

*Friedemann Friese*

# POWER GRID

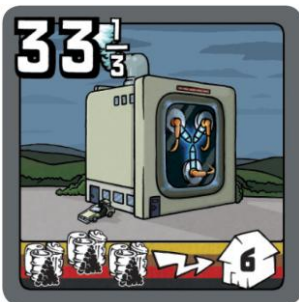
## THE PROMOTION CARDS

— A P R O M Ó C I Ó S K Á R T Y Á K —

### ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK:

- Ezek a promó kártyák csak a Power Grid alapjátékkal együtt játszhatóak.
- A promó kártyák teljesen kompatibilisek az alapjátékkal, akár az összeset együtt használva, akár csak néhányat kiválogatva közülük.
- Miután az erőmű piacot és a húzópaklit előkészítetted, a kiválasztott promó kártyákat keverd bele az erőműkártyák paklijába. Végül a 13-as erőművet helyezd a szokásos módon a húzópakli tetejére.

### FLUXUS GENERÁTOR:



- A Fluxus Generátor erőműként használható, és mind a négyféle nyersanyaggal működtethető, bármely kombinációban - végtére is ez egy hibriderőmű.
- Amikor a Fluxus Generátort kihúzza valaki a játék során, és az az erőmű piacra kerül, akkor a legkisebb erőművet azonnal el kell távolítani a piacról, és vissza kell tenni a dobozba (kikerül a játékból). Húzni kell egy újabb erőműkártyát a helyére, és újra kell rendezni a piacot.
- A Fluxus Generátor ára  $33 \frac{1}{3}$  Elektro és értéke nagyobb, mint a 33-as erőműé. Ha mindkét erőmű a piacon van, a fluxus generátor a 33-as mögé kerül.
- A Fluxus Generátorért ajánlható legkisebb összeg 33 Elektro.
- A Fluxus Generátor működéséhez 3 nyersanyagra van szükség, ezáltal 6 várost tud ellátni energiával.

### TRANSZFORMÁTORÁLLOMÁS:



- A Transzformátorállomás képessé teszi bármely erőművet, hogy egy várossal többet tudjon ellátni energiával.
  - Amikor a Transzformátorállomást kihúzza valaki, azonnal aukció következik, az aktuális fázisra való tekintet nélkül. Az aukciót követően egy újabb erőművet kell húzni a helyére, és sorba kell rendezni a piacot.
  - Az aukciót a játékban vezető játékos kezdi egy legalább 10 Elektro-s ajánlattal, vagy passzol. Az aukció ezután az óra járásával megegyező irányban folytatódik a szokásos módon.
  - A legnagyobb ajánlatot tevő játékos fizetést követően azonnal csatlakoztatja a Transzformátorállomást az egyik erőművéhez, oly módon, hogy félig a kártya alá csúsztatja. Az 5. fázis során ez az erőmű így eggyel több várost fog ellátni energiával.
- Ha a játékos vásárol egy 4. (5.) erőművet és úgy dönt, hogy eldobja azt az erőművét, amelyhez korábban csatlakoztatta a Transzformátorállomást, akkor a Transzformátorállomást szintén el kell, hogy dobja.

**RAKTÁR:**

- A játékos a saját Raktárában 3 további nyersanyagot tud tárolni.
- Amikor a Raktárt kihúzza valaki, azonnal aukció következik, az aktuális fázisra való tekintet nélkül. Az aukciót követően egy újabb erőművet kell húzni a helyére, és sorba kell rendezni a piacot.
- Az aukciót a játékban vezető játékos kezdi egy legalább 10 Elektro-s ajánlattal, vagy passzol. Az aukció ezután az óra járásával megegyező irányban folytatódik a szokásos módon.
- A legnagyobb ajánlatot tevő játékosnak fizetést követően azonnal el kell helyezni a Raktárt az erőműve(i) mellett. A Raktár nem számít erőműnek, tehát rajta kívül lehet még három (négy) erőműve egy játékosnak.
- A harmadik fázisban a Raktár tulajdonosa hárommal több nyersanyagot tud vásárolni (és tárolhatja azokat a Raktárában). A Raktár tulajdonosa bármilyen nyersanyagot raktározhat, függetlenül attól, hogy az erőműveiben tudja-e azokat használni.
- A Raktárban levő nyersanyagok bármikor a megfelelő erőműbe mozgathatóak, illetve bármikor lehetséges a nyersanyagokat az erőművekből a raktárba mozgatni.
- A Raktárban levő nyersanyagok egyedül az erőművek felfűtéséhez és így a városok energiával való ellátásához használhatóak, a tulajdonos nem rakodhatja őket egyszerűen vissza a dobozba (nem dobhatja el őket).

**NYERSANYAGHIÁNY:**

- A Nyersanyaghiány eseménykártya eltávolítja a nyersanyagokat a piacról.
- Amikor valaki kihúzza a Nyersanyaghiány kártyát, azonnal lekerül 3 nyersanyag a piacról a legolcsóbb típusból (uránium esetén csak 1 darab). Ha a nyersanyagok ára között egyenlőség van, akkor az alábbi sorrendet figyelembe véve kell őket eltávolítani: szén, olaj, szemét, uránium.
- A Nyersanyaghiány eseményt követően a kártya helyére egy erőművet kell húzni, és annak megfelelően kell sorba rendezni a piacot.

