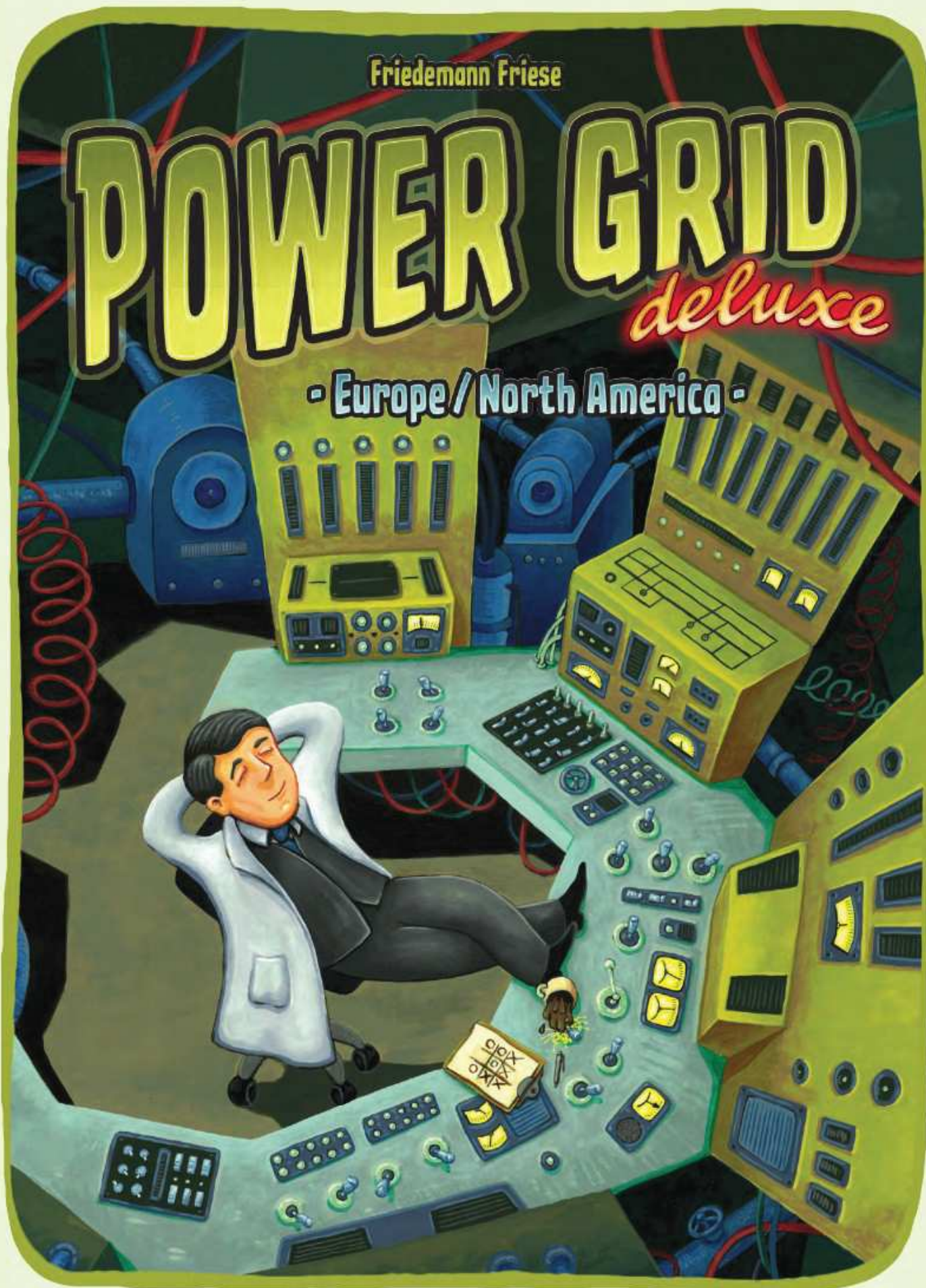


Friedemann Friese

# POWER GRID

*deluxe*

• Europe / North America •



## Introduction

"Funkenschlag deluxe" est basé sur le jeu très réussi "Funkenschlag". Cependant, ce n'est pas simplement le même jeu avec des composants plus grands, meilleurs et plus beaux, mais plutôt une version faite spécialement pour le 10e anniversaire.

Tout est plus grand: le plateau de jeu double face offre maintenant toute l'Amérique du Nord et toute l'Europe, plutôt que les Etats-Unis et l'Allemagne. Les pièces en bois personnalisées offrent des générateurs réels pour les joueurs et différentes formes pour les ressources, parmi lesquelles le gaz naturel au lieu d'ordures. Toutes les centrales électriques ont été modifiées et nous avons ajouté de nouvelles cartes de rechargement de ressources pour faciliter le remplissage de la table des ressources.

Le jeu est toujours Power Grid, avec toutes les enchères excitantes, les spéculations sur les ressources nerveuses, les réseaux urbains complexes et la concurrence serrée entre les joueurs - tout le chemin à la fin de clou-mordre, comme plusieurs joueurs de vie pour la victoire. Il s'agit d'une boîte remplie de pièces bonnes et éprouvées dans de nouvelles formes mises à jour. Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir!

## Contenu



### - 1 immense carton double face:

**Europe / Amérique du Nord avec le marché des centrales électriques, La piste de notation, la piste de suivi des joueurs et le marché des ressources**

**- 132 générateurs en 6 couleurs: 22 par joueur**

**- 83 jetons de ressources: 27 jetons de charbon, 24 jetons de gaz naturel, 20 jetons de pétrole, 12 jetons d'uranium**

**- 1 marteau d'enchères, 1 jeton d'escompte, 1 barrière de la Stufe 2, 1 barrière de fin de partie**

**- 120 pièces, "Elektro": 40 "1", 15 "5", 40 "10", 25 "50"**

**- 54 cartes à jouer:**

**• 43 centrales électriques: 42 centrales électriques avec des numéros "03" - "40", "42", "44", "46" et "50", 1 carte de la Stufe 3**

**• 5 cartes récapitulatives des ressources**

**• 6 cartes de paiement**

**- ce règlement**

## Les deux cartes - Amérique du Nord et Europe

Les règles pour les cartes Amérique du Nord et Europe sont similaires.

Lorsqu'il existe des différences entre les cartes ou si des règles spéciales sont utilisées pour une seule carte, les paragraphes correspondants commencent par l'image et le nom de la carte correspondante.



## Funkenschlag Deluxe pour 2 joueurs: "contre la fiducie"

Funkenschlag deluxe utilise de nouvelles règles pour 2 joueurs. Tout en contestant l'adversaire, vous devez incorporer les régimes d'une fiducie concurrente dans vos plans et utiliser ces régimes contre votre adversaire.

Ci-dessous nous décrivons toutes les règles pour 2 à 6 joueurs, y compris toutes les règles pour les deux nouvelles cartes. À la fin du livret des règles, vous trouverez des règles supplémentaires pour les jeux pour 2 joueurs.

