

1 電力会社 - 拡張#6 ロシア/日本

2

3 ※※※ 拡張#6 ロシア/日本 ※※※

4 \*\*\* ロシア \*\*\*

5 \* 概要 \*

6 発電所市場は、ロシアでは制限されます。その上、旧式の発電所を交換する基本ルールが変更されます。1番手のプレイヤーは完全に戦略を考え直すように強制されてしまいます。

7 \* 準備 \*

8 ・06 と 14 の発電所カードをゲームから取り除きます。そして、ゲームの箱にしまいます。

9 ・発電所市場を6ヶ所(2行でそれぞれ3枚ずつ)とします。03, 04, 05 の発電所は、現在の発電所市場に配置し、07, 08, 09 の発電所は未来の発電所市場に配置します。発電所市場のセットアップが完了した後、10, 11, 13 の発電所カードを取りだしておきます。通常のルールで(人数に応じていくつかの発電所カードを取り除いたりします。)残りの発電所カードを準備します。そして、シャッフルした山札の上から3枚取り、10, 11 の発電所カードを加え5枚としてシャッフルします。その後、山札の一番上に(5枚のカードを)配置します。最後に、通常通り 13 の発電所カードを山札の一番上に配置します。(訳注:“Step3”は山札の一番下になります。)

10 ・資源の市場は石炭を3-8、石油を1-8、ウランを6-16へ配置します。ゲームの開始時にゴミは全く配置しません。

11 ※ ゲームのプレイ ※

12 \* フェイズ2 \*

13 2ターン目以降において:このターンで1番手のプレイヤーが新しい発電所のオークションに参加しなかったり、パスを行ったりした時は、現在の市場の最も弱い発電所を取り除き、山札から新しい発電所カードを発電所市場に配置します。

14 このルールは、基本ルールを差し替えます。つまり、全てのプレイヤーがパスをしたり誰も新しい発電所を購入しなかった時に、最も弱い発電所を取り替えないルールとなります。

15 \* フェイズ4 \*

16 プレイヤーの誰かが電力網に入れている都市の数以下の番号の発電所カードが現在のマーケットに存在するというような状況になった場合、その発電所カードはゲームから取り除きません。

17 \* フェイズ5 \*

18 資源はロシアの資源供給テーブルに従って補充されます。

19 \* Step3 \*

20 “Step3”が開始されたときに、最も弱い発電所と“Step3”を市場から(基本ルールに則り)取り除きます。市場には 4 つの発電所カードが残ります。プレイヤーは残った4つ全ての発電所カードをオークション(フェイズ2)で選択することが出来ます。

21

22 \*\*\* 日本 \*\*\*

23 \* 概要 \*

24 混雑した地理的環境に基づいて、日本マップではプレイヤーは2つの別々の電力網を引く事が出来ます。最初の接続は特定の都市に制限されます。ベストな電力網のための熾烈な戦いを繰り広げます。

25 \* 準備 \*

26 資源の市場は石炭を2-8、石油を4-8、ゴミを6-8、ウランを12-16へ配置します。

27 ※ ゲームのプレイ ※

28 \* フェイズ4 \*

29 各々のプレイヤーは、ゲーム中2つの別々の電力網を引く事が出来ます。最初のラウンドで各々のプレイヤーは0か1か2つの電力網を引く事が出来ます。2つの別の電力網(同一電力網でない)を引くならば、2軒の家を置く事が出来ます。以下の6つの都市の2ヶ所に電力網の最初の家を置かなければなりません。Fukuoka(福岡)

, Kobe(神戸), Osaka(大阪), Sapporo(札幌), Tokyo(東京), Yokohama(横浜)  
)[ゲーム開始時の利用エリアに依存します]

30 これら全ての都市は、最初の接続(費用は10エレクトロです)のための2拠点になります。このように、ゲームのStep1の間でも2人目の接続を受け付けます。通常のルール通り、1人のプレイヤーは1ヶ所の都市に1つの家を置くことだけが出来ます。もちろん、最初のラウンドで0か1個の都市のみ家を置く選択も出来ます。2ラウンド目以降は、プレイヤーの所有する1つまたは2つの都市から自由に他の都市へ電力網を接続できます。もちろん、2つめの電力網のために最初の都市へ家を置くことも含みます。ゲーム中1つめ、もしくは2つめの電力網を後のターンで開始する場合は、利用可能な最初の都市を選ぶ必要があります。

31 "Step3" になったらプレイヤーは、最初の都市にも3つめの家(費用は20エレクトロです)を配置できるようになります。最初の都市の全てのスペースが他のプレイヤーに配置されてしまっている場合は、残りのラウンドは、1つの電力網のみでゲームをプレイしなければなりません。

32

33 \*\*\* 重要 \*\*\*

34 日本マップでのいくつかの都市は小さく家の配置のために2スペースしかない場合もあります。プレイヤーは、ゲーム開始以降(建設コストは10か15エレクトロです)か、"Step2" 以降(建設コストは15か20エレクトロです)か、どちらかに家を配置できます。

35

36 \* フェイズ5 \*

37 資源は日本の資源供給テーブルに従って補充されます。

38

39

40 ※補足

41 Moscow と Yaroslavl 間の接続コストが 0 でしたが、3 にすべきとのことで上から貼るためのシール用グラフィックが公開されました。

42 <http://www.boardgamegeek.com/filepage/65862/missing-connection-cost-sticker-for-russia-map>