

## 初期資金

50 エレクトロ(北海道は 45 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  
 (オーストラリアは 4 人まで人数分エリア、5 人以上は全て使用)。

## 燃料初期価格

(下記の値段以上の欄に燃料をすべて埋めてスタート)

マップ名	石炭	石油	廃棄物	ウラン
ドイツ/アメリカ 日本(同人版) 北海道/ブラジル バーデン=ヴェルテン ブルク州	1	3	7	14
フランス	1	3	7	5
イタリア	3	4	5	14
ベネクス	3	1	7	14
中央ヨーロッパ	1	3	7	14
朝鮮	北:1 南:1	北:3 南:3	北:7 南:7	北:— 南:14
中国	5	5	5	—
スペイン&ポルトガル	1	3	6	5
ロシア	3	1	—	6
日本(アークライト版)	2	4	6	12
ケベック州(カナダ)	2	2	7	14
北欧	3	3	5	7
ブリテン諸島	1	3	5	—
オーストラリア	1	3	4	2
インド亜大陸	1	2	2	6

## 発電所

### 開始時のマーケット

基本	現在のマーケット:03~06、 将来のマーケット:07~10
中国	人数分の発電所を出す。 将来のマーケットは存在しない。
ロシア	現在のマーケット:03~05 将来のマーケット:07~09 マーケットは 3 枚×2 段の 6 枚で構成する。

### 山札の一番上のカード

基本	13 の発電所
フランス	11 の発電所
日本(同人版)	12 の発電所
中国	開始時にあるマーケットの次の数字に該当する 発電所
ケベック州	22 の発電所

## 山札作成前による発電所

ブラジル	19, 24, 30, 38
スペイン&ポルトガル	18, 22, 27
ケベック州	13, 18, 22

## プレイマップによる除外

フランス、日本(同人版)	13 の発電所を除外する
ロシア	06 と 14 の発電所を除外する
オーストラリア	17 の発電所を除外する 追加カード使用時は 19 の発電所を除外する
インド亜大陸	11 の発電所を除外する 追加カード使用時は 8 の発電所を除外する

## プレイマップによるカードの入れ替え

北欧	使用するエリアによって、北欧マップ用のカードを追加し、同じ番号発電所を除外する。
	デンマーク : 19,26
	ノルウェー : 7,46
	バルト三国 : 18,22
	南スウェーデン : 10,39
	北スウェーデン : 21,25
フィンランド : 32,44	

## プレイ人数による除外

基本	2・3 人	8 枚 (各マップの特別ルールによる除外で除いた発電所以外で、ランダムに除外する)
	4 人	4 枚 (各マップの特別ルールによる除外で除いた発電所以外で、ランダムに除外する)
	5・6 人	除外なし
中国	2・3 人	3, 4, 9, 11, 16, 18, 20, 24, 30, 33, 46
	4 人	3, 4, 11, 18, 24, 33, 46
	5・6 人	3, 4, 33

## 発電所の山札

基本	[ 山札一番上のカード ] → [ 残りのカードをシャッフル ] → [ STAFE3 ]
ブラジル	[ 13 → 14 ] → [ 19, 24, 30, 38 をシャッフル ] → [ 残りのカードをシャッフル ] → [ STAFE3 ]
スペイン&ポルトガル	18, 22, 27 をよけて作成する ステップ2開始時に山札の上から 18, 22, 27 になるように置く
中国	[ 5 ~ 30 を順番に並べる ] → [ 31, 32, 34, 35, STAFF3 をシャッフル ] → [ 36 ~ 50 をシャッフル ]
ロシア	10, 11, 13 をよけて発電所シャッフルし、以下の順番で山札を作成する [ 13 ] → [ 10, 11 とランダムな 3 枚をシャッフル ] → [ 残りのカードをシャッフル ] → [ STAFE3 ]
ケベック州	[ 22, 18, 13 ] → [ 残りのカードをシャッフル ] → [ STAFE3 ]
ブリテン諸島	[STAFE3]を底から 3 枚目に入れる

