



Power Grid/Alta Tensión

Diseñado por Friedemann Friese

2-6 Jugadores

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / www.ick.cl)

Cada jugador representa a una compañía de plantas energéticas que trata de proveer de electricidad a las ciudades. Los jugadores subastarán plantas de energía y comprarán recursos para producir energía. También deberán expandir sus redes para proveer a un número creciente de ciudades.

PREPARACION



- Con 2-3/4/5-6 se usan 3/4/5 áreas del tablero. Las áreas seleccionadas deben estar adyacentes.
- Coloca 1 casa de cada color al azar en el orden de turno.
- Recursos iniciales:
Carbón/Petróleo/Basura/Uranio desde \$1/\$3/\$7/\$14
- Cartas de Plantas:
 - Coloca las plantas del 3 al 6 como mercado presente y del 7-10 como mercado futuro.
 - Aparta la planta N°13 y la carta de "Etapas 3" y baraja el resto.
 - Con 2/3/4 jugadores → saca del juego 8/8/4 cartas del mazo.
 - Coloca la carta de "Etapas 3" bajo el mazo y la planta N°13 sobre el mazo.
- Cada jugador recibe:
 - Las casas de su color.
 - Coloca 1 en el 0 del marcador de casas construidas.
 - \$50 (50 electros)
 - 1 carta de resumen.

RONDA

Fase 1: Determinar orden de turno (OT)
Fase 2: Subastar Plantas Energéticas
Fase 3: Comprar Recursos
Fase 4: Construir
Fase 5: Burocracia

FASE 1: DETERMINAR ORDEN DE TURNO

- Jugador inicial: quien tenga más ciudades conectadas.
Empate → quien tenga la planta con el número mayor.
- Determina las otras posiciones de la misma manera.

FASE 2: SUBASTAR PLANTAS ENERGÉTICAS

- Cada jugador puede comprar como máximo 1 planta por ronda.
- Cada jugador puede tener un máximo 4/3 con 2/3-6 jugadores.
- QUIEN COMIENZA LA SUBASTA:
 - El jugador inicial a menos de que ya haya ganado una planta. En ese caso la comienza el jugador en la segunda posición el orden de turno.
 - Cuando un jugador deba iniciar una subasta pero no desee comprar una planta entonces simplemente pasa y el siguiente jugador en OT comienza. El jugador que pasó no participa más en la Fase 2.
- SUBASTA:
 - Para iniciarla el jugador escoge 1 de las 4 plantas del mercado presente y hace una oferta por ella.
 - Oferta mínima inicial = número de la planta.
 - En sentido horario los demás jugadores pueden aumentar la oferta o pasar (no podrá ofertar más por dicha planta).
 - FAQ no se puede ofrecer más de lo que se tiene.
- GANADOR:
 - Una vez que quede un solo jugador → paga el monto al banco y se queda con la planta.
 - Si ya tenía 3 plantas (4 con 2 jugadores) → debe descartar una de las que ya tenía (FAQ: No es necesario que sea la de N° más bajo).
Puede mover los recursos de la planta descartada a otras plantas, siempre que tengan capacidad de almacenamiento para dichos recursos. El resto los descarta.
 - No puede subastar más plantas en la misma ronda.
- NUEVA PLANTA:
 - Revelar la carta superior del mazo y agregar al mercado, dejando siempre en el mercado presente las 4 de número más bajo.
 - Si en cualquier momento del juego alguna de las plantas en el mercado tiene un número igual o menor que el marcador más avanzado de casas construidas → dicha carta es removida del juego.

SI NADIE COMPRA PLANTAS EN UNA RONDA → Remueve del juego la planta de menor valor.

SOLO EN LA PRIMERA RONDA:

- Todos los jugadores deben comprar una planta.
- Cuando todos lo hayan hecho se determina el Orden de Turno nuevamente.

FASE 3: COMPRAR RECURSOS

- Se juega al inverso del OT (comienza el último jugador).
- Costo: indicado en la casilla en la que está el recurso.



- El jugador en turno puede comprar tantos recursos como desee mientras pueda almacenarlos.
- Cada planta puede almacenar:
 - Sólo recursos de los tipos que utiliza.
 - Como máximo el doble de lo que necesita para producir.
- Está permitido reasignar recursos de una planta a otra.



