

Briedemann Friese

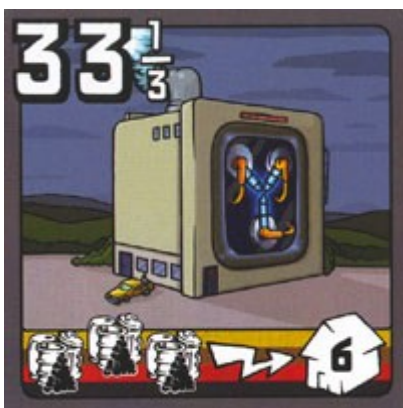
POWER GRID

THE PROMOTION CARDS

Regole generali per tutte le carte Promo

- ➔ Le carte Promo sono tutte compatibili con la copia di Power Grid.
- ➔ È possibile utilizzare tutte le carte Promo insieme o solo le carte che vi piacciono di più. Tutte le carte sono compatibili.
- ➔ Dopo aver preparato il mercato delle centrali elettriche e il relativo mazzo, le carte Promo scelte sono mescolate nel mazzo delle centrali. Infine la centrale 13 è posizionata come al solito in cima al mazzo.

Generatore di Flusso



- ➔ Il **Generatore di Flusso** è una centrale elettrica e può utilizzare e immagazzinare tutti i quattro tipi di risorse in qualsiasi combinazione - l'impianto finale di potenza ibrida!
- ➔ Quando il **Generatore di Flusso** è pescato e collocato nel mercato delle centrali elettriche, la centrale elettrica dal valore più basso è immediatamente rimossa e collocata nella scatola del gioco. Pescate una carta centrale elettrica supplementare in sostituzione e inseritela nel mercato.
- ➔ Il **Generatore di Flusso** costa $33 \frac{1}{3}$ Elektro ed è più grande della centrale elettrica 33. Se entrambe le centrali elettriche sono sul mercato, il **Generatore di Flusso** è posta dietro la 33.
- ➔ La base d'asta per il **Generatore di Flusso** è di 33 Elektro.
- ➔ Per il **Generatore di Flusso** occorrono 3 tipi di risorse qualsiasi ed alimenta 6 città.

Cabina di Trasformazione



- ➔ La **Cabina di Trasformazione** consente a qualsiasi centrale elettrica di fornire elettricità ad una città aggiuntiva.
- ➔ Quando la **Cabina di Trasformazione** viene pescata, sarà immediatamente messa all'asta per i giocatori, indipendentemente dalla fase attuale. Dopo l'asta pescare una carta centrale supplementare in sostituzione e metterla nel mercato.
- ➔ Il giocatore che inizia il turno apre l'asta facendo un'offerta di almeno 10 Elektro o passando. I restanti giocatori continuano l'asta in senso orario finché tutti hanno passato.
- ➔ Il miglior offerente paga il denaro dovuto e connette immediatamente la **Cabina di Trasformazione** ad una delle sue centrali elettriche ponendola sotto di questa. Durante la fase 5 questa centrale fornirà energia ad una città in più.
- ➔ Se il possessore della **Cabina di Trasformazione** compra una quarta (quinta) centrale elettrica e decide di scartare la centrale con annessa la **Cabina di Trasformazione**, dovrà anche scartare quest'ultima.

