

Funkenschlag / Power Grid / Alta Tensione

Espansione Cina / Corea

Le mappe Corea e Cina necessitano del gioco base per poter essere giocate. Quando si gioca con queste due mappe usare il regolamento del gioco base con i seguenti cambiamenti.

Corea

Descrizione

In Corea, a causa della separazione della nazione, la situazione politica è molto differente dalle nazioni delle altre mappe di gioco. I giocatori devono infatti confrontarsi innanzitutto con difficoltà geografiche, che rendono costosa la costruzione. In più, a causa della divisione politica, i giocatori devono acquistare le proprie risorse su un mercato diviso.

Preparazione

In Corea esistono due mercati di risorse separati, uno per il Nord ed uno per il Sud. All'inizio della partita i giocatori riempiono i mercati con risorse a partire dall'alto fino ai prezzi qui indicati:

Nord: carbone: 1 electro, petrolio: 3 electro, riciclaggio: 7 electro.

Sud: carbone: 1 electro, petrolio: 3 electro, riciclaggio: 7 electro, uranio: 14 electro.

Fase 3: Acquisto Risorse

I giocatori possono acquistare da qualsiasi mercato, a prescindere da dove abbiano costruito la propria rete elettrica. Possono però, in ogni turno, acquistare risorse da uno solo dei due mercati. Ovviamente ogni giocatore può decidere per suo conto quale mercato utilizzare.

Ogni giocatore, in ordine di gioco inverso, sceglie uno dei mercati dal quale acquistare risorse per il turno in corso. Egli deve dunque acquistare tutte le risorse del turno dal mercato scelto. Se il mercato scelto non ha risorse di un certo tipo, egli non acquisterà risorse di quel tipo per il turno in corso.

Fase 5: Burocrazia

In questa fase i giocatori riempiono i mercati delle risorse secondo la tabella dei rifornimenti specifica della Corea. Se non ci sono sufficienti risorse per entrambi i mercati, si riempie prima il mercato del Nord e poi quello del Sud per quanto possibile.

La tabella delle risorse della Corea è nell'ultima pagina del regolamento originale della variante.

Cina

Descrizione

L'economia cinese è strutturata come un'economia pianificata. In questa versione del gioco non ci sono sorprese. Le centrali sono offerte sul mercato, durante i primi due periodi di gioco, in ordine ascendente. In più la tabella delle risorse è organizzata in modo tale che queste scarseggino col procedere del gioco. Sicché i giocatori devono pianificare attentamente i propri bisogni o vedranno spegnersi la rete di cui sono gestori ed i loro introiti diminuiranno.

Preparazione

In funzione del numero di giocatori si scartano le centrali qui indicate.

Con 2 o 3 giocatori: 3, 4, 9, 11, 16, 18, 20, 24, 30, 33, 46.

Con 4 giocatori: 3, 4, 11, 18, 24, 33, 46.

Con 5 o 6 giocatori: 3, 4, 33.

Le rimanenti centrali vengono organizzate e sistemate nel mazzo come segue:

centrali 36-50: mescolarle e metterle coperte sul fondo del mazzo

centrali 31-35: (esclusa naturalmente la 33) mescolarle insieme alla carta Periodo 3 e metterle coperte sopra le precedenti

centrali 5-30: ordinarle in ordine ascendente con la 30 sul fondo del mazzo e metterle coperte sopra le precedenti

Il mazzo centrali risultante inizierà con le centrali ordinate dalla 5 alla 30, proseguirà con le centrali 31-35 ordinate casualmente insieme alla carta Periodo 3 e terminerà con le centrali 36-50 ordinate casualmente.

All'inizio riempire il mercato con le risorse fino ai livelli: 5 electro per il carbone, 5 electro per il petrolio, 7 electro per il materiale di riciclaggio. Ad inizio partita non c'è uranio sul mercato.

Fase 2: Asta delle Centrali

In questa variante non c'è mercato futuro. Tutte le centrali presenti sono disponibili all'acquisto nel mercato corrente.

Primo turno: durante il primo turno mettere nel mercato una centrale per ogni giocatore (con 2 giocatori usate le centrali 5 e 6, con 3 usate la 5, la 6 e la 7, ecc.) I giocatori acquistano le centrali con un'asta normale ed ogni giocatore deve acquistare esattamente una centrale durante il primo turno.