FASE 4: CONSTRUIR

- Se juega al inverso del OT (comienza el último jugador).
- Costo: Costo del espacio en la ciudad + Costo de conexión.
- En la primera Etapa sólo se puede construir en los espacios de costo 10, en la segunda de 10 y 15 y en la tercera de 10, 15 y 20.
- Cada jugador solo puede tener una casa por ciudad.
- La primera casa de un jugador puede ser colocada en cualquier ciudad. Las siguientes deben estar en ciudades adyacentes o bien se debe pagar todos los costos de conexión para pasar por otras ciudades hasta llegar a la ciudad donde se construirá.
- No se puede "conectar" a través de ciudades que estén en áreas que no están en juego.
- Se pueden construir tantas casas como se desee por ronda mientras se pueda pagar el costo asociado.
- FAQ: Las casas de las que dispone un jugador para construir son en teoría ilimitadas.
- Avanza el marcador de casas 1 casilla por cada casa construida.

FASE 5: BUROCRACIA

- En OT cada jugador decide cuantas ciudades suministrará con energía. Paga los recursos usados a la reserva y recibe los electros que corresponda.
- En las plantas híbridas el jugador escoge la combinación de recursos que quiere usar (no es necesario que sea todos iguales).
- No es necesario usar todas las plantas.
- El exceso de energía que no se use se perderá.

0	10	3	44	6	73	9	98	12	118	15	134	18	145
1	22	4	54	7	82	10	105	13	124	16	138	19	148
2	33	5	64	8	90	11	112	14	129	17	142	20	150

- Rellenar la oferta de recursos de derecha a izquierda según la tabla que corresponda. Si no hay suficientes en la reserva simplemente habrá menos oferta.
- Coloca la carta de planta más alta de la oferta bajo el mazo. Revela una nueva planta y reordena la oferta.
- Sólo en Etapa 3: remueve del juego la carta de planta más baja y revela una nueva del mazo. De este modo es posible que la oferta tenga 0 cartas las últimas rondas..

CAMBIO DE ETAPAS

ETAPA 2

- Comienza al final de la fase de construcción cuando un jugador haya conectado 10/7/6 ciudades con 2/3-4-5/6 jugadores.
- Sólo 1 vez en el juego se debe remover la carta de planta más baja entre las fases 4 y 5.

ETAPA 3

- Comienza cuando se revele la carta de "Etapa 3".

Si aparece en	Qué hacer	Etapa 3 comienza en
Fase 2	Colócala como la carta más alta del mercado futuro. Después de la Fase 2 remuévela del juego junto con la carta más baja de planta.	Fase 3
Fase 4	Remuévela del juego junto con la carta más baja de planta.	Fase 5
Fase 5		Fase 1 de la sgte ronda.

- **De ahora en adelante habrá un mercado presente de 6 cartas y no habrá mercado futuro.**
- Baraja las cartas de planta del mazo.

FIN DEL JUEGO

- El juego finaliza al final de la Fase 4 cuando al menos un jugador ha conectado 21/17/17/15/14 ciudades con 2/3/4/5/6 jugadores.
- Ganador → quien pueda proveer de electricidad a más ciudades con las plantas y recursos que tiene.
Empate → más dinero.
Empate → quien tenga más ciudades.

FAQ

- Los recursos y casas de los jugadores deben permanecer a la vista. El dinero puede permanecer oculto.
- No se pueden descartar plantas de manera voluntaria. Sólo se descarta una cuando se compre la 4ª (5ª con 2 jugadores).
- No se pueden descartar recursos voluntariamente.

POWER GRID / ALTA TENSION

REGLAS ESPECIALES DE LAS EXPANSIONES

EUROPA CENTRAL	
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Características:</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Gran abundancia de carbón (será más económico activar esas plantas). • <u>Diferencias en la Preparación:</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Recursos iniciales: Carbón/Petróleo/Basura/Uranio \$1/\$3/\$7/\$8 • <u>Diferencias durante la partida:</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ FASE 2: SUBASTA: Sólo puedes subastar plantas nucleares (o comenzar una subasta con ella) si tienes al menos una casa en Hungría, República Checa o Eslovaquia. ○ FASE 3: COMPRA DE RECURSOS Los jugadores que tengan Viena (Wien) en su red compran basura con \$1 de descuento, aunque siempre deben pagar al menos \$1. ○ FASE 5: BUROCRACIA Los recursos se rellenan según tabla especial. 	

