

Friedemann Friese POWER GRID

Un juego de Friedemann Friese. De 2 a 6 jugadores

*Modificaciones a la traducción,
por Mario Enrique Aguila Inostroza,
abogado, mario@marioaguila.cl – Puerto Montt - Chile*

Traducción Versión 3.0 – junio de 2005 (corrige cuándo se inicia Epoca 2 y cómo termina el juego)

Objetivo

Cada jugador representa una compañía propietaria de plantas generadoras de energía eléctrica e intenta proveer a las ciudades con electricidad. Durante el juego, los jugadores ofrecerán dinero por plantas generadoras en subasta, y comprarán los insumos requeridos para poder producir electricidad. También deberán expandir sus redes de suministro para poder atender a un número creciente de ciudades.

Materiales

- 1 **Tablero** (con mapa, marcador, y Mercado de Insumos o Recursos), por ambos lados (USA y Alemania)
- 132 **Casas de madera** (22 de cada color – verde, amarillo, rojo, azul, lila y negro)
- 84 **Insumos de madera** (24 de carbón (café), 24 de petróleo (negro), 24 de basura (amarillo) y 12 de Uranio (rojo))
Dinero (en *Elektros*, la divisa del juego)
- 5 **Tarjetas de resumen**: orden de la ronda, y pagos
- 43 **Tarjetas de plantas generadoras** de energía: 42 de plantas de energía y una tarjeta de “Epoca 3” (**Nota de la traducción**: en verdad la traducción literal sería Paso 3, pero con el término Epoca, que usaremos en vez de Paso, se clarifican las reglas, dando una idea más cabal de su significado y de cuándo ellas ocurren)

Plantas Generadoras de Energía



El número de la Planta Generadora aparece en la esquina superior izquierda. Este número se utiliza también como la oferta mínima aceptable cuando la planta es puesta en subasta. (La tarjeta de la figura es de la planta 20, y la oferta mínima por ella es de 20 *Elektros*)

La figura del centro ilustra la planta y no tiene ningún propósito específico dentro de la mecánica del juego.

Las imágenes en la esquina inferior izquierda y el color de la barra inferior indican los recursos que requiere esta planta para producir electricidad. En figura de la izquierda, se requieren tres piezas de insumos de carbón para generar electricidad. No es posible usar un número diferente de insumos de los requeridos (ni más, ni menos). Adicionalmente, cada planta puede almacenar insumos en un máximo del doble de los que requiere para producir. En la planta de la figura, la capacidad de almacenamiento será de 6 insumos de carbón.

El número dentro de la casa indica la cantidad de ciudades que esta planta puede suministrar de energía. La planta de la figura, puede suministrar hasta 5 ciudades. Todo este significa que si un jugador utiliza 3 insumos de carbón para esta planta, podrá suministrar hasta 5 ciudades con ella. No se permite proveer parcialmente la planta con insumos, para suministrar menos ciudades de las señaladas en la tarjeta; tampoco se puede usar el doble de los insumos (aun cuando se tengan almacenadas) para hacer producir la planta al doble.



Carbón



Petróleo



Basura



Uranio



Híbrida
(Carbón y
Petróleo)

Sin
símbolo

Ecológica y
de fusión

Plantas Híbridas (Carbón/Petróleo). Estas plantas se identifican por una barra con los dos colores (café y negro) y los símbolos de ambos insumos. El jugador puede elegir usar carbón, petróleo o una combinación de estos insumos

para proveer este tipo de plantas. Por ejemplo, la tarjeta con la planta número 5, podrá usar 2 insumos de carbón, 2 de petróleo o 1 de carbón + 1 de petróleo.

Planta ecológica y de fusión. Estas plantas no requieren insumos para suministrar energía a las ciudades señaladas en la tarjeta.

Preparación¹

Coloca el tablero en el centro de la mesa. El mapa está dividido en 6 regiones, cada una de las cuales abarca 7 ciudades. Los jugadores eligen para el juego (por acuerdo o al azar), tantas regiones como jugadores haya; la única condición es que las regiones seleccionadas sean adyacentes, ya que este será el terreno que se usará durante el juego (las regiones no seleccionadas no podrán ser usadas en el juego y no se podrá pasar por ellas por ningún motivo).

A cada jugador se le reparten todas las casas de madera de un mismo color y 50 *Elektros* como dinero para las adquisiciones.



