

# Правила настольной игры «Энергосеть» («Power Grid»)

Игра для 2-6 игроков от Фридмана Фрисе

Перевод правил на русский язык: Казаков Виктор, ООО «Стиль Жизни» ©

## Цель игры

Каждый игрок является представителем энергетической компании, чья задача – поставлять электричество в города. В ходе игры каждый игрок покупает электростанции на аукционе, покупает ресурсы, чтобы производить на этих электростанциях электричество, и прокладывает сеть к городам, чтобы снабжать их электричеством с электростанций. В конце игры игрок, который снабжает электроэнергией наибольшее число городов, побеждает.

## Компоненты

- **1 игровая доска** (карта, дорожка подсчета очков, рынок ресурсов); двухсторонняя (Германия и США)
- **132 деревянных домика** (22 в каждом из 6 игровых цветов)
- **84 деревянных жетона** (24 угля (коричневые), 24 нефти (чёрные), 24 мусора (жёлтые), 12 урана (красные))
- **Деньги** (в Электро)
- **5 карт-памяток**: порядок игры/выплат
- **43 карты электростанций** (42 карты электростанций и 1 «Фаза 3» («step 3») карта)

## Карты электростанций

Номер в **левом верхнем углу** – это номер электростанции. Также это **стартовая цена**, по которой станция выставляется на аукцион (на картинке: номер и цена – 14).



На центральной части карточки изображена сама электростанция, этот рисунок игрового значения **не имеет**, тем не менее, по цвету неба можно предполагать, как сильно электростанция загрязняет окружающую среду.

Символы в **нижнем левом углу** и **цвет** полосы указывают на **ресурс**, необходимый для производства энергии на этой станции (коричневый - уголь, черный – нефть, коричневый/черный – гибридная (см. ниже), красный – уран, зеленый – экологическая станция, синий – термоядерная станция, на рисунке: мусоросжигающая электростанция).

**Количество символов** показывает, сколько

именно жетонов ресурсов и каких необходимо электростанции для функционирования (**производства** электричества) в этом раунде. Например, изображенной электростанции нужно **2 жетона** мусора. Игрок **не может** потратить больше или меньше жетонов ресурсов, когда использует электростанцию для производства электричества. На каждой электростанции может храниться **в два раза больше** ресурсов, чем ей нужно для работы. В данном примере на электростанции может храниться до **4 жетонов** мусора.



**Число внутри домика** показывает, как много **городов** эта электростанция может снабжать электричеством. В данном примере электростанция может снабжать до 2 городов. Это означает, что игрок использует **ровно 2 жетона мусора**, чтобы производить электричество на этой электростанции для снабжения максимум **2 городов**. Игрок **не может** использовать только 1 жетон мусора на этой электростанции, чтобы снабжать 1 город. Несмотря на то, что на электростанции может храниться в 2 раза больше ресурсов, чем ей необходимо, она **не может** производить энергию для вдвое большего количества городов за раунд.

### Особые электростанции

**Гибридные электростанции:** У таких электростанций полоска черно-коричневая, на них изображены и символ угля, и символ нефти. Владелец такой электростанции **может** использовать **как уголь, так и нефть**, или их комбинацию. Обычно игроки выбирают самый **дешёвый** ресурс. Например, электростанция номер 5 (см. соответствующую карту) может использовать 2 угля, 2 нефти или 1 уголь и 1 нефть.

**Экологические и термоядерные электростанции:** Таким электростанциям **не нужны** никакие ресурсы. Они могут снабжать количество городов, указанное в домике.

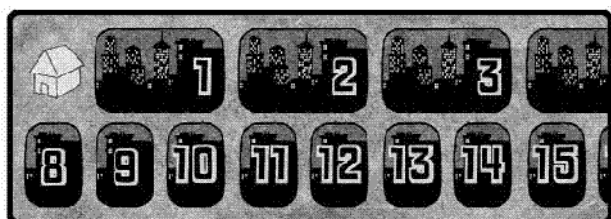
### Подготовка

**Примечание:** далее следуют базовые правила игры. Пожалуйста, загляните в конец этих правил, чтобы ознакомиться с изменениями, зависящими от количества игроков.

