

Настольная игра Фридемана Фризе

ЭНЕРГОСЕТЬ

Карточная игра



Энергосеть. Карточная игра

Об игре

Вам предстоит попробовать себя в роли владельцев крупных энергетических компаний: покупайте на аукционе электростанции, обеспечивайте их топливом и получайте прибыль. Конкуренция высока как никогда: ваши соперники будут перехватывать дешёвые ресурсы и пытаться заставить вас переплатить на торгах за понравившиеся электростанции. В конце игры побеждает участник, который произведёт наибольшее количество энергии.

Состав игры

1 43 карты электростанций:

- 13 малых электростанций с тёмно-зелёной рубашкой;
- 29 крупных электростанций со светло-зелёной рубашкой;
- 1 карта последнего раунда.



2 51 карта ресурсов:

- 36 стандартных карт ресурсов (12 карт угля, 10 карт природного газа, 9 карт мазута, 5 карт урана);
- 7 карт остаточных ресурсов (по 2 карты угля, природного газа и мазута и 1 карта урана), каждая из которых даёт 1 ресурс соответствующего типа;
- 4 карты ресурсов с символом «+» и 4 карты ресурсов с символом «++».



3 12 карт владельцев компаний (6 наборов разных цветов, по 2 карты в каждом)



4 4 карты цен ресурсов (1–4 электро)

5 2 карты со стрелками, указывающими порядок хода игроков

6 1 фишка скидки «Минимальная ставка — 1 электро»

7 бумажные деньги (40 купюр номиналом 1 электро, 20 купюр номиналом 5 электро, 40 купюр номиналом 10 электро)

8 6 карт реновации (для дополнительного режима «Реновация»)

Игра вдвоём (режим «Против трастовой компании»)

При игре вдвоём в качестве третьего участника выступает **трастовая компания**. Соперничая между собой, игроки должны будут в то же время учитывать её действия и пытаться извлекать из них выгоду. В некоторых разделах вы встретите описание изменений, вступающих в силу при игре вдвоём.

Дополнительный режим «Реновация»

Это издание также включает в себя дополнительный режим игры — «Реновация». Он совместим не только с игрой «Энергосеть. Карточная игра» (в этом случае используются **лицевые стороны** 5 карт реновации), но и с играми «Энергосеть» и «Энергосеть. Россия» (для них вам понадобятся **оборотные стороны** всех 6 карт реновации). Правила для этого режима приведены в конце буклета правил.

Карты электростанций

Примечание: далее вместо термина «электростанция» в правилах также используется сокращённое обозначение «станция».

- 1 Номер станции:** указанный в верхней части карты номер равен минимальной ставке на эту станцию во время торгов. Формируя рынок станций, игроки будут выкладывать карты станций в порядке возрастания этих номеров. Кроме того, номер станции служит для определения порядка хода, если несколько игроков получают одинаковую прибыль.
- 2 Иллюстрация:** изображение станции, которое никак не влияет на ход игры.
- 3 Цвет карты и символы в левом нижнем углу карты:** фон карт и изображённые на них символы указывают на ресурс(ы), необходимый станции для производства энергии, и его количество (**норму топлива** для этой станции). Для того чтобы станция производила энергию, её владелец должен израсходовать ровно столько ресурсов, сколько символов указано на карте станции (**не больше и не меньше**). Игрок может хранить в своём личном запасе ресурсы только тех типов, которые используются на его станциях в качестве топлива. Максимальное количество хранящихся в личном запасе ресурсов не может превышать удвоенное количество символов этого типа ресурса на его картах станций.



Уголь



Природный газ



Мазут



Уран



Гибридные станции изображены на чёрно-голубом фоне. В нижней части таких карт указан специальный двоянный символ ресурса. Он означает, что в качестве топлива гибридные станции могут использовать как природный газ, так и мазут (обычно выбор делается в пользу более дешёвого ресурса). Для производства энергии такой станции необходимо указанное количество ресурсов (одного или обоих типов в любой комбинации), равное количеству двоянных символов на её карте. Игрок может хранить эти ресурсы в любой комбинации, но их общее количество не может превышать двойную норму топлива этой станции.

Экологические станции изображены на зелёном фоне. Для производства энергии таким станциям не требуется топливо, и, соответственно, игроки не могут хранить для них ресурсы в личном запасе.

- 4 Прибыль:** если станция производит энергию, её владелец получает **прибыль из банка** (сумма прибыли указана в правом нижнем углу карты). Игрок не может израсходовать часть нормы топлива станции, чтобы получить часть указанной прибыли (например, нельзя израсходовать половину ресурсов, чтобы получить половину прибыли). И хотя игрок может хранить вдвое больше ресурсов, чем нужно для производства энергии, он не может израсходовать двойную норму топлива, чтобы получить в 2 раза больше прибыли.

Пример: минимальная ставка на станцию с номером 12 составляет 12 электро. Такая станция расходует для производства энергии 3 единицы угля и позволяет владельцу хранить в личном запасе 6 единиц угля или меньше. За произведённую этой станцией энергию игрок получит из банка 9 электро.

Чтобы произвести энергию на гибридной станции с номером 7, необходимо израсходовать суммарно 3 единицы природного газа и/или мазута (3 единицы природного газа или 1 единицу мазута и 2 единицы природного газа и т. д.). За производство энергии владелец этой станции получит прибыль в размере 8 электро. Этот игрок может хранить в личном запасе суммарно не больше 6 ресурсов обоих типов (например, по 3 единицы мазута и природного газа или 6 единиц мазута).

Экологическая станция с номером 8 не нуждается в топливе, но и не позволяет владельцу хранить ресурсы. Если эта станция производит энергию, её владелец получает прибыль в размере 6 электро.