## Préparation

**1.** Placer la plateau au milieu de la table. Pour le premier jeu, nous vous suggérons de choisir l'Amérique du Nord. La carte est divisée en 7 zones, chacune avec 7 villes. Dans chaque jeu, les joueurs choisissent une zone de jeu contiguë de zones connectées en fonction du nombre de joueurs. C'est l'ensemble de la zone de jeu pour TOUS les joueurs. La séparation codée par couleurs des zones ne compte que pour choisir la zone de jeu.

**2.** Chaque joueur prend 50 Elektro, une carte de résumé de paiement, et tous les générateurs d'une couleur.

**3.** Chaque joueur place un de ses générateurs sur l'espace 0 de la piste de notation pour les villes connectées.

**4.** Prenez un générateur de chaque joueur et déterminez de façon aléatoire l'ordre du joueur en plaçant un générateur après l'autre sur la colonne de gauche de la piste de commande du joueur.

**5.** Au début du jeu, les joueurs ont accès à un certain nombre de ressources différentes pour des prix variables. Pour déterminer ces prix, utilisez le tableau à droite et remplissez les espaces du marché des ressources (le long du bord inférieur du tableau). Les numéros en bas à gauche de chaque espace indiquent les prix correspondants pour chaque jeton de ressource.

| Nomb. De joueurs | Nomb. De zones |
|------------------|----------------|
| 2                | 3              |
| 3                | 3              |
| 4                | 4              |
| 5                | 5              |
| 6                | 5              |

|         | Europe      | Amérique du Nord |
|---------|-------------|------------------|
| Bois    | espaces 2-9 | espaces 2-9      |
| Gaz     | espaces 3-8 | espaces 3-8      |
| Huile   | espaces 3-9 | espaces 4-9      |
| Uranium | espaces 8-9 | espaces 9        |



**Exemple pour l'Amérique du Nord:** Au début du jeu, les jetons de charbon les moins chers coûtent 2 Elektro chacun et les jetons de gaz naturel les moins chers coûtent 3 Elektro chacun.

**6.** Placez les jetons de ressource restants comme une réserve près du marché des ressources. Placez les pièces séparées par la valeur à côté du plateau de jeu.

**7.** Placez la carte de résumé de recharge appropriée sur l'espace à côté du marché des ressources. Chaque carte affiche les valeurs de recharge des ressources pour les deux cartes correspondant à un certain nombre de joueurs.

**8.** Les grands espaces sur le dessus du plateau de jeu représentent le marché des centrales électriques. En Amérique du Nord, le marché se compose de 8 espaces, en Europe, le marché dispose de 9 espaces. Prenez les cartes de centrale électrique avec un dos sombre (numérotés 03 à 15) et mélangez cette pile. Ensuite, placez les centrales électriques sur le marché des centrales électriques comme suit:

**Amérique du Nord:** tirer les 8 cartes du dessus et les placer face vers le haut. Les classer en ordre croissant par leur nombre. Placez ceux avec les plus petits numéros dans la rangée supérieure du marché (le marché actuel) dans l'ordre croissant, de gauche à droite. Ensuite, placez les quatre autres dans la rangée du bas (le marché futur) dans l'ordre croissant, de gauche à droite. Prenez enfin une carte de puissance plus face vers le bas et le mettre de côté.

**Europe:** dessinez les 9 cartes du dessus et placez-les face vers le haut. Les classer en ordre croissant par leur nombre. Placez ceux avec les plus petits numéros dans la rangée supérieure du marché (le marché actuel) dans l'ordre croissant, de gauche à droite. Ensuite, placez les cinq centrales électriques restantes dans la rangée inférieure (le marché futur) dans l'ordre croissant, de gauche à droite.

Lors de l'ajout de nouvelles centrales au marché des centrales au cours du jeu, réarrangez toujours toutes les centrales électriques dans le marché des centrales électriques en ordre croissant avec les 4 usines les moins chères du marché actuel.

**9.** Mettre de côté la carte Stufe 3, puis mélanger les cartes de centrale électrique avec un arriéré léger. Retirez au hasard certaines cartes de centrale électrique comme indiqué dans le tableau ci-contre. Placez ces cartes face vers le bas dans la boîte, sans les regarder.

Mélangez toutes les cartes restantes de centrales électriques et placez-les en pile face cachée à côté du marché des centrales électriques. Le code de couleur indique aux joueurs si la centrale située au sommet de la pile est une plante plus forte (dos clair) ou plus faible (dos foncé).

|             | Centrale électrique<br>Dos sombre | Centrale électrique<br>dos clair |
|-------------|-----------------------------------|----------------------------------|
| 2 joueurs   | 1                                 | 5                                |
| 3 joueurs   | 2                                 | 6                                |
| 4 joueurs   | 1                                 | 3                                |
| 5-6 joueurs | none                              | none                             |

#### 10. Terminer les préparations comme suit:

**Amérique du Nord:** placer la carte Stufe 3 face cachée sous la pile d'alimentation et prendre la centrale électrique de départ qui avait été mise de côté (à partir de 8) et la placer face cachée au-dessus de la pile d'alimentation.

**Europe:** placez la carte Stufe 3 face cachée sous la pile d'approvisionnement.

Ceci termine la préparation du jeu. Nous espérons que vous apprécierez le jeu!

Amérique du Nord -  
Recharge de ressources  
pour 6 joueurs



## Les centrales électriques

**1.** Chaque centrale a un numéro. Ce nombre est l'enchère minimale acceptable lorsque l'usine est mise aux enchères. Les joueurs utilisent ce nombre pour trier les centrales par taille dans le marché des centrales électriques. Les joueurs utilisent également les numéros pour déterminer l'ordre du joueur lorsque plusieurs joueurs ont le même nombre de villes dans leurs réseaux. Lorsque les règles mentionnent les grandes ou les petites centrales, les règles se réfèrent aux centrales dont le nombre est faible ou élevé sur le marché des centrales.

**2.** L'image au milieu est une illustration de la centrale et n'a aucun rôle dans le jeu.

**3.** La couleur de la centrale et les symboles dans le coin inférieur gauche montrent le ou les types de ressource et le nombre de jetons de ressources requis pour produire de l'électricité (brun: charbon, bleu: gaz naturel, noir: huile, rouge: uranium). Les joueurs ne peuvent jamais utiliser plus ou moins de jetons de ressources pour produire de l'énergie avec une centrale électrique que le nombre indiqué sur la carte. Chaque centrale ne peut stocker que le type de ressource nécessaire à la production et au plus peut stocker deux fois plus de jetons de ressource que de symboles de ressource.



**Les centrales hybrides** ont une couleur bleue / noire et possèdent deux symboles de ressource.

Les joueurs peuvent choisir d'acheter et d'utiliser toute combinaison de gaz naturel et / ou de pétrole. Habituellement, les joueurs choisissent d'acheter la ressource moins chère. Les joueurs ont besoin du nombre indiqué de ressources (de l'une ou de l'autre combinaison) pour produire de l'électricité et peuvent stocker un total de deux fois plus de jetons de ressources des deux types (et non de chaque).