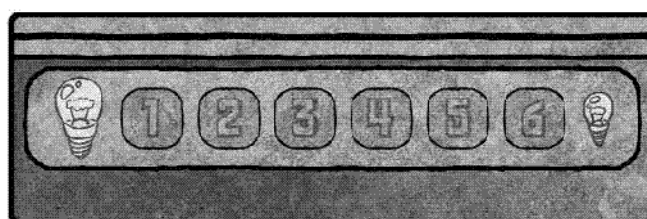
Разместите игровое поле на ровной плоской поверхности :) Карта разделена на **6 зон**, в каждой из которых по **7 городов**. Перед каждой игрой каждый игрок выбирает, **в какой зоне** он начнёт игру. Мы рекомендуем игрокам выбирать **ещё не занятую зону**. Разумеется, выбранные зоны должны **прилегать** друг к другу. В течение игры, каждый игрок может играть во всех выбранных игроками зонах.

Каждый игрок берёт деревянные домики **одного цвета** и **50 Электро**.

### Дорожка подсчёта очков



### Очередность хода

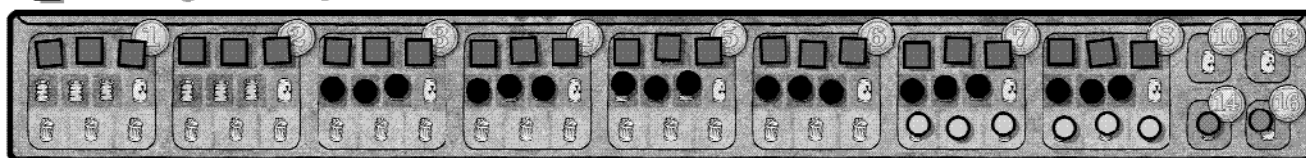


Каждый игрок размещает один из своих домиков слева от деления 1 на **дорожке подсчёта очков**. В течение игры расположение домиков на дорожке указывает на количество городов, в которые игрок уже протянул свою сеть. Каждый игрок помещает второй домик в зону

**очерёдности хода.** В начале игры, игроки выбирают очерёдность **случайным образом**. В течении игры, очерёдность хода определяется правилами **Этап 1: Очерёдность хода** (см. далее).

### Рынок ресурсов

■ = уголь ● = нефть ○ = мусор ● = уран



Большие области снизу доски представляет собой **рынок ресурсов**. В начале игры разместите **3 угля** в областях **1 и 2**; по **3 угля** и **3 нефти** в областях с **3 по 6**; и **3 угля, 3 нефти и 3 мусора** в областях **7 и 8**. Никакой из этих ресурсов никогда не помещается в областях с **10 по 16**. Разместите **1 уран** в областях **14 и 16**. Разместите оставшиеся ресурсы в резерв рядом с игровым полем. Таким образом, в начале игры самый дешёвый уголь стоит 1 Электро, самая дешёвая нефть стоит 3 Электро, самый дешёвый мусор стоит 7 Электро, а самый дешёвый уран – 14 Электро.

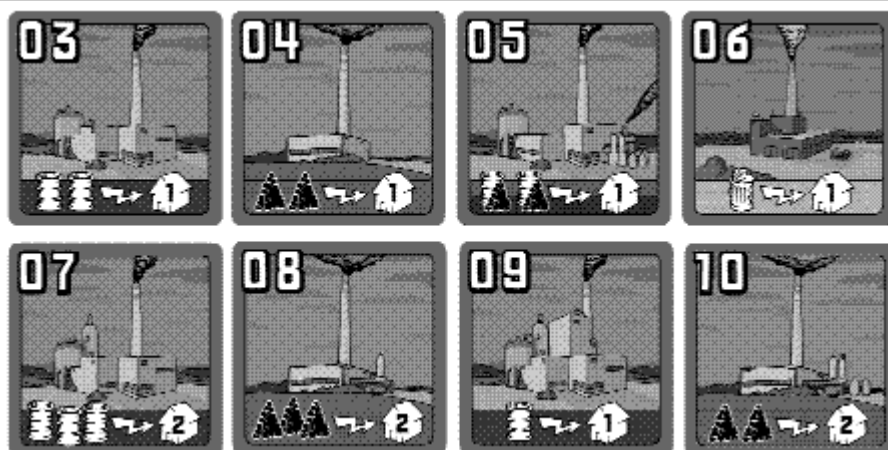
В процессе игры игроки будут размещать новые запасы угля, нефти и мусора **на областях с 1 по 8** (до **максимального количества** в 3 жетона каждого ресурса на область), и максимум 1 уран **в областях с 1 по 16**.

