

電力会社

2～6人用 対象年齢：12歳以上 Friedemann Friese 作

目的

各プレイヤーは都市に電力を供給している電力会社の社長になります。ゲーム中、各プレイヤーは競りで発電所を購入し、その発電所から電力を供給するために都市間の送電網を構築します。ゲーム終了時に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ます。

内容物

- ・ゲームボード1枚
- ・家駒132個（6色、各色22個）
- ・資源駒84個（石炭（茶）24個、石油（黒）24個、廃棄物（黄）24個、ウラン（赤）12個）
- ・紙幣（単位：エレクトロ）
- ・サマリーカード6枚
- ・発電所カード43枚（発電所カード42枚、ステップ3カード1枚）

発電所カード



左上の数字は発電所番号です。この数字はその発電所が競りにかけられたときの最低落札価格でもあります（左図：この発電所の発電所番号と最低落札価格は14です）。

中央に描かれているのは発電所の外観で、空の色が環境汚染の度合いを表してはいるものの、ゲーム上は何の意味もありません。

左下のアイコンと下段の枠の色は、この発電所を稼動するのに必要な資源の種類を表しています（茶：石炭、黒：石油、茶/黒：ハイブリッド（後述）、黄：廃棄物、赤：ウラン、緑：自然エネルギー、青：核融合）



石炭



石油



廃棄物



ウラン



ハイブリッド

アイコンなし

資源不要

アイコンの数は、発電所が1ラウンドに機能する（電力を供給する）ために必要な資源トークン数を表しています。たとえば左図の発電所には廃棄物トークンが2個必要です。電力供給のために発電所を使うとき、示されているよりも多い（あるいは少ない）資源を消費することはできません。各発電所は発電に必要な資源の2倍の資源を保存することができます。左図の発電所の場合は廃棄物トークンを4個まで保存することができます。

家の絵の中に書かれた数字は、この発電所が電力を供給できる都市の数を示しています。左図の発電所の場合は2つまでの都市に供給することができます。プレイヤーはこ



の発電所で電力を供給するために廃棄物トークンを2個使用し、2つまでの都市に供給することができるということです。廃棄物トークンを1個だけ使用して都市1つに電力を供給することはできません。各発電所は発電に必要な資源の2倍の資源を保存することができますが、2倍の資源を使用して2倍の都市に電力を供給することはできません。

特別な発電所

ハイブリッド：茶／黒の枠と石炭／石油のアイコンが描かれています。この発電所の所有者は石炭と石油のどちらを使用するかを選択することができます。たいていの場合、プレイヤーはより安い資源を選択するでしょう。たとえば5番の発電所の場合（発電所カード参照）、石炭2個、石油2個、石炭1個と石油1個のいずれかの組み合わせで発電することができます。

自然エネルギーと核融合：これらの発電所は資源を必要としません。家の絵に描かれている都市に電力を供給することができます。

ゲームの準備

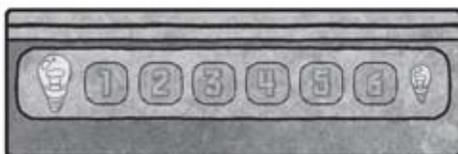
注意：以下は基本ルールです。プレイヤーの人数によっていくつかの変更点があります（後述）。

プレイしたいマップを選択し、ゲームボードをテーブル中央に置きます。マップは6つのエリアに分かれており、各エリアには7つの都市があります。各ゲームにおいて、プレイヤーはプレイするエリアを選択します。プレイヤー1人につき1エリアを使用することを推奨します。もちろん、選択エリアは隣接していなければなりません。ゲーム中、すべてのプレイヤーは選択されたすべてのエリアを使用することができます。各プレイヤーは1色の家駒すべてと50エレクトロを受け取ります。

得点トラック



序列トラック



各プレイヤーは家駒1個を得点トラックの家マークのところに置きます。ゲーム中、得点トラック上の家駒の位置は、そのプレイヤーが送電網中に持っている都市の数を示します。各プレイヤーは序列トラックに別の家駒1個を置きます。ゲーム開始時の序列はくじ引きにより決定します。ゲーム中、序列は「フェイズ1：序列の決定」のルールによって決まります。

