

Friedemann Friese POWER GRID

UTILIZZO DELLE NUOVE CENTRALI CON TUTTI I TABELLONI

Regole ufficiali aggiuntive di Fraser McHarg

Introduzione

Sin da quando l'espansione "Nuove Centrali" è stata pubblicata in tutto il mondo, i fan di Alta Tensione hanno chiesto come utilizzare le carte con il sempre crescente numero di nuovi tabelloni di gioco. Fortunatamente per noi, siete tutti molto pazienti e avete atteso per diversi anni senza demordere.

All'inizio dell'anno Friedmann ha finalmente iniziato a ritoccare varianti e modifiche al regolamento, a seguito di una mail molto lunga e molto ben studiata con tutte le modifiche necessarie per le Nuove Centrali e tutti i tabelloni – e davvero per TUTTI i tabelloni, anche quelli più rari.

2F-Spiele presenta quindi ufficialmente il primo regolamento scritto da un fan di Alta Tensione – i nostri ringraziamenti a Fraser McHarg!

Espansione 1: Francia/Italia

Francia

Preparazione

- ➔ Il carbone, il petrolio e i rifiuti sono piazzati come descritto nel regolamento del gioco base. Piazzate l'uranio negli spazi da 5 a 16 del mercato delle risorse.
- ➔ Rimuovete la centrale 11 dal gioco.
- ➔ Dopo aver sistemato le 8 centrali iniziali, mettete da parte la centrale 19 e la carta "Fase 3". Mescolate le carte rimanenti e posizionate il mazzo coperto vicino alla mappa. Mettete la carta "Fase 3" sul fondo del mazzo e la centrale 19 in cima al mazzo.

Spiegazione

Nel regolamento originale per la Francia la prima centrale nucleare disponibile, la numero 11 (1 uranio -> 2 città), va in cima al mazzo. Nel mazzo dell'espansione, la centrale numero 08 è nel mercato di partenza, per cui la centrale numero 19 (1 uranio -> 3 città) è la prima centrale nucleare disponibile in cima al mazzo.

Italia

Non sono necessarie modifiche per questo tabellone.

Espansione 2: Benelux/Europa Centrale

Benelux

Non sono necessarie modifiche per questo tabellone.

Europa Centrale

Non sono necessarie modifiche per questo tabellone.

Espansione 4: Corea/Cina

Corea

Non sono necessarie modifiche per questo tabellone.

Cina

Preparazione

A seconda del numero dei giocatori, rimuovete le seguenti centrali dal gioco e rimettetetele nella scatola:

- ➔ Con 2 e 3 giocatori: 01, 02, 08, 12, 15, 22, 27, 28, 32, 36, 42
- ➔ Con 4 giocatori: 01, 02, 08, 15, 27, 32, 36
- ➔ Con 5 e 6 giocatori: 01, 02, 32

Mescolate le centrali rimanenti come descritto di seguito e piazzatele coperte a formare il mazzo della riserva:

- ➔ Mescolate le centrali da 35 a 50 e piazzatele coperte in fondo al mazzo.
- ➔ Mescolate le centrali da 30 a 34 (ovviamente senza la numero 32) assieme alla carta "Fase 3" e piazzatele coperte in cima alle centrali più grandi appena piazzate.
- ➔ Ordinate le centrali da 03 a 29 in ordine crescente, con la centrale 29 sul fondo e la centrale 03 in cima e piazzatele coperte in cima al mazzo.

Il mazzo finale avrà così le centrali dalla 03 alla 29 in cima. Quindi in ordine casuale le centrali dalla 30 alla 34 e la carta "Fase 3", e le centrali dalla 35 alla 50 in fondo al mazzo, anch'esse in ordine casuale.

Posizionate il carbone negli spazi da 5 a 8, il petrolio negli spazi da 5 a 8 e i rifiuti negli spazi 7 e 8 del mercato delle risorse. All'inizio non c'è uranio.

Parte 2: Asta delle centrali

In questa versione non c'è mercato futuro delle centrali. Tutte le centrali sono sempre piazzate e disponibili nel mercato attuale.

