

Friedemann Friese

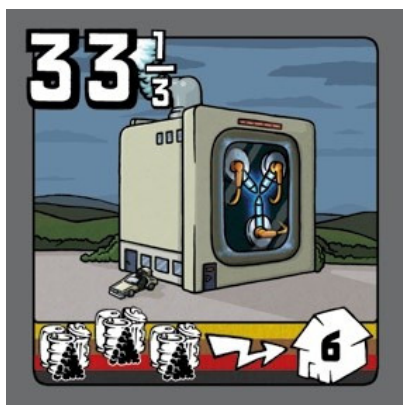
POWER GRID

LE CARTE PROMO

Regole generali per tutte le carte Promo

- ➔ Queste carte Promo sono utilizzabili solo con una copia di Alta Tensione (Power Grid)!
- ➔ È possibile utilizzare tutte le carte Promo insieme o solo le carte che vi piacciono di più. Tutte le carte sono compatibili.
- ➔ Dopo aver preparato il mercato delle centrali elettriche e il relativo mazzo, le carte Promo scelte sono mescolate nel mazzo delle centrali. Infine la centrale 13 è posizionata come al solito in cima al mazzo.

Generatore di flusso



- ➔ Il **Generatore di Flusso** è una centrale elettrica e può utilizzare e immagazzinare tutti i quattro tipi di risorse in qualsiasi combinazione - l'impianto finale di potenza ibrida!
- ➔ Quando il **Generatore di Flusso** è pescato e collocato nel mercato delle centrali elettriche, la centrale elettrica dal valore più basso è immediatamente rimossa e collocata nella scatola del gioco. Pescate una carta centrale supplementare in sostituzione e inseritela nel mercato.
- ➔ Il **Generatore di Flusso** costa 33 1/3 Elektro ed è più grande della centrale elettrica 33. Se entrambe le centrali elettriche sono sul mercato, il **Generatore di Flusso** è posto dopo la centrale 33.
- ➔ La base d'asta per il **Generatore di Flusso** è di 33 Elektro.
- ➔ Per il **Generatore di Flusso** occorrono 3 tipi di risorse qualsiasi ed alimenta 6 città.

Cabina di trasformazione



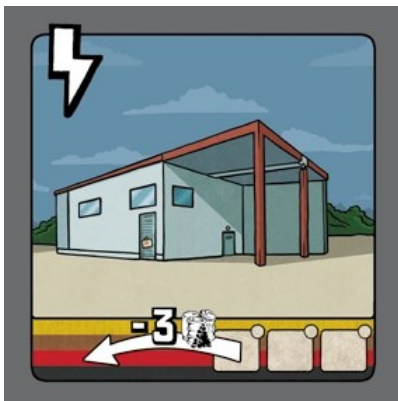
- ➔ La **Cabina di Trasformazione** consente a qualsiasi centrale elettrica di fornire elettricità ad una città aggiuntiva.
- ➔ Quando la **Cabina di Trasformazione** viene pescata, sarà immediatamente messa all'asta per i giocatori, indipendentemente dall'attuale parte del turno. Dopo l'asta, pescate una carta centrale addizionale in sostituzione e piazzatela nel mercato.
- ➔ Il primo giocatore inizia l'asta passando oppure offrendo un minimo di 10 Elektro. I giocatori proseguono l'asta in senso orario finché tutti hanno passato tranne uno.
- ➔ Il miglior offerente paga il denaro dovuto e connette immediatamente la **Cabina di Trasformazione** ad una delle sue centrali elettriche ponendola sotto di questa. Durante la Parte 5 del turno questa centrale fornirà energia ad una città in più.
- ➔ Se il possessore della **Cabina di Trasformazione** compra una quarta (quinta) centrale elettrica e decide di scartare la centrale con annessa la **Cabina di Trasformazione**, dovrà anche scartare quest'ultima.

