

Espionagem Industrial



Com a Espionagem Industrial, um jogador ganha insights sobre a pilha de usinas. A carta não é embaralhada na pilha de compras. É colocada de frente ao mercado de usinas de energia.

Quando a ordem dos jogadores é determinada no início da segunda rodada (após a primeira fase burocrática do jogo), o último jogador da ordem de jogadores recebe a carta sem ter que pagar nada. O jogador que tem a carta é chamado de espião. De agora em diante, esta carta está sempre em jogo e muda seu dono de acordo com as regras a seguir.

O espião pode olhar para a carta do topo da pilha de compras em todos os momentos. Ele conhece uma usina a mais e pode usar essa informação ao fazer lances. Ele não pode revelar nenhuma informação aos outros jogadores (nem tipo, nem consumo, nem saída). Os outros jogadores podem descobrir apenas a partir da proposta do espião qual poderia ser a próxima fábrica a ser colocada no mercado.

Assim que o espião compra uma usina, ele deve entregar a Espionagem Industrial ao jogador diretamente em frente na ordem de jogador. Se o espião atual for o primeiro jogador (o "melhor"), ele o entregará ao último. O novo espião pode espiar imediatamente a carta do topo da pilha de compras.

Exemplo: O espião está agora em quarto lugar na ordem do jogador. Depois que comprar uma usina, ele entrega a Espionagem Industrial ao terceiro jogador.