### Рынок электростанций

Возьмите карты электростанций с **03 по 10** и разместите рядом с игровым полем в 2 ряда по 4 карты в каждом ряду. В верхнем ряду разместите электростанции с номерами **03-06** по возрастанию слева направо, начиная с наименьшей по номеру (стоимости); это фактическое состояние рынка (**действующий рынок**). В нижнем ряду разместите электростанции с номерами **07-10** по возрастанию слева направо; это **фьючерсный рынок**. Когда игроки добавляют новую электростанцию на рынок электростанций, игроки перераспределяют электростанции на рынке по возрастанию, 4 самые дешёвые электростанции размещаются на действующем рынке.

Уберите карту «Фаза 3», экологическую электростанцию **номер 13** и карты-памятки из колоды электростанций, перемешайте колоду и поместите рубашкой вверх рядом с полем в качестве резерва. Поместите карту «Фаза 3» лицом вниз под колоду, а экологическую электростанцию **номер 13** лицом вниз поверх колоды. Раздайте карты-памятки игрокам.

**Примечание:** В комплекте всего 5 карт-памяток, поэтому при игре вшестером кому-то из игроков придётся делиться своей памяткой с шестым игроком.



**Действующий рынок**  
03 - 06

**Фьючерсный рынок**  
07 - 10

## Ход игры

Игра проходит в 3 фазы (начиная с фазы 1), в каждой фазе по несколько раундов. Фазы не состоят из определённого количества раундов. Фазы сменяют друг друга в соответствии с количеством городов в энергосети игроков (См. Фазы игры ниже). При смене фазы происходят небольшие, но важные изменения правил. Игра обычно заканчивается в Фазе 3, но может закончиться в Фазе 2. Каждый раунд игры состоит из **пяти этапов**. В каждом этапе игроки совершают действия в определённом порядке, прежде чем игра перейдёт к следующему этапу. Эти 5 этапов:

1. **Определение очередности хода.**
2. **Аукцион электростанций:** Может быть проведено несколько аукционов, каждый игрок может купить **максимум** одну электростанцию за этот этап.
3. **Покупка ресурсов:** Игроки могут купить ресурсы для своих электростанций на рынке ресурсов.
4. **Строительство:** Игроки тянут свои сети по карте для обеспечения городов электричеством.
5. **Электрификация:** Получение денег, размещение новых электростанций, пополнение рынка ресурсов.

## Различные этапы

### **Этап 1: Определение очередности хода**

На этом этапе определяется новый порядок хода игроков. Первым становится игрок с наибольшим количеством городов в своей сети (первый домик на дорожке подсчёта очков). Если у двух или более игроков одинаковое наибольшее количество городов, первым становится игрок с самой дорогой электростанцией (с наибольшим номером). Поместите домик такого игрока на первое деление зоны очередности хода. Определите очередность хода остальных игроков по тем же правилам. Игрок со второй по размеру сети помещает свой домик на второе деление и т.д. Игроки совершают свой ход в последующих этапах в обычном или обратном порядке в зависимости от этапа. Порядок обычно выбирается так, чтобы доставить неудобство первому игроку и предоставить преимущество последнему.

**Помните:** в начале игры порядок хода определяется случайным образом.

### **Этап 2: Аукцион электростанций**

На этом этапе каждый игрок получает возможность купить электростанцию на аукционе. Каждый игрок может купить только **одну** электростанцию. Игрокам рекомендуется пытаться купить станции с достаточной мощностью для снабжения всех городов своей сети, но это не является необходимостью.

**Важно:** Этот этап играется в обычном порядке хода. Начинает первый игрок.

На своём ходу игрок может выбрать одну из электростанций с действующего рынка (верхний ряд), и потом сделать свою ставку. Помните: игрок должен сделать хотя бы минимальную ставку (равную номеру электростанции), но может начинать и с более высокой ставки. Игрок не может предложить покупке станции без размещения своей ставки.

**Важно:** Игрок может выбирать только одну из первых четырёх электростанций (с действующего рынка, четыре меньших по номеру электростанции)!

Продолжая по часовой стрелке, остальные игроки могут повысить ставку или пасовать. Если игрок пасует, он больше не может участвовать в данном аукционе. Игроки продолжают повышать ставки или пасовать, пока не останется только один. Он выплачивает сумму ставки банку и берёт себе эту электростанцию. В любое время в процессе игры у игрока не может быть больше **трёх электростанций**. Когда игрок покупает четвёртую электростанцию, он должен сбросить одну из **уже имеющихся** у него станций. Игрок может переместить ресурсы

со сбрасываемой электростанции на оставшиеся три, если они совпадают с типом ресурсов, используемых оставшимися электростанциями. Если ресурсы не подходят ни к одной из имеющихся электростанций или на них нет свободного места, игрок возвращает ресурсы в резерв (НЕ на рынок).

