

初期資金

50 エレクトロ

プレイエリア

2人は3エリア、3人~5人は人数分のエリア、6人は5エリア。

燃料初期価格

石炭は1、石油は3、廃棄物は7、ウランは14以上の燃料を全て埋める。

発電所

開始時のマーケット

現在のマーケット 03~06、将来のマーケット 07~10

プレイ人数による発電所の除外

3人以下は8枚、4人の場合は4枚ランダムで除外する。

発電所の山札

[13の発電所]

→ [発電所をシャッフル] → [STAFE3]

各プレイヤーの制約

発電所は3件まで保持可能、4件目以降は任意の発電所を破棄して必ず3件にする。(例外)2人プレイ時

保管できる資源は発電所で使用する資源のみ保管ができる(一致しないものは破棄)。

各発電所が保管できる資源の個数は1回の発電に必要な資源数の2倍まで保管ができる(移動はいつでも可能)。

フェーズの流れ(基本) * 例外事項は例外を参照

第1フェーズ プレイ順の確定

下記の条件でプレイ順を確定する。

建設件数が多い順

建設件数が同じ場合は発電所の価値の高い順

(例外) スタート時

第2フェーズ 発電所のオークション

① オークションの確定

オークションの参加権利があるプレイヤーで、最もプレイ順が上位のプレイヤーがオークション

参加権利のあるプレイヤーがいなかった場合フェーズ終了

② オークションは以下の2つからいずれかを選択する。

現在のマーケットから発電所を選択し最低価格の確定 → ③へ

パス(オークションの参加権利放棄) → ①に戻る

③ オークションの次のプレイヤーから時計周りの順で以下の2つから選択する。

現在設定されている価格より大きい値を設定し、次のプレイヤーに渡す

パス(現在オークションが行われている発電所の購入を放棄)

④ 落札者は発電所の数が最高3件になるように調整する。必要に応じて資源を移動する。

⑤ 落札者はオークションの参加権利を失う。

⑥ 発電所をめくり、オークションリストを再構築 → ①へ戻る

(例外) スタート時、全員パス時、第3ステップ(STAFE3)

第3フェーズ 燃料の購入

プレイ順の下位から、資源を購入する。

購入価格は資源の置いてある位置の価格

第4フェーズ 建設

プレイ順の下位から建物の建設を行う。

建設コスト = 都市に置くコスト + 別の建物からの電線料
都市を飛び越えて建物を建設する場合、電線料を払うことができれば建設は可能。

各都市に建設できる建物は右の通り。

同一プレイヤーが同じ都市に複数の建物を建てることはできない。

(例外) スタート時、建設による発電所の破棄、第2ステップ(STAFE2)、第3ステップ(STAFE3)

ステップ1	10のみ
ステップ2	10と15
ステップ3	すべて建設可

第5フェーズ 管理

プレイ順の上位から、電力供給に利用する燃料の除去し実際に供給できた件数分の収入をもらう。

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

その後、以下の処理を行う。

- ① 燃料補充表に従って燃料を補充する。
- ② 将来のマーケットからもっとも価値の高い発電所を山札の一番下にいれ、山札から1枚補充する。
(例外) 第3ステップ(STAFE3)

燃料補充表		石炭	石油	廃棄物	ウラン	
2人	ステップ	①	3	2	1	1
		②	4	2	2	1
		③	3	4	3	1
3人	ステップ	①	4	2	1	1
		②	5	3	2	1
		③	3	4	3	1
4人	ステップ	①	5	3	2	1
		②	6	4	3	2
		③	4	5	4	2
5人	ステップ	①	5	4	3	2
		②	7	5	3	3
		③	5	6	5	2
6人	ステップ	①	7	5	3	2
		②	9	6	5	3
		③	6	7	6	3

フェーズの流れ(例外処理)

2人プレイ

発電所は4件保有可能
20件以上の発電は150エレクトロ

スタート時

第1フェーズ	くじ引きで確定
第2フェーズ	必ず発電所を購入する 第2フェーズ終了直後、第1フェーズを実行し(発電所の価値の高い順にプレイ順を変更)、第3フェーズへ
第4フェーズ	1件目のみ電線料は0で建設(都市価格10のところ10で建設できる)

全員パス時(第2フェーズ)

マーケットにある最も価値の低い発電所を破棄する。山札から1枚補充される。第3フェーズへ

建設による発電所の破棄(第4フェーズ)

誰かの建設都市数 \geq マーケットにある発電所の価値が成立した場合、該当する発電所は即時に破棄され、山札から1枚補充される。

ステップ2の条件が満たした時の処理

条件を満たした建設(第4)フェーズと管理(第5)フェーズの間に処理をする。最も価値の低い発電所を破棄する。その後山札から1枚引き、マーケットを再構築する。その後、ステップ2を行う。
(注意)ステップ2の条件を満たした時の処理による補充でステップ3のカードがめくれた場合、次の管理フェーズの資源の補充はステップ3の補充になる。

ステップ2からの変更点

燃料補充がステップ2に変更する。
都市に置く建設コスト15のエリアに建物を建設することができる。

ステップ3の条件が満たした時の処理

第2フェーズで発生	STAFE3は最も価値の高い発電所としてステップ2のままオークションを続行する。 第2フェーズ終了後、最も価値の低い発電所とSTAFE3を破棄して山札の補充なしで第3フェーズからステップ3に移行。
第4フェーズ 第5フェーズで発生	最も価値の低い発電所とSTAFE3を破棄して山札の補充なしで次のフェーズからステップ3に移動する。

ステップ3からの変更点

燃料補充がステップ3に変更する。
都市に置く建設コスト20のエリアに建物を建設することができる。

第2フェーズ	オークション可能な発電所が6つになる(公開されている発電所すべて)。
第5フェーズ	マーケット内にある最も価値の低い発電所が破棄され、山札から1枚補充される。 補充できる発電所がない場合は一番安い発電所が廃棄される。

ステップ移動の条件とステップの開始位置

	プレイ人数					次のステップの開始
	2人	3人	4人	5人	6人	
第2ステップ	10件	7件	7件	7件	6件	第5フェーズの直前
第3ステップ	STAFE3を引いた時					STAFE3を引いた次のフェーズから
ゲーム終了	21件	17件	17件	15件	14件	第4フェーズ終了後

ゲームの勝者

ゲーム終了時点で発電件数の多いプレーヤ
発電件数が同じの場合は残金の多いプレーヤ