

WYSOKIE NAPIĘCIE
ZOSTAŃ MENADŻEREM

FRIEDEMANN FRIESE



→ Cel gry

Witamy w świecie przedsiębiorców!

W grze *Wysokie Napięcie: Zostań Menadżerem* każdy gracz posiada fabrykę i podczas rozgrywki będzie starał się tak nią zarządzać, aby była jak najbardziej efektywna. Zwycięzcą zostanie osoba, której fabryka przyniesie największy zysk. Gracz musi wnikliwie i optymalnie zarządzać pracownikami oraz pozyskiwać najlepsze maszyny i roboty, aby fabryka działała wydajnie. Nie może jednak zapomnieć o kontroli zużycia energii oraz o obserwacji zmian cen energii, ponieważ koszty utrzymania fabryki mogą się stać zbyt wysokie.

Uwaga! Gra trwa tylko 5 rund. Po tym czasie najbogatszy gracz wygrywa. To oznacza, że każdy błąd podczas gry może skutecznie obniżyć szanse na zwycięstwo.

→ Zawartość

Poniższa lista ułatwi zapoznanie się z elementami gry:

1. 5 plansz fabryk
 2. 1 plansza magazynu centralnego (z wykresem trendu wzrostu kosztu energii)
 3. Pieniądze w walucie Elektro
 4. 106 żetonów elementów fabryki. Każdy należący do jednej z 6 grup:
 - 35 żetonów pomieszczeń magazynowych (w tym 15 żetonów początkowych)
 - 27 żetonów maszyn (w tym 10 żetonów początkowych)
 - 18 żetonów robotów produkcyjnych,
 - 9 żetonów robotów pomocniczych,
 - 9 żetonów rozdzielni,
 - 8 żetonów dyspozytorni
 5. 35 drewnianych znaczników robotników (po 7 dla każdego gracza)
 6. 10 drewnianych znaczników robotników sezonowych (po 2 dla każdego gracza)
 7. 15 drewnianych znaczników (po 3 dla każdego gracza)
 8. 8 żetonów zmian cen energii (0x2, +1x4, +2x2)
 9. 12 żetonów kolejności (1-12)
 10. 1 drewniany znacznik ceny energii
 11. 10 drewnianych znaczników dezaktywacji urządzeń
- 1 instrukcja oraz 1 karta pomocy



Pogrupuj wszystkie żetony zgodnie z rysunkami na ich odwrocie:

Żetony elementów fabryki

Żetony zmian cen energii Żetony kolejności



Liczba graczy

Żetony początkowe
(zestaw A)

Żetony X

! **Ważne:** Przed rozpoczęciem pierwszej gry prosimy szczegółowo zapoznać się z dodatkami A: „Fabryka od środka” oraz B: „Mechanizm rynku”. Wy tłumaczono w nich sposób rozkładania elementów składowych fabryki oraz mechanizm działania rynku dostępnych elementów, który jest sercem gry.

→ Przedmowa autora gry:

“Niecodzienną i wyjątkową cechą gry *Zostań Menadżerem* jest połączenie zarządzania dostępnymi robotnikami z kolejnością graczy w rundzie. Takie zestawienie powoduje, że wybór odpowiedniego momentu na zakup niezbędnego wyposażenia fabryki staje się poważnym wyzwaniem. Zauważyłem, że podczas wielu gier testowych gracze skupiający się na poznawaniu tej zależności mieli małe szanse na zaobserwowanie taktyki realizowanej przez innych graczy. Moją rekomendacją dla nowych graczy jest więc to, aby grali maksymalnie w 4 osoby, ponieważ każdy dodatkowy gracz powoduje, że mechanizm gry jest coraz bardziej wymagający. Osobiście uwielbiam grać w tę grę łącznie w pięć doświadczonych osób, ponieważ każda pomyłka jest bezlitośnie karana przez grę samą w sobie. To powoduje, że wysokie napięcie utrzymuje się przez wiele rozgrywek. Dla początkujących graczy nie jest to jednak najlepszy sposób na zapoznanie się z grą.





Życzę Wam wiele dobrej zabawy z grą *Zostań Menadżerem*!”