После покупки электростанции на рынке из колоды **немедленно** вытягивается новая станция на замену проданной и размещается на рынке. Станции перераспределяются по возрастанию: 4 наиболее дешёвые формируют действующий рынок, 4 более дорогих – фьючерсный рынок.

Если игрок приобрёл электростанцию, он **не может** ни **участвовать в аукционах** в этом раунде, ни делать заявок. Когда аукцион выигрывает не тот игрок, который его начал, первоначальный игрок может начать аукцион заново, выбрав новую станцию с действующего рынка. Если аукцион выиграл тот же игрок, что и начал его, ход переходит к следующему игроку по очередности хода, если он ещё не приобретал электростанцию в этом раунде. Если он уже приобрёл станцию, ход переходит к последующему, и т.д.

Когда наступает очередь игрока выбирать электростанцию, он может не выбирать ни одну и пропустить ход в этом этапе, е. Если он так делает, он более не может участвовать в аукционах в этом этапе и, соответственно, не получает электростанцию в этом раунде.

Игрок, ходящий последним, может получить электростанцию за её минимальную стоимость, если решит так поступить. Это преимущество последнего игрока в этой фазе.

**Исключение для первого хода:** На своём первом ходу каждый игрок обязан купить электростанцию. Так как очередность хода выбрана случайным образом, игроки переопределяют очередность хода после покупки электростанций (после этапа 2). Так как ни у кого ещё нет городов, новая очередность определяется исключительно по стоимости (номеру) электростанций. Первым будет игрок с максимальной стоимостью электростанции. Он помещает свой домик на первое деление зоны очередности хода. Остальные игроки располагают свои домики в порядке убывания номеров электростанций.

**Важно:** Если в последующих раундах ни одной электростанции не будет куплено, игроки убирают из игры электростанцию с минимальным номером (кладут обратно в коробку, НЕ в колоду), и заменяют её станцией, взятой из колоды, после чего перераспределяют станции по общим правилам.

### **Этап 3: Покупка ресурсов**

На этом этапе игроки могут купить ресурсы для своих электростанций на рынке ресурсов. Игрок может купить только те ресурсы, которые подходят для его станций. Электростанция не может производить электричество, если ей не хватает ресурсов.

**Важно:** этот этап играется в **обратном** порядке. Начинает **последний** игрок.

На каждой электростанции может храниться **двойной запас** соответствующих ресурсов. На каждой электростанции может храниться только тот ресурс, который ей нужен для работы (на угольной электростанции хранится только уголь, на гибридной – и уголь, и нефть, на экологической электростанции **вообще нельзя** хранить ресурсы). Каждый игрок может купить лишь столько ресурсов, сколько допустимо для всех его электростанций (в два раза больше количества необходимых ресурсов для всех своих станций).

**Важно:** В любое время в процессе игры игрок может перераспределить ресурсы между своими электростанциями. Причём, электростанции должны быть способны потреблять ресурсы, которые на них хранятся (например, игрок может взять хранимый на гибридной станции уголь и

---

разместить его на угольной электростанции), и количество ресурсов не должно превышать допустимый максимум.

Игроки покупают ресурсы в областях ресурсного рынка. Напечатанные над областями цифры показывают стоимость одного ресурса. Естественно, игроки сначала скупают самые дешёвые ресурсы :) Таким образом, возможность покупать первым в этом этапе является преимуществом. Игроки платят стоимость покупаемых ресурсов в банк. Если запасы какого-либо ресурса были **полностью раскуплены**, **более** в данном раунде его **купить совсем нельзя**. Игроки не могут торговать друг с другом или обмениваться ресурсами.

#### **Этап 4: Строительство**

В этом этапе игроки закладывают свою сеть или добавляют в неё новые города. Помните: Чтобы выиграть, игрок должен быть способен снабжать энергией больше городов, чем любой другой. Таким образом, подключение городов жизненно необходимо для победы. Однако, победитель не обязательно является игроком с наибольшим количеством подключённых городов – он является игроком с наибольшим количеством **снабжаемых** электричеством городов. Игроки должны соотносить мощность своих электростанций с имеющимися ресурсами и количеством городов в сети, чтобы победить.

