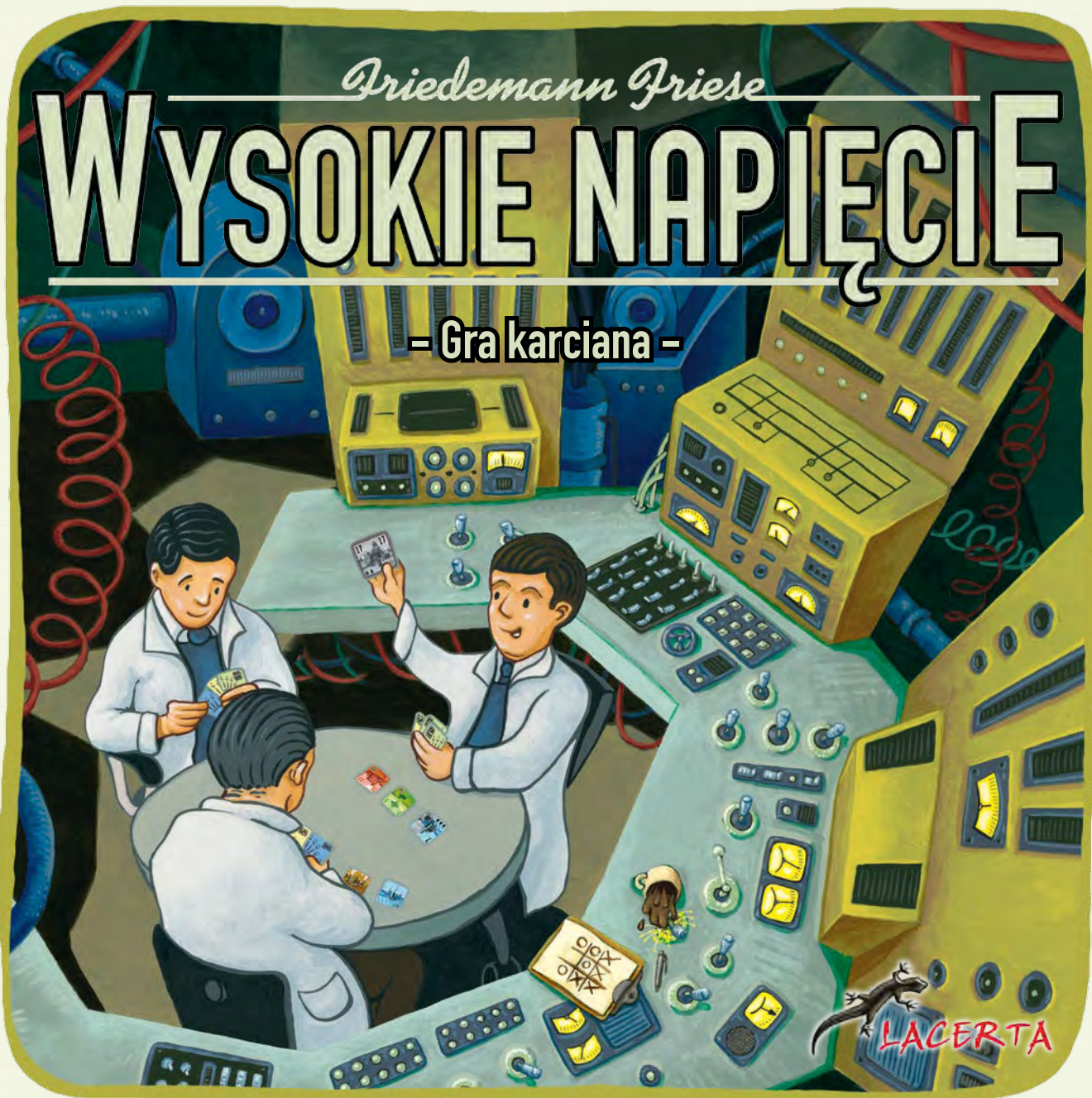


*Friedemann Friese*

# WYSOKIE NAPIĘCIE

- Gra karciana -



LACERTA

# Wysokie napięcie: gra karciana

Elektryzująca gra Friedemanna Friese'a dla 2-6 graczy w wieku 13+

## Cel gry

Wcielcie się w role dyrektorów potężnych korporacji produkujących energię elektryczną. W trakcie gry będziecie licytować elektrownie na aukcjach i dostarczać paliwo niezbędne do ich działania. Wasze zyski zależą od ilości energii, którą jesteście w stanie wyprodukować w każdej rundzie. Zwycięży ten, kto na koniec gry wyprodukuje najwięcej energii.

**Wysokie napięcie: gra karciana** zapewnia te same emocje i wyzwania taktyczne, co jej większa siostra – **Wysokie napięcie**. Ta wersja nie wymaga jednak używania map. Przygotujcie się na 60 minut intensywnej rozgrywki!

## Zawartość pudełka

### ① 43 karty elektrowni:

- 13 kart małych elektrowni (ciemnozielone rewersy)
- 29 kart dużych elektrowni (jasnozielone rewersy)
- 1 karta „przedostatnia runda“



### ② 51 kart paliw:

- 36 kart paliw (12x węgiel, 10x gaz ziemny, 9x olej, 5x uran)
- 7 kart „pojedynczych” paliw (2x węgiel, 2x gaz ziemny, 2x olej i 1x uran)
- 4 karty paliw „+” i 4 karty paliw „++”



### ③ 12 kart dyrektorów (po 2 karty dla gracza)

### ④ 4 karty cen paliw (1-4 Elektro)

### ⑤ 2 karty strzałek wskazujących kolejność graczy

### ⑥ 1 znacznik zniżki „Minimalna oferta: 1 Elektro”

### ⑦ 100 banknotów (40 x 1 Elektro, 20x 5 Elektro, 40x 10 Elektro)

### ⑧ Dodatek: 6 kart Wyburzenie



## Wysokie napięcie: gra karciana dla dwóch graczy: „Przeciw bankowi”

**Wysokie napięcie: gra karciana** jest grą dla 2-6 graczy. Aby zapewnić dobrą zabawę dwóm graczom, będą grać przeciwko bankowi, zachowującemu się jak trzeci gracz. Konkurując ze sobą, muszą brać jednocześnie pod uwagę konkurowanie z bankiem. Modyfikacje zasad, wymagane w dwuosobowym wariantcie gry, opisałyśmy w kolejnych rozdziałach (tam, gdzie konieczne są zmiany).