Friedemann Friese

→ Przygotowanie do gry

W większości przypadków każda międzynarodowa korporacja zaczynała kiedyś jako niewielka fabryka. Gracze rozpoczną więc od zbudowania małej fabryki:

1. Każdy gracz bierze siedmiu robotników i trzy znaczniki w wybranym przez siebie kolorze, planszę fabryki i 18 Elektro.
- 2a. Każdy gracz bierze startowy zestaw identycznych żetonów fabryki (komplet oznaczony na odwrocie literką A, B, C, D lub E). Zestaw składa się z trzech pomieszczeń magazynowych oraz dwóch maszyn, które umieszcza się na pięciu pustych miejscach w fabryce. Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż 5 osób, pozostałe zestawy żetonów należy odłożyć do pudełka.
- 2b. Każdy gracz umieszcza znaczniki na planszy fabryki na trzech pozycjach oznaczonych jako początkowe: na torze wielkości produkcji  – pole 2, na torze wielkości stanu magazynowego  – pole 3, na torze zużycia energii  – pole 4. Na początku pierwszej rozgrywki każdy gracz powinien zapoznać się z dodatkiem A, w którym wytłumaczono dlaczego pozycje startowe na wskazanych torach są akurat w miejscach, w których je zaznaczono.
- 2c. Każda maszyna posiadana przez gracza na początku gry wymaga dwóch robotników  do obsługi (ten fakt oznaczono na żetonach maszyn). Każdy gracz umieszcza więc czterech robotników w pomieszczeniu socjalnym, a trzech pozostałych obok swojej fabryki.
3. Znaczniki nieaktywnych urzędów oraz pozostałe pieniądze należy umieścić w pobliżu miejsca rozgrywki. W tym samym miejscu robotnicy sezonowi będą oczekiwać na zatrudnienie przez odpowiednich graczy.

4. W tabeli obok przedstawiono zestawienie określające, które żetony należy użyć w trakcie gry jako żetony kolejności graczy. Niewykorzystane żetony kolejności należy odłożyć do pudełka. Nie będą wykorzystywane podczas gry. Przed rozpoczęciem gry należy rozdać graczom po jednym, losowo wybranym, **początkowym żetonie kolejności**. Pozostałe żetony biorące udział w grze należy potasować, ułożyć w stos (zakrytych żetonów) i umieścić obok miejsca rozgrywki.

Liczba graczy	Początkowe żetony kolejności	Żetony kolejności w stosie
2	2, 10	1, 4, 6, 8
3	5, 7, 8	1, 2, 3, 4, 6
4	7, 8, 9, 10	1, 2, 3, 4, 5, 6
5	8, 9, 10, 11, 12	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

5. Spośród wszystkich żetonów elementów fabryki należy wybrać te, które przeznaczone są do gry w odpowiednią liczbę graczy (przykładowo: żetony oznaczone na odwrocie "2-5" oraz "3-5" przeznaczone są do gry w 3 osoby). Żetony elementów fabryki rozmieszcza się w fabryce w sposób opisany w dodatku B. Poniżej planszy magazynu centralnego należy pozostawić trochę wolnej przestrzeni.
6. Sześć elementów fabryki oznaczonych na odwrocie znakiem X (w pudełku znajduje się po jednym żetonie oznaczonym X dla każdego typu elementu fabryki) należy potasować, po czym usunąć trzy losowo wybrane (odłożyć do pudełka). Trzy pozostałe żetony należy umieścić odkryte w polu rynku dostępnych elementów.
7. Z ośmiu zakrytych żetonów zmian cen energii należy usunąć trzy losowo wybrane (odłożyć do pudełka). Pięć pozostałych żetonów układa się w stos (zakrytych żetonów). Znacznik ceny energii umieszcza się na pierwszym polu wykresu wzrostu kosztu energii (cena: 1 Elektro).

