

Friedemann Friese POWER GRID

A game for 2 - 6 players from Friedemann Friese

ゲームの目的

プレイヤーは電力会社を運営し、都市に電気を供給しようとしています。ゲーム中、プレイヤーは電気を作るために発電所を落札し、資源を購入します。数多くの都市に電気を供給する為に、プレイヤーはネットワークを広げていかなければなりません。

コンテンツ

- ・ ゲームボード (マップ、得点集計、資源市場、両面(ドイツとアメリカ))
- ・ 木製家駒 x 132 (6色)
- ・ 資源駒 x 84 (石炭(茶)、石油(黒)、廃棄物(黄)、ウラン(赤))
- ・ 紙幣 (単位:エレクトロ)
- ・ サマリーカード x 5
- ・ 発電所カード x 43 (1枚のSTEP3カードを含む)

発電所カード



左上の数字は発電所の番号を表し、競売における最低落札価格です。(左図:この発電所の番号と最低落札価格は14)

全体に描かれている発電所の絵はゲームに影響しません。

左下の絵は、この発電所を稼動するのに必要な資源の種類と数を表しています。(左図:稼動するには廃棄物2つが必要)

ここに書かれている資源より少なく(もしくは多く)資源を使用することはできません。 全ての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:廃棄物を4つ保存可能)

家の絵の中に書かれた数字は、この発電所を稼動した場合に、いくつの都市に送電することができるかを示しています。(左図:2つの都市に送電可能)「半分の資源で半分の送電」や、「倍の資源で倍の送電」というような発電はすることができません。

特別な発電所

ハイブリッド: この種の発電所には石炭と石油の両方の図柄が表示されています。この発電所では、石炭だけ、石炭と石油、石油だけという発電が可能です。この場合でも、資源の数が絵の数と合うように発電します。(5番の発電所では、石炭2、石炭1石油1、石油2のどれか)

エコロジカル、フュージョン: この種の発電所を稼動するのに資源は必要ありません。資源を消費することなく、家の絵に描かれている数の都市に送電することができます。



coal



oil



garbage



uranium



hybrid
coal/oil



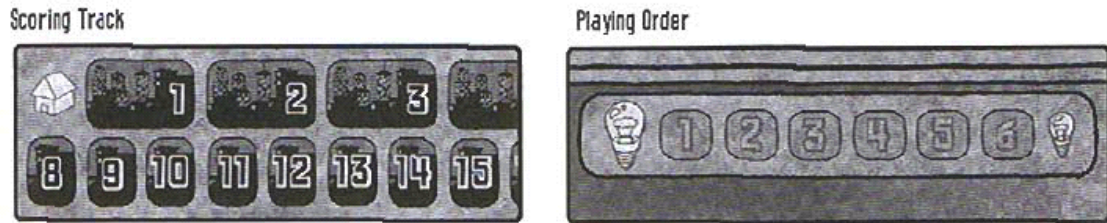
no
symbol
ecological
and fusion

ゲームの準備

(ここに示すのは基本的なルールです。人数の変動による細かい変更は最後の頁で述べます)

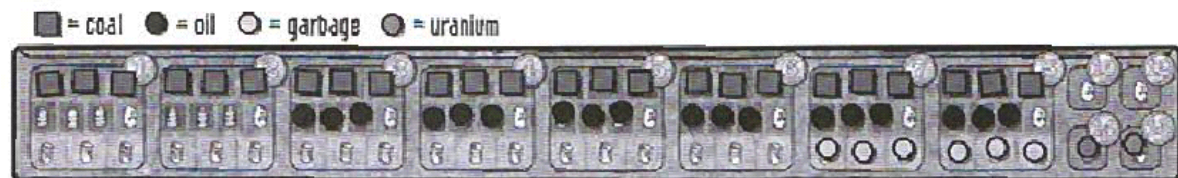
ゲームボードをテーブル中央に設置します。マップは6つのエリアに別れており、それぞれに7個の都市があります。プレイヤーは1人1エリアずつ選ぶことになります。これによって、毎回違った展開が楽しめます。この時、選ぶエリアは必ず隣接していなければなりません。選択後は選択された全ての地区を全てのプレイヤーが使用できます。

