

POWER GRID

フリードマン・フリーゼ作 2~6人用

目的

プレイヤーはそれぞれ、電力を都市へ供給する電力会社に扮します。ゲームにおいてプレイヤーは、発電所を競り落とし、電力を産む為の燃料を購入、発電所と都市を繋ぐ送電線網を築きます。最終的に、自社の電力を最も多くの都市に届けたプレイヤーが勝者となります。

内容物

- ゲーム盤 1 (地図、得点トラック、燃料市場) ※両面 (ドイツ面とアメリカ面)
- 木製の家駒 132 (6色各22)
- 木製の燃料駒 84 (茶色の石炭24、黒色の石油24、黄色のゴミ24、赤色のウラン12)
- 紙幣 (単位：エレクトロ)
- 概要カード 6 (ゲームの手順と収入表が記載されています)
- 発電所カード 43 (発電所カード42枚と「Step 3」カードが1枚)

発電所カード



左上隅に書かれているのが発電所の番号です。この数字はまた、この発電所がオークションにかけられる際の最低価格となります (図は14番の発電所、従って最低価格も14です)。

中央に描かれた絵は発電所で、空の色はこの発電所による公害の程度を表しているのですが、この図にはゲーム的な意味は全くありません。

左下隅に描かれたマークと下段の帯の色は、この発電所から電力を産み出すために必要な燃料を意味しています (茶色は石炭、黒は石油、茶色と黒の二色のものはハイブリッド【後述】、黄色はゴミ、赤はウラン、緑は自然エネルギー【以下「エコ」】、青は核融合。図はゴミを燃料とする発電所です)。

マークとその数が、発電所を稼働させる (つまり、電力を産み出す) 為にラウンドごとにちょうど必要となる燃料の種類と数を表します。例えば、図の発電所にはゴミが2個必要です。この発電所から電力を産み出す際、ここに描かれた数より消費する燃料の量を多くしたり少なくしたりすることはできません。各発電所には、電力を産み出すのに必要な種類の燃料を、必要な量の2倍まで貯蔵できます。例えば、図の発電所にはゴミを4個まで貯蔵できます。

家マークのところに書かれた数字は、この発電所がいくつの都市に電力を供給できるかを表します。例えば、図の発電所は2都市にまで電力を供給できます。つまり、この発電所を稼働させるにはゴミをちょうど2個消費する必要があり、発電所を稼働させれば2都市まで電力を供給できる、ということになります。ゴミの消費量を半分の1個に減らして1都市にだけ電力を供給する、というようなことはできません。なお、発電所には必要量の2倍まで燃料を貯蔵できますが、1ラウンドに発電所を2回稼働させて2倍の電力を得る、というようなことはできません。



石炭



石油



ゴミ



ウラン

ハイブリッド
(石炭/石油)マーク
無し!エコと
核融合

特殊な発電所

ハイブリッド発電所：ハイブリッド発電所には下段に茶色と黒の二色の帯、そして石炭と石油両方のマークが描かれています。ハイブリッド発電所の所有者は石炭または石油、あるいはその両方、好きな組み合わせで燃料に使えます。普通は安価な燃料を選ぶことになるでしょう。例えば、5番の発電所 (発電所カードをご覧ください) は石炭2、石油2、石炭1+石油1のいずれかで稼働します。

エコ発電所と核融合発電所：これらの発電所は燃料を必要としません。家のマークのところに書かれた数までの都市に、電力を供給できます。



準備

注：以下に記すのは標準ルールです。ゲーム人数に応じて一部ルールの修正が入りますが、これについてはルール末尾をご覧ください。

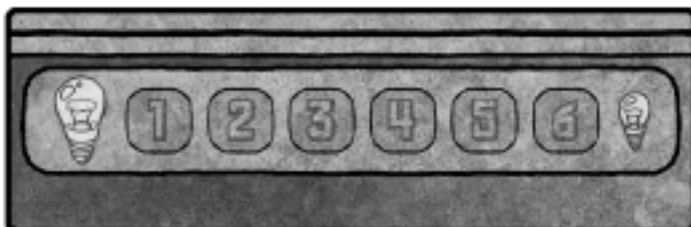
ゲーム盤をテーブルに、遊びたいほうの面を上にして広げます。マップは**6つのエリア**に分かれており、各エリアは**7都市**で構成されます。プレイヤーは全員で、今回のゲームにおいて**どのエリアを使用するか**を選びます。**1人あたり1つ**、つまりゲーム人数と同数のエリアを選ぶのがお勧めです。無論、選ぶエリアは**全て繋がっていないといけません**。ゲーム中は、どのプレイヤーも、選ばれた**全ての**エリアを使用できます。