Wyjątek dla pierwszej gry (prosimy o wykonanie tej czynności!): Przed potasowaniem wszystkich żetonów cen energii należy odłożyć na chwilę ten o wartości „0”. Pozostałych 7 żetonów należy potasować, usunąć z gry 3 losowo wybrane, a następnie umieścić odłożony żeton „0” na wierzchu stosu czterech pozostałych w grze żetonów. Takie przygotowanie stosu („0” na wierzchu) umożliwia graczom łatwiejszy start pierwszej gry, ponieważ cena energii nie wzrośnie już po pierwszej rundzie. To zapobiegnie nieprzewidzianemu (dla początkujących) oddaleniu się jednego gracza od pozostałych w pierwszej rundzie. Doświadczeni gracze powinni korzystać ze standardowych reguł dotyczących przygotowania gry.



→ Przebieg rozgrywki

Gra toczy się będzie przez 5 rund. Każda z nich dzieli się na poniższych 5 faz:

- 1 Licytacja kolejności graczy w nowej rundzie
- 2 Przygotowanie rynku dostępnych elementów
- 3 Kupowanie i rozmieszczanie elementów fabryki, usuwanie elementów z fabryki oraz zatrudnianie robotników sezonowych
- 4 Biurokracja oraz zmiana cen energii
- 5 Wypłata zysków

W każdej fazie wszyscy gracze wykonują kolejno swoje akcje, po czym przechodzą do rozgrywania następnej fazy. Kolejność graczy w różnych fazach zależy od liczby wskazanej na żetonach kolejności. Gracze będą wykonywać akcje w zwykłej kolejności (rozpoczynając od gracza z żetonem o najniższej wartości i kontynuując w stronę rosnących wartości na żetonach) lub w odwrotnej (rozpoczynając od gracza z żetonem o najwyższej wartości i kontynuując w stronę malejących wartości na żetonach).

→ 1. Licytacja kolejności graczy w nowej rundzie (odwrotna kolejność)

Tę fazę gry rozpoczyna gracz posiadający żeton kolejności o najwyższej wartości.

Ze stosu zakrytych żetonów kolejności należy wziąć tyle, ile jest graczy i umieścić je odkryte w centralnej części pola gry. Niewykorzystane dwa żetony kolejności pozostają zakryte. Gracz posiadający najwyższy numer na żetonie z poprzedniej rundy wskazuje jeden z nowych żetonów kolejności i rozpoczyna jego licytację wykorzystując dostępnych robotników.

! Ważne: Gracz posiadający najwyższy numer na żetonie z poprzedniej rundy wskazuje jeden z nowych żetonów kolejności i rozpoczyna jego licytację wykorzystując dostępnych robotników.

Minimalna stawka w licytacji dla gracza rozpoczynającego to zero robotników. Może on oczywiście rozpocząć licytację od wyższej liczby. Pozostali gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara mogą przebić aktualną stawkę lub spasować. Jeśli gracz spasuje, nie może dołączyć do tej samej licytacji po raz drugi.

Licytacja kontynuowana jest do czasu, gdy pozostanie już tylko jeden gracz (pozostali spasują). Wygrywający zabiera żeton i umieszcza go przed sobą. Na żetonie umieszcza robotników w liczbie odpowiadającej wylicytowanej stawce. Robotnicy pozostają na tym żetonie do końca trzeciej fazy bieżącej rundy i nie mogą być w tym czasie wykorzystywani do innych zadań.

Po wygranej licytacji gracz zakrywa swój żeton kolejności z poprzedniej rundy i umieszcza go obok nowego na znak, że wylicytował nowy żeton.



Uwaga: Licytacje kolejności są przeważnie krótkie, ponieważ gracze nie posiadają zbyt wielu dostępnych robotników.

! Ważne: Gracz w tej fazie musi zawsze posiadać choć jednego dostępnego robotnika. Maksymalna stawka oferowana w trakcie licytacji musi być więc mniejsza niż łączna liczba posiadanych przez gracza dostępnych robotników.

Po wygraniu żetonu kolejności gracz nie może już brać udziału w kolejnych licytacjach w bieżącej rundzie. Gdy licytację wygra gracz rozpoczynający, kolejną zacznie gracz posiadający drugi pod względem wartości żeton kolejności z poprzedniej rundy. Jeśli jednak gracz rozpoczynający nie wygrał licytacji, to wybiera jeden z pozostałych nowych żetonów kolejności i zaczyna następną licytację.