**Les centrales électriques écologiques** ont une couleur verte. Ils n'ont pas besoin de ressources et ne peuvent pas les stocker.

**4.** Le numéro devant le générateur indique le nombre de villes que cette centrale peut fournir en électricité. Par exemple, les joueurs ne peuvent pas choisir d'utiliser seulement la moitié des jetons de ressources nécessaires pour fournir seulement la moitié des villes. Bien qu'une centrale électrique puisse stocker deux fois plus de ressources que nécessaire, elle ne peut pas produire de puissance pour deux fois plus de villes au cours d'une ronde.

Les centrales électriques écologiques fournissent toujours le nombre de villes indiqué!

**Exemple:** la centrale numéro 20 a une enchère minimum de 20 Elektro. Il faut exactement 3 jetons de charbon pour produire de l'électricité et approvisionner 4 villes. Les joueurs peuvent stocker jusqu'à 6 jetons de charbon sur cette centrale électrique.

La centrale électrique numéro 22 peut utiliser n'importe quelle combinaison de 3 jetons de gaz naturel et de pétrole (3 jetons de gaz naturel, 3 jetons d'huile, 1 jeton de pétrole et 2 jetons de gaz naturel, etc.) pour produire de l'électricité pour 5 villes. Les joueurs peuvent stocker jusqu'à 6 jetons de ressources des deux types (par exemple, chacun de pétrole et de gaz naturel, 6 de pétrole, ou toute autre combinaison ajoutant à 6 jetons ou moins).

La centrale électrique écologique numéro 36 n'a pas besoin de ressources et ne peut pas les stocker. Il fournit 5 villes.



## Jouer au jeu

Le jeu est joué sur plusieurs tours. Chaque tour du jeu comporte cinq phases. Dans chaque phase, tous les joueurs prennent leurs actions dans l'ordre spécifié pour la phase avant que le jeu continue à la phase suivante. Les cinq phases sont:

1. Déterminer l'ordre du joueur
2. Enchères des centrales électriques
3. Acheter des ressources
4. Construction de générateurs
5. Bureaucratie

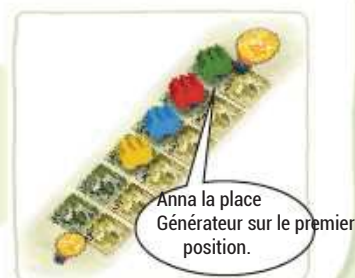
En outre, le jeu se joue à travers trois étapes. Les étapes sont expliquées après la description des phases de chaque tour.

### Phase 1: Déterminer l'ordre du joueur

Les joueurs déterminent l'ordre du joueur pour le tour. Le premier joueur est le joueur avec la plupart des villes de son réseau (le générateur sur l'espace numéroté le plus élevé de la piste de notation pour les villes connectées). Si deux ou plusieurs joueurs sont liés pour la plupart des villes, le premier joueur est le joueur parmi eux avec la plus grande centrale électrique. Placez le générateur de ce joueur sur le premier espace de la colonne de gauche de l'ordre du joueur. Déterminez les positions restantes du joueur en utilisant les mêmes règles.

**Rappelez-vous:** au début du jeu, les joueurs déterminent l'ordre du joueur de façon aléatoire.

**Exemple:** Anna a relié 6 villes, Greg et Al 5 chacune, et Nathalie 4. Anna est le premier joueur et place son générateur sur la première position de la piste de commande de joueur. Greg et Al sont liés et vérifient leurs centrales électriques. La plus grande centrale électrique de Greg est la centrale électrique numéro 17 et la plus grande centrale électrique d'Al est la centrale électrique numéro 15. Greg est donc en deuxième position et Al est en troisième. Nathalie place enfin son générateur en quatrième position de la piste d'ordre des joueurs.



## Phase 2: Enchères centrales électriques

Dans cette phase, chaque joueur peut acheter qu'une seule centrale électrique. Cette phase est jouée en ordre de tour, en commençant par le premier joueur (Le premier générateur sur la piste de commande du joueur).

Le joueur choisit entre les deux actions suivantes:

### a. Choisir une centrale électrique aux enchères

Le joueur choisit l'une des quatre centrales électriques sur le marché actuel pour démarrer l'enchère. Il place le marteau d'enchères sur cette centrale électrique. Le joueur ne peut pas choisir une des cartes sur le marché futur!

Ensuite, il fait une offre pour acheter la centrale (il doit soumissionner au moins la soumission minimale correspondant au nombre de la centrale), mais peut commencer par une offre plus élevée. Continuer dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs peuvent faire des enchères plus élevées ou passer. Quand un joueur passe, il ne peut pas rentrer dans cette enchère. Les joueurs continuent de faire des enchères ou passent dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'un joueur restes. Il paye sa meilleure enchère à la banque et prend la centrale électrique. Pour montrer qu'il a acheté une centrale électrique, il déplace son générateur sur la piste de commande de joueur à la colonne de droite.

Immédiatement, prendre une nouvelle centrale électrique de la pile des centrales électriques pour remplacer celle qui a été achetée et la placer sur le marché des centrales électriques. Réorganiser les centrales en ordre croissant de nombres: les quatre plus bas dans le marché actuel, et les centrales électriques plus élevées sur le marché futur.

### Règles importantes à suivre:

- Une fois qu'un joueur a acheté une centrale électrique dans une ronde, il ne peut pas soumissionner dans une autre du même rang, ni mettre d'usine aux enchères. Le générateur du joueur se trouve dans la colonne de droite de la piste de commande des joueurs.

- Lorsque le joueur d'enchères remporte la vente aux enchères et achète la centrale, le prochain joueur dans son ordre de tour prend son tour, si il n'a pas encore acheté une centrale électrique ce tour (son générateur est toujours dans la colonne de gauche de la piste de commande de joueur). Maintenant ce joueur met une centrale électrique du marché actuel aux enchères. Si un joueur autre que le joueur qui a commencé l'enchère gagne la vente aux enchères, le joueur d'enchères peut choisir d'enchérir une centrale électrique différente du marché actuel ou passer.

- Pendant le jeu, chaque joueur peut posséder seulement 3 centrales électriques à tout moment. Lorsqu'un joueur achète une quatrième usine, il doit défausser une centrales électriques et l'enlever du jeu. Il ne peut pas choisir de se débarrasser de la centrale achetée. Le joueur peut déplacer des ressources de la centrale éteinte vers ses trois centrales restantes si une ou plusieurs d'entre elles peuvent stocker ces ressources. Si il n'y a aucune capacité ou aucune centrale électrique correspondante pour les ressources de la centrale défausser, le joueur renvoie les ressources à l'approvisionnement, et non au marché des ressources (voir «Les cartes des centrales électriques» à la page 4).

