

INHALT

- Allgemeine Symbole 1
- Basis-Aktionskarten 2
- Spezialkarten „Wertung“ 3
- Spezialkarten „Aktion“ 4
- Verbindungsplättchen 5
- Strommastbonus-Plättchen 6
- Wertungsplättchen 7
- Wie erhalte ich ...? 8
- Effekte auf dem Netztableau 8
- Netzwerk-Voraussetzungen 8

Allgemeine Symbole

VERTRAGSPLÄTTCHEN



Standard-Vertragsplättchen



Besonderes Vertragsplättchen



Beliebiges Vertragsplättchen



Standard-Vertragsplättchen mit mind. 1 der angegebenen Marktsymbole (darf auch andere haben)



Fern-Vertragsplättchen



Solar-Vertragsplättchen



Standard-Vertragsplättchen aus angegebenem Sektor oder Zone



Verbundenes Vertragsplättchen (immer Standard)



Beliebiges Vertragsplättchen mit 2 Marktsymbolen



Erfülle die angegebene Art Vertragsplättchen (in diesem Fall Standard)



Das am weitesten rechts liegende Vertragsplättchen der angegebenen Art auf deinem Netztableau (in diesem Fall Standard)



Beliebiges lukratives Vertragsplättchen (mind. 1 Marktsymbol mit 2 Einkommenspfeilen)

WERTUNG



Erste Wertung (Multiplikation)



Zweite Wertung (Mehrheiten)



Dritte Wertung (Schlusswertung)

AKTIONS- & WERTUNGSKARTEN



Basis-Aktionskarte



Erhalte 1 Spezialkarte



Spezialkarte „Aktion“



Spezialkarte „Wertung“

VERSCHIEDENES



Vorrat / Kapitalfeld



Strommastbonus-Plättchen



Schiebe deine Zugfolgeschleibe in die untere Reihe

MARKTSYMBOLS UND EINKOMMEN

Marktsymbole

Rücke den Einkommensmarker vor (1x je ►)

Erhalte den Einkommensmarker



Beliebiges



Wohnungen



Erholung



Industrie



Gewerbe



Abgelegen



Einkommensmarker, der zu einem Marktsymbol auf einer beliebigen deiner Auslandsmarktkarten passt



Drehe deinen Einkommensmarker um

AUSLANDSMARKTKARTEN



Auslandsmarktkarte



Verkaufe auf einem ausländischen Markt

ENERGIE

BATTERIEN



Erhalte

Zahle

Erhalte

Zahle

INFRASTRUKTUR



Baue 1 Windpark



Baue 1 Strommast



Transformatoren



Stufe des Strommastes



Stufe des Transformators



Baue einen 2. Windpark, wo du bereits 1 hast, und erhalte Energie.

1 Energie für Zone A, 2 Energie für Zone B, 4 Energie für Zone C.

BULLDOZER

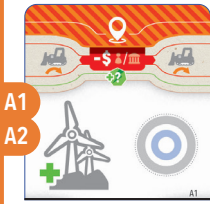


Erhalte 1 Bulldozer



Bewege 1 Bulldozer

Basis-Aktionskarten



Rahmen-Voraussetzungen

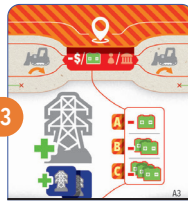
Bulldozer: Zahle den **Zonenwert** an Besitzer/in oder Vorrat (falls deiner). Erhalte **Energie** der Zone.

Aktion

Baue 1 **Windpark**.

Optional: Spiele 1 verfügbares **Verbindungsplättchen**.

A1
A2



Rahmen-Voraussetzungen

Bulldozer: Zahle den **Zonenwert** an Besitzer/in oder Vorrat (falls deiner). **Optional:** Zahle **Batterien** anstelle des **Zonenwerts**.

Aktion: Baue 1 **Strommast**.

Erhalte 2 benachbarte **Strommastbonus-Plättchen** / aufgedruckte Effekte.

A3



Rahmen-Voraussetzungen

Strommast: Zahle den **Zonenwert** an Besitzer/in oder Vorrat (falls deiner).

