

Livro de regras



Em nossas terras boa parte da energia elétrica é produzida por barragens hidrelétricas que se utilizam das forças dos rios para iluminar nossas casas. Mas para que a energia chegue até o refrigerador, lâmpada ou microondas é preciso de uma grande rede de transmissão e distribuição passando por subestações de energia. Um negócio que movimenta bilhões todos os anos.

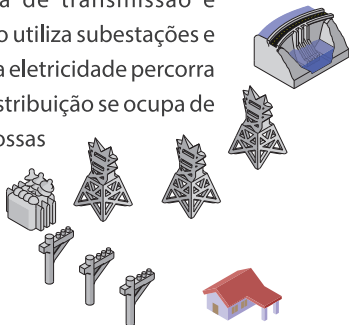
Em “Elétrica” você assume o papel de um empreendedor do ramo de energia. Sua missão: criar uma rede de energia que abasteça os grandes centros urbanos, mas seja cuidadoso, neste ramo ninguém prospera sozinho. A cooperação de outros empreendedores pode ser crucial para atingir seus objetivos. Construa grandes hidrelétricas, torres de transmissão, subestações de energia, postes de distribuição e ilumine cidades neste fabuloso jogo de tabuleiro modular.

A Energia Elétrica: da geração até nossas casas

Olá empreendedor!

Antes de se aventurar nesse ramo é importante conhecer o conceito geral da geração, transmissão e distribuição de eletricidade, afinal o sucesso do seu empreendimento depende do quanto você conhece do negócio.

A energia elétrica que utilizamos em nossas casas vem de uma unidade geradora, ou seja, uma máquina capaz de transformar a energia mecânica, térmica ou solar em energia elétrica. Estas máquinas estão alojadas em instalações que chamadas de Usinas Elétricas. Existem diferentes tipos de usinas: usinas hidrelétricas transformam as forças das águas, eólicas transformam a força dos ventos, térmicas queimam material para produzir calor que por sua vez vai se transformar em energia elétrica e assim por diante. Mas não basta produzir energia, ela deve chegar até nós. Por isso nosso sistema conta com uma infraestrutura de transmissão e distribuição. A transmissão utiliza subestações e torres para fazer com que a eletricidade percorra grandes distâncias. Já a distribuição se ocupa de entregar a energia em nossas residências utilizando postes de transmissão.



Agora que já sabemos como o negócio funciona você tem uma missão muito importante: entregar energia elétrica para as grandes cidades.

Conteúdo do jogo



Objetivo

O objetivo principal do jogo é energizar as cidades do tabuleiro criando uma rede de energia elétrica acumulando pontos de megawatt. Mas para isso cada jogador deverá perseguir objetivos individuais designados nas cartas 'Demandas'.

Organizando o jogo

A nascente é o ponto de partida e deve ser colocado no centro da mesa com a face voltada para cima. Nenhuma edificação pode ser colocada sobre ela.



Os cenários restantes devem formar uma ou mais pilhas com suas faces viradas para baixo.

As cartas de 'Demandas' devem formar uma pilha única e embaralhada com a face voltada para baixo. Cada jogador inicia a partida com 3 cartas retiradas do topo da pilha. Elas representam objetivos individuais de cada jogador. Demandas não são secretas e devem ser deixadas sobre a mesa com a face voltada para cima.

Todos devem conhecer as demandas uns dos outros.

O último jogador a levar um choque elétrico deve iniciar o jogo.

Ações

Na primeira rodada cada jogador, um de cada vez e em sentido horário, deverá colocar uma nova peça de cenário no tabuleiro.

Finalizada a primeira rodada, na sua vez, o jogador poderá executar somente uma das seguintes ações:

- Inserir mais um peça de cenário;
- Inserir uma edificação no tabuleiro.

Inserindo cenário

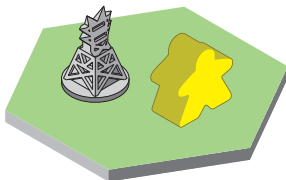
Ao adicionar uma peça de cenário ao tabuleiro, o jogador não poderá ver sua face antes de escolhê-la. A nova peça de cenário deverá ser conectada às demais já colocadas sobre a mesa de modo coerente.

Bordas azuis se ligam com bordas azuis e bordas verdes com bordas verdes.

Caso não seja possível conectar a peça ao restante do cenário ela deverá ser descartada e o jogador poderá realizar uma nova ação a sua escolha.

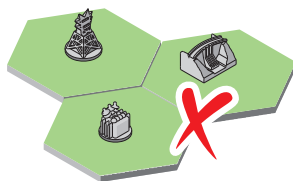
Inserindo edificações

Edificações são as peças cinza. O jogador pode inserir qualquer edificação (Hidrelétricas, Subestações, Torres, ou Postes) sobre uma peça de cenário já inserido no tabuleiro. Ao inserir uma edificação o jogador deverá colocar junto um de seus peões para indicar que a edificação o pertence.

