų skaičiavimo laukelių**, laukelio 1 kairėje. Žaidimo eigoje namelio padėtis šiuose laukeliuose rodyt miestų skaičių į kuriuos namelio savininkas jau nutęsė savo tinklą. Kiekvienas žaidėjas savo antrą namelį deda ant **žaidėjų ėjimo eiliškumo laukelių**. Žaidimo pradžioje šis eiliškumas nustatomas **atsitiktine tvarka**. Žaidimo eigoje ėjimo eiliškumas numatomas **1 etapo taisyklėmis: ėjimo eiliškumas** (žr. toliau).

### Resursų birža

■ = anglis ● = nafta ○ = šiukšlės ● = uranas



Didelė sritis lentos apčioje skirta **resursų rinkai**. Žaidimo pabaigoje padėkite **3 anglis srityse 1 ir 2**; po **3 anglis ir 3 naftas srityse nuo 3 iki 6** ir po **3 anglis, 3 naftas ir 3 šiukšles srityse 7 ir 8**. Nei vienas iš šių resursų, niekada, nededamas **srityse nuo 10 iki 16**. Padėkite po **1 uraną srityse 14 ir 16**. Likusius resursu padėkite į rezervą šalia žaidimo lentos. Tokiu būdu, žaidimo pradžioje pati pigiausia anglis kainuoja 1 Elektra, pati pigiausia nafta kainuoja 3 Elektras, pačios pigiausios šiukšlės kainuoja 7 Elektras, o pats pigiausias uranas kainuos 14 Elektrų.

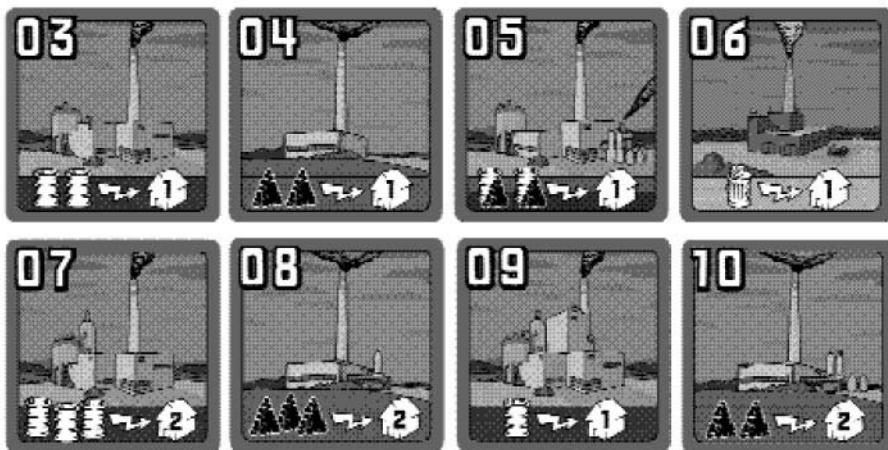
Žaidimo eigoje žaidėjai dėlios naujas anglies, naftos ir šiukšlių atsargas **srityse nuo 1 iki 8** (iki **maksimalaus kiekio**: po 3 kiekvieno resurso žetonus kiekvienoje srityje) ir po 1 uraną **srityse nuo 1 iki 16**.

### Elektrinių birža

Paimkite elektrinių korteles nuo **03 iki 10** ir padėkite šalia žaidimų lentos 2 eilėmis po 4 kortas kiekvienoje eilėje. Viršutinėje eilėje būtų elektrinės su numeriais **03-06**, pagal augimą iš kairės į dešinę, pradedant mažiausiu numeriu (mažiausia kainai); tai faktinė biržos sudėtis (**veikianti birža**), apatinėje eilėje sudėkite elektrines su numeriais **07-10** pagal augimą iš kairės į dešinę; tai **ateities birža**. Kai žaidėjai pridės naujas elektrines į elektrinių biržą, šios bus išdėliotos pagal jų kainas: 4 pačios pigiausios bus pastatomos veikiančioje biržoje.

Išimkite „**3 žingsnio**“ kortą, **ekologinę elektrinę Nr 13 ir kortas - atmintines** iš elektrinių kaladės, sumaišykite kortas ir padėkite veidu žemyn šalia lauko, kaip rezervines kortas. Kortą „**3 žingsnis**“ padėkite į kaladės apačią, veidu žemyn, o **ekologinę elektrinę Nr 13** veidu žemyn viršuje kaladės. Išdalinkite **kortas - atmintukas** žaidėjams.

**Pastaba:** komplekte iš viso tik 5 kortos-atmintukai, todėl žaidžiant šešiese kažkas tai iš žaidėjų dalinsis savo atmintuku su šeštu žaidėju.



