

Funkenschlag

Een spannend spel voor 2 tot 6 spelers

Uitgever: 2f-spiele, 2004
Auteur: Friedemann Friese
Vertaling: Jeroen Hollander

Spelthema

Iedere speler vertegenwoordigt een bedrijf, dat door middel van energiecentrales stroom produceert en daarvoor een netwerk aanlegt, zodat deze in de stad geleverd kan worden. Tijdens het spel bouwt men energiecentrales en koopt met grondstoffen om stroom op te wekken. Tegelijkertijd moet er ook aangedacht worden het stroomnetwerk uit te breiden om nieuwe steden van stroom te kunnen voorzien.

Spelmateriaal

- **1 speelbord** (landkaart, telpoor, grondstoffenmarkt) tweezijdig (Duitsland en USA)
 - **6x22 huizen** (groen, geel, rood, blauw, lila, zwart)
 - **84 grondstoffen** (24 kolen (bruin), 24 olie (zwart), 24 afval (geel), 12 uranium (rood))
 - **speelgeld** (in elektro's)
 - **5 overzichtskaarten**: spelverloop / uitbetaling
 - **43 energiecentralekaarten** (32 energiecentrales en 1 kaart »stap 3«)
-

Energiecentralekaarten

Het cijfer in de **linker bovenhoek** is het volgnummer van de centrale. Dit cijfer is ook het **minimumbedrag** bij verkoop van deze centrale. In dit geval is het minimumbedrag 14 elektro.

Op de tekening in het **midden** is de centrale afgebeeld. Deze heeft geen verdere betekenis voor het spel. Bruin staat voor kolen, zwart voor olie, zwart/bruin voor hybride (zie onder), geel voor afval, rood voor uranium, groen voor ecologisch en blauw voor kernfusie. Dit is een afvalverwerkingcentrale.

De symbolen **linksonder** geven, net als de kleur van de balk, aan welke **grondstoffen** nodig zijn om deze centrale in bedrijf te nemen. De energiecentrale op de afbeelding heeft **twee afval** nodig. Het is niet mogelijk om de centrale met minder (of meer) grondstoffen te laten werken. Elke centrale kan het **dubbele** aantal grondstoffen dan afgebeeld opslaan. In dit geval **4 afval**.

Het **getal in het huisje** geeft aan, hoeveel **steden** deze centrale kan onderhouden. In dit geval **twee steden**. Dit betekent dat wanneer men in deze centrale precies twee afval verwerkt, deze twee steden kan verzorgen. Het is **niet** mogelijk om slechts 1 afval te verwerken om zo een stad te verzorgen. Ondanks het feit dat per centrale het dubbele aantal grondstoffen opgeslagen kan worden, is het **niet** mogelijk tijdens een ronde het dubbele te produceren!

Bijzondere energiecentrales

Hybridenenergiecentrales:

Deze centrales zijn **zwart/bruin** en tonen zowel de symbolen olie als kolen. Men heeft hierbij de keuze tussen kolen en olie (en neemt normaal gesproken de goedkoopste). Centrale nr 05 (zie kaartenstapel) kan in bedrijf worden genomen met 2 kolen of 2 olie, maar ook met 1 olie en 1 kolen.

Ecologische- en kerncentrales:

Deze centrales hebben geen grondstoffen nodig. Hiermee kan men eenvoudig het in het huisje aantal aangegeven steden stroom leveren.

Spelvoorbereiding

Opmerking: Nu volgen de algemene spelregels. Deze wijken licht af bij verschillende speleraantallen.

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. De landkaart is in **6 gebieden** met steeds **7 steden** onderverdeeld. Ter voorbereiding op het spel wordt rekenkundig bepaald hoeveel gebieden er nodig zijn: voor **elke speler is een gebied** nodig. Het actieve speelgebied kan elk spel anders samengesteld zijn. Deze gebieden moeten echter wel **aaneengesloten** zijn. In de loop van het spel mogen alle spelers van deze gebieden gebruik maken. Iedere speler ontvangt de huisjes van **zijn kleur** en **50 elektro**.

Telspoor / spelersvolgorde

Elke speler plaatst een huisje op het **telspoor** voor de 1. Hiermee wordt in de loop van het spel het aantal steden bijgehouden, welke op het netwerk van de speler zijn aangesloten. Met het tweede huisje wordt de **spelersvolgorde** bijgehouden. In het begin van het spel wordt deze eenmalig middels loting vastgesteld (en daarna volgens de regels (fase 1: volgorde vaststellen)).