## マップによるルールの追加(燃料・マーケット以外)

ドイツ、アメリカ、イタリア、日本(同人版)、ブラジル  
追加ルールなし

### フランス

パリを 3 都市として見る

### ベネルクス

第 2 フェーズ	将来のマーケットの最も価値の小さい発電所がエコ・核融合である場合、現在のマーケットを 5 つにすることができる。
第 5 フェーズ	第 1 ステップ・第 2 ステップ時にマーケット内にある最も価値の小さい発電所を破棄して山札から 1 枚補充する。

### 中央ヨーロッパ

第 2 フェーズ	ハンガリー、スロバキア、チェコの地域にネットワークがない(電力ネットワークがウラン禁止マークのエリアしかない)場合ウラン燃料を用いる発電所を持つことができない。オークションに出た場合は必ずパスをする。
第 3 フェーズ	ウィーンにネットワークがある場合、廃棄物の購入コストが -1 される(最安値は 1 で 0 にはならない)。

### 北海道

プレイ人数は 2~4 人まで

## 朝鮮

第 3 フェーズ	北・南どちらかのマーケットから購入を宣言してから購入。宣言していないマーケットから資源を購入できない。
第 5 フェーズ	北から補充する。

## 中国

基本	未来のマーケットはない
第 2 フェーズ (ステップ 1・2)	発電所購入直後に発電所の補充はない(補充は第 5 フェーズ)。 全員購入パス時の発電所の除外がない。
第 2 フェーズ (ステップ 3)	マーケットにある発電所の数は 4 つで発電所を購入された後即座に補充する。 全員購入パス時の発電所の除外がない。
第 4 フェーズ	建設による発電所廃棄ルールがない。 ステップ 2 の最初にマーケットにある最も小さい発電所を除外して山札から発電所を補充する。
第 5 フェーズ (ステップ 1・2)	まず、人数/2 枚(端数切捨て)で発電所を補充する。人数-1 枚より少ない場合は人数-1 枚になるように補充する。人数-1 枚より多い場合は、小さい発電所から人数-1 枚になるように除外する。 (例外)2 人プレイの場合は発電所の枚数は常に 2 枚補充する。
第 5 フェーズ (ステップ 3)	マーケットにある発電所は 4 つ。最も小さい発電所を除外して山札から発電所を補充する。

### スペイン&ポルトガル

第 2 フェーズ	ポルトガルにネットワークがない(電力ネットワークがウラン禁止マークのエリアしかない)場合ウラン燃料を用いる発電所を持つことができない。オークションに出た場合は必ずパスをする。
ステップ 2	発電所の山札に上から 18, 22, 27 の順になるように置いてからステップ 2 の手続きを行う。

### ロシア

第 2 フェーズ	最初のオークションにおいて、発電所選択できるプレイヤーがパスした場合発電所の入れ替えを行う。 全員パスによる発電所の入れ替えがない。
第 4 フェーズ	発電所マーケットにある発電所の最小値 $\leq$ プレイヤーの建設件数の最小値 が成立する場合、発電所マーケットにある最も小さい発電所を入れ替える。
ステップ 3	マーケットにある発電所は 4 つ。

### 日本(アークライト版)

第 4 フェーズ	別々の電力網を 2 つまで持つことができる。 最初のラウンドは 2 都市までしか配置ができない。 2 ラウンド目以降は 2 つの電力網を作ることができる。 電力網の開始は「札幌」「東京」「横浜」「神戸」「大阪」「福岡」の 6 都市のみ配置ができる
----------	--

## ケベック州

第5フェーズ	発電所更新時、緑以外のもっとも大きい発電所を山札に戻す。
--------	------------------------------

## バーデン=ヴュルテンベルク州

基本	第1フェーズ(プレイ順決定)と第2フェーズ(発電所オークション)が入れ替わる
第1フェーズ	全員パスによる発電所の入れ替えは下から2枚を除外する。
第4フェーズ	エリア外都市の建設はステップ2より建設可建設都市数による発電所の除外は行わない。
ステップ2	ステップ2の以降条件は基本ルールの都市数-1