## Wysokie napięcie: Wyburzenie

W tym pudełku znajduje się również rozszerzenie gry **Wyburzenie**. Możecie użyć go do gry w wersję karcianą, korzystając z 5 kart wyburzenia, odwróconych frontem do góry. Możecie też użyć go do rozgrywek z podstawową wersją **Wysokiego napięcia**, korzystając z 6 kart wyburzenia i obracając je rewersem do góry. Zasady tego rozszerzenia opisałyśmy na końcu instrukcji.

## Elektrownie

- Numer:** to minimalna akceptowalna cena za elektrownię wystawioną na aukcji. Używajcie tych liczb do sortowania elektrowni na rynku oraz do ustalania kolejności w rundzie, kiedy kilka osób ma identyczny przychód.
- Obrazek:** ilustracja przedstawia tylko wygląd elektrowni i nie ma znaczenia w grze.
- Kolor i rodzaj paliw:** symbole w lewym dolnym rogu przedstawiają rodzaj i liczbę jednostek paliwa wymaganego do produkcji energii elektrycznej. Do produkcji energii nigdy nie możecie użyć mniej lub więcej jednostek paliwa, niż liczba symboli widniejących na karcie elektrowni. W każdej swojej elektrowni możecie przechowywać paliwo tego rodzaju, który jest przez nią zużywany – maksymalnie 2 razy tyle jednostek paliwa, ile symboli widnieje na karcie danej elektrowni.



węgiel



gaz ziemny



olej



uran



**Elektrownie hybrydowe** są niebiesko-czarne i mają dwa symbole paliw. Do działania wymagają dowolnej kombinacji paliw: gazu ziemnego i/ albo oleju. Zwykle będziecie kupować do nich tańsze paliwa. Aby wyprodukować energię elektryczną, musicie użyć w nich wskazaną liczbę jednostek paliwa (jednego rodzaju albo kombinacji). Elektrownie te mogą przechowywać maksymalnie 2 razy tyle jednostek paliwa (łącznie, a nie każdego rodzaju z osobna), ile potrzebują do działania.

**Elektrownie ekologiczne** mają kolor zielony. Nie wymagają paliwa do działania, ale nie można w nich też magazynować paliwa.

- Przychód:** jeśli elektrownia produkuje energię, jej właściciel otrzymuje przychód z banku (zawsze taki sam). Nie można użyć połowy paliwa, aby otrzymać połowę przychodu. Nawet, jeśli w elektrowni znajduje się 2x tyle paliwa, ile zużywa do działania, nie produkuje podwójnej ilości energii i nie uprawnia do otrzymania podwójnego przychodu.

**Przykład:** minimalny koszt elektrowni numer 12 to 12 Elektro. Do produkcji energii wymaga dokładnie 3 jednostek węgla. Można więc zmagazynować w niej maksymalnie 6 jednostek węgla. Produkcję energii, przynosi właścicielowi 9 Elektro.

Elektrownia hybrydowa numer 7 zużywa do produkcji dowolną kombinację gazu ziemnego i oleju, w sumie 3 jednostki (3 tego samego rodzaju albo 2+1), aby wygenerować przychód w wysokości 8 Elektro. Można w niej przechować do 6 jednostek paliwa (6 jednego rodzaju lub dowolną kombinację, ale nie więcej niż łącznie 6).

Elektrownia ekologiczna numer 8 nie wymaga żadnego paliwa, więc nie umożliwia magazynowania. Wygenerowana energia przynosi przychód 6 Elektro.

## Karty paliw

- Symbol paliwa:** przedstawia rodzaj paliwa. Powyżej przedstawiliśmy symbole odpowiadające poszczególnym rodzajom: węgiel, gaz ziemny, olej i uran.
- Liczba jednostek paliwa:** każda karta paliwa oferuje od 1 do 3 jednostek paliwa danego rodzaju. Za każdym razem, gdy jej właściciel zużywa jedną lub więcej jednostek do produkcji energii, obraca kartę tak, aby wskazywała odpowiednią, niższą liczbę. Jeśli karta wskazuje „0”, oferowany przez nią zapas paliwa się skończył i należy odłożyć tę kartę na stos kart odrzuconych.
- Liczba graczy i inne oznaczenia:** w grze występują trzy rodzaje kart paliwa, różniące się oznaczeniem w prawym dolnym rogu. Na zwykłych kartach wskazaliśmy tam liczbę graczy, biorących udział w grze. Kart oznaczonych „+” i „++” będziecie używać w późniejszych rundach. Karty bez żadnego oznaczenia to karty „pojedynczych” paliw - będziecie ich używać do oznaczania nadwyżek.





## Przygotowanie gry

- Kolejność graczy:** każdy bierze zestaw 2 takich samych kart dyrektorów (nieużywane karty usuńcie z gry), po czym kładzie jedną z nich przed sobą na stole, aby oznaczyć wybrany kolor (1a). Potasujcie pozostałe karty dyrektorów i ułóżcie z nich rząd odkrytych kart. W ten sposób losowo ustaliliście kolejność swoich ruchów w rundzie. Podczas całej rozgrywki, skrajna lewa karta w rządzie wskazuje pierwszego gracza, zaś skrajna prawa ostatniego. Dwie karty ze strzałkami przypominają o poprawnej kolejności w danej fazie. Na razie połóżcie je na końcach rzędu dyrektorów, aby wskazywały „do środka”.

**2 graczy:** do gry dołącza Bank, zachowujący się jak trzeci gracz. Bank otrzymuje własne karty dyrektorów. Połóżcie jedną jego kartę obok obszaru gry, a drugiej użyjcie do wyznaczenia kolejności. W ciągu całej gry, Bank zawsze gra jako drugi, więc kolejność będziecie wyznaczać tylko między sobą.
- Pieniądze:** połóżcie wszystkie pieniądze biorące udział w grze obok obszaru gry, jako zasoby ogólne (2a). Weźcie z nich po 12 Elektro dla siebie (2b).

**2 graczy:** Bank gra bez pieniędzy.
- Rynek elektrowni:** przygotujcie rynek elektrowni poniżej rzędu wyznaczającego kolejność graczy. Potasujcie 13 kart małych elektrowni z ciemnozielonymi rewersami, po czym odkryjcie 8 i ułóżcie z nich rząd, posortowany rosnąco wg ich numerów. Niektóre małe elektrownie są oznaczone takimi samymi liczbami, więc będą się powtarzać. Jeśli układacie elektrownię o numerze, który wystąpił wcześniej, uznajcie nową za „droższą” i połóżcie ją z prawej strony karty z tym samym numerem. Po ułożeniu 8 elektrowni, te z najniższym numerem ułóżcie w górnym rządzie (rynek bieżący) w kolejności rosnącej, od lewej do prawej. Pozostałe 4 ułóżcie poniżej (rynek przyszły), w kolejności rosnącej, od lewej do prawej (3a). Znacznik zniżki ułóżcie obok najmniejszej elektrowni (3b).