Карты ресурсов

- 1 **Символ ресурса:** условное изображение определённого типа ресурса (уголь, природный газ, мазут или уран).
- 2 **Количество ресурсов:** каждая стандартная карта ресурса даёт игроку от 1 до 3 ресурсов соответствующего типа. Каждый раз, когда игрок расходует 1 или больше ресурсов для производства энергии, он поворачивает карту так, чтобы наверху оказалась сторона со значением, равным количеству оставшихся на карте ресурсов. Когда верхней окажется сторона со значением «0», это значит, что ресурсы на карте закончились и игрок должен поместить её в стопку сброса.
- 3 **Количество игроков и другие символы:** по символу, указанному в правом нижнем углу, карты ресурсов можно разделить на 3 типа. На стандартных картах ресурсов указано число игроков, при котором они используются. Карты с символами «+» и «++» используются для формирования новой колоды ресурсов позже в игре. Карты без символа в правом нижнем углу называются **картами остаточных ресурсов**. Они дают своим владельцам по 1 ресурсу и появляются на рынке, когда у кого-либо из игроков оказывается больше ресурсов, чем он может хранить.



Подготовка к игре

- 1 **Порядок хода:** каждый игрок берёт 1 набор из 2 карт владельца компании. Одну из карт он кладёт перед собой в качестве напоминания цвета, за который он играет (1а). Вторые карты наборов, выбранных игроками, тщательно перемешиваются и в случайном порядке выкладываются на стол в 1 ряд. Это **ряд порядка хода**. В ходе игры владелец крайней левой карты в ряду всегда будет считаться первым игроком, а владелец крайней правой — последним. Слева и справа от ряда положите карты со стрелками так, чтобы стрелки указывали в сторону ряда (1б). Эти карты указывают порядок хода в каждой из 3 фаз каждого раунда.

Игра вдвоём: к двум участникам присоединяется трастовая компания, выполняющая функции третьего игрока. Выберите 1 набор карт владельца компании, который будет обозначать трастовую компанию. Положите 1 карту набора рядом с игровой областью, а вторую положите в ряд порядка хода между картами игроков (расположите карты игроков в случайном порядке). Таким образом, трастовая компания на протяжении всей игры будет ходить второй.

- 2 **Деньги:** рассортируйте бумажные купюры по номиналу и поместите их рядом с игровой областью (2а). Это **банк**, из которого игроки получают прибыль и в который вносят плату за покупку станций. Перед началом первого раунда каждый игрок берёт 12 электро из банка (2б).

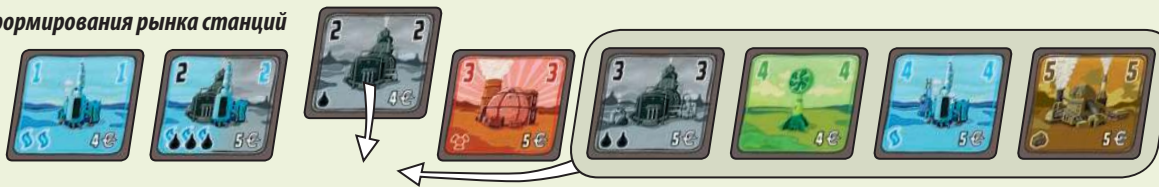
Игра вдвоём: трастовая компания не получает деньги из банка при подготовке к игре и не использует их во время игры.

- 3 **Рынок станций:** под рядом порядка хода сформируйте рынок станций. Для этого возьмите стопку из 13 карт малых станций (с тёмно-зелёной рубашкой) и тщательно перемешайте. Затем откройте по одной за раз 8 верхних карт получившейся стопки, располагая их в порядке возрастания номеров (слева направо). Номера на картах некоторых станций могут быть одинаковыми. Если игроки открывают карту станции с таким же номером, что и у одной из уже лежащих на рынке, новая станция считается «более дорогой» и выкладывается справа от выложенных ранее карт с тем же номером.

Выложив 8 карт станций, разделите их на 2 ряда: в верхний поместите 4 самые дешёвые станции в порядке возрастания номеров — это **ряд действующего предложения** (3а). Остальные выложенные карты поместите под них (в нижний ряд) в порядке возрастания слева направо, — это **ряд ожидаемого предложения** (3б).

Положите фишку скидки рядом с картой самой дешёвой станции (3в).

Пример формирования рынка станций



- ④ **Колода станций:** чтобы подготовить колоду станций, для начала отложите в сторону карту последнего раунда и перемешайте все карты крупных станций (со светло-зелёной рубашкой). Затем случайным образом удалите из игры столько карт малых и крупных станций из соответствующих стопок, сколько указано в таблице справа (в зависимости от числа игроков). Уберите эти карты в коробку, не смотря на их лицевые стороны.

Затем отложите в сторону 1 карту малой станции из оставшихся, сложите вместе остальные карты малых и крупных станций, тщательно перемешайте и поместите получившуюся **колоду станций** лицевой стороной вниз рядом с рынком станций (4а). Положите карту последнего раунда лицевой стороной вниз под низ этой колоды (4б), а отложенную ранее карту малой станции — лицевой стороной вниз на верх этой колоды (4в). По цвету рубашки верхней карты колоды участники смогут определить, какой будет следующая станция на рынке: малой или крупной.

В зависимости от числа игроков удалите из игры определённое количество карт станций:

	Карты малых станций с тёмно-зелёной рубашкой	Карты крупных станций со светло-зелёной рубашкой
2 игрока	1	5
3 игрока	2	6
4 игрока	1	3
5–6 игроков	0	0

- ⑤ **Рынок ресурсов:** под рынком станций располагается рынок ресурсов.