**Veikianti birža 03-06**

**Ateities birža 07-10**

## Žaidimo eiga

Žaidimas vyksta 3 žingsniais (pradedant nuo 1 žingsnio), kiekviename žingsnyje yra keletas ratų. Žingsniai nesusideda iš apibrėžto ratų skaičiaus. Žingsniai keičia vienas kitą atsižvelgiant į miestų, kuriuos žaidėjai pajungė į elektros tinklą skaičiumi (žr. žaidimo žingsniai žemiau). Keičiantis žingsniams ivyksta nedideli, bet reikšmingi taisyklių pasikeitimai. Žaidimas įprastai baigiasi 3 žingsnyje, bet gali pasibaigti ir 2 žingsnyje. Kiekvienas ratas susideda iš **5 etapų**. Kiekviename etape žaidėjas atlieka veiksmus tam tikra tvarka ir tada žaidimas pereina į kitą etapą. Tie 5 etapai:

1. **Žaidėjų ėjimo eiliškumo nustatymas**
2. **Elektrinių aukcionas:** Gali būti pravesta keletas aukcionų, kiekvienas žaidėjas gali nusipirkti tik po 1 elektrinę per šį etapą.
3. **Resursų pirkimas.** Žaidėjai gali pirkti resursu savo elektrinėms resursų biržoje.
4. **Statyba.** Žaidėjai tiesia savo tinklus žemėlapyje aprūpindami miestus elektra.
5. **Elektrifikacija.** Gaunami pinigai, naujų elektrinių pasiūlymai, resursų biržos papildymas.

## Žaidimo etapai

### 1 etapas. Žaidėjų ėjimo eiliškumo nustatymas.

Šiame etape sprendžiama kiekvieno žaidėjo ėjimo tvarka. Pirmasis eis žaidėjas su didžiausiu miestų savo tinkle skaičiumi (pirmasis namelis taškų skaičiavimo laukeliuose). Jeigu pas du žaidėjus vienodas miestų skaičius, pirmasis pradės tas, pas kurį yra brangiausia elektrinė (su didžiausiu numeriu). Padėkite to žaidėjo namelį ant laukelio su užrašu 1. Kitų žaidėjų ėjimo seka apsprendžiama lygiai tokiu pačiu būdu. Žaidėjas, antras pagal miestų pajungtų į tinklą skaičių pradės antras ir t.t.). Žaidėjai sekančiuose etapuose atlieka veiksmus įprasta arba atvirkštine tvarka (priklausomai nuo etapo). Eiliškumas įprastai išrenkamas taip, kad pirmajam žaidėjui būtų sunkiausia ir tokiu būdu išlyginti žaidimą.

**Atminkite:** žaidimo pradžioje ėjimo eiliškumas nustatomas atsitiktine tvarka.

### 2 etapas. Elektrinių aukcionas

Šiame etape kiekvienas žaidėjas gauna galimybę aukcione įsigyti elektrinę. Kiekvienas žaidėjas gali nusipirkti tik **vieną** elektrinę. Žaidėjams rekomenduojama bandyti nusipirkti stotis su pakankamu galingumu, kad aprūpintų visus savo tinklus, bet tai nėra būtina.

**Svarbu:** Šis etapas žaidžiamas įprasta tvarka. Pradedama pirmasis žaidėjas.

Savo ėjimo metu žaidėjas gali išsirinkti vieną iš elektrinių esančių veikiančioje biržoje (viršutinė eilė) ir paskui pasakyti savo pasiūlymą. Atminkite: žaidėjas turi pasiūlyti minimum tokią kainą, kuria verta elektrinė (numeris viršutiniame elektrinės kortos kampe), bet gali pasiūlyti ir didesnę kainą. Žaidėjas negali siūlyti pirkti elektrinės, pats nepasiūlęs kainos.

**Svarbu:** Žaidėjas gali išsirinkti tik vieną iš pirmų 4 elektrinių (iš veikiančios biržos, 4 mažiausi elektrinių numeriai)

Tęsiant pagal laikrodžio rodyklę, kiti žaidėjai gali didinti siūlymą arba pasuoti. Jei žaidėjas pasuoja, daugiau šia aukcione jis nebedalyvauja. Žaidėjai toliau didina siūlymą arba pasuoja tol, kol lieka tik vienas. Jis išmoka siūlymo sumą bankui ir pasiima sau elektrinę. Žaidimo metu, bet kuriuo metu pas žaidėją negali būti daugiau kaip **3 elektrinės**. Kai žaidėjas nusiperka 4 elektrinę, jis turi at mesti **vieną iš jau turimų elektrinių**. Žaidėjas gali perdėti resursus iš atmetamos elektrinės ant likusių trijų, jeigu jie sutampa su resursų tipu, naudojamu likusiose elektrinėse. Jeigu resursai netinka nei vienai iš likusių elektrinių arba ant jų nėra laisvos vietos, tai žaidėjas gražina resursus į atsargas (ne į biržą).

