

## POWER GRID espansione Russia/Giappone

Traduzione ed adattamento non ufficiale della versione inglese della Rio Grande Games  
a cura di Bruno "Tetsuo" Boasio  
[www.ludusinfabula.com](http://www.ludusinfabula.com)

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

I tabelloni inclusi "Russia" e "Giappone" possono essere utilizzati solo con una copia di Power Grid (2F-Spiele, 2004). Le regole di Power Grid rimangono le stesse. Nel seguito vengono spiegate solo le modifiche e le nuove caratteristiche dei due tabelloni.

### RUSSIA

#### Introduzione

In Russia la riserva di centrali è limitata. Inoltre, le regole tradizionali di scarto e sostituzione delle centrali obsolete non sono più applicate, in modo tale che i giocatori in testa sono particolarmente messi di fronte a nuove sfide.

#### Preparazione del gioco

Le centrali 6 e 14 non sono utilizzate nella partita e sono rimesse nella scatola. All'inizio, il mercato delle centrali è composto da due file di tre centrali ciascuna. Nella riga superiore ci sono le centrali 3, 4 e 5, nella riga in basso ci sono le centrali 7, 8 e 9.

Dopo che il mercato iniziale è stato ordinato e prima che il mazzo delle centrali sia preparato come nel gioco base (rimuovendo dal gioco in modo casuale le centrali a seconda del numero di giocatori, ecc.), mettere da parte le centrali 10, 11 e 13. Mescolare poi le centrali 10 e 11 con le prime tre centrali del mazzo e mettere queste cinque carte in cima al mazzo delle centrali. Infine, come al solito, la centrale 13 è messa in cima al mazzo.

Impostare i prezzi iniziali delle risorse a: Carbone 3 Elektro, Petrolio 1 Elektro, Uranio 6 Elektro. All'inizio del gioco non ci sono Rifiuti.

#### Durante il gioco

##### *Fase 2: Asta per le centrali*

A partire dal secondo turno: la centrale più piccola nel mercato viene immediatamente rimossa e sostituita da una nuova centrale dal mazzo non appena un giocatore (sempre che sia il primo a fare questo durante il turno) non effettua un'offerta per una centrale nel mercato e decide di passare. Questa regola sostituisce la regola del gioco originale, ossia la centrale più piccola non viene rimossa quando tutti i giocatori passano e nessuna centrale viene acquistata.

##### *Fase 4: Costruzione*

La centrale più piccola nel mercato attuale non viene rimossa quando il suo numero è minore o uguale al numero di città costruite dal giocatore con il maggior numero di città.

##### *Fase 5: Burocrazia*

In questa fase, il mercato è riempito con le risorse in base alla tabella di approvvigionamento per la Russia nell'ultima pagina di questo regolamento.

#### Periodo 3

All'inizio del "Periodo 3", come per le regole del gioco base, la centrale più piccola insieme alla carta "Periodo 3" è tolta dal mercato, lasciando solo 4 centrali rimanenti nel mercato. Queste sono tutte considerate disponibili per l'acquisto.

### GIAPPONE

#### Introduzione

A causa delle limitate condizioni geografiche in Giappone, i giocatori possono gestire due reti separate.

Le prime città delle due reti, comunque, devono essere costruite solo in alcune città. Questo fa in modo che inizi una dura competizione per le migliori connessioni.

## **Preparazione del gioco**

Impostare i prezzi iniziali delle risorse a: Carbone 2 Elektro, Petrolio 4 Elektro, Rifiuti 6 Elektro, Uranio 12 Elektro.

## **Durante il gioco**

### *Fase 4: Costruzione*

Ogni giocatore ha la possibilità di gestire due reti separate durante il gioco.

Nel primo turno ogni giocatore può collegare fino a due città per avviare le sue due reti. Il giocatore può scegliere come prima città di ciascuna delle sue due reti una delle sei città di partenza: Fukuoka, Kobe, Osaka, Sapporo, Tokyo e Yokohama (a seconda delle aree selezionate all'inizio). Tutte queste città hanno due posti per la prima centralina (costo: 10 Elektro). Naturalmente, ogni giocatore può avere solo una connessione per ogni città.

Un giocatore può, come al solito, collegare solo una o anche nessuna città al primo turno. Dal secondo turno, il giocatore può, a partire dalla sua città di partenza (o dalle sue due città di partenza) connettersi a qualsiasi ulteriori città.

Il giocatore può anche cominciare la sua prima (o seconda) rete più avanti nel gioco, ma la rete deve essere iniziata in una delle sei città di partenza. Dal "Periodo 3" anche il terzo posto nelle città di partenza può essere utilizzato (costo: 20 Elektro). Se tutti i punti delle città iniziali disponibili sono già occupate prima che un giocatore ha iniziato la sua seconda rete, il giocatore deve accontentarsi di una singola rete.

Importante: alcune città del Giappone sono piccole e hanno solo due posti per i collegamenti. Possono essere collegate dall'inizio del gioco (costi di connessione 10 e 15 Elektro), oppure sono disponibili solo dopo l'inizio del "Periodo 2" (costi di connessione 15 e 20 Elektro).

### *Fase 5: Burocrazia*

In questa fase, il mercato è riempito con le risorse in base alla tabella di approvvigionamento per il Giappone sull'ultima pagina di questo regolamento.