

Friedemann Friese

POWER GRID



مترجم

نیما مسقادی

nima.masghadi@yahoo.com

محتویات بازی



۱ عدد صفحه‌ی بازی دو سویه با نقشه آلمان در یک سمت و نقشه آمریکا در سمت دیگر، به همراه نمودار امتیازات، نمودار ترتیب نوبت حرکت بازیکنان و بازار منابع

۱۳۲ خانه چوبی در ۶ رنگ متفاوت :
۲۲ عدد برای هر بازیکن

۸۴ توکن چوبی منابع: ۲۴ زغال
سنگ (قهوه‌ای)، ۲۴ نفت (مشکل)،
۲۴ زباله (زرد) و ۱۲ اورانیوم (قرمز)

پول (در واحد الکترو)

۶ عدد کارت خلاصه قوانین بازی که در یک سمت ترتیب اکشن‌ها و در سمت دیگر پرداخت‌ها را نشان می‌دهد

۴۳ کارت نیروگاه : ۴۲ کارت نیروگاه با شماره 03 تا 40 و 42 و 44 و 46 و 50

۱ کارت "گام ۳"

دفترچه قوانین بازی

هدف بازی

هر بازیکن در نقش یک شرکت برق قرار می‌گیرد که به شهرهای مختلف برق می‌رساند. در طول بازی، بازیکنان در خلال مزایده، نیروگاه‌هایی را می‌خرند، سپس منابعی جهت تغذیه‌ی نیروگاه‌ها خریداری می‌کنند و یک شبکه از شهرها را به وسیله‌ی این نیروگاه‌ها برق‌رسانی می‌کنند. در پایان بازی، بازیکنی که بیشترین شهر را برق‌رسانی کرده باشد برنده است.

آماده‌سازی بازی



با توجه به شماره‌های شکل بالا:

۱- صفحه‌ی بازی را در وسط میز قرار دهید، و تصمیم بگیرید که می‌خواهید کدام نقشه‌ی آن را بازی کنید. نقشه به ۶ ناحیه تقسیم شده است که هر ناحیه دارای ۷ شهر است. در هر بازی، بازیکنان تصمیم می‌گیرند که در کدام نواحی بازی کنند. ما یک ناحیه به ازای هر بازیکن را پیشنهاد می‌کنیم. البته، نواحی انتخاب شده باید حتماً مجاور یکدیگر باشند. در خلال بازی، تمام بازیکنان می‌توانند در تمامی نواحی انتخاب شده بازی کنند.

۲- به هر بازیکن یک کارت خلاصه قوانین بدهید. همچنین هر بازیکن تمامی خانه‌های چوبی یک رنگ و پنجاه واحد الکترو (پول) دریافت کند.

۳- هر بازیکن یک خانه چوبی خود را در نمودار امتیازات و در کنار خانه شماره ۱ و یک خانه چوبی دیگر خود را در نمودار ترتیب نوبت حرکت قرار دهد.

۴- فضای بزرگ پایین نقشه بازار منابع است. در شروع بازی، ۳ زغال سنگ در محل‌های ۱ تا ۸، ۳ نفت در محل‌های ۳ تا ۸ و ۳ زباله در محل‌های ۷ و ۸ قرار دهید. هیچ کدام از این منابع در محل‌های ۱۰ تا ۱۶ قرار نخواهند گرفت. ۱ اورانیوم در محل‌های ۱۴ و ۱۶ قرار دهید. بنابراین، در شروع بازی، ارزان‌ترین زغال سنگ ۱ الکترو، ارزان‌ترین نفت ۳ الکترو، ارزان‌ترین زباله ۷ الکترو و ارزان‌ترین اورانیوم ۱۴ الکترو قیمت دارد. در طول بازی، بازیکنان منابع زغال سنگ، نفت و زباله جدیدی در محل‌های ۱ تا ۸ (حداکثر ۳ توکن از هر کدام در هر محل) و حداکثر ۱ اورانیوم به ازای هر محل در محل‌های ۱ تا ۱۶ قرار خواهند داد.

۵- بقیه منابع را در بانک بازی قرار دهید.



۶- کارت‌های نیروگاه با شماره 03 تا 10 را جدا کنید و آن‌ها را در دو ردیف افقی در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید. این کارت‌ها تشکیل یک آرایه ۲ در ۴ از کارت‌ها را خواهند داد (دو ردیف چهارتایی) که به آن بازار نیروگاه گفته می‌شود. در ردیف بالا، و از چپ به راست، کارت‌های نیروگاه با شماره 03 تا 06 را به ترتیب از کمترین به بیشترین قرار دهید. به این محل بازار فعلی گفته می‌شود. در ردیف پایین، و از چپ به راست، کارت‌های نیروگاه با شماره 07 تا 10 را به ترتیب از کمترین به بیشترین قرار دهید. این محل را بازار آینده می‌نامیم. زمانی که بازیکنان کارت‌های نیروگاه جدیدی به بازار نیروگاه اضافه کنند، تمامی کارت‌های نیروگاه موجود در بازار را به ترتیب از کمترین به بیشترین مرتب می‌کنند به نحوی که ۴ کارت ارزان‌تر در بازار فعلی قرار بگیرند.

۷- کارت "گام ۳" و کارت نیروگاه زیست محیطی شماره ۱۳ را از دسته کارت‌ها جدا کنید، بقیه کارت‌ها را بر بزنید و آن‌ها را به پشت در کنار صفحه بازی قرار دهید. کارت "گام ۳" را به پشت در زیر دسته کارت‌ها و کارت نیروگاه زیست محیطی شماره ۱۳ را به پشت بر روی دسته کارت‌های نیروگاه قرار دهید.