Cada jugador coloca una de sus casas en el cero del marcador. Durante el juego, este marcador se utiliza para indicar el número de ciudades conectadas por medio de la red de suministro de cada jugador. Además, cada jugador coloca una casa de madera en el indicador de orden de turnos. Al inicio del juego, el orden de turnos se decide mediante los dados. En el resto del juego, el orden se determina mediante las reglas explicadas más adelante en la sección: "Fase 1. Orden de turnos".

Mercado de recursos



En la parte inferior del tablero aparece una tabla (como la de la figura) con espacio para colocar los recursos disponibles. Al inicio del juego se deben colocar:

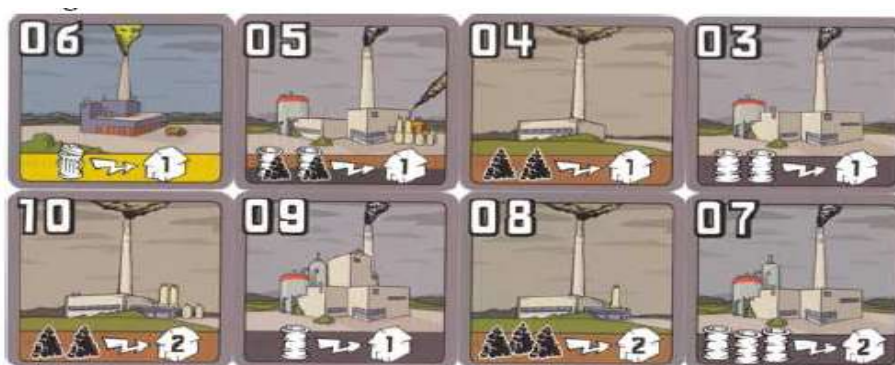
- 3 insumos de **carbón** en cada uno de los recuadros del 1 al 8 (total 24);
- 3 insumos de **petróleo** en los recuadros desde el 3 hasta el 8 (total 18);
- 3 insumos de **basura** en los recuadros 7 y 8 (6 en total) y
- 1 insumo de **uranio** en las casillas 14 y 16 (2 en total).

El resto de los insumos se colocan a la mano, cerca del tablero. El número en la esquina superior derecha de estas tablas indica el costo en *Elektros* de cada insumo contenido en ellas.

Así, al inicio del juego el carbón más económico cuesta un *Elektro*, el petróleo más barato es de 3 *Elektros*, el costo mínimo de la basura es de 7 *Elektros*, y el del Uranio es de 14 *Elektros*.

En el transcurso del juego, nuevos insumos se colocarán en estas tablas, pudiéndose tener un máximo de 3 carbones, 3 petróleos y 3 basuras en cada una de las tablas con costos de 1 a 8; y máximo un uranio en cada una de las tablas del 1 al 16.

Mercado de Plantas de Energía.



¹ Estas son reglas generales, los cambios menores utilizados según el número de jugadores se describen al final de las reglas.

Al inicio del juego, de las tarjetas de plantas generadoras de energía, se separan las numeradas del 3 al 10 y se colocan en dos filas cerca del tablero, en orden ascendente. La primera fila tendrá las plantas más económicas (del 3 al 6), y estas cuatro constituyen el Mercado Actual. La segunda fila tendrá las plantas del 7 al 10, las cuales serán el Mercado Futuro. Cuando se lleguen a agregar nuevas plantas al mercado, los jugadores deben reacomodar las plantas para asegurarse que el mercado siempre tiene las plantas más económicas, ordenadas ascendentemente de izquierda a derecha, y que el Mercado Futuro tiene las plantas más costosas, también ordenadas ascendentemente de izquierda a derecha.

Del resto de las tarjetas se extraen la planta 13 (ecológica), la tarjeta de "Epoca 3" y las tarjetas auxiliares de resumen. Se baraja el resto, se coloca (boca abajo) cerca, a un lado del tablero y se introducen la carta de "Epoca 3" debajo de la pila, y la planta 13, arriba de la misma. De las cartas de resumen se da una a cada jugador.