**Важно:** Этот этап играется в обратном порядке. Начинает **последний** игрок.

В начале игры ни у одного игрока нет своей сети. Каждый игрок закладывает сеть в любом приглянувшемся городе (ещё не занятом другим игроком) в игровых зонах на карте, выбранных в начале игры. Чтобы показать, что город находится в его сети, игрок помещает один из своих городов на область «10» в этом городе. Игрок платит **10 Электро** за строительство в стартовом городе. В зависимости от того, в какой фазе находится игра, количество игроков, которые могут провести свою сеть в один и тот же город, и стоимость строительства могут изменяться (См. Фазы игры ниже).

С того момента, как игрок основал свою сеть, все последующие города, подключаемые к сети, должны соединяться как минимум с одним городом, уже находящимся в сети (отмеченным домиком этого игрока). Игрок может добавлять любой город (если в городе есть место для него) в свою сеть, несмотря на расстояние до других своих городов. Игрок должен заплатить стоимость подключения города к своей сети, показанную на карте между новым городом и уже подключённым. Игрок может провести линию подключения через город без размещения там своего домика, если он так желает, или, что более вероятно, если город уже занят противником. Игрок также оплачивает 10 Электро за размещение домика в городе первым, 15 за размещение домика вторым и 20 за размещение домика третьим.

После этого он помещает один из своих домиков в город на область «10», «15» или «20» соответственно. После этого игрок должен **сразу же** переместить свой домик по дорожке подсчёта очков на нужное деление, чтобы отметить, сколько городов он уже подключил.

Игрок может подключать любой доступный город. В фазу 1 игрок может подключать только незанятые города, в фазу 2 – незанятые города И города, занятые одним другим игроком. В фазу 3 игрок может подключать города, занятые максимум двумя другими игроками. В фазах 2 и 3 игрок платит только **10 Электро** за подключение **незанятого города**.

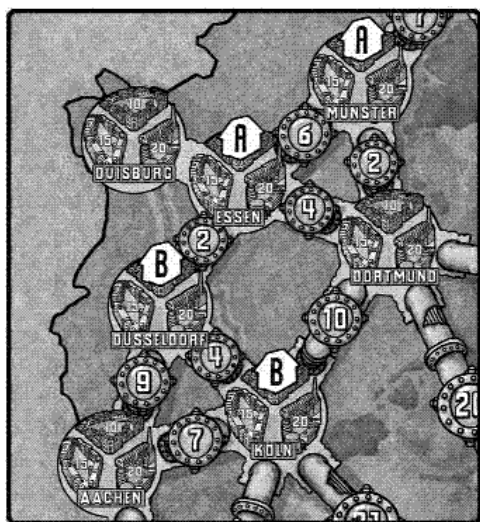
Игрок **не может** два раза подключать один и тот же город ни при каких условиях. (См. ниже о смене фаз игры)

Добавляя город к своей сети, игрок может использовать любые линии между городами и может даже использовать линии между городами, которые он не может подключить или решил не подключать, но не может использовать линии, проходящие через неигровые зоны (те, которые не выбрал ни один игрок в качестве своей стартовой зоны).

Когда игрок подключает город к своей сети, он помещает домик на область города с наименьшим доступным значением и выплачивает стоимость, указанную на области плюс полную стоимость подключения к другому городу в своей сети.

Когда игрок добавляет новый город к своей сети, он должен **сразу же** обновить расположение своего домика на дорожке подсчёта очков, чтобы остальные игроки видели, как много городов есть в сети у каждого. Игрок может только расширять свою сеть, он **не может** начинать **вторую**. Игрок всегда должен полностью выплачивать стоимость строительства и подключения. Займы не допускаются! Игрок может подключать любое количество новых городов за раунд, до тех пор, пока у него не кончатся деньги :)

### Пример:



У **Анны** подключён **Эссен** (Essen) и **Мюнстер** (Münster) – обозначены буквой «А» на иллюстрации. **Анна** может расширить свою сеть из **Эссена** (Essen) в **Дойсбург** (Duisburg) всего за **10 Электро**, т.к. проведение линии между **Эссен** (Essen) и **Дойсбургом** (Duisburg) **бесплатное**.

**Предположим**, Анна хочет подключить **Дортмунд** (Dortmund). Она может подключить его из **Эссена** (Essen) за 14 Электро (10+4). И она может подключить **Дортмунд** (Dortmund) из **Мюнстера** (Münster) за 12 Электро (10+2). Анна, естественно, выбирает подключение через **Мюнстер** (Münster).

**Или например**, Анна хочет подключить **Аахен** (Aachen). Тогда полная стоимость подключения составит 21 Электро (10+2+9), потому что ей придётся оплатить подключение от **Эссена** (Essen) до **Дюссельдорфа** (Düsseldorf) и от **Дюссельдорфа** (Düsseldorf) до **Аахена** (Aachen).

