

POWER GRID – SPILLEREGLER

FORMÅL

Hver spiller repræsenterer et energiselskab som leverer elektricitet til et antal byer. I løbet af spillet køber hver spiller et antal kraftværker i konkurrence med andre spillere, køber ressourcer til at producere elektricitet med og opbygger et netværk af byer som skal forsynes med elektricitet. Den spiller der til slut forsyner det største antal byer med energi, vinder spillet.

INDHOLD

1 tosidet spillebræt (Tyskland og USA)

132 træhuse (22 til hver spiller)

84 stk. ressourcer (24 kul (brune), 24 olie (sorte), 24 affald (gule) og 12 uranium (røde))

Penge (elektro)

6 oversigtskort

42 kraftværkskort

1 "Step 3"-kort

KRAFTVÆRKSKORT



Eksempel på kraftværkskort:

Tallet i øverste venstre hjørne angiver kraftværkets nummer og mindstepris ved køb.

Antallet af ressourcer er det **nøjagtige** antal som er nødvendigt for at kraftværket kan producere energi, i dette tilfælde to stk. affald.

Tallet i huset viser hvor mange byer kraftværket kan forsyne med energi, i dette tilfælde to byer.

Dette kraftværk kan godt nøjes med at forsyne én by med el, men kan ikke nøjes med at forbruge et stk. affald på det.

Der findes 6 forskellige slags kraftværker:

Kul  Olie  Affald  Uran  Hybrid  Vedvarende (intet symbol)

Hybridanlæg kan forbruge både kul og olie, mens anlæg med vedvarende energi ikke bruger nogen ressourcer overhovedet.

FORBEREDELSE

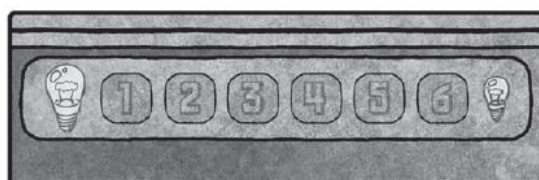
Hvert spillebræt er inddelt i 6 områder med hver 7 byer. Før spillet vælger spillerne hvilke områder der skal spilles på. Der anbefales 1 område pr. spiller. De valgte områder skal støde op til hinanden.

Hver spiller modtager 22 huse i samme farve + 50 elektro

Hver spiller placerer et hus til venstre for felt nummer 1 på pointtavlen:

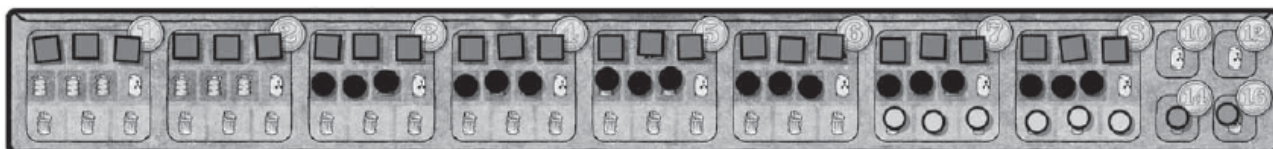


Hver spiller placerer derefter et hus i et af felterne der angiver spillerrækkefølgen:



Ved spillets start trækkes der lod om rækkefølgen, senere bestemmes rækkefølgen af begivenheder under spillet, se nedenfor.

RESSOURCEMARKED

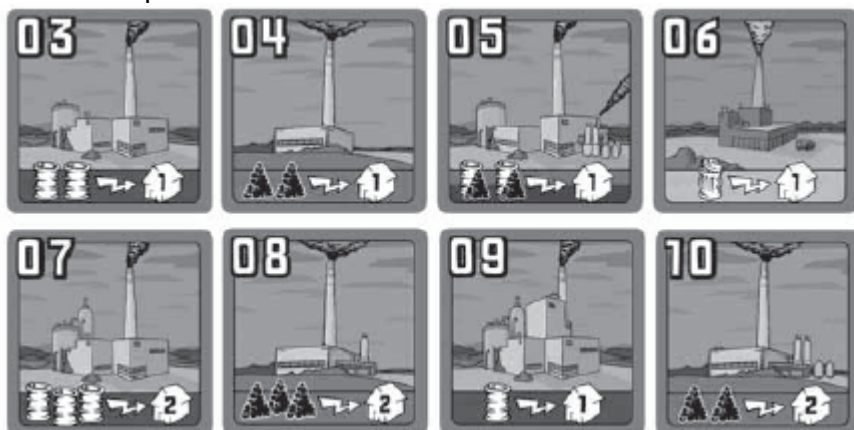


Fyld op med:

■ kul på felt 1-8, ● olie på felt 3-8, ○ affald på felt 7-8 og ● uran på felt 14 og 16

KRAFTVÆRKSMARKED

Kort 03-10 placeres som vist:



Øverste række er **det aktuelle marked**. Nederste række er **det fremtidige marked**.