Выложите карты цен ресурсов в ряд в порядке возрастания от 1 до 4 электро (5а). Рядом поместите стопку из 7 карт остаточных ресурсов лицевой стороной вверх (5б).

В зависимости от числа игроков отберите стандартные карты ресурсов, которые будут участвовать в игре (число игроков указано в правом нижнем углу таких карт: «2–6», «4–6» или «5–6»). Соберите их в колоду и перемешайте.

	Количество стандартных карт ресурсов в столбце (под картами цен в 2, 3, 4 электро)
2–3 игрока	4
4 игрока	5
5–6 игроков	6

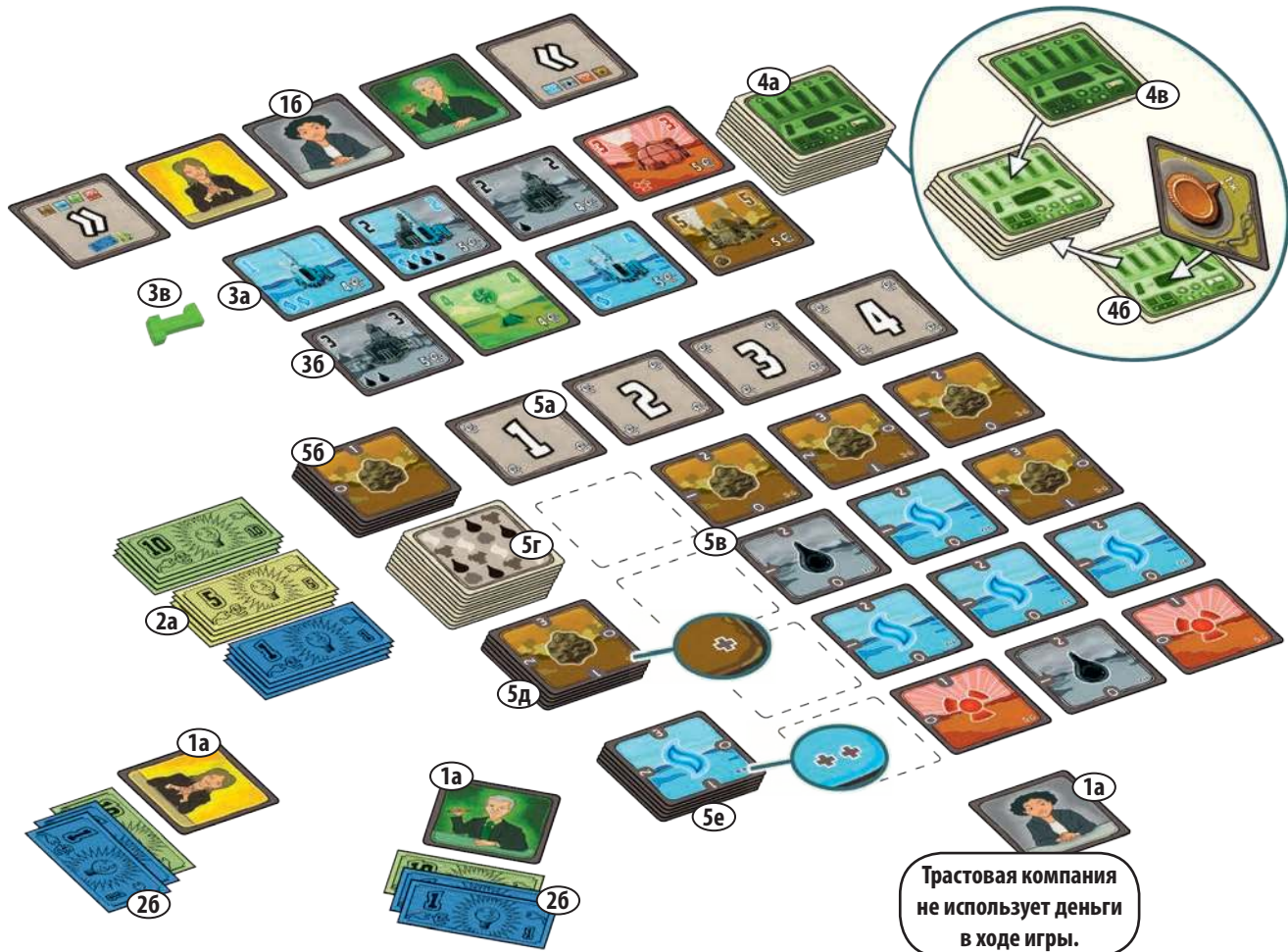
В каждый из 3 столбцов под картами цен в 2, 3 и 4 электро выложите стандартные карты ресурсов в количестве, указанном в таблице выше (5в). **Столбец с ценой в 1 электро остаётся пустым!** Оставшуюся стопку карт ресурсов положите лицевой стороной вниз рядом с картами остаточных ресурсов. Это ваша **колода ресурсов** (5г).

Чтобы игрокам было легче ориентироваться в рынке ресурсов, расположите стандартные карты ресурсов в каждом столбце по типу в следующем порядке (сверху вниз): уголь, природный газ, мазут и уран. При этом расположите карты каждого типа в пределах каждого столбца в порядке возрастания максимального указанного на карте количества ресурсов (сверху вниз): от карт, дающих максимум 1 ресурс, до карт, дающих максимум 3 ресурса.

И, наконец, карты ресурсов с символом «+» (по 1 карте с углём, природным газом, мазутом и ураном) положите лицевой стороной вверх рядом с колодой ресурсов в качестве первых карт **стопки сброса** (5д). После того как в ходе игры колода ресурсов закончится в первый раз и игроки перемешают первую стопку сброса, положите рядом с новой колодой ресурсов 4 карты с символом «++» в качестве первых карт новой стопки сброса (5е).

