



Mise en place de la partie

- ❑ Choisir autant de régions que de joueurs (sauf à 2 joueurs où on en choisit 3 et à 6 joueurs où on en choisit 5).
- ❑ Donner 50 **elektros** à chaque joueur et une série de marqueurs (maisons).
- ❑ Placer une maison de chaque joueur sur la piste d'ordre du tour et celle des villes reliées.
- ❑ Placer des marqueurs **Charbon** sur les espaces 1-8, des marqueurs **Pétrole** sur les espaces 3-8, des marqueurs **Déchets** sur les espaces 7-8 et des marqueurs **Uranium** sur les espaces 14 et 16.
- ❑ Disposer les cartes de centrales n°3, 4, 5 et 6 pour former le marché actuel et les cartes n°7, 8, 9 et 10 pour former le marché futur.
Mettre de côté les cartes n°13 et Stufe.
Mélanger les cartes restantes.
Défausser 8 cartes à 2 ou 3 joueurs et 4 cartes à 4 joueurs.
Placer la carte n°13 au-dessus de la pioche face cachée et la carte Stufe au dessous.
- ❑ Tirer au hasard l'ordre du tour.
Au premier tour de jeu, chaque joueur devra obligatoirement acheter une carte de centrale, ce qui entraînera une réévaluation immédiate et exceptionnelle de l'ordre du tour.

Ajout de ressources

	2 joueurs			3 joueurs			4 joueurs			5 joueurs			6 joueurs		
	Période			Période			Période			Période			Période		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

Aide de jeu proposée par Ludo le gars - <http://lqimet.free.fr>

Tour de jeu

- ❑ **Ordre du tour** : le plus de villes reliées puis la centrale de plus forte valeur.
- ❑ **Enchères** : dans l'ordre du tour, une carte du marché actuel est proposée par le premier joueur qui n'a encore rien acheté ce tour (à payer au moins sa valeur). Si un joueur ne met rien en vente, il n'achètera rien ce tour. Maximum de 3 cartes de centrales par joueur (4 à 2 joueurs) : défausse des cartes en excès.
Une carte est piochée et les marchés actuel et futur sont ré-agencés.
- ❑ **Achat de ressources** : dans l'ordre inverse du tour, dans la limite de 2 fois la capacité des cartes possédées.
- ❑ **Construction** : dans l'ordre inverse du tour, placement de marqueurs sur la carte en payant le coût d'implantation + le coût de chaque liaison séparant cette ville de la plus proche du joueur. Uniquement les implantations 10 en 1^{ère} période, plus les 15 en 2^{ème} période et les 20 en 3^{ème} période.
- ❑ **Bureaucratie** : Dépense des ressources consommées et encaissement des revenus associés + ajout de ressources + mise à l'écart de la carte de centrale la plus élevée (périodes 1 et 2), puis pioche d'une nouvelle carte et ré-agencement des marchés.

Points clés

- ❑ **Passage de la période 1 à 2** : dès qu'un joueur atteint la 7^{ème} ville reliée (10^{ème} à 2 joueurs, 6^{ème} à 6 joueurs).
- ❑ **Passage de la période 2 à 3** : dès que la carte Stufe est piochée (si phase d'enchères, on la termine puis on rejette la carte de plus faible valeur et la carte Stufe).
- ❑ **Fin de la partie** : dès qu'un joueur atteint la 17^{ème} ville reliée (21^{ème} à 2 joueurs, 15^{ème} à 5 joueurs, 14^{ème} à 6 joueurs).
- ❑ **Vainqueur** : le joueur qui alimente réellement le plus de villes lorsque la partie s'arrête. En cas d'égalité : l'argent départage les ex aequo.
- ❑ **A tout moment**, on défausse les cartes de centrales dont la valeur est inférieure ou égale au nombre de villes reliées par le premier joueur. De même, si aucune carte n'est vendue, on défausse la carte de plus faible valeur.
- ❑ **En 2^{ème} période**, on commence par défausser la carte de plus faible valeur (une seule fois).
- ❑ **En 3^{ème} période**, il n'y a aucun marché futur, le marché actuel contient 6 cartes.
- ❑ **Double réseau** : un joueur peut toujours atteindre une ville distante de l'une de ses villes, à condition de payer tous les coûts de liaison. Il fait alors progresser son marqueur de villes reliées. Si, plus tard, il souhaite construire entre ces 2 villes, il paie à nouveau les coûts de liaison (la liaison précédente était souterraine).

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

Pour votre confort de jeu, je vous conseille de plastifier cette aide de jeu et de la mettre en évidence à proximité du plateau.