El juego

El juego se lleva a cabo en varias rondas. Cada ronda consta de cinco fases. Durante cada fase, por turnos, los jugadores realizan las acciones propias de cada una de esas fases, antes de empezar la siguiente fase. Las cinco fases son:

1. **Determinar el orden de los turnos.**
2. **Subastar plantas generadoras de energía. Se realizan varias subastas para que los jugadores compren, como máximo, una planta de energía disponible en el mercado actual.**
3. **Comprar insumos. Los jugadores pueden comprar insumos para sus plantas, de entre los disponibles en el mercado de recursos.**
4. **Construir. Los jugadores expanden sus redes de suministro eléctrico para llevar energía a las ciudades que aparecen en el mapa, comprando en ellas Distribuidoras de Energía** (*Nota de la traducción: en original en inglés no se les denomina Distribuidoras de Energía, pero es el concepto que hay detrás del pago que se hace por establecerse en una ciudad, que es lo que le permite recibir energía y distribuirla en la ciudad*)
5. **Administrar.** Perciben dinero, colocan nuevas plantas generadoras de energía, colocan nuevos insumos.

Las diferentes fases

Fase 1: Determinar el orden de los turnos²

En esta fase se determina el orden de los turnos de los jugadores. El jugador 'líder' es aquel que tenga más ciudades conectadas en su red de suministro (el que vaya más adelantado en el marcador). En caso de empate, será el líder el que tenga la planta más costosa (la del número más alto). La casa de madera de este jugador se coloca en la casilla 1 de la tabla de orden de turnos (arriba a la derecha en el tablero). Para el resto de los jugadores se siguen las mismas reglas, para acomodarlos en esta tabla de orden de turnos.

Fase 2: Subastar plantas generadoras de energía

En esta fase cada jugador puede comprar como máximo una planta generadora de energía. El líder en el orden de turnos inicia esta fase. Para ello elige una de las plantas en el mercado actual y hace una oferta para comprarla (recuerde que el número de la planta es, a la vez, la oferta mínima que debe hacerse por la planta. Aun así, el jugador que hace la primera oferta, puede ofrecer de entrada una cifra mayor).

La Subasta. Siempre se inicia con el jugador en turno eligiendo una de las cuatro plantas disponibles en el mercado actual, y haciendo una oferta inicial por ella. Siguiendo el sentido de las manecillas del reloj, los demás jugadores puede hacer una oferta más alta o, si lo prefieren, pueden pasar. El jugador que pase no podrá luego reincorporarse a la subasta. Los jugadores continúan ofertando hasta que solo quede uno, quien deberá pagar al banco los *Elektros* ofrecidos para comprar la planta. Una vez que ha pagado, toma la planta en su poder.

Una vez que una planta comprada por un jugador es tomada del mercado, **inmediatamente** se sustituye con una tomada de la pila de plantas restantes. Con esta nueva planta, y con las ya existentes, se reacomodan los mercados, quedando en el mercado actual las más económicas ordenadas ascendentemente, y en el Mercado Futuro las más costosas, también ordenadas en forma ascendente.

Durante el juego, cada jugador puede tener un máximo de 3 plantas a la vez. Si algún jugador llegase a comprar una cuarta planta, debe deshacerse de una de las que ya tiene (sacándola del juego), teniendo derecho a reacomodar los recursos que la planta desechada pudiera tener almacenados. El reacomodo lo puede hacer incluso en la nueva

² Recuerda que al inicio del juego este orden se decide por la suerte

planta adquirida, o en cualquiera de las otras dos siempre y cuando pueda almacenar el tipo de insumos en estas plantas, sin exceder la capacidad de cada una de ellas. Si no es posible reacomodar los insumos, estos deben ser desechados y devueltos al suministro general.

Un jugador que ya haya comprado una planta, no puede entrar en ninguna otra subasta en la ronda. Si el jugador que inició la subasta es quien acaba comprando la planta, entonces el siguiente jugador en el orden de turnos será quien inicie la nueva subasta. Si el jugador que inició la subasta no fue el comprador final, este jugador tiene derecho a iniciar una nueva subasta.

Está permitido que un jugador, a quien le toca iniciar la subasta, no desee comprar ninguna planta. En este caso, en su turno el jugador selecciona una planta y la subasta 'pasando' a la oferta inicial. Si hace esto, el jugador ya no podrá participar en ninguna otra subasta en la ronda y se quedará sin comprar planta durante esta ronda.

El último jugador en comprar una planta, solo debe hacer la oferta mínima para adquirirla.