На этом подготовка к игре закончена — желаем приятной игры!

Пример подготовки игровой области для 2 игроков и трастовой компании



Ход игры

Партия состоит из нескольких раундов, каждый из которых делится на 3 фазы.

1. Аукцион электростанций.
2. Покупка ресурсов.
3. Бюрократия.

Все игроки в определённом порядке выполняют действия одной фазы, перед тем как приступить к следующей. Как только игроки открывают карту последнего раунда, они доигрывают до конца текущий раунд, после чего начинается последний раунд, который играется без фазы 3 («Бюрократия»).

Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков (ПО) за свои станции и оставшиеся к концу игры деньги.

1. Аукцион электростанций

В этой фазе каждый игрок может купить **не больше 1 станции**.

Вначале поместите фишку скидки на карту самой дешёвой станции в ряду действующего предложения. Минимальная ставка на эту станцию снижает-ся до 1 электро вне зависимости от номера станции.

Первым ходит игрок, чья карта владельца компании является крайней левой в ряду порядка хода. Он выбирает одно из двух действий:

А. Выставление станции на торги

Чтобы выставить станцию на торги, игрок выбирает 1 из 4 карт станций в ряду действующего предложения и озвучивает ставку, за которую он готов купить эту станцию. Минимальный размер ставки равен номеру станции, но игрок может сразу предложить и более высокую ставку. Начиная с игрока, выставившего станцию на торги, каждый следующий игрок по часовой стрелке выбирает, перебить предыдущую ставку или спасовать. Спасовавший игрок не сможет вернуться к торгам за эту станцию. Торги продолжаются, пока не спасуют все игроки, кроме одного. Он платит в банк свою последнюю ставку, забирает карту станции и кладёт её перед собой лицевой стороной вверх. Сразу после этого игрок берёт новую карту из колоды станций и выкладывает её на рынок на замену купленной, соблюдая порядок возрастания номеров.

Важно: в ряду действующего предложения всегда должны лежать 4 карты более дешёвых станций (в порядке возрастания номеров), а в ряду ожидаемого предложения — 4 карты более дорогих станций (также в порядке возрастания номеров). Кроме того, если игроки открывают карту станции с таким же номером, как и у одной из станций, уже представленных на рынке, новая станция всегда считается «более дорогой» и выкладывается справа от выложенных ранее станций с таким же номером.

Правила проведения аукциона описаны ниже.

- В первом раунде **каждый игрок** должен купить 1 станцию.
- Купив станцию, игрок в текущей фазе больше не сможет принимать участие в дальнейших торгах, а также выставлять на торги новые станции.
- Когда игрок, выставивший станцию на торги, выигрывает аукцион и покупает эту станцию, право выставить станцию на торги передаётся следующему игроку (согласно ряду порядка хода), который ещё не приобрёл ни одной станции в этом раунде.

Если игрок, выставивший станцию на торги, не выигрывает аукцион (эту станцию покупает другой игрок), он может снова выбрать станцию из ряда действующего предложения и выставить её на торги.

- Игрок не может владеть больше чем **3 станциями одновременно**. Покупая четвёртую станцию, игрок должен немедленно снести одну из купленных ранее (удалить её из игры). При этом он может оставить в личном запасе ресурсы, купленные для этой станции, только если одна из его оставшихся станций также использует этот ресурс в качестве топлива. Если у него нет таких станций или оставшиеся у игрока станции не позволяют хранить эти ресурсы в таком объёме, он должен поместить их в стопку сброса без какой-либо компенсации (подробнее в разделах «Карты электростанций» на стр. 3 и «Покупка ресурсов» на стр. 9).

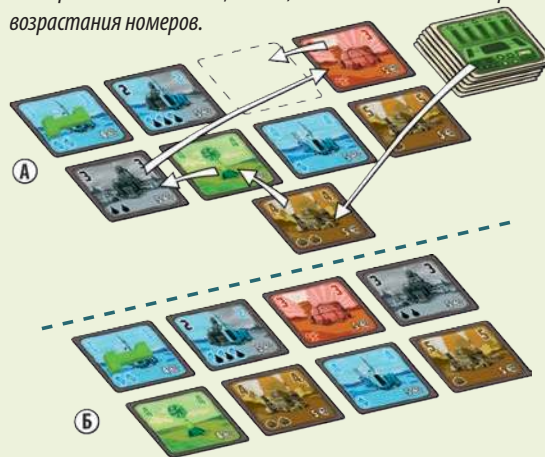


Первый игрок
начинает раунд!

Пример: Анна выставляет на торги третью станцию в ряду действующего предложения.



Пример: Анна выкладывает новую станцию вместо купленной и располагает станции так, чтобы они лежали в порядке возрастания номеров.



- Последний игрок может купить выбранную станцию за её минимальную ставку (равную номеру станции), так как другие игроки уже не могут перебить его ставку.
- Пока фишка скидки лежит на карте самой дешёвой станции, минимальная ставка на неё составляет 1 электро. Если кто-либо из игроков покупает эту станцию, положите фишку скидки рядом с рынком станций. В начале фазы 1 («Аукцион электростанций») следующего раунда снова положите её на карту самой дешёвой станции.
- Если игрок должен выложить новую карту станции на замену купленной и открывает карту станции, номер которой меньше, чем номер карты с фишкой скидки, он удаляет новую станцию из игры, снимает фишку скидки с карты станции, на которой она лежала, и кладёт рядом с рынком станций. Затем игрок снова открывает верхнюю карту колоды и выкладывает её на рынок.
- Если в текущем раунде ни один игрок не купит станцию с фишкой скидки, **в конце фазы 1 («Аукцион электростанций») текущего раунда игроки должны удалить её из игры** и выложить на рынок новую карту станции.
- Открыв карту последнего раунда, игрок выкладывает её в ряд ожидаемого предложения рынка на место самой дорогой станции, а затем тщательно перемешивает оставшиеся карты в колоде станций. В конце этой фазы, после удаления из игры карты станции с фишкой скидки (если она не была куплена) и замены её новой картой станции, игроки удаляют из игры карту последнего раунда вместе с картой самой дешёвой станции. Таким образом, рынок станций сокращается до 6 карт. Следующий раунд становится последним, и в нём каждый игрок может выставить на торги любую из этих 6 станций.

