



Preparazione della partita

- ❑ Scegliere tante aree di gioco quanti sono i giocatori (meno che a 2 giocatori ove se ne scelgono 3 e a 6 giocatori, ove se ne scelgono 5).
- ❑ Distribuire 50 **elektros** e 22 cassette di legno, nel colore scelto, ad ogni giocatore.
- ❑ Piazzare una cassetta di ogni giocatore sulla tabella che indica l'ordine del turno ed un'altra cassetta sulla tabella che indica il numero delle città collegate.
- ❑ Piazzare 3 segnalini di tipo **Carbone** sugli spazi 1-8, 3 segnalini **Petrolio** sugli spazi 3-8, 3 segnalini **Rifiuti** sugli spazi 7-8 ed 1 segnalino **Uranio** sugli spazi 14 e 16.
- ❑ Disporre le carte delle centrali n°3, 4, 5 e 6 per formare il mercato attuale e le carte n°7, 8, 9 e 10 per formare il mercato futuro. Mettere da parte le carte n°13 e "Phase 3". Mischiare le altre carte. Scartare 8 carte a 2 o 3 giocatori e 4 carte a 4 giocatori. Mettere la carta n°13 in cima al mazzo (come prima carta) e la carte "Phase 3" in fondo al mazzo (come ultima carta).
- ❑ Concordare l'ordine di gioco per il primo turno. Nel primo turno di gioco, ogni giocatore dovrà acquistare obbligatoriamente una carta di centrale elettrica, ciò comporterà l'immediato riaggiornamento dell'ordine del turno di gioco (ma solo per il primo turno!).

Tabella per il reintegro delle risorse

	2 giocatori			3 giocatori			4 giocatori			5 giocatori			6 giocatori		
	Periodo			Periodo			Periodo			Periodo			Periodo		
	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

Turno di gioco

- ❑ **Ordine del turno** : il maggior numero di città collegate; a parità, la centrale di valore più alto.
- ❑ **Aste** : nell'ordine del turno, una centrale del mercato attuale è proposta dal primo giocatore che non ha ancora acquistato nulla nel turno corrente (l'offerta di base è il suo valore). Se un giocatore non mette nulla all'asta, non potrà acquistare nulla in questo turno. Max 3 centrali per giocatore (4 a 2 giocatori) : scarto delle centrali in eccesso. Viene pescata una carta ed i mercati attuale e futuro vengono riordinati.
- ❑ **Acquisto di risorse** : nell'ordine inverso di gioco, nel limite di 2 volte la capacità posseduta dalle carte.
- ❑ **Costruzione** : nell'ordine inverso di gioco, piazzamento delle cassette sulla mappa pagando il costo d'installazione + il costo di ogni collegamento che separa tale nuova città dalla più vicina città del giocatore. Unicamente gli spazi 10 nel 1° periodo, poi quelli 15 nel 2° periodo ed infine gli spazi 20 nel 3° periodo.
- ❑ **Burocrazia** : Spesa delle risorse consumate ed incasso dei relativi guadagni + aggiunta delle risorse sulla tabella + scarto della carta della centrale dal valore più alto (periodi 1 e 2), poi pesca di una nuova carta e riordina i mercati corrente e futuro.

Punti chiave

- ❑ **Passaggio dal periodo 1 al 2** : si ha quando un giocatore collega la sua 7^{ma} città (10^a a 2 giocatori, 6 a 6).
- ❑ **Passaggio dal periodo 2 al 3** : si ha quando la carte "Phase 3" viene pescata (se durante l'asta, la si conclude, poi si scartano (e basta) la carta più bassa e la carta "Phase 3").
- ❑ **Fine della partita** : si ha quando un giocatore collega la sua 17 città (21^a a 2 giocatori, 15^a a 5 giocatori, 14^a a 6 giocatori).
- ❑ **Vincitore** : è il giocatore che alimenta più città al momento della fine della partita. In caso di parità: la quantità di denaro sblocca gli ex aequo.
- ❑ **In ogni istante**, si scartano le carte delle centrali il cui valore è minore o uguale al numero di città collegate dal giocatore che sta vincendo. Allo stesso modo, se nessuna carta è venduta, si scarta la carta col valore più basso.
- ❑ **Nel 2° periodo**, si comincia scartando la centrale col valore più basso (una volta sola).
- ❑ **Nel 3° periodo**, non esiste più il mercato futuro, il mercato attuale contiene 6 carte.
- ❑ **Rete doppia** : un giocatore può sempre collegare una città lontana da una delle sue città, a condizione di pagare tutti i costi di collegamento. Poi bisogna aggiornare la tabella delle città collegate. Se, in seguito, egli desidera costruire tra queste 2 città, egli paga di nuovo i costi di collegamento (quello precedente era sotterraneo).

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