**Przykład:** przygotowanie rynku elektrowni



- Stos elektrowni:** przygotujcie stos elektrowni. Odłóżcie na bok kartę „przedostatnia runda” i potasujcie karty dużych elektrowni (jasnozielone rewersy). Następnie losowo usuńcie karty małych i dużych elektrowni w liczbie wskazanej w tabeli. Usunięte karty odłóżcie zakryte do pudełka, nie przeglądając ich.

Teraz odłóżcie na bok jedną z pozostałych małych elektrowni, potasujcie pozostałe małe i duże elektrownie ze sobą i połóżcie je obok rynku elektrowni (4a), jako stos zakrytych kart do dociągania. Kartę „przedostatnia runda” wsuńcie zakrytą pod ten stos (4b), a odłożoną wcześniej małą elektrownię połóżcie na górze stosu (4c). Różne kolory rewersów kart elektrowni informują, czy dociągana elektrownia jest mała, czy duża.

- Rynek paliw:** przygotujcie rynek paliw poniżej rynku elektrowni. Ułóżcie rząd z 4 kart cen paliw w kolejności rosnącej, od 1 do 4 Elektro (5a), a 7 odkrytych kart „pojedynczych” paliw połóżcie obok tego rzędu (5b).

Wybierzcie karty paliw, odpowiadające liczbie graczy (oznaczone w prawym dolnym rogu: 2-6, 4-6 i 5-6), potasujcie je i ułóżcie w stos. Niewykorzystane karty odłóżcie do pudełka. Następnie dociągnijcie karty paliw z tego stosu w liczbie wskazanej w tabeli. Ułóżcie je odkryte w 3 kolumnach, poniżej kart cen paliw o wartościach 2, 3 i 4 Elektro (5c). Kolumnę „1 Elektro” pozostawcie pustą. Z pozostałych kart ułóżcie stos zakrytych kart i połóżcie go obok kart „pojedynczych” paliw (5d).

Usuńcie z gry (do pudełka) odpowiednią liczbę kart elektrowni:

|            | małe elektrownie z ciemnymi rewersami | duże elektrownie z jasnymi rewersami |
|------------|---------------------------------------|--------------------------------------|
| 2 graczy   | 1                                     | 5                                    |
| 3 graczy   | 2                                     | 6                                    |
| 4 graczy   | 1                                     | 3                                    |
| 5-6 graczy | 0                                     | 0                                    |

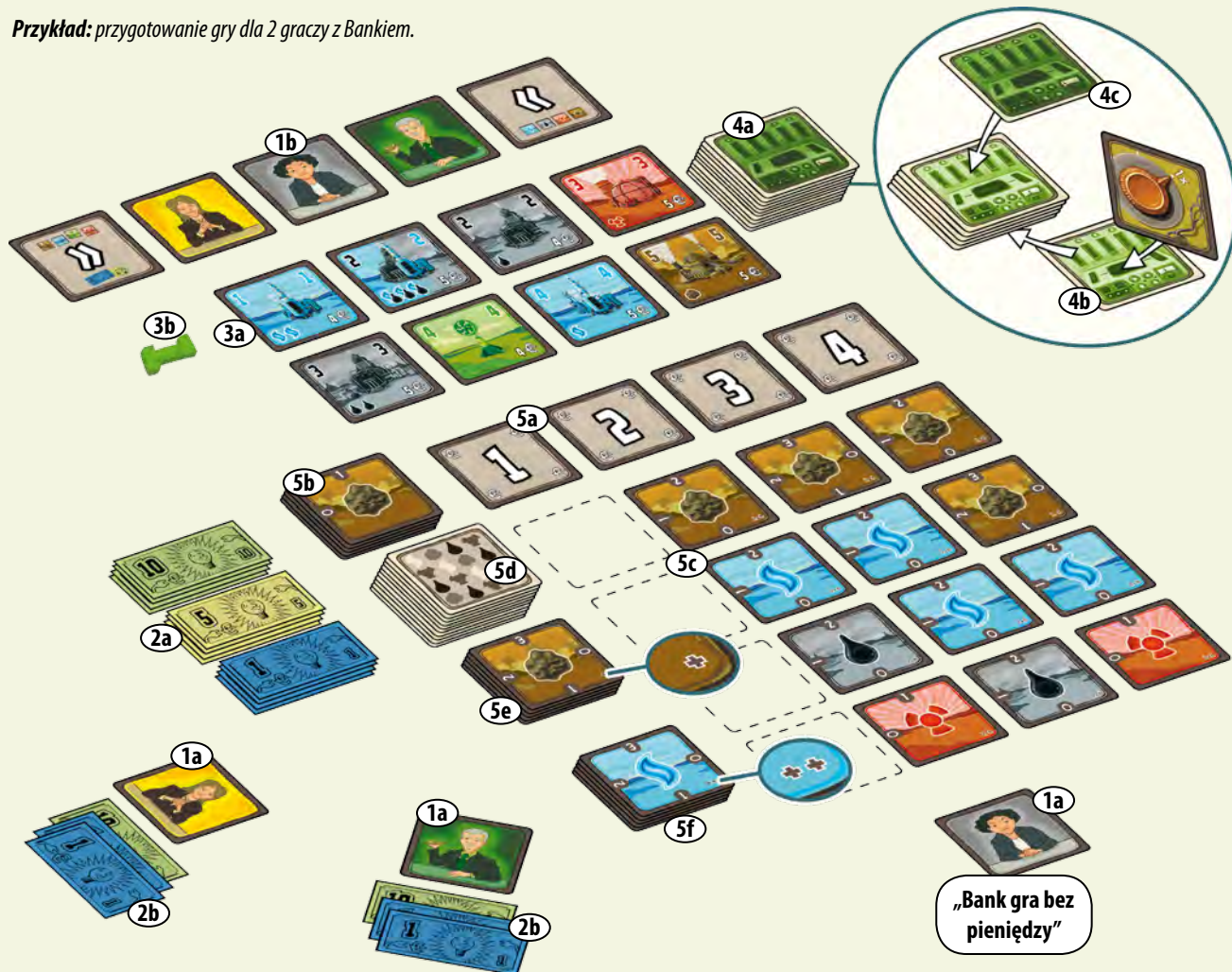
|            | Liczba kart paliw w każdej kolumnie (2, 3, 4) |
|------------|---|
| 2-3 graczy | 4   |
| 4 graczy   | 5   |
| 5-6 graczy | 6   |

Aby rynek był czytelniejszy, ułóżcie wszystkie wyłożone karty paliw w każdej kolumnie według rodzaju. Od góry do dołu powinny to być (o ile zostały wylosowane): węgiel, gaz ziemny, olej, uran. Dodatkowo, karty tych samych paliw ułóżcie zgodnie z narastającą liczbą symboli na karcie (te z mniejszą liczbą ułóżcie nad kartami oferującymi większą liczbę).