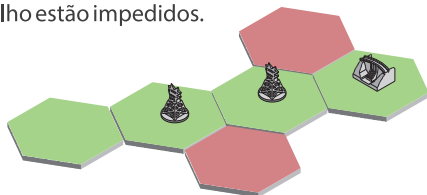


Não é possível criar mais de uma edificação sobre a mesma peça de cenário. Cada jogador possui apenas 5 peões, logo não pode criar edificações no mapa de forma indiscriminado. Não se preocupe, sempre que uma demanda é atendida o peão retorna ao jogador (consulte o item 'Atendendo demandas'). **Mas atenção:** edificações não podem ser colocadas ao acaso.

- Hidrelétricas só podem ser colocadas onde há água, exceto na nascente;
- Torres e Subestações não podem ser colocadas sobre uma cidade;
- Três edificações, não importa quais sejam, não podem ser vizinhas entre si ao mesmo tempo, assim a formação abaixo é inválida.



Deste modo uma vez que duas edificações são conectadas alguns espaços podem ficar impedidos, ou seja, não poderão receber qualquer edificação. Na imagem abaixo os espaços em vermelho estão impedidos.

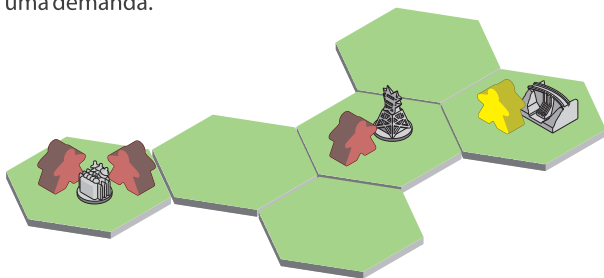


Conexões

Uma edificação está conectada à outra simplesmente por estar em uma peça vizinha. Caso a nova edificação não esteja conectada a nenhuma outra o jogador deverá alocar **dois peões** ao invés de um e eles devem permanecer lá até que a edificação atenda a uma demanda.

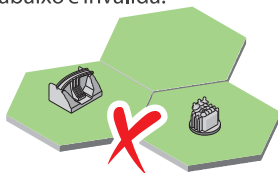
A única exceção são as Hidrelétricas que podem ser inseridas sem fazer conexão alguma utilizando apenas um peão.

Outra coisa: edificações só podem fazer vizinhança com edificações específicas. Veja a tabela de conexões.

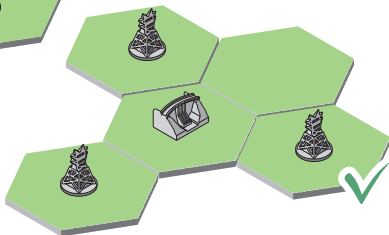


	conecta-se com	não se conecta com
		  
	  	
	 	 
	 	 

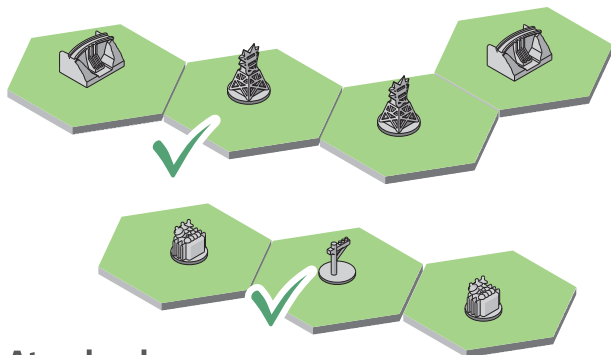
De acordo com a tabela uma Subestação não pode se conectar com uma Usina Hidrelétrica, logo a formação abaixo é inválida.



Uma edificação pode fazer conexão com mais de uma outra desde que siga à tabela de conexão. Uma Hidrelétrica por exemplo pode se conectar com até três torres.



Além disso uma Hidrelétrica pode se conectar com outra por meio de uma rede de torres. O mesmo princípio pode ser utilizado para as subestações. Sendo assim as conexões abaixo são consideradas válidas.



Atendendo demandas

Cada carta de demanda possui uma descrição do que deve ser realizado e uma quantidade de pontos de megawatt para serem conquistados. Assim que o jogador realiza o que está descrito na carta a demanda é considerada atendida.

Observação: Declarar realizada uma demanda não consome uma ação do jogador.