Fjern kort nr. 13 og "Step 3"-kortet, bland resten af kortene og læg dem i en bunke med forsiden nedad. Læg derefter kort nr. 13 øverst i bunken og "Step 3"-kortet nederst, begge med forsiden nedad.

SPILLETS 5 FASER

Hver spillerunde består af 5 faser. I hver fase foretager hver spiller de nødvendige handlinger i den specificerede rækkefølge, før spillet går videre til næste fase.

1. Spillerrækkefølgen afgøres

2. Auktion over kraftværker

Hver spiller må kun købe ét kraftværk pr. runde.

Hver spiller må kun eje tre kraftværker.

3. Indkøb af ressourcer

Omvendt rækkefølge

Max dobbelt lager pr. kraftværk

4. Spillerne bygger og udbygger deres netværk

Omvendt rækkefølge

5. Bureaukrati

Spillerne tjener penge

Kraftværksmarkedet reguleres

Ressourcer suppleres op

FASE 1 – SPILLERRÆKKEFØLGE

Første spiller er den med 1) flest huse i sit netværk eller 2) det højest nummererede kraftværk. Næste spiller afgøres på samme måde, indtil alle spillere er placeret i rigtig rækkefølge.

FASE 2 – AUKTION OVER KRAFTVÆRKER

Afvikles i ligefrem rækkefølge

Hver spiller må kun købe ét kraftværk pr. runde.

1) Første spiller vælger et kraftværk fra det aktuelle marked og byder mindst kortets værdi.

Hvis en spiller undlader at vælge et kraftværk, udgår han helt af auktionerne i denne runde.

De øvrige spillere kan hæve buddet eller melde pas, og sådan går det bordet rundt, indtil værket bliver købt. Beløbet betales til banken.

2) Kortet erstattes med det samme, og rækkerne i kraftværksmarkedet ordnes i to rækker efter værdi med det laveste kort først. Derefter vælger næste spiller et kraftværk – og så videre.

Hvis den der byder først på et kraftværk ikke også køber det, må han vælge igen.

Den sidste spiller i rækkefølgen behøver kun at betale det valgte korts værdi.

Hver spiller må kun eje 3 kraftværker. Når en spiller køber kraftværk nr. 4, skal han straks kassere et af de andre. Han må i den forbindelse gerne flytte ressourcer fra det kasserede kort til dem, han beholder (hvis han kan – ellers er ressourcerne tabt).

Alle spillere skal købe et kraftværk i første runde.

Spillerrækkefølgen i første runde indrettes derefter straks efter kraftværkernes værdi.

Hvis der i en runde ikke sælges noget kraftværk, fjernes det laveste kort og erstattes af et nyt fra bunken (hvorefter kraftværksmarkedet sorteres igen).

FASE 3 – INDKØB AF RESSOURCER

Afvikles i omvendt rækkefølge

Spillerne køber efter tur de ressourcer de ønsker til deres kraftværker.

Prisen fremgår af de trykte mønter på ressourcemarkedet og går fra 1 til 16 elektro pr. enhed.

Hver spiller må købe lige så mange ressourcer som han kan oplagre.

Et kraftværk kan oplagre dobbelt så mange ressourcer, som der behøves til at producere energi, men kun af sin "egen" slags.

Hvis en type ressource bliver udtømt under denne fase, suppleres den ikke før næste runde.

OBS: Spillerne må til enhver tid flytte ressourcer mellem deres kraftværker (hvis de kan).

FASE 4 – BYGNING AF NETVÆRK

Afvikles i omvendt rækkefølge

I **første runde** starter hver spiller efter tur sit netværk ved **frit at vælge en ledig by**. Spilleren betaler 10 elektro og placerer et hus på nummer 10-feltet i den pågældende by.

(I senere runder stiger huspriserne til først 15 og siden 20 elektro, afhængig af hvilket trin spillet er nået til – se senere.)

Det er tilladt at undlade at starte sit netværk i første runde og vente til senere.

