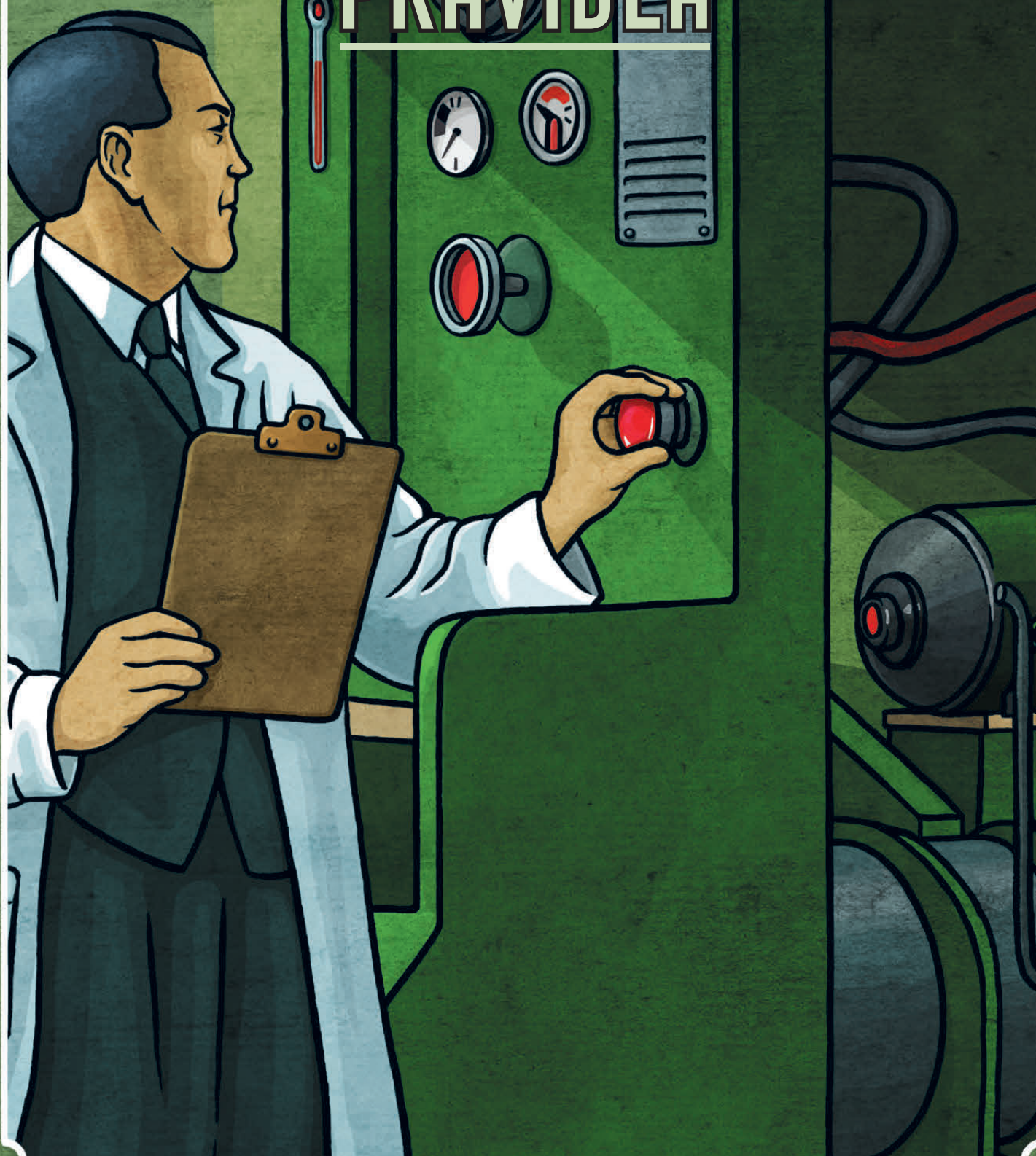


Friedemann Friese

VYSOKÉ NAPĚTÍ

PRAVIDLA



Obsah



- 1 oboustranný herní plán: Střední Evropa / Německo s ukazatelem počtu měst, ukazatelem pořadí hráčů a trhem surovin
- 132 dřevěných domků v 6 barvách: 22 pro každého hráče
- 84 dřevěných žetonů surovin: 24× uhlí (hnědá), 24× ropa (černá), 24× odpad (žlutá), 12× uran (červená)
- 1 aukční kladívko, 1 žeton slevy, 1 bariéra „epocha 2“, 1 bariéra „konec hry“
- peníze měny Elektro: 40× 1E, 15× 5E, 40× 10E, 25× 50E
- 54 hracích karet:
 - 42 karet elektráren: s čísly „03“– „40“, „42“, „44“, „46“ a „50“
 - 1 karta „epocha 3“
 - 5 přehledových karet pro doplňování surovin
 - 6 přehledových karet výdělků
- pravidla

Dvě mapy - „Německo“ a „Střední Evropa“



Pravidla jsou pro obě mapy totožná.

Pokud se mezi mapami vyskytují rozdíly nebo jsou použita zvláštní pravidla platná pouze pro jednu mapu, pak odpovídající odstavce začínají obrázkem a názvem příslušné mapy.

VYSOKÉ NAPĚTÍ pro 2 hráče: „Proti Trustu“

Při hře 2 hráčů se používají trochu odlišná pravidla. Ve svých plánech musíte navíc počítat také s intrikami konkurenčního Trustu a využít je proti svému soupeři. Dále jsou popsána všechna pravidla, včetně všech zvláštních pravidel pro obě mapy. Dodatečná pravidla pro hru 2 hráčů se nachází na konci pravidel.



Dodatečná pravidla pro hru na mapě Střední Evropy: Vzhledem k velkým ložiskům uhlí v Polsku je zásobování uhlím větší než v původní hře, takže provoz uhelných elektráren je levnější. Vzhledem ke svým politickým postojům Polsko ani Rakousko nebudou stavět jaderné elektrárny. Hráč si tedy může pořídit jadernou elektrárnu (nebo se o ni jen ucházet) pouze v případě, že má město alespoň v jedné z ostatních tří zemí. Zvláštní postavení má město Vídeň, které získává veškerou energii ze spalování odpadků – a to často odpadků, za jejichž odvoz Vídní platí jiné země. Hráč, který má Vídeň ve své síti, koupí odpadky se slevou 1 Elektro. Tyto změny nabízí hráčům nové strategie a taktiky pro tuto hru.

Příprava



1. Herní plán umístíte doprostřed stolu. Pro první hru doporučujeme zvolit mapu Německa. Mapa je rozdělena do 6 oblastí, z nichž každá obsahuje 7 měst. V každé hře si hráči vyberou souvislou herní zónu, kterou tvoří určitý počet sousedících oblastí. Tento počet závisí na počtu hráčů. Celá vybraná herní zóna se stává herní zónou pro VŠECHNY hráče. Barevné rozlišení jednotlivých oblastí slouží pouze pro počáteční výběr herní zóny.