Grondstoffenmarkt

De grote velden onderaan het speelbord stellen de **grondstoffenmarkt** voor. In het begin legt men op de velden **1 en 2 ieder 3 kolen**; op de velden **3 t/m 6 ieder 3 kolen en 3 olie**; op de velden **7 en 8 ieder 3 kolen, olie en afval**. Op de velden **14 en 16** wordt **1 uranium** gelegd. Op de velden **10 t/m 16** komen nooit kolen, olie of afval, omdat hier enkel uranium gelegd mag worden. De cijfers op de velden geven de prijs van de grondstoffen weer. De eerste koper kan aan het begin van de eerste ronde de goedkoopste kolen voor 1 elektro krijgen, de goedkoopste olie voor 3 elektro, het goedkoopste afval voor 7 elektro en het goedkoopste uranium voor 14 elektro.

Tijdens het spel is het **maximum aantal kolen, olie en afval** op de velden **1 t/m 8 altijd 3** grondstoffen per soort. Voor **uranium** geldt een maximum van **1** grondstofsteen op de velden **1 t/m 16**.

Energiecentralemarkt

Van de energiecentralekaarten neemt men de kaarten **03 t/m 10** en legt deze in twee horizontale rijen van vier kaarten (**2x4**). Deze centrales vormen de energiecentralemarkt: in de bovenste rij liggen de centrales **03 t/m 06** (de actuele markt), daaronder de centrales **07 t/m 10** (de toekomstige markt). De centrales, die in de loop van het spel aan de markt worden toegevoegd, worden op volgnummer gesorteerd, zodat de laagste vier kaarten altijd de actuele markt vormen.

De kaarten **»stap 3«**, de **ecologische centrale met nummer 13** en de **overzichtskaarten** worden apart gelegd. De overige kaarten worden geschud en gedekt naast het speelbord neergelegd. Daarna wordt de kaart **»stap 3«** er gedektronder geschoven en de centrale met nummer 13 gedekt bovenop gelegd. De overzichtskaarten worden onder de spelers verdeeld.

Spelverloop

Een spelronde bestaat uit 5 fases, waarin alle spelers hun acties uitvoeren, voordat er naar de volgende fase wordt gegaan.

1. **volgorde vaststellen**
2. **centrale kopen**: in meerdere veilingen mogen de spelers uit de actuele markt maximaal een energiecentrale kopen
3. **grondstoffen kopen**: de spelers mogen in de grondstoffenmarkt grondstoffen voor hun centrales kopen
4. **bouwen**: de spelers bouwen telkens aan hun eigen stroomnetwerk op de landkaart om steden op hun stroomvoorziening aan te sluiten
5. **bureaucratie**: geld ontvangen, energiecentralemarkt actualiseren, nieuwe grondstoffen

Afzonderlijke fases

Fase 1: Volgorde vaststellen

De spelersvolgorde wordt vastgesteld. De beste speler is degene die de meeste steden heeft aangesloten (positie op het telspoor van aangesloten steden). Bij een gelijke stand is de beste speler, degene die de centrale met het hoogste nummer bezit. Nadat de volgorde is vastgesteld worden de huisjes in deze volgorde op het bord geplaatst op het daarvoor bestemde spoor.

Ter herinnering: Aan het begin van het spel wordt de volgorde middels loting vastgesteld.

Fase 2: Centrale kopen

In deze fase mag elke speler maximaal een energiecentrale kopen. De leidende speler (zie spelersvolgorde) bepaald welke centrale aangeboden wordt en plaatst een bod (minstens het cijfer op de centrale).

Belangrijk: Er kan uitsluitend kozen worden voor een van de bovenste vier centrales (actuele markt, m.a.w. de laagste centrales)! Met de wijzers van de klok mee kunnen de andere spelers hoger bieden of passen. Passen betekent dat tijdens de actuele veiling niet meer geboden mag worden. Dit gaat door totdat er nog een bieder overblijft. Deze speler ontvangt de centrale voor de zojuist geboden prijs. Het geld gaat naar de bank.

Nadat een centrale verkocht is, wordt **onmiddellijk** een nieuwe centrale van de gedekte stapel getrokken en in de energiecentralemarkt (**beide rijen**) geplaatst, zodat de **vier laagste centrales** in oplopende grootte in de bovenste rij liggen (actuele markt) en daaronder de vier hoogste ook weer oplopend gesorteerd (toekomstige markt).