プレイヤーはそれぞれ、木の家**一色すべて**、および**50エレクトロ**を受け取ります。

得点トラック



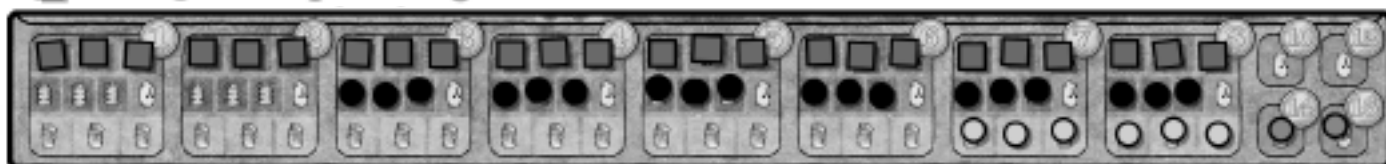
手番順



プレイヤーはそれぞれ、自分の木の家を1つ取って、**得点トラック**上、[1]のマスの左にあるスペースに置きます。ゲーム中は、この得点トラック上に置かれた各プレイヤーの家の位置により、そのプレイヤーが自分の電力網の中にいくつの都市を組み込んでいるかを表します。また、プレイヤーは各自の木の駒をもう1つ取り、これを手番順トラックの上に置いて、**自分の手番順**を表します。ゲーム開始時に、くじ引きで全員の手番順を決めます。ゲーム中、プレイヤーの手番順は「**フェイズ1:手番順**」のルールにより決定されていきます。

燃料マーケット

■ = 石炭 ● = 石油 ○ = ゴミ ● = ウラン



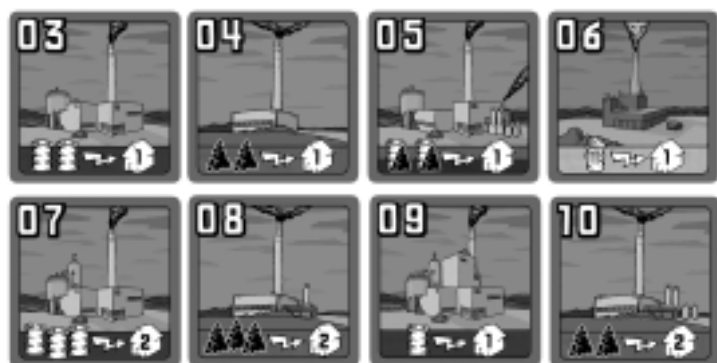
ゲーム盤下部にある大きなスペースは、**燃料マーケット**を表しています。ゲーム開始時に、[1]と[2]のマスには**石炭を3つずつ**、[3]から[6]までのマスにそれぞれ**石炭3つと石油3つ**、[7]と[8]のマスにはそれぞれ**石炭・石油・ゴミ各3つ**置きます。[10]から[16]までのマスには、石炭・石油・ゴミのいずれも置かれませんが、[14]と[16]のマスには**ウランを1つずつ**置きます。残りの燃料駒はゲーム盤の近くにまとめて置き、ストックとします。これにより、ゲームの開始時点で、最割安の石炭は1エレクトロ、最割安の石油は3エレクトロ、最割安のゴミは7エレクトロ、最割安のウランは14エレクトロであることが表されます。

ゲーム中、プレイヤーは新たに供給される石炭や石油やゴミを[1]から[8]までの各マスに（1マスにつきそれぞれ**最大3つ**）、ウランを[1]から[16]までの各マスに、1マスあたり最大で1つ、置いていく事になります。

発電所マーケット

[03]から[10]までの番号が振られた8枚の発電所カードを取り、ゲーム盤の近くに2段4列で並べます。この**2段4列**の発電所カードが発電所マーケットです。上段には[03]から[06]のカードを、左から小さい順（つまり安い順）に並べます。これが現在のマーケットです。下段には[07]から[10]のカードを、同じく左から小さい順に並べます。これが未来のマーケットです。プレイヤーが新たな発電所カードをこの発電所マーケットに加える際は、このマーケット上のカードを全て小さい順で並べ替えて、常に最も数字の小さい（安い）発電所4枚が上段にくるようにします。