2. Každý hráč si vezme všech 22 domků jedné barvy, 50 Elektro a přehledovou kartu výdělků.

3. Každý hráč umístí jeden ze svých domků na pole 0 na ukazateli počtu propojených měst.

4. Vezměte jeden domek od každého hráče a náhodně určete pořadí hráčů postupným umísťováním těchto domků na horní řádek ukazatele pořadí hráčů.

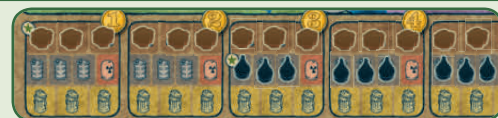
5. Na začátku hry mají hráči přístup k různým surovinám za proměnlivé ceny. Pro stanovení těchto cen použijte tabulku napravo a zaplňte příslušná pole na trhu surovin (podél spodního okraje herního plánu). Nejlevnější počáteční pole pro každou surovinu znázorňuje tento symbol . Číslo vpravo nahoře v každém poli zobrazuje odpovídající cenu za každý žeton suroviny v tomto poli.

Počet hráčů	Počet oblastí
2	3
3	3
4	4
5	5
6	5

	Uhlí	Ropa	Odpad	Uran
Trh surovin Německo	Pole 1–8	Pole 3–8	Pole 6–8	Pole 14–16
	Uhlí	Ropa	Odpad	Uran
Trh surovin Střední Evropa	Pole 1–8	Pole 3–8	Pole 7–8	Pole 8–16



Příklad: Na začátku hry stojí nejlevnější žeton uhlí 1 měnu Elektro a nejlevnější žeton ropy stojí 3 Elektra.



6. Zbývající žetony surovin umístíte do zásoby poblíž trhu surovin. Peníze (měnu Elektro) rozdělíte dle hodnoty položte vedle herního plánu.

7. Vedle trhu surovin položte příslušnou přehledovou kartu pro doplňování surovin. Každá karta zobrazuje odpovídající hodnoty doplňovaných surovin podle počtu hráčů pro obě mapy.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Doplňování surovin pro 5 hráčů.

8. Vezměte karty elektráren se zástrčkou na rubu (čísla „03“ až „15“) a tento balíček zamíchejte. Tyto elektrárny umístíte na trh elektráren následujícím způsobem: Vezměte 8 vrchních karet a otočte je lícem nahoru. Seřadte je podle čísel ve vzestupném pořadí. Poté čtyři elektrárny s nejmenšími čísly umístíte ve vzestupném pořadí zleva doprava do horní řady trhu elektráren (aktuální trh). Zbývající čtyři elektrárny položte ve vzestupném pořadí zleva doprava do spodní řady trhu elektráren (budoucí trh).

Poté vezměte ještě jednu kartu elektrárny se zástrčkou na rubu a odložte ji lícem dolů stranou.

Když v průběhu hry přidáte na trh elektráren novou elektrárnu, vždy přeskočte všechny elektrárny na trhu elektráren dle vzestupného pořadí. V aktuálním trhu tudíž vždy budou 4 nejlevnější elektrárny.



Zásuvka



Zástrčka

9. Odložte stranou kartu „epocha 3“ a zamíchejte karty elektráren se zástrčkou na rubu. Podle počtu hráčů odstraňte ze hry náhodně tolik rubem odpovídajících karet elektráren se zásuvkou a zástrčkou na rubu, kolik udává tabulka níže. Odstraněné karty odložte bez prohlížení lícem dolů do krabice.

Všechny zbývající karty elektráren společně zamíchejte a balíček položte lícem dolů vedle trhu elektráren. Zásuvka na rubu hráčům napoví, zda horní elektrárna v balíčku patří k těm slabším.



Karta epocha 3

Kartu „epocha 3“ položte lícem dolů pod balíček elektráren a odloženou kartu elektrárny se zástrčkou na rubu (viz bod 8) položte lícem dolů nahoru na balíček elektráren.

	Elektrárny se zástrčkou na rubu	Elektrárny se zásuvkou na rubu
2 hráči	1	5
3 hráči	2	6
4 hráči	1	3
5–6 hráčů	žádné	žádné

10. Aukční kladívko a žeton slevy položte vedle trhu elektráren. Obě podlouhlé bariéry položte vedle ukazatele počtu propojených měst.

11. **Pro zkušené hráče Vysokého napětí:** standardní výběr počátečních měst – poté, co je náhodně určeno pořadí hráčů a je vybrána herní zóna, vybere každý hráč jedno budoucí počáteční město. Počáteční města hráči vybírají dle určeného pořadí a jsou dočasně označena pomocí žetonů uranu.

Tímto krokem končí příprava hry. Doufáme, že si hru pořádně užijete!

Elektrárny

1. Každá elektrárna má své číslo. Toto číslo je minimální přípustná nabídka, když je elektrárna prodávána v dražbě. Hráči toto číslo používají k rozřídění elektráren podle velikosti na trhu elektráren. Hráči tato čísla používají také při určení pořadí hráčů, jestliže má několik hráčů stejný počet měst ve své energetické síti. Pokud pravidla zmiňují malé nebo velké elektrárny, odkazují na elektrárny s nízkými, popřípadě vysokými čísly na trhu elektráren.

2. Obrázek elektrárny uprostřed je pouze ilustrativní a na hru nemá žádný vliv.

3. Barevný pruh ve spodní části karet elektráren a symboly v levém dolním rohu znázorňují druh surovin a počet žetonů surovin, které příslušná elektrárna potřebuje, aby vyprodukovala elektřinu (hnědá: uhlí, černá: ropa, žlutá: odpad, červená: uran). Hráči nikdy nemohou použít více nebo méně na kartě zobrazených žetonů surovin, aby pomocí elektrárny vyprodukovali elektřinu.

Každá elektrárna může skladovat pouze ten druh suroviny, který potřebuje ke své produkci, a může skladovat nanejvýš dvojnásobek množství žetonů surovin, než je na kartě zobrazených symbolů.



Hybridní elektrárny mají hnědo-černý barevný pruh a symboly dvou druhů surovin. U takovýchto elektráren hráči mohou nakupovat a využívat libovolnou kombinaci uhlí a/nebo ropy. Obvykle hráči nakupují levnější suroviny. Pro produkci elektřiny hráči potřebují zobrazený počet surovin (buď surovin jednoho druhu, anebo jakékoli kombinace obou druhů surovin). Celkově lze v těchto elektrárnách skladovat dvojnásobný počet žetonů surovin v kombinaci obou druhů (ne dvojnásobek každého druhu).