Il primo turno

Nel primo turno, piazzate una centrale per ciascun giocatore nel mercato delle centrali (con 2 giocatori, usate le centrali 03 e 04, con 3 giocatori usate le centrali 03, 04 e 05, ecc.). I giocatori comprano le centrali all'asta normalmente e ogni giocatore deve comprare una centrale nel primo turno.

Spiegazione

Centrale Originale	Nuova Centrale	Spiegazione
03	02	La più piccola centrale a petrolio
04	01	La più piccola centrale a carbone
09	12	1ª centrale a petrolio con consumo di 1 solo petrolio
11	08	1ª centrale nucleare (1 uranio -> 2 città)
16	22	1ª centrale a petrolio con consumo di 2 petrolio al di fuori del mercato di partenza
18	15	1ª centrale ecologica in grado di fornire energia a 2 città
20	28	1ª centrale a carbone in grado di fornire energia a 5 città
24	27	1ª centrale a rifiuti in grado di fornire energia a 4 città
30	42	1ª centrale a rifiuti in grado di fornire energia a più di 4 città
33	32	1ª centrale ecologica in grado di fornire energia a 4 città
44	36	La più grande centrale ibrida

Espansione 5: Brasile/Spagna & Portogallo

Brasile

Preparazione

Dopo aver allestito il mercato di partenza con le centrali dalla 01 alla 08, prendete tutti i restanti impianti a biogas (ricordate che questi non sono altro che gli originali impianti di termovalorizzazione dei rifiuti) e metteteli da parte. Quindi, continuate con il setup del mazzo delle centrali secondo le regole del gioco base (rimuovete delle centrali a caso a seconda del numero di giocatori, ecc.). Quindi, mettete la centrale 21 direttamente sotto la centrale 11 in cima al mazzo delle centrali e rimischiate tutte le altre centrali a biogas nel rimanente mazzo.

Spiegazione

La centrale 21 è la prima centrale a utilizzare i rifiuti (ovvero il biogas) al di fuori del mercato di partenza.

Spagna & Portogallo

Preparazione

- ➔ Per prima cosa, estraete le centrali 15, 16 e 26 dal mazzo delle centrali e mettetele da parte a faccia in su.
- ➔ Piazzate il carbone negli spazi da 1 a 8, il petrolio negli spazi da 3 a 8, i rifiuti negli spazi da 6 a 8 e l'uranio negli spazi da 5 a 16 del mercato delle risorse.

Fase 2

All'inizio della Fase 2, piazzate le tre centrali 15, 16 e 26 in cima al mazzo delle centrali in ordine crescente, così che la centrale 15 sia in cima, quindi la 16 e infine la 26. In questo modo la centrale 15 sarà pescata per rimpiazzare la centrale più piccola all'inizio della Fase 2.

Spiegazione

Le centrali 18, 22 e 27 sono le prime centrali ecologiche nel mazzo originale dopo la 13 e forniscono energia rispettivamente a 2, 2 e 3 città. Nel nuovo mazzo, le centrali corrispondenti sono le numero 15, 16 e 26.

Espansione 6: Russia/Giappone

Russia

Preparazione

- ➔ Rimuovete le centrali 06 e 21 dal gioco e rimettetetele nella scatola del gioco.
- ➔ Il mercato delle centrali contiene solo 6 (2 file di 3) centrali. Le centrali 01, 02 e 03 sono nel mercato attuale e le centrali 04, 05 e 07 sono nel mercato futuro. Dopo aver preparato il mercato di partenza, mettetevi da parte le centrali 08, 09 e 11. Preparate le centrali rimanenti come al solito (in base al numero di giocatori, rimuovete a caso un certo numero di centrali dal gioco, ecc.). Quindi prendete le tre centrali in cima al mazzo mescolato e le centrali 08 e 09, mescolate queste 5 carte e piazzatele nuovamente in cima al mazzo. Infine, come di consueto, piazzate la centrale 11 in cima al mazzo.
- ➔ Piazzate il carbone negli spazi da 3 a 8, il petrolio negli spazi da 1 a 8 e l'uranio negli spazi da 6 a 16 del mercato delle risorse. Non ci sono rifiuti all'inizio della partita.

Spiegazione

Le centrali 06 e 14 sono le più piccole centrali a rifiuti nel mazzo originale, la 06 e la 21 sono il loro equivalente nel nuovo mazzo.