Magazzino



- ➔ Il giocatore che possiede il **Magazzino** può immagazzinare fino a 3 risorse supplementari.
- ➔ Quando il **Magazzino** viene pescato, sarà immediatamente messo all'asta per i giocatori, indipendentemente dall'attuale parte del turno. Dopo l'asta, pescate una carta centrale aggiuntiva in sostituzione e piazzatela nel mercato.
- ➔ Il primo giocatore inizia l'asta passando oppure offrendo un minimo di 10 Elektro. I giocatori proseguono l'asta in senso orario finché tutti hanno passato tranne uno.
- ➔ Il miglior offerente paga il denaro dovuto e dispone immediatamente il **Magazzino** accanto alle sue centrali elettriche. Il **Magazzino** non conta come centrale elettrica e può essere usato in aggiunta alle tre (quattro) centrali elettriche.
- ➔ Nella Parte 3 del turno il proprietario del **Magazzino** può scegliere di comprare fino a tre risorse supplementari e immagazzinarle sui tre spazi indicati sulla carta **Magazzino**. Il proprietario può comprare tutti i tipi di risorse, persino quelle risorse che non può usare con le sue centrali elettriche attuali.
- ➔ Le risorse dentro il **Magazzino** possono sempre essere mosse verso le centrali elettriche che possono contenere quel tipo di risorsa. E naturalmente tutte le risorse possono essere mosse dalle centrali elettriche verso il **Magazzino**.
- ➔ Le risorse nel **Magazzino** possono essere utilizzate soltanto in centrali elettriche per produrre elettricità e rifornire le città, il proprietario non può semplicemente scaricarle per riporle nella riserva generale.

Carenza di risorse



- ➔ La carta evento **Carenza di Risorse** rimuove risorse dal mercato generale.
- ➔ Quando la carta **Carenza di Risorse** è pescata, si devono immediatamente scartare le tre risorse del tipo più economico dal mercato delle risorse (solo una per l'uranio). Se c'è parità per la risorsa più economica, si risolve il pareggio nell'ordine carbone, petrolio, rifiuti, uranio.
- ➔ Dopo che la carta **Carenza di Risorse** è stata utilizzata, pescate una carta centrale aggiuntiva in sostituzione e piazzatela nel mercato.

Surplus di risorse



- ➔ La carta evento **Surplus di Risorse** aggiunge risorse nel mercato generale.
- ➔ Quando la carta **Surplus di Risorse** è pescata, si devono immediatamente aggiungere le tre risorse del tipo più costoso nel mercato delle risorse (solo una per l'uranio). Se c'è parità per la risorsa più costosa, si risolve il pareggio nell'ordine carbone, petrolio, rifiuti, uranio.
- ➔ Se una risorsa è del tutto assente nel mercato delle risorse, il suo valore corrisponde allo spazio più alto del mercato in cui può essere posizionata legalmente. Lo spazio più alto del mercato per il carbone, il petrolio e i rifiuti è l'8, lo spazio più alto del mercato per l'uranio è il 16.
- ➔ Se non ci sono abbastanza segnalini per la risorsa più costosa nella riserva (perché i giocatori le conservano sulle loro centrali), piazzate nel mercato delle risorse solo i segnalini rimasti della risorsa più costosa. Non aggiungete segnalini del secondo tipo di risorsa più costosa!
- ➔ Dopo che la carta **Surplus di Risorse** è stata utilizzata, pescate una carta centrale aggiuntiva in sostituzione e piazzatela nel mercato.

Luna Park



- ➔ Il **Luna Park** consuma così tanta energia elettrica da essere considerato una città vera e propria.
- ➔ Quando la carta **Luna Park** viene pescata, sarà immediatamente messa all'asta per i giocatori, indipendentemente dall'attuale parte del turno. Dopo l'asta, pescate una carta centrale addizionale in sostituzione e piazzatela nel mercato.
- ➔ Il primo giocatore inizia l'asta passando oppure offrendo un minimo di 10 Elektro. I giocatori proseguono l'asta in senso orario finché tutti hanno passato tranne uno.
- ➔ Il miglior offerente paga il denaro dovuto e dispone immediatamente il **Luna Park** accanto alle sue centrali elettriche. Il **Luna Park** non conta come centrale elettrica e può essere usato in aggiunta alle tre (quattro) centrali elettriche.
- ➔ Il giocatore piazza una delle sue case nello spazio della città indicato sulla carta **Luna Park** e sposta la sua casa di uno spazio avanti sul percorso segnapunti. Non ci sono costi di costruzione aggiuntivi (lo spazio della città sulla carta **Luna Park** infatti mostra 0 Elektro).