Ekologické elektrárny mají zelenou nebo modrou barvu pruhu. Nepožadují žádné suroviny a nemohou suroviny ani skladovat.

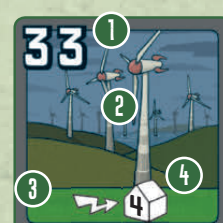
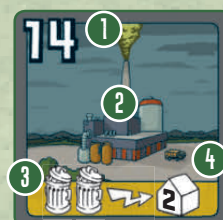
4. Číslo na domku zobrazuje, jaký počet měst může tato elektrárna zásobovat elektřinou. Hráči však nemohou použít třeba jen polovinu potřebných žetonů surovin, aby elektřinou zásobovali pouze poloviční počet měst. I když elektrárna může skladovat dvojnásobný počet žetonů surovin, než potřebuje k produkci, nemůže v jednom kole vyprodukovat dvojnásobek elektřiny, aby zásobila dvojnásobný počet měst. Ekologické elektrárny vždy zásobují zobrazený počet měst, aniž by potřebovaly nějaké suroviny!



Příklad: minimální přípustná nabídka za odpadovou elektrárnu číslo „14“ je 14 Elektro. Tato elektrárna potřebuje přesně 2 žetony odpadu, aby vyprodukovala elektřinu, a elektřinou zásobuje dvě města. V této elektrárně lze skladovat až 4 žetony odpadu.

Hybridní elektrárna číslo „5“ může využívat jakoukoli kombinaci 2 žetonů uhlí a ropy (2 žetony uhlí nebo 2 žetony ropy nebo 1 žeton uhlí a 1 žeton ropy), aby vyprodukovala elektřinu pro 1 město. V této elektrárně lze skladovat až 4 žetony surovin kombinace těchto dvou druhů (např. 2 žetony uhlí a 2 žetony ropy nebo 4 žetony uhlí nebo jakoukoli jinou kombinaci do celkového počtu 4 žetonů těchto surovin).

Ekologická elektrárna číslo „33“ nepotřebuje na produkci žádné žetony surovin a žádné žetony surovin nemůže skladovat. Elektřinou zásobuje 4 města.



Průběh hry

Hra se hraje na několik kol. Každé kolo hry se skládá z pěti fází. V každé fázi provedou všichni hráči svůj tah v pořadí specifickém pro danou fázi. Poté kolo pokračuje další fází. Pět fází kola:

1. Určení pořadí hráčů
2. Dražba elektráren
3. Nákup surovin
4. Stavba domků
5. Byrokracie

Navíc se hra dělí na 3 epochy. Tyto epochy budou vysvětleny po popisu jednotlivých fází kola.



Fáze 1: Určení pořadí hráčů



V této fázi je určeno pořadí hráčů pro dané kolo. Prvním hráčem se stává hráč s největším počtem měst ve své energetické síti (jeho domek je na poli s nejvyšším číslem na ukazateli počtu měst). Pokud má na tomto poli domek více hráčů, pak se prvním hráčem stává ten z nich, který vlastní největší elektrárnu. Domek prvního hráče je umístěn na první pozici horní řady na ukazateli pořadí hráčů. Pořadí ostatních hráčů je určeno použitím stejných pravidel.

Nezapomeňte: na začátku hry je pořadí hráčů určeno náhodně.



Příklad: Hedvika má ve své energetické síti 6 měst, Jiří a Dan každý 5 a Nikola 4. Hedvika se stává prvním hráčem a umístí svůj domek na první pozici na ukazateli i pořadí hráčů. Jiří a Daniel mají remízu, tudíž překontrolují své elektrárny. Největší elektrárna Jiřího má číslo „17“ a Danova největší elektrárna má číslo „15“. Takže Jiří je na druhé a Dan na třetí pozici. Nakonec umístí Nikola svůj domek na čtvrtou pozici na ukazateli i pořadí hráčů.



Hedvika umístí svůj domek na první pozici.

Fáze 2: Dražba elektráren



V této fázi si každý hráč může koupit nanejvýš 1 elektrárnu. Tato fáze se hraje podle určeného pořadí hráčů. Začíná první hráč (jeho domek leží na první pozici na ukazateli pořadí hráčů).

Tento hráč nejprve položí žeton slevy na nejmenší elektrárnu na aktuálním trhu. Minimální nabídka za tuto elektrárnu je nyní snížena na 1 Elektro, bez ohledu na skutečné číslo elektrárny.

Poté hráči draží elektrárny. První hráč si vybere jednu z následujících dvou akcí:

a) Výběr elektrárny do dražby

Hráč vybere jednu ze čtyř elektráren na aktuálním trhu a položí na ni aukční kladívko. Tímto je zahájena dražba této elektrárny. Hráč nemůže vybrat žádnou z elektráren na budoucím trhu!

Poté tento hráč učiní nabídku na koupi vybrané elektrárny. Nabídka se musí rovnat nebo být vyšší, než je číslo elektrárny (nebo než 1 Elektro, pokud je to elektrárna ve slevě). Dále pak hráči v pořadí dle směru hodinových ručiček mohou navýšit předchozí nabídku, nebo pasovat. Jakmile hráč pasuje, již se nemůže do dražby o tuto elektrárnu vrátit zpět. Hráči navyšují nabídku nebo pasují v pořadí po směru hodinových ručiček až do chvíle, kdy v dražbě zůstane pouze jeden hráč. Tento hráč nyní zaplatí do banky svou nejvyšší nabídku a vezme si příslušnou elektrárnu. Pro znázornění, že hráč již nějakou elektrárnu vydražil, přesune svůj domek na ukazateli pořadí hráčů z horní řady na stejné číslo ve spodní řadě.

Ihned je dobrána nová elektrárna z balíčku elektráren, aby nahradila vydraženou elektrárnu. Nová elektrárna je položena na trh elektráren. Nyní jsou všechny elektrárny na trhu elektráren přeskupeny podle čísel ve vzestupném pořadí: čtyři nejmenší elektrárny tvoří aktuální trh a zbývající čtyři největší elektrárny tvoří budoucí trh.