Aktion – Erfülle 1 Standard-Vertragsplättchen

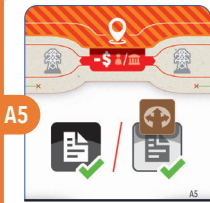
Nimm dir 1 freigeschaltetes **Standard-Vertragsplättchen**. Zahle die Kosten in **Energie**. Ersetze es mit dem freigeschalteten **Transformator**. Rücke **Einkommensmarker** vor. **Prüfe:** Einkommensgrenzen / Netzwerk-Voraussetzungen / Boni des Netztableaus / Verbindungsplättchen.

A4

ODER Aktion – Verkäufe auf einem ausländischen Markt

Nur verfügbar in Zone B

Zahle auf der Karte angegebene **Batterien**. Erhalte auf der Karte angegebenes **Einkommen**. Drehe die Karte um.



Rahmen-Voraussetzungen

Strommast: Zahle den **Zonenwert** an Besitzer/in oder Vorrat (falls deiner).

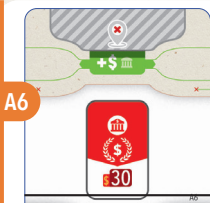
Aktion – Erfülle 1 Standard-Vertragsplättchen

Nimm dir 1 freigeschaltetes **Standard-Vertragsplättchen**. Zahle die Kosten in **Energie**. Ersetze es mit dem freigeschalteten **Transformator**. Rücke **Einkommensmarker** vor. **Prüfe:** Einkommensgrenzen / Netzwerk-Voraussetzungen / Boni des Netztableaus / Verbindungsplättchen.

A5

ODER Aktion – Erfülle 1 Fern-Vertragsplättchen

Wie links, aber zahle gegebenenfalls die auf dem **Fern-Vertragsplättchen** angegebenen **Batterien**.



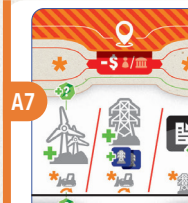
Rahmen-Voraussetzungen

Erhalte den **Zonenwert**.

Aktion

Lege 1 **Kapitalplättchen** an einen verfügbaren Platz deines **Netztableaus** an.

A6



Rahmen-Voraussetzungen

Abhängig von der gewählten **Aktion**.

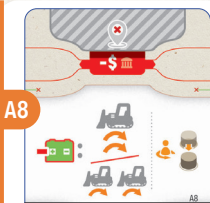
Aktion

Baue 1 **Windpark*** **ODER**

Baue 1 **Strommast**** **ODER**

Erfülle 1 **Standard-Vertragsplättchen** (wende die oben beschriebenen Regeln an).

A7



Rahmen-Voraussetzungen

Zahle den **Zonenwert** in den **Vorrat**.

Aktion

Zahle 1 **Batterie** um entweder 1 **Bulldozer** 2-mal **ODER** 2 **Bulldozer** je 1-mal zu bewegen. Schiebe deine **Zugfolgescheibe** in die untere Reihe.

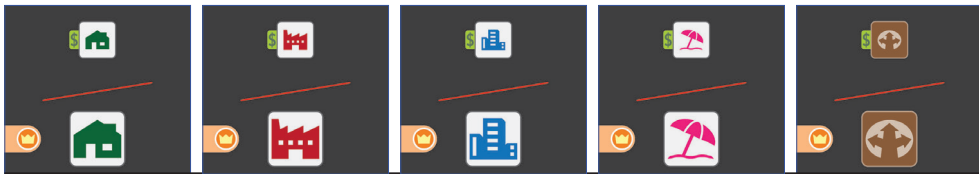
A8

* Falls du mit dieser Karte einen **Windpark** baust, darfst du **KEIN** **Verbindungsplättchen** ausspielen, wie du es mit **Aktionskarten** A1 & A2 dürftest.

** Falls du mit dieser Karte einen **Strommast** baust, darfst du **KEINE** **Batterien** anstelle des **Zonenwertes** zahlen, wie du es mit **Aktionskarte** A3 dürftest.