Contratto di Fornitura



- ➔ Il giocatore che possiede il **Contratto di Fornitura** ottiene vantaggi permanenti nell'ordine di gioco.
- ➔ Quando il **Contratto di Fornitura** è pescato, viene immediatamente messo all'asta per i giocatori, indipendentemente dall'attuale parte del turno. Dopo l'asta, pescate una carta centrale addizionale in sostituzione e piazzatela nel mercato.
- ➔ Il primo giocatore inizia l'asta passando oppure offrendo un minimo di 10 Elektro. I giocatori proseguono l'asta in senso orario finché tutti hanno passato tranne uno.
- ➔ Il miglior offerente paga il denaro dovuto e dispone immediatamente il **Contratto di Fornitura** accanto alle sue centrali. Il **Contratto di Fornitura** non conta come centrale e può essere usato in aggiunta alle tre (quattro) centrali. Il giocatore sposta immediatamente la sua casa nella tabella dell'ordine di gioco indietro di una posizione (per esempio, se è secondo nell'ordine di gioco, grazie al **Contratto di Fornitura** ora è terzo).
- ➔ In tutti i turni successivi, nella Parte 1, l'ordine di gioco è stabilito in base a quanto scritto nel regolamento. Quindi, il giocatore che possiede il **Contratto di Fornitura** si posiziona uno spazio indietro.

Spionaggio Industriale



- ➔ Attraverso lo **Spionaggio Industriale** un giocatore può dare un'occhiata al mazzo coperto delle centrali elettriche.
- ➔ La carta **Spionaggio Industriale** NON viene mescolata nel mazzo. Viene posta scoperta accanto al mercato delle centrali elettriche.
- ➔ Dopo che all'inizio del secondo turno di gioco viene stabilito l'ordine di gioco, l'ultimo (il "peggiore") giocatore nell'ordine di gioco ottiene la carta **Spionaggio Industriale**, senza dover pagare nulla per essa. Da questo momento la carta è sempre in gioco e cambia possessore secondo le regole seguenti. Il giocatore in possesso della carta **Spionaggio Industriale** è chiamato "spia".
- ➔ La spia può in ogni momento guardare la carta in cima al mazzo delle centrali elettriche. Egli conosce quindi sempre una centrale elettrica in rispetto agli altri giocatori e può utilizzare questa informazione a suo vantaggio durante l'asta delle centrali. Egli non può dare agli altri giocatori alcuna informazione diretta sulla centrale elettrica (né il tipo, né la quantità di risorse utilizzate, né il numero di città approvvigionate). Solo dalle sue offerte gli altri giocatori possono trarre indizi su quale sarà la prossima centrale elettrica ad essere scoperta e posta nel mercato.

- ➡ Non appena la spia acquista una centrale elettrica, egli deve immediatamente cedere la carta **Spionaggio Industriale** al giocatore che direttamente lo precede nell'ordine di gioco. Se la spia è attualmente il primo (il "migliore") nell'ordine di gioco, cede la carta **Spionaggio Industriale** all'ultimo giocatore. La nuova spia può sin da subito, a sua discrezione, guardare la carta centrale elettrica superiore del mazzo.

Esempio: La spia è attualmente il quarto giocatore nell'ordine di gioco. Non appena avrà acquistato una centrale elettrica, egli passerà la carta **Spionaggio Industriale** al terzo giocatore nell'ordine di gioco.