Excepción. En la **primera ronda** todos los jugadores **DEBEN** comprar una planta. Dado que el orden de los turnos fue determinado al azar esta primera ronda, al terminar la fase 2 (Subastar plantas de energía), se lleva a cabo un reacomodo especial del orden de turnos, determinado únicamente por el valor de la planta que cada jugador compró. Así, el jugador que haya comprado la planta con el número más alto será el primero en el orden, y los demás se irán acomodando de acuerdo al número de sus respectivas plantas. **NOTESE** que no importa el valor final que cada jugador haya pagado por su planta, sino el valor que aparece en la tarjeta como número/valor mínimo de la planta. Esto es, si un jugador pagó 10 *Elektros* por la planta número 6, y otro solo pagó 8 por la planta número 7, será el poseedor de la planta número 7 quien tenga la planta más grande, y por tanto estará primero en

Importante. Es posible que una planta subastada por un jugador que "pasó" a la oferta inicial, no sea vendida (si nadie hace ninguna oferta), en cuyo caso la planta permanece en el mercado. También es posible que en una ronda no sea comprada ninguna planta, en cuyo caso debe eliminarse la planta más económica del mercado actual y ser reemplazada por una nueva planta de la pila, propiciándose el reacomodo de los mercados.

Fase 3: Comprar insumos o recursos

En esta fase los jugadores pueden comprar insumos disponibles en el mercado de recursos.

Especial. Esta fase se juega en orden inverso de turnos. El último en el orden de turnos es el que empieza.

Cada planta generadora de energía tiene una capacidad de almacenamiento de exactamente el doble de los insumos que requiere para la producción. Esto significa que solo puede almacenar los insumos que requiere para funcionar (una planta de carbón solo puede almacenar carbón, una híbrida podrá almacenar tanto carbón como petróleo). Al comprar recursos, un jugador no deberá exceder la capacidad de almacenamiento que tiene en sus plantas.

Reacomodo de insumos. En cualquier momento los jugadores pueden mover sus insumos almacenados en una planta, hacia otra planta que tenga la capacidad de almacenarlos (de acuerdo con las reglas de almacenamiento). Esto puede ser útil, por ejemplo, para plantas híbridas, las cuales podrían mandar el carbón que tengan almacenado a una planta de carbón, y con ello abrir espacio para almacenar petróleo.

Los jugadores compran directamente los insumos del mercado de recursos disponibles, pagando por cada uno el valor en 'Elektros' que se señala en cada una de las tablitas del mercado de las que sea tomado el insumo. Obviamente, los recursos más baratos son comprados primero. El dinero pagado, va al banco. Si algún recurso llegase a agotarse, no podrá ser comprado el resto de la ronda.

NOTA: No hay límite en el total de recursos que puede comprar el jugador activo; salvo aquel ya dicho de la capacidad para almacenarlos.

Fase 4: Construir

En esta fase los jugadores construyen redes de suministro (o redes de transmisión eléctrica) para abastecer de energía a las ciudades en el mapa.

Concretamente se construyen:

-Redes de transmisión de energía (tuberías en el mapa)

-Distribuidoras de Energía en las ciudades, representadas por las fichas de casa de los jugadores

Especial. Esta fase se juega en orden inverso de turnos. El último en el orden de turnos es el que empieza.

Al inicio del juego, ningún jugador posee ciudades. Para arrancar la red de suministro, cada jugador elige una ciudad, de entre las existentes en las regiones en juego (y que no haya sido elegida previamente por otro jugador), desde la cual empezará a construir su red. Para seleccionar la ciudad, el jugador debe poner una casa de madera en la casilla

con el número 10 dentro de la ciudad elegida y pagar 10 *Elektros* como costo de construcción de la Distribuidora de Energía para la ciudad. Después construir la Distribuidora, la ciudad queda conectada a la red y el jugador mueve su indicador en el marcador de la parte superior del tablero, para señalar cuantas ciudades ha abastecido de energía.

Durante la Epoca 1 del juego, cada ciudad puede ser conectada (abastecida) por solamente un jugador; es decir, cabe una sola Distribuidora de Energía por ciudad, a un costo de 10 *Elektros*. (Véase la sección de “Epocas” al final de las reglas, para mayor detalle)

Un jugador puede agregar otra ciudad a su red pagando dos costos: el de la línea de transmisión, que aparece en el mapa en las tuberías que unen a dos ciudades; y el costo de la Distribuidora de energía de la segunda ciudad.