Gedurende het hele spel mag men **maximaal** gelijktijdig 3 energiecentrale bezitten. Dit betekent, dat wanneer men een vierde centrale koopt, men hiervoor een andere uit het spel moet nemen. De grondstoffen, die op deze kaart liggen, mogen verdeeld worden over de overige drie centrales (inclusief de nieuwste), mits daar nog plaats voor is. Is dit volgens de regels onmogelijk, dan gaan de grondstoffen terug naar de voorraad.

Wanneer een speler een energiecentrale heeft verworven, mag hij deze ronde **niet meer deelnemen aan een veiling**. Als de leidende speler (zie spelersvolgorde) zelf de centrale koopt, die hij zelf aangeboden heeft, start de op een na beste speler de volgende veiling. Koopt iemand anders de centrale, dan kiest dezelfde speler opnieuw een centrale uit de actuele markt.

Kiest een speler een energiecentrale uit, die hij niet wilt hebben, mag hij passen. Hij mag in deze ronde bij geen enkele veiling meer bieden (en daardoor geen nieuwe energiecentrale verwerven).

Op deze manier kan de laatste speler, die een centrale uitkiest, wegens het gebrek aan medebieders de centrale voor het minimumbedrag kopen.

Uitzondering 1^e spelronde: men is verplicht een energiecentrale te kopen. Omdat de spelersvolgorde aan het begin van het spel middels loting is vastgesteld, wordt in de eerste ronde na fase 2 bij uitzondering de spelersvolgorde opnieuw bepaald volgens de regels (zie fase 1). Omdat geen van de spelers een stad heeft aangesloten (niemand bezit op dit moment een stroomnetwerk), hebben alle spelers evenveel steden en ieder een energiecentrale. De speler met de centrale met het hoogste getal geldt als beste en plaatst als eerste zijn huisje in de spelersvolgorde. De andere spelers volgen volgens de cijfers van hun centrales.

Belangrijk: Wanneer tijdens een ronde (natuurlijk niet de eerste) geen energiecentrale verkocht wordt, wordt de laagste centrale uit het spel genomen en een nieuwe centrale aan de markt toegevoegd.

Fase 3: Grondstoffen kopen

In deze fase mogen de speler grondstoffen op de grondstoffenmarkt kopen. **Let op:** Deze fase wordt in **omgekeerde** spelersvolgorde gespeeld. De »**slechtste speler**« begint (zie spelersvolgorde). Elke energiecentrale heeft opslagcapaciteit voor het **dubbele** aantal grondstoffen dan nodig voor de productie van stroom (een kolencentrale slaat echter alleen kolen op, een hybridenenergiecentrale kolen en/of olie, een ecologische centrale vanzelfsprekend niets, enz.)

Iedere speler mag zoveel grondstoffen kopen als hij kan opslaan in zijn energiecentrales.

Belangrijk: Gedurende het hele spel mag een speler, wanneer het hem uitkomt, beslissen zijn grondstoffen tussen zijn eigen energiecentrales te wisselen. Daarbij geldt wel dat de centrales deze kunnen gebruiken (een speler kan bijvoorbeeld opgeslagen kolen van zijn hybridencentrale naar zijn kolencentrale overhevelen).

Men neemt de grondstoffen van de velden uit de grondstoffenmarkt. De cijfers op deze velden geven de prijs voor een grondstofsteen aan. Het geld wordt betaald aan de bank. Wanneer een grondstof uitverkocht is, is het **niet mogelijk** om deze alsnog te kopen, ook niet tegen een hogere prijs.

Fase 4: Bouwen

In deze fase kunnen de spelers hun stroomnetwerk uitbreiden door nieuwe steden op hun netwerk aan te sluiten. Ook deze fase wordt in omgekeerde spelersvolgorde gespeeld. De »slechtste speler« begint (zie spelersvolgorde).

Aan het begin van de spel bezitten de spelers geen steden. Iedere speler start zijn stroomnetwerk door een vrije stad (die nog niet door een andere speler bezet is) binnen het actieve speelgebied uit te kiezen en er een huisje van zijn kleur op te plaatsen in het veld met het cijfer 10. Voor de eerste aansluiting in deze stad betaalt hij dan ook 10 elektro. Op het telspoor wordt **onmiddellijk** aangegeven dat men nu een stad heeft aangesloten.