資源市場

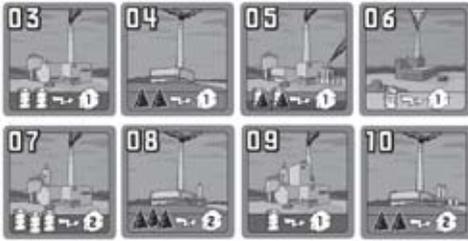
■=石炭 ●=石油 ○=廃棄物 ●=ウラン



ボード下部の大きなスペースは資源市場です。ゲーム開始時に、スペース1、2に石炭3個、スペース3～6に石炭3個と石油3個、スペース7、8に石炭3個と石油3個と廃棄物3個を置きます。これらの資源がスペース10～16に置かれることはありません。スペース14、16にウラン1個を置きます。残りの資源はボードの脇に置いておきます。これにより、ゲーム開始時の最安値は石炭が1エレクトロ、石油が3エレクトロ、廃棄物が7エレクトロ、ウランが14エレクトロになります。

ゲーム中、石炭、石油、廃棄物がスペース1～8に（各スペースに最大3個）、ウランがスペース1～16に（各スペースに最大1個）補充されます。

発電所市場



現在の市場

将来の市場

発電所番号 03 ～ 10 の発電所カードをボードの横に 2 列にして並べます。この 2 × 4 の発電所カードの列が発電所市場となります。上段には 03 ～ 06 のカードを左から右へ昇順に並べます。これが現在の市場となります。下段には 07 ～ 10 のカードを左から右へ昇順に並べます。これが将来の市場となります。新たな発電所が発電所市場に追加されたとき、発電所市場にあるすべての発電所を昇順に並べ替え、安値の発電所 4 枚が現在の市場に来るようにします。

ステップ 3 カードと発電所番号 13 の自然エネルギー発電所カードを抜いて、残りの発電所カードをよく混ぜ、ボードの横に裏にして置きます。この山札の一番下にステップ 3 カードを、一番上に 13 番のカードを裏にして置きます。サマリーカードを各プレイヤーに配ります。

ゲームの手順

ゲームはステップ 1 から始まり、3 ステップを数ラウンドに渡って行います。ステップは特定のラウンド数で分けられているわけではなく、プレイヤーの送電網に含まれる都市数に応じて進みます（後述）。ステップ 1 からステップ 2 へ、またステップ 2 からステップ 3 へ移行したとき、わずかですが重要なルールの変更があります。ゲームはたいていステップ 3 で終了しますが、ステップ 2 で終了することもあります。各ラウンドは 5 つのフェイズに分かれています。各フェイズにおいて、すべてのプレイヤーは指示されたアクションを行います。

1. 序列の決定

1. 発電所の競り：各プレイヤーが現在の発電所市場から最大 1 つの発電所を購入するため、1 ～ 複数回の競りを行う。
2. 資源の購入：各プレイヤーは発電所のための資源を資源市場から購入することができる。
3. 建設：都市に電力を供給するため、各プレイヤーは送電網を拡大することができる。
4. 決算：電気供給による収入を獲得し、新たな発電所と資源を補充する。

各フェイズの説明

フェイズ 1：序列の決定

このフェイズでは新たな序列が決定されます。送電網に最も多くの都市を持つプレイヤー（得点トラックで一番大きな数字のマスに家駒を進めているプレイヤー）が第一プレイヤーとなります。複数のプレイヤーが都市数で並んでいる場合、その中で最も大きな番号の発電所を所有しているプレイヤーが第一プレイヤーになります。他のプレイヤーも同様にして序列を決定します。プレイヤーは他のフェイズで序列順に（あるいは序列と逆順に）手番を行います。プレイヤーはたいてい、第一プレイヤーが不利に、最下位プレイヤーが有利になるようになっています。