نحوه انجام بازی

بازی شامل چندین راند است. در هر راند، ۵ فاز وجود دارد. در هر فاز، تمامی بازیکنان اکشن‌های خود را به ترتیبی که در آن فاز گفته شده انجام می‌دهند و سپس همه بازیکنان به فاز بعد می‌روند. این ۵ فاز عبارتند از:

۱- مشخص کردن ترتیب نوبت حرکت

۲- مزایده نیروگاه

۳- خرید منابع

۴- ساخت و ساز

۵- بوروکراسی

بازی در ۳ گام (و با شروع از گام ۱) انجام می‌شود. گام‌ها حاوی تعداد راند مشخصی نیستند. بازی زمانی از گام ۱ به گام ۲ منتقل می‌شود که یکی از بازیکنان تعداد مشخصی شهر را در شبکه خود به هم وصل کرده باشد. گام ۳، بعد از رو شدن کارت "گام ۳" شروع می‌شود (بخش گام‌های بازی را ببینید).
در زمان رفتن از یک گام به گام دیگر، تغییرات کوچک اما مهمی در قوانین اتفاق می‌افتد. معمولاً بازی در گام ۳ تمام می‌شود اما ممکن است در گام ۲ هم به پایان برسد.

فاز ۱: مشخص کردن ترتیب نوبت حرکت

در این فاز، ترتیب نوبت حرکات جدید مشخص می‌شود. بازیکنی که بیشترین شهر را به هم وصل کرده باشد، نفر اول خواهد بود (شخصی که در نمودار امتیازات از بقیه جلوتر باشد). اگر ۲ یا چند بازیکن هم امتیاز بودند و مشترکاً اول بودند، بازیکنی که دارای نیروگاه با عدد بزرگتری باشد نفر اول خواهد بود. خانه‌ی این بازیکن را در مکان اول نمودار ترتیب حرکت قرار دهید. با استفاده از همین قانون، نوبت حرکت بقیه بازیکنان را مشخص کنید.

یادآوری: در شروع بازی، نوبت حرکات را با قرعه‌کشی مشخص کنید.

مثال: Anna توانسته ۶ شهر را به یکدیگر متصل کند، Dale و Angelika، هر کدام ۵ شهر و Valerie تنها ۴ شهر را به هم متصل کرده‌اند. Anna نفر اول خواهد بود و خانه خود را در مکان اول نمودار ترتیب نوبت حرکت

قرار می‌دهد. Dale و Angelika مساوی هستند و نیروگاه‌های خود را مقایسه می‌کنند. Dale نیروگاه شماره ۱۷ و Angelika نیروگاه شماره ۱۵ را دارد. پس Dale نفر دوم و Angelika نفر سوم خواهد بود. Valerie هم به عنوان نفر چهارم بازی خواهد کرد.

فاز ۲: مزایده‌ی نیروگاه‌ها

در این فاز، هر بازیکن این فرصت را داراست که یک نیروگاه را به مزایده بگذارد. در این فاز، هر بازیکن می‌تواند حداکثر یک نیروگاه را خریداری کند. بهتر است بازیکنان سعی کنند نیروگاه‌هایی با ظرفیت کافی برای برقرسانی به تمامی شهرهای شبکه‌ی خود داشته باشند، اما این کار اجباری نیست. اولین بازیکن شروع کرده و از بین دو گزینه ذیل یکی را انتخاب می‌کند:

۱- پاس دادن نوبت

۲- انتخاب یک نیروگاه برای مزایده

پاس دادن نوبت

ممکن است بازیکن نخواهد مزایده‌ای برگزار کند و نوبتش را پاس دهد. در این صورت، او نمی‌تواند در این راند در هیچ مزایده‌ی دیگری شرکت کند و در این راند هیچ نیروگاهی دریافت نخواهد کرد.

انتخاب یک نیروگاه برای مزایده

بازیکن یک نیروگاه را از بازار فعلی (ردیف بالا) انتخاب کرده و سپس یک قیمت برای خرید آن پیشنهاد می‌دهد (بازیکن باید حداقل مقدار پیشنهاد را رعایت کند (عددی که روی نیروگاه نوشته شده کمترین مقدار ممکن را مشخص می‌کند))، اما بازیکن می‌تواند با مقداری بیشتر از حداقل ارزش نیروگاه مزایده را شروع کند. در جهت عقربه‌های ساعت، بقیه بازیکنان می‌توانند مبلغ بیشتری را ارائه دهند و یا اینکه پاس دهند. اگر بازیکنی پاس دهد، دیگر نمی‌تواند به آن مزایده برگردد. پیشنهاد قیمت تا زمانی ادامه پیدا می‌کند که تمامی بازیکنان به جز یک نفر پاس داده باشند. این بازیکن بیشترین مبلغ پیشنهاد شده را به بانک پرداخت می‌کند و نیروگاه را خریداری می‌کند. سپس فوراً یک کارت نیروگاه جدید از دسته کارت‌های نیروگاه کشیده می‌شود و جای کارت فروخته شده را در بازار پر می‌کند. سپس باید کارت‌های نیروگاه را به ترتیب از کوچک به بزرگ مرتب کرد: چهار کارتی که ارزش کمتری دارند در ردیف بازار فعلی و چهار کارت دیگر در ردیف بازار آینده قرار می‌گیرند.