- Si, à tout moment du jeu, il existe une centrale électrique sur le marché actuel avec un nombre égal ou inférieur au nombre de villes connecter d'un joueur, elle est immédiatement le retirer du jeu et le remplacer par une nouvelle centrale électrique de la centrale électrique. Il est également possible que les centrales nouvellement tirées soient immédiatement jetées et qu'une nouvelle carte soit tirée. Comme d'habitude, réorganiser les centrales en ordre croissant. Cette règle n'affecte pas les centrales appartenant aux joueurs.

- Le dernier joueur à lancer une enchère dans une ronde paie la soumission minimale pour acheter la centrale électrique qu'il choisit.

**Amérique du Nord:** au début de la Phase 2, placez le jeton de réduction sur la plus petite centrale du marché actuel. La soumission minimale pour cette centrale est réduite à 1 Elektro, indépendamment du nombre réel de la centrale.

Au cours de la phase 2, si une centrale électrique plus petite est tirée et est ajoutée au marché (mais pas si la centrale tirée est trop faible pour le marché) supprimer le rabais et suivre l'enchère minimum imprimée sur la carte.

Si personne n'achète la centrale électrique à prix réduit, retirez-la du jeu à la fin de la phase 2. Remplacez-la en tirant une nouvelle centrale électrique de la pile de la centrale électrique.

Pendant toutes les autres phases d'une ronde, il n'y a pas de centrales à prix réduit. Placer le décompte à côté du marché des centrales électriques.

**b. Passer la vente aux enchères :** si le joueur ne veut pas proposer une centrale électrique aux enchères, il doit se retirer de cette phase. Lorsqu'il le fait, il ne peut pas soumissionner dans les enchères ultérieures pendant cette phase et, par conséquent, pas de nouvelle centrale électrique ce tour. Pour montrer cela, il déplace son générateur sur la piste d'ordre des la colonne de droite. Le joueur suivant dans l'ordre de tour prend son tour, s'il n'a pas déjà acheté une centrale (sa génératrice est toujours dans la colonne de gauche de la piste de commande du joueur).

**Exception pour le premier tour du jeu:** chaque joueur doit acheter une centrale électrique et ne peut pas se retirer de cette phase.

**Europe:** si tous les opérateurs se retirent et qu'aucune centrale n'est vendue cette ronde, retirez la centrale la plus petite du marché actuel, et la remplacer par une nouvelle centrale électrique de la pile de la centrale. Réorganiser ensuite le marché selon les règles.



Le joueur choisit le numéro 05 Sur le marché actuel.



Le joueur a acheté une centrale électrique.



Au début de la phase 2 Placez le jeton de réduction sur la plus petite centrale électrique



Lorsqu'une plus petite centrale électrique est placée sur le marché, déplacer le jeton d'escompte.

**Exception pour le premier tour:** parce que l'ordre du tour a été déterminé au hasard au début du jeu, pour un certain temps, déterminé l'ordre du tour à la fin de cette phase. Comme tous les joueurs auront acheté une centrale électrique, utilisez la règle liée pour déterminer l'ordre des joueurs pour les phases suivantes de ce tour (voir phase 1: Déterminer l'ordre du joueur).

Lorsque tous les joueurs terminent cette phrase, déplacez tous les générateurs de la piste de commande du joueur vers la colonne de gauche.



### Phase 3: Acheter des ressources

Dans cette phase, les joueurs peuvent acheter des ressources pour leurs centrales électriques sur le marché des ressources. Cette phase est jouée en sens inverse du tour, en commençant par le dernier joueur (le dernier générateur sur la piste de commande du joueur), en continuant avec le deuxième joueur et ainsi de suite jusqu'à ce que le premier joueur prenne son tour, terminant cette phase.

Comme il est expliqué dans la section «Les centrales électriques», chaque centrale a besoin du nombre de jetons de ressources correspondant au nombre de symboles sur la carte pour produire de l'électricité et ne peut stocker que deux fois ce nombre de jetons. Tant qu'il y aura encore de l'espace de stockage, les joueurs peuvent acheter des ressources leurs centrales électriques. Les joueurs ne peuvent pas acheter des ressources que leurs centrales actuelles ne peuvent pas utiliser.



**Exemple:** la centrale à charbon numéro 4 peut stocker jusqu'à 4 jetons de charbon, la centrale hybride numéro 35 peut stocker jusqu'à 4 jetons de gaz naturel et / ou de pétrole dans n'importe quelle combinaison. La centrale électrique écologique numéro 31 n'a pas besoin de ressources et, par conséquent, ne peut stocker de jetons de ressources.

Le joueur achète les jetons de ressources des espaces du marché des ressources. Le numéro imprimé en bas à gauche de chaque espace de ressources indique le prix d'un jeton de ressource. Le joueur paie ce montant à la banque pour chaque jeton. Il déplace son jeton à la colonne de droite sur la piste de commande du joueur et le joueur suivant prend son tour.

Si un type de ressource est épuisé dans le cycle en cours, plus de jetons de ressources de ce type peuvent être achetés jusqu'à la prochaine ronde lorsque le marché des ressources est rempli.

À tout moment pendant le jeu, un joueur peut réarranger les jetons de ressource parmi ses centrales si les centrales électriques ont l'espace pour accueillir les ressources étant placées sur elles.

Lorsque tous les joueurs terminent cette phrase, déplacez tous les générateurs de la piste de commande du joueur vers la colonne de gauche.



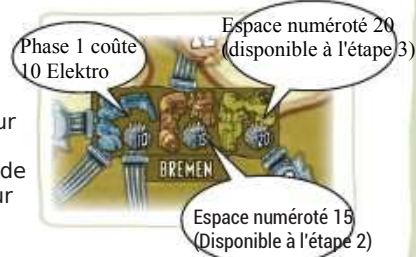
### Phase 4: Construire des générateurs

Dans cette phase, les joueurs peuvent augmenter leurs réseaux d'électricité en reliant de nouvelles villes. Comme la phase 3, cette phase est jouée en ordre de joueur inverse commençant par le dernier joueur (le dernier générateur sur l'ordre du tour). La phase se termine après que le premier joueur ait terminé son tour.

Au début du jeu, les joueurs n'ont pas de villes et, par conséquent, pas de réseau. Pour construire le premier générateur dans son réseau, un joueur choisit n'importe quelle ville vide (non déjà choisie par un autre joueur) n'importe où dans la zone de jeu contiguë sur la carte. Il place un de ses jetons de générateur sur l'espace numéro 10 dans cette ville et paie 10 Elektro à la banque pour la ville de départ.

Toutes les villes suivantes, un joueur ajoute à son réseau doit se connecter à au moins une ville déjà dans son réseau (avec un de ses générateurs). Lors de la connexion à une nouvelle ville, le joueur choisit une ville de son réseau et la nouvelle ville et paie le raccordement et des coûts de construction les moins chers disponibles (chaque ville a des espaces pour Trois générateurs, évalués 10, 15 et 20) à la banque.