**Ещё один пример.** У **Боба** подключен **Дюссельдорф** (Düsseldorf) и **Кёльн** (Köln) - обозначены буквой «В» на иллюстрации. Для **Боба** стоимость подключения **Дойсбурга** (Duisburg) также **невелика**. За **12 Электро** (10+2+0) он может построить подключение через **Эссен** (Essen).

Если игра находится в **Фазе 2**, **Анна** может подключить **Дюссельдорф** (Düsseldorf) за **17 Электро** (15+2) – от **Эссена** (Essen), или **Кёльн** (Köln) за **21 Электро** (15+2+4) – от **Эссена** (Essen) через **Дюссельдорф** (Düsseldorf), так как, в **фазе 2** разрешено строить вторые домики в городах (См. Фазы игры ниже).

Если **Анна** в **Фазе 2** хочет добавить и **Дюссельдорф** (Düsseldorf), и **Кёльн** (Köln), она суммарно заплатит **36 Электро**, т.к. сначала подключит **Дюссельдорф** (Düsseldorf) за **17 Электро** (15+2), а потом оттуда подключит **Кёльн** (Köln) за **19 Электро** (15+4).

**Важно:** Если в любой момент во время игры на действующем рынке будет находиться электростанция с номером, равным или меньшим количеству подключённых городов у любого из игроков, она **немедленно** убирается из игры. После чего из колоды берётся другая станция



на замену по общим правилам. Это правило не распространяется на электростанции в собственности у игроков.

**Пример:** Игрок подключил город, и теперь в его сети шесть городов. Если электростанция с номером **06** всё ещё присутствует на действующем рынке, игрок убирает её из игры, но игроки сохраняют свои электростанции с номерами от 03 до 05. Вполне вероятно, что только что взятую из колоды станцию тоже надо будет удалить из игры.

**Важно:** Игроки не обязаны выбирать стартовый город в первом раунде. Они могут основать свою сеть позже, чтобы повлиять на очередность своего хода.

### Этап 5: Электрификация

На этом этапе игроки получают деньги, пополняют рынок ресурсов и убирают электростанцию с рынка, заменяя её новой из колоды.

**Важно:** Этот этап играется в обычном порядке хода. Начинает **первый** игрок.

Каждый игрок производит электричество на своих электростанциях. Начиная с первого игрока и далее по очереди, каждый игрок отмечает, сколько городов **он желает (и способен) обеспечить энергией**. Деньги, получаемые игроком, зависят от количества снабжаемых городов, как показано на таблице выплат. Игроки, не поставляющие энергию ни в один город, получают **10 Электро** (гарантированный минимум). Например, снабжение 4 городов даст игроку 54 Электро.

Игроки снимают использованные ресурсы со своих электростанций, которые производили энергию в этом раунде, и помещают снятые ресурсы в резерв, рядом с игровым полем.















**Важно:** Игрок по желанию может поставлять электричество не во все города своей сети. В таком случае, он получает деньги только за те города, которые получили энергию. Если игрок производит больше энергии, чем необходимо для его городов, излишек теряется. Каждый игрок может выбирать, какие электростанции из имеющихся он хочет использовать.

Поставлять энергию во все города не обязательно, даже если есть такая возможность.

Рынок ресурсов пополняется в зависимости от количества игроков (см. **Таблицу пополнения ресурсов** в конце правил) из резерва рядом с игровым полем. Ресурсы размещаются, начиная с наибольших по номеру (более дорогих) областей, дополняя количество ресурсов в этой области до максимального.

**Примечание:** Уран пополняется, начиная с области 16 и всегда только по одному жетону на область. Если в резерве недостаточно жетонов какого-либо типа, этот ресурс пополняется только имеющимися жетонами.

Таблица выплат

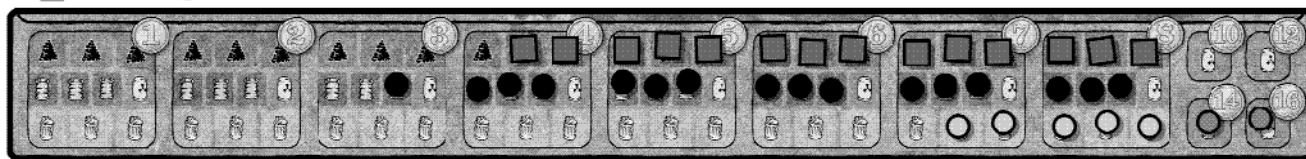
													
0	10	3	44	6	73	9	98	12	118	15	134	18	145
1	22	4	54	7	82	10	105	13	124	16	138	19	148
2	33	5	64	8	90	11	112	14	129	17	142	20	150



### Пример:

В игре участвуют пять человек, **после первого раунда** рынок ресурсов выглядит следующим образом:

■ = уголь ● = нефть ○ = мусор ● = уран



Судя по **таблице пополнения ресурсов** (см. в конце правил), следующее количество ресурсов восполняется в **Фазе 1** при игре в пятером: **5 угля, 4 нефти, 3 мусора и 2 урана**.