Nieuwe steden worden altijd vanuit eigen steden aangesloten. De kosten van de verbinding tussen twee steden is op het speelveld aangegeven. Bij het betalen voor een nieuwe aansluiting telt men deze bij elkaar op aangevuld met de kosten voor de eerste aansluiting (**10 elektro**). Daarna plaatst men een huisje van zijn kleur op de nieuwe stad in het veld met het cijfer 10. Een spel bestaat uit **drie stappen** (zie spelstappen aan het einde van de regels). Gedurende **stap 1** van het spel kan in elke stad slechts **1 speler** een aansluiting hebben.

Men kan iedere willekeurige stad aansluiten die nog vrij is. In de **eerste spelstap** dus alleen **lege steden**. In de **tweede spelstap** steden waarin **maximaal een andere speler** aanwezig is en in de **derde spelstap** alle steden met **maximaal twee concurrenten**.

De kosten voor een **tweede aansluiting** bedragen echter **15 elektro** en voor een **derde aansluiting** **20 elektro**. Een nog **lege stad** kan ook later in het spel voor **10 elektro** worden aangesloten. **Het is niet mogelijk voor een speler een tweede aansluiting in dezelfde stad te realiseren.** (wanneer welke spelstap begint, wordt op blz. 6 uitgelegd.)

Men mag alle verbindingen tussen steden gebruiken en het stroomnetwerk ook door steden te leiden, die men op dit moment nog niet kan of wil aansluiten (dus eigenlijk overslaan). Wanneer men een stad aansluit, wordt het huisje in de stad geplaatst op het laagste nog vrije veld in deze stad en betaalt men de hierop aangegeven prijs aangevuld met de verbindingskosten.

Wanneer er een nieuwe stad aan het eigen stroomnetwerk wordt toegevoerd, wordt dit **onmiddellijk** aangegeven op het telspoor, zodat voortdurend duidelijk is hoeveel steden de spelers hebben aangesloten. Men mag alleen het stroomnetwerk uitbreiden vanuit reeds aangesloten eigen steden. Er worden altijd aansluitkosten betaald, ook wanneer de verbindingskosten 0 bedragen. (zie voorbeeld)

Voorbeeld

Speler A kan zijn netwerk voor **10 elektro** in **Duisburg** uitbreiden, omdat er tussen **Duisburg** en **Essen** geen verbindingskosten zijn. Naar **Dortmund** kost het **12 elektro** (10+2), als er gebruik wordt

gemaakt van de **gunstige verbinding** vanuit **Münster**. Naar **Aachen** kost het in totaal **21 elektro** (10+9+2), omdat men ook voor de verbinding langs **Düsseldorf** moet betalen.

Voor **speler B** is **Duisburg** op dit ogenblik ook gunstig. Met **12 elektro** betaalt hij voor een verbinding langs **Essen**.

Als het spel gevorderd is naar **stap 2** kan **speler A** voor **17 elektro** (15+2) naar **Düsseldorf** gaan of voor **21 elektro** (15+2+4) naar **Köln**, omdat in **spelstap 2** een **tweede aansluiting** mogelijk is. (De spelstappen worden uit blz. 6 verder uitgelegd).

Wanneer **speler A** echter **Düsseldorf** en **Köln** tegelijkertijd aansluit, kost dit **36 Elektro**, omdat men eerst **Düsseldorf** voor **17 elektro** kan aansluiten en daarna **Köln** voor **19 elektro**.

Belangrijk: Steeds wanneer gedurende spel een energiecentrale in de actuele markt ligt met een lager of gelijk cijfer dan het aantal steden van de speler met de meeste steden, wordt deze onmiddellijk uit het spel genomen en wordt een nieuwe kaart van de stapel getrokken. Dit geldt niet voor centrales die in het bezit zijn van de spelers.

Voorbeeld: Heeft een speler zes steden aangesloten en ligt de centrale met het cijfer 06 in de energiecentralemarkt, dan wordt deze onmiddellijk uit het spel genomen en vervangen door een nieuwe kaart. De spelers die de centrales 03 t/m 06 bezitten, mogen deze natuurlijk behouden. De regel geldt ook voor centrales die in latere fases worden getrokken.

Belangrijk: De spelers zijn niet verplicht in de eerste ronde hun startstad te kiezen. Het bouwen van het stroomnetwerk kan in een willekeurige ronde beginnen om zo in de spelersvolgorde speltechnisch beter te staan.

Fase 5: Bureaucratie

Iedere speler neemt zijn energiecentrales in bedrijf. Te beginnen met de leidende speler, toont men hoeveel steden de speler heeft en **hoeveel daarvan van stroom voorzien (kunnen) worden**. De hoeveelheid geld die men hiervoor ontvangt, is af te lezen op het overzichtskaartje. Degene die geen stad van stroom voorziet, ontvangt **10 elektro** (het garandeerde minimum). Dus wie bijvoorbeeld aan 4 steden stroom levert ontvangt daarvoor 54 elektro.