Spezialkarten „Wertung“

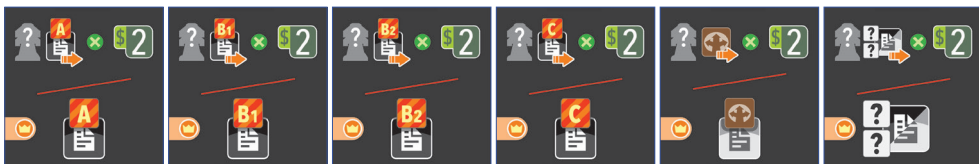
SS1
SS2
SS3
SS4
SS5



Erhalte das angegebene **Einkommen** **ODER** erhalte das angegebene **Marktsymbol**, das bei der Ermittlung der aktuellen Mehrheit mitzählt.

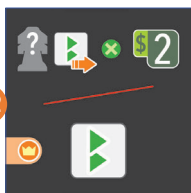
SS6
SS7
SS8
SS9
SS10
SS11

Vertragsplättchen aus Zone A Vertragsplättchen aus Sektor B1 Vertragsplättchen aus Sektor B2 Vertragsplättchen aus Zone C Fern-Vertragsplättchen Vertragsplättchen mit 2 Symbolen



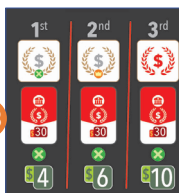
Erhalte Geld entsprechend der doppelten **Stufe** (die Zahl auf dem **Strommast-Feld** ganz oben in der Spalte) deines am weitesten rechts liegenden **Vertragsplättchens** der angegebenen Art **ODER** erhalte 1 virtuelles **Vertragsplättchen** der angegebenen Art, das bei der Ermittlung der aktuellen Mehrheit mitzählt.

SS12



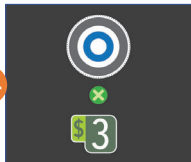
Erhalte Geld entsprechend der doppelten **Stufe** (die Zahl auf dem **Strommast-Feld** ganz oben in der Spalte) deines am weitesten rechts liegenden **Lukrativen Vertragsplättchens** **ODER** erhalte 1 virtuelles **Lukratives Marktsymbol**, das bei der Ermittlung der aktuellen Mehrheit mitzählt.

SS13



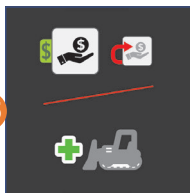
Erhalte Geld entsprechend des angegebenen Wertes multipliziert mit der Anzahl deiner **Kapitalplättchen**. Der Wert hängt von der Wertung ab, in der du diese Karte ausspielst:
1. Wertung: \$ 4
2. Wertung: \$ 6
3. Wertung: \$ 10

SS14



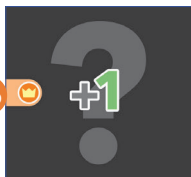
Erhalte \$ 3 für jedes deiner **Verbindungsplättchen**. Zähle alle **Verbindungsplättchen**, inklusive denen auf **Aktionskarten** auf deinem **Unternehmenstabelleau**.

SS15



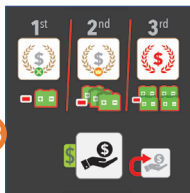
Erhalte **Einkommen** von 1 beliebigen **Einkommensmarker** auf deinem **Netztableau** und drehe ihn anschließend um **ODER** erhalte 1 **Bulldozer** zu einem freien **Baufeld**, in den **Öffentlichen Bereich** oder auf den **Parkplatz**.

SS16



Diese Karte gibt dir 1 beliebiges Element, um bei der Wertung einen Gleichstand zu gewinnen, z.B. ein virtuelles **Marktsymbol**, **Vertragsplättchen**, **Batterie**, **Energie** usw.