Po elektrinės pirkimo biržoje iš kaladės **nedelsiant** traukiama nauja stotis, pirktosios pakeitimui ir iūstatoma biržoje. Elektrinės bižoje perstatomos pagal jų numerius: 4 mažiausi formuoja veikiančią biržą, 4 brangesni - ateities biržą.

Jei žaidėjas įsigyjo elektrinę jis daugiau negali dalyvauti šio rato aukcione. Jeigu aukcioną laimi ne pirmasis elektrinę išstatęs žaidėjas, tai tas žaidėjas pradeda naują aukcioną iš pradžios, išsirinkęs naują stotį iš veikiančios biržos. Jeigu aukcioną laimėjo tas pats žaidėjas, kuris jį ir pradėjo, tai ėjimas pereina sekančiam, pagal ėjimo tvarką, žaidėjui, jeigu jis dar šiame rate dar neišigyjo elektrinės. Jeigu jis jau įsigyjo, tai ėjimas pereina dar sekančiam ir t.t.

Kai žaidėjui ateina eilė išsirinkti elektrinę, jis gali neišsirinkti nei vienos ir praleisti ėjimą šiame etape. Jeigu jis taip daro, tai daugiau šiame etape dalyvauti aukcionuose negali ir atitinkamai negaus elektrinės šiame rate.

Žaidėjas einantis paskutinis, gali gauti elektrinę už minimalią jos kainą, jeigu nuspręs taip pasielgti. Tai jo privilumas šioje žaidimo fazėje.

**Pirmojo ėjimo išskyrimas:** per savo pirmąjį ėjimą, kiekvienas žaidėjas privalo nupirkti elektrinę. Taip, kaip ėjimo eiliškumas išrinktas atsitiktinai, žaidėjai nustato naują ėjimo eilę po visų šio rato pirkimų (po 2 etapo). Taip, kaip pas nieką dar nėra miestų, naujas eiliškumas sprendžiamas išskirtinai pagal elektrinių brangumą (numerį). Pirmasis bus žaidėjas su daugiausiai kainuojančia elektrine. Jis deda savo namelį ant pirmojo ėjimo eilės langelio. Likę žaidėjai deda savo namelius pagal elektrinės numerio dydį.

**Svarbu:** Jeigu sekančiuose ratuose nei viena elektrinė nebus nupirkta, žaidėjai pašalina iš žaidimo elektrinę su mažiausiu numeriu (deda atgal į dėžę, o nei į kaladę) ir keičia šią stotį kita elektrine paimta iš kaladės, po ko perskirsto elektrines biržoje pagal bendras taisykles.

### 3 etapas. Resursų pirkimas

Šiame etape žaidėjai gali pirkti resursus savo elektrinėms resursų biržoje. Žaidėjas gali pirkti tik tuos resursus, kurie tinka jo stotims. Elektrinės negali gaminti elektros, jeigu jai neužtenka resursų.

**Svarbu:** Šis etapas žaidžiamas **atvirkštine tvarka**. Pradeda **paskutinis žaidėjas**.

Kiekvienoje elektrinėje gali būti saugomos **dvigubos atsargos** atitinkamų resursų. Kiekvienoje elektrinėje gali būti saugomi tik tie resursai, kurie reikalingi jos darbui (anglies elektrinėje saugoma tiktai anglis, hibridinėje – ir anglis, ir nafta, ekologinėje elektrinėje **iš viso negalima** saugoti resursų). Kiekvienas žaidėjas gali pirkti tiek resursų, kiek prieinama visoms jo elektrinėms. (du kartus daugiau reikalingų resursų, nei reikia visoms savo stotims).

**Svarbu:** Bet kuriuo metu, žaidimo proceso metu, žaidėjas gali persikirstyti resursus tarp savų elektrinių. Be abejo, elektrinės turi naudoti resursus, kurie ant jos saugomi (pavyzdžiui, žaidėjas gali paimti saugojimui hibridinėje stotyje anglį ir padėti ją ant anglies elektrinės), resursų kiekis negali viršyti leidžiamo maksimumo.