Al conectar a dos ciudades puede hacer pasar la energía por otra ciudad, sin construir ahí una Distribuidora de Energía. Para los efectos del juego, esa ciudad sin Distribuidora de su dominio (puede haberla de otro jugador, sin problemas), **no está conectada** y no cuenta como tal para ningún efecto. Pero debe pagar todos los costos de transmisión existentes entre todas las ciudades por las que pasa la energía.

En el destino final podrá construir una Distribuidora solo si hay espacio (dependiendo de la epoca en que se encuentre el juego), y pagando el costo (de 10 a 20 *elektros*, según la Epoca)

Reiteramos que un jugador puede conectar cualquier ciudad que tenga disponibilidad para una Distribuidora. En la Epoca 1 una ciudad se considera disponible solo cuando esta vacía, sin Distribuidora y sin una ficha de casa. En la Epoca 2, las ciudades disponibles son tanto las vacías como las que solo tienen la Distribuidora de otro jugador. En la Epoca 3 estarán disponibles todas las ciudades que tengan dos o menos Distribuidoras de jugadores distintos. A pesar de estar en las Epocas 2 o 3, si se conecta la red a una ciudad vacía, solo se pagan 10 *Elektros* para construir la Distribuidora. Ningún jugador puede conectarse dos veces a la misma ciudad (tener dos Distribuidoras).

Los jugadores pueden usar todas las conexiones disponibles en el tablero entre las ciudades, ya sea directas o indirectas (*pero solo de las regiones en juego*). Como se indicó más arriba, es incluso posible conectarse ‘a través’ de una ciudad, cuando dicha ciudad no está disponible o incluso si, estando disponible (cabem más Distribuidoras), no es el deseo del jugador el de conectarla de inmediato a su red (pero si quiere más adelante conectarla a su red, deberá pagar nuevamente el costo de transmisión para llegar a ella). Al conectar una ciudad y pagar por la Distribuidora de Energía, el jugador coloca una casa de madera en la casilla de menor precio disponible en la ciudad y paga ese costo al banco.

Al ser conectada una nueva ciudad, de inmediato se ajusta el marcador en la parte superior del tablero, de modo que todos los demás jugadores se enteren de dicho marcador. Los jugadores solo podrán expandir su red de suministro ya existente: NO PUEDEN empezar una nueva red en otra ciudad disponible. Los costos que deben cubrirse abarcan tanto los costos de conexión (representado por las tuberías en el tablero) como los de construcción de la Distribuidora de Energía (representados por las casillas de valor dentro de las ciudades). Un jugador puede construir y conectar todo lo que quiera en su turno siempre que tenga el dinero para pagarlo.

Ejemplo



Anna, quien ya tiene conectadas Munster y Essen, puede expandir su red a Duisburgh con solo pagar 10 *Elektros*, pues no hay costos de conexión entre Essen y Duisburgh, y la casilla de 10 está disponible, lo cual representaría los costos de construcción de la Distribuidora. Para conectar Dortmund el costo es de 12 (2 de conexión desde Munster + 10 de construcción en ciudad vacía). Para conectar Aachen el costo es de 21 (2 de conexión entre Essen y Dusseldorf + 9 de conexión entre Dusseldorf y Aachen + 10 de construcción en Aachen). Nótese que en este caso, Anna pasó a través de Dusseldorf sin necesidad de construir ahí una Distribuidora de Energía (por ende, esta ciudad no está conectada a su red).

Si Bob quiere conectar Duisburgh, su costo será de 12, conectándose a través de Essen.

Si se estuviera jugando la Epoca 2, en el que ya se permiten 2 jugadores conectados a una ciudad (dos Distribuidoras de Energía), y Anna quisiera conectar Dusseldorf, le costaría 17 (2 de conexión + 15 de la casilla disponible en Dusseldorf). Si además quisiera conectar Koln, solo debe pagar otros 19 (saliendo desde Dusseldorf), para un total de 36 *Elektros*.

Especial. Si se llega a dar el caso de que, en el mercado actual exista una planta cuyo número sea menor o igual al número de ciudades del jugador líder, esta planta debe eliminarse y sustituirse de inmediato con una de la pila, obligando al reacomodo del mercado. Por ejemplo, si Anna construye en su ciudad 5 y 6 (Dusseldorf y Koln), y en el mercado aun esta la planta número 5 o 6, estas deben desecharse de inmediato y ser reemplazadas por nuevas plantas.