SS18



Zähle die angegebene Anzahl Batterien, um **Einkommen** von 1 beliebigen **Einkommensmarker** auf deinem **Netztableau** zu erhalten und ihn anschließend umzudrehen. Die Kosten hängen von der Wertung ab, in der du diese Karte ausspielst:
1. Wertung: 1 **Batterie**
2. Wertung: 3 **Batterien**
3. Wertung: 4 **Batterien**

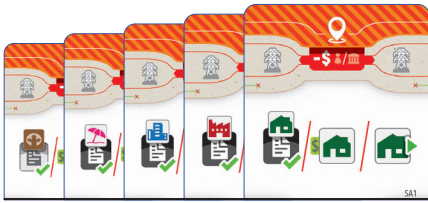
SS17



Wähle 1 Effekt: Erhalte 2 **Batterien** **ODER** erhalte eine **Spezialkarte** **ODER** erhalte 3 **Energie** **ODER** erhalte **Einkommen** von 1 beliebigen **Einkommensmarker** auf deinem **Netztableau** und drehe ihn anschließend um.

Spezialkarten „Aktion“

SA1
SA2
SA3
SA4
SA5



Rahmen-Voraussetzungen

Strommast: Zahle den *Zonenwert* an Besitzer/in oder Vorrat (falls deiner).

Aktion – Erfülle 1 Vertragsplättchen
Erfülle 1 *Vertragsplättchen*, auf dem das gezeigte *Marktsymbol* angegeben ist. Darf auch andere *Marktsymbole* zeigen. Ansonsten identisch zur Aktion der *Basis-Aktionskarte* (A5).

ODER

Aktion – Erhalte Einkommen

Erhalte das *Einkommen* des angegebenen *Einkommensmarkers*.

ODER

Aktion – Rücke Einkommensmarker vor

Rücke den angegebenen *Einkommensmarker* 1 Feld vor.

SA6



Rahmen-Voraussetzungen

Strommast:

Zahle den *Zonenwert* an Besitzer/in oder Vorrat (falls deiner).

Aktion – Verkäufe auf einem ausländischen Markt

Nur verfügbar in Zone B

Zahle auf der Karte angegebene *Batterien*.
Erhalte auf der Karte angegebenes *Einkommen*.
Drehe die Karte um.

ODER

Aktion – Erhalte Einkommen

Erhalte *Einkommen* von 1 *Einkommensmarker*, der zu einem *Marktsymbol* auf einer beliebigen deiner *Auslandsmarktkarten* passt.

ODER

Aktion – Rücke Einkommensmarker vor

Rücke 1 *Einkommensmarker*, der zu einem *Marktsymbol* auf einer beliebigen deiner *Auslandsmarktkarten* passt, 1 Feld vor.

SA7



Rahmen-Voraussetzungen

Strommast:

Zahle den *Zonenwert* in den Vorrat (Strommast muss dir gehören).

Aktion

Erhalte entsprechend der *Zone* so viele *Batterien* wie angegeben.

SA8



Rahmen-Voraussetzungen

Strommast:

Zahle den *Zonenwert* in den Vorrat (Strommast muss dir gehören).

Aktion

Erhalte entsprechend der *Zone* so viel *Energie* wie angegeben.

SA9



Rahmen-Voraussetzungen

Strommast:

Erhalte den *Zonenwert* (Strommast muss dir gehören).

Aktion

Zahle entsprechend der *Zone* so viel *Energie* wie angegeben.

SA10



Rahmen-Voraussetzungen

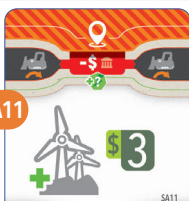
Bulldozer:

Zahle den *Zonenwert* in den Vorrat (Bulldozer muss dir gehören).

Aktion

Baue 1 *Windpark* und erhalte 1 *Energie*.

SA11



Rahmen-Voraussetzungen

Bulldozer:

Zahle den *Zonenwert* in den Vorrat (Bulldozer muss dir gehören).

Aktion

Baue 1 *Windpark* und erhalte \$ 3.

SA12

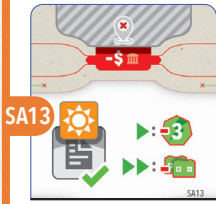


Rahmen-Voraussetzungen

Zahle den *Zonenwert* in den Vorrat.

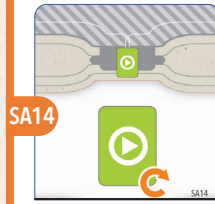
Aktion

Wirf eine beliebige Kombination aus 2 *Basis-Aktionskarten* und/oder *Spezialkarten* ab, um 1 *Spezialkarte* zu erhalten.