De verbruikte grondstoffen gaan terug naar de voorraad.

Belangrijk: Wanneer men minder stroom produceert (of wilt produceren) dan het aantal aangesloten steden, ontvangt men slechts geld van de steden waaraan stroom is geleverd. Een overproductie van stroom vervalt echter. Men kan zelf bepalen welke energiecentrales in bedrijf worden genomen. Er is dus geen verplichting alle steden stroom te leveren, zelfs wanneer dit mogelijk is.

De grondstoffenmarkt wordt nu aangevuld met nieuwe grondstoffen. (zie hiervoor de overzichtstabel op de laatste pagina). De grondstoffen worden op de hoogste, d.w.z. de duurste vrije velden, verdeeld met een maximum van 3 grondstoffen op de velden 1 t/m 8. Uitzondering uranium: uranium wordt vanaf veld 16 verdeeld met een maximum van 1 uranium per veld. Zijn er onvoldoende grondstoffen in de voorraad (dat kan voorkomen wanneer spelers grote voorraden opslaan), dan wordt deze soort niet verder aangeboden (schaarste).

Voorbeeld

In een spel met vijf spelers wordt in de eerste ronde 10 kolen, 2 olie en 1 afval gekocht. Daarna ziet de grondstoffenmarkt er als volgt uit:

In de **grondstofftabel** (zie laatste pagina) staat voor **5 spelers** en **stap 1**, dat de markt met **5 kolen**, **4 olie**, **3 afval** en **2 uranium** aangevuld moet worden. Omdat er slechts **4 kolen** in de voorraad liggen (de rest ligt is opgeslagen in de centrales), worden er **slechts 4** verdeeld. Op **veld 4** komt er een bij en op **veld 3** komen er **drie** (altijd van bovenaf de velden met grondstoffen vullen). Er worden twee **olie** op de **velden 3 en 2** verdeeld. Een **afval** komt op **veld 7** (met **3 afval** vol) en de **overige afval** komt op **veld 6**. Het uranium komt op de velden 12 en 10, omdat er per veld slechts een gelegd mag worden. Daarnaast wordt vanaf **16 elektro** gestart en niet zoals bij de andere grondstoffen vanaf **veld**

8. In dit geval is de prijs van kolen duidelijk gestegen: de goedkoopste kost nu **3 elektro**. Olie is in de volgende ronde al voor **2 elektro** te krijgen.

Nu wordt de **grootste** energiecentrale uit de markt onder de **gedekte stapel** geschoven en door de bovenste vervangen. Deze wordt vanzelfsprekend volgens zijn grootte (cijfer) in de markt geplaatst (dit verandert in **stap 3**; zie spelstappen). Op deze manier ontstaat er langzaam in de trekstapel onder de kaart »**stap 3**« een verzameling van de hoogste (beste) energiecentrales uit het spel, welke weer in **stap 3** terug in spel komen (zie spelstappen).

Hiermee is **fase 5** en de lopende spelronde afgesloten. Nu volgt de **volgende spelronde** met **fase 1**.

Spelstappen

Belangrijk: Stappen staat voor de spelstappen en fase staat voor de 5 fases per speelronde.

Stap 1:

Het spel begint. Tijdens de eerste stap van het spel mag in elke stad **slechts een speler** aanwezig zijn. De prijs voor de eerste aansluiting in een stad is **10**. De aanvulling van grondstoffen in deze stap is te vinden in het overzicht op de laatste pagina van de handleiding.

Stap 2:

De tweede stap begint **bij aanvang van fase 5** wanneer tijdens fase 4 (bouwen) minstens een speler een **zevende stad** in zijn stroomnetwerk heeft aangesloten.

Tussen **fase 4** (bouwen) en **fase 5** (bureaucratie) vindt dan **EENMALIG** het volgende plaats: de energiecentrale met het laagste nummer wordt uit het spel genomen en door een nieuwe van de trekstapel vervangen.

Vanaf **stap 2** kunnen in een stad **twee spelers** een aansluiting realiseren. De prijs van de tweede aansluiting in een stad (**15**) is op het speelveld aangegeven. De gewijzigde aanvulling van de grondstoffen is te vinden in het overzicht op de laatste pagina van de handleiding.