Žaidėjai perka resursus resursų rinkos srityje. Pavaizduoti skaičiai toje srityje rodo vieno resurso kainą. Savaimė aišku, kad žaidėjai visų pirma išperka pačius pigiausius resursus. Tokiu būdu, galimybė pirkti pirmam šiame etape yra privalumas. Žaidėjai moka už perkamus resursus bankui. Jeigu kažkurio resurso atsargos buvo **pilnai išpirktos**, daugiau šiame etape jo **nusipirkti nebegalima**. Žaidėjai negali prekiauti vieni su kitais arba mainytis resursais.

### 4 etapas. Statybos

Šiame etape žaidėjai tiesia arba prideda tinklus į miestus. Atminkite: norint laimėti, žaidėjas turi sugebėti tiekti energiją į daugiausia miestų. Tokiu būdu, prijungti miestai gyvybiškai svarbūs pergalei. Vienok, laimėtoju ne būtina tapti žaidėjas su didžiausiu pajungtų miestų skaičiumo. Laimės tas, kuris elektrą **ties** į daugiausia miestų. Žaidėjai, kad laimėtų, turi apibendrinti savo turimų elektrinių galingumus, esamus resursus ir miestų kiekį tinkle.

**Svarbu:** Šis etapas žaidžiamas **atvirkštine tvarka**. Pradeda **paskutinis žaidėjas**.

Žaidimo pradžioje nei pas vieną žaidėją nėra savo tinklo. Kiekvienas žaidėjas tiesia linijas bet kuriame šalia esančiame mieste (dar neužimtame priešininų) žaidimo zonoje žemėlapyje, išsirinktoje žaidimo pradžioje. Kad parodyti, jok miestas yra tavo tinkle, žaidėjas deda vieną iš savo namelių ant ženklų „10“ tame mieste. Žaidėjas moka 10 Elektrų už tinklo statybą startiniame mieste. Priklausomai nuo to, kokiam žingsnyje yra žaidimo partija, koks žaidėjų, galinčių nutiesti tinklą į tą miestą, kiekis ir statybos kaina gali keistis (žr. Žaidimo žingsniai žemiau).

Nuo to momento, kai žaidėjas įrengė savo tinklą, visi sekantys miestai, pajungiami į tinklą, turi jungtis su kaip minimum vienu miestu, jau esančiu tinkle (pažymėtu žaidėjo nameliu). Žaidėjas gali pridėti bet kurį norimą miestą (jeigu jame yra vietos jam) į savo tinklą, nežiūrint į atstumą iki kitų savo miestų. Žaidėjas turi sumokėti pajungimo į savo tinklą kainą, kuri nurodyta žemėlapyje tarp naujuoju miestu ir jau pajungty. Žaidėjas gali nutiesti liniją ir be pajungimo per miestą (nededant jame savo namelio), jei tik pageidauja. Tai labiausiai tikėtina, kai miestas jau užimtas priešininko. Žaidėjas taip pat apmoka 10 Elektrų už namuko mieste pastatymą, jei stato pirmas, 15 Elektrų, jei antras ir 20 jei trečias. Po ko jis deda savo namuką ant atitinkamos sritis 10, 15 arba 20 tame mieste. Po ko, žaidėjas privalo iš karto perstumti savo namuką ant taškų skaičiavimo laukelių per reikalingą skaičių laukelių, norint pažymėti kiek miestų jis jau pajungė.

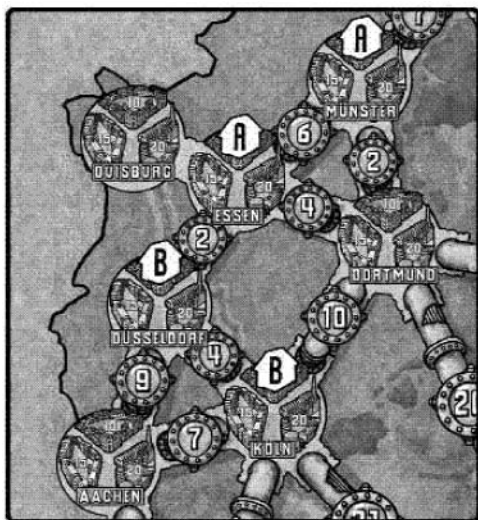
Žaidėjas gali pajungti bet kurį prieinamą miestą. 1 žingsnyje žaidėjas gali pajungti tik neužimtus miestus, 2 žingsnyje – neužimtus miestus ir miestus užimtus vieno žaidėjo. 3 žingsnyje gali pajungti miestus, užimtus maksimum 2 žaidėjų. Žingsniuose 2 ir 3 žaidėjas moka tik 10 Elektrų už neužimto miesto pajungimą.

Žaidėjas **negali** du kartus pajungti vieno ir to paties miesto jokiais sąlygomis (žr. toliau apie žaidimo žingsnių pasikeitimą).