- هرگاه در یک راند بازیکنی نیروگاهی را خریداری کرد، دیگر نمی‌تواند در مزایده‌های بعدی آن راند شرکت کند و یا نیروگاهی را در بازار به مزایده بگذارد.
- زمانی که بازیکن برگزار کننده مزایده، در آن برنده شود و نیروگاه را بخرد، بازیکن بعدی در ترتیب نوبت، نوبتش را بازی می‌کند و اگر در این راند نیروگاهی نخریده باشد، نیروگاهی را برای مزایده عرضه می‌کند. اما اگر بازیکن قبلاً نیروگاهی را خریداری کرده باشد، بازیکن بعدی در ترتیب نوبت، نوبتش را بازی خواهد کرد و به همین ترتیب الی آخر. زمانی که بازیکنی به جز بازیکنی که مزایده را شروع کرده برنده مزایده شود، بازیکن مزایده گزار می‌تواند یک نیروگاه جدید را از بازار فعلی به مزایده بگذارد و یا نوبتش را پاس دهد.
- در طول بازی هر بازیکن فقط می‌تواند حداکثر ۳ نیروگاه در هر زمان داشته باشد. زمانی که بازیکنی چهارمین نیروگاه خود را خریداری کند، باید یکی از نیروگاه‌های قبلی خود را بسوزاند و از بازی خارج کند. بازیکن می‌تواند منابعی که بر روی آن نیروگاه قرار داشته را به ۳ نیروگاه دیگر خود منتقل کند اما فقط به شرطی که آن نیروگاه بتواند از آن نوع منبع استفاده کند. اگر نیروگاه‌های بازیکن ظرفیت نداشته باشند و یا نتوانند از آن منابع استفاده کنند، بازیکن باید منابعی که بر روی نیروگاه خارج شده از بازی قرار داشت را به انبار بازی برگرداند (و نه به بازار منابع).
- آخرین بازیکنی که در یک راند مزایده برگزار می‌کند می‌تواند همان مبلغ حداقلی نیروگاه را بپردازد و آن را خریداری کند. این یک امتیاز برای کسی است که در این فاز نفر آخر باشد.

استثنا: در راند اول بازی، تمامی بازیکنان باید حتماً یک نیروگاه خریداری کنند.

- اگر در راندهای بعد، هیچ نیروگاهی در یک راند فروش نرود، کوچکترین نیروگاه از نظر قیمت از بازار خارج شده و به جعبه‌ی بازی برگردانده می‌شود و یک کارت جدید از دسته کارت‌های نیروگاه جایگزین آن خواهد شد. سپس کارت‌ها بر اساس ارزش از کوچک به بزرگ بر اساس قوانین ذکر شده مرتب می‌شوند.

استثنا: چون در ابتدای بازی نوبت حرکات به صورت تصادفی مشخص می‌شود، بازیکنان بعد از مزایده‌ی نیروگاه‌ها دوباره در ترتیب نوبت بازیکنان تجدید نظر می‌کنند (بعد از فاز ۲). چون هیچ بازیکنی هنوز شهری را برق‌رسانی نکرده است، ترتیب نوبت جدید فقط بر اساس شماره نیروگاه‌های خریداری شده مشخص می‌شود (فاز ۱ را مشاهده کنید).



بر اساس شماره‌های شکل روبرو:

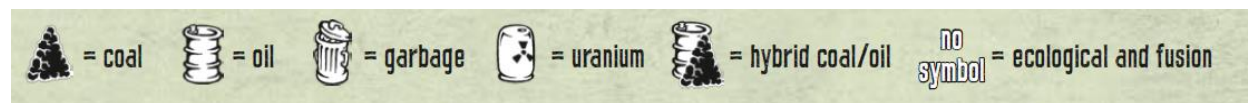
۱- شماره‌ی ذکر شده در قسمت بالا و سمت چپ هر کارت نیروگاه، شماره‌ی نیروگاه را مشخص می‌کند. این عدد همچنین حداقل هزینه ممکن برای شروع مزایده این کارت را مشخص می‌کند (در این شکل شماره کارت ۱۴ و حداقل ارزش آن برای شروع مزایده هم ۱۴ است).

۲- تصویر وسط کارت نیروگاه را نشان می‌دهد و هیچ معنی دیگری ندارد.

۳- نمادهای قسمت سمت چپ و پایین کارت و رنگ نوار پایین کارت، نشان می‌دهد که چه تعداد منبع از یک نوع نیاز است تا این نیروگاه الکتریسیته تولید کند (قهوه‌ای: زغال سنگ، سیاه: نفت، زرد: زباله و قرمز: اورانیوم).

بازیکن نمی‌تواند برای تولید برق با یک نیروگاه، مقدار منبع بیشتر یا کمتری نسبت به آنچه در کارت ذکر شده مصرف کند. هر کارت نیروگاه می‌تواند دوبرابر منابعی که برای تولید برق نیاز دارد را ذخیره کند. در این مثال، این نیروگاه برای تولید برق نیاز به دو توکن زباله دارد و می‌تواند حداکثر ۴ توکن زباله را ذخیره کند.

۴- شماره درون نماد خانه نشان می‌دهد که این نیروگاه می‌تواند چند شهر را برق‌رسانی کند. در این مثال، این نیروگاه می‌تواند دقیقاً ۲ توکن زباله را استفاده کند و حداکثر ۲ شهر را برق‌رسانی کند اما بازیکن نمی‌تواند تصمیم بگیرد که فقط از یک توکن زباله استفاده کند و به یک شهر برق‌رسانی کند. هرچند، یک نیروگاه می‌تواند تا دو برابر منابعی که نیاز دارد را ذخیره کند، اما نمی‌تواند برای دو برابر تعداد شهری که در آن مشخص شده در یک راند برق تولید کند.



