

RECHARGE รีชาร์จ

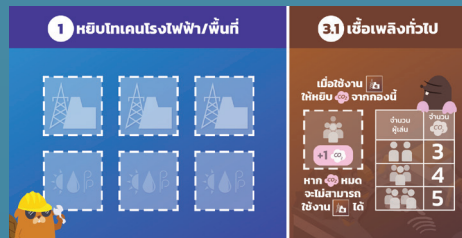
ในมหานครสัตว์อันไกลโพ้น ดินแดนที่ต้องพึ่งพลังงานจากไฟฟ้า ในฐานะผู้ผลิตไฟฟ้าเอกชนที่ประจำอยู่ในมหานครสัตว์ คุณจึงต้องจัดสรรทรัพยากร และวางแผนการพัฒนาโรงไฟฟ้าให้สามารถผลิตไฟฟ้าเพื่อตอบสนองความต้องการใช้พลังงานที่เพิ่มขึ้นจากการขยายตัวของธุรกิจและอุตสาหกรรมในมหานครสัตว์แห่งนี้ ผู้เล่นที่บริหารโรงไฟฟ้าประเภทต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ควบคุมไปกับการสร้างพลังงานได้อย่างสมดุล มีเสถียรภาพ และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

COMPONENTS

บอร์ดผู้เล่น 4 แผ่น



บอร์ดกลาง 1 แผ่น



โทเคนโรงไฟฟ้าพลังงาน

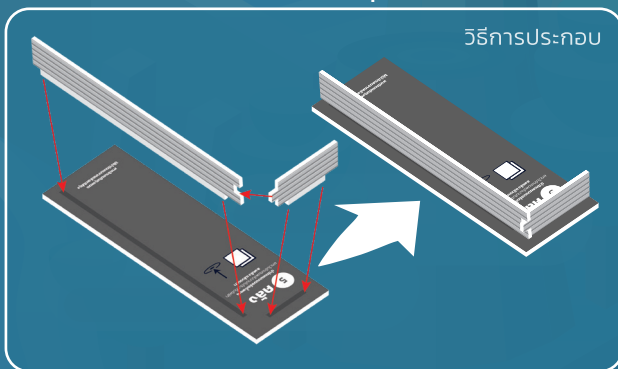
- เชื้อเพลิงทั่วไป 4 ชิ้น
- ชีวมวล 4 ชิ้น
- แสงอาทิตย์ 4 ชิ้น
- น้ำ 4 ชิ้น
- ลม 4 ชิ้น

โทเคนพื้นที่

- น้ำ 4 ชิ้น
- แสงอาทิตย์ 4 ชิ้น
- ลม 4 ชิ้น
- น้ำ/ลม 3 ชิ้น
- แสง/น้ำ 3 ชิ้น
- แสง/ลม 3 ชิ้น
- แสง/น้ำ/ลม 3 ชิ้น

- โทเคนพลังงาน 70 ชิ้น
- โทเคน CO₂ 50 ชิ้น

บอร์ดคลัง 4 ชุด



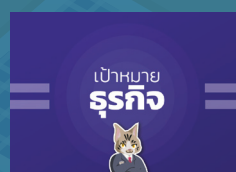
แผ่นช่วยเล่น 4 ใบ



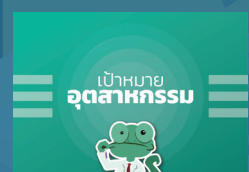
การ์ดเป้าหมาย ชุมชน 15 ใบ



การ์ดเป้าหมาย ธุรกิจ 14 ใบ



การ์ดเป้าหมาย อุตสาหกรรม 16 ใบ



SETUP

1. สับการ์ดเป้าหมายแต่ละกอง แล้วนำไปวางตรงกลาง โดยเรียงจาก ชุมชน > ธุรกิจ > อุตสาหกรรม
2. เปิดกองการ์ดเป้าหมายชุมชน 2 ใบ โดยวางไว้หน้ากอง และบนกอง
3. วางบอร์ดกลางไว้ตรงกลางโต๊ะ
4. นำโทเคน CO₂ วางบนบอร์ดกลางโดยให้มีจำนวนโทเคน CO₂ มากกว่าจำนวนผู้เล่น 1 ชิ้น ส่วนที่เหลือวางไว้ข้างบอร์ดกลางคู่กับโทเคนพลังงาน
5. สุ่มโทเคนพื้นที่ และโทเคนโรงไฟฟ้าเข้าถุงกองกลางแต่ละชนิด โดยใส่โทเคนโรงไฟฟ้าเท่ากับจำนวนผู้เล่น และใส่โทเคนพื้นที่เป็นจำนวน 2 เท่าของจำนวนผู้เล่น
6. สุ่มหยิบโทเคนจากในถุงกองกลางแต่ละชนิด แล้วนำมาเติมในช่องบนบอร์ดกลางให้เต็ม หรือจนกว่าจะไม่เหลือโทเคนในถุง