Na koniec weźcie zestaw kart paliw „+” (po 1 każdego rodzaju: węgiel, gaz ziemny, olej i uran) i odłóżcie te 4 karty odkryte obok stosu kart do dobierania (5e), jako początek stosu kart odrzuconych. Tuż po tym, kiedy potasujecie stos kart odrzuconych po raz pierwszy w grze, weźcie zestaw 4 kart surowców „++” i stwórzcie z nich nowy stos kart odrzuconych (5f).

Przygotowania zakończone – najwyższy czas rozpocząć grę.

**Przykład:** przygotowanie gry dla 2 graczy z Bankiem.



## Przebieg gry

Gra trwa kilka rund, a każda z nich składa się z 3 faz. W każdej fazie wykonujecie swoje akcje w kolejności ustalonej dla tej fazy, a następnie przechodzicie do następnej fazy. 3 fazy gry to:

1. Licytacja elektrowni
2. Zakup paliw
3. Biurokracja

Kiedy natkniecie się na kartę „przedostatnia runda”, dokończcie bieżącą rundę. Następnie rozegrajcie jeszcze jedną, ostatnią rundę, pomijając w niej fazę „Biurokracja”. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa za wyprodukowaną energię i największą kwotą zaoszczędzonych pieniędzy.

### 1. Licytacja elektrowni

W tej fazie każdy może kupić maksymalnie 1 elektrownię.

Najpierw połóżcie znacznik zniżki na elektrowni o najniższym numerze, dostępnej na bieżącym rynku. Minimalna oferta za tę elektrownię wynosi teraz 1 Elektro, niezależnie od liczby widniejącej na karcie elektrowni.

Kolejność tur w tej fazie: rozpoczynacie od pierwszego gracza (którego karta dyrektora znajduje się na skrajnym lewym miejscu w rzędzie wyznaczającym kolejność graczy). W swojej turze wybierasz jedną z dwóch akcji:

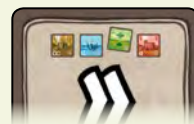
#### a. Wylicytuj elektrownię

Aby zacząć aukcję, wskaż jedną z 4 elektrowni z bieżącego rynku, a następnie powiedz na głos, za jaką cenę chcesz zakupić tę elektrownię. Twoja oferta nie może być niższa od numeru elektrowni, jednak może być wyższa. Teraz pozostali, począwszy od osoby siedzącej z twojej lewej strony, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, mogą podbić ofertę lub spasować. Osoby, które spasują, nie mogą ponownie włączyć się w licytację tej samej elektrowni. W ten sposób przebijacie albo pasujecie tak długo, aż zostanie tylko jeden licytujący. Ta osoba płaci swoją (najwyższą) ofertę do zasobów ogólnych i zabiera licytowaną elektrownię.

W miejsce kupionej elektrowni natychmiast dociągnijcie nową, a następnie ułóżcie ponownie karty tak, aby 4 elektrownie o niższych numerach znajdowały się na bieżącym rynku, a 4 wyższe na przyszłym. Jeśli zdarzy się, że dociągniecie elektrownię o powtarzającym się numerze, traktujcie ją jako „droższą” i połóżcie po prawej stronie karty leżącej wcześniej na rynku elektrowni o tym samym numerze.

Licytujcie **według następujących zasad:**

- Podczas pierwszej rundy każdy musi kupić 1 elektrownię.
- Możesz wskazać elektrownię do licytacji oraz przebijać oferty innych tylko wtedy, kiedy masz wymaganą ilość pieniędzy.
- Jeśli kupiłeś elektrownię w danej rundzie, nie możesz brać udziału w kolejnej aukcji w tej samej rundzie. Nie możesz też wskazać elektrowni do licytacji.
- Gdy wskazałeś elektrownię do aukcji i ją kupiłeś, obowiązek wskazania kolejnej przechodzi na następną osobę (wg kolejności w rundzie), która w tej rundzie nie kupiła jeszcze elektrowni. Jeśli wskazałeś elektrownię, ale jej nie kupiłeś, wskaż kolejną elektrownię z bieżącego rynku i rozpocznijcie jej licytację.



Pierwszy gracz rozpoczyna grę!

**Przykład:** Anna wybrała do licytacji trzecią elektrownię z bieżącego rynku.



**Przykład:** zastąpcie sprzedaną elektrownię nową i ponownie ułóżcie elektrownie w kolejności rosnącej.



- Podczas gry każdy może mieć jednocześnie tylko 3 elektrownie. W momencie zakupu czwartej, musisz odrzucić jedną z już posiadanych i usunąć ją z gry. Możesz przechować paliwo z tej elektrowni tylko wtedy, kiedy masz przynajmniej jedną inną elektrownię, która używa tego samego paliwa i ma jeszcze miejsce. Jeśli nie masz takiej elektrowni albo masz za dużo paliwa, musisz je odrzucić razem z usuniętą elektrownią. W takim przypadku nie dodajesz nadwyżki paliwa do rynku (więcej w części „Elektrownie” na stronie 3 i „Zakup paliwa” na stronie 8).

- Jeśli wskazujesz elektrownię jako ostatnia osoba w danej rundzie, płacisz najniższą możliwą cenę za elektrownię, którą wybierzesz.

- Jeśli znacznik zniżki leży na elektrowni o najniższym numerze, minimalna oferta za nią wynosi 1 Elektro (bez względu na jej numer). Jeśli zostanie kupiona, odłóżcie znacznik zniżki obok rynku. Połóżcie go na elektrowni o najniższym numerze na rynku, na początku pierwszej fazy następnej rundy.