بدون علامت = زیست محیطی و ادغامی هیبریدی زغال سنگ/ نفت اورانیوم زباله نفت زغال سنگ

نیروگاه‌های خاص

نیروگاه‌های هیبریدی: این نیروگاه‌ها دارای نوار قهوه‌ای/مشکی هستند و دارای دو نماد زغال سنگ و نفت هستند. دارنده‌ی این نیروگاه می‌تواند تصمیم بگیرد که از نفت و / یا زغال سنگ استفاده کند، معمولاً بازیکنان منبع ارزان‌تر را انتخاب می‌کنند.

مثال: این نیروگاه هیبریدی (شماره 05) می‌تواند ۲ زغال سنگ، ۲ نفت یا ۱ زغال سنگ و یک نفت را استفاده کند.

نیروگاه‌های زیست محیطی و ادغامی: این نیروگاه‌ها نیازی به هیچ منبعی ندارند و می‌توانند برای تعداد شهری که در نماد خانه نشان داده شده است برق تولید کنند.

فاز ۳: خرید منابع

در این فاز، بازیکنان می‌توانند منابعی را از بازار منابع برای نیروگاه‌های خود خریداری کنند. بازیکنان فقط می‌توانند منابعی را بخرند که بتوانند در نیروگاه‌های خود استفاده کنند. نیروگاه تا زمانی که منابع کافی نداشته باشد برقی تولید نمی‌کند. این فاز با نوبت حرکات معکوس بازی می‌شود: آخرین بازیکن این فاز را شروع می‌کند.

هر نیروگاه می‌تواند تا دو برابر تعداد منابعی که برای تولید نیاز دارد ذخیره کند. هر نیروگاه فقط نوع منبعی که برای تولید برق استفاده می‌کند را ذخیره می‌کند (یک نیروگاه زغال سنگی فقط زغال سنگ ذخیره می‌کند، یک نیروگاه هیبریدی هم زغال سنگ و هم نفت ذخیره می‌کند، یک نیروگاه زیست محیطی هیچ منبعی ذخیره نمی‌کند و ...). هر بازیکن حداکثر به تعداد منابع مجاز کل نیروگاه‌هایش منبع خریداری کند (دو برابر تعداد منابعی که جهت تولید برق نیاز دارند).

مثال: نیروگاه نفتی شماره 03 می‌تواند حداکثر ۴ نفت ذخیره کند، نیروگاه هیبریدی شماره 05 می‌تواند حداکثر ۴ زغال سنگ و / یا نفت با هر ترکیبی ذخیره کند. نیروگاه زیست محیطی شماره ۱۳ هیچ منبعی نیاز ندارد و به همین دلیل هیچ منبعی ذخیره نمی‌کند.



بازیکنان منابع را از فضای بازار منابع خریداری می‌کنند. اعداد پرینت شده در فضای منابع قیمت یک توکن از آن منبع را نشان می‌دهد. بازیکنان مبلغ مورد نظر را به بانک پرداخت می‌کنند. اگر یک نوع منبع به اتمام برسد، دیگر در آن راند آن منبع قابل خریداری نیست.

نکته مهم: در هر زمان در طول بازی، بازیکن می‌تواند منابع خود را میان نیروگاه‌هایش جا به جا کند، به شرطی که آن نیروگاه بتواند از آن نوع منبع استفاده کند.

فاز ۴: ساخت و ساز

این فاز هم با ترتیب نوبت معکوس بازی می‌شود: بازیکن آخر این فاز را شروع می‌کند. در این فاز، بازیکنان یا شبکه شهرهای خود را شروع می‌کنند و یا شهری را به شبکه‌ی خود اضافه می‌کنند. به یاد داشته باشید که برای بردن بازی، بازیکنان باید بتوانند تعداد شهر بیشتری را نسبت به دیگران برق‌رسانی کنند. بنابراین، ایجاد یک شبکه از شهرها برای بردن بازی ضروری است. هرچند، برنده‌ی بازی لزوماً بازیکنی که بیشترین شهر را داشته باشد نیست – بلکه بازیکنی است که شهرهای بیشتری را برق‌رسانی کرده باشد. بازیکنان باید نیروگاه‌های خود را به نحوی با منابع و شبکه‌های خود بالانس کنند تا برنده‌ی بازی شوند.

در شروع بازی، بازیکنان هیچ شهری ندارند، بنابراین هیچ شبکه‌ای هم ندارند. هر بازیکن با انتخاب یک شهر در نواحی بازی که در ابتدای بازی مشخص شده‌اند (که توسط بازیکن دیگری انتخاب نشده باشد) شبکه‌ی خود را

شروع می‌کند. برای اینکه بازیکن نشان دهد که این شهر بخشی از شبکه‌ی اوست، یکی از خانه‌هایش را در فضایی که در شهر با شماره ۱۰ مشخص شده قرار می‌دهد. بازیکن باید هزینه ساخت در شهر شروع بازی که ۱۰ الکترو است راپردازد. بنا به اینکه در کدام گام بازی باشید، تعداد بازیکنانی که می‌توانند در یک شهر خانه داشته باشند و هزینه ساخت خانه در هر شهر متغیر است (بخش گام‌های بازی را ببینید).

تمامی شهرهای بعدی که بازیکن به شبکه خود اضافه می‌کند باید حداقل به یکی از شهرهای شبکه‌ی او متصل باشد (به یکی از خانه‌هایی که در نقشه دارد). بازیکن باید هزینه اتصالی که در نقشه مشخص شده (مسیر میان شهر جدید و یکی از شهرهای قبلی شبکه‌ی بازیکن) و کمترین هزینه موجود در شهر مورد نظر را پرداخت کند. در زمان اتصال به یک شهر جدید، بازیکن ارزان‌ترین هزینه اتصال میان شهر جدید و یکی از شهرهای خود را محاسبه می‌کند و هزینه را به بانک پرداخت می‌کند. بازیکن می‌تواند در هر راند به هر تعداد شهر جدید که بخواهد متصل شود، اما باید هزینه ساخت و اتصال آن‌ها را داشته باشد.