Б. Пас

Игрок решает не начинать аукцион и пасует. В таком случае он не сможет участвовать в аукционах в текущей фазе и не сможет купить новую станцию в этом раунде.

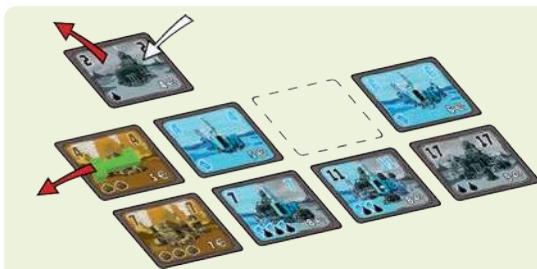
Право хода передаётся следующему игроку согласно ряду порядка хода, если он ещё не купил станцию в этой фазе.

Игра вдвоём: только игроки могут выставлять станции на торги и бороться за них на аукционах. **Трастовая компания в торгах не участвует.**

После того как один из игроков купит первую станцию или первый игрок спасует, трастовая компания забирает карту самой дорогой станции из ряда действующего предложения (положите эту карту рядом с её картой владельца компании). Таким образом, трастовая компания всегда забирает четвёртую карту станции из ряда действующего предложения (кроме последнего раунда, в котором она заберёт шестую карту из рынка станций). Торги за забираемые трастовой компанией станции не проводятся. Карты станций трастовой компании выкладываются в один ряд (карты новых станций всегда кладутся справа от предыдущих). Когда трастовая компания получает четвёртую станцию, крайняя левая карта этого ряда (купленная раньше всех) удаляется из игры.

После того как каждый игрок купит 1 станцию или спасует, фаза 1 («Аукцион электростанций») заканчивается.

Исключение, действующее в первом раунде: так как порядок хода в начале игры был определён случайным образом, **только в первом раунде** игроки должны в конце этой фазы заново определить порядок хода: первым игроком становится игрок, купивший самую дорогую станцию. Если два игрока купили станции с одинаковыми номерами, эти игроки меняют местами свои карты в ряду порядка хода. Если у трёх игроков оказались станции с одинаковыми номерами, то первый из них меняет местами свою карту с третьим из них. Второй из таких игроков оставляет свою карту на том же месте.



Пример: Анна открывает карту станции, которая оказывается более дешёвой, чем станция, на карте которой лежит фишка скидки. Она удаляет только что взятую карту станции из игры и помещает фишку скидки рядом с рынком станций.



Пример: Анна открывает карту последнего раунда и располагает её на рынке станций. В конце фазы 1 («Аукцион электростанций») она удаляет её из игры вместе с картой самой дешёвой станции. Таким образом, рынок сокращается до 6 станций.

2. Покупка ресурсов

В этой фазе игроки могут купить топливо для своих станций на рынке ресурсов.

Эта фаза разыгрывается в обратном порядке хода: начиная с последнего игрока (чья карта владельца компании располагается правее остальных в ряду порядка хода) и заканчивая первым. **Порядок хода в этой фазе особенно важен:** ресурсы на рынке восполняются только в фазе 3 («Бюрократия»), и если большинству игроков будет нужен один и тот же тип ресурса, игроки, получившие право хода позже, могут остаться ни с чем.

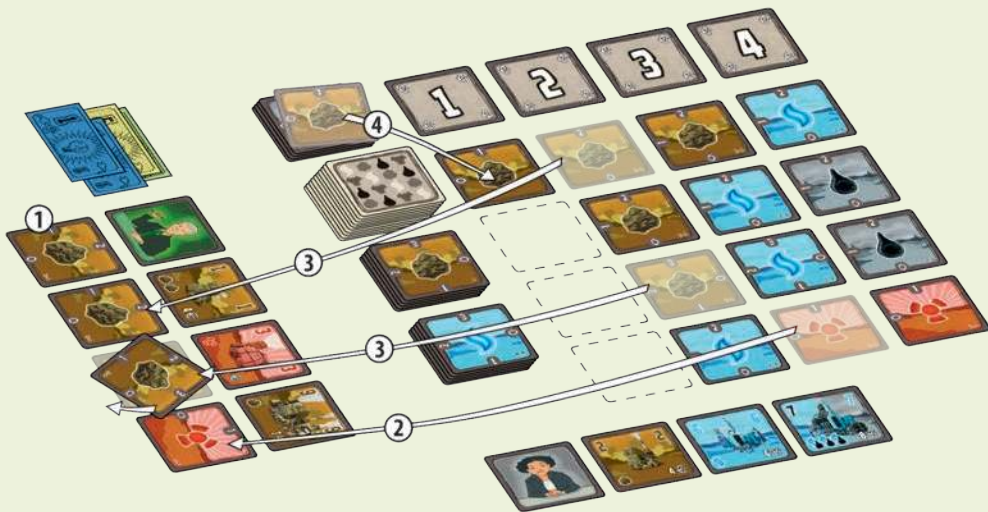
Ресурсы на рынке выкладываются в 4 столбца. Каждая из карт цен ресурсов, располагающаяся над столбцами, определяет стоимость ресурсов в соответствующем ей столбце: 1, 2, 3 или 4 электро. Стандартные карты ресурсов выкладываются только в столбцы за 2–4 электро, а карты остаточных ресурсов — в столбец за 1 электро.