重要：ゲーム開始時の序列はくじ引きで決定します。

フェイズ 2：発電所の競り

重要：このフェイズは序列順に行われます。第一プレイヤーからはじめます。

このフェイズでは、各プレイヤーは売りに出されている発電所に値をつけることができます。このフェイズ中、各プレイヤーは最大 1 つの発電所を購入することができます。プレイヤーは

送電網内のすべての都市に電力を供給できるだけの発電所を持つよう努めるべきですが、必ずしもそうしなければならないわけではありません。

プレイヤーは現在の発電所市場（上段）から1枚を選び、入札します。プレイヤーは少なくとも最低落札価格（＝発電所番号）で入札しなければなりません、それより高い価格で入札することもできます。入札価格を伏せて競りに参加することはできません。

重要:プレイヤーは最初の4つの発電所（現在の発電所市場にある、最も安価な4つの発電所）のうちの1つだけを選ぶことができます。

時計回りに競りを続け、各プレイヤーはさらに高値をつけるか、パスをすることができます。もしパスをしたら、そのプレイヤーが現在の競りに再び参加することはできません。誰か1人が残るまで入札とパスを続けます。落札者は銀行に入札価格を支払い、発電所を得ます。ゲーム中、各プレイヤーは最大3つの発電所を持つことができます。4つ目の発電所を購入した場合には、他の3つの中から1つを捨てなければなりません。資源の種類が一致するなら、プレイヤーは捨てた発電所から他の3つの発電所へと資源を移動させることができます。保存できる量を超えていたり、資源の一致する発電所がない場合、プレイヤーは資源をボードの横に戻します（資源市場にはありません）。

発電所が売れたら即座に新たな発電所を1つ補充し、発電所市場に並べます。発電所は番号順に並び替えられ、安い4つが現在の市場に、高い4つが将来の市場になります。

発電所を購入したプレイヤーは、このラウンドの他の競りには参加できません。競りを開始したプレイヤー以外のプレイヤーが発電所を獲得した場合、開始プレイヤーは現在の発電所市場から新たな発電所を選んで競りを行うことができます。開始プレイヤーが発電所を獲得した場合、このラウンドにまだ発電所を購入していないプレイヤーの中で一番序列の高いプレイヤーが手番プレイヤーとなり、次の競りをはじめます。

手番が来たとき、競りを行わずにパスすることができます。そうした場合、以降の競りに参加することもできません。このため、このラウンドは新たな発電所を1つも獲得しないことになります。

最後に競りを行ったプレイヤーは、発電所を最低落札価格で獲得することができます。これはこのフェイズで手番を最後に行うことの利点です。

最初のラウンドの例外:1ラウンド目は、すべてのプレイヤーは発電所を購入しなければなりません。最初の序列はランダムに決められたものなので、発電所の競り（フェイズ2）終了後、もう一度序列を決めなおします。この時点ではどのプレイヤーも都市を持っていないため、新たな序列は単に発電所番号によってのみ決定されます。

重要:終盤のラウンドで発電所が1つも売れなかった場合、番号が最も小さい発電所をゲームから除外し、新たに発電所を1つ補充します（並べ替えも行います）。

フェイズ3：資源の購入

重要:このフェイズは序列の逆順にプレイします。最下位プレイヤーからはじめます。

このフェイズで、プレイヤーは発電に必要な資源を資源市場から購入することができます。プレイヤーは自分の所有している発電所で利用できる資源しか購入することができません。必要な資源がない限り、発電所は電力を供給することができません。

すべての発電所は、発電に必要な量の2倍の資源を保存することができます。すべての発電所は発電に使用する資源しか保存することができません（たとえば石炭発電所は石炭だけを、ハイブリッド発電所は石炭と石油の両方を保存でき、自然エネルギー発電所は資源を保存できません）。各プレイヤーは所有する発電所に保存できるだけの資源を購入することができます。