Stap 3:

Op het moment dat de kaart »**stap 3**« van de trekstapel wordt getrokken, begint deze direct in de volgende fase! Wordt tijdens de veiling in **fase 2** de kaart »**stap 3**« getrokken, begint de derde stap in **fase 3**.

De volgende opties zijn mogelijk:

1. Wordt de kaart »**stap 3**« in **fase 2** (centrales kopen) getrokken, dan komt de kaart »**stap 3**« als hoogste centrale in de toekomstige markt en wordt deze gedurende deze fase ook als hoogste centrale behandeld. Zodra **fase 2** is afgelopen, gaat de kaart »**stap 3**« tezamen met de centrale met het **laagste** cijfer uit de markt uit het spel.
2. Wanneer de kaart »**stap 3**« in het spel komt, op het moment dat men in de bouwphase centrales met **lagere** cijfers moet verwijderen (zie fase 4 – bouwen), wordt de kaart »**stap 3**« onmiddellijk tezamen met de **laagste** kaart in de markt uit het spel genomen. Stap 3 begint dan in fase 5.
3. Wanneer de kaart »**stap 3**« als nieuwe centrale in **fase 5** (bureaucratie) getrokken wordt, wordt er **geen vervangende** kaart voor de kaart »**stap 3**« getrokken en wordt deze **aansluitend** met de centrale met het **laagste** cijfer uit het spel genomen. De grondstoffen worden nog volgens de verdeling uit stap 2 aangevuld.

Als gevolg hiervan liggen in spelstap 3 slechts **6 energiecentrales** in de markt.

Tijdens de volgende rondes kan men tijdens de veiling kiezen voor **alle 6 energiecentrales**. Er is **geen** toekomstige markt meer. De trekstapel met de overige energiecentrales (dus degenen die in de loop van het spel onder de trekstapel geschoven zijn) wordt **opnieuw** geschud en klaar gelegd.

Vanaf **stap 3** mogen alle steden door **maximaal 3 spelers** worden aangesloten. De prijs voor de derde aansluiting van een stad (**20**) is op het speelveld aangegeven. De gewijzigde aanvulling van de grondstoffen is te vinden in het overzicht op de laatste pagina van de handleiding.

Vanaf nu wordt in **fase 5** altijd de **kleinste energiecentrale** uit het spel genomen en door een van de trekstapel vervangen. Tegen het einde van het spel kan het voorkomen, dat de energiecentralemarkt niet meer tot 6 kaarten aangevuld kan worden, omdat de trekstapel uitgeput is. Het spel gaat gewoon door en er wordt steeds in elke ronde een centrale verwijderd.

Het spel eindigt in de ronde, waarin een speler in **fase 4 minstens 17 steden** heeft aangesloten.

Overwinning

De speler die aan het einde van spel aan de meeste steden stroom kan **leveren** wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler met het meeste geld.

Belangrijk: De winnaar is niet altijd de speler, die de zevende stad heeft aangesloten, omdat deze mogelijk niet alle steden van stroom kan voorzien.

Regelwijziging bij verschillende speleraantallen

2 spelers:

Er wordt in **drie gebieden** gespeeld. Beide spelers mogen tot **4 energiecentrales** bezitten. **Stap 2** begint wanneer een speler **10 steden** heeft aangesloten. Nadat de markt met de kaarten **03 t/m 10** is klaargelegd en de kaart **13** even terzijde is gelegd, worden er **willekeurig 8 kaarten** uit het spel genomen. Het spel is afgelopen, wanneer een speler alle **21 steden** heeft aangesloten. In de laatste ronde kan het voorkomen, dat een speler geld ontvangt voor 21 aangesloten steden. Hiervoor ontvangt de speler ook het bedrag van **150 elektro**.

3 spelers:

Nadat de markt met de kaarten **03 t/m 10** is klaargelegd en de kaart **13** even terzijde is gelegd, worden er **willekeurig 8 kaarten** uit het spel genomen.

4 spelers:

Nadat de markt met de kaarten **03 t/m 10** is klaargelegd en de kaart **13** even terzijde is gelegd, worden er **willekeurig 4 kaarten** uit het spel genomen.

5 spelers:

Het spel eindigt op het moment dat een speler minstens **15 steden** heeft aangesloten.

6 spelers:

Ook met 6 spelers wordt slechts met **vijf gebieden** gespeeld. Stap 2 begint op het moment dat een speler **6 steden** heeft aangesloten. Het spel eindigt nadat 14 steden zijn aangesloten.