Importante: Los jugadores no tienen que escoger obligatoriamente sus ciudades de inicio en la primera ronda. Pueden comenzar sus redes en cualquier ronda, para de esta forma incidir en la posición que tendrán en el Orden de Juego.

Fase 5: Administrar

En esta fase, los jugadores colectan sus ganancias, colocan nuevos recursos en el mercado y quitan una planta del mercado actual, reemplazándola con una nueva de la pila.

Cada jugador usa sus plantas para producir energía eléctrica. Empezando con el jugador líder, se hace un conteo de todas las ciudades que tiene conectadas y decide cuantas de ellas quiere abastecer de energía. Dependiendo del número de ciudades abastecidas, el jugador obtiene un pago de acuerdo con la tarjeta de la tabla de pagos.

0	10	7	68	14	101
1	20	8	74	15	104
2	29	9	80	16	106
3	38	10	85	17	108
4	46	11	90	18	110
5	54	12	94	19	111
6	61	13	98	20	112

Un jugador que no puede abastecer de energía a ciudad alguna, recibirá al menos 10 *Elektros* como pago mínimo.

Para hacer el suministro de energía, los jugadores indican cuales plantas usarán por lo que deberán regresar los recursos que estas plantas utilicen para producir la energía requerida.

Importante. Un jugador podría elegir suministrar de energía a menos ciudades de las que puede abastecer con sus plantas. El pago que recibirá será solo por las abastecidas. Si sobró energía, se desperdicia. Si no usó todas las plantas, solo devuelve los insumos de las plantas que si usó (pero todos, salvo los que duplican su capacidad). Ejemplo: *si una planta tiene poder para abastecer a dos ciudades, y requiere dos insumos, no se puede escoger que abastezca a solo una, pagando con uno solo de los recursos.*

Dependiendo del número de jugadores, se colocarán nuevos recursos en el mercado. Para ello se utiliza la tabla anexa a estas reglas y se empieza a reabastecer el mercado a partir de los recursos más caros, hasta que se llene al máximo de tres recursos para cada tabla (o de uno en el caso del Uranio). No se debe perder de vista que el Uranio parte desde la casilla 16, en tanto que los demás tienen un precio máximo de 8. Si al momento de intentar reabastecer el mercado, los recursos no alcanzan... pues ¡mala suerte!

Además de los pagos, y el reabastecimiento del mercado de recursos, en esta fase también se hace un cambio en el mercado de plantas. Para ello, tome la planta más costosa del Mercado Futuro y ubíquela en la parte de debajo de la pila. Sustituya con la carta de arriba de la pila y reacomode el mercado. Con este mecanismo, las plantas más costosas se irán acumulando debajo de la tarjeta de Epoca 3, y solo entrarán en juego hasta este Epoca, ya cerca del final del juego.

Ejemplo de reabastecimiento

De acuerdo con la tabla de reabastecimiento, los recursos a reabastecer en un juego de 5 jugadores, durante la Epoca 1, son: 5 carbones, 4 petróleos, 3 basuras y 2 uranios. Solo quedan 4 carbones disponibles (ya que el resto lo tienen los jugadores almacenados en sus plantas) que se acomodan: 1 en el espacio de la tabla 4 (que tiene solo una casilla disponible) y los otros tres en la tabla 3. Dos de los petróleos son colocados en la tabla tres (que tiene solo dos casillas libres).

En el caso de la basura, una se coloca en la tabla 7 y las otras dos en la 6. Finalmente, los Uranios se ubican en las tablas (casillas) de 10 y 12 respectivamente. Si comparamos con la primera ronda, ahora el precio mínimo del carbón ha subido a 3, en tanto que el del petróleo ha bajado a 2.

Las tres Epocas del juego

El juego se realiza en tres Epocas o períodos.

Recuerde. No confunda 'Epocas' con 'Fases'. Las Epocas son las del juego y son tres, las fases son las de la ronda y son 5

Epoca 1

Inicio del juego. Los jugadores podrán conectar ciudades a razón de solo una ciudad por jugador (una sola Distribuidora de Energía por ciudad). El costo de construcción para la primera construcción en cada ciudad es de 10 *Elektros*. El reabastecimiento de recursos varía en cada Epoca (véase la tabla anexa).

Epoca 2

Se inicia tras terminar la Fase 4 en la que alguno de los jugadores ha logrado conectar su séptima ciudad.