重要:ゲーム中いつでも、プレイヤーは所有する発電所間で資源の再配置をすることができます。この場合でも発電所は使用できる資源しか保存できず、各発電所の保存量の最大値（使用資源の2倍）を越えてはいけません。



プレイヤーは資源市場から資源を購入します。資源スペースに記されている数字が資源トーン1個の価格を示しています。当然ながら、各プレイヤーはたいい最も安い資源から購入します。このため、このフェイズでは先に購入するほど有利です。プレイヤーは購入した資源の代金を銀行に支払います。ある種の資源が枯渇した場合、このラウンドにその資源を購入することはできません。プレイヤー間で資源を売買したり、交換したりすることはできません。

フェイズ4：建設

重要：このフェイズは序列の逆順にプレイします。最下位プレイヤーからはじめます。

このフェイズで、プレイヤーはマップ上で送電網を広げていきます。ゲームに勝利するためには、他のプレイヤーより多くの都市に電力を供給しなければなりません。このため、送電網の建設はゲームの勝利に必要な不可欠です。しかし、最も多くの都市に送電網を広げたプレイヤーが勝利するとは限りません——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るのです。ゲームに勝利するため、プレイヤーは資源を有した発電所と送電網の釣り合いを取る必要があります。

ゲーム開始時、各プレイヤーは都市を所有しておらず、そのため送電網もありません。各プレイヤーはボード上のプレイエリア（ゲーム開始時に選択したエリア）にある任意の（まだ他のプレイヤーに選ばれていない）都市を選び、送電網の建設を開始します。その都市が送電網の一部であることを示すため、プレイヤーは都市の10と書かれたスペースに家駒を1個置きます。このプレイヤーは建設コストとして10エレクトロを支払います。ゲームがどのステップにあるかによって、1つの都市に家駒を置くことができるプレイヤーの人数と建設コストが変化します（後述）。

いったん送電網の建設を開始したら、あとから送電網に追加された都市は、すでに送電網にある都市のうち最低1つとつながっていなければなりません。他の都市とどれだけ離れているかにかかわらず、プレイヤーはどの都市でも（家駒を置けるスペースが空いていれば）送電網に追加することができます。ただし、プレイヤーは新たに追加した都市と、すでに送電網にある都市とのあいだに示されている接続コストを支払う必要があります。プレイヤーは望むなら（あるいは家駒を置けるスペースがないなら）、家駒を置いていない都市を通して送電網を広げることができます。そして新たな都市に家駒を置くため、建設コスト（10、15、20）を支払い、対応するスペースに家駒を1個置きます。

都市に家駒を置いたら、プレイヤーは即座に得点トラックの家駒を移動させ、現在の送電網に含まれている都市数に等しいマスに置きます。

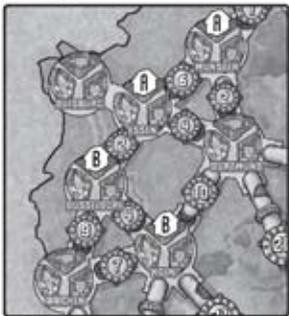
プレイヤーは利用可能な都市にも送電網を広げることができます。ステップ1では、プレイヤーはまだ誰もいない都市だけを追加することができます。ステップ2では誰もいない都市か、他プレイヤーが1人だけいる都市を追加することができます。ステップ3では、他プレイヤーが最大2人いる都市まで追加することができます。ステップ2、3でも、誰もいない都市を追加するときの建設コストは10エレクトロのままです。

1つの都市に1人のプレイヤーが何度も建設を行うことはできません。

送電網に都市を追加する際、プレイヤーはどのような接続ルートを使用してもかまいません。自分の送電網にない都市を経由することもできますが、プレイエリアにない都市を経由することはできません。都市を送電網に追加したら、プレイヤーは最も建設コストの安い空きスペースに家駒1個を置き、建設コストと接続コストを支払います。