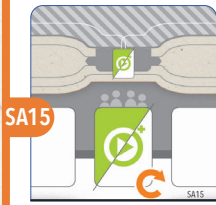
Rahmen-Voraussetzungen
Zahle den **Zonenwert** in den Vorrat.

Aktion
Erfülle 1 **Solar-Vertragsplättchen**. Falls es 1 **Einkommenspfeil** hat, zahle 3 **Energie**. Falls es 2 oder mehr **Einkommenspfeile** hat, zahle stattdessen 2 **Batterien**.



Rahmen-Voraussetzungen
Abhängig von gewählter Aktion.

Aktion
Kopiere Aktion und Voraussetzungen von 1 beliebigen **Basis-Aktionskarte***.



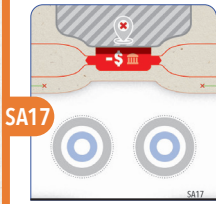
Rahmen-Voraussetzungen
Abhängig von gewählter Aktion.

Aktion
Kopiere Aktion und Voraussetzungen von 1 beliebigen **Aktionskarte** auf einem beliebigen **Unternehmensbleau***.



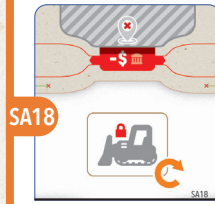
Rahmen-Voraussetzungen
Zahle den **Zonenwert** in den Vorrat.

Aktion
Erhalte 1 **Bulldozer** zu einem freien **Baufeld**, dem **Öffentlichen Bereich** oder dem **Parkplatz** **ODER** schiebe deine **Zugfolgescheibe** in die untere Reihe.



Rahmen-Voraussetzungen
Zahle den **Zonenwert** in den Vorrat.

Aktion
Du darfst bis zu 2 **Verbindungsplättchen** auf diese Karte spielen.

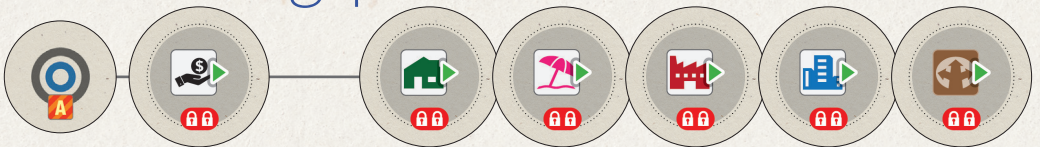


Rahmen-Voraussetzungen
Zahle den **Zonenwert** in den Vorrat.

Aktion
Aktiviere 1 Bonus auf dem **Bulldozer Parkplatz**, den du bereits mit einem deiner **Bulldozer** abgedeckt hast.

* Falls du mit dieser Karte einen **Windpark** baust, darfst du **KEIN Verbindungsplättchen** ausspielen, wie du es mit **Aktionskarten A1 & A2** dürftest. Falls du mit dieser Karte einen **Strommast** baust, darfst du **KEINE Batterien** anstelle des **Zonenwertes** zahlen, wie du es mit **Aktionskarte A3** dürftest.

Verbindungsplättchen



Rücke 1 beliebigen Einkommensmarker 1 Feld vor

Rücke den angegebenen Einkommensmarker 1 Feld vor



Erhalte 1 Batterie

Erhalte 2 Batterie

Erhalte 1 Bulldozer

Rücke 2-mal 1 beliebigen Einkommensmarker 1 Feld vor (darf derselbe sein)

Erhalte \$ 7

Erhalte 1 Spezialkarte

Strommastbonus-Plättchen



DAUERHAFT

Konsolidierungsphase:
Du darfst 1 **BELIEBIGE Aktionskarte** auf die Hand zurücknehmen. Verschiebe die Karten nicht, um die Lücke zu füllen.



SOFORT

Erfülle 1 **Solar-Vertragsplättchen**.



DAUERHAFT

1-mal pro Runde darfst du 2 **Aktionskarten** direkt nacheinander ausspielen.