7. แจกอุปกรณ์ให้กับผู้เล่นดังนี้
 - บอร์ดผู้เล่น 1 แผ่น
 - บอร์ดคลัง 1 ชุด
 - แผ่นช่วยเล่น 1 ใบ
 - ถุงโทเคนผู้เล่น 1 ถุง โดยในถุงจะมี
 - > โทเคนโรงไฟฟ้าพลังงานเชื้อเพลิงทั่วไป 1 ชิ้น
 - > โทเคนโรงไฟฟ้าชีวมวล 1 ชิ้น
 - > โทเคน CO₂ 2 ชิ้น
 - > โทเคนพลังงาน 4 ชิ้น
8. ผู้เล่นที่มีเปอร์เซ็นต์แบตเตอรี่โทรศัพท์มือถือเยอะที่สุดจะได้เป็นผู้เล่นคนแรก



URNS / ACTIONS

1. เมื่อถึงตาของผู้เล่น หยิบโทเคนโรงไฟฟ้า หรือโทเคนพื้นที่จากบอร์ดกลาง 1 ชิ้นใส่ถุงโทเคนผู้เล่น จากนั้นให้หยิบโทเคนจากถุงโทเคนกองกลางในประเภทที่ผู้เล่นหยิบไปวางบนบอร์ดกลาง ในกรณีที่ถุงโทเคนกองกลางประเภทนั้นไม่มีโทเคนแล้ว ไม่ต้องหยิบเพิ่ม



2. สุ่มหยิบโทเคนจากถุงโทเคนผู้เล่นทีละชิ้นมาวางบนฝั่งซ้ายของบอร์ดผู้เล่น โดยจำนวนโทเคนที่หยิบได้ในแต่ละรอบจะไม่เท่ากัน รอบที่ 1 หยิบได้ 4 ชิ้น / รอบที่ 2 หยิบได้ 5 ชิ้น / รอบที่ 3 หยิบได้ 6 ชิ้น

2.1. หากหยิบได้โทเคนพลังงานให้นำไปเก็บในช่องโรงเก็บไฟฟ้าบนบอร์ดผู้เล่น จากนั้นให้จั่วโทเคนต่อจนครบตามจำนวนที่สามารถหยิบได้ในรอบนั้น ในกรณีที่โรงเก็บไฟฟ้าไม่เหลือช่องว่างให้นำโทเคนพลังงานไปวางบนฝั่งซ้ายของบอร์ดผู้เล่นแทน



หากโทเคนในถุงโทเคนผู้เล่นไม่พอให้นำโทเคนทั้งหมดบนบอร์ดคลังกลับเข้าไปในถุง แล้วสุ่มหยิบโทเคนต่อ

2.2. ผู้เล่นสามารถเลือกใช้ความสามารถของการ์ดเป้าหมายที่อยู่ในช่องวางการ์ดเป้าหมายได้ โดยการ์ด 1 ใบ สามารถใช้ความสามารถได้ 1 ครั้งต่อตาเท่านั้น โดยดูความสามารถได้ที่บริเวณด้านล่างของการ์ดเป้าหมาย



3. ย้ายโทเคนจากฝั่งซ้ายของบอร์ดผู้เล่นไปยังช่องที่มีสัญลักษณ์เหมือนกันในส่วนสร้างพลังงานบนโรงไฟฟ้า

หากโทเคนนั้นเป็นโทเคนพื้นที่ที่มีสัญลักษณ์มากกว่า 1 แบบ ผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่าจะให้โทเคนนั้นเป็นโทเคนพื้นที่ประเภทใด จากนั้นให้สร้างพลังงานจากโรงไฟฟ้า และพื้นที่ โดยโรงไฟฟ้าแต่ละประเภทสามารถใช้งานได้ 1 ครั้งต่อตา เมื่อสร้างพลังงานแล้วให้นำโทเคนพลังงานที่สร้างได้ในตานี้ไปใส่ไว้บนบอร์ดคลัง