La planta de valor más bajo en el mercado actual se desecha y se sustituye con la tarjeta de arriba de la pila. Esto solo se hace UNA VEZ, justo al iniciar la Epoca 2.

A partir del inicio de la Epoca 2, las ciudades ya pueden ser conectadas hasta por dos jugadores (dos Distribuidoras de Energía por ciudad). El costo de construcción para el segundo jugador que conecte una ciudad es ahora de 15 *Elektros*. El reabastecimiento de recursos varía en cada Epoca (véase la tabla anexa).

Epoca 3

La Epoca 3 se inicia cuando la tarjeta de Epoca 3 es sacada de la pila. Para su inicio se espera que finalice la fase que se está jugando, y se inicia a partir de la siguiente fase. Hay varias posibilidades:

1. Si la tarjeta sale durante la fase 2 (subastar plantas de energía), se coloca como si fuera la tarjeta con la planta de valor más alto en el Mercado Futuro y se reacomoda las demás. Al finalizar la fase 2, quita la tarjeta con la planta de valor más bajo, quita también la tarjeta de Epoca 3, y NO SE REPONEN. La Epoca 3 iniciará a partir de la fase 3.
2. Si la tarjeta sale durante la fase de Construcción, en los casos en que haya una planta con un valor inferior al número de ciudades conectadas por el líder, se debe quitar esta carta de valor bajo, se quita también la de Epoca 3 y NO SE REPONEN. La Epoca 3 iniciará en la fase 5.
3. Si la tarjeta sale durante la Administrar, cuando se intenta hacer la sustitución de la planta de mayor valor, se debe quitar la tarjeta de Epoca 3, y la de menor valor en el mercado actual, y NO SE REPONEN. La Epoca 3 inicia en la fase 1 de la siguiente ronda.

En la Epoca 3 existirán entonces solo 6 tarjetas de plantas en el mercado. Las seis plantas estarán ahora en el mercado actual, y el Mercado Futuro deja de existir.

Al iniciar la Epoca 3, se deben barajar las tarjetas restantes de la pila, y se colocan boca abajo a un costado del tablero.

Ahora, en la Epoca 3, las ciudades pueden ser conectadas hasta por 3 jugadores (tres Distribuidoras de Energía). El precio de construcción para la tercera casilla disponible aumenta a 20 *Elektros*. El reabastecimiento de recursos varía en cada Epoca (véase la tabla anexa).

A partir de esta Epoca, cambia una regla de la fase 5. Ahora, en vez de sustituir la tarjeta de mayor valor, se desecha la de menor valor. Con ello, puede darse el caso de que la pila de tarjetas se agote y ya no sea posible reponer plantas. Aun así, el juego continúa, y en cada fase 5 una nueva planta será desechada.

El juego termina en la fase 4, cuando el primer jugador logró construir y conectar su ciudad 17.

El ganador

Al finalizar la Fase 4 de construcción en que el primer jugador construya su Distribuidora N° 17, el juego termina. El ganador será el que tenga las plantas y recursos suficientes para abastecer a un mayor número de ciudades. No necesariamente el jugador que llegó a la ciudad 17 es el ganador, ya que puede darse el caso en que no tenga la capacidad de abastecer de energía a todas sus ciudades.

En caso de empate, ganará el que tenga más dinero. Si persiste el empate, el ganador será quien tenga más ciudades conectadas.

Variantes

2 Jugadores

Jueguen con tres regiones (en lugar de dos). Aumenten el límite a cuatro plantas por jugador (en vez de 3). Inicien la Epoca 2 hasta que uno de los dos conecte la ciudad 10. Eliminen al azar 8 tarjetas de plantas. La condición de fin de juego es ahora hasta que uno conecte 21 ciudades. Dado que se puede dar el caso de que un jugador suministre de energía a más de 20 ciudades (lo cual no aparece en la tabla de pagos), considere un pago fijo de 150 *Elektros* para 20 o más ciudades (ya no aumenta).

3 Jugadores

Quitar 8 tarjetas de plantas al azar al inicio del juego.

4 Jugadores

Quitar 4 tarjetas de plantas al azar al inicio del juego.

5 Jugadores

El juego termina cuando alguno de los jugadores conecte la ciudad 15 (y no la 17).

6 Jugadores

Jueguen con solo 5 regiones. La Epoca 2 deberá iniciarse cuando alguno de los jugadores conecte su 6a ciudad. El juego termina cuando el primer jugador conecte su ciudad 15.