В свой ход игрок может купить сколько угодно карт ресурсов, если эти типы ресурсов могут использоваться в качестве топлива для его станций (см. раздел «Карты электростанций» на стр. 3). В своём личном запасе игрок может хранить только те ресурсы, которые используются на его станциях в качестве топлива. При этом их количество в личном запасе игрока не должно превышать сумму двойных норм топлива станций, использующих этот тип ресурсов. Пока в личном запасе игрока остаётся место для хранения ресурсов, он может покупать ресурсы нужного ему типа.

Стандартные карты ресурсов могут дать до 3 ресурсов, поэтому у игрока может не остаться достаточно места для их хранения. Если игрок покупает карту, дающую больше ресурсов, чем он может хранить, он должен повернуть эту карту той стороной вверх, где указано количество ресурсов, которое он может хранить, и выложить в первый столбец столько карт остаточных ресурсов, сколько ресурсов оказались лишними (при этом игрок не получает никакой компенсации). В первом столбце может быть любое количество карт. Любой игрок может купить выложенную на рынок карту остаточного ресурса за 1 электро.

Игрок выкладывает перед собой все купленные карты ресурсов стороной **с максимально доступным для него значением** вверх. Когда игрок расходует ресурсы для производства энергии в фазе 3 («Бюрократия»), он должен повернуть карты так, чтобы верхняя сторона карты показывала, сколько ресурсов осталось на этой карте. Как только карта поворачивается стороной со значением «0» вверх, игрок должен её сбросить.

Пример: у Анны осталось 2 единицы угля с прошлого раунда (1). У неё 3 станции, и она покупает для них следующие ресурсы: карту, дающую 1 единицу урана, за 3 электро (2) и 2 карты, дающие 3 и 2 единицы угля, по 2 электро за каждую (3). Всего она платит в банк 7 электро. Две угольные станции позволяют ей хранить лишь 6 единиц угля, поэтому она поворачивает карту, дающую 3 единицы угля, стороной со значением «2» вверх и выкладывает 1 карту остаточного ресурса в первый столбец (4). Любой игрок теперь сможет купить эту карту за 1 электро.



Эту фазу начинает последний игрок!

Игрок может расходовать ресурсы с одной карты ресурсов из своего запаса для производства энергии на нескольких станциях. Карту с 1 ресурсом он может использовать в качестве топлива только для одной станции.

Исключение: в последнем раунде игрок не может купить больше ресурсов, чем ему нужно для одного производства энергии (считая вместе с ресурсами, хранящимися в его личном запасе). Если у игрока недостаточно ресурсов для производства энергии, он может купить карты необходимых ресурсов с рынка. В общем случае игрок при этом получит не максимальное указанное на карте количество ресурсов, а только необходимое для того, чтобы произвести энергию. За каждый купленный ресурс, который игрок не сможет хранить из-за этого ограничения, он должен выложить карту остаточного ресурса в первый столбец рынка ресурсов. Если с предыдущего раунда у игрока осталось достаточно ресурсов для производства энергии, он не может покупать новые ресурсы этого типа.

Игра вдвоём: трастовая компания всегда берёт с рынка необходимые ресурсы для своих станций, чтобы в фазе 3 («Бюрократия») они все по возможности произвели энергию. Трастовая компания никогда не хранит ресурсы, которые не может израсходовать на производство энергии. Она всегда забирает с рынка самые дешёвые карты ресурсов: сначала доступные карты остаточных ресурсов, затем стандартные карты ресурсов из второго столбца и т. д. Если трастовая компания берёт слишком много ресурсов, она поворачивает взятую карту с тем значением вверх, которое соответствует количеству ресурсов, которое она может хранить, и выкладывает карты остаточных ресурсов в первый столбец (так же, как и игроки). Если ресурсов нужного типа на рынке не хватает, трастовая компания берёт максимально возможное количество. Если у трастовой компании есть гибридная станция, она также будет забирать сначала самый дешёвый ресурс из доступных на рынке. В случае если мазут и природный газ, необходимые для такой станции, продаются по одной цене, трастовая компания сначала берёт карты природного газа. Если у трастовой компании есть и станции, работающие на природном газе и/или мазуте, и гибридные станции, она сначала обеспечивает ресурсами обычные станции, и только затем — гибридные, добирая необходимые для них ресурсы, как описано выше.

Пример: Анна купила ресурсы для своих станций, теперь наступает очередь трастовой компании брать ресурсы. Сначала компания берёт 1 карту остаточного ресурса (1). Затем — карту с 2 единицами природного газа (2). Её станция, работающая на природном газе, требует лишь 1 единицу природного газа, но она может сохранить вторую для своей гибридной станции. Затем трастовая компания берёт карту с 3 единицами природного газа (3). Таким образом, у неё оказывается больше ресурсов, чем необходимо для производства энергии, поэтому она поворачивает карту, дающую 3 единицы природного газа, стороной со значением «2» вверх и выкладывает в первый столбец карту остаточного ресурса, дающую природный газ (4).



3. Бюрократия

Эта фаза состоит из 3 этапов.

1. Получение прибыли и определение нового порядка хода.
2. Пополнение рынка ресурсов.
3. Обновление рынка станций.

В последнем раунде фаза 3 («Бюрократия») не разыгрывается, поэтому игроки не получают в нём прибыль.