DAUERHAFT

Erhalte \$ 2 aus dem Vorrat, wann immer du eine **Batterie** erhältst (auch von jemand anderem). Diese Plättchen sind kumulativ.



DAUERHAFT

Konsolidierungsphase:
Du darfst 2 am weitesten rechts liegende Aktionskarten zurück auf die Hand nehmen (aus derselben oder verschiedenen Reihen).



ENDE DER PARTIE

Erhalte \$ 2 für jeden deiner **Strommasten** auf dem Spielplan. Diese Plättchen sind kumulativ.



SOFORT

Rücke deinen **Einkommensmarker** „Ablegen“ 1 Feld vor.



SOFORT

Rücke deinen **Einkommensmarker** „Wohnungen“ 1 Feld vor.



ENDE DER PARTIE

Erhalte **Einkommen** von 1 **Einkommensmarker**, der zu einem **Marktsymbol** auf einer beliebigen deiner **Auslandsmarktkarten** passt.



DAUERHAFT

Lege 1 **Abdeckplättchen** „Rabatt“ für Zone **B** auf 1 der beiden Reihen auf deinem **Unternehmenstableau**. Dies senkt die **Zonenwerte** für diese Reihe.



SOFORT

Rücke deinen **Einkommensmarker** „Industrie“ 1 Feld vor.



ENDE DER PARTIE

Erhalte \$ 15, falls du 1 oder mehr **Kreditplättchen** hast. Diese Plättchen sind kumulativ.



SOFORT

Erhalte 1 **Bulldozer** **ODER** bewege 1 **Bulldozer** 2-mal.



SOFORT

Rücke deinen **Einkommensmarker** „Gewerbe“ 1 Feld vor.



ENDE DER PARTIE

Erhalte **Einkommen** von 1 beliebigen **Einkommensmarker**.



DAUERHAFT

Erhalte das angegebene **Verbindungsplättchen** (1 **Energie** / \$ 3).



SOFORT

Rücke deinen **Einkommensmarker** „Erholung“ 1 Feld vor.



DAUERHAFT

Wann immer du 1 **Windpark** baust, darfst du einen 2. **Windpark** auf dasselbe **Baufeld** bauen und erhältst die doppelte Menge **Energie**.

Wertungsplättchen

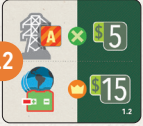
1.1



Erhalte \$ 3 für jede deiner **Batterien**.

Erhalte \$ 15, falls du die meisten **Spezialkarten** hast.

1.2



Erhalte \$ 5 für jeden deiner **Strommasten** in **Zone A**.

Erhalte \$ 15, falls du die meisten **Batterien** für **Auslandsmarktkarten** ausgegeben hast.

1.3



Erhalte \$ 3 für jedes deiner **Vertragsplättchen** außer **Solar-Vertragsplättchen**.

Erhalte \$ 15, falls du die meisten **Windparks** hast.

1.4



Erhalte \$ 1 für jede Stufe aller deiner **Transformatoren** auf dem Spielplan.

Erhalte **Einkommen** von 1 beliebigen **Einkommensmarker**, falls du die meisten **Marktsymbole** hast.

1.5



Erhalte \$ 1 je **Energie**, die du besitzt.

Erhalte \$ 15, falls du die meisten **Vertragsplättchen** aus **Zone A** erfüllst hast.

1.6



Erhalte \$ 5 für jedes Set aus 2 vertikal benachbarte **Vertragsplättchen**. Jedes Plättchen kann nur 1-mal gewertet werden.

Erhalte \$ 15, falls du die meisten **Vertragsplättchen** mit 2 **Marktsymbolen** hast.

1.7



Erhalte \$ 10 für jede Spalte auf deinem **Netztableau**, die du komplett mit **Vertragsplättchen** belegt hast.

Erhalte \$ 15, falls du die meisten **Lukrativen Symbole** hast.

1.8



Erhalte \$ 3 für jeden deiner **Bulldozer**.

Erhalte \$ 15, falls du die meisten Paare verbundener **Vertragsplättchen** hast.

1.9



Erhalte \$ 3 für jedes deiner **Strommastbonus-Plättchen** aus **Zone B**.