「**Step 3**」カード、[13]のエコ発電所カードと**概要カード**を取り除き、残った発電所カードをよく切って、ゲーム盤の近くにこれを伏せて積み、山札とします。「**Step 3**」カードをこの山札の一番下に伏せて入れ、[13]のエコ発電所カードはこの山札の一番上に伏せて重ねます。概要カードはプレイヤーに配ります。



現在のマーケット
03 から 06

未来のマーケット
07 から 10

ゲームの流れ

ゲームは第1から第3までの3つの段階(Step)に分かれ、複数ラウンドにわたって行われます。各段階がそれぞれ何ラウンドずつあるかは決まっています。プレイヤーの電力網が何都市を繋いでいるかに応じて、ゲームの段階は移り変わっていきます（「段階」の項を参照）。第1段階から第2段階、第2段階から第3段階に移る際には、小さな、しかし重要なルールの変更があります。通常はゲームは第3段階までありますが、場合により第2段階で終わる事もあります。各ラウンドは**5つのフェイズ**で構成されます。各フェイズでは、定められた順番で全員そのフェイズの行動を行い、その後で次のフェイズに移ります。以下に挙げるのがその5つのフェイズです。

1. 手番順を決める

2. 発電所の競り：競りが何回か行われ、プレイヤーはそれぞれ現在のマーケットから発電所を**最大ひとつ**購入します。

3. 燃料の購入：燃料マーケットから発電所用の燃料を購入できます。

4. 建設：電力を都市に供給するため、マップ上の自分の電力網を延ばしていきます。

5. お役所仕事：現金を稼ぎ、新たな発電所をめぐり、燃料の再供給を行います。

フェイズ

フェイズ1：手番順を決める

このフェイズでは、新たな手番順を決めます。自分の電力網に最も多くの都市を組み込んでいるプレイヤーが、最初のプレイヤーになります（得点トラック上の家の位置を見てください）。複数のプレイヤーが同数の場合は、その中で最も大きな数字の発電所を持っているプレイヤーが先になります。手番順トラック上、そのプレイヤーの家を1番のところに置きます。2番以降も同じ基準で決めます。都市が2番目に多いプレイヤーが2番、以下同様、という具合です。以降の各フェイズでは、プレイヤーはこの順序または逆順で（フェイズごとに定められています）手番を行います。順序は基本的に、1番のプレイヤーに不利、最後のプレイヤーに有利になるように定められています。

確認：ゲーム開始時の手番順はくじ引きで決めます。

フェイズ2：発電所の競り

このフェイズでは各プレイヤーに、発電所を**ひとつ**競りにかける機会が1回ずつ与えられます。プレイヤーは自分の電力網に組み込んだ全ての都市に電力を供給できるよう、十分な容量の発電所を確保すべきですが、そうする義務があるというわけではありません。

重要：このフェイズは手番順の通りの順に進めます。1番のプレイヤーが最初です。

競りにかける手番が回ってきたプレイヤーは、現在のマーケット（上段）から発電所を1枚選んでこれを購入するため競り値を宣言することができます。ここで競り値については、最低でも発電所の番号として書かれた数字以上の値段を宣言しなければいけません、それより大きい値段を宣言して競りを始める事については別に構いません。競り値を自分でつけること無しに発電所の競りを始めることはできません。

重要：マーケットの上段に出ている発電所4つ（つまり「現在のマーケット」であり、番号の小さい順に4つ）からしか競りの対象は選べません。

残りのプレイヤーは時計回りに、より高い競り値を宣言するか、あるいはパスします。いったんパスしたら、その競りにはもう参加できなくなります。だれか一人が残るまで、競り上げかパスかを続けていきます。その一人残ったプレイヤーは、自分の宣言した最高値を銀行に払い、その発電所を取ります。ゲーム中、ひとりのプレイヤーが同時に持てる**発電所は3つまで**です。4つ目の発電所を購入した場合、既にある3つの発電所のうち**1つを捨て札にしなければいけません**。捨てる発電所に燃料が置いてある場合、その燃料が残りの発電所のいずれかに置ける種類のものであるならば、その燃料を残りの発電所のほうに移すことができます。残りの発電所に備蓄の余力がないとか、燃料の種類が合わないとかいう場合、この燃料はストックに戻します（燃料マーケットではなく、ストックに戻します）。