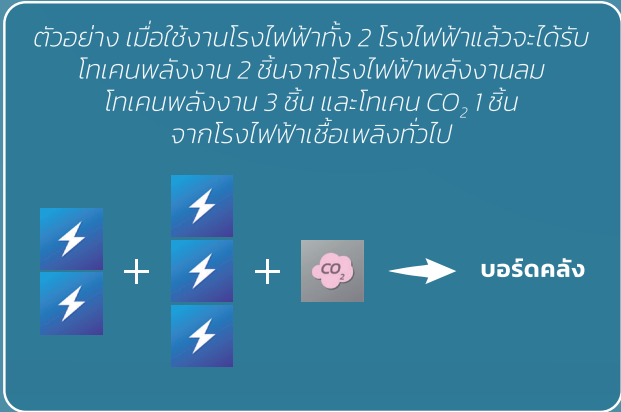
โรงไฟฟ้าพลังงานหมุนเวียน (แสงอาทิตย์ / น้ำ / ลม) จำเป็นต้องมีโทเคนโรงไฟฟ้า และโทเคนพื้นที่ชนิดนั้นอย่างน้อย 1 ชิ้น เมื่อใช้งานโรงไฟฟ้าพลังงานหมุนเวียน ผู้เล่นสามารถนำโทเคน CO₂ บนบอร์ดผู้เล่น หรือบอร์ดคลังคืนกองกลางได้ 1 ชิ้น



ผู้เล่นสามารถนำโทเคน CO₂ บนบอร์ดผู้เล่น หรือบอร์ดคลังคืนกองกลางได้ 1 ชิ้น

จำนวนโทเคนพลังงานที่ได้รับ

ผู้เล่นจะได้จั่วโทเคนเพิ่ม 3 ชิ้น ถ้าผู้เล่นใช้งานโรงไฟฟ้าพลังงานลม หรือโทเคนพื้นที่ 3 ชิ้น



3.1. หากผู้เล่นใช้งานโรงไฟฟ้าเชื้อเพลิงทั่วไป (🏭) ผู้เล่นจะต้องหยิบโทเคน CO₂ จากบอร์ดกลางเข้าบอร์ดคลังของผู้เล่นด้วย

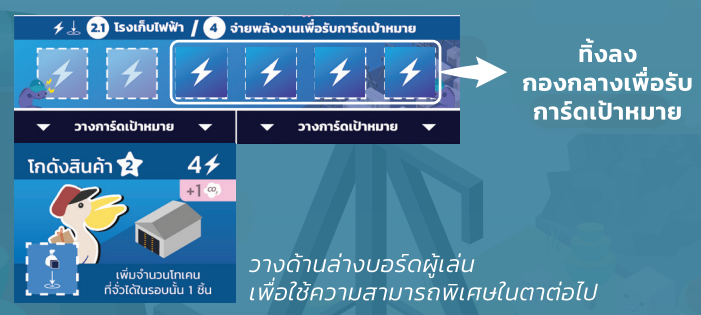
หากโทเคน CO₂ จากบอร์ดกลางหมด ผู้เล่นทุกคนจะได้รับโทเคน CO₂ จากกองกลางเพิ่มคนละ 1 ชิ้น และผู้เล่นจะไม่สามารถใช้งานโรงไฟฟ้าเชื้อเพลิงทั่วไปได้อีก



การจั่วโทเคนโรงไฟฟ้าคู่กับโทเคนพื้นที่จะทำให้เงื่อนไขในการผลิตไฟฟ้าสมบูรณ์ ผู้เล่นสามารถเลือกพื้นที่และโรงไฟฟ้าประเภทต่าง ๆ ได้ โดยโรงไฟฟ้าจะต้องอยู่คู่กับจำนวนพื้นที่ที่เหมาะสม เพื่อให้ผลิตไฟฟ้าได้ประสิทธิภาพสูงสุด

4. ผู้เล่นสามารถจ่ายโทเคนพลังงานที่อยู่ในช่องโรงเก็บไฟฟ้า และที่อยู่ฝั่งซ้ายของบอร์ดผู้เล่นลงกองกลางเพื่อรับการ์ดเป้าหมายได้