Erhalte \$ 15, falls du die meisten **Wohnungs-Marktsymbole** hast.

2.1



Erhalte \$ 4 für jeden deiner **Transformatoren** der Stufe 3 auf dem Spielplan.

Erhalte \$ 15, falls du die meisten **Vertragsplättchen** aus **Zone C** erfüllst hast.

2.2



Erhalte für jedes **Marktsymbol** \$ 1 je Stufe des am weitesten rechts liegenden **Vertragsplättchen** mit diesem **Marktsymbol**.

Erhalte \$ 15, falls du die meisten **Netzwerk-Plättchen** auf deinem **Netztableau** hast.

2.3



Erhalte \$ 20 für jede ununterbrochene Verbindung aus **Vertragsplättchen**, die zwei gleiche Symbole (O, A, +), verbindet, wobei das ganz rechte **Vertragsplättchen** in der am weitesten rechten freigeschalteten Spalte liegt.

Erhalte \$ 15, falls du die meisten **Vertragsplättchen** aus **Sektor B1** erfüllst hast.

2.4



Erhalte \$ 5 für jeden deiner **Transformatoren** der Stufe 5 oder 6 auf dem Spielplan.

Erhalte \$ 15, falls du die meisten **Vertragsplättchen** aus **Sektor B2** erfüllst hast.

2.5



Erhalte \$ 5 für jedes deiner erfüllten **Solar-Vertragsplättchen**.

Erhalte **Einkommen** von deinem **Einkommensmarker** „Ablegen“, falls du die meisten **Fern-Vertragsplättchen** erfüllst hast.

2.6



Erhalte \$ 5 für jedes deiner **Strommastbonus-Plättchen** aus **Zone A**.

Erhalte \$ 15, falls du die meisten **Gewerbe-Marktsymbole** hast.

2.7



Erhalte \$ 3 für jedes **Vertragsplättchen** auf einem Feld deines **Netztableaus** mit einem aufgedruckten Bonus.

Erhalte \$ 15, falls du die meisten **Erholungs-Marktsymbole** hast.

2.8



Erhalte \$ 5 für jeden deiner **Windparks** in **Zone A**.

Erhalte \$ 15, falls du die meisten **Industrie-Marktsymbole** hast.

2.9



Erhalte \$ 5 für jeden deiner **Einkommensmarker** in einer grünen Spalte auf deinem **Netztableau**.

Erhalte \$ 15, falls du die meiste **Energie** zum Erfüllen von **Vertragsplättchen** ausgegeben hast (prüfe deine **Transformatoren**).

0.1



Für jedes angegebene **Marktsymbol**: Erhalte die Anzahl deiner **Marktsymbole** multipliziert mit dem **Einkommen** des passenden **Einkommensmarkers** als Geld.

0.2



Wer die meisten **Marktsymbole** jeder Art hat, erhält das **Einkommen** des passenden **Einkommensmarkers**.

Wie erhalte ich Energie?

- Baue 1 **Windpark** (siehe Anleitung Seite 13).
- Aktiviere 1 **Verbindungsplättchen**, das Energie gibt (siehe Anleitung Seite 13).
- Baue 1 **Strommast** und nimm einen +2 **Energie-Bonus** auf dem **Strommastbonus-Plan** oder das +1 **Energie** / +\$3 **Strommastbonus-Plättchen** (siehe Anleitung Seite 12).
- Stelle 1 **Bulldozer** auf den **Parkplatz** und wähle den **Energie-Bonus** (siehe Anleitung Seite 13).
- Nimm den +1 **Energie-Bonus** beim Bau des **Strommast** Stufe 5 (siehe Anleitung Seite 12).
- Ein **Vertragsplättchen-Feld** in Spalte 3 deines **Netztableaus** gibt **Energie**, sobald du es belegst (siehe Anleitung Seite 14).
- Ein **Vertragsplättchen-Feld** in Spalte 6 deines **Netztableaus** lässt dich 1 **Windpark** bauen, der **Energie** gibt (siehe Anleitung Seite 14).
- **Spezialkarte „Aktion“** Nr. 8.
- **Spezialkarte „Wertung“** Nr. 17.

Wie erhalte ich Geld?