- Jeśli znacznik zniżki leży na elektrowni o najniższym numerze, a dociągnęliście kartę elektrowni o numerze niższym od tej z obniżoną ceną, usuńcie tę świeżo dociągniętą elektrownię z gry i zdejmijcie znacznik zniżki z elektrowni, na której leży (odłóżcie go obok rynku). Następnie natychmiast dociągnijcie kartę kolejnej elektrowni i uzupełnijcie nią rynek.

- Na koniec fazy licytacji **usuńcie z gry** kartę elektrowni z obniżoną ceną, jeśli nikt jej nie kupił. Jej miejsce uzupełnijcie nową kartą elektrowni ze stosu.

- Jeśli dociągnęliście kartę „przedostatnia runda”, połóżcie ją jako najdroższą kartę na przyszłym rynku elektrowni, potasujcie pozostałe karty elektrowni z tego stosu i stwórzcie z nich nowy stos do dociągania. Na końcu tej fazy, po prawdopodobnym usunięciu i zastąpieniu przecenionej elektrowni, usuńcie z gry karty: „przedostatnia runda” oraz elektrownię o najniższym numerze z bieżącego rynku. W ten sposób zredukujecie liczbę elektrowni na rynku do 6. W ostatniej rundzie możecie licytować dowolną spośród wszystkich 6 elektrowni

## b. Pas w aukcji

Jeśli masz wskazać elektrownię do aukcji, ale nie chcesz tego zrobić, zostajesz wykluczony ze wszystkich licytacji w tej fazie, w efekcie czego, w tej rundzie nie kupisz żadnej elektrowni. Obowiązek wskazania przechodzi na kolejną osobę (zgodnie z kolejnością graczy), która nie kupiła jeszcze elektrowni w tej fazie.

**2 graczy:** licytujecie elektrownie pomiędzy sobą. Bank nigdy nie bierze udziału w aukcjach. Kiedy pierwszy z was kupi elektrownię lub spsuje przy wskazaniu elektrowni do aukcji, Bank (bez licytacji!) pozyskuje elektrownię o najwyższym numerze z dostępnych na bieżącym rynku. Poza ostatnią rundą będzie to czwarta elektrownia w rządzie bieżącego rynku elektrowni. W ostatniej rundzie Bank zabierze szóstą. Połóżcie ją obok karty dyrektora Banku. Karty elektrowni Banku układajcie w jednym rzędzie, w kolejności kupowania. Każdą nową dodajcie z prawej strony rzędu. Gdy Bank kupi czwartą elektrownię, odrzućcie „najstarszą” elektrownię, czyli tę, która znajduje się na lewym końcu rzędu.

Faza kończy się, kiedy każdy kupił elektrownię lub zrezygnował ze wskazania elektrowni do licytacji.

**Wyjątek w pierwszej rundzie:** kolejność graczy w rundzie została ustalona losowo podczas przygotowywania gry, więc TEN JEDEN RAZ ustalcie kolejność ponownie na końcu tej fazy. Pierwszy będzie ten, kto posiada elektrownię z najwyższym numerem, po nim kolejne osoby, zgodnie z malejącymi numerami. Jeśli numery elektrowni powtarzają się u dwóch osób, zamieńcie miejscami ich karty dyrektorów. Jeśli remis dotyczy trzech osób, zamieńcie miejscami pierwszego z trzecim dyrektorem.



**Przykład:** dociągnięta właśnie elektrownia ma niższy numer od elektrowni, która jest obecnie przeceniona. Należy ją usunąć z gry, a znacznik zniżki odłożyć na bok.



**Przykład:** do rynku dołożono kartę „przedostatnia runda”. Na końcu tej fazy zostanie ona usunięta wraz z elektrownią o najniższym numerze. W ten sposób rynek elektrowni zostanie zredukowany do 6.



## 2. Zakup paliw

W tej fazie możecie kupić paliwo dla swoich elektrowni z rynku paliw.

Ta faza przebiega w odwrotnej kolejności niż poprzednia: rozpoczyna ostatnia osoba (której karta dyrektora znajduje się na prawym końcu rzędu). Po niej swój ruch wykonuje osoba, która w poprzedniej fazie była przedostatnia i tak dalej. Osoba rozpoczynająca poprzednią fazę zakończy bieżącą. Zachowanie tej kolejności jest istotne, ponieważ paliwa na rynku są uzupełniane tylko podczas fazy 3 (Biurokracja). Jeśli w grze aktywnych jest wiele elektrowni tego samego rodzaju, dla niektórych osób może nie wystarczyć potrzebnego paliwa.

Paliwa są wystawione na sprzedaż w 4 kolumnach. Na górze każdej z nich leży karta wskazująca cenę, za jaką możecie kupić karty paliw z danej kolumny – 1, 2, 3 lub 4 Elektro. Zwykle karty paliw są dostępne w kolumnach 2-4, zaś nadwyżkowe karty „pojedynczych” paliw są dostępne tylko w pierwszej kolumnie (każda kosztuje 1 Elektro).

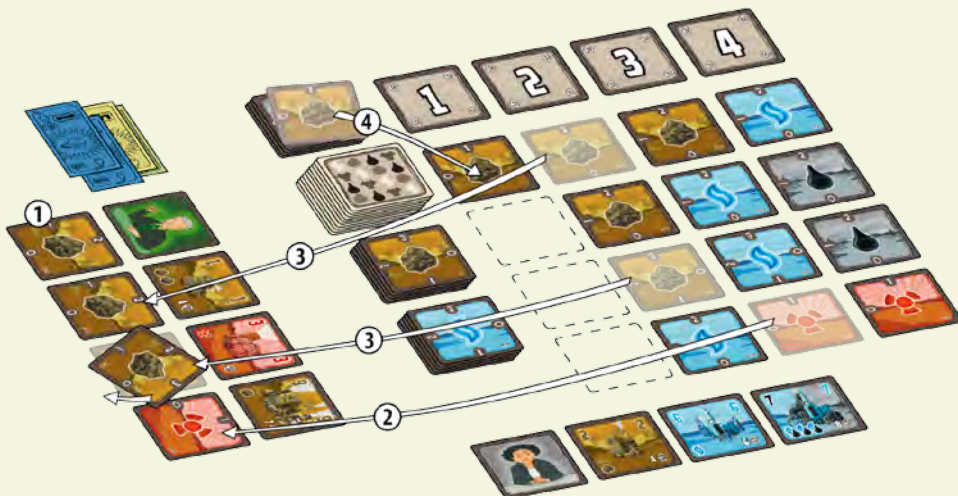
W swojej turze możesz kupić dowolną liczbę kart paliw potrzebnych w twoich elektrowniach (patrz „Elektrownie”, str. 3). Możesz kupić więcej paliw, jeśli masz miejsce do ich magazynowania. Pamiętaj, że możesz magazynować tylko takie paliwa, których używają twoje elektrownie, w liczbie maksymalnie dwa razy większej, niż zużywają do produkcji energii.