I **senere runder** kan hver spiller **knytte enhver ledig by til sit netværk**, uanset afstanden til den nye by, **blot han betaler de nødvendige forbindelsesomkostninger** - plus prisen for et hus. Det er muligt at knytte forbindelse både igennem tomme byer og optagne byer – men det er ikke muligt at skabe forbindelse igennem områder, der ikke er i spil.

Når man placerer et hus i en by, flytter man straks sit hus på pointtavlen.

Man må gerne knytte flere byer til sit netværk i samme runde, hvis man kan betale.

På spillets første trin må der kun være **ét hus i hver by**. Se senere om trin 2 og 3)

Hvis der på noget tidspunkt i det aktuelle marked er et kort med en værdi, der er den samme som eller lavere end det antal huse en hvilken som helst spiller har, fjernes kortet, og der trækkes et nyt.

FASE 5 – BUREAUKRATI

Afvikles i ligefrem rækkefølge

1) Spillerne tjener penge

Hver spiller udpeger efter tur de byer, han vil (og kan) forsyne med elektricitet og bruger sine kraftværker til at producere den nødvendige elektricitet

De brugte ressourcer fjernes fra de pågældende kraftværker.

OBS: Et kraftværk kan kun producere sin fulde kapacitet, hverken halvt eller dobbelt. Husk at der kan lagres dobbelt så mange ressourcer, som der er brug for til at producere elektricitet.

Det er tilladt at forsyne færre byer, end man har i sit netværk, ligesom det er tilladt at undlade at producere al den energi man kan.

Spillerne tjener penge ifølge skemaet bagest i reglerne.

Bemærk at man kun modtager penge for byer, der er forsynet med energi.

2) Ressourcemarkedet suppleres op

Der suppleres op fra højre ifølge skemaet bagest i reglerne.

Er der ikke nok af en ressource, suppleres den ikke helt op.

3) Kraftværksmarkedet reguleres

Trin 1-2: Fjern det højeste kort fra kraftværksmarkedet, **læg det nederst i bunken** og træk et nyt.

Trin 3: Fjern det laveste kort og træk et nyt.

SPILLETS TRE TRIN

Trin 1: Kun ét hus i hver by.

Trin 2: Op til 2 huse i hver by.

Begynder mellem fase 4 og 5, **når en spiller har bygget sit 7. hus.**
Før fase 5 fjernes denne ene gang det laveste kraftværkkort og erstattes af et nyt.

Trin 3: Op til 3 huse i hver by.

Begynder **efter den fase, hvor "Step 3"-kortet er trukket.**

1) Hvis "Step 3"-kortet trækkes i fase 2 (auktionsfasen):

Læg dette kort i det fremtidige marked og bland bunken med de resterende kort.

Fortsæt auktionsfasen som hidtil.

Når den er slut, fjernes det laveste kort og "Step 3"-kortet, NB uden at blive erstattet.

2) Hvis "Step 3"-kortet trækkes i fase 4 eller 5, fjernes dette kort plus det laveste kraftværkskort uden at blive erstattet.

På trin 3 består kraftværksmarkedet af 6 kort, som alle er i det aktuelle marked.

OBS: Husk at **fjerne det laveste kort og trække et nyt efter hver runde** på trin 3.

AFSLUTNING

Spillet slutter straks efter fase 4 (bygge og udbygge netværk), **når mindst en spiller har mindst 17 byer** i sit netværk.

Vinderen er den spiller, der kan forsyne flest byer med elektricitet med de kraftværker og ressourcer han har.

Ved lighed vinder den spiller, der har 1) flest penge tilbage eller 2) flest byer i sit netværk.

ÆNDRINGER OG UNDTAGELSER

2 spillere

Spil med 3 områder.

Begge spillere kan eje 4 kraftværker.

Trin 2 begynder, når mindst én spiller har 10 byer.

Fjern 8 tilfældige kraftværkskort før spillet (dog ikke kort 03-10 og 13).

Spillet er slut, når en eller begge spillere har 21 byer.

3 spillere

Fjern 8 tilfældige kraftværkskort før spillet.

4 spillere

Fjern 4 tilfældige kraftværkskort før spillet.

5 spillere

Spillet slutter, når mindst en spiller har bygget mindst 15 byer.

6 spillere

Spil med 5 områder.

Trin 2 begynder, når mindst én spiller har 6 byer.

Spillet slutter, når mindst én spiller har bygget mindst 14 byer.

													
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

	2 players			3 players			4 players			5 players			6 players		
	Step			Step			Step			Step			Step		
	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