Důležitá pravidla:

- Během prvního kola hry si každý hráč musí koupit 1 elektrárnu.
- Dokud je žeton slevy na nejmenší elektrárně, je minimální nabídka za tuto elektrárnu 1 Elektro. Pokud hráč tuto elektrárnu vydraží, je žeton slevy odložen vedle trhu elektráren.
- Pokud se žeton slevy stále nachází na nejmenší elektrárně a dobraná elektrárna nahrazující vydraženou elektrárnu má číslo nižší, než je skutečné číslo zlevněné elektrárny, je tato nově dobraná elektrárna odstraněna ze hry a zároveň je z nejmenší elektrárny odebrán žeton slevy. Poté je ihned dobrána další elektrárna z balíčku, aby se trh elektráren doplnil. Žeton slevy je odložen vedle trhu elektráren.
- Pokud nikdo zlevněnou elektrárnu nevydražil, je tato elektrárna na konci fáze 2 odstraněna ze hry. Nahradte ji nově dobranou elektrárnou z balíčku elektráren. Během všech dalších fází tohoto kola již nejsou žádné slevy na elektrárny. Žeton slevy je odložen vedle trhu elektráren.
- Jakmile hráč v daném kole vydražil elektrárnu, nemůže již ve stejném kole provádět nabídky v ostatních dražbách ani nemůže vybírat elektrárnu do dražby. (Domek tohoto hráče je již na ukazateli pořadí hráčů ve spodní řadě.)
- Když hráč, který dražbu zahájil, v této dražbě zvítězí a vydraží elektrárnu, pak je na tahu další hráč dle ukazatele pořadí hráčů, který ještě v této fázi žádnou elektrárnu nevydražil (jehož domek je na ukazateli pořadí hráčů stále v horní řadě). Tento hráč nyní vybírá do dražby jednu z elektráren na aktuálním trhu, nebo může odstoupit z dražby.
- Pokud v dražbě zvítězí jiný hráč než ten, který dražbu zahájil, může hráč, který dražbu zahájil, buď do dražby vybrat některou jinou elektrárnu z aktuálního trhu, nebo odstoupit z dražby.



Příklad: Na začátku fáze 2 je žeton slevy položen na elektrárnu „15“. Minimální nabídka za tuto elektrárnu je snížena na 1 Elektro.



Příklad: Jiří do dražby vybírá hybridní elektrárnu „05“ z aktuálního trhu.



Příklad: Jiří koupil elektrárnu.



Příklad: Nově dobraná elektrárna má menší číslo než zlevněná elektrárna, tudíž je odstraněna ze hry. Žeton slevy je odložen vedle trhu elektráren.

Tento hráč nyní vybírá do dražby



Dodatečné pravidlo pro mapu Střední Evropy: Hráč může koupit jadernou elektrárnu pouze v případě, že jeho energetická síť má alespoň jedno město v Maďarsku, České republice nebo na Slovensku. Hráč, jehož síť zahrnuje města pouze v Polsku a Rakousku, si nemůže vybrat jadernou elektrárnu pro zahájení aukce ani na ni přihazovat, pokud je jaderná elektrárna dražena.

- Kdykoli během hry může každý hráč vlastnit maximálně 3 elektrárny. Pokud si hráč koupí čtvrtou elektrárnu, musí ihned jednu ze svých starších elektráren sešrotovat a odstranit ze hry. Nesmí sešrotovat právě zakoupenou elektrárnu. Hráč smí přesunout suroviny ze sešrotované elektrárny na zbylé tři elektrárny, pokud na nich lze příslušný druh a množství surovin uskladnit. Pokud již nezbývá žádná kapacita nebo není žádná elektrárna, která by přebytečné suroviny ze sešrotované elektrárny uskladnila, vrátí hráč přebytečné suroviny do zásoby surovin, nikoli na trh surovin (viz „Elektrárny“ na straně 3).
- Poslední hráč, který v této fázi zahajuje dražbu, zaplatí za vybranou elektrárnu do banky minimální nabídku.

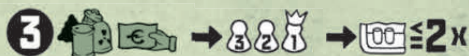
b) Odstoupení z dražby

Pokud hráč nechce vybrat elektrárnu do dražby, musí z této fáze odstoupit. Hráč, který odstoupí z dražby, se již nemůže během této fáze svými nabídkami zúčastnit žádné pozdější dražby, a tudíž v tomto kole nezíská žádnou novou elektrárnu. Pro znázornění, že se hráč již nezúčastní žádné další dražby v této fázi, přesune svůj domek na ukazateli pořadí hráčů z horní řady na stejné číslo ve spodní řadě. Na řadě je další hráč dle ukazatele pořadí hráčů, jehož domek je na ukazateli pořadí hráčů stále v horní řadě.

Výjimka POUZE pro první kolo hry: protože na začátku hry bylo pořadí hráčů stanoveno náhodně, určete na konci této fáze pořadí hráčů **JEŠTĚ JEDNOU**. Jelikož mají všichni hráči koupenou jednu elektrárnu, použijte pro určení pořadí hráčů pro další fáze tohoto kola pravidlo pro remízy (viz Fáze 1: Určení pořadí hráčů).

Poté, co všichni hráči dokončí tuto fázi, přesuňte všechny domky na ukazateli pořadí hráčů ze spodní řady zpět do horní řady.

Fáze 3: Nákup surovin



V této fázi mohou hráči nakupovat suroviny pro své elektrárny na trhu surovin. Tato fáze se hraje v obráceném pořadí hráčů, počínaje tedy posledním hráčem (jeho domek je na poslední pozici na ukazateli pořadí hráčů), pokračuje předposlední hráč a tak dále, až nakonec provede svůj tah první hráč, čímž tato fáze končí.

Jak již bylo vysvětleno v části „Elektrárny“, každá elektrárna potřebuje k produkci elektřiny určitý počet žetonů surovin odpovídající počtu symbolů na kartě. Skladovat může nanejvýš dvojnásobný počet žetonů. Pokud mají hráči místo pro uskladnění surovin, mohou nakupovat odpovídající suroviny pro své elektrárny. Hráči nemohou nakupovat suroviny, které jejich aktuální elektrárny nemohou uskladnit, nebo dokonce ani využívat.

! Příklad: Ropná elektrárna číslo „3“ může uskladnit až 4 žetony ropy, hybridní elektrárna číslo „5“ může uskladnit až 4 žetony uhlí a/nebo ropy v libovolné kombinaci. Ekologická elektrárna číslo „13“ nepotřebuje žádné suroviny, nemůže tudíž uskladnit žádné žetony surovin.



Hráč nakupuje žetony surovin, které se nacházejí na polích na trhu surovin. Číslo vytištěné v pravém horním rohu každého pole udává cenu za jeden žeton surovin na tomto poli. Hráč za každý koupený žeton surovin zaplatí příslušnou částku do banky. Poté, co hráč dokončí celý svůj nákup, přesune svůj domek na ukazateli pořadí hráčů do spodní řady na pole se stejným číslem a na tahu je další hráč.

Pokud je některý druh surovin v aktuálním kole vyčerpán, nedají se již žetony surovin tohoto druhu z trhu surovin koupit, dokud nebude trh surovin pro další kolo hry doplněn.



Příklad: Dva nejlevnější žetony uhlí stojí každý 2 Elektra.