新たな都市を送電網に追加したとき、プレイヤーは即座に得点トラックの家駒の位置を更新し、自分がいくつの都市を持っているかがすべてのプレイヤーに分かるようにします。プレイヤーは送電網の拡大しかできず、2つ目の送電網を作ることはできません。建設コストと接続コストの支払いは必須で、借金はできません。建設コストと接続コストを支払うことができる限り、プレイヤーは1ラウンドにいくつでも都市を追加することができます。

例



ESSEN と DUISBURG のあいだの接続コストは0なので、アンナは ESSEN から DUISBURG へと 10 エレクトロ口で送電網を拡大することができます。DORTMUND と接続するためには、アンナはより接続コストの安い MUNSTER からのルートを利用し、12 エレクトロ口（建設コスト 10+ 接続コスト 2）を支払う必要があります。AACHEN と接続するためには DUSSELDORF を通過する必要があるため、21 エレクトロ口（建設コスト 10+ 接続コスト 2+ 9）を支払わなければなりません。

ボブにとって、DUISBURG との接続はやはり安いもので、12 エレクトロ口（建設コスト 10+ 接続コスト 2+ 0）ですみます。彼は ESSEN を経由して送電網を構築することができます。

もしゲームがステップ 2 に入っている場合、アンナは DUSSELDORF と 17 エレクトロ口（建設コスト 15+ 接続コスト 2）で、KOLN と 21 エレクトロ口（建設コスト 15+ 接続コスト 2+ 4）で接続することができます。ステップ 2 では各都市に 2 個の家駒を置くことができますからです。

アンナが DUSSELDORF と KOLN の両方を送電網に追加する場合、彼女は 36 エレクトロ口を支払うだけですみます。まず 17 エレクトロ口を支払って DUSSELDORF と接続し、この都市から KOLN と 19 エレクトロ口で接続するのです。

重要：ゲーム中いつでも、最も多くの都市を所有しているプレイヤーの都市数以下の番号の発電所が現在の発電所市場にある場合、即座にその発電所をゲームから除外します。代わりに新しい発電所を補充し、ルールに従って並べ替えます。このルールは各プレイヤーの所有している発電所には適用されません。

例：あるプレイヤーが 6 つ目の都市を送電網に追加しました。もし 06 番以下の発電所がまだ現在の発電所市場にあるならゲームから除外しますが、各プレイヤーの所有している 03 ~ 06 番の発電所はそのまま残されます。新たに補充された発電所が即座にゲームから除外され、さらに新たな発電所が補充されることもあります。

重要：プレイヤーは最初のラウンドに、必ずしも送電網を建設する必要はありません。序列への影響を考慮し、次ラウンド以降に送電網の建設を開始してもかまいません。

フェイズ 5：決算

重要：このフェイズは序列順にプレイします。第一プレイヤーからはじめます。

このフェイズで、プレイヤーは電力供給による収入を獲得し、資源市場に資源を補充し、発電所市場から発電所を 1 つ取り除いて新しい発電所を補充します。

すべてのプレイヤーは電力供給のために所有している発電所を使用します。第一プレイヤーから順に、すべてのプレイヤーは自分の発電網内にあるいくつかの都市に電力を供給するかを明示します。プレイヤーは報酬テーブルに従い、電力を供給した都市数に応じた現金を得ます。どの都市にも電力を供給しなかったプレイヤーは 10 エレクトロ口を得ます。21 都市以上に電力を供給しても、報酬は 150 エレクトロ口以上にはなりません。

プレイヤーはこのラウンドに電力を供給した発電所から必要な資源を取り除き、ボードの横に戻します。

重要：プレイヤーは送電網にあるよりも少ない都市に電力を供給することにしてもかまいません（そうするしかないこともあります）。プレイヤーは供給した都市の分だけ収入を得ます。もし送電網にある都市数より多くの電力を供給した場合、余った分は無駄になります。すべてのプレイヤーはどの発電所を使用するか選ぶことができます。たとえそれが可能であっても、すべての都市に電力を供給する必要はありません。

報酬テーブル

 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

プレイヤーの人数に応じて、ボードの横から資源を資源市場に補充します（ルールの最後にある資源補充テーブルを参照して下さい）。資源は価格の高い方から順番に補充していきます。