- **Vertragsplättchen** erfüllen erhöht dein **Einkommen** (siehe Anleitung Seite 14).
- Führe die Aktion **„Nimm dir Kapital“** aus (siehe Anleitung Seite 17).
- Nutze ein **Verbindungsplättchen**, das dir Geld gibt (siehe Anleitung Seite 13).
- Mehrere Felder deines **Netztableaus** erlauben dir, **Einkommen** deiner **Einkommensmarker** zu erhalten (siehe Anleitung Seite 14).
- Verkäufe auf einem **ausländischen Markt** (siehe Anleitung Seite 16).
- Einige **Spezialkarten** geben dir direktes oder indirektes **Einkommen**.
- Baue den **Strommast** Stufe 7.
- Baue 1 **Strommast** in **Zone B** oder **C** und nimm den auf dem **Strommastbonus-Plan** aufgedruckten \$ 5-Bonus (siehe Anleitung Seite 12).

Wie erhalte ich Batterien?

- Nimm in deinem Zug 1 **Batterie**, anstatt eine **Aktionskarte** auszuspielen oder **Aktionskarten zurückzunehmen** (siehe Anleitung Seite 18).
- Baue 1 **Strommast** und nimm einen **Batterie-Bonus** vom **Strommastbonus-Plan**.
- Aktiviere 1 **Verbindungsplättchen**, das dir 1 **Batterie** gibt (siehe Anleitung Seite 13).
- **Spezialkarte „Wertung“** Nr. 17.
- **Spezialkarte „Aktion“** Nr. 7.
- Stelle 1 **Bulldozer** auf den **Parkplatz** und wähle den **Batterie-Bonus** (siehe Anleitung Seite 13).
- Erhalte in der **Konsolidierungsphase Batterien** für deine **Energie** (siehe Anleitung Seite 18).
- Lege **Vertragsplättchen** auf die Felder deines **Netztableaus**, die dir 1 **Batterie** geben (siehe Anleitung Seite 14).

Wie erhalte ich Spezialkarten?

- Baue 1 **Strommast** und nimm den **Spezialkarten-Bonus** vom **Strommastbonus-Plan** (siehe Anleitung Seite 12).
- Aktiviere 1 **Verbindungsplättchen**, das dir 1 **Spezialkarte** gibt (siehe Anleitung Seite 13).
- **Spezialkarte „Aktion“** Nr. 12.
- **Spezialkarte „Wertung“** Nr. 17.

Wie kann ich neue Bulldozer auf den Spielplan stellen?

- **Spezialkarte „Aktion“** Nr. 16.
- **Spezialkarte „Wertung“** Nr. 15.
- Baue 1 **Strommast** und nimm den **Bulldozer-Bonus** vom **Strommastbonus-Plan** (siehe Anleitung Seite 12).
- 1 der **Verbindungsplättchen** gibt 1 **Bulldozer** (siehe Anleitung Seite 13).
- Erhalte den **Bulldozer-Bonus**, sobald du den **Strommast** aus Spalte 6 deines **Netztableaus** baust.

Effekte des Netztableaus

Diese Effekte beziehen sich speziell auf das Netztableau. Die allgemeinen Symbole sind auf Seite 1 erklärt.



Sobald ein Einkommensmarker zum 1. Mal dieses Feld erreicht, erhalte 1 Spezialkarte.



Rücke 1 Einkommensmarker vor, der zu einem der Marktsymbole auf dem hierhin gelegten Vertragsplättchen passt.



Baue einen 2. Windpark, wo du bereits 1 hast und erhalte Energie.

1 Energie für Zone A,
2 Energie für Zone B,
4 Energie für Zone C.

Netzwerk-Voraussetzungen



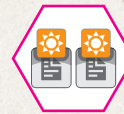
Du musst die angegebene Menge Energie zahlen.



Die Vertragsplättchen an den Enden dieser Netzwerk-Linie können keine gleichen Marktsymbole haben.



1 der verbundenen Vertragsplättchen muss ein Fern-Vertragsplättchen sein.



Beide der verbundenen Vertragsplättchen müssen Solar-Vertragsplättchen sein.