## 北欧

第2フェーズ	スウェーデン、フィンランド、バルト三国の地域にネットワークがない(電力ネットワークがウラン禁止マークのエリアしかない)場合ウラン燃料を用いる発電所を持つことができない。オークションに出た場合は必ずパスをする。
--------	--

## ブリテン諸島

第2フェーズ	南北イングランド、ウェールズ、スコットランド、北アイルランドの地域にネットワークがない(電力ネットワークがウラン禁止マークのエリアしかない)場合ウラン燃料を用いる発電所を持つことができない。オークションに出た場合は必ずパスをする。
第4フェーズ	別の島で第2送電網を始める場合は、任意の場所で20エレクトロを支払う。
ステップ2	通常のステップ2移行条件に加えて全都市を建設した場合もステップ2に移行する。

## オーストラリア

第2フェーズ	原子力発電所はウラン鉱山として扱う(発電しない、発電所とは別に扱う、枚数制限なし、第1フェーズの数値には影響する)。1ラウンドで発電所とウラン鉱山を購入することができない。
第4フェーズ	電線コストはマップ上のコストまたは一般接続コスト(20エレクトロ)のどちらを選択してもよい。
第5フェーズ	プレイ順下位からウラン鉱山からの収入を得る。ウラン鉱山(原子力発電所)の供給個数(発電件数)に現在の市場価格を掛け算した金額の収入を得る。その後、ウラン鉱山の枚数分のウランを市場に置く(拡張の発電所50は1枚で2個扱い)。ウランの収入が終了後、補充表に従ってウランを減らす。 (注意)ゲーム終了時もウランの収入は行方。
ステップ3	3種類の資源を安いものから6個を9~10の資源市場に移動する(最低資源価格は3になる)。

## インド亜大陸

セットアップ時	ウランは8個しか使わない(4個をゲームから除外)
基本 廃棄物発電所	発電コストは表記コスト+1。 資源は1回しか保管できない。
第3フェーズ	ステップ1では価格3までの資源しか購入できない。ステップ2では価格5までの資源しか購入できない。 プレイヤー下位から資源を1個ずつ購入する。
第4フェーズ	新規建設した都市の数がプレイヤー人数×2を超えた場合、大規模停電が発生する。
フェーズ5	可能な限り多くの都市に自分の発電所で電力を供給する義務がある。
フェーズ5 (大規模停電)	発電の収入から建設都市数×3の収入を減らす。最終ラウンドに大規模停電が発生した場合は、収入処理を行う。

## 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。

## 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 オークショナーの確定  
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ナー  
参加権利のあるプレイヤーがいない場合フェーズ終了
- ② オークショナーは以下の2つからいずれかを選択  
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 オークショナー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  
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。  
必要に応じて資源の移動
- 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  
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以下の通り。  
ステップ1 : 10の都市のみ  
ステップ2 : 10と15の都市  
ステップ3 : 全ての都市に建設できる  
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)

## 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。  
その後、以下の処理を行う。  
① 燃料の補充  
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  
(例外) 第3ステップ(STAFE3)

## 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  
(例外1) 中国は補充しない。  
(例外2) ロシアは最初のプレイヤーがパスしたとき、もっとも低い発電所を廃棄し、全員パス時は廃棄しない。  
(例外3) バーデン=ヴュルデンベルク州は2枚除外

### 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。  
(例外1) 中国、バーデン=ヴュルデンベルク州は補充しない。  
(例外2) ロシアは建設件数の少ないプレイヤーを基準とする。

### 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)。 (例外)中国、ロシアは4つ
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。 めく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

(例外)

バーデン=ヴュルデンベルク州は、第2ステップ移行条件は上記表示件数-1

ブリテン諸島は、第2ステップの移行条件は上記に加えて、全都市に1つ以上建設された場合もステップ2に移行する。2人プレイの場合はどちらかが全都市を配置した時点でゲーム終了する。