続いて、売ってしまったカードの代わりに、山札から発電所カードを1枚めくってマーケットに置きます。そしてマーケット上の発電所を全て並べ直し、値の小さい4枚が上段の「現在のマーケット」、値の大きい4枚が下段の「未来のマーケット」になるようにします。

発電所を購入したプレイヤーは、同一ラウンド中、**他の競りに参加できず（競り値を宣言できないということ）**発電所を選んで競りにかけることもできなくなります。競りを始めたプレイヤー以外が発電所を競り落とした場合、競りを始めたプレイヤーは再び、現在のマーケットから競りの対象となる発電所を1枚選べます。競りを始めたプレイヤーが対象の発電所を競り落とした場合、次の手番順のプレイヤーがまだこのラウンドにおいて発電所を購入していないのなら、そのプレイヤーの番となり、競りにかける発電所を選べます。既にご覧になっていることであれば、その次のプレイヤーの番、以下同様、となります。

競りにかける発電所を選ぶ順番が回ってきたプレイヤーは、発電所を選ぶ代わりに、パスする事もできます。パスを選んだ場合、このラウンド中は競りに参加できなくなり、従ってこのラウンドでは発電所を獲得できないということになります。

ラウンド中、競りにかける発電所を選ぶ権利が最後に回ってきたプレイヤーは、望むなら、最低価格で発電所を購入できます。これがこのフェイズで最後の順番であることのメリットです。

最初のラウンドにおける例外：ゲームの最初のラウンドに限り、全員必ず発電所を1枚買わなければいけません。ゲーム開始時の手番順はランダムに決定されているものなので、発電所の購入（フェイズ2）の後、手番順を改めて決定しないといけません。この時点では誰も都市を持っていないので、手番順は発電所の番号のみによって定められます。最も大きい番号の発電所を買ったプレイヤーが1番となり、手番順トラックの最初のマスに自分の家を置きます。以下、発電所の番号の順で手番順が決まります。



重要：後半のラウンドで、ラウンド中に発電所が1枚も売れないということがありますが、この場合はマーケットから最も番号の小さい発電所をゲームから取り除いて箱に戻し、代わりに山札から発電所カードを1枚めくってマーケットに置き、ルールに沿って発電所を並べ直します。

フェイズ3: 燃料の購入

このフェイズでは、プレイヤーは燃料マーケットから、発電所のための燃料を購入します。購入できるのは、自分が持っている発電所用のものだけです。必要な燃料が全て用意されない限り、発電所は電力を産み出しません。

重要：このフェイズは手番順トラックの逆順で手番を行います。最後のプレイヤーから始めます。

どの発電所にも、**発電に必要な燃料の2倍まで、燃料を貯蔵できます**。貯蔵できるのは、その発電所が発電に必要とする種類の燃料だけです（石炭発電所は石炭しか貯蔵できず、ハイブリッド発電所は石炭と石油だけ、そしてエコ発電所は一切の貯蔵を行えません）。どのプレイヤーも、自分の持つ全ての発電所が貯蔵できる最大限まで燃料を購入できます（つまり、全発電所が必要とする燃料の倍までということです）。

重要：ゲーム中プレイヤーはいつでも、自分の発電所の間で、貯蔵している燃料の移動・再配置を行えます。守らなければいけないのは、貯蔵できるのは発電に必要とする種類の燃料のみ（たとえばプレイヤーは、自分のハイブリッド発電所に貯蔵してある石炭を自分の石炭発電所に移すことができます）、各発電所に貯蔵できる最大量を超えてはならない、以上の2点だけです。

燃料は燃料マーケット上のマスに置かれたものを購入します。各マスに書かれた番号は、その燃料駒1個の価格を表します。自然、プレイヤーが一番安い燃料から買うでしょう。従って、このフェイズでは手番が早い方が有利です。燃料の代金は銀行に支払います。ある種類の燃料が燃料マーケットから無くなったなら、そのラウンド中はこの種類の燃料はもう買えなくなります。プレイヤー間の燃料の売買や收受は禁止です。

フェイズ4: 建設

このフェイズでは、プレイヤーはマップ上、自分の電力網の始点となる都市を置いたり、電力網に新たな都市を加えたりします。確認しましょう、このゲームに勝つには誰よりも多くの都市に電力を供給しなければいけないのです。但し、勝つために必要なのは、最も多くの都市を持っていることではありません…**最も多くの都市に電力を供給していること**なのです。勝者となるには、発電所および燃料と電力網のバランスを取らなければいけません。