Предположим, в резерве **4 жетона угля**, игроки размещают **только эти 4 жетона** следующим образом: **1 в область 4** (теперь там достигнут максимум таких жетонов для области – 3 штуки) и **3 в область 3** (там было как раз 3 свободных места). По **2 жетона нефти** помещаются в **области 3** (теперь там максимум таких жетонов – 3 штуки) и в область 2 (их там теперь 2 штуки). **1 жетон мусора** помещается в **область 7** (теперь там максимум – 3 штуки) и ещё **2 жетона** помещаются в **область 6** (их там теперь 2 штуки). По **1 жетону урана** помещается в области **10 и 12**. По сравнению с первым раундом, уголь поднялся в цене (теперь по 3 Электро), зато нефть подешевела (теперь всего по 2 Электро).

Поясним, в 1-м раунде уголь начинался с 1-й области, то есть с цены в 1 Электро, теперь с 3-й области, то есть с цены в 3 Электро. В 1-м раунде нефть начиналась с 3-й области, то есть с цены в 3 Электро, теперь со 2-й, то есть с цены в 2 Электро.

Поместите находящуюся на фьючерсном рынке электростанцию с **самым большим** номером под низ **колоды** и возьмите новую на замену. Перераспределите рынок соответствующим образом (см. этап 2: это изменится в **Фазе 3**, см. фазы игры). Это делается для того, чтобы электростанции с максимальными номерами уходили под карточку **«Фаза 3»**(« Step 3»), и стали доступными в течение **Фазы 3**.

**Этап 5** и весь раунд теперь завершены. **Новый раунд** начинается с **этапа 1**.

### Фазы игры

Игра проходит в **три фазы**.

**Важно:** «Фаза» означает различные **игровые фазы**, «этап» означает **5 этапов** внутри раунда.

#### Фаза 1

Самое начало игры. В **Фазу 1** в каждом городе может быть **только один домик**. Плата за постройку этого домика – **10 Электро**. Таблица ресурсов показывает размеры пополнения в Фазу 1.

#### Фаза 2

**Фаза 2** начинается **между этапом 4 и 5** после того, как один из игроков подключил **7й город** к своей сети в этапе 4 (Строительство). Варианты: несколько игроков подключили свой седьмой город или один из игроков подключил как седьмой, так и ещё несколько городов к своей сети.

---

Чтобы начать фазу 2, следующие действия нужно предпринять **ОДИН РАЗ ЗА ВСЮ ИГРУ** между **этапом 4** (Строительство) и **этапом 5** (Электрификация): **уберите** электростанцию с **наименьшим номером** из игры, и перераспределите рынок, как обычно. С этого момента в **Фазе 2** до **двух игроков** могут ставить домики в каждом городе. Второе подключение будет стоить **15 Электро**.

Изменения в пополнении ресурсов смотрите в таблице.

### Фаза 3

Когда из колоды вытягивается карта «**Фаза 3**» («Step 3»), **Фаза 3** наступает в начале последующего этапа. Это может случиться тремя различными способами:

1. Если карта «**Фаза 3**» взята на **этапе 2** (Аукцион электростанций), считайте её электростанцией с максимальным номером и поместите в конце фьючерсного рынка. В течение этого этапа не берите из колоды карточки электростанций на замену купленным. В конце **этапа 2** уберите электростанцию с **наименьшим номером** и карту «**Фаза 3**» из рынка вне игры и не берите карт на замену! **Фаза 3** начинается в **этапе 3**.
2. Если карта «**Фаза 3**» взята на **этапе 4** (Строительство) на замену слишком маленьким электростанциям, уберите эту карту и электростанцию с **наименьшим номером** из игры и не берите карт на замену! **Фаза 3** начинается на **этапе 5**.
3. Если карта «**Фаза 3**» взята на **этапе 5** (Электрификация), уберите эту карту и электростанцию с **наименьшим номером** из игры и не берите карт на замену! **Фаза 3** начинается **сразу же**.