Importante: durante la Fase 2, all'acquisto di una centrale, non si provvede alla sua sostituzione! Il mercato delle Centrali viene riempito unicamente durante la Fase 5.

Durante tutti i turni successivi della Fase 1 e della Fase 2: all'inizio della Fase 2, c'è sul mercato deve essere presente una Centrale in meno rispetto al numero dei giocatori.

Importante: anche nei turni successivi, durante la Fase 2, i giocatori non provvederanno alla sostituzione di una Centrale quando questa viene acquistata. Sicché, a partire dal turno 2, non tutti i giocatori potranno acquistare una Centrale in un dato turno. Il mercato delle Centrali viene riempito unicamente durante la Fase 5.

Durante il Periodo 3: nel Periodo 3 sono sempre presenti nel mercato 4 Centrali. Nei turni successivi, come nel gioco tradizionale, i giocatori sostituiranno la Centrale appena acquistata.

Regola generale per tutti i turni di gioco: se nessun giocatore acquista una Centrale in un dato turno, diversamente dal gioco base, non viene scartata dal mercato nessuna Centrale (vedi comunque: Fase 5: Burocrazia).

Fase 4: Costruzione

La regola di obsolescenza delle Centrali del gioco base non viene usata durante la Fase 4. Sicché, non si rimuove una Centrale dal mercato quando un giocatore costruisce in tante città quanto il numero della Centrale.

Importante: All'inizio del Periodo 2 (dopo che almeno un giocatore ha costruito nel numero

minimo di città), i giocatori rimuovono la più piccola Centrale e la sostituiscono con la prima del mazzo.

Fase 5: Burocrazia

Durante il Periodo 1 ed il Periodo 2: All'inizio della Fase 5, i giocatori riempiono il Mercato delle Centrali con Centrali nuove. In funzione del numero di giocatori, i giocatori aggiungono nel Mercato un minimo di 1, 2 o 3 Centrali dal mazzo:

con 2 o 3 giocatori: si aggiunge almeno 1 Centrale

con 4 o 5 giocatori: si aggiungono almeno 2 Centrali

con 6 giocatori: si aggiungono almeno 3 Centrali.

I giocatori aggiungono nel Mercato più del numero minimo di Centrali se, una volta aggiunto il numero minimo, le Centrali sono meno del numero di giocatori meno uno (**eccezione:** con 2 giocatori, aggiungere Centrali fino a che ce ne siano 2 sul Mercato). Se, una volta aggiunto il numero minimo di Centrali, il Mercato contiene più Centrali del numero di giocatori meno uno, scartare e rimuovere Centrali a partire da quella di identificativo più basso, fino a che tale numero sia stato raggiunto. In questo modo il Mercato non ristagna, ma conterrà sempre il numero esatto di Centrali al termine della Fase 5.

Importante: Nella Fase 5 durante i Periodi 1 e 2, al contrario del gioco base, i giocatori **non** rimuovono dal mercato la Centrale di identificativo più alto.

Durante il Periodo 3: diversamente dal gioco base, il Periodo 3 inizia solo durante la Fase 5. Quando viene pescata la carta Periodo 3, i giocatori rimuovono questa carta e la più piccola Centrale sul Mercato scartandole. Poi pescano tante Centrali dal mazzo quante ne servono per arrivare a quattro. Se già ci sono quattro Centrali nel Mercato non viene pescata nessuna Centrale nuova.

Importante: nel Periodo 3 ci sono sempre 4 Centrali nel Mercato, a prescindere dal numero di giocatori.

Importante: durante il Periodo 3, nella Fase 5, i giocatori rimuovono del Mercato la Centrale più piccola e la sostituiscono con una nuova Centrale dal mazzo, così che siano presenti sempre 4 Centrali nel Mercato durante il Periodo 3.

Nota: nelle partite a 2 giocatori si raggiunge raramente il Periodo 3, poiché il gioco termina durante il Periodo 2.

Le risorse vengono riempite secondo la Tabella Risorse per la Cina.

La tabella delle risorse della Cina è nell'ultima pagina del regolamento originale della variante.