重要：このフェイズは手番順トラックの逆順で手番を行います。最後のプレイヤーから始めます。

ゲーム開始時点では、プレイヤーは都市を持っておらず、従って電力網も持っていないということになります。プレイヤーはそれぞれ、マップ上、使用エリア（ゲーム開始時に選んだもの）にある都市を（他のプレイヤーがまだ選んでいない都市から）どれでもひとつ選んで、自分の電力網の起点とします。都市が自分の電力網に組み込まれていることを示すため、自分の家をひとつ、その都市の[10]と書かれたところに置いてください。そして、この起点の都市の建設費 **10**を銀行に払います。ゲームの段階に応じて、ひとつの都市に何人まで入れるか、また建設費も変わります（「ゲームの段階」の項で後述します）。

いったん電力網の起点を置いて以降は、都市を自分の電力網に組み込む際、既に組み込まれた（つまり、自分の家が置いてある）都市と繋げる必要があります。プレイヤーは、（空いてさえいれば）どの都市でも、距離に関らず自分の電力網に組み入れる事ができます。マップ上、新たな都市と電力網上のいずれかの都市との間に書かれている接続費を支払いさえすればよいのです。望むなら、あるいは（こちらのほうが多いでしょう）空きがないということであれば、手近な都市に家を置かないまま、その先の都市に建設を行っても構いません。接続費に加えて、その都市に置かれる最初の家であれば10、二つ目なら15、三つ目なら20の建設費が必要です。

その後、その新しい都市の、支払った建設費に応じて10, 15, 20のいずれかの数字が書かれた場所に、自分の家をひとつ置きます。

都市に家を置いたら、**直ちに**得点トラック上にある自分の家を、現在自分が持っている都市の数に対応した数字のところに動かします。

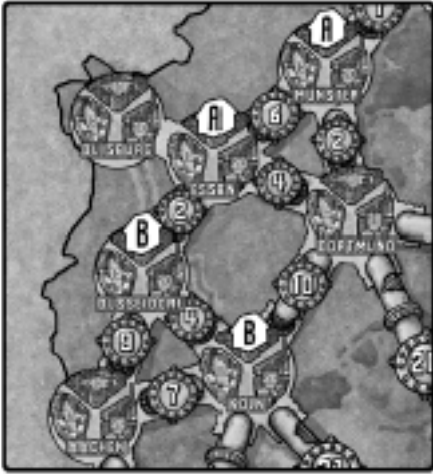
空いている都市であればどの都市でも接続できます。ゲームの第1段階では、プレイヤーが接続できる（空いていると見なされる）のは、家が全く置かれていない都市だけです。第2段階では、家が置かれていない都市、および、他のプレイヤーの家がひとつだけ置かれている都市に、接続できます。第3段階では、最大で他のプレイヤー2人が家を置いている都市にまで、接続できます。第2/第3段階でも、**他のプレイヤーの家が置かれていない都市に接続する際の建設費は10**です。

ひとりのプレイヤーが同じ都市に2回接続する事は**できません**（各段階の始まりについては後述します）。

自分の電力網に都市を加える際、プレイヤーはどの都市間のコネクションでも、自分の電力網に組み込んでいない（あるいは組み込めなかった）都市とのコネクションであっても使えるのですが、**ゲームの使用エリアに含まれない都市を通るコネクションは使えません**。自分の電力網に都市を加えるには、その都市の空いているなかで最も小さい数字のところに自分の家をひとつ置き、この数字に対応する建設費と、その都市と自分の電力網上のいずれかの都市とを繋ぐコネクション全ての分の接続費を支払います。

誰が何都市持っているか全員が確認できるよう、都市を自分の電力網に加えたら、**直ちに**得点トラック上の自分の家の位置を更新してください。プレイヤーができるのは自分の電力網を拡張する事だけで、**ふたつ目の電力網を作り始める事はできません**。建設費と接続費は全て支払わなければならない、ローンを組んだりする事はできません。建設費と接続費を支払える限りは、プレイヤーはラウンド中いくつでも新たな都市を繋がられます。

例



アンナ(Anna. 図のAの家)は自分の電力網をエッセン(ESSEN)からデュイスブルグ(DUISBURG)まで10エレクトロで拡張できます。この二都市間の接続は接続費がかからないからです。ドルトムンド(DORTMUND)に延ばすと、安いミュンスター(MÜNSTER)からの接続を使って、10+2で12エレクトロ支払う必要があります。アーヘン(AACHEN)に延ばすには、エッセンからデュッセルドルフ(DÜSSELDORF)経由の接続を使う必要があるため、10+9+2で21エレクトロがかかります。