قوانین ذیل جهت اتصال شهرها به شبکه‌ی یک بازیکن معتبر هستند:

- در گام ۱ بازی، در هر شهر تنها یک بازیکن می‌تواند خانه داشته باشد، در گام ۲ دو بازیکن و در گام ۳ سه بازیکن می‌توانند در یک شهر خانه داشته باشند. در زمان قرار دادن خانه در یک شهر، علاوه بر هزینه اتصال، بازیکن اول ۱۰، بازیکن دوم ۱۵ و بازیکن سوم ۲۰ الکترو پرداخت می‌کنند.

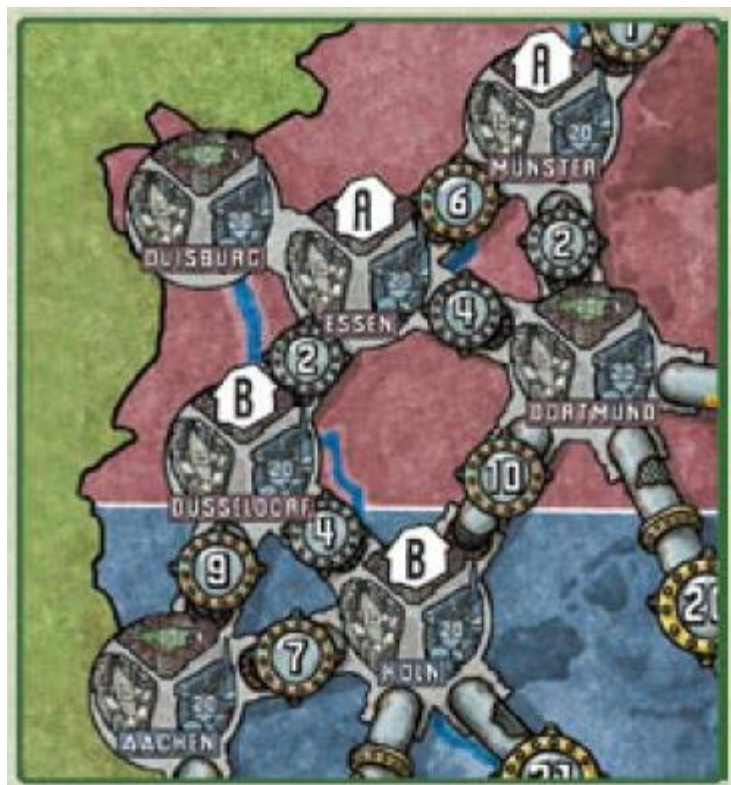
- بازیکنان می‌توانند هر شهری را بدون توجه به فاصله آن با یکی از شهرهای خود به شبکه‌اش اضافه کند. بازیکنان می‌توانند شهرهای موجود در مسیر را حتی بدون ساخت خانه در آن‌ها (و یا اگر به احتمال زیاد آن شهر جایی برای ساخت خانه نداشته باشد) پشت سر بگذارند و به یک شهر دور دست متصل شوند.

- هیچ بازیکنی نمی‌تواند دو بار به یک شهر یکسان متصل شود (دو خانه در یک شهر داشته باشد).

- بعد از اتصال یک شهر به شبکه، بازیکن خانه‌ی خود را در ارزان‌ترین فضای آن قرار می‌دهد (۱۰، ۱۵ یا ۲۰ الکترو)

- بازیکن تنها می‌تواند شبکه‌اش را گسترش دهد، ولی نمی‌تواند شبکه‌ی دومی را در نقشه شروع کند. بازیکن باید همیشه تمامی هزینه‌ی اتصال و ساخت و ساز را پرداخت کند، حتی اگر قبلاً از یک اتصال در بازی استفاده کرده باشد.

- یک شهر حداکثر می‌تواند به ۳ شبکه‌ی مختلف متصل شود (بخش ذیل در مورد گام‌های مختلف بازی را مشاهده کنید).



Anna می‌تواند شبکه‌ی خود را از Duisburg به Essen با پرداخت ۱۰ الکترو گسترش دهد زیرا هیچ هزینه‌ی اتصال‌ی میان این دو شهر وجود ندارد. (شهرهایی که با حرف A مشخص شده برای Anna است).

اگر بخواهد به Dortmund وصل شود، می‌تواند ۱۲ الکترو پرداخت کند (۲ + ۱۰) زیرا او می‌تواند از مسیر ارزان‌تر Münster به Dortmund استفاده کند. هزینه اتصال به Aachen ۲۱ الکترو است (۲ + ۹ + ۱۰)، زیرا او باید هزینه‌ی اتصال از طریق Düsseldorf را پرداخت کند.

برای Bob (شهرهای با حرف B متعلق به Bob است)، هزینه‌ی اتصال به Duisburg ارزان است. با ۱۲ الکترو (۱۰+۲+۰) او می‌تواند از طریق Essen به این شهر وصل شود.

اگر بازی در گام ۲ باشد، Anna می‌تواند با ۱۷ الکترو (۲+۱۵) شهر Düsseldorf و یا با پرداخت ۲۱ الکترو (۱۵+۲+۴) را به شبکه خود اضافه کند. در گام ۲، دومین خانه در هر شهر قابل ساخت است (بخش گام‌های بازی را مشاهده کنید). اگر Anna هر دو شهر Düsseldorf و Köln را به شبکه خود اضافه کند، باید ۳۶ الکترو بپردازد زیرا او اول باید با ۱۷ الکترو Düsseldorf را وصل کند و سپس از آنجا Köln را با ۱۹ الکترو به شبکه متصل کند.