Ostatni gracz bierze swój nowy żeton kolejności bez konieczności licytowania go. Może jednak (jeśli chce), zaliczyć jednego lub więcej dostępnych robotników (przykładowo jeśli chce zmniejszyć liczbę elementów fabryki wprowadzanych na rynek dostępnych elementów – patrz faza 2 „Przygotowanie rynku dostępnych elementów”).

Gdy każdy gracz otrzyma już nowy żeton kolejności, należy zebrać razem i potasować niewykorzystane żetony kolejności ze t zakrytych żetonów oraz zwrócone przez graczy żetony kolejności z poprzedniej rundy. Potasowane żetony ułożone w zakryty stos należy położyć w pobliżu pola gry.

Wszystkie pozostałe fazy danej rundy rozgrywane są w kolejności ustalonej przy pomocy wylicytowanych właśnie żetonów kolejności.

→ 2. Przygotowanie rynku dostępnych elementów (zwykła kolejność)

Tę fazę rozpoczyna gracz z żetonem kolejności o najniższej wartości.

Najważniejszym mechanizmem gry jest wybór elementów fabryki z planszy magazynu centralnego, przemieszczenie ich na rynek dostępnych elementów oraz zakup poszczególnych elementów do własnych fabryk. Szczegółowy opis mechanizmu działania rynku dostępnych elementów znajduje się w dodatku B.

W tej fazie każdy gracz musi wybrać z magazynu centralnego (z dowolnej z sześciu kolumn) dokładnie tyle żetonów fabryki, ile posiada dostępnych robotników. Wybór zaczyna się od żetonów najtańszych, dostępnych w danej kolumnie. Wybrane żetony należy przenieść z magazynu centralnego na rynek dostępnych elementów. Gracz nie może zrezygnować z wybierania żetonów fabryki, ani wybrać mniej niż posiada dostępnych robotników. Ta czynność nie obciąża jednak robotników i są oni dostępni do celów następnej fazy. Podczas swojej tury gracz wybiera wszystkie żetony, a dopiero później swoje żetony wybiera kolejny gracz.

Uwaga: podczas pierwszej rundy na rynku dostępnych elementów fabryki leżą już 3 żetony (oznaczone symbolem X na odwrocie). Stanowią one w tej rundzie dodatek do tych, które wybiorą gracze.

Ostatni gracz w danej rundzie (ten z żetonem kolejności o najwyższej wartości) przenosi na rynek więcej elementów fabryki niż wynika to z liczby jego dostępnych robotników (patrz tabela).

Przeniesienie dodatkowych elementów nie jest jednak obowiązkowe. Ostatni gracz może zrezygnować z tego przywileju lub przenieść mniej dodatkowych żetonów niż wynika to z tabeli.

Liczba graczy	Dodatkowe żetony
2	0
3	1
4	2
5	3

→ 3. Kupowanie i rozmieszczanie elementów fabryki, usuwanie elementów z fabryki oraz zatrudnianie robotników sezonowych (zwykła kolejność)

Fazę rozpoczyna gracz posiadający żeton kolejności o najniższej wartości. W tej fazie gracz wykorzystuje swoich dostępnych robotników do zakupu elementów fabryki z rynku (umieszczenia je w swojej fabryce) albo do usunięcia elementów ze swojej fabryki. Po wykonaniu wszystkich akcji przez jednego z graczy, swoją turę rozpoczyna następny gracz.

Kupowanie i rozmieszczanie elementów fabryki: Dostępny robotnik może zostać wykorzystany do zakupu jednego elementu fabryki z rynku dostępnych elementów. Jeśli gracz posiada jeden z żetonów kolejności o wartości 4-12, otrzymuje rabat na każdy pojedynczy zakup (rabat zaznaczono na żetonie kolejności przez ujemną liczbę na żółtym tle). Minimalna cena za pojedynczy element fabryki nigdy nie może być niższa niż 0 Elektro.

Gracz zabiera z rynku wybrany żeton, płaci wskazaną cenę (ewentualnie pomniejszoną o rabat) i umieszcza element na pustym obszarze w swojej fabryce albo poza planszą. Robotnik wykorzystany do zakupu tymczasowo umieszczany jest na zakupionym elemencie. Jeśli gracz chce umieścić element w fabryce, a nie posiada pustego obszaru, będzie musiał najpierw usunąć jeden z istniejących elementów fabryki.