ボブ(Bob. 図のBの家)にとってもデュイスブルグへの接続は安いものです。デュッセルドルフからエッセン経由の接続を使って10+2+0の12エレクトロで済みます。

このゲームが第2段階に入っていれば、アンナは17エレクトロ(15+2)でデュッセルドルフ、21エレクトロ(15+2+4)でケルン(KÖLN)にも接続できます。第2段階では各都市に2人目の家も置けるようになるからです(「ゲームの段階」の項で後述します)。

アンナがデュッセルドルフとケルンの両方に延ばすなら、費用は36エレクトロです。この場合、最初に17エレクトロでデュッセルドルフまで延ばし、続いてデュッセルドルフからケルンに19エレクトロで接続します。

重要： ゲーム中いつでも、プレイヤーの誰かが電力網に入れている都市の数以下の番号の発電所カードが現在のマーケットに存在する、というような状況になった場合、その発電所カードは直ちにゲームから取り除きます。取り除いたカードの代わりに山札から新たにカードをめくり、発電所マーケットに加えて、通常通りのルールで並べ直します。なお、このルールは、プレイヤーが購入している発電所カードには適用されません。

例： あるプレイヤーがいま自分の電力網に6都市を組み入れているとします。発電所マーケット上段にまだ[06]の発電所カードがあるのなら、これをゲームから取り除きます。ただし、プレイヤーが既に購入している[03]から[05]のカードは、そのまま保有します。なお、引いてきたカードが直ちに捨てられ、また更に新しいカードをめくる、ということになる場合もあります。

重要： 必ずしも最初のラウンドで起点の都市を選ばないといけないということはありません。起点の都市を作るのを後のラウンドに回して手番順を良くしようとするのは自由です。

フェイズ5: お役所仕事

このフェイズでは、お金を稼ぎ、燃料マーケットの補充を行い、発電所マーケットから発電所を1枚取り除いて山から代わりを1枚引いてきます。

重要： このフェイズは手番順の通りの順で進めます。1番のプレイヤーが最初です。

全員、自分の発電所を使って電力を産み出します。最初のプレイヤーから順に、自分の電力網にあるうち何都市に電力を供給したい(かつ供給できる)か宣言します。電力を供給した都市の数に応じて、収入表に書かれた額を銀行から受け取ります。まったく電力を供給しなかったプレイヤーも(最低保証として)10エレクトロ受け取れます。一例として、4都市に電力を供給したプレイヤーには54エレクトロ入ります。

プレイヤーは各自の発電所から、このラウンドの電力産出に使った分だけの燃料を取り除き、ゲーム盤脇のストックに戻します。

重要： 電力網に組み入れているうちの一部の都市にしか電力を供給しないという選択をしても構いませんし、そのようにしかできないということもあるでしょう。収入は電力を供給した都市の数に応じてしか入りません。電力網の都市の数よりも多くの電力を供給した場合、余った電力は単に捨てられます。どの発電所を使用するかはプレイヤーの自由です。自分の電力網全ての都市に電力を供給できるからといって、そうしなければならないということはありません。

続いて、プレイヤーの人数に応じて、このルール末尾に記載されている表に従い、燃料マーケットにゲーム盤脇のストックから燃料を補充します。補充は、対応する燃料の空きマスのうち、高いほうから順に埋めていく形で行います。

注： ウランの補充は[16]からで、各価格帯に1つ分しか置き場所が無い事に注意してください。なお、ストックに駒が足りない場合、補充は完全には行われなままということになります。

収入表

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

例

5人ゲームで、最初のラウンドに購入された燃料が合わせて「石炭10、石油2、ゴミ1」だったとします。この場合、燃料マーケットは下記のようにになっているはずですが。

■ = 石炭 ● = 石油 ○ = ゴミ ● = ウラン



ルール末尾の表に従い、5人ゲームの**第1段階**で補充されるのは「石炭5、石油4、ゴミ3、ウラン2」です。ストックには石炭4個しかありません（残りは発電所に貯蔵されています）ので、ここで実際に補充される石炭は4個だけです。

補充する石炭のうち1個を[4]、3個を[3]のマスを置きます。石油は2個を[3]、2個を[2]のマスを。ゴミは1個を[7]、2個を[6]に。そしてウランは1個を[12]、もう1個を[10]のマスを置きます。最初のラウンドと比べると、石炭は高くなり（現在3エレクトロです）、石油は安くなりました（たった2エレクトロです）。