После начала фазы 3, в этап 5 этого раунда перемешайте колоду с оставшимися электростанциями (помещёнными под низ колоды в фазах 1 и 2), и поместите её рубашкой вверх рядом с игровым полем.

В **фазе 3** на рынке **всего 6 электростанций**, все они на действительном рынке и могут быть куплены на аукционе (фьючерсного рынка в фазе 3 **совсем нет**).

В **фазу 3** в каждом городе может быть **до трёх домиков**. Цена постройки третьего домика – **20 Электро**. Изменения в пополнении ресурсов смотрите в таблице.

На **этапе 5** тех раундов, которые проходят уже в фазу 3: уберите из игры электростанцию с **наименьшим номером** и возьмите из колоды карту на замену. Незадолго до конца игры колода может кончиться. В таком случае, продолжайте убирать с рынка электростанции с наименьшим номером. Через несколько ходов на рынке может не остаться электростанций.

Игра заканчивается сразу же после **этапа 4**, когда как минимум один игрок имеет в своей сети как минимум **17 городов**. Никто из игроков не может покупать электростанции или ресурсы в конце игры!

### Победа

Победителем является тот игрок, который может **снабдить электричеством больше** всего **городов** (используя свои ресурсы и электростанции). Если по этому условию у двух или более игроков ничья, побеждает игрок с **большой суммой денег** на руках. Если и по этому условию ничья, побеждает игрок с **большим количеством городов** в сети.

**Важно:** Иногда (не так уж и редко) побеждает игрок, который ещё не подключил 17 городов, потому что подключивший **не может запитать** все свои города – либо потому что его

электростанции не выдают достаточной мощности, либо потому что у него не хватает ресурсов. Это заставляет игроков соотносить свои электростанции, ресурсы и размеры сети.

## Исключения, изменения и особые указания

### 2 игрока

Игра идёт в **3 игровых зонах**. У каждого игрока может быть по **4 электростанции**. **Фаза 2** начинается после того, как один из игроков подключил **10 городов**. В начале игры уберите из колоды **8 электростанций** случайным образом (после формирования стартового состояния рынка электростанциями **03-10** и убирания электростанции **номер 13**). Поместите убранные таким образом станции вне игры (например, обратно в коробку), не глядя на них. Игра заканчивается, когда как минимум один игрок подключил **21 город**.

### 3 игрока

В начале игры уберите из колоды **8 электростанций** случайным образом (после формирования стартового состояния рынка электростанциями **03-10** и убирания электростанции **номер 13**).

### 4 игрока

В начале игры уберите из колоды **4 электростанции** случайным образом (после формирования стартового состояния рынка электростанциями **03-10** и убирания электростанции **номер 13**).

### 5 игроков

Игра заканчивается, когда как минимум один игрок подключил **15 городов**.

### 6 игроков

Играйте только в **5 игровых зонах**, **фаза 2** начинается, как только один игрок подключил **6 городов**, игра заканчивается, когда как минимум один игрок подключил минимум **14 городов**.

## Играем первый раз

Если среди вас есть люди, **первый раз** играющие в Энергосеть, мы рекомендуем вам играть только **до конца фазы 1**. Если игрок допускает серьёзные ошибки в начале игры, обычно он уже не может восстановить положение, что может расстроить любого.





Игра заканчивается, как только один из игроков подключит **7 городов**. Он больше не подключает города, даже если может это сделать. Остальные игроки, ещё не ходившие на этапе 2 этого раунда, могут дополнить свою сеть до **7 городов**. Как и в основной версии игры, игрок, который может снабдить электричеством большее количество городов, побеждает. Если по этому условию ничья – игрок с **большой суммой денег** побеждает.

## Важные правила, которые следует помнить

Если в процессе игры в каком-либо раунде ни одной электростанции не было куплено на аукционе, уберите электростанцию с наименьшим номером из игры и возьмите карту из колоды на замену. Перераспределите станции на рынке по общим правилам.

Если в любое время в ходе игры на действующем рынке находится электростанция, чей номер меньше или равен количеству городов одного из игроков, сразу же уберите её из игры. Возьмите карту из колоды на замену, перераспределите станции на рынке по общим правилам. Это правило не влияет на электростанции, принадлежащие игрокам.

Таблица пополнения ресурсов

	2 игрока			3 игрока			4 игрока			5 игроков			6 игроков		
	Фаза			Фаза			Фаза			Фаза			Фаза		
	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3