

Friedemann Friese

POWER GRID

THE PROMOTION CARDS

Reglas Generales para las cartas promocionales

- Estas cartas promocionales sólo podrán jugarse con una copia de Alta Tensión.
- Puedes usar todas las cartas juntas o simplemente las cartas que más le gusten. Son compatibles.
- Después de preparar el mercado de las plantas eléctricas y la pila de cartas de centrales, las promocionales elegidas se barajan en la pila de centrales eléctricas. Finalmente, la central número 13 se pone arriba de la pila

Condensador de Fluzo



- El Condensador de Fluzo es una planta eléctrica y puede usar y almacenar los cuatro tipos de recursos en cualquier combinación.
- Cuando el C-F sale durante el juego y colocado en el mercado de centrales, la central eléctrica más pequeña se descarta automáticamente del juego y se devuelve a la caja. Saca otra central para reemplazar y colócala en el mercado.
- El C-F cuesta 33 y 1/3 Elektros y es más grande que la central 33. Si ambas están en el mercado, el C-F se coloca después que la central 33.
- La puja más baja por el C-F tiene que ser 33 Elektros
- El C-F necesita 3 recursos cualquiera y suministra a 6 ciudades con su electricidad.

Estación Transformadora



- La Estación Transformadora permite a cualquier central eléctrica alimentar una ciudad adicional.
- Cuando la E-T salga, será automáticamente subastada entre los jugadores sin importar la fase actual. Después de la subasta se saca una nueva central eléctrica como reemplazo y se coloca en el mercado.
- El jugador inicial comienza con la subasta pasando o pujando al menos 10 Elektros. Los jugadores continúan la subasta en sentido horario hasta que todos menos uno pasen.
- El pujador más alto paga su dinero y conecta inmediatamente la E-T a una de sus centrales colocándola detrás de su central. Durante la fase 5 esta central eléctrica suministrará a una ciudad adicional cuando produce energía
- Si el jugador compra una cuarta (quinta) central eléctrica y decide descartar esta central, el descartará además la E-T

Almacén



- El jugador dueño del Depósito puede almacenar hasta 3 recursos adicionales
- Cuando el Almacén salga, será automáticamente subastada entre los jugadores sin importar la fase actual. Después de la subasta se saca una nueva central eléctrica como reemplazo y se coloca en el mercado.
- El jugador inicial comienza con la subasta pasando o pujando al menos 10 Elektros. Los jugadores continúan la subasta en sentido horario hasta que todos menos uno pasen.
- El pujador más alto paga su dinero y coloca el Almacén al lado de sus centrales. El Almacén no cuenta como una central eléctrica y puede ser usada adicionalmente a las tres (cuatro) centrales.
- En la fase 3 el propietario del Almacén puede decidir comprar hasta tres recursos adicionales y almacenarlos sobre los tres espacios de almacenaje. El propietario puede comprar todos los tipos de recurso, incluso si él no puede usarlos con sus centrales eléctricas reales.
- Los recursos dentro del Almacén pueden siempre moverse a centrales eléctricas que puedan almacenar este tipo de recursos. Y desde luego cualquier recurso puede ser movido de centrales eléctricas al Almacén.
- Los recursos en el Almacén sólo pueden ser usados en centrales eléctricas para producir electricidad para suministrar las ciudades, el dueño no puede verterlos para colocarlos de nuevo en la reserva.

Escasez de Recursos



- El evento "Escasez de Recursos" elimina recursos del mercado.
- Cuando la Escasez de Recursos sale, inmediatamente descarta tres recursos del tipo más barato del mercado de recursos (sólo uno si es de uranio). Si hay un empate en el recurso más barato, se resuelve el empate en el orden carbón, petróleo, basura, uranio.
- Después de resolver la Escasez de Recursos, sacar una nueva carta de central eléctrica y colocarla en el mercado.

Abundancia de Recursos



- El evento "Abundancia de Recursos" añade recursos al mercado.
- Cuando la Abundancia de Recursos sale, inmediatamente añade tres recursos del tipo más caro del mercado de recursos (sólo uno si es de uranio). Si hay un empate en el recurso más barato, se resuelve el empate en el orden carbón, petróleo, basura, uranio.
- Después de resolver la Abundancia de Recursos, sacar una nueva carta de central eléctrica y colocarla en el mercado.

Parque de Atracciones



- El Parque de Atracciones necesita tanta electricidad que es considerado como una ciudad.
- Cuando el PdA salga, será automáticamente subastada entre los jugadores sin importar la fase actual. Después de la subasta se saca una nueva central eléctrica como reemplazo y se coloca en el mercado.
- El jugador inicial comienza con la subasta pasando o pujando al menos 10 Elektros. Los jugadores continúan la subasta en sentido horario hasta que todos menos uno pasen.
- El pujador más alto paga su dinero y coloca el PdA al lado de sus centrales. El PdA no cuenta como una central eléctrica y puede ser usada adicionalmente a las tres (cuatro) centrales.
- El jugador coloca una de sus casas en el espacio de la ciudad y mueve su casa en el contador de puntuación una posición adelante. No hay ningún coste extra de construcción (el espacio de ciudad muestra 0 Elektros)

Author: Friedemann Friese
Graphics & Design: Maura Kalusky
Rule development: Henning Kröpke
Rules translation: Henning Kröpke
© 2010, 2F-Spiele, Bremen/Germany



2F-Spiele

Am Schwarzen Meer 98 • D-28205 Bremen
fon: 0421-24 14 902 • fax: 0421-24 14 903
contact: h.kroepke@2f-spiele.de • www.2f-spiele.de

Traducción al castellano por:



<http://www.ultimoturno.com>