Karty oferują nawet 3 jednostki paliwa, więc może się zdarzyć, że nie zmieścisz ich wszystkich w magazynie. Jeśli kupisz tyle paliwa, że nie zmieści się ono w twoim magazynie (karta zawiera za dużo jednostek), musisz zredukować liczbę jednostek paliwa. Kupioną kartę obróć tak, aby wskazywała liczbę jednostek, którą pomieścisz w magazynie. Nadwyżkę zwróć na rynek w postaci kart „pojedynczych” paliw: ułóż je w pierwszej kolumnie rynku paliw. Liczba kart „pojedynczych” paliw w pierwszej kolumnie nie jest ograniczona. Wszyscy możecie kupować te karty za 1 Elektro. Za oddanie nadwyżki na rynek paliw nie dostajesz żadnej rekompensaty.

Wszystkie nowo zakupione karty paliwa ułóż w swoim magazynie centralnym tak, aby najwyższa cyfra, wydrukowana na kacie, była na górze (chyba, że musiałeś oddać nadwyżkę; wówczas nie będzie to najwyższa cyfra). Jeśli użyjesz paliwa do produkcji energii w trzeciej fazie (Biurokracja), obróć kartę(y) tak, aby wskazywała(y) pozostałą liczbę jednostek paliwa. Odrzuć kartę paliwa, jeśli wskazuje „0”.

Kilka elektrowni może korzystać z paliwa z tej samej karty. Wszystkie karty paliw przechowuj w magazynie centralnym. Oczywiście karty „pojedynczego” paliwa oferują 1 jednostkę paliwa, więc może ich użyć tylko jedna elektrownia.

**Przykład:** Gosia ma 2 jednostki węgla, pozostałe z poprzedniej tury (1). Teraz kupuje więcej paliwa do swoich elektrowni: kartę uranu z jedną jednostką za 3 Elektro (2) i 2 karty węgla, odpowiednio z 3 i 2 jednostkami, każdą za 2 Elektro (3). Za zakupy płaci łącznie 7 Elektro. Gosia może przechować tylko 6 jednostek węgla w dwóch elektrowniach węglowych. Musi więc oddać nadwyżkę świeżo kupionego węgla. Redukuje jedną z kart i dodaje do pierwszej kolumny (4) kartę „pojedynczego” węgla. Każdy może teraz kupić tę kartę (1 jednostkę węgla) za 1 Elektro.



Zaczyna ostatni gracz!



**Wyjątek w ostatniej rundzie:** w trakcie ostatniej rundy gry nie możesz kupić paliwa w nadmiarze, aby przechowywać je w magazynie. Jeśli nie masz dostatecznie dużo paliwa, aby wyprodukować energię, możesz kupić paliwo na rynku. Do magazynu możesz dodać jednak tylko tyle paliwa, ile brakuje ci do uruchomienia ostatniego cyklu produkcyjnego. Wszelką nadwyżkę kupionego paliwa musisz zwrócić na rynek, w postaci kart „pojedynczych” paliw. Jeśli masz wystarczająco dużo paliwa z poprzednich tur, aby uruchomić produkcję, nie możesz kupić paliwa w ostatniej rundzie.

**2 graczy:** Bank zawsze bierze tyle kart paliwa, ile jest mu potrzebnych do produkcji energii w jego elektrowniach w fazie 3 (Biurokracja). Bank nigdy nie przechowuje paliwa w swoim magazynie. Zawsze zabiera najtańsze karty paliw, zaczynając od dostępnych kart „pojedynczych” paliw z pierwszej kolumny. W następnej kolejności zabiera karty z drugiej kolumny, potem trzeciej i czwartej. Jeśli Bank weźmie więcej paliwa, niż potrzebuje do produkcji, nadmiar odkłada do pierwszej kolumny na zwykłych zasadach. Jeśli na rynku nie ma odpowiedniej liczby jednostek paliwa danego rodzaju, Bank zabiera wszystkie, które są. Jeśli Bank ma elektrownię hybrydową i może wybrać paliwo, najpierw zabiera karty tańszego paliwa. Jeśli mają tę samą cenę, najpierw zabiera gaz ziemny. Jeśli Bank ma zarówno elektrownie na gaz i olej, jak i hybrydowe, najpierw zabiera karty paliw dla tradycyjnych elektrowni i ewentualne nadmiarowe paliwo wykorzystuje na potrzeby elektrowni hybrydowej. Dopiero po tym kroku zabiera paliwo na potrzeby elektrowni hybrydowej (zgodnie z zasadami opisanymi powyżej).

**Przykład:** Gosia kupiła paliwo dla swoich elektrowni i przyszła kolej Banku. Bank najpierw zabiera kartę „pojedynczego” węgla dla swojej elektrowni węglowej (1). Następnie bierze z rynku kartę gazu ziemnego z 2 jednostkami gazu (2). Elektrownia gazowa wymaga tylko 1 jednostki gazu, ale Bank zachowuje drugą jednostkę dla swojej elektrowni hybrydowej. Teraz Bank bierze z rynku kartę gazu ziemnego z 3 jednostkami gazu (3). Ponieważ przekracza pojemność elektrowni dla normalnej produkcji, musi zredukować ostatnio zabraną kartę i umieścić nadwyżkę w pierwszej kolumnie (4).



### 3. Biurokracja

Ta faza składa się z 3 kroków. Najpierw będziecie produkować energię elektryczną, aby uzyskać przychód. Następnie ustalicie nową kolejność w rundzie, uzupełnicie rynek paliw i na końcu zaktualizujecie rynek elektrowni. Faza biurokracji jest pomijana w ostatniej rundzie gry, więc na końcu nikt nie otrzyma przychodu.

**1. Przychód i ustalenie nowej kolejności w rundzie:** począwszy od pierwszego gracza, wszyscy kolejno decydujcie, które elektrownie uruchomicie. Każda elektrownia potrzebuje do działania paliw zilustrowanych na karcie (poza elektrowniami ekologicznymi) do produkcji energii. Każdy może dowolnie zdecydować o tym, ile i które elektrownie uruchomi – decyzje będą miały wpływ na kolejność graczy na początku kolejnej rundy.