Un joueur peut se connecter à n'importe quel nombre de nouvelles villes pendant son tour dans cette phase, tant qu'il paie tous les frais de construction et de raccordement. Après avoir connecté toutes les villes souhaitées, le joueur déplace son générateur sur la piste de commande de joueur vers la colonne de droite et le joueur suivant suit avec son tour pour se connecter de nouvelles villes.



### Règles importantes à suivre:

- À l'étape 1 du jeu, chaque ville ne peut être connectée que par un joueur. À l'étape 2, chaque ville peut être connectée par deux joueurs et enfin à l'étape 3, chaque ville peut être connectée par trois joueurs. Les coûts totaux sont 10, 15 et 20 Elektro pour la première, deuxième et troisième génératrice construite dans une ville plus les coûts de connexion entre les villes.

**- Tant qu'il y aura un espace vide dans la ville pendant l'Etape actuelle du jeu, un joueur peut ajouter toute ville à l'intérieur de la zone de jeu à son réseau. Il peut utiliser n'importe quel nombre de connexions et peut passer par une ville sans y placer un générateur.**

- Les joueurs ne peuvent jamais utiliser de villes ou de connexions qui se trouvent en dehors de la zone de jeu sélectionnée pendant le jeu.



**Amérique du Nord:** les métropoles de New York et de Mexico se composent chacune de 2 villes avec un coût de connexion de zéro Elektro. Un joueur peut avoir un maximum de 1 générateur dans chacune des deux villes d'une métropole.

- Un joueur ne peut jamais se connecter à la même ville deux fois. Cela permet à trois joueurs de se connecter à chaque ville pendant l'étape 3.

-Après avoir connecté une ville, le joueur place un de ses générateurs dans la nouvelle ville sur l'espace vide le plus bas (10, 15 ou 20 Elektro).

Par exemple, si une ville est encore vide à l'étape 2 du jeu, un joueur peut connecter cette ville pour 10 Elektro.

Toutes les villes connectées d'un joueur sont dans son réseau. Le joueur peut seulement étendre son réseau à partir de ses propres villes connectées.

Si le joueur se connecte à plusieurs villes ce tour, il peut utiliser les villes ajoutées ce tour pour se connecter davantage à d'autres villes.

Il paie toujours tous les frais de raccordement et de construction d'une de ses villes connectées à chaque nouvelle ville, même s'il a déjà payé une connexion plus tôt le jeu (par exemple, il peut avoir contourné une ville pour atteindre une autre et veut maintenant se connecter à la ville contournée).

**Exemple:** pendant l'étape 1, Anna (bleu) peut se développer son réseau pour 10 Elektro dans la métropole de New-York (A), car il n'y a pas de frais de connexion entre le nord et le sud de New York.

Pour ajouter Toronto, elle paie 21 Elektro (10 + 11) en utilisant la connexion directe de Pittsburgh à Toronto (B). Pour se connecter à Charlotte les coûts complets pour Anna sont 29 Elektro (10 + 7 + 12), parce que Bob a été le premier à se connecter à Washington (C). Anna est forcée de sauter cette ville, comme un deuxième joueur n'est pas autorisé à se connecter à une ville pendant l'étape 1 ..

Si le jeu est déjà dans l'Étape 2 et les générateurs deuxième sont autorisés dans les villes, Anna peut se connecter Philadelphie (D) pour 18 Elektro (15 + 3) ou Washington (E) pour 22 Elektro (15 + 7). Si Anna ajoute les deux villes dans la même phase, elle paie 38 Elektro.

D'abord, elle relie Philadelphie pour 18 Elektro et de là, elle relie Washington pour 20 Elektro supplémentaires.



- Les joueurs ne doivent pas choisir leurs villes de départ au premier tour. Ils peuvent démarrer leurs réseaux dans des rounds ultérieurs, éventuellement pour influencer tactiquement leurs positions sur la piste d'ordre des joueurs.

- Si un joueur relie plusieurs villes à la fois, nous vous suggérons de placer les nouveaux générateurs sur leurs côtés pour le moment. Ainsi, il peut facilement vérifier tous les coûts et les connexions. Ce n'est qu'après avoir payé tous les frais, qu'il place les générateurs dans la position normale.

- Quand un joueur ajoute une nouvelle ville à ce réseau, il a immédiatement mis à jour sa position sur la piste de notation pour les villes connectées, de sorte que chaque joueur peut voir combien de villes chaque joueur a.

- Si, à n'importe quel moment du jeu, il y a une centrale dans le marché actuel avec un nombre égal ou inférieur au nombre de villes qu'un joueur possède, le retirer immédiatement du jeu et le remplacer par une nouvelle centrale électrique de La centrale électrique. Il est également possible que les centrales nouvellement tirées soient immédiatement jetées et qu'une nouvelle carte soit tirée. Comme d'habitude,

Réorganiser les centrales en ordre croissant. Cette règle n'affecte pas les centrales appartenant aux joueurs.

**Exemple:** Anna ajoute une sixième ville à son réseau. La centrale électrique numéro 6 se trouve dans le marché des centrales électriques, donc elle l'enlève du jeu et en tire un remplacement. Si les joueurs possèdent les 3 à 5 centrales électriques, ils gardent ces centrales.

Lorsque tous les joueurs terminent cette phrase, déplacez tous les générateurs de la piste de commande du joueur vers la colonne de gauche.

## Phase 5: Bureaucratie

Dans cette phase, les joueurs produisent de l'électricité pour alimenter leurs réseaux afin de gagner de l'argent. Ensuite, vous réapprovisionner le marché des ressources et enfin mettre à jour le marché des centrales électriques.

**1. Gagner de l'argent:** à partir du premier joueur, chaque joueur indique combien de villes de son réseau il souhaite (et est capable) de fournir de l'électricité. Il gagne de l'argent en fonction du nombre de villes qu'il alimente comme indiqué sur la carte de paiement résumée. Un joueur qui ne fournit aucune ville obtient 10 Elektro (le minimum garanti). Les joueurs retirent les ressources requises des centrales qui produisent de l'électricité ce tour et placent les ressources utilisées dans l'offre de ressources à côté du marché des ressources (pas sur les espaces du marché des ressources!).

Un joueur peut choisir (ou seulement être capable) de fournir moins de villes qu'il n'en a dans son réseau. Le joueur est payé uniquement pour les villes fournies. Si un joueur produit plus d'électricité qu'il n'a de villes dans son réseau, l'excédent est gaspillé. Chaque joueur peut choisir combien et quelles de ses centrales il utilise. Il n'a pas à fournir toutes ses villes, même s'il a assez de centrales.

|   |    |   |    |   |    |    |     |    |     |    |     |    |     |
|---|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|----|-----|----|-----|
| 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 |

**Exemple:** Anna possède 6 villes et les centrales électriques 10, 14 et 21, toutes stockant le nombre maximum de jetons de ressources. Elle enlève 2 pétroliers, 1 gaz naturel et 1 jeton d'uranium de ses centrales électriques et les remplace dans l'approvisionnement pour produire de l'électricité pour 7 villes (2 + 2 + 3). Elle gagne 73 Elektro pour 6 villes fournies. L'excédent d'électricité est gaspillé.