Gracz umieszcza wszystkie zakupione maszyny, roboty oraz pomieszczenia magazynowe na pierwszych dwóch piętrach swojej fabryki. Aby mieć lepszy pogląd na stan posiadania można w dowolnej chwili przemieszczać elementy w swojej fabryce. Dyspozytornie oraz rozdzielnie mogą być umieszczone jedynie w miejscach na nie przeznaczonych. Każdy gracz może posiadać w fabryce tylko po jednym z tych urządzeń.

Gracz może przechować zakupiony element poza planszą fabryki. Nie jest on jednak aktywny aż do momentu przeniesienia go do fabryki w jednej z kolejnych rund. Gracz nie musi wykorzystywać robotników do przeniesienia elementów leżących poza planszą na puste miejsce fabryki. Robotnicy byli przecież wykorzystani do pozyskania tych elementów w jednej z poprzednich rund. Poza planszą można przechowywać dowolną liczbę elementów fabryki.



Umieszczanie elementów fabryki na pierwszych 10 pustych miejscach w fabryce jest bezpłatne. W przypadku decyzji o wykorzystaniu skrajnego miejsca na każdym z pierwszych dwóch pięter fabryki gracz musi jednak zapłacić 10 Elektro. Przy tym zakupie nie obowiązują zniżki widniejące na żetonach kolejności 4-12. Opłata pobierana jest jednorazowo za umieszczenie na płatnym miejscu pierwszego żetonu (opłatę uiszcza się za każde z dwóch pól osobno). Jeśli gracz w przyszłości wymieni żeton umieszczony na jednym z płatnych miejsc na inny, nie będzie już ponosił dodatkowych kosztów.

Usuwanie elementu: Gracz może wykorzystać dostępnego robotnika do usunięcia istniejącego elementu z fabryki. W tym celu gracz przenosi wybrany element fabryki poza planszę i umieszcza na nim tymczasowo jednego z dostępnych robotników. W fazie 4 gracz odzyskuje robotnika, a żeton zostaje usunięty z gry. Gracz może usunąć w ten sposób dowolny element fabryki (łącznie z rozdzielnią i dyspozytornią). Na pozyskanym miejscu w fabryce można umieścić element fabryki zakupiony przy użyciu innego robotnika w danej rundzie (lub w jednej z poprzednich).

Aby rozróżnić elementy usuwane od oczekujących poza planszą na przeniesienie do fabryki proponujemy żeton usuwanego elementu odwrócić obrazkiem do dołu.

Zatrudnianie robotników sezonowych: Po wykonaniu wszystkich akcji z użyciem dostępnych robotników, gracz może zatrudnić maksymalnie 2 robotników sezonowych. Zatrudnienie każdego z nich to koszt 7 Elektro (pomniejszony ewentualnie o rabat widniejący na żetonach kolejności 4-12). Jeśli gracz zatrudnia obecnie robotników sezonowych i ma zamiar zatrzymać ich na kolejną rundę, musi ponownie za nich zapłacić.

Robotnicy sezonowi pozwalają graczowi na wykonanie dokładnie takich samych akcji jak zwykli robotnicy. Mogą być wykorzystani do obsługi maszyn (czyli przebywać w pomieszczeniu socjalnym) lub do licytowania żetonów kolejności. Gracz posiada robotników sezonowych przez całą rundę, czyli do momentu kolejnego zatrudniania robotników w trzeciej fazie następnej rundy. **Żaden** zatrudniony w tej fazie robotnik sezonowy nie może zostać wykorzystany do zakupu elementów w bieżącej rundzie.

Jeśli gracz nie zdecyduje się na opłacenie robotników na kolejny sezon, musi umieścić ich z powrotem w zasobach ogólnych bez względu na to do czego byli wykorzystywani w minionej rundzie.