Mapa Střední Evropa: Hráč, jehož energetická síť zahrnuje město Vídeň, nakupuje odpady se slevou 1 Elektro za kus s tím, že jejich cena za kus nesmí být 0. Pokud tedy hráč nakupuje z pole číslo 1, zaplatí 1 za kus, a nezíská tak slevu na žádné kusy z prvního pole.

Kdykoli během hry smí hráči přesunovat žetony surovin mezi svými elektrárnami, pokud elektrárny mají volné místo na skladování těchto surovin.

Poté, co všichni hráči dokončí tuto fázi, přesuňte všechny domky na ukazateli pořadí hráčů ze spodní řady zpět do horní řady.

Fáze 4: Stavba domků



V této fázi mohou hráči rozšiřovat své energetické sítě přidáváním nových měst. Stejně jako fáze 3, tak se i tato fáze hraje v obráceném pořadí hráčů, počínaje posledním hráčem (jeho domek je na poslední pozici na ukazateli pořadí hráčů), pokračuje předposlední hráč a tak dále, až nakonec provede svůj tah první hráč, čímž tato fáze končí.

Na začátku hry hráči nemají žádná města, a tudíž ani žádnou energetickou síť. Pro postavení prvního domku do své energetické sítě si hráč vybere libovolné volné město (ne již vybrané jiným hráčem) na mapě kdekoli v herní zóně. Poté položí jeden ze svých domků na číslo 10 v tomto městě a zaplatí do banky 10 Elektro za své počáteční město.

Pro zkušené hráče Vysokého napětí: standardní počáteční města – když hráči začínají stavět svou energetickou síť (ať už v prvním nebo v pozdějších kolech), musí si vybrat jedno z označených počátečních měst. Hráč si nemusí zvolit město, které na začátku hry sám označil. Jedním ze svých domků nahradí zde ležící žeton uranu, který odloží do zásoby. S výjimkou svého počátečního města si hráč během epochy 1 nemůže do své energetické sítě přidat žádné jiné počáteční město.

Všechna další města, která hráč přidá do své energetické sítě, musí mít spojení alespoň s jedním městem, které již hráč ve své energetické síti má (město s vlastním domkem). Při přidávání nového města si hráč vybere nejlevnější spojnici (spojnice) mezi jedním z měst ve své energetické síti a novým městem a zaplatí do banky součet ceny za spojení a nejlevnější dostupné stavební ceny v novém městě (v každém městě je stavební místo na tři domky v ceně 10, 15 nebo 20 Elektro).

V této fázi smí hráč během svého tahu přidat do své energetické sítě libovolný počet nových měst, pokud je schopen zaplatit všechny spojovací a stavební náklady. Po přidání všech požadovaných měst přesune hráč svůj domek na ukazateli pořadí hráčů do spodní řady na pole se stejným číslem a na tahu je další hráč.

Důležitá pravidla:

- Během epochy 1 může každé město patřit do energetické sítě pouze jednoho hráče. Během epochy 2 může každé město patřit do energetické sítě dvou hráčů a během epochy 3 může každé město patřit do energetické sítě tří hráčů. Celkové náklady jsou vždy 10, 15 nebo 20 Elektro za první, druhý nebo třetí domek postavený ve městě plus ceny za spojení mezi městy.
- Hráč si může do své energetické sítě přidat jakékoliv město nacházející se herní zóně, pokud je dle aktuální epochy hry v tomto městě prázdné stavební místo. Hráč může ke spojení použít libovolný počet spojnic a spojení může procházet přes města, aniž by zde hráč postavil domek.
- Hráči během hry nesmí nikdy použít žádná města ani spojnice ležící mimo zvolenou herní zónu.
- Některá města jsou spojena spojnici s cenou 0 Elektro a nazývají se Metropole. V každém ze dvou měst Metropole může mít hráč pouze 1 svůj domek.
- Hráč do své energetické sítě nemůže nikdy přidat stejné město dvakrát (postavit v něm dva domky). To znamená, že během epochy 3 mohou každé město přidat do své energetické sítě až tři různí hráči.
- Pro přidání města do své energetické sítě umístí hráč jeden ze svých domků do nového města na prázdné stavební místo s nejnižší cenou (10, 15 nebo 20 Elektro). Například pokud v epoše 2 ve městě stále nestojí žádný domek, může zde hráč využít stavební místo za 10 Elektro.
- Všechna města, ve kterých má hráč postaven domek, patří do jeho energetické sítě. Hráč může svou energetickou síť rozšiřovat pouze z měst připojených k vlastní energetické síti. Pokud hráč v jednom tahu do své energetické sítě přidává více měst, smí využít města přidaná v tomto tahu k přidání dalších měst. Hráč musí vždy zaplatit stavební náklady a cenu za všechny použité spojnice, kterými bylo nové město spojeno s některým z měst ve vlastní energetické síti. Musí zaplatit i v případě, že za příslušnou spojnici již dříve ve hře platil (například přeskočil město, aby se dostal k jinému městu, a nyní chce do své energetické sítě přidat přeskocené město).



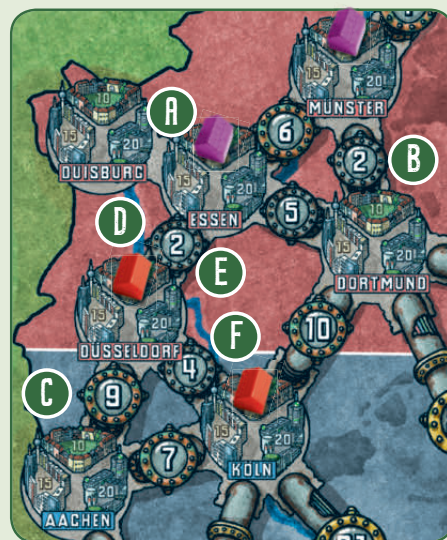
Příklad: Stavební místo s číslem 10. Stavební místo s číslem 15 (dostupné v epoše 2). Stavební místo s číslem 20 (dostupné v epoše 3).



Příklad: Během epochy 1 může Hedvika (fialová) rozšířit svou energetickou síť za 10 Elektro do Duisburgu **A**, protože mezi Duisburgem a Essenem není žádná cena za spojnici. Aby přidala do energetické sítě Dortmund, musí Hedvika zaplatit 12 Elektro (10 + 2), když použije nejlevnější spojení z Münsteru **B**. Celková cena za přidání Aachenu je 21 Elektro (10 + 9 + 2), neboť musí zaplatit spojení přes Düsseldorf **C**.

Pro Jiřího (červený) je cena přidání Duisburgu také nízká. Za 12 Elektro (10 + 2 + 0) jej může přidat do své energetické sítě spojením přes Essen **D**.