それぞれのプレイヤーは家駒と50エレクトロを受け取ります。



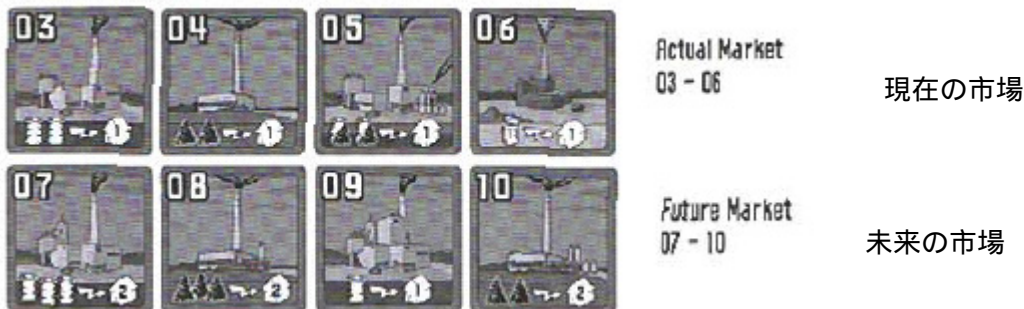
受け取った家駒のうち1つを得点集計マスの0のところに配置します。これはゲーム中でいくつの都市を連結しているかを表します。また、もうひとつの家駒をプレイ順マスに配置します。(ゲーム開始時点の順番はくじ引きにより決定します、その後の順番の決め方については後述します。)

Resource Market



ボード下部の大きなスペース(上図)は資源市場です。ゲーム開始時には、スペース1, 2に石炭を3つ、スペース3~6に石炭を3つ石油を3つ、スペース7, 8に石炭を3つ石油を3つ廃棄物を3つ、スペース14, 16にウランを1つ配置します。残りはボードの脇に置いておきます。ゲーム開始時の最安値は石炭が1、石油が3、廃棄物が7、ウランが14です。ゲームが進むにつれて、これらの資源は補充されていきます。

Power Plant Market



ゲーム開始時に発電所カードの中から、上図のカードを抜き出して2列に並べます。上の列が現在の市場、下の列が未来の市場です。(各列、左から順番に番号の大きい順に並べます。これ以後、新しい発電所カードが登場した際も、同じルールで全てのカードを並べ替えます。)つまり、オープンになっているカードのうち、安いもの4つが落札の対象です。

さらに、「STEP3」カードと13番のエコロジー発電所のカードを抜き取って、残りの発電所カードをシャッフルし、「STEP3」カードを一番下に、13番のカードを一番上にセットします。

サマリーカードを各プレイヤーに配布します。

ゲームの流れ

このゲームはいくつかのラウンドで行われますが、それぞれのラウンドは5つのフェーズに別れています。

1. プレイ順の決定
2. 発電所のオークション: 各プレイヤーは1ラウンドに**最大1つ**の発電所を落札することができます。
3. 資源の購入: 各プレイヤーは手持ちの発電所用の資源を購入できます。
4. 建設: 各プレイヤーは都市にネットワークを広げることができます。
5. 清算: 電気供給による報酬を得、新たな発電所カードと資源を補充します。

フェーズ

フェーズ1: プレイ順の決定

このフェーズではプレイヤーのプレイ順を決定します。先頭プレイヤーはもっともネットワークを広げているプレイヤーです。(得点集計マスの先頭プレイヤー) もし、複数のプレイヤーが同じ大きさのネットワークを所有している場合、順番は大きい番号の発電所を所有している順になります。先頭プレイヤーの家駒をプレイ順マスの1番目に配置し、以下のプレイヤーも同様のルールでプレイ順を決定します。