Į savo tinklą jungiant miestus, žaidėjas gali naudoti bet kurias linijas tarp miestų ir net gali panaudoti linijas tarp miestų, kurių jis negali pajungti arba nusprendė nejungti, bet negali panaudoti linijų, kurios eina per nežaidybines zonas (t.y. tas, kurių neišsirinko žaidėjai kai savo startines zonas).

Kai žaidėjas į tinklą prideda naują miestą, jis padeda namelį ant tos miesto srities, kurioje yra mažiausia kaina ir sumoką tą nurodytą sumą plus pilną sumą už tinklo pajungimą iš kito savo miesto.

Kai žaidėjas prijungia naują miestą į savo tinklą, jis turi tuoj pat atnaujinti savo namelio taškų skaičiavimo laukeliuose vietą, kad kiti žaidėjai matytų, kiek daug miestų yra pas kiekvieną. Žaidėjas gali tik plėsti savo tinklą, jis negali pradėti antrojo tinklo. Žaidėjas visafa privalo sumokėti pilną statybos ir pajungimo kainą. Skolos neleidžiamos. Žaidėjas, vieno etapo metu, gali pajunginėti į tinklą kiek tik nori miestų, iki tol, kol pas jį nesibaigs pinigai.



#### Pavyzdys:

Pas Aną pajungtas Essen ir Munster – pažymėti žemėlapyje A raide. Ana gali išplėsti savo tinklą į Essen'o ir Duisburgą iš viso už 10 Elektrų, todėl, kad linijos tiesimas iš Essen'o į Duisburg'ą nemokamas.

Galvokim, kad Ana nori prisijungti Dortmund'ą. Ji gali pajungti jį per Essen už 14 Elektrų (10+4). Ir ji gali pajungti Dortmund'ą iš Munster už 12 Elektrų (10+2). Ana savaime aišku išsirenka pajungimą iš Munster'io.

**Arba kitas pavyzdys.** Ana nori pajungti Aachen. Tada pilna pajungumo kaina bus 21 Elektras (10+2+9), todėl, kad jei reikia apmokėti pajungimą nuo Essen'o iki Dusseldorf'o ir nuo Dusseldorf'o iki Aachen.

Dar vienas pavyzdys. Pas Bobą pajungtas Dusseldorf ir Koln - pažymėti žemėlapyje raide B. Bobui Duisbirgo pajungimo kaina irgi nedidelė. Už 12 Elektrų (10+2+0) jis gali pastatyti liniją per Essen'ą.

Jei žaidimas yra „2 žingsnyje“. Ana gali pajungti Dusseldorf'a už 17 Elektrų (15+2) – nuo Essen'o, arba Koln'a už 21 Elektra (15+2+4) – nuo Essen'o per Dusseldorf'a. Taip galima, nes „2 žingsnyje“ leidžiama statyti antruosius namelius miestuose (žr. Žaidimo žingsniai žemiau).

Jeigu Ana žaidimo „2 žingsnyje“ nori pridėti ir Dusseldorf'ą, ir Koln'ą, ji sumoje sumokės 36 Elektras, nes pirma pajungs Dusseldorf'ą už 17 Elektrų (15+2), o paskui iš čia pajungs Koln'ą už 19 Elektrų (15+4).

**Svarbu:** Jeigu bet kuriuo metu veikiančioje elektrinių biržoje bus elektrinė su numeriu, kuris bus lygus arba mažesnis nei bet kurio žaidėjo pajungtų miesto skaičius, tai tokia elektrinė pašalinama iš žaidimo. Po to iš kaladės imama kita elektrinė ir pakeičiama pagal įprastas taisykles. Tai negalioja elektrinėms, kurios jau yra žaidėjų nuosavybė.

**Pavyzdys:** Žaidėjas pajungė miestą ir dabar jo tinkle 6 miestai. Jeigu elektrinė su numeriu 06 vis dar randasi veikiančioje biržoje, tai žaidėjas šalina ją iš žaidimo, bet žaidėjai išsaugo savo elektrines su numeriais 03-05. Visai įmanoma, kad ką tik iš kaladės paimtą elektrinę taip pat reikės tuoj pat pašalinti iš žaidimo.

**Svarbu:** Žaidėjai neprivalo startinio miesto išsirinkti pirmame rate. Jie gali įsteigti savo tinklą vėliau, kad įtakoti savo įjimo eiliškumą.

## 5 etapas. Elektrifikacija

Šiame etape žaidėjai gauna pinigus, papildo resursų biržą ir pašalina elektrines iš biržos, keisdami jas naujomis iš kaladės.