نکات مهم

- در راند اول نیازی نیست که بازیکنان شهرهای شروع شبکه‌ی خود را انتخاب کنند. آن‌ها می‌توانند در راندهای بعدی شبکه‌ی خود را شروع کنند تا جایگاه خود در ترتیب نوبت را تحت تاثیر قرار دهند.
- به محض اینکه یک بازیکن شهری را به شبکه‌ی خود متصل کرد، باید وضعیت خود بر روی نمودار امتیازات را به روز رسانی کند تا همه بازیکنان دیگر بدانند که آن بازیکن چند شهر دارد.

- اگر در هر زمان از بازی، نیروگاهی در بازار فعلی باشد که عدد آن کمتر یا مساوی تعداد شهرهای یک بازیکن باشد، آن کارت را فوراً از بازی خارج کرده و با یک کارت جدید از دسته کارت‌های نیروگاه جایگزین کنید. این قانون اثری بر روی نیروگاه‌های خریداری شده توسط بازیکنان ندارد.

مثال: یک بازیکن شهری را به شبکه خود متصل می‌کند و حالا ۶ شهر در شبکه خود دارد. اگر نیروگاه شماره 06 هنوز در بازار فعلی باشد، باید آن کارت از بازی خارج شود، اما بازیکنانی که نیروگاه‌های شماره 03 تا 05 را خریداری کرده‌اند نیروگاه‌های خود را نگاه می‌دارند. سپس، یک کارت جدید از دسته کارت‌های نیروگاه کشیده می‌شود و به بازار اضافه می‌شود و از قوانین نرمال اضافه کردن نیروگاه پیروی می‌کند. همچنین ممکن است کارت جدید هم دارای عدد کمتر یا مساوی تعداد شهرهای یک بازیکن باشد که در این صورت آن کارت هم از بازی خارج شده و جایگزین خواهد شد.

فاز ۵: بوروکراسی

در این فاز، بازیکنان پول به دست می‌آورند، بازار منابع را پر می‌کنند و یک نیروگاه را از بازار نیروگاه حذف می‌کنند و با نیروگاه جدیدی جایگزین می‌کنند.

به دست آوردن پول: با شروع از اولین بازیکن، هر بازیکن مشخص می‌کند که می‌خواهد به چند شهر از شبکه‌ی خود برق‌رسانی کند (و توان این کار را نیز دارد). سپس بازیکن بر اساس تعداد شهرهای برق‌رسانی شده خود و طبق جدول پرداخت پول دریافت می‌کند. بازیکنی که هیچ شهری را برق‌رسانی نمی‌کند ۱۰ الکترو (حداقل مقدار تضمین شده) را دریافت می‌کند. بازیکنان منابعی که در این راند برای برق‌رسانی توسط نیروگاه‌هایشان مصرف می‌شود را خارج می‌کنند و آن‌ها را در انبار عمومی منابع در کنار صفحه‌ی بازی قرار می‌دهند. ممکن است یک بازیکن بخواهد (یا فقط توان آن را داشته باشد) که تعداد شهر کمتری از شبکه‌ی خود را برق‌رسانی کند. در این صورت بازیکن تنها برای شهرهای برق‌رسانی شده پول دریافت خواهد کرد. اگر بازیکنی بیش از نیاز شهرهای خود برق تولید کند، مقدار اضافی تولید شده هدر خواهد رفت. هر بازیکن می‌تواند انتخاب کند که چه تعداد و کدام از نیروگاه‌هایش را مورد استفاده قرار دهد، به عنوان مثال لازم نیست که او تمامی شهرهای خود را برق‌رسانی کند.

پرداخت

													
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

مثال



Anna شش شهر و نیروگاه‌های شماره 07، 10 و 15 را دارد، و تمام آن‌ها حداکثر تعداد منابع قابل ذخیره‌سازی را دارا هستند. او ۴ زغال سنگ و ۳ نفت را مصرف می‌کند و ۷ شهر را برق‌رسانی

می‌کند (۲+۲+۳). او ۷۳ الکترو برای برق‌رسانی به ۶ شهر کسب می‌کند. مقدار برق اضافی تولید شده هدر خواهد رفت.

پر کردن بازار منابع: بر اساس تعداد بازیکنان و گام بازی، بازیکنان بازار منابع را بر اساس جدولی که در انتهای دفترچه قوانین بازی قرار دارد از منابع موجود در انبار عمومی بازی پر می‌کنند. این کار با قرار دادن منابع در گران‌ترین فضایی که حداکثر تعداد از منبع مورد نظر را دارا نباشد انجام می‌دهیم.

استثنا: اورانیوم باید از فضای ۱۶ پر شود و همیشه ۱ توکن در هر فضا قرار می‌گیرد.

اگر تعداد منابع انبار عمومی کافی نبود، آن منبع به طور کامل پر نخواهد شد! این اتفاق ممکن است در صورتی که بازیکنان منابع زیادی را در نیروگاه‌های خود ذخیره کنند اتفاق بی‌افتد. تعداد توکن منابع موجود در بازی محدود است.