Magazzino

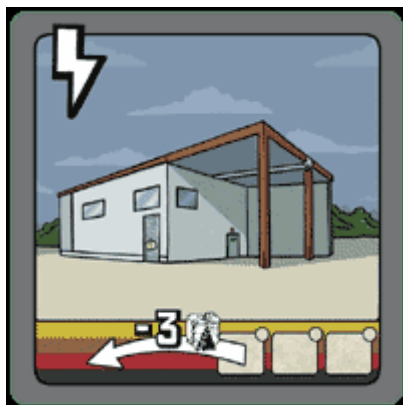


- ➔ Il giocatore che possiede il **Magazzino** può immagazzinare fino a 3 risorse supplementari.
- ➔ Quando il **Magazzino** viene pescato, sarà immediatamente messo all'asta per i giocatori, indipendentemente dalla fase attuale. Dopo l'asta pescare una carta centrale supplementare in sostituzione e metterla nel mercato.
- ➔ Il giocatore che inizia il turno apre l'asta facendo un'offerta di almeno 10 Elektro o passando. I restanti giocatori continuano l'asta in senso orario finché tutti hanno passato.
- ➔ Il vincitore dell'asta paga quanto dovuto ed immediatamente dispone il **Magazzino** accanto alle sue centrali elettriche. Il **Magazzino** non conta come centrale elettrica e può essere usato in aggiunta alle tre (quattro) centrali elettriche.
- ➔ Nella fase 3 il proprietario del **Magazzino** può scegliere di comprare fino a tre risorse supplementari e immagazzinarle sui tre spazi indicati sulla carta **Magazzino**. Il proprietario può comprare tutti i tipi di risorse, persino quelle risorse che non può usare con le sue centrali elettriche attuali.
- ➔ Le risorse dentro il **Magazzino** possono sempre essere mosse verso le centrali elettriche, che ovviamente possono contenere il tipo di risorsa compatibile con le

centrali stesse. E naturalmente tutte le risorse possono essere mosse dalle centrali elettriche verso il **Magazzino**.

- ➔ Le risorse nel **Magazzino** possono essere utilizzate soltanto in centrali elettriche per produrre elettricità e rifornire le città, il proprietario non può semplicemente scaricarle per riporle nella riserva generale.

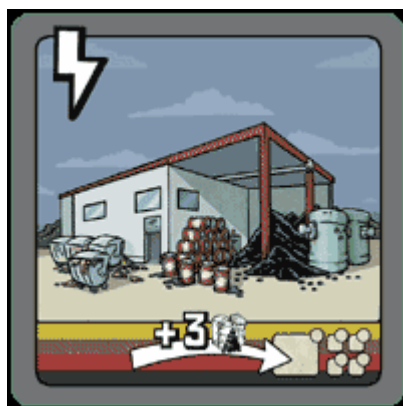
Carenza di Risorse



- ➔ La carta evento **Carenza di Risorse** rimuove risorse dal mercato generale.
- ➔ Quando la carta **Carenza di Risorse** è pescata, si devono immediatamente scartare le tre risorse più economiche dal mercato delle risorse (solo una per l'uranio). Se c'è parità tra i costi più economici delle risorse, si risolvono nell'ordine: carbone, petrolio, rifiuti, uranio.

- ➔ Dopo che la carta **Carenza di Risorse** è stata risolta, si pesca una carta centrale elettrica in sostituzione e si posiziona nel mercato.

Surplus di Risorse



- ➔ La carta evento **Surplus di Risorse** aggiunge risorse nel mercato generale.
- ➔ Quando la carta **Surplus di Risorse** è pescata, si devono immediatamente aggiungere le tre risorse più costose nel mercato delle risorse (solo una per l'uranio). Se c'è parità tra i costi più alti delle risorse, si risolvono nell'ordine: carbone, petrolio, rifiuti, uranio.

- ➔ Dopo che la carta **Surplus di Risorse** è stata risolta, si pesca una carta centrale elettrica in sostituzione e si posiziona nel mercato.

Parco a Tema



- ➔ Il **Parco a Tema** consuma così tanta energia elettrica da essere considerato una città vera e propria.
- ➔ Quando la carta **Parco a Tema** viene pescata, sarà immediatamente messa all'asta per i giocatori, indipendentemente dalla fase attuale. Dopo l'asta pescare una carta centrale supplementare in sostituzione e metterla nel mercato.
- ➔ Il giocatore che inizia il turno apre l'asta facendo un'offerta di almeno 10 Elektro o passando. I restanti giocatori continuano l'asta in senso orario finché tutti hanno passato.
- ➔ Il vincitore dell'asta paga quanto dovuto ed immediatamente dispone il **Parco a Tema** accanto alle sue centrali elettriche. Il **Parco a Tema** non conta come centrale elettrica e può essere usato in aggiunta alle tre (quattro) centrali elettriche.
- ➔ Il giocatore piazza una delle sue case nello spazio della città indicato sulla carta **Parco a Tema** e sposta la sua casa di uno spazio avanti sul percorso segnapianti (n° città collegate). Non ci sono costi di costruzione aggiuntivi (lo spazio della città sulla carta **Parco a Tema** infatti mostra "0" Elektro).