Pokud by hra byla v epoše 2, mohla by si Hedvika přidat Düsseldorf za 17 Elektro (15 + 2) **E** nebo Köln za 21 Elektro (15 + 2 + 4) **F**. Pokud by Hedvika přidávala obě města ve stejném tahu, tak zaplatí 36 Elektro (17 Elektro za Düsseldorf a pak 19 Elektro za Köln).



- Hráči si svá počáteční města nemusí vybrat v prvním kole. Svou energetickou síť mohou začít budovat až v pozdějších kolech, aby třeba takticky ovlivnili svou pozici na ukazateli pořadí hráčů.
- Pokud hráč přidává do své energetické sítě několik měst v jednom tahu, doporučujeme, aby nové domky pokládal na boční stranu, aby se snadno daly překontrolovat všechny ceny za výstavbu domků a za spojení. Po zaplacení všech nákladů přetočí domky do normální pozice.
- Když hráč přidá do své energetické sítě nové město, ihned aktualizuje svou pozici na ukazateli počtu měst, aby každý hráč mohl vidět, kolik měst ve svých energetických sítích jednotliví hráči mají.

Poté, co všichni hráči dokončí tuto fázi, přesuňte všechny domky na ukazateli pořadí hráčů ze spodní řady zpět do horní řady.

Fáze 5: Byrokracie

5



V této fázi hráči produkují elektřinu, aby města ve své energetické síti zásobovali elektřinou a tím vydělali peníze. Poté je doplněn trh surovin a nakonec je aktualizován trh elektráren.

- Příjem peněz:** Počínaje prvním hráčem předvede každý hráč, kolik měst ve své energetické síti si přeje (a je schopen) zásobit elektřinou. Peníze vydělá podle počtu elektřinou zásobených měst, jak je uvedeno na přehledové kartě výdělků. Hráč, který nezásobuje elektřinou žádné město, dostane 10 Elektro (garantované minimum). Hráči odstraní spotřebované žetony surovin z těch elektráren, které v tomto kole produkovaly elektřinu, a odloží je do zásoby surovin vedle trhu surovin (ne na pole trhu surovin!).

Hráč si může zvolit (nebo je nucen) zásobovat elektřinou méně měst, než má ve své energetické síti. Příjem však získá pouze za města, která elektřinou skutečně zásoboval. Pokud hráč vyprodukuje více elektřiny, než má ve své energetické síti měst, přebytek propadá bez využití. Každý hráč si může zvolit, kolik svých elektráren a jaké své elektrárny v aktuálním kole využije. Také nemusí zásobovat elektřinou všechna svá města, dokonce ani tehdy, když produkuje dostatek elektřiny.



Příklad: Hedvika má ve své energetické síti 6 měst a má elektrárny „7“, „10“ a „15“. Všechny její elektrárny skladují maximální počet žetonů surovin. Hedvika ze svých elektráren odstraní 4 žetony uhlí a 3 žetony ropy a odloží je zpět do zásoby, čímž vyprodukuje elektřinu pro 7 měst (2 + 2 + 3). Hedvika vydělá 73 Elektro za 6 elektřinou zásobených měst. Přebytečná elektřina propadá.



- 2. Doplnění trhu surovin:** Podle počtu hráčů a podle aktuální epochy hry jsou na trh surovin doplněny žetony surovin ze zásoby. Přehledová karta pro doplňování surovin ležící vedle trhu surovin zobrazuje odpovídající hodnoty pro každý druh suroviny. Žetony surovin se umísťují na odpovídající prázdné symboly počínaje nejvyšším (nejdražším) polem, dokud není na trh surovin umístěno uvedené množství každého druhu suroviny.

Počet žetonů surovin ve hře je omezen. Pokud v zásobě není od některého druhu suroviny dostatečný počet žetonů, pak je tento druh doplněn jen zčásti. To se může stát, pokud hráči skladují velké množství žetonů na svých elektrárnách.

				
5	5	7	5	
4	5	6		
3	3	5		
2	3	2		

Epocha 3



Jakmile je z balíčku elektráren dobrána karta „epocha 3“, začne epocha 3 na začátku následující fáze hry!

To může nastat v jednom ze dvou případů:

1. Když je karta „epocha 3“ dobrána ve fázi 2 (Dražba elektráren), považujte tuto kartu pro zbytek této fáze za největší elektrárnu a umístěte ji na konec budoucího trhu. Ihned zamíchejte balíček elektráren, kde jsou nyní elektrárny, které byly během hry vloženy dospodu balíčku. Balíček elektráren poté položte zpět lícem dolů. Pokračujte v dražbě elektráren a dobírejte náhrady podle potřeby tak, aby každý hráč dostal možnost koupit novou elektrárnu nebo odstoupit z dražby. Po skončení fáze 2 odstraňte ze hry elektrárnu s nejnižším číslem na aktuálním trhu a kartu „epocha 3“. Nedobírejte za ně náhradu! Epocha 3 začíná fází 3 (Nákup surovin).
2. Když je karta „epocha 3“ dobrána ve fázi 5 (Byrokracie), odstraňte ze hry tuto kartu a také elektrárnu s nejnižším číslem na aktuálním trhu. Nedobírejte za ně náhradu! Zamíchejte balíček elektráren, ve kterém jsou nyní elektrárny, které byly během hry vloženy dospodu, a položte jej zpět lícem dolů. Doplnění surovin se naposledy řídí hodnotami pro epochu 2 (prostřední sloupec na přehledové kartě pro doplňování surovin). Epocha 3 začíná na začátku dalšího kola (Určení pořadí hráčů).

Během epochy 3 je na trhu elektráren k dispozici pouze 6 elektráren. Počínaje následující fází 2 (Dražba elektráren) mohou hráči vybrat do dražby kteroukoli ze šesti elektráren. V epoše 3 již není žádný budoucí trh.

V epoše 3 může být každé město součástí energetické sítě tří různých hráčů (v každém městě mohou být postaveny tři různé domky). Stavební cena za třetí domek ve městě je 20 Elektro. V epoše 3 mohou hráči v prázdném městě stále stavět první domek za 10 Elektro (nebo druhý domek, pokud je k dispozici volné místo, za 15 Elektro). Doplnění surovin během epochy 3 se řídí pravým sloupcem na přehledové kartě pro doplňování surovin.

Velmi zřídka může epocha 3 začít ještě dříve než epocha 2. V takovém případě nejprve proveďte všechny úpravy pro epochu 2 a poté rovnou pokračujte úpravami pro epochu 3.

Konec hry a vítězství ve hře

Hra končí ihned po fázi 4 (Stavba domků), když má alespoň jeden hráč ve své energetické síti určitý počet měst (nebo více), což záleží na počtu hráčů ve hře.

Počet hráčů	Města v energetické síti
2	18
3–4	17
5	15
6	14

Hráči mohou pro připomenutí použít podlouhlou bariéru „konec hry“, kterou umístí na okraj před odpovídající pole na ukazateli počtu měst. Hráči mohou mít ve své energetické síti i více měst, než je potřeba k ukončení hry, pokud chtějí.