Le centrali 10, 11 e 13 sono le prime centrali a fornire energia a due città dopo il mercato di partenza e la normale carta iniziale in cima al mazzo. Nel mazzo delle Nuove Centrali le centrali equivalenti sono le numero 08, 09 e 11.

Giappone

Non sono necessarie modifiche per questo tabellone.

Espansione S1: Québec /Baden-Württemberg

Baden Württemberg

Non sono necessarie modifiche per questo tabellone.

Québec

Preparazione

- ➔ In aggiunta alla centrale numero 11, posizionate anche le centrali 15 e 16 in cima al mazzo (in ordine crescente 11-15-16 con la centrale 11 in cima). In partite con 2-4 giocatori, nessuna delle carte rimosse durante la preparazione dovrà essere una centrale ecologica.
- ➔ Piazzate il carbone negli spazi da 2 a 8, il petrolio negli spazi da 2 a 8, i rifiuti negli spazi 7 e 8 e l'uranio negli spazi da 14 a 16 del mercato delle risorse.

Spiegazione

Nel mazzo originale, le centrali 13, 18 e 22 forniscono energia rispettivamente a 1, 2 e 2 città. Nel nuovo mazzo, le centrali corrispondenti sono le numero 11, 15 e 16. Ciò significa che nel nuovo mazzo la centrale numero 10 è una centrale ecologica aggiuntiva che può essere pescata.

Espansione 8: Nord Europa/Regno Unito & Irlanda

Nord Europa

Preparazione

Le nuove centrali non corrispondono completamente numero per numero alle vecchie centrali. Le seguenti nuove centrali devono perciò essere rimosse dal gioco per essere sostituite dalle centrali del Nord Europa. Quando nel corso della partita vi siano due centrali con lo stesso numero nel mercato, la seconda centrale pescata sarà posta immediatamente dopo la prima centrale con lo stesso numero (conta come "più grande").

Regione	Centrali Nord Europa	Nuove Centrali da rimuovere
Paesi Baltici	18	15
Paesi Baltici	22	16
Danimarca	19	27
Danimarca	26	22
Finlandia	32	25
Finlandia	33	39
Norvegia	7	7
Norvegia	46	36
Svezia (Sud)	10	9
Svezia (Sud)	39	38
Svezia (Nord)	21	29
Svezia (Nord)	25	28

Spiegazione

Le nuove centrali che vengono rimosse dal gioco devono utilizzare possibilmente lo stesso tipo di risorse e prevedere identiche quantità di risorse utilizzate e lo stesso numero di città rifornite. Ciò non sempre è possibile.

Centrale originale	Nuova Centrale	Spiegazione
7	7	Centrale a petrolio più simile (3 Petrolio -> 2 città, anziché 2 Petrolio -> 2 città)
10	9	Centrale a carbone più simile (2 Carbone -> 2 città, anziché 3 Carbone -> 3 città)
18	15	Centrale ecologica identica
19	27	Termovalorizzatore più simile (2 Rifiuti -> 3 città, anziché 1 Rifiuti -> 4 città)
21	29	Centrale ibrida più simile (2 Ibrido -> 4 Città, anziché 3 Ibrido -> 5 Città)
22	16	Centrale ecologica identica
25	28	Centrale a carbone più simile (2 Carbone -> 5 città, anziché 3 Carbone -> 5 città)
26	22	Centrale a petrolio più simile (2 Petrolio -> 5 città, anziché 2 Petrolio -> 4 città)
32	25	Centrale a petrolio più simile (3 Petrolio -> 6 città, anziché 3 Petrolio -> 5 città)
39	38	Centrale atomica identica
44	39	Centrale ecologica identica
46	36	Centrale ibrida più simile (3 Ibrido -> 7 Città, anziché 2 Ibrido -> 6 Città)

Regno Unito & Irlanda

Non sono necessarie modifiche per questo tabellone.

Autore: Friedemann Friese

Grafica & Design: Maura Kalusky

Regole: Henning Kröpke & Fraser McHarg

© 2012, Bremen, 2F-Spiele & Fraser McHarg



2F-Spiele

Am Schwarzen Meer 98 • 28205 Bremen
tel: 0421-24 14 902 • fax: 0421-24 14 903

contatti: h.kroepke@2f-spiele.de • www.2f-spiele.de