Jeśli wszyscy gracze zakończyli już swoje tury, a na rynku dostępnych elementów pozostały jeszcze żetony elementów fabryki, należy je przenieść z powrotem na planszę magazynu centralnego. Będą one w ten sposób znów dostępne w kolejnej rundzie. Ta zasada dotyczy również niezakupionych żetonów oznaczonych X na odwrocie.

→ 4. Biurokracja oraz zmiana cen energii

W trakcie tej fazy wszyscy gracze ustawiają znaczniki na odpowiednich pozycjach torów : wielkości produkcji, wielkości stanu magazynowego oraz zużycia energii. Należy również umieścić odpowiednią liczbę robotników w pomieszczeniu socjalnym. Po wykonaniu tych czynności należy odpowiednio zmienić cenę energii na planszy magazynu centralnego.

! Ważne: W tej fazie należy zwrócić szczególną uwagę na dwie zasady gry:

1. Gracze muszą tak zarządzać elementami i robotnikami w swoich fabrykach, aby na koniec rundy poza fabryką pozostał choć 1 dostępny robotnik (może być sezonowy).
2. Gracze mogą posiadać w fabryce tylko tyle aktywnych robotów, ile posiadają aktywnych maszyn (tylko 1 robot na każdą maszynę).

Na początku, zgodnie z kolejnością żetonów, każdy gracz umieszcza **wszystkich** swoich robotników poza fabryką. Następnie sprawdza wszystkie żetony elementów fabryki pod kątem wpływu na wielkość produkcji, wielkości stanów magazynowych oraz zużycia energii. Każdy z wyników jest odnotowywany na odpowiednim torze. Na końcu przenosi do pomieszczenia socjalnego taką liczbę robotników, która wymagana jest do obsłużenia wszystkich maszyn.

⚠ Zużycie energii: Każdy gracz wyszukuje wśród aktywnych elementów swojej fabryki wszystkie żetony z symbolem toru zużycia energii. Sumuje wszystkie liczby na czerwonym tle znajdujące się obok tego symbolu i odejmuje od wyniku sumę liczb na zielonym tle. Wyznaczona w ten sposób liczba reprezentuje nową wielkość zużycia energii przez fabrykę. Jeśli wartość ta jest mniejsza niż 1, przyjmuje się, że zużycie energii jest na poziomie 1.

📦 Produkcja: Każdy gracz wyszukuje wśród aktywnych elementów swojej fabryki wszystkie żetony z symbolem toru wielkości produkcji. Następnie sumuje wszystkie liczby znajdujące się obok tego symbolu. Wyznaczona w ten sposób liczba reprezentuje wielkość produkcji.

🏠 Stany magazynowe: Każdy gracz wyszukuje wśród aktywnych elementów swojej fabryki wszystkie żetony z symbolem toru wielkości stanów magazynowych. Następnie sumuje liczby znajdujące się obok tego symbolu. Wyznaczona w ten sposób liczba reprezentuje wielkość stanów magazynowych w swojej fabryce.

👤 Robotnicy w pomieszczeniu socjalnym: Każdy gracz wyszukuje wśród aktywnych elementów swojej fabryki wszystkie żetony z symbolem robotnika. Sumuje wszystkie liczby na czerwonym tle znajdujące się obok tego symbolu i odejmuje od wyniku sumę liczb na zielonym tle. Wyznaczona w ten sposób liczba reprezentuje nową liczbę robotników pracujących w fabryce (minimum 0). Należy ich przenieść do pomieszczenia socjalnego. Pozostali robotnicy są dostępni do wykorzystania w kolejnej rundzie. Umieszcza się ich obok fabryki.

Wyłączanie maszyn i robotów: Czasami zdarza się, że gracz musi tymczasowo wyłączyć maszyny lub roboty. Sytuacja taka ma miejsce w następujących przypadkach:

- Gracz nie posiada wystarczająco dużo robotników w fabryce (w pomieszczeniu socjalnym), aby byli w stanie obsłużyć wszystkie maszyny. Należy wyłączyć maszyny, które pracowałyby bez nadzoru.
- Gracz ustawił w fabryce więcej robotów niż maszyn. Każda maszyna może współpracować tylko z jednym robotem. Posiadane nadmiarowe roboty muszą zostać wyłączone.