**2. Réapprovisionner le marché des ressources:** en fonction du nombre de joueurs et de l'Étape actuelle du jeu, réapprovisionner la ressource marché avec des jetons de ressources de l'offre. La carte récapitulative de rechange à côté du marché des ressources montre les valeurs respectives pour chaque type de ressource. En commençant par l'espace le plus élevé (le plus cher), placez des jetons de ressources sur les symboles vides, jusqu'à ce que vous placez le montant indiqué pour chaque type de ressource.

Les jetons de ressources dans le jeu sont limités. S'il n'y a pas suffisamment de jetons de ressources d'un type de ressource laissé dans la réserve, ce type de ressource n'est pas totalement réapprovisionné. Cela peut se produire lorsque les joueurs stockent un grand nombre de jetons sur leurs centrales électriques.

**Exemple:**

dans un match avec 5 joueurs sur la carte nord-américaine, 10 jetons de charbon, 2 jetons de gaz naturel et 1 jeton de pétrole ont été achetés au premier tour. Selon la fiche récapitulative des ressources pour 5 joueurs et l'étape 1, les ressources suivantes doivent être réapprovisionnées:

4 jetons de charbon, 3 jetons de gaz naturel, 4 jetons d'huile et 3 jetons d'uranium. Il y a suffisamment de jetons de ressources dans l'offre de ressources, donc les joueurs placent deux jetons de charbon sur l'espace 4 et deux sur l'espace 3 (toujours commencer sur les plus chers, les espaces vides).

Placez deux jetons de gaz sur l'espace 3 et un sur l'espace 2. Placez un jeton d'huile sur l'espace 4, 2 jetons d'huile sur l'espace 3 et le dernier sur l'espace 2. Enfin, placez deux jetons d'uranium sur l'espace 8 et un sur l'espace 7.

Le marché des ressources ressemble à ceci:



Comparé au début du jeu, le prix du charbon est plus élevé à la fin du premier tour, le jeton de charbon le plus bas coûte maintenant 3 Elektro. Cependant, le gaz naturel, le pétrole et l'uranium sont maintenant moins chers.

**3. Mettre à jour le marché des centrales électriques:** lors de l'étape 1 et de l'étape 2, placez la plus haute centrale numérotée de l'avenir marché face au bas de la pile de la centrale et de tirer une nouvelle centrale électrique pour le remplacer. Réorganiser le marché des centrales électriques appropriée. En faisant ceci, les centrales électriques les plus nombreuses sont rassemblées sous la carte Step 3 dans la pile de la centrale électrique et sont disponibles pendant l'étape 3 du jeu.

Au cours de l'étape 3, retirez la plus petite centrale électrique numérotée du marché actuel du jeu et retirez un remplacement de la pile de la centrale. Au cours des dernières rondes du jeu, il est possible que la pile de la centrale soit épuisée et que les joueurs ne puissent plus remplacer les centrales. Le jeu continue et dans chaque phase 5, retirez la plus petite centrale électrique numérotée du marché de la centrale électrique.

La phase 5 et le cycle entier sont maintenant terminés. Un nouveau tour commence avec la phase 1.

## Les 3 étapes du jeu

Le jeu passe par trois étapes et commence par l'étape 1. L'étape 2 commence lorsque le premier joueur a connecté un certain nombre de villes à son réseau. L'étape 3 commence après que la carte de l'étape 3 est tirée de la pile de la centrale électrique. Le jeu se termine généralement à l'étape 3, mais dans certains cas peut se terminer à l'étape 2.

Cette section décrit les différents changements de règles et situations spéciales pour les trois étapes pendant le jeu.



### Stufe 1

Le jeu commence avec l'étape 1. Chaque ville ne peut faire partie du réseau d'un seul joueur (un seul générateur peut se tenir dans chaque ville). Le coût de construction du premier générateur est de 10 Elektro. Le réapprovisionnement des ressources à l'étape 1 suit la colonne de gauche de la fiche récapitulative des ressources.



### Stufe 2

L'étape 2 commence au début de la phase 5 (bureaucratie) après qu'au moins un joueur ait connecté un certain nombre de villes à son réseau, selon le nombre de joueurs. Plusieurs joueurs peuvent connecter le nombre nécessaire de villes (ou plus) dans le même tour.

Pour rappel, nous fournissons une barrière oblongue de niveau 2 que les joueurs placent sur la frontière devant l'espace correspondant de la piste de notation pour les villes connectées.

| Nombre de joueurs | Villes Connectées |
|-------------------|-------------------|
| 2-5               | 7                 |
| 6                 | 6                 |



**Amérique du Nord:** au début de l'étape 2 (et juste une fois), retirez la plus petite centrale électrique du marché actuel du jeu et remplacez-la par une nouvelle pile de la centrale.



**Europe:** au début de l'étape 2 (et juste cette fois) enlever la plus basse puissance numérotée du marché actuel du jeu. Ne pas le remplacer, de sorte que le marché futur est réduit aux 4 centrales avec des nombres plus importants

À l'étape 2, chaque ville peut faire partie des réseaux de deux joueurs (deux générateurs différents peuvent se tenir dans chaque ville). Le coût de construction du deuxième générateur est de 15 Elektro. À l'étape 2, les joueurs peuvent toujours placer le premier générateur pour 10 Elektro dans une ville vide. Le réapprovisionnement des ressources à l'étape 2 suit la colonne centrale de la carte récapitulative des ressources.

C



### Stufe 3

Lorsque vous dessinez la carte Step 3 de la pile de la centrale, l'étape 3 commence au début de la phase suivante du jeu!

Extrêmement rarement, l'étape 3 peut commencer avant l'étape 2. Dans ce cas, effectuez d'abord tous les changements pour l'étape 2 avant de poursuivre directement les modifications pour l'étape 3.

Cela peut se produire de trois façons:

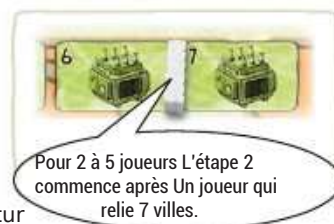
**1.** Lorsque la carte Step 3 est tirée dans la phase 2 (Centrales d'enchères), considérez la carte comme la plus haute centrale électrique pour le reste de cette phase et placez-la à la fin du marché futur. Immergez immédiatement la pile de la centrale électrique qui a les centrales qui ont été placées sous lui et le placer de nouveau face vers le bas. Continuez la vente aux enchères de centrales électriques et faites des remplacements si nécessaire jusqu'à ce que tous les joueurs aient la possibilité d'acheter une nouvelle centrale électrique ou de se retirer. Après avoir terminé la phase 2, retirez la centrale la plus faible du marché actuel et la carte Step 3 du jeu. Ne pas dessiner de remplaçants! L'étape 3 débute au début de la phase 3 (acheter des ressources).

