

保有制限

- 発電所の数 : 最大3件まで(4件目以降は任意の発電所を破棄)
- 資源の種類 : 発電所ごとに利用する資源のみ
- 最大資源数 : 発電所ごとに1回の発電量×2まで
- 資源の移動 : 任意のタイミングで移動可(種類・最大数は守る)

基本フェーズ 例外項目はその都度インストラクタが説明してください(w)

第1フェーズ：プレイ順の変更

- 優先度1 建物の件数の多い順
- 優先度2 max(保有発電所の価値)の高い順

第2フェーズ：プレイ順上位から 発電所のオークション

- 購入権利のある方のみで、発電所のオークション
- 競売人 : 購入権利のある方の中でプレイ順最上位の方
- 選択 : 現在のマーケットから1つ or パス(競売人購入権利喪失)
- 方式 : 競売人から時計回りのビット パス後の再ビットなし
- 落札者 : 支払い、発電所の保有、購入権利喪失

第3フェーズ：プレイ順下位から 資源の購入

- 購入価格 : 資源の置いてある場所の値段

第4フェーズ：プレイ順下位から 建物の建設

- 建設価格 : 都市への建設コスト + 都市間の電線建設コスト
- 配置制限 : 1都市における建物の数 ≤ ステップ数、同一都市への配置は不可

第5フェーズ：管理

- 発電 : 電力供給に必要な資源を供出
実際に電力供給できた都市数分の収入を得る
- 資源補充 : 別表参照
- マーケットの再構築 : max(発電所の価値)を山札の1番下に移動し補充

例外項目 : スタート時、全員パス(第2フェーズ)、建設直後の発電所の除外(第4フェーズ)、ステップ2、ステップ3

収入表

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

ステップ
移行条件

	2	3	4	5	6	移行のタイミング					
ステップ2	10	7	7	7	6	第5フェーズの直前					
ステップ3	STAFE3を引く				STAFE3を引いた次のフェーズ						
ゲーム終了	21	17	17	15	14	第4フェーズ終了後					

保有制限

- 発電所の数 : 最大3件まで(4件目以降は任意の発電所を破棄)
- 資源の種類 : 発電所ごとに利用する資源のみ
- 最大資源数 : 発電所ごとに1回の発電量×2まで
- 資源の移動 : 任意のタイミングで移動可(種類・最大数は守る)

基本フェーズ 例外項目はその都度インストラクタが説明してください(w)

第1フェーズ：プレイ順の変更

- 優先度1 建物の件数の多い順
- 優先度2 max(保有発電所の価値)の高い順

第2フェーズ：プレイ順上位から 発電所のオークション

- 購入権利のある方のみで、発電所のオークション
- 競売人 : 購入権利のある方の中でプレイ順最上位の方
- 選択 : 現在のマーケットから1つ or パス(競売人購入権利喪失)
- 方式 : 競売人から時計回りのビット パス後の再ビットなし
- 落札者 : 支払い、発電所の保有、購入権利喪失

第3フェーズ：プレイ順下位から 資源の購入

- 購入価格 : 資源の置いてある場所の値段

第4フェーズ：プレイ順下位から 建物の建設

- 建設価格 : 都市への建設コスト + 都市間の電線建設コスト
- 配置制限 : 1都市における建物の数 ≤ ステップ数、同一都市への配置は不可

第5フェーズ：管理

- 発電 : 電力供給に必要な資源を供出
実際に電力供給できた都市数分の収入を得る
- 資源補充 : 別表参照
- マーケットの再構築 : max(発電所の価値)を山札の1番下に移動し補充

例外項目 : スタート時、全員パス(第2フェーズ)、建設直後の発電所の除外(第4フェーズ)、ステップ2、ステップ3

収入表

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

ステップ
移行条件

	2	3	4	5	6	移行のタイミング					
ステップ2	10	7	7	7	6	第5フェーズの直前					
ステップ3	STAFE3を引く				STAFE3を引いた次のフェーズ						
ゲーム終了	21	17	17	15	14	第4フェーズ終了後					