1. Получение прибыли и определение нового порядка хода

Начиная с первого игрока, все игроки решают, какие из принадлежащих им станций произведут энергию. Для этого каждой станции необходимо указанное на её карте количество ресурсов нужного типа. От того, на каких станциях игрок решит произвести энергию, зависит, сколько прибыли он получит в этом раунде, а прибыль, в свою очередь, будет определять порядок хода на следующий раунд.

За каждую станцию, которая произвела энергию, игрок получает прибыль из банка. Для начала полученную прибыль игрокам следует складывать отдельно от остальных денег, и только после определения нового порядка хода они могут сложить все свои деньги вместе.

Если ни одна станция игрока не произвела энергию в этом раунде, он всё равно получает 1 электро в качестве гарантированной прибыли.



Эту фазу начинает первый игрок!

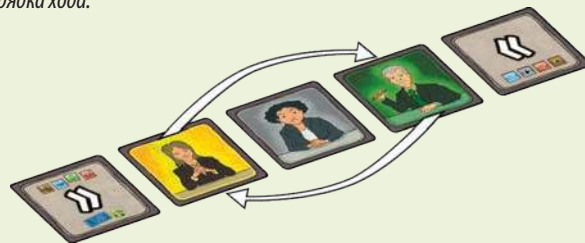
Пример: Анна решила произвести энергию на всех 3 станциях. Для этого ей нужны 1 единица урана и 3 единицы угля. Она помещает карту урана и одну из карт угля в стопку сброса. Одну из оставшихся угля она поворачивает стороной со значением «1» вверх. Анна получает прибыль в 16 электро из банка.



Для производства энергии игроки расходуют хранящиеся в их личных запасах ресурсы. Затем они сбрасывают все карты ресурсов, верхняя сторона которых показывает значение «0». Если игроки используют в качестве топлива карты остаточных ресурсов, они возвращают их в соответствующую стопку лицевой стороной вниз.

Теперь игроки должны определить новый порядок хода на следующий раунд: игрок, получивший наибольшую прибыль в этом раунде, кладёт свою карту владельца компании левее всех в ряду порядка хода. Справа от неё свою карту владельца компании кладёт игрок со второй по величине прибылью и т. д. Если 2 или более игроков получили одинаковую прибыль (такое случается часто), первым из них становится владелец станции с наибольшим номером. Если и номер одинаковый (чаще всего такое бывает в начале игры), эти игроки меняются местами в ряду порядка хода.

Пример: за производство энергии Анна получила 16 электро, а Оксана — 14 электро. Трастовая компания остаётся на втором месте, а Анна и Оксана меняют местами свои карты в ряду порядка хода. В следующем раунде игроки будут ходить согласно новому ряду порядка хода.



Игра вдвоём: трастовая компания всегда сбрасывает все свои карты ресурсов, но не получает прибыли. Она всегда остаётся на втором месте в ряду порядка хода, поэтому игроки могут поменяться местами только между собой в зависимости от полученной в этом раунде прибыли.

2. Пополнение рынка ресурсов

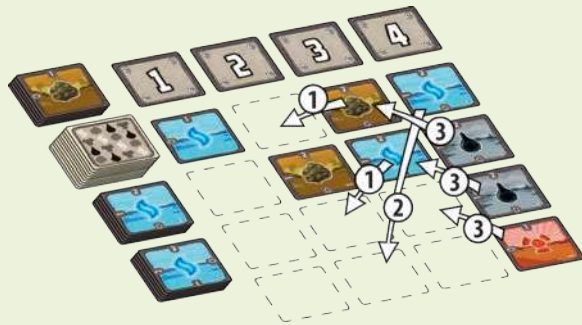
Сначала переместите карты ресурсов, оставшиеся на рынке, в столбцы, предлагающие наиболее дешёвые ресурсы. Все доступные ячейки в таких столбцах должны быть заполнены (не забывайте соблюдать максимальное количество карт ресурсов в столбце, которое зависит от числа игроков). Сначала переместите карты из третьего столбца во второй, затем, если необходимо, из четвёртого во второй и, наконец, из четвёртого в третий. **Стандартные карты ресурсов никогда не попадают в первый столбец!** Карты остаточных ресурсов в первом столбце остаются на месте.

Перемещайте карты ресурсов из одного столбца в другой, пока в них остаются пустые ячейки, в следующем порядке: сначала уголь, затем природный газ, мазут и, наконец, уран. В рамках одного ресурса сначала перемещайте карты с меньшим количеством ресурсов.

После перемещения всех карт ресурсов, доступных на рынке, выложите новые карты ресурсов из стопки, чтобы на рынке оказалось максимально возможное количество карт. Карты из колоды выкладываются на рынок по столбцам, начиная со второго и двигаясь слева направо. Затем расположите карты ресурсов в каждом столбце согласно типу и количеству ресурсов, которые они могут дать.

Если вам нужно выложить карту ресурса, а колода ресурсов закончилась, перемешайте стопку сброса и заполните пустые ячейки рынка из новой колоды ресурсов. Если это случается впервые, положите рядом с колодой ресурсов 4 карты с символом «++» лицевой стороной вверх — это первые карты новой стопки сброса. После добавления в колоду этих карт никакие новые карты на место стопки сброса выкладывать не нужно.

Важно: каждый раз, когда вы будете перемешивать стопку сброса, вы должны **удалить из игры карту самой дешёвой станции** из ряда действующего предложения и выложить на рынок новую карту станции, соблюдая возрастающий порядок номеров станций на рынке.



Пример: чтобы пополнить рынок ресурсов, Анна сначала заполняет второй столбец, перемещая карты угля и природного газа из третьего столбца (1). Во втором столбце осталась 1 свободная ячейка, и она перемещает туда карту природного газа из четвёртого столбца (2). Затем она перемещает 3 карты ресурсов из четвёртого столбца в третий (3).