**Svarbu:** Šis etapas žaidžiamas įprastu eiliškumu. Pradedama pirmasis žaidėjas.

Kiekvienas žaidėjas pagamina elektrą savo elektrinėse. Pradedant pirmuoju žaidėju ir toliau pagal eilę, kiekvienas žaidėjas pažymi, į kiek miestų jis nori (ir sugeba) tiekti elektros energiją. Žaidėjų gaunami pinigai priklauso nuo miestų, į kuriuos tiekama energija skaičiaus, kaip parodyta išmokėjimų lentelėje. Žaidėjai netiekiantys energijos į jokią miestą, gauna 10 Elektrų (garantuotas minimumas). Pavyzdžiui, energijos tiekimas 4 miestams duoda žaidėjui 54 Elektrus.















Žaidėjai nuima panaudotus resursus nuo savo elektrinių, kurios šiame rate pagamino elektrą ir deda panaudotus resursus į rezervą šalia žaidimo lauko.

**Svarbu:** Žaidėjas pagal pageidavimą gali tiekti elektrą ne į visus savo tinklo miestus. Yokiu atveju jis gaus pinigų tik už tuos miestus, kurie gavo elektros. Jeigu žaidėjas pagamina daugiau elektros, nei reikia jo miestams, perteklius prarandamas. Kiekvienas žaidėjas gali rinktis, kokios elektrinės iš turimų jis panaudos. Tiekti elektrą į visus miestus nebūtina, net jei tokia galimybė yra.

Resursų biržą papildoma priklausomai nuo žaidėjų kiekio (žr. Resursų papildymo lentelę taisyklių pabaigoje) iš rezervo šalia žaidimo lauko. Resursai dedami, pradedant nuo didžiausio pagal kainą laukelio, papildant resursų kiekį tame laukelyje iki maksimalaus.

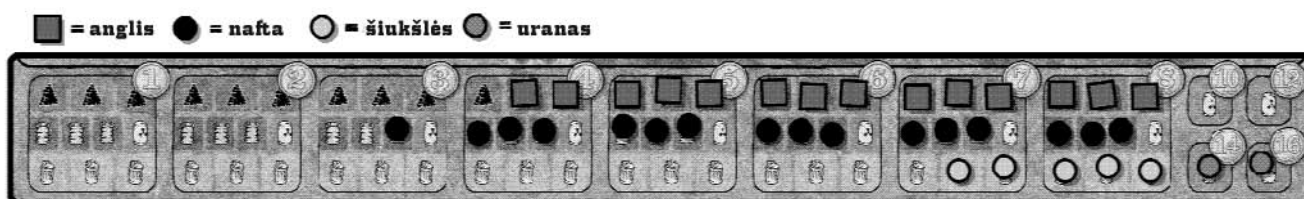
**Pastaba:** Uranas papildomas, pradedant nuo 16 srities ir visada tik po vieną žetoną sričiai. Jeigu rezerve neužtenka kokio nors resurso žetonų, šis resursas papildomas tikrai turimas žetonais.

### Išmokėjimų lentelė:

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

### Pavyzdys:

Žaidime dalyvauja 5 žmonės, po pirmojo rato resursų biržą atrodo taip:



Pagal resursų papildymo lentelę (žr. taisyklių pabaigoje), žaidimo „1 žingsnyje“ pasipildo toks resursų kiekis: 5 anglis, 4 naftos, 3 šiuokšlės ir 2 uranai.

Skaitykim, kad rezerve likę 4 anglies žetonai. Tada žaidėjai išdėsto tik šiuos 4 žetonus tokia tvarka: 1 srityje 4 (darbar ten pasiektas maksimalus tokių žetonų skaičius - 3) ir 3 srityje 3 (ten buvo kaip tik 3 laisvos vietos). 2 naftos žetonai dedami srityje 3 (dabar ten maksimalus tokių žetonų skaičius - 3) ir į sritį 2 (dabar ten jų 2 vnt). 1 šiuokšlių žetonas dedamas srityje 7 (dabar ten maksimalus kiekis - 3) ir dar 2 žetonai srityje 6 (jų ten dabar 2 vnt). ir po 1 urano žetoną srityse 10 ir 12. Palyginus su padėtimi pirmame rate tai anglis pabrango (dabar ji kainuoja 3 Elektrus), bet nafta atpigo (dabar tik 2 Elektrai).

Paaiškiname, 1-ame rate anglis prasidėjo 1 srityje, t.y. kainavo 1 Elektrą, dabar ji prasideda 3-ioje srityje, t.y. kainą 3 Elektrai. Pirmame rate nafta prasidėjo 3-ioje srityje t.y. kaivao 3 Elektrus, dabar prasideda 2-oje, t.y. kainuoja 2 Elektrus.

