



A játéktáblák csak a Power Grid alapjátékkal együtt játszhatóak, ez tehát nem egy komplett, önálló játék. A játéktáblákra (Quebec és Baden-Württemberg) vonatkozó szabályok általában a Power Grid szabályaival megegyezők, kivéve az alábbiakat, amelyek némiképpen eltérnek a megszokottól.

Q U E B E C

B E V E Z E T Ő :

Ez a kanadai tartomány nagy hangsúlyt fektet a zöld energia fejlesztésére. Az áram előállításának a legfőbb forrása a vízenergia, ami kiegészül még némi szélenergia hasznosítással is. Ezeket, a zöld energiában jelentős, elemeket hangsúlyozza ki a tábla. Az olyan városok, mint Montreal és Quebec a tartomány legnagyobb városközpontjai, ezért Montreal 4 és Quebec 3 önálló részből áll a térképen. Nyilvánvaló ugyanakkor, hogy ezeknek a városoknak az összekapcsolása költség nélkül biztosítható, ezért nagyon vonzó dolog ezeket a városokat beépíteni, de a játékosoknak óvatosnak kell lenniük, mert ezekben a városokba könnyen csapdába kerülhetnek.

E L Ő K É S Z Ű L E T E K :

Amelett, hogy a 13-as Erőművet a pakli tetejére tesszük, a 18-as és a 22-es is tegyük oda (növekvő sorrendben (13-18-22)). 2-4 játékos esetén Zöld Erőműveket ne vegyünk ki a pakliból. A játék kezdetén **a szén és az olaj ára is 2 Elektro.**

A J Á T É K M E N E T E :

5. F Á Z I S : B Ü R O K R Á C I A :

A Pakli aljára soha nem kerülhet Zöld Erőmű, még, ha az is a legnagyobb számú, akkor sem. Helyette egyszerűen tegyük a legnagyobb, nem Zöld Erőművet, legalulra.

TIPPEK: A zöld energia nagyban csökkenti a nyersanyagokra fordított költségeket. Azonban fontos megjegyezni, hogy a Zöld Erőművek építési költsége meglehetősen magas, és a városok bekötése is sok-sok Elektro-t tud felemészteni. Továbbá fontos az is, hogy változatos legyen a hálózat, mert a Zöld Erőművek önmagukban nem képesek a győzelemhez elegendő energiát előállítani a városoknak.

Javasoljuk, hogy mindig úgy válasszatok régiót, hogy Montreal és Quebec közül legalább az egyik város játékban legyen. Ugyan nem ez a két legnagyobb város, de sok fontos összeköttetéssel rendelkeznek.

5. FÁZIS: BÜROKRÁCIA:

A Nyersanyag Piac feltöltését az alábbi táblázatnak megfelelően kell megtenni.

	2 players			3 players			4 players			5 players			6 players		
	Step			Step			Step			Step			Step		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
 Coal	3	3	3	4	4	3	5	4	4	5	5	5	7	6	6
 Oil	2	2	3	2	3	3	3	4	4	4	5	4	5	6	5
 Garbage	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
 Uranium	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

BADEN - WÜRTTEMBERG**BEVEZETŐ:**

A játékosok számától függően az alábbi táblázat szerinti változásokat kell eszközölni a játékban. 2 játékos esetén például kevesebb Erőmű van a játékban, de minden játékosnak 4 Erőműve lehet.

	2 Players	3 Players	4 Players	5 Players	6 Players
Areas on the map used	3	3	4	5	5
Power plants removed from the game (after setting up the starting market)	8	8	4	0	0
Maximum number of power plants a player may own	4	3	3	3	3
Number of cities which trigger step 2	9	6	6	6	5
Number of connected cities to trigger the end of the game	21	17	17	15	14

AREAS ON THE MAP USED:

A térképen használt területek száma.

POWER PLANTS REMOVED FROM THE GAME (AFTER SETTING UP THE STARTING MARKET):

A játékból eltávolított Erőművek száma (miután elkészítettük a kezdő piacot).

MAXIMUM NUMBER OF POWER PLANTS A PLAYER MAY OWN:

Egy játékos által egyszerre birtokolható Erőművek maximális száma.

NUMBER OF CITIES WHICH TRIGGER STEP 2:

A 2. Rész kezdéséhez szükséges bekötött városok száma.

NUMBER OF CONNECTED CITIES TO TRIGGER THE END OF THE GAME:

A játék befejezéséhez szükséges bekötött városok száma.

5. FÁZIS: BÜROKRÁCIA:

A Nyersanyag Piac feltöltését az alábbi táblázatnak megfelelően kell megtenni.

	2 players			3 players			4 players			5 players			6 players		
	Step			Step			Step			Step			Step		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3