重要: ゲーム開始時のプレイ順はくじ引きで決定します。

フェーズ2: 発電所オークション

このフェーズでは各プレイヤーが最大1つの発電所を獲得することができます。このフェーズはプレイ順マスの1番目に家駒を置いているプレイヤーからスタートします。プレイヤーは発電所の現在の市場から発電所を一枚選択し、入札します。最低落札金額は発電所の番号です。発電所を選択したプレイヤーは最低落札金額以上なら幾らからでも入札を始めることができます。

重要: ここで入札できるのは**現在の市場**にある発電所のみです。オークションは時計回りに進行していきます。それぞれの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。しかし、一度パスをしてしまうと、それ以後この発電所のオークションには参加できません。(訳者注:このフェーズの他のオークションには参加できます)落札者は銀行に料金を支払って発電所を得ます。

落札後、速やかに発電所カードを一枚引き、発電所市場に並べます。(最も安い4枚が現在の市場になります)

ゲーム中、プレイヤーが所持できる発電所は**3つ**までです。もし、4つめの発電所を落札した場合、直ちに手持ちの発電所を一つ捨てなければなりません。この時、捨てる発電所に保存されていた資源は新しい発電所に移動することができますが、保存されていた資源を新しい発電所が保存できない場合、その資源は破棄されます。

オークションで発電所を獲得したプレイヤーはこのラウンドの他のオークションには参加出来ません。先頭のプレイヤーが発電所を獲得したら、まだ発電所を獲得していない次のプレイヤーが発電所を選択してオークションにかけます。(発電所を選択したプレイヤー以外がその発電所を落札した場合、発電所を選択したプレイヤーはもう一度発電所を選びなおします)

自分が発電所を選択する時、パスをすることができますが、一旦パスをすると、そのプレイヤーはこのラウンドの他の発電所のオークションにも参加することができなくなります。

最後の手番のプレイヤーは発電所番号と同じ値段(最安値)で発電所を獲得することができます。

最初のラウンドの例外: ゲームスタート時のみ、全てのプレイヤーは発電所を**購入しなければなりません**。ここで購入した発電所番号により、プレイ順をもう一度決めなおします(フェーズ2終了後)。この時点でネットワークを拡大しているプレイヤーは存在しないため、プレイ順は純粋に発電所番号の大きい順になります。

重要: ゲームが進み、このフェーズで発電所が1つも売れなかった場合、市場に並んでいる**一番発電所番号の低いカード**をゲームから取り除き、新たにカードめくって補充します。

フェーズ3: 資源の購入

このフェーズでは発電に必要な資源を購入することができます。

重要: このフェーズではプレイ順が逆になります。最も得点の低いプレイヤーからスタートします。

全ての発電所は、カードに書かれている資源の倍の資源を保存することができます。また、書かれている種類の資源しか保存することはできません。各プレイヤーは自分の手番に、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、プレイヤーは資源の再配置をすることができます。その場合も、新たに保存する先の発電所で使用できる資源でなくてはなりません。

プレイヤーが購入する資源が置かれている資源市場の数字がその資源一つあたりの値段になります。通常、安い値段の資源から売れていきます。資源を購入する際に支払った代金は銀行に戻します。もし、資源が資源市場になくなった場合でも、このフェーズでは新たに資源が補充されることはありません。(購入できません)

フェーズ4: 建築

このフェーズではマップ上の都市をつないでネットワークを拡大します。

重要: このフェーズではプレイ順が逆になります。最も得点の低いプレイヤーからスタートします。

ゲーム開始時点では誰もマップ上の都市に家駒を置いていません。したがって、各プレイヤーは任意の都市を選んで(既に家駒が置かれている場合は除く)都市を獲得することができます。プレイエリアの中の空いている10と書かれているところに家駒を置き、料金の10 エレクトロを支払います。都市を接続(獲得)した後、速やかにプレイヤーは得点集計マスの自分の駒を進め、いくつかの都市を接続しているかを示します。STEP1では一つの都市につき一人のプレイヤーだけが家駒を置くことができます。(STEPについては後述)