**NYERSANYAGTÖBBLET:**

- A Nyersanyagtöbblet eseménykártya nyersanyagokat hoz a piacra.
- Amikor valaki kihúzza a Nyersanyagtöbblet kártyát, azonnal felkerül 3 nyersanyag a piacra a legdrágább típusból (uránium esetén csak 1 darab). Ha a nyersanyagok ára között egyenlőség van, akkor az alábbi sorrendet figyelembe véve kell a piacot feltölteni: szén, olaj, szemét, uránium.
- A Nyersanyagtöbblet eseményt követően a kártya helyére egy erőművet kell húzni, és annak megfelelően kell sorba rendezni a piacot.

**VIDÁMPARK:**

- A Vidámparknak annyi energiára van szüksége, hogy egy városnak tekinthető.
- Amikor a Vidámpark kártyát kihúzza valaki, azonnal aukció következik, az aktuális fázisra való tekintet nélkül. Az aukciót követően egy újabb erőművet kell húzni a helyére, és sorba kell rendezni a piacot.
- Az aukciót a játékban vezető játékos kezdi egy legalább 10 Elektro-s ajánlattal, vagy passzol. Az aukció ezután az óra járásával megegyező irányban folytatódik a szokásos módon.
- A legnagyobb ajánlatot tevő játékos fizetést követően azonnal leteszi a Vidámpark kártyát az erőművei mellé. A Vidámpark nem számít erőműnek, tehát rajta kívül lehet még három (négy) erőműve egy játékosnak.
- A játékos elhelyezi egy házát a Vidámpark területén, és ennek megfelelően egyet előre léphet a pontozósávon. Nincs további csatlakozási költség (a Vidámpark bekötése 0 Elektro-ba kerül).

**BESZÁLLÍTÓI SZERZŐDÉS:**

- Akinek a tulajdonába kerül a Beszállítói Szerződés kártya, az a játékos sorrendre vonatkozóan állandó előnyt élvez.
- Amikor a Beszállítói Szerződés kártyát kihúzza valaki, azonnal aukció következik, az aktuális fázisra való tekintet nélkül. Az aukciót követően egy újabb erőművet kell húzni a helyére, és sorba kell rendezni a piacot.
- Az aukciót a játékban vezető játékos kezdi egy legalább 10 Elektro-s ajánlattal, vagy passzol. Az aukció ezután az óra járásával megegyező irányban folytatódik a szokásos módon.

- A legnagyobb ajánlatot tevő játékos fizetést követően azonnal leteszi a Beszállítói Szerződés kártyát az erőművei mellé. A Beszállítói Szerződés nem számít erőműnek, tehát rajta kívül lehet még három (négy) erőműve egy játékosnak. A játékos azonnal eggyel hátrébb helyezi a házáat a Játékos sorrend sávon (pl.: ha a második helyen állt a Játékos sorrend sávon, akkor a Beszállítói Szerződésnek köszönhetően most a harmadik helyre kerül).

- A következő kör 1. Fázisában a normál szabály szerint kell meghatározni a játékosok sorrendjét. A továbbiakban azonban a Beszállítói Szerződés kártya tulajdonosa eggyel hátrébb kerül.

**IPARI KÉMKEDÉS:**

- Az Ipari Kémkedésnek köszönhetően az egyik játékos információkat szerezhet az Erőmű húzópakli legfelső kártyájáról.
- Az Ipari Kémkedés kártyát NE keverd bele Erőmű húzópakliba, ehelyett képpel felfelé tedd az Erőmű Piac mellé.
- A játék második fordulójának 2. Fázisában az utolsó játékos kapja meg az Ipari Kémkedés kártyát, anélkül, hogy fizetnie kellene érte. Ez a kártya soha nem kerül ki a játékból, csak a tulajdonosa változik a játék folyamán. A kártyát birtokló játékost Kémnek nevezzük.

- A Kém bármikor megnézheti a húzópaklit, ahányszor akarja. Így eggyel több Erőműről lesz a birtokában információ, amit aztán az licitálás során ki tud használni. Erről nem kell információkat adnia a többi játékos számára (sem arról, hogy milyen típusú erőmű következik, sem a fogyasztásáról, sem az ellátható városok számáról). A többi játékos csak úgy kaphat képet minderről, ha figyeli a Kém tevékenységét az aukciók során.

- Miután a Kém megvásárol egy erőművet az Ipari Kémkedés kártyát a játékos sorrendben utána következő legjobb játékosnak kell adnia. Ha a Kém az első (a "legjobb") játékos, akkor a kártyát az utolsó játékosnak kell adnia.

**Például:** A negyedik játékos a Kém. Miután vásárolt egy Erőművet, a játékos sorrendben harmadik játékosnak kell adnia az Ipari Kémkedés kártyát.

**A D Ó K:**

Az 'Adók' kártyát keverjétek bele az Erőmű húzópakliba. Ha az első fordulóban kihúzzátok, tegyétek az Erőmű húzópakli aljára. Ha a második vagy harmadik fordulóban húzzátok ki, akkor az 5. Fázis (Bürokrácia) előtt minden játékos köteles befizetni a rendelkezésre álló pénzének 20%-át (lefelé kerekítve), adó formájában. Ezt követően távolítsátok el a kártyát a játékból. Az adó befizetése után a játékosok a szokásos módon megkapják a bevételeiket az ellátott városok száma alapján.

Author: Friedemann Friese  
 Graphics & Design: Maura Kalusky  
 Rule development: Henning Kröpke  
 Rules translation: Henning Kröpke  
 © 2013, 2F-Spiele, Bremen / Germany

**2F-Spiele**

Am Schwarzen Meer 98 • D-28205 Bremen  
 fon: 0049 421-24 14 902 • fax: 0049 421-24 14 903  
 contact: h.kroepke@2f-spiele.de • www.2f-spiele.de