Paimkite elektrinę esančią ateities biržoje, su didžiausiu numeriu ir padėkite ją į kaladės apačią bei paimkite naują pakeitimui. Persikirstykite biržą pagal taisykles (žr. 2 epatas: kas pasikeis „3 žingsnyje“, žr. žaidimo žingsniai). Tai daroma tam, kad elektrinės su dideliais numeriais nueiti po kortele „3 žingsnis“ (Step 3) ir taptų prieinamos 3 žingsnyje.

5 etapas ir visas ratas dabar jau baogtas. Naujas ratas prasidės nuo 1 etapo.

## Žaidimo žingsniai

Žaidime yra trys žingsniai.

**Svarbu:** „Žingsnis“ reiškia skirtingas žaidimo fazes, „etapas“ reiškia 5 etapus viename rate.

### 1 žingsnis

Pati žaidimo pradžia. 1 žingsnyje kiekviename mieste gali būti tik vienas namelis. Tokio namelio pastatymo kaina – 10 Elektry. Resursų lentelė parodo resursų papildymą 1 žingsnyje.

### 2 žingsnis

2 žingsnis prasideda tarp 4 ir 5 etapų po to, kai vienas iš žaidėjų pajungs 7-ą miestą į savo tinklą 4-tame etape (statyba). Variantai: keletas žaidėjų pajungė savo septintą miestą arba vienas iš žaidėjų pajungė kike septintą, tiek dar keletą miestų į savo tinklą.

Kad pradėti 2 žingsnį. Sekančius veiksmus reikia atlikti VIENĄ KARTĄ PER VISĄ ŽAIDIMĄ tarp 4 etapo (statyba) ir 5 etapo (Elektrifikacija): pašalinkite elektrinę su mažiausiu numeriu iš žaidimo ir perskirstikite biržą kaip įpratsa. Nuo šio momento 2 žingsnyje kiekviename mieste galima statyti ir antrą namuką. Antrasis pajungimas kainuos 15 Elektry.

Resursų papildymo pasikeitimus žiūrėkite lentelėje.

### 3 žingsnis

Kada iš elektrinių kaladės ištraukiama korta „3 žingsnis“ (Step 3), 3 žingsnis prasidės sekančio etapo pradžioje. Tai gali įvukti trimis skirtingais būdais:

1. Jei „3 žingsnis“ paimamas 2 etape (elektrinių aukcionas(, laikykite ją stotimi su maksimaliu numeriu ir padėkite ją ateities biržos pabaigoje. Šio tapo eigoje neimkite naujų elektrinių iš kaladės, norint pakeisti nupirkto-  
mis. 2 etapo pabaigoje pašalinkite iš rinkos elektrinę su mažiausiu numeriu ir „3 žingsnio“ kortą ir neimkite kortų pakeitimui! 3 žingsnis prasidės 3 etape.
2. Jeigu „3 žingsnio“ korta paimta 4 etape (statyba) pakeičiant per mažą elektrinę, tai pašalinkite tą elektrinę, bei dar vieną su mažiausiu numeriu iš žaidimo ir neimkite kortų pakeitimui! 3 žingsnis prasidės 5 etape.
3. Jeigu „3 žingsnio“ korta paimta 5 etape (Elektrifikacija), pašalinkite šitą kortą ir elektrinę su mažiausiu numeriu iš žaidimo ir neimkite kortų pakeitimui! 3 žingsnis prasidės iš karto.

Po 3 žingsnio pradžios, to rato 5 etape sumaišykite kaladę su likusiomis elektrinėmis (padėtomis apačioje kaladės per žingsnius 1 ir 2) ir padėkite jas užverstas šalia žaidimo lauko.

3 žingsnyje rinkoje iš viso 6 elektrinės, visos jos veikiančioje rinkoje ir gali būti nupirktos aukcionuose (ateities rinkos 3 žingsnyje nebėra).

3 žingsnyje kiekviename mieste gali būti iki 3 namelių. 3 namelio pastatymo kaina – 20 Elektry. Resursų papildymo pasikeitimą žiūrėkite lentelėje.

5 etape tų ratų kurie vyks 3-iame žingsnyje: pašalinkite iš žaidimo elektrinę su mažiausiu numeriu ir paimkite iš kaladės naują, jos pakeitimui. Neuzilgo iki žaidimo pabaigos, kaladė gali baigtis. Tokiu atveju tęskite elektrinių šalinimą iš rinkos. Po keleto ėjimo rinkoje gali nebelikti elektrinių.

Žaidimas baigiasi iš karto po 4 etapo, kada kaip minimum vienas žaidėjas savo tinkle turi minimum 17 miestų. Niekas iš žaidėjų negali pirkti elektrinių arba resursų žaidimo pabaigoje.