Pontos de megawatt
(pontos de vitória)



Demanda a ser atendida
(objetivo)

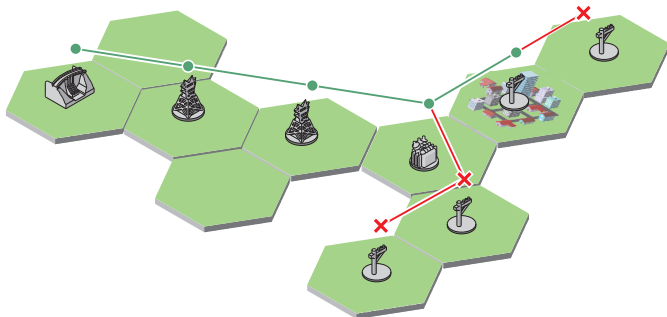
O jogador poderá declarar uma demanda atendida a qualquer momento, mesmo que não seja sua vez de jogar. Neste momento ele deverá: **[1]** retirar do tabuleiro os peões que correspondem à demanda atendida. Estes peões agora estão livres para criar novas edificações; **[2]** deixar a carta de demanda sobre a mesa em posição horizontal, indicando aos outros os pontos alcançados até o momento; e **[3]** pegar uma nova carta de demanda para substituir a demanda atendida, permanecendo deste modo com três demandas na mão. O jogador **não** poderá ficar com mais de três demandas não atendidas em sua mão. Ou seja, se o jogador já possuir três cartas de demanda não atendidas ele não poderá pegar uma nova carta.

Mas atenção: o jogador só pode utilizar as próprias edificações para atender suas demandas. Isto é, um jogador que precise energizar uma subestação, por exemplo, não poderá atender essa demanda a não ser que um de seus peões domine uma subestação energizada.

Mas atenção: para que uma demanda possa ser atendida o jogador precisa, além de dominar as edificações indicadas, certificar-se de que as mesmas estão energizadas (consulte o item 'Energizando'). **Edificações que não estão energizadas não podem ser utilizadas para atender demandas.**

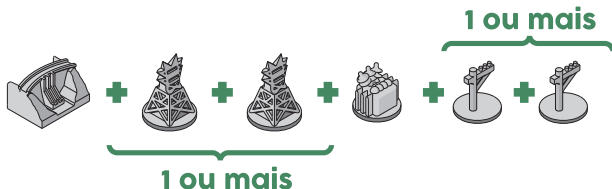
Energizando

Para que uma edificação possa ser considerada energizada ela deve estar conectada a uma rede de edificações que parte de uma Hidrelétrica até uma Cidade. A figura abaixo mostra uma rede energizada e três edificações que **não** estão energizadas:



Note que o último poste, mais a direita, não está energizado por que não está entre uma Hidrelétrica e uma cidade. Ele está entre uma cidade e coisa alguma.

Deste modo, uma cidade só pode ser considerada energizada quando um Poste de distribuição é construída sobre um tile de cidade. A figura a seguir mostra a ordem da rede energizada.



Trocando de demandas

É possível que um jogador se sinta insatisfeito com as demandas que tem em sua mão. Neste caso, à **qualquer momento do jogo**, ele poderá fazer uma troca, mas tudo tem seu preço. Uma companhia incapaz de cumprir com suas demandas não tem como manter tantos funcionários. Se optar pela troca o jogador sacrificará um dos peões que possui na mão. Não podem ser sacrificados peões que estejam sobre o tabuleiro. O jogador deverá embaralhar suas demandas com a pilha de demandas da mesa e retirar novamente outras três demandas do baralho. Observe que é possível o jogador retirar as mesmas cartas de demanda que já possuía. O peão sacrificado não deve retornar ao jogo, fazendo com que o jogador fique com um peão a menos.

Finalizando o jogo

O jogo pode terminar em duas situações:

1 - Não há possibilidade de energizar mais nenhuma cidade. Existem 8 cidades no jogo. É possível que uma ou mais cidades, não possam ser energizadas. Isso pode acontecer por algumas razões, tais como:

- não haverem mais Postes para inserir no tabuleiro;
- ou a cidade fazer vizinhança com uma Hidrelétrica ou Torre impedindo a colocação de um poste (um poste não pode fazer vizinhança com Hidrelétrica ou Torre).

2 - um jogador, na sua vez, fica impossibilitado de executar qualquer ação. Ele não consegue inserir nem peças de tabuleiro, nem edificações.

O vencedor será aquele que marcar o maior número de pontos de megawatt.

Nota:

Havendo mais de um jogador com a mesma pontuação, vencerá aquele que possuir o maior número de peões no tabuleiro.

Então vamos lá! Existem cidades precisando de energia e você, junto com os outros empreendedores, devem encarar este desafio.

Agradecimentos

Agradecemos a todos aqueles que de modo direto ou indireto contribuíram para a publicação deste jogo.

Sabia?

Fontes de energia renováveis são aquelas que, mesmo depois de utilizadas, continuam disponíveis. É o caso da energia solar, dos vegetais (biomassa), dos ventos (eólica), dos rios (hidráulica), entre outras.

Quando falamos em usinas hidrelétricas estamos falando de um modo de produção de energia que não se esgotará tão cedo, além de ser a forma mais comum de produção de energia elétrica no Brasil.

	 conecta-se com	 não se conecta com
		  
	  	
	 	 
	 	 