**2.** Si vous tirez la carte étape 3 de la phase 4 (générateurs de construction) pour remplacer des centrales électriques trop petites, retirez cette carte et la plus petite centrale électrique numérotée du marché actuel du jeu. Ne pas dessiner de remplaçants. Mélangez la pile de la centrale électrique comme décrit ci-dessus et replacez-la face cachée. L'étape 3 commence au début de la phase 5 (bureaucratie).

**3.** Si vous tirez la carte étape 3 de la phase 5 (bureaucratie), retirez cette carte et la centrale électrique numérotée la plus basse du marché actuel. Ne pas dessiner de remplaçants. Mélangez la pile de la centrale électrique comme décrit ci-dessus et replacez-la face cachée. Le réapprovisionnement des ressources suit les valeurs de l'étape 2 (colonne centrale de la carte récapitulative de la ressource) une dernière fois. L'étape 3 commence au début de la phase 1 du tour suivant (Déterminer l'ordre du joueur).

Au cours de l'étape 3, il n'y a que 6 centrales électriques sur le marché des centrales. À partir de la phase 2 suivante (centrales électriques aux enchères), les joueurs peuvent soumissionner sur les 6 centrales électriques. Il n'y a pas de marché à l'étape 3.

À l'étape 3, chaque ville peut faire partie des réseaux de trois joueurs (trois générateurs différents peuvent se tenir dans chaque ville). Le coût de construction de la troisième génératrice est de 20 Elektro. À l'étape 3, les joueurs peuvent toujours placer le premier générateur pour 10 Elektro dans une ville vide (ou le deuxième générateur quand l'espace est disponible pour 15 Elektro). La fourniture de ressources pour l'Étape 3 suit la colonne de droite sur la carte récapitulative de la ressource.



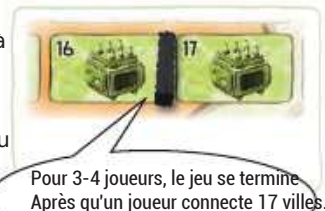
## Fin de partie et gagner le jeu

Le jeu se termine immédiatement après la Phase 4 (construction des générateurs) lorsque au moins un joueur a connecté le nombre indiqué de villes (ou plus) dans son réseau, selon le nombre de joueurs.

Les joueurs peuvent utiliser la barrière oblongue de Game End pour placer sur la frontière en face de l'espace correspondant de la piste de notation pour les villes connectées. Dès qu'un joueur passe cette barrière avec son générateur, le jeu se termine à la fin de cette phase (tous les joueurs terminent la phase). Les joueurs peuvent connecter d'autres villes au-delà du nombre nécessaire pour gagner.

| nombre de joueurs | villes Connecté |
|-------------------|-----------------|
| 2                 | 18              |
| 3-4               | 17              |
| 5                 | 15              |
| 6                 | 14              |

Dans la phase 5 (bureaucratie) suivante, les joueurs ne gagnent pas d'argent pour alimenter les villes. Au lieu de cela, ils vérifient pour voir quel joueur fournit de l'électricité à la plupart des villes de son réseau en utilisant les ressources et les centrales électriques qu'il a. C'est le nombre de villes qu'il gagne habituellement de l'argent au cours de cette phase. Ce joueur qui peut alimenter la plupart des villes gagne le jeu! S'il y a égalité, le joueur qui a le plus d'argent reste gagnant. Dans de rares cas, un joueur peut gagner le jeu avec plus de villes dans son réseau que nécessaire pour mettre fin au match.



**Important:** parfois, un joueur autre que celui qui termine le jeu (en reliant le nombre approprié de villes) gagnera parce que ce dernier ne peut pas fournir l'électricité à toutes ses villes, soit parce que ses centrales ne sont pas assez grandes pour diriger toutes ses villes, il n'a pas les ressources suffisantes pour diriger les centrales électriques qu'il possède.

## Funkenshlag Deluxe pour 2 joueurs: « Contre la confiance »

### Introduction

Tout en contestant l'adversaire unique, les joueurs sont confrontés aux régimes d'une ancienne fiducie établie. Cette Fiducie bloque les villes et les chicots les centrales électriques les plus attrayantes, tout en consommant les ressources correspondantes.

Toutes les règles du jeu de base sont en vigueur. Ci-dessous vous trouvez toutes les règles ADDITIONNELLES qui laissent la confiance interférer dans vos jeux.

### Préparation

**1.** La Fiducie a besoin de son propre espace à côté du plateau de jeu, où elle place ses propres centrales électriques. La Fiducie obtient 16 générateurs de sa propre couleur, plus un générateur supplémentaire pour l'ordre des joueurs (La confiance ne place pas un générateur sur la piste de notation pour les villes connectées). La Fiducie ne reçoit pas d'argent.

**2.** Déterminez de façon aléatoire le premier joueur (un des deux joueurs) et placez un de ses générateurs sur l'espace 1 de l'ordre du joueur. Pendant tout le jeu, la Fiducie est TOUJOURS deuxième dans l'ordre des joueurs. Placez le générateur de l'autre joueur sur l'espace 3.

**3.** Après avoir choisi la zone de jeu contiguë de 3 zones adjacentes, placez 6 générateurs de la Fiducie sur le nombre de 10 espaces de 6 villes adjacentes. Pour placer ces générateurs, le joueur de départ place un générateur de confiance sur une ville quelconque de son choix. L'autre joueur place 2 générateurs adjacents à des générateurs de confiance déjà placés. Ensuite, le joueur de départ place les 2 générateurs de confiance suivants, en utilisant les mêmes règles. L'autre joueur place le dernier générateur, en utilisant les mêmes règles. Les joueurs placent les 10 générateurs restants de la Fiducie comme une réserve à côté du plateau de jeu.



### Jouer le jeu

### Règles générales

La fiducie n'utilise pas d'argent; Il prend les centrales électriques et les ressources gratuitement. Ses générateurs sont placés dans les villes sans aucun coût. La Fiducie ne déclenche pas l'Étape 2. Ses générateurs bloquent seulement le premier ou le deuxième espace des villes.

### Phase 1: Déterminer l'ordre des joueurs

La Fiducie est toujours deuxième en ordre de joueur!

## Phase 2: Centrales d'enchères

Après que l'un des deux joueurs a acheté une centrale électrique, ou après que le premier joueur ait choisi de ne pas opter, la Fiducie prend la plus grande (quatrième) centrale électrique sur le marché actuel et la place à côté de son offre de générateurs. Il n'y a pas de vente aux enchères pour cette centrale!

Si la Fiducie possède 3 centrales, elle ne prend une nouvelle centrale électrique que si la centrale du marché a un plus grand nombre que la plus petite centrale appartenant à la Fiducie. La Fiducie prend toujours une centrale électrique plus nombreuse quand elle est disponible. Dans ce cas, la Fiducie retire sa plus petite centrale électrique et la retire du jeu.



**Europe:** si les deux opérateurs sortent de la phase et que la Fiducie ne prend pas une nouvelle centrale électrique, retirez la plus petite centrale électrique du marché actuel du jeu et remplacez-la en tirant une nouvelle centrale de la centrale électrique. Ensuite, réorganiser le marché selon les règles.