## Pergalė

Nugalėtoju tampa žaidėjas, kuris sugebįs tiekti elektrą į daugiausia miestų (naudojant savo resursus ir elektrines). Jeigu pagal šias sąlygas tarp dviejų ar daugiau žaidėjų lygiosios tai laimės žaidėjas turintis daugiausiai pinigų rankose. Jeigu it pagal šoa sąlyga lygios, laimės tas, pas kurį daugiausiai miestų pajungtų į tinklą.

**Svarbu:** Kartais (ne taip ir retai) laimi žaidėjas, kuris dar nepajungė 17 miestų, todėl kad pajungęs šį skaičių žaidėjas negali tiekti energijos į visus tuos miestus, nes neužtenka resursų arba elektrinės neduoda pakankamai galingumo. Tai verčia žaidėjus tolygiai vystyti savo elektrines, resursus ir tinklo dydį.

## **Išskyrimai, pasikeitimai ir įpatingieji nurodymai**

### **2 žaidėjai**

Žaidžiama 3-jose žaidimo zonose. Pas kiekvieną žaidėją gali būti iki 4 elektrinių. 2 žingsnis prasideda po to, kai vienas iš žaidėjų pajungia 10 miestų. Žaidimo pradžioje pašalinkite iš žaidimo 8 elektrines (atsitikitina, po startinės biržos suformavimo elektrinėmis 03-10 ir 13 elektrinės atidėjimo). Pašalintas elektrines padėkite ne žaidimo zonoje (pavyzdžiui į dėžę) nežiūrėdami į jas. Žaidimas baigiasi, kai kaip minimum vienas žaidėjas pajungia 21 miestą.

### **3 žaidėjai.**

Žaidimo pradžioje pašalinkite iš žaidimo 8 elektrines (atsitikitina, po startinės biržos suformavimo elektrinėmis 03-10 ir 13 elektrinės atidėjimo).

### **4 žaidėjai**

Žaidimo pradžioje pašalinkite iš žaidimo 4 elektrines (atsitikitina, po startinės biržos suformavimo elektrinėmis 03-10 ir 13 elektrinės atidėjimo).

### **5 žaidėjai**

Žaidimas baigiasi, kai kaip minimum vienas žaidėjas pajungia 15 miestų.

### **6 žaidėjai**

Žaidžiame tik 5 žaidimo zonose. 2 žingsnis prasideda, kai tik vienas žaidėjas pajungia 6 miestus. Žaidimas baigiasi, kai kaip minimum vienas žaidėjas pajungia 14 miestų.

### **Žaidžiam pirmą kartą**

Jeigu tarp žaidžiančių žaidėjų yra pirmą kartą žaidžiančių „Power Grid“, tai rekomenduojame prieš tai sužaisti minipartiją iki 1 žingsnio pabaigos. Jeigu žaidėjas daro rimtas klaidas žaidimo pradžioje, tai paprastai jis neatstato padėties ir tai gali labai nuvilti.





Žaidimas baigiasi, kai vienas iš žaidėjų pajungia 7 miestus. Jis daugiau nepajunginėje miestų, net jei ir gali tai padaryti. Likę žaidėjau, dar nevaikščioję šiame rate gali papildyti savo tinklą iki 7 miestų. Kaip ir [agrindinėje žaidimo versijoje, žaidėjas galintis tiekti elektrą daugiausiai miestš laimės. Jeigu pagal šią sąlygą lygiosios - laimės žaidėjas su daugiausiai pinigų rankose.

### **Svarbios taisyklės, kurias reikia atsiminti**

Jeigu žaidimo metu bet kuriame rate nei viena elektrinė nebuvo nupirkta aukcione, tai šalinama elektrinė su mažiausiu numeriu, paimama korta iš kaladės jos pakeitimui. Elektrinės rinkoje išdėstomos pagal bendras taisykles

Jeigu bet kuriuo žaidimo metu veikiančioje elektrinių biržoje yra elektrinė, kurios numeris mažesnis arba lygus pajungtų bet kurio žaidėjų miesto skaičiui, tai tokia elektrinė iš karto šalinama iš žaidimo. Paimama korta iš kaladės jos pakeitimui. Elektrinės rinkoje išdėstomos pagal bendras taisykles. Ši taisyklė negalioje elektrinėms jau turinčioms savininkus.

Resursų papildymo lentelė

	2 žaidėjai			3 žaidėjai			4 žaidėjai			5 žaidėjai			6 žaidėjai		
	Žingsnis			Žingsnis			Žingsnis			Žingsnis			Žingsnis		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3