

## Modifiche in base al numero di giocatori

	 2 giocatori	 3 giocatori	 4 giocatori	 5 giocatori	 6 giocatori
numero delle regioni scelte sulla mappa	3	3	4	5	5
numero di centrali rimosse dal gioco a caso coperte (dopo aver preparato il mercato)	8	8	4	0	0
numero massimo di centrali consentite per singolo giocatore	4	3	3	3	3
numero di città da connettere per attivare la fase 2 *	10	7	7	7	6
numero di città da connettere per far terminare il gioco	21	17	17	15	14

\*Nota per la mappa **Baden-Württemberg**: le città da connettere per attivare la fase 2 sono rispettivamente **9, 6, 6, 6, 5**.

## Rimozione della carta di valore minore presente nel mercato

La carta di valore più basso presente nel mercato deve essere rimossa dal gioco quando si verificano i seguenti eventi:

EVENTO	PARTE DEL TURNO	SOSTITUZIONE CON LA PRIMA CARTA DEL MAZZO
In un turno nessun giocatore compra centrali durante l'asta	Alla fine della Parte 2	sì
Un giocatore connette un numero di città uguale o superiore al numero della carta di valore minore presente nel mercato	Durante la Parte 4 (non appena si verifica l'evento)	sì
Ha inizio la Fase 2	Prima della Parte 5	sì
Viene rimossa la carta "Fase 3"	Durante la Parte in cui viene rimossa la carta "Fase 3"	no
Ogni turno della Fase 3	Durante la Parte 5	no
Viene pescata la carta promo "Generatore di flusso" (Centrale 33 1/3)	Durante la Parte 2 (non appena si verifica l'evento)	sì

## Inizio della Fase 3

La Fase 3 inizia nella parte del turno successiva a quella in cui viene pescata la carta "Fase 3". L'inizio della Fase 3 può verificarsi in 3 modi:

1. Se la carta "Fase 3" viene pescata durante la **parte 2** del turno (Comprare le Centrali Elettriche), trattate la carta come se fosse la centrale di valore più alto e mettetela in fondo al mercato futuro. Dopo la fine della parte 2 del turno, rimuovete la centrale di valore più basso e la carta "Fase 3" e non pescate alcuna carta per rimpiazzarle!

**La Fase 3 inizia nella parte 3 del turno.**

2. Se la carta "Fase 3" viene pescata durante la **parte 4** del turno (Costruire) come rimpiazzo di una centrale troppo piccola, rimuovete la carta e la centrale più piccola dal gioco e non pescate alcuna carta per rimpiazzarle. **La Fase 3 inizia dalla parte 5 del turno.**

3. Se la carta "Fase 3" viene pescata durante la **parte 5** del turno (Burocrazia), rimuovete la carta e la centrale più piccola dal gioco e non pescate alcuna carta per rimpiazzarle.

Utilizzate, un'ultima volta, la tabella delle risorse relativa alla Fase 2 per riformire il mercato. **La Fase 3 inizia dalla parte 1 del turno successivo.**

Dopo aver rimosso la carta "Fase 3", mescolate nuovamente il mazzo delle centrali elettriche rimaste e rimettetelo coperto di fianco alla mappa.