注意：ウランはスペース 16 から補充され、各スペースに 1 個しか置かれられません。ボードの横に充分な資源がない場合、その資源は完全には補充されません。

例 5人プレイで、最初のラウンドに石炭 10 個、石油 2 個、廃棄物 1 個が売れました。このため、資源市場は以下のような状態になっています。

■ 石炭 ● 石油 ○ 廃棄物 ● ウラン



資源補充テーブルに従い、5人プレイではステップ 1 に石炭 5 個、石油 4 個、廃棄物 3 個、ウラン 2 個が補充されます。しかしボードの横には石炭が 4 個しかなかったため（残りは発電所に保存されています）、石炭は 4 個しか補充されません。

石炭 1 個がスペース 4 に、3 個がスペース 3 に置かれます。石油 2 個がスペース 3 に、2 個がスペース 2 に置かれます。廃棄物 1 個がスペース 7 に、2 個がスペース 6 に置かれます。ウラン 1 個がスペース 12 と 10 に置かれます。最初のラウンドと比較して、石炭は値上がりしました（現在 3 エレクトロ）が、石油は値下がりしました（現在 2 エレクトロ）。

将来の発電所市場から最も番号の大きな発電所を取り除き、裏向きにして山札の一番下に入れ、新たに発電所を 1 つ補充します。市場を適切に並び替えます（フェイズ 2 を参照して下さい。このルールはステップ 3 で変更されます）。これによって大きな番号の発電所がステップ 3 カードの下に集まり、ステップ 3 のあいだに使用できるようになります。

これでフェイズ 5 とラウンド全体が終了します。次のラウンドがフェイズ 1 から始まります。

ステップ

このゲームはゲームの進行度合いに応じて 3 つのステップに分けられています。

重要：“ステップ”とはゲーム全体の中の異なる段階を意味し、“フェイズ”とは 1 ラウンド中の 5 つの段階を意味します。

ステップ 1

ゲーム開始時の段階です。ステップ 1 では、すべての都市には 1 人のプレイヤーの家駒しか置けません。家駒の建設コストは 10 エレクトロです。資源補充の際は、資源補充テーブルのステップ 1 の欄を参照します。

ステップ2

ステップ2は、あるプレイヤーがフェイズ4（建設）中に7つ目の都市と接続したあと、フェイズ5の前に開始します。複数のプレイヤーが同じラウンドに7つ目の都市に接続したときや、1人のプレイヤーがあるラウンドに7つ以上の都市に接続したときもステップ2に入ります。

ステップ2をはじめるときに1回だけ、フェイズ4とフェイズ5のあいだに最も小さな番号の発電所をゲームから除外し、新たな発電所を引いて並べ替えます。

ステップ2では、2人のプレイヤーが各都市に家駒を置くことができます。2人目の建設コストは15エレクトロです。

資源補充の際は、資源補充テーブルのステップ2の欄を参照します。

ステップ3

ステップ3カードが引かれたら、その次のフェイズからステップ3に入ります。これには3通りの可能性があります。

1. ステップ3カードがフェイズ2（発電所の競り）で引かれた場合、ステップ3カードを最も番号の大きな発電所として扱い、将来の発電所市場の一番後ろに並べます。即座に残った山札（ステップ1とステップ2で山札の下に置かれた発電所カード）をよく混ぜ、裏向きの山にしてボードの横に置きます。発電所の競りを続け、必要があれば新たな発電所を補充します。フェイズ2の終了時に、最も番号の小さな発電所とステップ3カードをゲームから除外します。このとき新たな発電所は補充しません。フェイズ3からステップ3が開始されます。
2. ステップ3カードがフェイズ4（建設）で最も番号の小さな発電所の代わりとして引かれた場合、ステップ3カードと最も番号の小さな発電所をゲームから除外します。このとき新たな発電所は補充しません。残った山札をよく混ぜ、裏向きの山にしてボードの横に置きます。フェイズ5からステップ3が開始されます。
3. ステップ3カードがフェイズ5（決算）で引かれた場合、ステップ3カードと最も番号の小さな発電所をゲームから除外します。このとき新たな発電所は補充しません。残った山札をよく混ぜ、裏向きの山にしてボードの横に置きます。即座にステップ3が開始されます。