Uruchomione elektrownie korzystają ze zmagazynowanego paliwa. Obróćcie kartę(y) paliw, aby odzworować ich zużycie. Odrzućcie karty, których zapasy spadły do „0”. Zużyte karty „pojedynczych” paliw odłóżcie na miejsce, obok stosu do dociągania. Następnie weźcie z zasobów ogólnych przychód w Elektro równy energii wygenerowanej w swoich uruchomionych elektrowniach. Pieniądze na razie odłóżcie oddzielnie od swoich bieżących funduszy, ponieważ na tej podstawie ustalicie kolejność w następnej rundzie. Osoby nieprodukujące energii, dostają gwarantowany przychód wysokości 1 Elektro.

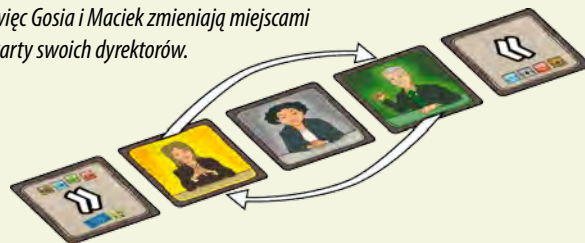


**Przykład:** Gosia zdecydowała wyprodukować energię elektryczną we wszystkich trzech elektrowniach. Zużywa na to 3 jednostki węgla i 1 uranu, co odwzorowuje odrzucając 1 kartę uranu i 1 kartę węgla i obracając drugą kartę węgla tak, aby wskazywała „1”. Za wyprodukowaną energię otrzymuje przychód wysokości 16 Elektro.



Następnie ustalacie nową kolejność w rundzie: kartę dyrektora, który osiągnął najwyższy przychód położcie jako pierwszą z lewej strony rzędu. Z jego prawej strony położcie kartę dyrektora, który osiągnął drugi przychód pod względem wysokości, itd. W przypadku takiego samego przychodu, co zdarza się dość często, najpierw położcie kartę osoby posiadającej elektrownię o wyższym numerze. Tu także może zdarzyć się remis (zwłaszcza na początku gry). W takim przypadku ułóżcie karty tych dyrektorów w kolejności odwrotnej, niż w poprzedniej rundzie.

**Przykład:** za wyprodukowaną energię Gosia otrzymała przychód wysokości 16 Elektro, a Maciek 14 Elektro. Bank utrzymuje drugą pozycję w rundzie, więc Gosia i Maciek zmieniają miejscami karty swoich dyrektorów.

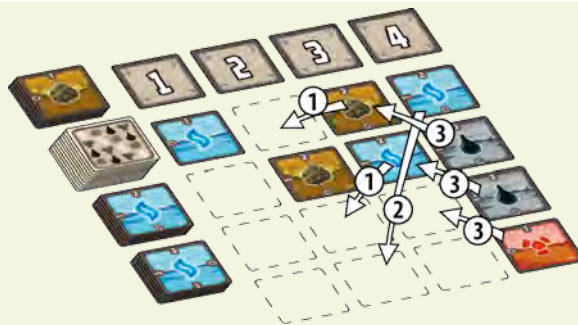


**2 graczy:** Bank odrzuca wszystkie swoje karty paliw, ale nie otrzymuje przychodu. Zawsze zajmuje drugą pozycję w kolejności w rundzie. W zależności od waszego przychodu, kolejność pozostanie taka sama albo zamienicie swoje karty miejscami.

**2. Uzupelnienie rynku paliw:** najpierw uzupełnijcie puste miejsca na rynku paliw, przesuając karty leżące wciąż na rynku paliw, do „tańszych” kolumn. Pamiętajcie, że liczba kart paliw w kolumnach zależy od liczby graczy (tabela na str. 4). Zaczynajcie od przeniesienia kart z kolumny 3 do kolumny 2, jeśli trzeba przesuńcie karty z kolumny 4 do kolumny 2, a później z kolumny 4 do kolumny 3. Zwykłe karty paliw nigdy nie mogą się znaleźć w kolumnie 1!

Przesuwając karty paliw pomiędzy dwoma sąsiednimi kolumnami, najpierw przesuńcie karty węgla, potem gazu ziemnego, potem oleju, a na koniec uranu. Przenosząc karty tego samego paliwa, najpierw przesuńcie karty z mniejszą liczbą jednostek paliwa, a później te, które oferują więcej.

Po przesunięciu wszystkich kart paliw dostępnych na rynku, uzupełnijcie puste miejsca kartami paliw ze stosu do dociągania. Zaczynajcie od wypełnienia wszystkich pustych miejsc w „najtańszej” kolumnie, potem w kolejnej, itd. Kiedy uzupełnicie już rynek paliw, ułóżcie ponownie karty w kolumnach według ich rodzaju i liczby jednostek.



**Przykład:** aby uzupełnić rynek paliw, gracze najpierw uzupełniają drugą kolumnę, przynosząc do niej karty węgla i gazu ziemnego z trzeciej kolumny (1). Czwarte miejsce w drugiej kolumnie wciąż jest wolne, więc przynoszą tam kartę gazu ziemnego z czwartej kolumny (2). Następnie przynoszą pozostałe 3 karty paliwa z czwartej kolumny do trzeciej (3).

Jeśli macie dociągnąć kartę, a stos do dociągania jest pusty, potasujcie stos kart odrzuconych, utwórzcie z niego nowy stos do dociągania i kontynuujcie uzupełnianie rynku paliw. Jeśli wyczerpalicie stos do dociągania pierwszy raz w grze, po utworzeniu nowego, stwórzcie nowy stos kart odrzuconych z zestawu kart „++”. Jeśli wyczerpalicie stos po raz drugi, stos kart odrzuconych będzie na początku pusty.

Za każdym razem, gdy tasujecie karty ze stosu kart odrzuconych, **usuńcie z gry elektrownię o najniższym numerze** z bieżącego rynku elektrowni, a na jej miejsce dociągnijcie nową. Następnie ułóżcie odpowiednio elektrownie na rynkach.

**3. Aktualizacja rynku elektrowni:** Zabierzcie elektrownię o najwyższym numerze z przyszłego rynku elektrowni i wsuńcie ją zakrytą pod spód stosu kart elektrowni do dociągania. Dociągnijcie w jej miejsce nową elektrownię i dostosujcie kolejność kart na rynku. W ten sposób elektrownie o najwyższych numerach gromadzone są na spodzie stosu i będą dostępne po wyciągnięciu karty „przedostatnia runda”.