Na znak wyłączenia maszyny lub robota gracz umieszcza na odpowiednim żetonie „znacznik dezaktywacji”. Gracz może w tej fazie co rundę dowolnie decydować o tym, które roboty i maszyny będą aktywne, a które wyłączone. Wspomniane powyżej warunki tymczasowego wyłączenia muszą jednak być zawsze przestrzegane.

Gracz może również zdecydować o dezaktywacji urządzeń z powodów taktycznych (przykładowo, aby w kolejnej rundzie posiadać więcej dostępnych robotników). Wyłączone maszyny oraz roboty nie zużywają energii, ale również nie przynoszą graczowi korzyści. Parametry wyłączonej maszyny/robota nie są brane pod uwagę w momencie określania pozycji poszczególnych znaczników na odpowiednich torach. Wyłączenie może więc spowodować przesunięcie znaczników zarówno w jedną, jak i w drugą stronę. Należy pamiętać o posiadaniu takiej liczby robotników w pomieszczeniu socjalnym, jaka wymagana jest do obsługi posiadanych **aktywnych** maszyn.

Zmiana cen energii: Jako ostatnią czynność w tej fazie odkrywa się pierwszy żeton ze stosu zakrytych żetonów zmian cen energii. Znacznik na wykresie zmian cen energii przesuwa się odpowiednio do wartości wskazanej na odkrytym żetonie (liczba z zakresu: 0, 1, 2).

! Ważne: Zgodnie z zaleceniem opisanym wcześniej, podczas pierwszej rundy w pierwszej rozgrywce, wierzchni żeton będzie miał wartość „0”. To oznacza, że cena energii pozostanie w kolejnej rundzie na poziomie 1. Od trzeciej rundy cena jednak może się już zmieniać!

→ 5. Wypłata zysków

Podczas tej fazy gracze będą pobierać dochód. Dochód liczony jest na podstawie różnicy pomiędzy przychodem a kosztem zużywanej przez fabrykę energii.

Przychód wyznaczany jest przez odczytanie wartości z planszy gracza wskazywanej ponad aktualną pozycją „niższego” z dwóch znaczników: wielkości produkcji oraz wielkości stanów magazynowych.

Przykład: Przychód gracza, którego znacznik wielkości produkcji znajduje się na pozycji 3, a znacznik wielkości stanów magazynowych znajduje się na pozycji 8, wynosi tylko 30 Elektro. Dzieje się tak, ponieważ w tym przypadku brany jest pod uwagę znacznik wielkości produkcji.

Aby zagwarantować sobie wysoki dochód, gracz musi więc sukcesywnie rozwijać oba aspekty działania swojej fabryki.

Gracz wyznacza koszt zużycia energii w fabryce mnożąc wskazanie poziomu zużycia energii przez bieżącą cenę energii. Cena energii będzie rosła przez całą rozgrywkę, więc poziom zużycia energii przez fabrykę będzie miał coraz większy wpływ na dochód gracza.

Po wyznaczeniu przychodu oraz kosztów energii, gracz otrzymuje z banku kwotę Elektro będącą różnicą pomiędzy przychodem a kosztami.

Przykład: na początku gry przychód gracza to 20 Elektro (liczy się odczyt wielkości produkcji pomimo faktu, że znacznik wielkości stanów magazynowych znajduje się na pozycji 3). Zużycie energii w fabryce jest na poziomie 4, a jednostkowy koszt energii wynosi tylko 1 Elektro. Gracz otrzymuje więc dochód z banku równy 16 Elektro (przychód 20 - koszt energii 4x1).

! Ważne: W trakcie ostatniej, piątej rundy dochód wszystkich graczy jest podwajany!



→ Zakończenie gry

Po zakończeniu piątej rundy gracz z najwyższą sumą pieniędzy wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa gracz, którego dochód był większy w ostatniej rundzie.

Autor: Friedemann Friese
Tekst zasad: Henning Kröpke i Friedemann Friese
Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski
Grafika i skład: Maura Kalusky



Wydawnictwo LACERTA
skr. poczt. 57003 • ul. Czarnieckiego 15
53-638, Wrocław
kontakt@lacerta.pl • www.LACERTA.pl