ステップ3のあいだ、発電所市場には6つの発電所しかなく、そのすべてが現在の市場に置かれ、競りにかけることが可能になります（ステップ3では将来の市場はありません）。

ステップ3では、すべての都市に3つの家駒を置くことができます。3人目の建設コストは20エレクトロです。資源補充の際は、資源補充テーブルのステップ3の欄を参照します。

ステップ3では、フェイズ5で最も番号の小さな発電所をゲームから除外し、新たな発電所を補充します。ゲーム終盤で発電所の山札がなくなった場合、最も番号の小さな発電所をゲームから除外するだけで補充を行わずにゲームを続けます。これが数ラウンド続けば、発電所市場から発電所がなくなることもあります。

ゲームの終了

誰かが17以上の都市を送電網に加えたら、フェイズ4終了後にゲームは終了します。

所有している発電所と資源を使って、自分の送電網内で最も多くの都市に電気を供給できたプレイヤーが勝利します。同数の場合、最も多くのエレクトロを所有しているプレイヤーが勝利します。それも同じ場合、送電網内に最も多くの都市を持つプレイヤーが勝利します。

重要：すべての都市に電力を供給できるだけの発電所がなかったり、資源が不足したりして、ときには17以上の都市を接続したプレイヤー以外が勝利することもあります（珍しいことではありません）。発電所、資源、送電網のバランスが大切です。

例外、変更点、特別ルール

2人プレイ

3エリアでプレイします。各プレイヤーは発電所を4つまで所有できます。どちらかのプレイヤーが10都市を接続するとステップ2になります。ゲーム開始前に、ランダムに8つの発電所をゲームから除外します（最初に発電所市場に並べる03～10の発電所と13番の発電所は除外しません）。除外した発電所は裏向きにして箱に戻しておきます。

ゲームはどちらかのプレイヤーが21都市を接続したら終了します。

3人プレイ

ゲーム開始前に、ランダムに8つの発電所をゲームから除外します（最初に発電所市場に並べる03～10の発電所と13番の発電所は除外しません）。

4人プレイ

ゲーム開始前に、ランダムに4つの発電所をゲームから除外します（最初に発電所市場に並べる03～10の発電所と13番の発電所は除外しません）。

5人プレイ

ゲームはいずれかのプレイヤーが15都市を接続したら終了します。

6人プレイ

5エリアでプレイします。いずれかのプレイヤーが6都市を接続するとステップ2になります。ゲームはいずれかのプレイヤーが14都市を接続したら終了します。

最初のゲーム

初めてのプレイヤーがいるなら、ステップ1だけプレイするのをお勧めします。もしそのプレイヤーがゲーム序盤にミスをする、たいていは挽回することができず、他のすべてのプレイヤーも失望させてしまうかもしれないからです。

この場合、いずれかのプレイヤーが7都市を接続したら終了します。そのプレイヤーは、たとえ8都市以上を接続することができたとしても、そこで都市の追加を中止します。まだフェイズ2をプレイしていない他のプレイヤーも、最大7都市まで接続することができます。通常のゲーム同様に、最も多くの都市に電力を供給したプレイヤーが勝利します。また、同数の場合、最も多くのエレクトロを所有しているプレイヤーが勝利します。

資源補充テーブル

	石炭	石油	廃棄物	ウラン
2人プレイ	1	2	3	1
	3	4	3	1
	2	2	4	1
3人プレイ	1	2	3	1
	4	5	3	1
	2	3	4	1
4人プレイ	1	2	3	1
	5	6	4	2
	3	4	5	2
5人プレイ	1	2	3	2
	5	7	5	3
	4	5	6	2
6人プレイ	1	2	3	2
	7	9	6	3
	5	6	7	3

