

ALTA TENSIONE

ESPANSIONE Nord Europa / Regno Unito & Irlanda

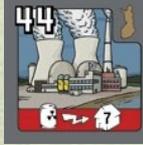
Nord Europa

Introduzione

I sette stati in Nord Europa utilizzano fonti energetiche molto diverse per la loro produzione di energia. A seconda delle regioni scelte cambiano le Centrali Elettriche disponibili!

Preparazione

Dopo che è stata scelta la superficie di gioco, le seguenti nuove Centrali Elettriche sostituiscono le vecchie Centrali con lo stesso numero. Le Centrali sostituite vengono riposte nella scatola e non saranno più utilizzate per la partita.

Danimarca 	Norvegia 	Svezia (Sud) 	Svezia (Nord) 	Finlandia 	Baltico 
 19	 07	 10	 21	 32	 18
 26	 46	 39	 25	 44	 22

All'inizio, il prezzo delle risorse sarà: carbone 3 Elektro, petrolio 3 Elektro, rifiuti 5, uranio 7 Elektro.

Svolgimento del gioco

Parte 2: Comprare le Centrali Elettriche

Un giocatore può puntare (e comprare) una centrale nucleare soltanto se nella sua rete c'è almeno una città in Svezia, Finlandia o nel Baltico (Estonia, Lettonia, Lituania). Un giocatore la cui rete sia formata solo da città in Danimarca o Norvegia non può scegliere una centrale nucleare per iniziare un'asta o fare offerte per comprarne una. Un una partita con la Svezia del Sud, un giocatore può quindi comprare la Centrale Elettrica 10 solo se egli possiede almeno una città in Svezia, Finlandia o nel Baltico.

Parte 4: Costruzione

NON rimuovete una centrale elettrica dal mercato quando un giocatore connette un numero uguale o maggiore di città nella sua rete.

Parte 5: Burocrazia

In questa parte le risorse vengono ripristinate come indicato nella tabella delle risorse per il Nord Europa.

Regno Unito & Irlanda

Introduzione

Nel Regno Unito e in Irlanda i giocatori possono iniziare due reti separate. Non ci sono collegamenti diretti tra l'Irlanda e la Gran Bretagna e quindi l'inizio della seconda rete elettrica avviene con un alto costo di connessione. Inoltre la regione è passata in breve tempo da esportatrice ad importatrice di risorse, per cui in questo tabellone la Fase 3 inizia prima.

ALTA TENSIONE

ESPANSIONE Nord Europa / Regno Unito & Irlanda

Preparazione

In questo tabellone l'area di gioco può essere scelta sia in Irlanda che in Gran Bretagna. All'interno della Gran Bretagna deve essere scelta una superficie di gioco ininterrotta.

Esempio: una partita con 3 giocatori può essere giocata in Repubblica d'Irlanda, Galles e Inghilterra del Nord. I giocatori non possono però scegliere al posto dell'Inghilterra del Nord la Scozia, poiché in questo modo non ci sarebbe una superficie di gioco ininterrotta in Gran Bretagna.

Dopo aver preparato il mazzo delle Centrali Elettriche, ponete la carta "Fase 3" come terzultima sotto il mazzo. Ci saranno così due ulteriori Centrali sotto la carta "Fase 3". All'inizio della Fase 3 entrambe queste carte verranno mescolate assieme alle altre Centrali accantonate e sarà predisposto il nuovo mazzo.

All'inizio, il prezzo delle risorse sarà: carbone 1 Elektro, petrolio 3 Elektro, rifiuti 5 Elektro. All'inizio del gioco non c'è uranio nel mercato.

Svolgimento del gioco

Parte 2: Comprare le Centrali Elettriche

Un giocatore può puntare (e comprare) una centrale nucleare soltanto se nella sua rete c'è almeno una città in Scozia, Inghilterra, Galles o Irlanda del Nord. Un giocatore la cui rete sia formata solo da città nella Repubblica d'Irlanda non può scegliere una centrale nucleare per iniziare un'asta o fare offerte per comprarne una.

Parte 4: Costruzione

Se l'area di gioco scelta include entrambe le isole, quindi sia l'Irlanda che la Gran Bretagna, i giocatori possono iniziare due reti separate. Ogni giocatore sceglie liberamente la prima città in una delle due isole. Nel corso del gioco, per iniziare la seconda rete elettrica sull'altra isola, i giocatori devono pagare un costo unico di collegamento di 20 Elektro, più i costi di connessione della città. Possono quindi, secondo le regole usuali, scegliere una qualunque città disponibile sull'altra isola per iniziare la loro seconda rete elettrica. Qualora volessero connettere un'altra città all'interno di una delle due reti elettriche, dovranno seguire le regole di base. Nella tabella delle città verrà sempre indicato il numero complessivo di città connesse!

Integrazione per l'espansione "I Robot": Il Robot segue le regole di costruzione e sceglie sempre le connessioni più economiche. Inizia così la sua seconda rete solo quando questa è la scelta più economica per collegare una nuova città. Paga il costo di collegamento di 20 Elektro più il corrispondente costo di connessione della città.

Parte 5: Burocrazia

In questa parte le risorse vengono ripristinate come indicato nella tabella delle risorse per il Regno Unito e l'Irlanda.

Fase 2

Le regioni possiedono un numero diverso di città. In base all'area di gioco scelta possono esserci meno delle usuali 7 città a disposizione per ciascun giocatore.

La Fase 2 inizia quindi non appena un giocatore collega le sue 7 città (10 città con 2 giocatori, 6 città con 6 giocatori) oppure al più tardi quando tutte le città disponibili sono state collegate con una prima rete.

Fine del gioco con 2 giocatori

Il gioco termina quando un giocatore ha collegato tutte le città. In base all'area di gioco scelta, queste possono essere da 18 fino a 22 città.