BENELUX	
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Características:</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Juego más corto debido a bajos costos de conectividad y la remoción de la planta menor en cada ronda. ○ Énfasis ecológico → mayor presencia de plantas ecológicas ○ Abundancia de petróleo / escases de carbón. • <u>Diferencias en la Preparación:</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Recursos iniciales: Carbón/Petróleo/Basura/Uranio \$3/\$1/\$7/\$14 • <u>Diferencias durante la partida:</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ FASE 2: SUBASTA: Cuando haya alguna planta ecológica en el mercado futuro → Colócala en el mercado presente (aunque queden más de 4 cartas). ○ FASE 5: BUROCRACIA Remueve del juego la planta de menor valor en cada ronda durante las etapas 1 y 2. Reemplázala por la carta superior del mazo. Los recursos se rellenan según tabla especial. 	

ITALIA	
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Características:</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Recursos escasos y altos costos de conexión. • <u>Diferencias en la Preparación:</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Recursos iniciales: Carbón/Petróleo/Basura/Uranio \$3/\$4/\$5/\$14 	

FRANCIA	
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Características:</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Gran énfasis en plantas nucleares. • <u>Diferencias en la Preparación:</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Coloca Uranio desde \$5 (en lugar de \$14) ○ Remueve del juego la planta 13. ○ Aparta la planta 11 (en lugar de la 13) y colócala sobre el mazo. • <u>Sugerencia:</u> Incluir siempre el área de Paris 	

NUEVAS CARTAS DE PLANTAS																															
Variante 1: Nuevas Plantas	<ul style="list-style-type: none"> • Saca las plantas 52/54/57/60 del mazo nuevo. • Simplemente reemplaza el mazo base por el nuevo. 																														
Variante 2: Ambos Mazos	<ul style="list-style-type: none"> • Saca las plantas 17/18/Paso 3 del mazo antiguo y las plantas 52/54/57/60 del mazo nuevo. • En la preparación separa las cartas del 1 al 8 de ambos mazos (14 cartas) y barájalas. Aparta a un costado del tablero la 1ª de cada número (excepto 1 y 2) y coloca la 2ª en el mercado. • Durante el juego aparta siempre la 1ª planta de cada número. • Las cartas apartadas son solo para verificar cuando sale la 2ª. 																														
Variante 3: Gran mazo de plantas	<ul style="list-style-type: none"> • Usa el mazo antiguo y agrégale las plantas nuevas 46/50/52/54/57/60. • Habrá 2 plantas de valor 46 y 50. Considera la segunda que salga con un "+" (colócala a la derecha en el mercado). • Debes usar los siguientes valores: <table border="1"> <thead> <tr> <th>Jugadores</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ciudades*</td> <td>24</td> <td>24</td> <td>32</td> <td>40</td> <td>42</td> </tr> <tr> <td>Cartas removidas al inicio</td> <td>10</td> <td>10</td> <td>5</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Etapas 2</td> <td>12</td> <td>8</td> <td>8</td> <td>8</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>Fin del Juego</td> <td>24</td> <td>20</td> <td>20</td> <td>18</td> <td>15</td> </tr> </tbody> </table> <p>* No coincide con las áreas de los tableros por lo que hay que contar las ciudades a usar e ignorar las conexiones que no participen.</p>	Jugadores	2	3	4	5	6	Ciudades*	24	24	32	40	42	Cartas removidas al inicio	10	10	5	0	0	Etapas 2	12	8	8	8	7	Fin del Juego	24	20	20	18	15
Jugadores	2	3	4	5	6																										
Ciudades*	24	24	32	40	42																										
Cartas removidas al inicio	10	10	5	0	0																										
Etapas 2	12	8	8	8	7																										
Fin del Juego	24	20	20	18	15																										
Variante 4	<ul style="list-style-type: none"> • Usar una combinación de cartas a gusto de los jugadores, coincidiendo de antemano en cómo manejar las cartas duplicadas. 																														
Combinación con mapas	<ul style="list-style-type: none"> • Por ejemplo se pueden usar más plantas de un tipo: nucleares en Francia / basura en Italia / petróleo en Benelux / Carbón en Europa Central. 																														