忘れがちな重要ルール

フェイズ2で発電所が1つも売れなかった場合、最も番号の小さな発電所をゲームから除外し、新たな発電所を補充する。

ゲーム中いつでも、最も多くの都市を持つプレイヤーの都市数以下の番号の発電所が現在の市場にある場合、即座にゲームから除外する。新たな発電所を補充し、並べ替える。このルールはプレイヤーが所有している発電所には適用されない。

電力会社

新発電所カード

基本ルールは「電力会社」と同じです。以下、変更点と新発電所カードの特色についてのみ解説します。

内容物

- ・サマリーカード 1 枚
- ・発電所カード 46 枚 (52、54、57、60 番の発電所はバリエーション 3 のゲームでのみ使用)
- ・ステップ 3 カード 1 枚

バリエーション 1：新発電所カードのみでのプレイ

基本ルールを使用します。ゲーム開始時に、01～08 番の発電所をルールに従って発電所市場に置きます。11 番の発電所と「ステップ 3」カードを取り除きます。残りの発電所カードをよく混ぜます。最後に、「ステップ 3」カードを山札の一番下に置き、11 番の発電所を山札の一番上に置きます。

フランスマップでプレイする場合、11 番のカードをゲームから除外して下さい。

バリエーション 2：新旧発電所カードを混ぜてのプレイ

旧発電所カードから 17、18 番の発電所と「ステップ 3」カードを取り除き、ゲームから除外します。山札の準備のとき、新旧カードの双方から 01～08 番の発電所を取り (計 14 枚になります)、よく混ぜて 1 枚ずつめくります。各番号の発電所について、1 枚目にめくられた発電所はゲームから除外し、2 枚目にめくられた発電所は発電所市場に置きます。それぞれ 1 枚しかないで、01、02 番の発電所が除外されることはありません。

「ステップ 3」カードを取り除きます。残りの発電所カードをよく混ぜます。最後に、「ステップ 3」カードを山札の一番下に置きます。

ゲーム中、各番号の発電所について、1 枚目にめくられた発電所はゲームから除外し、2 枚目にめくられた発電所は発電所市場に置きます。これからどの発電所が登場するかを推測するために、プレイヤーは除外された発電所を見ることができます。

基本ルールに従い、プレイヤーの人数によって何枚かの発電所がゲームから除外されます。これを実行するため、山札を 1 枚ずつめくっていき、同じ番号の発電所が出たら 2 枚ともゲームから除外します。ただし、最初の発電所市場にある発電所は無視します。これをプレイヤー人数によって決められた枚数 (のセット) が除外されるまで続けます。

バリエーション 3：大発電所カードを使用したプレイ

すべての旧発電所カードと、46、50、52、54、57、60 番の新発電所カードを使用します。

基本ルールに従って発電所市場と山札を準備します。

このバリエーションでは、46 番と 50 番の発電所が 2 つずつあります。発電所市場に置くとき、+ のついた新発電所の方を番号の大きな発電所と見なします。

プレイヤーの人数によって、各条件が次ページのテーブルのように変更されます。

バリエント3用各種条件テーブル

プレイヤー 人数	使用都市数	ステップ2 開始都市数	ゲーム終了 都市数	ゲーム開始時 に除外する 発電所数
2人	24	12	24	10
3人	24	8	20	10
4人	32	8	20	5
5人	40	8	18	0
6人	42	7	15	0

このバリエントでは、プレイエリアの選択ルールを使用しません。表に示された数の都市を直接選択し、選択されなかった都市はゲームでは使用しません。

バリエント4：任意の発電所カードの組み合わせによるプレイ

もちろん、特別に用意した発電所カードの組み合わせでプレイすることもできます。各番号の発電所について1つを選択し、山札を作成します。

発電所の数を増やしたり、減らしたりすることもできます。いずれの場合も、ゲームはより困難なものとなるでしょう。

同じ番号の発電所を選んだ場合、発電所市場においてどちらをより番号が大きいと見なすのか、事前に決めておかなければなりません。