

MEGAWATT

INSTRUKCJA



Obejrzyj instrukcję wideo

WIEK
10+

GRACZE
2-5

MINUTY
30+

GRA

Megawatt to gra o budowaniu sieci energetycznej z potencjałem na przyszłość! Używaj kart **Technologii** by zapewnić moc, kart **Ulepszeń** by udoskonalić sieć i kart **Akcji** do wzmacniania swoich ruchów lub utrudniania innym graczom! Świat zmienia się z pojawieniem każdej kolejnej karty **Wydarzeń**.

JAK WYGRAĆ

Zbuduj sieć, która ma jak największą **MOC**, z jak najmniejszym **WPŁYWEM**.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Oddziel stosy kart **Technologii**, **Akcji**, **Ulepszeń** i **Wydarzeń**. Potasuj każdy z nich, a następnie ułóż rewersem do góry na środku stołu. Pozostaw między nimi miejsce na stosy kart odrzuconych.

PRZEBIEG GRY

Gra składa się z 9 rund.

Pierwsze dwie rundy to Faza Budowy, w której można dobrać tylko karty **Technologii**.

Zaczyna najmłodszy gracz, następnie kolejno ze wskazówkami zegara gracze wykonują swoje ruchy.

Runda kończy się, gdy każdy z graczy wykona ruch.

Kolejne 7 rund to Faza Wydarzeń. W tych rundach można dobrać wszystkie rodzaje kart.



Na początku każdej rundy w Fazie Wydarzeń, odwróćcie kartę Wydarzeń i przeczytajcie najnowsze wiadomości. Efekt z karty Wydarzeń trwa do końca rundy.

Jeśli chcecie skrócić lub wydłużyć grę - po prostu zmniejszcie lub zwiększcie liczbę rund w Fazie Wydarzeń.

UKŁAD SIECI



PUNKTACJA

Kiedy runda finałowa dobiegnie końca, wygrywa gracz z najwyższym wynikiem. Aby obliczyć swój wynik:

Dodaj **MOC** z każdej karty w Twojej sieci = **MOC SIECI**

Dodaj **WPŁYW** z każdej karty w Twojej sieci = **WPŁYW SIECI**

Pamiętaj, aby zastosować efekty z kart **Ulepszeń**



Twój wynik = MOC SIECI - WPŁYW SIECI

W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą kart **Ulepszeń**.

W TWOJEJ KOLEJCE

1 DOBIERZ

Dobierz karty tak, aby na ręce mieć 4 karty.

W Fазie Budowy, możesz dobierać tylko karty **Technologii**.

W Fазie Wydarzeń, możesz dobierać zarówno karty **Technologii**, karty **Ulepszeń**, jak i karty **Akcji**.

*W trakcie Fazy Wydarzeń, pamiętaj o odkryciu karty **Wydarzenia** na początku każdej rundy.*

Dobieraj po jednej karcie. Możesz zerknąć na dobraną kartę, przed dobraniem kolejnej.

Jeżeli na którymś ze stosów zabraknie kart, przetasuj wykorzystane karty i ułóż je rewersem do góry.

2 GRAJ

Każda z kart kosztuje tyle **MONET**, ile podano w jej prawym, górnym rogu.

W każdej rundzie masz do dyspozycji **5 MONET**. Nie musisz wydawać wszystkich **MONET**, ale niewydane **MONETY** przepadają z końcem Twojej kolejki.

TECHNOLOGIA: Zagraj kartę - w tym celu połóż ją odkrytą przed sobą.

ULEPSZENIE: Umieść odkrytą kartę **Ulepszeń** w swojej sieci. Możesz posiadać tylko jedno **Ulepszenie** danego typu w swojej sieci. Efekt karty zaczyna działać od kolejnej rundy.

*Aby dowiedzieć się jak rozmieścić karty **Technologi** oraz **Ulepszeń** sprawdź **UKŁAD SIECI**.*

AKCJA: Przeczytaj kartę **Akcji** i rozpatrz jej efekt. Po rozpatrzeniu efektu, umieść kartę na stosie odrzuconych kart **Akcji**.

3 ODRZUĆ

Możesz zostawić na ręce maksymalnie jedną kartę, którą wykorzystasz w następnej kolejce.

Wszelkie dodatkowe karty z Twojej ręki muszą zostać odrzucone, jako odkryte, na odpowiadający im stos kart odrzuconych.

Gdy każdy z graczy wykona swoją kolejkę, przejdźcie do następnej rundy.

ULEPSZENIA



Zaawansowana technologia

Karty Zaawansowany Atom, Skoncentrowana energia słoneczna i Morska farma wiatrowa kładzie się nad pasujące karty **Technologii**. Podwajają one **MOC** każdej karty poniżej. Możesz zagrać te karty bez karty **Technologii**, ale nie będą miały żadnego efektu, dopóki karta **Technologii** nie zostanie zagrana.



Wychwyt CO2

Zmniejsz **WPLYW** każdej karty Biomasa, Węgiel i Gaz w swojej sieci o 3.



Magazyn Energii

Bateria sieciowa, Wodór i Elektrownia Szczytowo-pompowa zwiększają ilość **MONET**, które masz do dyspozycji w każdej rundzie. **MOC** i **WPLYW** mogą ulec zmianie.



Połączenie Międzysystemowe

Dobierając karty, możesz dobrać 5 kart zamiast 4. Dodatkowo, możesz zatrzymać na ręce 2 karty zamiast 1 do następnej rundy.

Zawartość

141 Kart do Gry | 90 Kart Technologii: 10 x Biomasa, 10 x Węgiel, 12 x Gaz, 10 x Woda, 10 x Atom, 19 x Słońce, 19 x Wiatr | **16 Kart Ulepszeń:** 2 x Zaawansowany Atom 2 x Wychwyt CO2, 2 x Skoncentrowana energia słoneczna, 2 x Bateria sieciowa, 2 x Wodór, 2 x Połączenie międzysystemowe, 2 x Morska farma wiatrowa, 2 x Elektrownia szczytowo-pompowa | **10 Kart Akcji:** 1 x Blokada, 2 x Gotówka, 2 x Oplata, 1 x Zagrożenie, 1 x Prognoza, 1 x Badania, 1 x Sabotaż, 1 x Zamiana | **25 Kart Wydarzeń**

www.megawatt.game



cureus GAMES CIC

34-35 Clarges Street, Mayfair
London, UK, W1J 7EJ

MW-02-07-PL | Zaprojektowane w Wielkiej Brytanii
Wykonano w Chinach przez Boda Games
Ilustrował: Wallace Smith