## Phase 3: Acheter des ressources

La Fiducie prend toujours tous les jetons de ressources nécessaires pour toutes ses centrales électriques pour une production normale, de sorte qu'il fournit de l'électricité à toutes ses centrales pendant la phase 5 (bureaucratie). Il ne stocke jamais de ressources dans ses centrales électriques. S'il n'y a pas assez de jetons de ressources sur le marché, la Fiducie en prend autant que possible. Si la Fiducie possède une centrale électrique hybride, elle prend alternativement 1 gaz naturel et 1 hydrocarbure, pourvu que les deux types de ressources soient disponibles (il commence toujours par le gaz naturel).

## Phase 4: Construire des générateurs.

Pendant l'étape 1 du jeu, les joueurs ne peuvent pas se relier aux six villes, où les joueurs ont placé les générateurs de la Fiducie sur les espaces numérotés 10 pendant la préparation. Ces villes ne sont disponibles que lorsque l'étape 2 du jeu commence.

Tant que la Fiducie a des générateurs dans sa fourniture, chaque fois qu'un joueur connecte une nouvelle ville (vide), il doit toujours placer un générateur de la Fiducie sur l'espace numéroté 15 de cette ville. Ainsi, les 10 premières villes connectées par les joueurs sont bloquées pendant l'étape 2 et ne peuvent être connectées par l'autre joueur que pendant l'étape 3 du jeu.

## Phase 5: Bureaucratie

La Fiducie place tous les jetons de ressources de ses centrales électriques dans l'approvisionnement à côté du marché des ressources.

## Fin de la partie

Le jeu se termine immédiatement après la phase 4 (constructions des générateurs) lorsque au moins un joueur a connecté 18 villes ou plus dans son réseau. La Fiducie ne peut pas gagner - elle offre seulement beaucoup de possibilités pour placer des obstacles dans la manière des joueurs.



## Vue d'ensemble: "Les phases d'une ronde" / "Les 3 étapes du jeu"

### Phase 1: Déterminer l'ordre du joueur

Réorganiser l'ordre des générateurs dans la colonne de gauche de l'ordre du joueur.

- Premier joueur: le joueur avec la plupart des villes de son réseau.
- En cas d'égalité: le joueur avec la plus grande centrale.

### Phase 2: Enchères centrales électriques

Cette phase est jouée dans l'ordre des joueurs commençant par le premier joueur.

#### A) Choisir une centrale électrique aux enchères

- Le joueur choisit l'une des quatre centrales électriques sur le marché actuel.
- Les joueurs lancent dans l'ordre des aiguilles d'une montre. L'enchère minimum correspond au nombre de la centrale.
- Par tour, chaque joueur peut acheter au plus une centrale électrique. Chaque joueur ne peut posséder que 3 centrales en tout temps.

**Amérique du Nord:** la plus petite centrale électrique du marché actuel obtient le jeton de réduction.

L'enchère minimum sur cette centrale électrique est réduite à 1 Elektro.

#### B) Passer la vente aux enchères

- Si un joueur choisit de sortir de cette phase, il ne peut soumissionner sur aucune vente aux enchères et ne reçoit aucune centrale électrique dans cette ronde.
- Lors du premier tour, chaque joueur doit acheter une centrale électrique et ne pas se retirer de cette phase!

**Europe:** si tous les joueurs optent pour passer la vente aux enchères, retirez la plus petite centrale électrique du marché actuel du jeu.

### Phase 3: Acheter des ressources

Cette phase est jouée en ordre de joueur inverse commençant par le dernier joueur.

- Le joueur achète les jetons de ressources qu'il veut, aussi longtemps qu'il peut les payer et les stocker sur ses centrales électriques.
- Chaque centrale ne peut stocker que le double de ressources nécessaires à la production.

### Phase 4: Construire des générateurs

Cette phase est jouée en ordre de joueur inverse commençant par le dernier joueur.

- Chaque joueur peut choisir sa ville de départ n'importe où dans la zone de jeu contiguë!
- Le joueur se connecte à n'importe quel nombre souhaité de nouvelles villes pendant son tour, tant qu'il peut payer pour eux.
- Coûts: coûts de construction dans la ville plus coûts de raccordement entre les villes.
- S'il y a une centrale dans le marché actuel avec un nombre égal ou inférieur au nombre de villes qu'un joueur possède, retirez-la immédiatement du jeu.

### Phase 5: Bureaucratie.

#### 1. Gagner de l'argent

- Chaque joueur gagne de l'argent de la banque en fonction du nombre de villes qu'il alimente comme indiqué sur la carte de résumé de paiement.

#### 2. Réapprovisionner le marché des ressources

- Sur la base du nombre de joueurs et de l'Étape actuelle du jeu, réapprovisionnez le marché des ressources avec des jetons de ressources provenant de l'offre, en utilisant la carte récapitulative des ressources.

#### 3. Mise à jour du marché des centrales électriques

- A) Pendant l'étape 1 et l'étape 2: placer la plus grande centrale électrique sur le futur marché en dessous de la pile des centrales.

- B) Au cours de l'étape 3: retirer de la partie la plus petite centrale électrique du marché actuel.

#### Stufe 1

- Le jeu commence par la Stufe 1.
- Chaque ville ne peut faire partie du réseau d'un seul joueur. Le coût de construction du premier générateur est de 10 Elektro.
- Le réapprovisionnement des ressources suit la colonne de gauche de la carte récapitulative des ressources.

#### Stufe 2

- La Stufe 2 commence au début de la Phase 5 (Bureaucratie) après qu'au moins un joueur a connecté un certain nombre de villes à son réseau en phase 4.

**Amérique du Nord:** au début de la Stufe 2 (et juste une fois), retirez la plus petite centrale électrique du marché actuel du jeu et remplacez-la par une autre de la centrale.

**Europe:** au début de la Stufe 2 (et juste cette fois) enlever la plus basse puissance numérotée du marché actuel du jeu. Ne pas la remplacer afin que le marché futur soit réduit aux 4 centrales avec les plus grands nombres.

- Chaque ville peut faire partie des réseaux de deux joueurs. Le coût de construction du deuxième générateur est de 15 Elektro.

- Le réapprovisionnement des ressources suit la colonne centrale de la carte récapitulative des ressources.

#### Stufe 3

- Lorsque la carte Stufe 3 est tirée de la pile de la centrale, la Stufe 3 commence au début de la phase suivante du jeu.
- Au début de la Stufe 3, retirez de la partie la Stufe 3 de la carte et la plus petite centrale électrique du marché actuel. Au cours de la Stufe 3, il n'y a que 6 centrales électriques sur le marché des centrales. Les joueurs peuvent soumissionner sur les 6 de ces centrales.

- Chaque ville peut faire partie des réseaux de trois joueurs. Le coût de construction de la troisième génératrice est de 20 Elektro.

- Le réapprovisionnement des ressources suit la colonne de droite sur la carte récapitulative de la ressource.