

POWER GRID

THE FIRST SPARKS

FRIEDEMANN FRIESE

VALORE	TIPO	NOME	TRADOTTO	COSTO	CIBO	RENDITA / DESCRIZIONE
1	S	KRAUTER	ERBE		RACCOLTI	1 RACCOLTO
2	S	KRAUTER	ERBE		RACCOLTI	1 RACCOLTO
3	S	KRAUTER	ERBE		RACCOLTI	1 RACCOLTO
4	S	KRAUTER	ERBE		RACCOLTI	1 RACCOLTO
5	S	KRAUTER	ERBE		RACCOLTI	1 RACCOLTO
6	S	KRAUTER	ERBE		RACCOLTI	1 RACCOLTO
7	S	ACKER	CAMPO	0	RACCOLTI	2 RACCOLTI
8	S	KORB	CESTO (PER LE BACCHE)	0	BACCHE	DA 1 A 6 = 1 DA 7 + = 2
9	C	FEUER	FUOCO	1		PUOI CONSERVARE IL CIBO AVARIATO E IL CIBO PUO ESSERE TENUTO SEGRETO
10	S	KORB	CESTO (PER LE BACCHE)	1	BACCHE	DA 1 A 4 = 1 DA 5 + = 2
11	S	ACKER	CAMPO	1	RACCOLTI	3 RACCOLTI
12	S	BOGEN	ARCO	1	ORSI	DA 1 A 7 = 1 DA 8 + = 2
13	S	ANGEL	PESCA	1	PESCI	DA 1 A 7 = 1 DA 8 + = 2
14	S	SPEER	LANCIA	2	MAMMUTH	DA 1 A 7 = 1 DA 8 + = 2
15	C	FEUER	FUOCO	1		PUOI CONSERVARE IL CIBO AVARIATO E IL CIBO PUO ESSERE TENUTO SEGRETO
16	S	ANGEL	PESCA	2	PESCI	DA 1 A 5 = 1 DA 6 + = 2
17	S	KORB	CESTO (PER LE BACCHE)	2	BACCHE	DA 1 A 3 = 1 DA 4 + = 2
18	C	PFLUG	ARATRO	2		SI RICEVONO DUE ULTERIORI CIBI PER OGNI CAMPO
19	S	ACKER	CAMPO	2	RACCOLTI	4 RACCOLTI
20	S	BOGEN	ARCO	2	ORSI	DA 1 A 5 = 1 DA 6 + = 2
21	C	TRANSPORTSCHLITTEN	SLITTA DI TRASPORTO	3		PUOI AVERE 4 STRUMENTI
22	S	KORB	CESTO (PER LE BACCHE)	3	BACCHE	DA 1 A 3 = 1 DA 4 A 6 = 2 DA 7 + = 3
23	S	SPEER	LANCIA	3	MAMMUTH	DA 1 A 5 = 1 DA 6 + = 2
24	C	SPRACHE	LINGUAGGIO	3		DURANTE IL PIAZZAMENTO SU CAMPI CON ALTRI CLAN SI PAGA 1 CIBO IN MENO
25	S	ACKER	CAMPO	3	RACCOLTI	5 RACCOLTI
26	C	SPRACHE	LINGUAGGIO	3		DURANTE IL PIAZZAMENTO SU CAMPI CON ALTRI CLAN SI PAGA 1 CIBO IN MENO
27	S	ANGEL	PESCA	3	PESCI	DA 1 A 3 = 1 DA 4 + = 2
28	C	INTELLIGENZ	INTELLIGENZA	3		NELLA DETERMINAZIONE DELL'ORDINE DI GIOCO POTETE ARRETRARE DI UNA POSIZIONE (ANCHE SUBITO DOPO L'ACQUISTO)

POWER GRID THE FIRST SPARKS

FRIEDEMANN FRIESE

VALORE	TIPO	NOME	TRADOTTO	COSTO	CIBO	RENDITA / DESCRIZIONE
29	S	KORB	CESTO (PER LE BACCHE)	3	BACCHE	DA 1 A 2 = 1 DA 3 A 5 = 2 DA 6 A 7 = 3 DA 8 + = 4
30	S	BOGEN	ARCO	3	ORSI	DA 1 A 3 = 1 DA 4 + = 2
31	S	ACKER	CAMPO	3	RACCOLTI	6 RACCOLTI
32	S	ANGEL	PESCA	3	PESCI	DA 1 A 3 = 1 DA 4 A 6 = 2 DA 7 + = 3
33	S	SPEER	LANCIA	3	MAMMUTH	DA 1 A 3 = 1 DA 4 + = 2
34	S	ACKER	CAMPO	4	RACCOLTI	7 RACCOLTI
35	S	KORB	CESTO (PER LE BACCHE)	4	BACCHE	FINO A 1 = 1 DA 2 A 3 = 2 DA 4 A 5 = 3 DA 6 + = 4
36	S	ACKER	CAMPO	4	RACCOLTI	8 RACCOLTI
37	S	BOGEN	ARCO	4	ORSI	DA 1 A 3 = 1 DA 4 A 6 = 2 DA 7 + = 3
38	S	ANGEL	PESCA	4	PESCI	DA 1 A 2 = 1 DA 3 A 4 = 2 DA 5 + = 3
39	S	ACKER	CAMPO	4	RACCOLTI	9 RACCOLTI
40	S	SPEER	LANCIA	5	MAMMUTH	DA 1 A 2 = 1 DA 3 A 4 = 2 DA 5 + = 3
41	S	ACKER	CAMPO	5	RACCOLTI	10 RACCOLTI

COSTI DI AMPLIAMENTO CLAN

Nuovi membri del clan	1	2	3	4	5
Costo in Cibo	1	3	6	10	15
Costi aggiuntivi	+1 cibo se si attraversa una montagna +X cibi per occupare spazi già occupati da 1 o più membri, dove X è il numero totale di dove X è il numero totale di membri presenti incluso il proprio (ad es. +2 cibi per essere il secondo, +3 cibi per essere il terzo, ecc....)				

Riepilogo del turno di gioco

PRIMO TURNO:

- PIAZZAMENTO INIZIALE
- RICALCOLO ORDINE DI GIOCO

TURNI SUCCESSIVI

1. ACQUISTO NUOVE TECNOLOGIE
2. SCARTO CIBI AVARIATI
3. ANDARE A CACCIA
4. NUTRIRE IL CLAN
5. AMPLIAMENTO DEL CLAN
6. BUROCRAZIA
 - a. Determinare l'ordine di gioco
 - b. Rifornire le riserve di cibo
 - c. Correggere il mercato delle tecnologie