مثال

در یک بازی ۵ نفره، این منابع در راند اول خریداری شده است: ۱۰ زغال سنگ، ۲ نفت و ۱ زباله. بنابراین، بازار منابع به شکل ذیل خواهد بود:



بر اساس جدول، برای بازی ۵ نفره و در گام ۱ بازی، منابع ذیل باید دوباره جایگزین شوند: ۵ زغال سنگ، ۴ نفت، ۳ زباله و ۲ اورانیوم. چون فعلاً فقط ۴ زغال سنگ در انبار عمومی قرار دارد (بقیه آن‌ها در نیروگاه‌های بازیکنان ذخیره شده است)، بازیکنان فقط ۴ توکن زغال سنگ را جایگزین می‌کنند: یکی بر روی فضای ۴ و سه عدد روی فضای ۳. همچنین بازیکنان ۲ توکن نفت را بر روی فضای ۳ و ۲ توکن نفت دیگر را در فضای ۲ قرار می‌دهند. یک عدد توکن زباله نیز در فضای شماره ۷ و دو عدد زباله دیگر در فضای شماره ۶ قرار می‌گیرد. یک توکن اورانیوم در هر فضاهای ۱۲ و ۱۰ قرار می‌گیرد. در مقایسه با راند اول، اکنون قیمت زغال سنگ بیشتر شده است (۳ الکترو) اما نفت ارزان‌تر شده (۲ الکترو).

به روز رسانی بازار نیروگاه: نیروگاهی که دارای بیشترین عدد در بازار آینده است را به پشت در زیر دسته کارت‌های نیروگاه قرار دهید و یک کارت نیروگاه جدید را جایگزین آن کنید. بازار را مرتب کنید (فاز ۲ را ببینید: این کار در فاز ۳ بازی تغییر می‌کند، بخش گام‌های بازی را مشاهده کنید). در اثر این کار، نیروگاه‌هایی با بزرگترین عدد در زیر کارت "گام ۳" جمع می‌شوند و در گام ۳ بازی قابل دسترس خواهند بود.

فاز ۵ و یک راند کامل اکنون تمام شده است. یک راند جدید با شروع از فاز ۱ آغاز می‌شود.

گام‌های بازی

در این بخش قوانینی که در ۳ گام بازی تغییر می‌کنند را توضیح می‌دهیم. گام به معنی گام‌های مختلف بازی و فاز به معنای هر کدام از ۵ فاز یک راند است.

گام ۱

بازی آغاز می‌شود. در گام ۱، هر شهر می‌تواند فقط یک خانه در خود داشته باشد. هزینه ساخت اولین خانه ۱۰ الکترو است. جدول منابع در پشت دفترچه قوانین تعداد جایگزین شده هر منبع در گام ۱ را نشان می‌دهد.

گام ۲

گام ۲ قبل از فاز ۵ (بوروکراسی) و هنگامی که یکی از بازیکنان هفتمین شهر خود را در فاز ۴ (ساخت و ساز) بسازد آغاز می‌شود. ممکن است چندین بازیکن هفتمین شهر خود را در یک راند بسازند و یا یک بازیکن بیشتر از ۷ شهر در این راند بسازد.

برای شروع گام ۲، نیروگاهی که دارای کمترین عدد هست را از بازی خارج کنید و آن را با یک نیروگاه جدید از دسته کارت‌های نیروگاه جایگزین کنید و دوباره نیروگاه‌ها را مرتب کنید.

از حالا به بعد در گام ۲، دو بازیکن می‌توانند در یک شهر خانه داشته باشند. هزینه ساخت خانه دوم در یک شهر ۱۵ الکترو است. لطفا جدول را برای تعداد منابع جایگزین شده در گام ۲ مطالعه کنید.

گام ۳

وقتی که کارت "گام ۳" از دسته کارت‌های نیروگاه رو شد، گام ۳ در شروع فازهای بعدی بازی شروع می‌شود. این اتفاق ممکن است به یکی از ۳ شکل ذیل بی‌افتد:

۱- اگر کارت "گام ۳" در فاز ۲ (مزایده نیروگاه) رو شود، این کارت را به عنوان نیروگاه با بزرگترین عدد در نظر گرفته و آن را در انتهای بازار آینده قرار می‌دهیم. فوراً دسته کارت‌های نیروگاه باقی مانده را بر می‌زنیم، و آن‌ها را به پشت در کنار صفحه‌ی بازی قرار می‌دهیم. مزایده نیروگاه‌ها را ادامه می‌دهیم و در صورت لزوم نیروگاه‌های جایگزین را از دسته کارت‌های نیروگاه انتخاب می‌کنیم تا زمانی که تمامی بازیکنان شانس خرید نیروگاه جدید یا پاس دادن را داشته باشند. بعد از پایان فاز ۲، نیروگاهی با کمترین عدد و کارت "گام ۳" را از بازار حذف کرده و دیگر نیروگاهی را جایگزین آن‌ها نمی‌کنیم! گام ۳ در فاز ۳ شروع می‌شود.

۲- اگر کارت "گام ۳" در فاز ۴ (ساخت و ساز) برای جایگزینی نیروگاهی با کمترین عدد رو شود، این کارت و کارت نیروگاه با کمترین عدد را از بازی خارج کرده و هیچ کارتی جایگزین آن‌ها نمی‌کنیم. دسته کارت‌های نیروگاه باقی‌مانده را به پشت بر می‌زنیم و در کنار صفحه بازی قرار می‌دهیم. گام ۳ در فاز ۵ شروع می‌شود.

۳- اگر کارت "گام ۳" در فاز ۵ (بوروکراسی) رو شود، این کارت و کارت نیروگاه با کمترین عدد را از بازی خارج کرده و هیچ کارتی را جایگزین آن‌ها نمی‌کنیم. دسته کارت‌های نیروگاه باقی‌مانده را بر می‌زنیم و به پشت در کنار صفحه بازی قرار می‌دهیم. از جدول جایگزینی منابع برای گام ۲ برای آخرین بار استفاده می‌کنیم. گام ۳ در فاز ۱ راند بعد آغاز خواهد شد.