Jeśli w tej fazie wyciągniecie kartę „przedostatnia runda”, usuńcie ją z gry razem z elektrownią o najniższym numerze z bieżącego rynku elektrowni. Następnie potasujcie wszystkie pozostałe karty elektrowni w stosie do dociągania. Jeśli zredukowaliście rynek elektrowni do 6 kart w pierwszej fazie rundy, TYLKO TEN JEDEN RAZ **usuńcie z gry** elektrownię o najniższym numerze z bieżącego rynku i dociągnijcie w jej miejsce nową elektrownię. Po zakończeniu tej fazy rozegrajcie jeszcze jedną, OSTATNIĄ rundę. Możecie w niej kupować dowolne z 6 dostępnych elektrowni.

„Biurokracja” została zakończona. Zaczynajcie nową rundę od pierwszej fazy: „Licytacja elektrowni”.



**Kontynuacja przykładu:** teraz należy dociągnąć nowe karty i uzupełnić nimi puste miejsce w kolumnie 3 (1) oraz cztery miejsca w kolumnie 4 (2). Karty w czwartej kolumnie trzeba ułożyć względem rodzaju i liczby jednostek paliwa.



**Przykład:** jeśli karta „przedostatnia runda” pojawiła się na rynku, na końcu tego kroku zostanie usunięta z gry razem z elektrownią o najniższym numerze. W ten sposób rynek elektrowni zostanie zredukowany do 6 dostępnych elektrowni.

## Zakończenie gry

Jeśli na początku rundy na rynku elektrowni jest tylko 6 kart elektrowni, rozgrywacie tylko dwie fazy: „Licytację elektrowni” i „Zakup paliw”. Pomińcie ostatnią fazę „Biurokracja”, a następnie zakończcie grę, podliczając punkty. W ostatniej rundzie nikt nie otrzymuje przychodu!

Aby obliczyć punkty zwycięstwa, każdy uruchamia swoje elektrownie i produkuje energię. Zamiast Elektro, otrzymuje jednak punkty zwycięstwa w liczbie równej przychodowi, jaki uzyskałby za produkcję. Kto nie ma dostatecznie dużo paliwa, aby uruchomić jedną lub więcej elektrowni, nie dostaje za nie punktów zwycięstwa! Dodatkowo, możecie wymienić zarobioną w poprzednich rundach gotówkę na punkty zwycięstwa. 10 Elektro = 1 punkt zwycięstwa.

Grę wygrywa osoba z największą liczbą punktów zwycięstwa! W przypadku remisu wygrywa ten, komu zostało więcej gotówki (między 0 i 9 Elektro). Jeśli nadal jest remis, wygrywa ten remisujący, który ma elektrownię o najwyższym numerze.



**Przykład:** Gosia otrzymuje w sumie 28 punktów zwycięstwa. Ma dostatecznie dużo paliwa, aby wyprodukować energię elektryczną w 3 elektrowniach, za co otrzymuje 26 punktów zwycięstwa (7 + 9 + 10). Ponadto posiada 23 Elektro w gotówce, co daje jej dodatkowe 2 punkty zwycięstwa (1 za każde 10 Elektro).

W przypadku remisu ma jeszcze 3 Elektro. Jeśli to nie rozstrzygnie remisu, jej elektrownia o najwyższym numerze to 19.



## Dodatek „Wyburzenie”

Z tym dodatkiem możecie zagrać w **Wysokie napięcie: gra karciana** oraz w grę planszową **Wysokie napięcie**, z dowolnymi dodatkami. Zasady wymienionych gier pozostają niezmienione, poza niżej wymienionymi modyfikacjami.

## Cel gry

Firma zajmująca się wyburzaniem oferuje swoje usługi i nieźle płaci za usunięte elektrownie. Każdy, kto usunie elektrownie w danej rundzie, otrzyma rekompensatę pieniężną. Ponadto, po wyburzeniu, wykonawcy podnoszą ceny!

## Przygotowanie

Aby zagrać z tym dodatkiem w grę karcianą, użyjcie 5 kart dodatku (strona z ciemną ramką). Jeśli gracze w grę planszową, użyjcie 6 kart (strona z jasną ramką). Ułóżcie karty w kolejności rosnącej, po czym uformujcie z nich stos odkrytych kart: „1” na wierzchu i „5” na spodzie („6” grając w grę planszową).

## Przebieg gry

Zmianie ulega tylko faza „Licytacja elektrowni”.

Najwcześniej w czwartej rundzie może się zdarzyć, że usuniesz jedną ze swoich elektrowni, po zakupie swojej czwartej elektrowni. W takiej sytuacji otrzymasz rekompensatę pieniężną od firmy wyburzającej, wskazaną obok symbolu 💡. Elektro za wyburzenie otrzymujesz z zasobów ogólnych PO zapłaceniu za nową elektrownię, którą wylicytowałeś na aukcji. Pozostałe osoby, które w tej samej fazie usuną elektrownie, otrzymają rekompensatę w wysokości wskazanej obok symbolu 💡.

Na końcu fazy „Licytacja elektrowni”, w której przynajmniej jedna osoba wyburzyła elektrownię i otrzymała rekompensatę, usuńcie wierzchnią kartę ze stosu kart dodatku „Wyburzenie”. Dzięki temu, w kolejnych rundach, rekompensaty za usuwanie elektrowni będą wyższe.

Nie usuwajcie ostatniej karty ze stosu kart dodatku „Wyburzenie”. Ta karta będzie odkryta do końca gry, o czym przypomina symbol 🔗.



**Przykład:** Gosia jest pierwszą osobą, która usuwa swoją elektrownię podczas gry. Otrzymuje 1 Elektro od firmy wyburzającej. Kolejna osoba, która usunie elektrownię podczas tej samej fazy, nie otrzyma za to pieniędzy. Peszek!

© 2016 2F-Spiele, Niemcy  
Autor: Friedemann Friese  
Grafika i układ: Harald Lieske  
Rozwój: Henning Kröpke  
Tłumaczenie: Anna Rymsza

Wydawnictwo LACERTA  
skr. poczt. 57003  
ul. Czarnieckiego 15  
53-638 Wrocław, Polska  
facebook.com/LacertaPL  
www.LACERTA.pl  
kontakt@lacerta.pl