V následující fázi 5 (Byrokracie) již hráči nevydělávají peníze za zásobování měst elektřinou. Místo toho zjistí, který hráč je schopen dodat elektřinu největšímu počtu měst ve své energetické síti za použití surovin a elektráren, které vlastní. V podstatě je to stejný počet měst, za která by hráč během hry v této fázi obvykle vydělal peníze. Vítězem se stává hráč, který dokáže zásobovat elektřinou nejvíce měst! V případě shody rozhoduje množství zbývajících peněz.

Důležité: Vítězem se může stát i jiný hráč než ten, který ukončil hru (přidáním příslušného počtu měst do své energetické sítě), neboť třeba nemůže dodat elektřinu všem svým městům. Buď nejsou jeho elektrárny dostatečně výkonné, aby vyprodukovaly elektřinu pro všechna města v energetické síti, nebo nemá dostatečné množství surovin na provoz všech elektráren.

VYSOKÉ NAPĚTÍ pro 2 hráče: „Proti Trustu“

Úvod

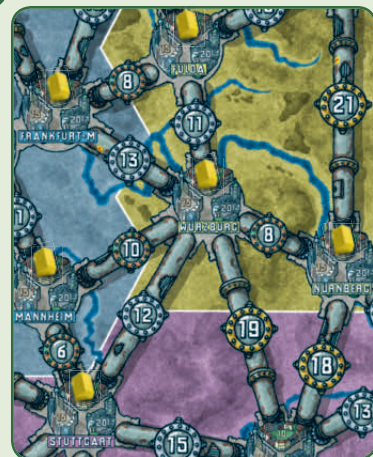
Kromě soupeření se svým protihráčem jsou hráči konfrontováni s plány zavedeného společenství jménem Trust. Tento Trust blokuje stavební místa ve městech a zabírá nejatraktivnější elektrárny, přičemž spotřebovává odpovídající suroviny.

Ve hře platí všechna základní pravidla hry. Níže najdete všechna **DOPLŇUJÍCÍ** pravidla, která Trustu umožňují ovlivnit vaši hru.

Příprava

1. Trust potřebuje svůj vlastní prostor vedle herního plánu, kam budou pokládány jeho elektrárny. Trust obdrží 16 domků ve své barvě plus jeden domek navíc, který umístí na ukazatel pořadí hráčů (Trust neumísťuje domek na ukazatel počtu měst). Trust nedostává žádné peníze.
2. Náhodně určete prvního hráče (jednoho ze dvou hráčů) a položte jeden z jeho domků na pole 1 na ukazatel pořadí hráčů. Během celé hry hraje Trust VŽDY jako druhý v pořadí. Domek druhého hráče proto položte na pole 3.
3. Po výběru herní zóny tvořené 3 sousedícími oblastmi umístěte 6 domků patřících Trustu na 6 sousedících měst vždy na pole s číslem 10. To jsou počáteční města Trustu. Tyto domky Trustu umísťujte následujícím způsobem: První hráč umístí jeden domek Trustu do libovolného města v herní zóně. Druhý hráč umístí do měst 2 domky, jeden po druhém, aby každý susedil s nějakým již umístěným domkem Trustu. Poté opět první hráč umístí 2 další domky Trustu dle stejných pravidel. Nakonec druhý hráč umístí dle stejných pravidel poslední domek Trustu. Zbývajících 10 domků Trustu je položeno do zásoby vedle herního plánu.

Pro zkušené hráče Vysokého napětí: standardní počáteční města – hráči určí 6 počátečních měst Trustu dříve, než si vyberou svá 2 budoucí počáteční města. Tato dvě vybraná budoucí počáteční města označí žetonem uranu a do těchto měst je na pole s číslem 15 ihned umístěn domek Trustu. Trust tudíž začíná hru jen s 8 domky ve své zásobě.



Příklad: Umístění 6 domků patřících Trustu na 6 sousedících měst vždy na pole s číslem 10.

Průběh hry

Všeobecná pravidla

Trust nepoužívá peníze; bere si elektrárny a žetony surovin zdarma. Jeho domky se do měst umísťují bez jakýchkoli nákladů. Trust nespustí začátek epochy 2. Jeho domky ve městech pouze blokují první či druhé stavební místo.

Fáze 1: Určení pořadí hráčů



Trust je vždy druhý v pořadí!

Fáze 2: Dražba elektrárén



První hráč vybere elektrárnu z aktuálního trhu a zahájí její dražbu, nebo odstoupí z dražby. Pouze dva hráči provádí nabídky za elektrárny, Trust se nikdy neúčastní dražeb.

Jakmile jeden z hráčů koupil elektrárnu, nebo poté, co první hráč odstoupil z dražby, si Trust bere největší (čtvrtou) elektrárnu z aktuálního trhu a položí ji vedle své zásoby domků. O tuto elektrárnu neprobíhá žádná dražba!

Pokud Trust již vlastní 3 elektrárny, vezme si novou elektrárnu z trhu pouze tehdy, pokud má čtvrtá elektrárna na aktuálním trhu větší číslo než nejmenší elektrárna, kterou Trust vlastní. Trust si vždy vezme elektrárnu s vyšším číslem, pokud je k dispozici. V takovém případě je jeho nejmenší elektrárna sešrotována a odstraněna ze hry.



Pří hře na mapě Střední Evropy: Pro získání jaderné elektrárny se Trust řídí stejnými pravidly jako hráči. Pokud je čtvrtou elektrárnou na současném trhu jaderná elektrárna a Trust ji nesmí převzít, nezíská v tomto tahu novou elektrárnu.

Fáze 3: Nákup surovin



Trust si vždy vezme všechny potřebné žetony surovin pro všechny své elektrárny pro běžnou produkci, aby byl během fáze 5 (Byrokracie) schopen produkovat elektřinu ve všech svých elektrárnách. Trust nikdy ve svých elektrárnách žetony surovin neskladuje. Pokud na trhu surovin není dostatečné množství potřebných žetonů surovin, vezme si Trust všechny příslušné zbývající žetony surovin. Pokud Trust vlastní hybridní elektrárnu, bere si střídavě 1 žeton uhlí a 1 žeton ropy, dokud jsou oba druhy surovin dostupné (vždy začíná uhlím).

