

Friedemann Friese

POWER GRID

EXPANSION Brazil/Spain & Portugal

A Brazília és a Spanyolország-Portugália játéktáblák csak a Power Grid alapjátékkal együtt játszhatóak. A játéktáblákra vonatkozó szabályok általában a Power Grid szabályaival megegyezők, kivéve az alábbiakat, amelyek némiképpen eltérnek a megszokottól.

BRAZÍLIA

ÁTTEKINTÉS:

Braziliában a villamosenergia biztosításához leginkább a biogázt részesítik előnyben, vagyis a játékosoknak elsősorban a szemetet elégető erőművekre (ebben az esetben biogáz erőművekre), és így a szemet nyersanyagra (vagyis biogáz tartályokra) kell figyelemmel lenniük, amikor a brazil térképen játszanak. A játékosok között folyamatosan intenzív harc dül a szűkös nyersanyagokért a játék folyamán.

ELŐKÉSZÜLETEK:

Miután a játékosok összeállították a kezdő Erőmű Piacot a 03-10 erőmű kártyákkal, ki kell válogatniuk a biogáz erőműveket (emlékeztetőül: ezek az „eredeti” játékban a szeméttel működő erőművek), és azokat félre kell tenniük. Ezt követően a húzópaklit a megszokott módon kell előkészíteni (véletlenszerűen ki kell venni a pakliból a játékosok számának megfelelően erőműveket stb.), majd a 14-es erőművet a 13-as alá kell tenni, és legvégül a maradék paklival összekevert biogáz erőművekre helyezni ezt a két lapot.

A JÁTÉK MENETE:

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	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
Oil	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
Biogas	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
Uranium	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

SPANYOLORSZÁG & PORTUGÁLIA

ÁTTEKINTÉS:

Spanyolországban és Portugáliában az az érdekesség, hogy egymástól teljesen különböző irányú a villamosenergia termelés: az uránium minden eddigi játéknál nagyobb szerepet kap, habár ez nem a játék elején történik. A Nyersanyag Piacra nem érkezik több uránium az 1. Részben, ezzel szemben a 2. Részben az uránium utánpótlás hirtelen megnövekszik. Másfelől a három legnagyobb szél erőmű egy időben kerül a piacra. Mindezek érdekes összecsapásokat vetítenek előre.

ELŐKÉSZÜLETEK:

Vegyük ki a pakliból a 18-as, 22-es és 27-es erőműveket, tegyük őket félre, képpel felfelé. Kezdetkor a nyersanyagok árait a következőképpen állítsuk be: szén 1 Elektro, olaj 3 Elektro, szemét 6 Elektro és uránium 5 Elektro.

A JÁTÉK MENETE:

2. FÁZIS: ERŐMŰVEK ÁRVERÉSE:

Azok a játékosok, akiknek a hálózatában csak portugál városok vannak, nem vásárolhatnak atomerőműveket, sőt ezek a játékosok nem tehetnek ajánlatot sem az atomerőművek aukciójánál.





5. FÁZIS: BÜROKRÁCIA:

A Nyersanyag Piac feltöltését az alábbi táblázatnak megfelelően kell megtenni.

A JÁTÉK RÉSZEI:

2. RÉSZ:

A 2. Rész azzal kezdődik, hogy a 18, 22 és 27-es erőművet a húzópakli tetejére kell tenni növekvő sorrendben, tehát a 18-ast a tetejére, alá a 22-est, és az alá a 27-est. Tehát a 18-as erőmű fog a legkisebb, eltávolítandó erőmű helyére kerülni a 2. Rész kezdetén.

	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	4	2	4	5	2	4	6	3	4	7	3	6	8	4
 Oil	2	3	5	2	4	5	3	5	6	4	6	7	5	7	9
 Garbage	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
 Uranium	0	2	1	0	2	1	0	4	1	0	5	1	0	5	2

Author: Friedemann Friese
 Graphic & Design: Maura Kalusky
 Rule development: Henning Kröpke
 © 2009, 2F-Spiele, Bremen/Germany

Rio Grande Games
 PO Box 1033
 Placitas, NM 87043, USA
 RioGames@aol.com
 www.riograndegames.com