โดยจะต้องจ่ายโทเคนพลังงานตามจำนวนที่ระบุบนการ์ดเป้าหมาย พร้อมรับโทเคน CO₂ เข้าบอร์ดคลังตามจำนวนที่ระบุบนการ์ดด้วย ในหนึ่งตาผู้เล่นสามารถซื้อการ์ดเป้าหมายที่ใบก็ได้ ตราบใดที่ยังมีโทเคนพลังงานเพียงพอสำหรับซื้อการ์ดเป้าหมาย



เมื่อได้รับการ์ดเป้าหมายแล้ว ให้เลือกว่าจะวางไว้ในช่องวางการ์ดเป้าหมาย เพื่อใช้ความสามารถของการ์ดใบถัดไป หรือจะเก็บการ์ดไว้บนมือเพื่อสะสมคะแนน ผู้เล่นสามารถวางการ์ดในช่องวางการ์ดเป้าหมายได้ 2 ใบเท่านั้น โดยผู้เล่นสามารถย้ายการ์ดในช่องวางการ์ดเป้าหมายขึ้นมือเพื่อให้มีช่องว่างสำหรับการ์ดเป้าหมายใบใหม่ได้ ทั้งนี้ การ์ดเป้าหมายบนมือจะไม่สามารถนำมาใช้ได้

การลงทุนในสินทรัพย์ชุมชน ธุรกิจ และอุตสาหกรรม มีความสามารถพิเศษ คะแนน พลังงาน และ CO₂ ที่แตกต่างกัน ผู้เล่นจะต้องวางกลยุทธ์เพื่อให้การเล่นมีประสิทธิภาพ และได้รับคะแนนสูงสุด

5. ย้ายโทเคนบนบอร์ดผู้เล่นทั้งหมดไปที่บอร์ดคลัง

ยกเว้นโทเคนพลังงานในช่องโรงเก็บไฟฟ้าให้วางไว้ที่เดิม แล้วจบตาของผู้เล่น ผู้เล่นคนที่อยู่ทางซ้ายจะได้เล่นต่อ

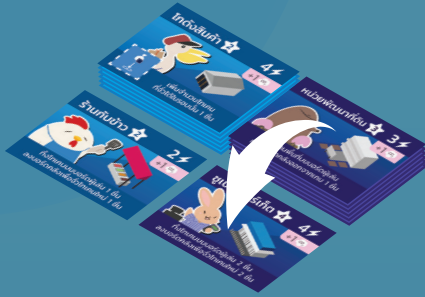
หนึ่งในองค์ประกอบของความยั่งยืนด้านพลังงานคือการกักเก็บพลังงานสำรองไว้ใช้เพื่อความมั่นคง และสร้างเสถียรภาพในการจ่ายไฟฟ้า โดยเทียบได้กับโรงเก็บไฟฟ้าในเกม



ROUND ENDS

เมื่อผู้เล่นที่หยิบโทเคนจากบอร์ดกลางหมดจบตาเล่นแล้ว จะถือเป็นการจบรอบ เมื่อขึ้นรอบใหม่ให้หยางกองการ์ดเป้าหมาย กองถัดไป โดยวางไว้หน้ากอง และบนกอง

*จำนวนโทเคนที่ผู้เล่นจั่วได้ จะเพิ่มขึ้นด้วยในแต่ละรอบ



ENDGAME AND SCORING

เกมจะจบลงเมื่อเล่นครบ 3 รอบ ให้ผู้เล่นทุกคนนับคะแนน จากการ์ดเป้าหมายที่เก็บได้ตลอดเกม รวมกับคะแนน จากโทเคนพลังงานที่ผู้เล่นมี โดยโทเคนพลังงานทุก ๆ 4 ชิ้น จะมีค่า 1 คะแนน และถูกหักคะแนนตามจำนวนโทเคน CO₂ ที่มีอยู่ ผู้เล่นที่มีคะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

หากคะแนนเสมอกัน ผู้เล่นที่มีโทเคน CO₂ น้อยกว่าจะเป็นผู้ชนะ หากมีจำนวนโทเคน CO₂ เท่ากัน ผู้เล่นที่มีการ์ดเป้าหมายมากกว่าจะเป็นผู้ชนะ หากมีจำนวนการ์ดเป้าหมายเท่ากันจะถือว่าเป็นผู้ชนะร่วมกัน