در طول فاز ۳، تنها ۶ نیروگاه در بازار نیروگاه وجود دارد و تمامی این نیروگاه‌ها در بازار فعلی قرار دارند و می‌توانند مورد مزایده قرار بگیرند (در گام ۳ بازار آینده وجود ندارد).

در گام ۳، هر شهر می‌تواند ۳ خانه در خود داشته باشد. هزینه ساخت سومین خانه در هر شهر ۲۰ الکترو است. لطفاً جدول را برای تعداد جایگزینی منابع در گام ۳ مطالعه کنید. در فاز ۵ راندهای گام ۳: نیروگاه با کوچکترین عدد را از بازی خارج کنید و یک کارت نیروگاه جایگزین آن کنید. در طول راندهای پایانی بازی، ممکن است دسته کارت‌های نیروگاه تمام شود. بازی ادامه پیدا می‌کند و در هر فاز ۵، بازیکنان نیروگاه با کمترین عدد را از بازی خارج می‌کنند. ممکن است اگر این اتفاق چندین راند بی‌افتد، کارت‌های نیروگاه تمام شوند.

بردن بازی

بازی زمانی که در پایان فاز ۴ حداقل یک بازیکن حداقل ۱۷ شهر در شبکه خود داشته باشد تمام خواهد شد. هیچ بازیکنی دیگر نمی‌تواند منابع یا نیروگاهی بخرد!

برنده‌ی بازی بازیکنی است که بتواند به بیشترین شهر در شبکه‌ی خود با استفاده از نیروگاه‌ها و منابعی که در اختیار دارد برق‌رسانی کند. اگر امتیازها برابر شد، بازیکنی که بیشترین پول باقی‌مانده را داشته باشد برنده است. اگر هنوز هم مساوی بودند، بازیکنی که بیشترین تعداد شهر را در شبکه خود دارا باشد برنده است.

نکته مهم: گاهی (که خیلی هم نادر نیست) بازیکنی به غیر از کسی که ۱۷ شهر یا بیشتر دارد برنده می‌شود زیرا آن بازیکن نمی‌تواند به تمام شهرهای خود برق‌رسانی کند، زیرا یا نیروگاه‌های او به اندازه کافی برای تعداد شهرهای او بزرگ نیستند یا او منابع کافی برای برق‌رسانی را دارا نیست. این باعث می‌شود بازیکنان نیروگاه‌ها، منابع و شبکه خود را بالانس نگه دارند.

استثنائات، تغییرات و موارد خاص

بر اساس تعداد بازیکنان برخی از جزئیات بازی تغییر می‌کند. یک خلاصه از این موارد در جدول ذیل آمده است. به عنوان مثال، برای بازی دو نفره به تعداد نیروگاه کمتری نیاز دارید، اما هر بازیکن می‌تواند ۴ نیروگاه داشته باشد.

تعداد بازیکن	۲ نفره	۳ نفره	۴ نفره	۵ نفره	۶ نفره
تعداد نواحی انتخاب شده بر روی نقشه	۳	۳	۴	۵	۵
تعداد نیروگاهی که باید به صورت تصادفی و مخفیانه از بازی حذف شود (بعد از آماده سازی بازار نیروگاه در ابتدای بازی)	۸	۸	۴	۰	۰
حداکثر تعداد نیروگاه متعلق به هر بازیکن	۴	۳	۳	۳	۳
تعداد شهرهای متصل به هم برای شروع گام ۲	۱۰	۷	۷	۷	۶
تعداد شهرهای متصل به هم برای پایان دادن به بازی	۲۱	۱۷	۱۷	۱۵	۱۴

استثنائات و موارد خاص

- در راند اول بازی، تمام بازیکنان باید یک نیروگاه خریداری کنند.
- بازیکنان مجبور نیستند که در راند اول شهر شروع خود را انتخاب کنند. آنها می‌توانند در راندهای بعد شهر شروع خود را مشخص کنند تا از این طریق جایگاه خود در ترتیب نوبت حرکت را تحت تاثیر قرار دهند.
- در گام ۲ و گام ۳، بازیکنان برای متصل شدن به یک شهر خالی، تنها ۱۰ الکترو پرداخت می‌کنند.
- هیچ بازیکنی نمی‌تواند دو بار به یک شهر متصل شود (دو خانه در یک شهر داشته باشد)
- اگر امتیازات مساوی بود، بازیکنی که بیشترین پول را دارد برنده است. اگر همچنان پول‌ها هم برابر بود، بازیکنی که تعداد شهر بیشتری در شبکه خود داشته باشد برنده است.

جدول جایگزینی منابع

نفره ۶			نفره ۵			نفره ۴			نفره ۳			نفره ۲			منبع / گام
گام ۳	گام ۲	گام ۱	گام ۳	گام ۲	گام ۱	گام ۳	گام ۲	گام ۱	گام ۳	گام ۲	گام ۱	گام ۳	گام ۲	گام ۱	
۶	۹	۷	۵	۷	۵	۴	۶	۵	۳	۵	۴	۳	۴	۳	زغال سنگ
۷	۶	۵	۶	۵	۴	۵	۴	۳	۴	۳	۲	۴	۲	۲	نفت
۶	۵	۳	۵	۳	۳	۴	۳	۲	۳	۲	۱	۳	۲	۱	زباله
۳	۳	۲	۲	۳	۲	۲	۲	۱	۱	۱	۱	۱	۱	۱	اورانیوم

سایت سرزمین ذهن زیبا

www.LBMind.com

سایت سیاره بازی

www.baziplanet.com