

ALTA TENSIONE

ESPANSIONE *Québec / Baden-Württemberg*

Québec

Introduzione

Nella provincia canadese del Québec il fulcro dell'approvvigionamento di energia elettrica è costituito dalle centrali ecologiche idroelettriche. Quando nel mercato delle centrali elettriche compaiono delle centrali ecologiche, queste non vengono più rimosse dal mercato, fino a quando non siano acquistate dai giocatori o sostituite perché troppo piccole. Le due metropoli Montreal e Québec offrono numerose possibilità di connessione a costi vantaggiosi, per cui questa mappa presenterà molte scelte difficili nella fase di costruzione delle reti elettriche.

Preparazione

Dopo che le centrali elettriche 03 - 10 sono state disposte nel mercato, mettete da parte le centrali 13, 18 e 22, prima di preparare il mazzo delle centrali secondo le regole del gioco base.

Importante: nelle partite con 2 - 4 giocatori, quando vengono rimosse delle centrali a caso dal mazzo, non rimuovete nessuna centrale ecologica!

Successivamente disponete le centrali 13, 18 e 22 coperte in cima al mazzo, con la numero 13 sulla sommità, quindi la 18 e subito sotto la 22.

All'inizio, il prezzo delle risorse sarà: carbone 2 Elektro, petrolio 2 Elektro, rifiuti 7 Elektro, uranio 14 Elektro.

Svolgimento del gioco

Parte 5: Burocrazia

Quando mettete la centrale più grande in fondo al mazzo delle centrali, non prendete mai una centrale ecologica. Al suo posto prendete semplicemente la centrale successiva più grande non ecologica.

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

Suggerimenti

- Le centrali ecologiche riducono i costi di acquisto delle risorse. Prendete tuttavia in considerazione anche l'acquisto di altre centrali elettriche, per riuscire a rifornire di energia un numero adeguato di città.
- Quando vengono scelte le aree di gioco, dovrebbe sempre essere inclusa almeno una delle aree con le metropoli Montreal e Québec, per far sì che vi siano sufficienti collegamenti con le zone più isolate della provincia.

ALTA TENSIONE

ESPANSIONE *Québec / Baden-Württemberg*

Baden-Württemberg

Introduzione

Nel Baden-Württemberg il tempo scorre in maniera leggermente diversa: la modifica cruciale riguarda lo svolgimento del turno di gioco. Prima vengono messe all'asta le centrali elettriche e solo dopo viene stabilito l'ordine di gioco. Inoltre la regione tedesca è più piccola, per cui possono essere collegate alcune città al di fuori dei confini regionali, ma solamente a partire dalla fase 2.

Svolgimento del turno di gioco

L'ordine delle prime due parti di ciascun turno è scambiato:

1. Comprare centrali elettriche
2. Stabilire l'ordine di gioco
3. Comprare risorse
4. Costruire
5. Burocrazia

Di conseguenza, l'ordine di gioco sorteggiato a caso all'inizio della partita viene regolarmente risolto nella parte 2 del primo turno, dopo l'acquisto delle centrali elettriche.

Svolgimento del gioco

Parte 1: Comprare centrali elettriche

Se in un turno nessuna centrale viene venduta, rimuovete dal gioco le 2 centrali più piccole e sostituitele con 2 nuove centrali pescate dal mazzo.

Parte 4: Costruire

Le città "fuori confine" (ad esempio Strasbourg) sono disponibili per il collegamento alle reti elettriche dei giocatori solo a partire dalla fase 2 (queste città possiedono solo 2 spazi con i costi di costruzione 15 e 20).

Se nel mercato delle centrali si trova una centrale il cui valore è uguale o inferiore al numero di città collegate dal giocatore con più città connesse, questa non viene rimossa dal gioco!

Parte 5: Burocrazia

La fase 2 inizia subito dopo la parte 4, non appena il primo giocatore ha collegato 9 città in una partita a 2 giocatori, 6 città in una partita a 3-5 giocatori e solo 5 città in una partita a 6 giocatori.

In questa parte le risorse vengono ripristinate come indicato nella tabella delle risorse per il Baden-Württemberg.