プレイヤーは家駒を置くマスが空いていれば、プレイエリアのどの都市にでもネットワークを拡大することができます。ネットワークを拡大する際、プレイヤーはボード上に示されている接続コストを支払う必要があります。さらに、幾つもの都市を経由して(経由する都市に家駒が有る無しに関わらず)接続することができます。また、プレイヤーは家駒を置く基本コストも支払う必要があります。

STEP1では家駒の置かれていない都市に建設をすることができます。STEP2では家駒が置かれていないか、1つだけ置かれている都市に建設をすることができます。STEP3では1つの都市に対して最大3人のプレイヤーが建設を行う事ができます。(STEP3でも家駒が置かれていない都市に建設を行う場合のコストは10 エレクトロのままです。)一つの都市に一人のプレイヤーが何度も建設を行うことはできません。

プレイヤーはどのようにでも都市を接続することができます。まだ建設をしたくない都市や、他のプレイヤーが建設を行っている都市を経由して接続を行う事ができます。建設する都市を決めたら、その都市でもっとも安い建設コストのマスに家駒を置き、基本コストと経由にかかる全てのコストを加算した額を銀行に支払います。

新しい建設が行われた場合、速やかに得点集計マスの駒を動かして、いくつかの都市が接続されているのかを明確にします。一人のプレイヤーは1つのネットワークしか持つことができません。新たなネットワークを構築することはできません。2件目の建設からは必ず接続コストがかかります。

重要: ゲーム中いかなる時点でも、最もたくさん都市を接続しているプレイヤーの得点と同じ、もしくはそれよりも小さい番号を持つ発電所が発電所市場にあった場合、その発電所をゲームから取り除きます。代わりに、新しい発電所カードをめくり、ルールに従って並べなおします。このルールは既に配備されている発電所には適用されません。

例: プレイヤーが6つ目の都市を接続しました。この時点で、発電所市場に5番かそれ以下の発電所があれば、直ちにゲームから取り除き、新しく補充します。

重要: 最初のラウンド(ゲーム開始時すぐ)で、プレイヤーは必ずしも都市に建設をする必要はありません。

フェーズ5: 清算

このフェーズでは、プレイヤーは発電による報酬を得ます。また、資源市場に資源を補充し、発電所市場から発電所カードを1枚取り除いて新しい発電所カードを補充します。

全てのプレイヤーは配備している発電所を使用して、発電をします。先頭プレイヤーから、いくつの都市を接続していて、そのうち幾つの都市に電気を供給するのかを宣言します。幾つの都市に電気を供給したかにより報酬表にしたがって、報酬を得ます。どこにも電気を供給しなかったプレイヤーは 10 エレクトロを得ます。参考までに、4つの都市に電気を供給したプレイヤーは 54 エレクトロを得ます。

発電に使用した資源はボードの脇に戻します。(資源市場ではありません)

重要: たとえ電気を供給した以上の都市を接続していても、プレイヤーは電気を供給した分の都市の報酬しか得ることができません。プレイヤーはどの発電所を稼働させるか、幾つの都市に電気を供給するかを任意に選択することができます。まったく供給しなくてもかまいません。

プレイヤーの人数に応じて資源を資源市場に補充します。(補充する数はマニュアル最後のページに書いてあります。GEEK のファイルも です) 補充する資源は値段の高いところから順番に補充していきます。資源補充の段階でボード脇に置かれている資源が枯渇していたら、不運だと思ってあきらめてください。

発電所市場で一番高額な発電所カードを取り除き、新たに発電所カードを補充して全体を並べ替えます。取り除いたカードは発電所カードの山の一番下に入れます。(STEP3 カードの下) このカードは STEP3 に再びゲームに登場します。