そして、未来のマーケット（発電所マーケット下段）にある発電所カードのうち、**最も大きい番号のカード**を1枚伏せて山札の一番下に戻し、代わりに山札から新たな発電所カードを1枚めくってきて発電所マーケットに加えます。発電所マーケットのカードを通常通りに並べ直してください（フェイズ2参照。「ゲームの段階」の項で後述しますが、**第3段階**ではルールが変わります）。これにより、番号が極めて大きい発電所は「**Step 3**」カードの下に入り、**第3段階**になって登場するということになります。

これでフェイズ5終了、従ってラウンド終了です。**新たなラウンド**をフェイズ1から始めます。

ゲームの段階

ゲームは**3つの段階**に分かれます。

重要：「段階」というのはゲーム全体を3つに分ける単位のことです。一方、「フェイズ」は1つのラウンドを5つに分ける単位のことです。

第1段階 (Step 1)

ゲームは**第1段階**から始まります。第1段階では、どの都市にも家は**1つしか置けません**。この各都市1つ目の家の建設費は**10エレクトロ**です。燃料マーケットへの補充の際は、第1段階(Step 1)の欄を参照してください。

第2段階 (Step 2)

あるラウンドのフェイズ4（建設）において、誰かが（ひとりでも複数でも）自分の電力網を**7都市（以上）**まで延ばしたら、そのラウンドの**フェイズ4と5の境目から、第2段階**が始まります（後述しますが、2人および6人ゲームでは都市の数が異なります）。

第2段階を始めるにあたり、**フェイズ4（建設）とフェイズ5（お役所仕事）の境目のところで一回だけ**、「発電所マーケットにある**最も番号の小さいカード**をゲームから取り除き、代わりに山から1枚めくってマーケットに加え、通常通りのルールで並べ直す」という作業を行います。**第2段階**からは、都市には**2人まで**家を置けるようになります。各都市2人目の家の建設費は**15エレクトロ**です。

燃料マーケットへの補充の際は、第2段階(Step 2)の欄を参照してください。

第3段階 (Step 3)

山札から「**Step 3**」カードをめくってきたら、その次のフェイズの開始時から**第3段階**が始まります。第3段階の始まり方には3つのパターンがあります。

- 1. フェイズ2（発電所の競り）で「Step 3」をめくった場合**、この「Step 3」カードは最も番号の大きい発電所カードとみなし、未来のマーケットの右端に置きます。直ちに、山札の残りのカード（つまり、第2段階までに山札の下に入れられた大きい番号の発電所カード）をよく切って、ゲーム盤の脇に伏せて置きます。全員に新たな発電所の購入権が巡ってくるなりパスするなりするまで、発電所の競りとマーケットへのカードの補充は通常通り行います。**フェイズ2の終了時に、発電所マーケットにある最も番号の小さいカードと、「Step 3」カードをゲームから取り除きます**。代わりの補充はありません。**フェイズ3から第3段階**がはじまります。
- 2. フェイズ4（建設）で番号が小さすぎる発電所カードを差し替える際に「Step 3」をめくった場合**、この「Step 3」カードと、さらにその時点で**発電所マーケットにある最も番号の小さいカード**を、ゲームから取り除きます。代わりの補充は行いません。残りの山札をよく切って、ゲーム盤の脇に置きます。**フェイズ5から第3段階**が始まります。
- 3. フェイズ5（お役所仕事）で「Step 3」をめくった場合**、この「Step 3」カードと、さらにその時点で**発電所マーケットにある最も番号の小さいカード**を、ゲームから取り除きます。代わりの補充は行いません。残りの山札をよく切って、ゲーム盤の脇に置きます。直ちに**第3段階**が始まります。

第3段階では、発電所マーケットに並ぶのは**6枚だけ**で、また6枚全てが「現在のマーケット」、従って競りにかけることのできるカードとして扱われます。**第3段階**では「未来のマーケット」は**存在しません**。

第3段階では、どの都市も**3人まで**家を置けます。各都市3人目の家の建設費は**20エレクトロ**です。燃料マーケットへの補充の際は、第3段階(Step 3)の欄を参照してください。