ENERGY SUSTAINABILITY

พลังงานที่ยั่งยืน คือ พลังงานที่มีราคาสมเหตุสมผล ส่งมอบได้อย่างต่อเนื่อง มีเสถียรภาพ และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม



พลังงานแสงอาทิตย์

การผลิตไฟฟ้าจากแผงโซลาร์เซลล์ขึ้นอยู่กับความเข้มข้นของแสงแดดและสภาพอากาศ และจำเป็นต้องใช้พื้นที่จำนวนมากเพื่อติดตั้งแผงโซลาร์เซลล์ให้ได้ปริมาณไฟฟ้าตามที่ต้องการ เจื่อนโซการผลิตไฟฟ้าของโทเคนโรงไฟฟ้าพลังงานแสงอาทิตย์นี้ จึงขึ้นอยู่กับจำนวนโทเคนพื้นที่ในบอร์ด



พลังงานน้ำ

การผลิตไฟฟ้าจากพลังงานน้ำมีความยืดหยุ่นในกระบวนการผลิตสูง สามารถผลิตไฟฟ้าได้ในปริมาณมาก แต่จำเป็นต้องมีปริมาณน้ำที่เพียงพอ และพื้นที่ขนาดใหญ่เพื่อให้ผลิตไฟฟ้าได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ เจื่อนโซการผลิตไฟฟ้าของโรงไฟฟ้าพลังงานน้ำ จึงต้องการโทเคนพื้นที่น้ำอย่างต่ำ 2 ชิ้น ในการผลิตไฟฟ้า



พลังงานลม

การผลิตไฟฟ้าจากพลังงานลมขึ้นอยู่กับสภาพอากาศ โรงไฟฟ้าพลังงานลมจึงต้องสร้างบนทำเลที่เหมาะสม มีลมมาก และพัดในทิศทางที่แน่นอนเป็นเวลานาน ตลอดทั้งฤดูกาล จึงจะสามารถผลิตไฟฟ้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นผู้เล่นที่มีโทเคนพื้นที่ลมมากพอจะทำให้ผลิตไฟฟ้าได้เป็นจำนวนมาก และได้โบนัสในการจั่วโทเคน



พลังงานชีวมวล

การผลิตไฟฟ้าจากพลังงานชีวมวลใช้เชื้อเพลิงจากเศษวัสดุเหลือใช้ทางการเกษตรในการผลิตไฟฟ้า จุดมุ่งหมายของการสร้างโรงไฟฟ้าพลังงานชีวมวลไม่ใช่การผลิตไฟฟ้าให้ได้มากที่สุด แต่เป็นการนำทรัพยากรมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

Affordability: พลังงานที่ยั่งยืนต้องอยู่ในราคาที่จับต้องได้ ทุกคนต้องเข้าถึงพลังงานได้

Reliability: พลังงานที่ยั่งยืนต้องสามารถส่งมอบได้อย่างต่อเนื่อง และมีเสถียรภาพ

Eco-Friendliness: พลังงานที่ยั่งยืนต้องเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม เพื่อความเป็นอยู่ที่ดีของชุมชน สังคม และโลกของเรา



พลังงานหมุนเวียน

[Renewable Resources]

โทเคนโรงไฟฟ้า และโทเคนพื้นที่พลังงานแสงอาทิตย์ พลังงานน้ำ และพลังงานลมจะวนอยู่ในส่วนของผู้เล่นตลอดเวลา สื่อถึงพลังงานหมุนเวียนที่ใช้แล้วไม่มีวันหมด สามารถเกิดขึ้นใหม่ได้เองตามธรรมชาติ

พลังงานที่ใช้แล้วหมดไป

[Non-renewable Resources]

พลังงานเชื้อเพลิงทั่วไป

พลังงานเชื้อเพลิงทั่วไป เช่น ถ่านหิน และก๊าซธรรมชาติ เป็นทรัพยากรที่มีอยู่จำกัด ผู้เล่นจึงสามารถใช้โทเคนโรงไฟฟ้าพลังงานเชื้อเพลิงทั่วไปได้อย่างจำกัด และแต่ละรอบที่ใช้ผู้เล่นจะได้รับโทเคน CO₂ อีกด้วย