これでフェーズ5は終了し、ラウンドも終了です。次のラウンドのフェーズ1がはじまります。

STEP

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

STEP 1

ゲームはこの STEP から始まります。全ての都市は1人のプレイヤーの接続しか受け付けません。接続の基本コストは 10 エレクトロです。

STEP 2

STEP2 へはフェーズ5の前に突入します。1人のプレイヤーが**7つ目**の都市をフェーズ4で接続するとSTEP2になります。それに付随して、**STEP が変わったラウンドに一度だけ**フェーズ4からフェーズ5になるときに、発電所市場で最も安値のカードをゲームから取り除き、新たに補充します。

全ての都市は2人のプレイヤーの接続を受け付けます。2人目の接続の基本コストは 15 エレクトロです。資源の補充の量が変わります。確認してください。

STEP 3

“STEP3”のカードが引かれた場合、STEP は 3 になります(その次のフェーズから)。

これには以下のような可能性があります:

- STEP3 カードがフェーズ2で引かれた場合: STEP3 カードは最も高額な発電所として取り扱い、発電所市場に並べます。フェーズ2終了時に最も価格の安い発電所カードとSTEP3カードをゲームから取り除き、発電所市場を1列に並べ替えます(6枚)。
- STEP3 カードがフェーズ4で引かれた場合(接続都市数よりも低い番号のカードをゲームから除外して新しいカードを引いた時): STEP3カードと最も価格の安いカードをゲームから除外し、フェーズ5スタート時

からSTEP3が始まります。

- STEP3カードがフェーズ5で引かれた場合：STEP3カードと最も価格の安いカードをゲームから取り除き、次のラウンドからSTEP3が始まります。

STEP3では発電所市場が6枚1列になり、その全てが購入可能になります。

STEP1及びSTEP2で”STEP3カード”の下に置いた発電所カードをもう一度シャッフルし、発電所カードの山としてボード脇に配置します。

全ての都市は3人のプレイヤーの接続を受け付けます。3人目の接続の基本コストは20エレクトロです。資源の補充の量が変わります。確認してください。

ラウンドが終盤になってくると、フェーズ5で最も安い発電所を取り除くときに、新たに補充する発電所が枯渇する場合があります。この場合は、発電所を取り除くだけになって、ゲームは続きます。

フェーズ4に誰かが17個目の接続をした時点でゲームは終了します。

勝利者

ゲーム終了時、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。(必ずしも最も多くの都市を接続しているプレイヤーが勝つとは限りません!) 同率の場合は、もっともたくさんエレクトロを所有しているプレイヤー、それも同率の場合はもっとも多く都市を接続したプレイヤーが勝利します。

特殊ルール

2人プレイ

3エリアでプレイします。配備できる発電所は一人につき4つまでです。どちらかのプレイヤーが10個目の都市を接続するとSTEP2になります。ゲーム開始前、ランダムに8つの発電所をゲームから取り除いておきます。(最初に発電所市場に並べるカードとSTEP3カード、13番のカードは取り除かない) ゲームはどちらかのプレイヤーが20個目の都市を接続すると終了する。20以上の都市に電気を供給した場合は150エレクトロの報酬を得る。

3人プレイ

ランダムに8つの発電所カードをゲームから取り除く。(最初に発電所市場に並べるカードとSTEP3カード、13番のカードは取り除かない)

4人プレイ

ランダムに4つの発電所カードをゲームから取り除く。(最初に発電所市場に並べるカードとSTEP3カード、13番のカードは取り除かない)

5人プレイ

15個目以上の都市を接続するプレイヤーが出現した時点でゲーム終了。

6人プレイ

5エリアでプレイ。6個以上の都市を接続するプレイヤーが現れた時点でSTEP2へ。14個以上の都市を接続するプレイヤーが現れた時点でゲーム終了。

特殊ルール

最初にゲームをするときはSTEP1だけのゲームを試みにプレイすることをお勧めします。なぜなら、このゲームは序盤でつまずくと挽回が非常に難しいゲームだからです。この場合、全員が7個目の都市を接続するまでプレイし、(8以上接続できてもしない)最後に一番たくさんの都市に電気を供給したプレイヤーが勝利します。また、この時同率ならば、最もエレクトロをたくさん持っているプレイヤーが勝利します。