以降、第3段階のラウンドの**フェイズ5**では、**番号が最も小さい発電所カード**がゲームから取り除かれ、山からめくった新しいカードで差し替えられることになります。ゲームの終盤では、山札が尽きる場合もあります。この場合もゲームは続行し、フェイズ5では番号が最も小さい発電所カードを取り除くのも変わりません。これが何ラウンドか続けば、発電所マーケットからカードが無くなるということもあります。

ゲームの勝者

フェイズ4の終了時点で、誰かが自分の電力網に**17都市以上**を組み入れていたら、直ちにゲームは終了します（後述しますが、5人以上のゲームでは17都市ではなくなります）。もう発電所や燃料の購入は誰もできなくなります。

自分の発電所と燃料を使って、自分の電力網にある都市に最も多く電力を供給できたプレイヤーが勝者となります。同数の場合は、お金を多く残した方を優位とします。それも同じなら、電力網に組み込んである都市の数が多い方を優先します。

重要：時々（稀にはなく）、17都市以上の電力網を作ったプレイヤー以外が勝者となることがあります。というのは、電力網の都市全てに電力を供給するには発電所の容量が充分でないとか、あるいは発電所を稼働させるのに必要な燃料が足りないとかで、**電力を供給できない**という場合があるからです。発電所と燃料と電力網のバランスを取らないといけないということの理由がここにもあります。

例外・変更点・特別ルール

2人ゲーム

3エリアでゲームを行います。どちらのプレイヤーも**発電所を4枚**持てます。**第2段階**がはじまるのは、どちらかが**10都市**に達した時点からです。山札から**発電所を8枚**ランダムに抜き、中身を見ずに箱にしまってください（これは**[03]**から**[10]**までのカードを発電所マーケットに並べてから、**[13]**のカードをいったん取り除いて行います）。

3人ゲーム

山札から**発電所を8枚**ランダムに抜き、中身を見ずに箱にしまってください（これは**[03]**から**[10]**までのカードを発電所マーケットに並べてから、**[13]**のカードをいったん取り除いて行います）。

4人ゲーム

山札から**発電所を4枚**ランダムに抜き、中身を見ずに箱にしまってください（これは**[03]**から**[10]**までのカードを発電所マーケットに並べてから、**[13]**のカードをいったん取り除いて行います）。

5人ゲーム

誰かが**15都市**に到達したらゲーム終了となります。

6人ゲーム

5エリアだけでゲームを行います。**第2段階**が始まるのは、誰かが**6都市**に達した時点からです。誰かが**14都市**に到達したらゲーム終了となります。

初めてのゲーム

初めてのゲームでは、まず**第1段階だけ**を遊んでみる事をお勧めします。ゲームの最初のほうで大きな失敗をしてしまうと普通はこれを取り戻せないの、これは全員にとって楽しくない事だからです。

誰かが**7都市**に到達したらゲーム終了となります。この場合、それ以上延ばせる場合でも、そこで建設を終えます。このフェイズの手番をまだ行っていないプレイヤーも同様に建設を**7都市**まで行えます。本来のゲームと同様、最も多くの都市に電力を供給したプレイヤーが勝者となり、同数の場合は**所持金が多い方**を優位とします。

著者

Friedemann Friese Friedemann Friese & Henning Kröpke (Version 03/2009)

英語版ルールと編集

Henning Kröpke & Jay Tummelson

ルールの文章

アートワークとデザイン



Maura Kalusky



このゲームに関するご質問は：
合同会社ニューゲームズオーダー
東京都立川市柴崎町2-17-1 TMビル2F
E-mail:info@newgamesorder.com
URL:http://newgamesorder.com

	2人ゲーム			3人ゲーム			4人ゲーム			5人ゲーム			6人ゲーム		
	段階			段階			段階			段階			段階		
石炭 coal	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
石油 oil	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
ゴミ garbage	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
ウラン uranium	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

忘れがちな、でも重要なルール

後半のラウンドで、ラウンド中に発電所がひとつも売れなかった場合、マーケットから最も番号の小さい発電所を取ってゲームから取り除き、山から代わりの発電所をめくって差し替えます。マーケットの並べ直しは通常通り行います。

ゲーム中いつでも、プレイヤーの誰かが電力網に入れている都市の数よりも小さい番号の発電所カードが現在のマーケットに存在する、というような状況になった場合、その発電所カードは直ちにゲームから取り除きます。取り除いたカードの代わりに山札から新たにカードをめくり、発電所マーケットに加えて、通常通りのルールで並べ直します。なお、このルールは、プレイヤーが購入している発電所カードには適用されません。