

REGLAS

Instalacion:

- Se distribuyen las 9 fichas que constituyen el tablero.
- Cada jugador recibe tres transformadores, así como un tablero eléctrico que representa su punto de inicio.
- Se entregan fichas de cableado que es esta pintadas con los colores de cada jugador.
- Se mezcla el mazo de recursos y se reparte a cada jugador 2 cartas. Se deja un espacio para el cementerio de descarte.
- Se mezclan las cartas de contratos y se entregan uno a cada jugador.
- Se mezclan las cartas del mazo Avería de la siguiente forma: se forman 2 mazos una cartas separados por la carta de Apagón. La carta de Volvió la Luz debe estar mezclada en el segundo mazo.
- El jugador con el último corte de luz comienza la ronda. Se le entrega la ficha de comienzo de turno.

Primer turno

Cada jugador tiene 4 puntos de tensión, que le permite realizar distintas acciones:

- Robar una carta del mazo: se descarta una carta, al final de la ronda el jugador puede tener un máximo de 2 cartas en mano
- Utilizar una carta de la mano. Este tiene un costo de 0 (gratis), 1 punto de tensión o 2 puntos de tensión.
- Instalar una pieza de cableado en el tablero. Esta debe estar conectada a las piezas previamente instaladas del jugador.
El costo de cada ficha varía de acuerdo a la cantidad de salidas que tiene:
 - recta: coste 1 punto de tensión
 - "L": coste 2 puntos de tensión
 - triple: coste 3 puntos de tensión
 - cuadruple: coste 4 puntos de tensión
- Puedes reemplazar un cableado previo pagando su costo en puntos de tensión.
- Puedes causar una "falla" en una conexión de cableado en el tablero y darla vuelta, averiándola, esta acción tiene un costo de 2 puntos de tensión. Esta conexión se inutiliza hasta que esta se repare. Esta acción solo puede ser realizada en la ficha de recta.
- Reparar una ficha averiada. Esto tiene un costo de 1 punto de tensión

- Podes rotar una pieza que este conectada a tus puntos de inicio pagando 2 puntos de tension.
- Instalar un transformador en alguna de las fichas que lo permiten. este se puede realizar en una zona como tantos puntos de victoria ofrece.

Al finalizar el turno se prosigue con el jugador en la derecha.

Ronda

- Un ronda se completa cuando todos los jugadores hayan completado su turno.
- Al finalizar la ronda se controla si se han cumplido algun contrato. Si es asi, el jugador deja boca arriba el contrato realizado y recibe un contrato nuevo.
- Se revela la primera carta del maso de averias. Se lee en voz alta y se realizan las acciones indicadas.
- Se mueve la ficha de comienzo de turno al jugador de la derecha del que la tenia.
- Al finalizar una ronda el jugador debe tener 2 cartas en su mano.
- Si el maso de recursos se completa, se mesclan las cartas en el descarte y se comienza de vuelta.

Ronda(s) Apagon

- En esta ronda se realiza la accion adicional de contar cuantos puntos los jugadores han adquirido hasta ahora.
 - Es una ronda especial en el cual el primer jugador realiza una accion con sus puntos de tension y se los entrega al jugador de la derecha.
 - Este es libre de realizar cualquier accion que pueda realizar con sus actuales puntos de accion.
- Esta ronda termina cuando el punto de tension rojo vuelve al jugador que tiene la ficha de comienzo.

Ronda Volvio la luz

- En esta ronda se realiza la accion adicional de contar cuantos puntos los jugadores han adquirido hasta ahora.
- En esta ronda el jugador que tiene la ficha de comienzo vuelve a las rondas previas, sin entregar sus fichas de tension al resto de los jugadores.

Victoria

- El juego consiste de 10 rondas al final de las cuales se realiza una contabilizacion final de los puntos obtenidos. El jugador con la mayor cantidad de puntos, gana.

-Los jugadores ganan puntos en base a cuantos edificios, casas y fabricas lograron conectar a sus tableros, pudiendo realizar mas de una conexion por cada unidad. Por cada una de esas conexiones ganan:

- Casas: 1 punto de victoria
- Edificios: 2 punto de victoria
- Country: 3 punto de victoria
- Fabrica: 4 punto de victoria

El tendido que estuviera mas alla de un transformador de otro jugador no sera contado como una conexion al tablero electrico del jugador.

-Si algun jugador instalo un transformador, se obtiene los puntos de la zona. Si hubiera mas de 1 se divira la cantidad de puntos de victoria, redondeados para abajo.

-Todos los contratos realizados por el jugador se contabilizan y se anotan los puntos obtenidos

-Existen contratos comunes a todos los jugadores. Son los siguiente:

- Mayor cantidad de estructuras: 5 puntos de victoria
- Mayor cantidad de contratos: 5 puntos de victoria
- No tener ninguna averia: 5 puntos de victoria
- Tener el mayor numero de terrenos de cualquier categoria: 5 puntos de victoria
- Tener la mayor cantidad de transformadores instalados: 5 puntos de victoria