Пример: Анна выкладывает новые карты ресурсов, заполняя нижнюю пустую ячейку в третьем столбце (1), а затем — все пустые ячейки в четвёртом столбце (2). После этого она должна разложить карты в четвёртом столбце по типу и количеству ресурсов.

3. Обновление рынка станций

Перевернув лицевой стороной вниз карту самой дорогой станции на рынке, положите её под низ колоды станций и выложите новую карту станции на рынок, соблюдая возрастающий порядок номеров. Таким образом, самые дорогие станции окажутся под картой последнего раунда и снова будут доступны в конце игры.

Если в этой фазе вы откроете карту последнего раунда, удалите эту карту из игры вместе с картой самой дешёвой станции в ряду действующего предложения и перемешайте оставшиеся карты станций в колоде. Если в фазе 1 («Аукцион электростанций») текущего раунда вы уже сократили рынок станций до 6 карт, **один раз** сбросьте 1 карту самой дешёвой станции из ряда действующего предложения и выложите новую карту станции из колоды.

После завершения этой фазы игроки сыграют ещё 1 раунд, в котором все 6 станций на рынке можно будет выставлять на торги.

Фаза 3 («Бюрократия») на этом заканчивается. Начинается фаза 1 («Аукцион электростанций») нового раунда.

Конец игры

Если в начале раунда на рынке лежат только 6 карт станций, этот раунд становится последним. Последний раунд состоит только из 2 фаз: «Аукцион электростанций» и «Покупка ресурсов». Игроки пропускают фазу 3 («Бюрократия») и переходят к подсчёту очков. **Обратите внимание:** игроки не получают прибыль в последнем раунде!

Каждый игрок производит энергию на своих станциях и за каждую из них получает количество ПО, равное прибыли, указанной на её карте. Если у игрока не хватает ресурсов для производства энергии на какой-либо из станций, он не получает за неё ПО.

Кроме того, игроки обменивают деньги, оставшиеся у них к последнему раунду, по курсу 1 ПО за каждые 10 электро.

Игрок, набравший больше всех ПО, объявляется победителем.

В случае ничьей побеждает тот претендент, у которого осталось больше электро после обмена их на ПО (остаток обычно составляет 0–9 электро). Если и таким образом определить победителя не удалось, побеждает претендент, который владеет станцией с самым большим номером.



***Пример:** выложив на рынок карту последнего раунда, Анна удаляет её из игры вместе с картой самой дешёвой станции. Таким образом, рынок сокращается до 6 станций.*



***Пример:** у Анны достаточно ресурсов, чтобы её 3 станции произвели энергию, и она получает за них 26 ПО (7 + 9 + 10). У Анны осталось 23 электро, и она получает ещё 2 ПО в обмен на 20 электро. Таким образом, Анна набирает 28 ПО. На случай ничьей у Анны в запасе осталось 3 электро. Если и это не поможет определить победителя, претенденты будут сравнивать наибольшие номера своих станций (у Анны это станция с номером 19).*



Дополнительный режим «Реновация»

Этот режим совместим с играми «Энергосеть. Карточная игра», «Энергосеть» и «Энергосеть. Россия». Правила для этого режима приведены в конце буклета правил. Дополнение не меняет основных правил этих игр, но вносит в них изменения, описанные ниже.

О дополнительном режиме

Режим «Реновация» позволяет игрокам получать деньги за снос своих станций. Если один или несколько игроков в течение раунда сносят свои станции, они получают за это определённую сумму компенсации. При этом с каждым раундом сумма компенсации возрастает!

Подготовка к игре

Чтобы добавить режим «Реновация» в игру «Энергосеть. Карточная игра», игрокам понадобятся 5 карт реновации (стороной с тёмной рамкой вверх и номерами 1–5 в левом верхнем углу).

Чтобы добавить режим «Реновация» в версию игры с полем («Энергосеть» или «Энергосеть. Россия»), игрокам понадобятся все 6 карт реновации (в этом случае они будут использоваться стороной со светлой рамкой вверх).

Выложите карты в стопку в порядке возрастания номеров так, чтобы карта с номером 1 лежала сверху, а карта с номером 5 (или 6) снизу.

Ход игры

Изменения, вносимые этим режимом, касаются лишь фазы 1 («Аукцион электростанций»).

Когда игрок покупает четвёртую станцию и должен снести одну из своих 4 станций (это может произойти не раньше четвёртого раунда), он получает компенсацию в размере, указанном рядом с символом 💡. Игрок берёт компенсацию из банка **только после того**, как он приобрёл новую станцию на аукционе. Все остальные игроки, которые снесут свои станции в этом раунде, будут получать сумму компенсации, указанную рядом с символом 🧑‍🔧.

В конце фазы 1 («Аукцион электростанций»), в которой хотя бы 1 игрок снёс свою станцию и получил за неё компенсацию, удалите из игры верхнюю карту стопки карт реновации — таким образом сумма компенсации за снос станций в следующих раундах возрастает.

Не удаляйте из игры последнюю карту стопки: она остаётся в игре до конца партии. Напоминанием об этом служит символ 🌀, указанный в левом верхнем углу под номером такой карты.



Пример: Анна первой из игроков сносит свою станцию. За это она получает компенсацию в 1 электро. Если остальные игроки будут сносить свои станции в этой фазе, они не получат за это компенсацию. Увы!

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru
или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

Создатели игры

Автор игры: Фридеман Фризе

Оформление: Харальд Лиске

Реализация: Хеннинг Крёпке

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Дополнительная вычитка: Александр Кожевников

Переводчик: Юлия Клокова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Мария Шульгина

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



© 2019 2F-Spiele. All rights reserved.

Bremen/Germany, Fedelhören 64

D-28203 Bremen

www.2f-spiele.de