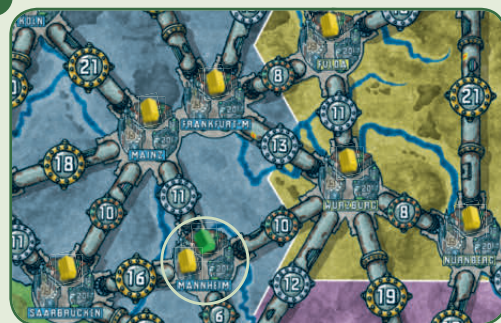
Fáze 4: Stavba domků



Během epochy 1 nemohou hráči přidat do svých energetických sítí 6 měst, do kterých byly během přípravy umístěny domky Trustu na pole s číslem 10. Tato města jsou dostupná až od začátku epochy 2.

Dokud má Trust domky ve své zásobě, tak vždy, když některý hráč přidá do své energetické sítě dosud prázdné město, umístí Trust svůj domek na pole s číslem 15 v tomto městě. Tudiž prvních 10 přidávaných měst bude během epochy 2 blokováných. Tato města mohou být druhým z hráčů přidána do jeho energetické sítě až během epochy 3.

!



Příklad: Domek Trustu je ihned umístěn do města na pole s číslem 15.

Fáze 5: Byrokracie



Trust odloží všechny žetony surovin ze svých elektráren zpět do zásoby vedle trhu surovin.

Konec hry

Hra končí ihned po fázi 4 (Stavba domků), pokud má alespoň jeden hráč ve své energetické síti 18 nebo více měst. Trust nemůže zvítězit, pouze hráčům staví do cesty překážky.

Albi

DISTRIBUTOR PRO ČR:
ALBI Česká republika

Thámová 13
186 00 Praha 8
e-mail: info@albi.cz
www.eshop.albi.cz

DISTRIBUTOR PRO SR:
Albi, s. r. o.

Oravská ulica 8557/22
010 01 Žilina
www.eshop.albi.sk

Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

Máte chybějící nebo poškozenou komponentu? Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!





Jste připraveni
na pořádné...



fantasy
dobrodružství?

Albi

Celkový přehled: „Fáze kola“ / „3 epochy hry“

Fáze 1: Určení pořadí hráčů



Znovu uspořádejte pořadí domků v horní řadě na ukazateli pořadí hráčů

- **První hráč:** hráč s největším počtem měst ve své energetické síti
- **V případě shody:** hráč s větší elektrárnou

Fáze 2: Dražba elektráren



Tato fáze se hraje podle určeného pořadí hráčů. Začíná první hráč.

a) Výběr elektrárny do dražby

- Hráč vybere jednu ze čtyř elektráren na aktuálním trhu.
- Hráči provádí své nabídky v pořadí dle směru hodinových ručiček. Minimální nabídka odpovídá číslu dražené elektrárny.
- V každém kole si každý hráč může koupit maximálně jednu elektrárnu. Kdykoli během hry může každý hráč vlastnit maximálně 3 elektrárny.
- Žeton slevy je položen na nejmenší elektrárnu na aktuálním trhu. Minimální nabídka za tuto elektrárnu je 1 Elektro.

b) Odstoupení z dražby

- Hráč, který odstoupí z dražby, se již nemůže během této fáze svými nabídkami zúčastnit žádné pozdější dražby, a tudíž v tomto kole nezíská žádnou novou elektrárnu.
- Během prvního kola hry si každý hráč musí koupit 1 elektrárnu, tudíž v této fázi nikdo nemůže odstoupit z dražby.

V prvním kole hry je na konci této fáze znovu určeno pořadí hráčů.

Fáze 3: Nákup surovin



Tato fáze se hraje v obráceném pořadí hráčů. Začíná poslední hráč.

- Hráč nakupuje žetony surovin, které chce, pokud je schopen za ně zaplatit a pokud je může uskladnit na svých elektrárnách.
- Každá elektrárna může skladovat nanejvýš dvojnásobný počet žetonů, než potřebuje ke své produkci.

Fáze 4: Stavba domků



Tato fáze se hraje v obráceném pořadí hráčů. Začíná poslední hráč.

- Každý hráč si může vybrat své počáteční město na mapě kdekoli v herní zóně!
- Hráč smí během svého tahu přidat do své energetické sítě libovolný počet nových měst, pokud je schopen zaplatit všechny spojovací a stavební náklady.
- **Cena:** stavební náklady za postavení domku plus spojovací náklady za spojnice mezi městy.

Fáze 5: Byrokracie



- 1. Příjem peněz:** každý hráč získá hotovost z banky podle počtu elektráren zásobených měst ve své energetické síti, jak je zobrazeno na přehledové kartě výdělků.
- 2. Doplnění trhu surovin:** podle počtu hráčů a podle aktuální epochy hry jsou na trh surovin doplněny žetony surovin ze zásoby s použitím přehledové karty pro doplňování surovin.
- 3. Úprava trhu elektráren**
 - a) Během epochy 1 a epochy 2: elektrárna s nejvyšším číslem z budoucího trhu je položena lícem dolů pod balíček elektráren.
 - b) Během epochy 3: elektrárna s nejmenším číslem na aktuálním trhu je odstraněna ze hry.

Epocha 1



- Hra začíná epochou 1.
- Každé město může být součástí energetické sítě pouze jednoho hráče. Stavební cena za první domek ve městě je 10 Elektro.
- Doplňování surovin se řídí levým sloupcem na přehledové kartě pro doplňování surovin.

Epocha 2



- Epocha 2 začíná na začátku fáze 5 (Byrokracie) poté, co má alespoň jeden hráč ve fázi 4 (Stavba domků) ve své energetické síti určitý počet měst.
- Na začátku epochy 2 (a pouze tentokrát) je ze hry odstraněna elektrárna s nejnižším číslem z aktuálního trhu a je nahrazena novou elektrárnou z balíčku elektráren.
- Každé město může být součástí energetické sítě dvou různých hráčů. Stavební cena za druhý domek ve městě je 15 Elektro.
- Doplňování surovin se řídí prostředním sloupcem na přehledové kartě pro doplňování surovin.

Epocha 3



- Když je karta „epocha 3“ dobrána z balíčku elektráren, začíná epocha 3 na začátku následující fáze hry.
- Na začátku epochy 3 je ze hry odstraněna karta „epocha 3“ a také elektrárna s nejnižším číslem na aktuálním trhu. Tyto karty nejsou nahrazeny novými elektrárnami z balíčku elektráren. Během epochy 3 je na trhu elektráren k dispozici pouze 6 elektráren. Hráči mohou vybrat do dražby kteroukoli ze šesti elektráren. V epoše 3 již není žádný budoucí trh.
- Každé město může být součástí energetické sítě tří různých hráčů. Stavební cena za třetí domek ve městě je 20 Elektro.
- Doplňování surovin se řídí pravým sloupcem na přehledové kartě pro doplňování surovin.
- Velmi zřídka může epocha 3 začít ještě dříve než epocha 2. V takovém případě nejprve proveďte všechny úpravy pro epochu 2 a poté rovnou pokračujte úpravami pro epochu 3.