Tabela de recursos da Austrália

	2 jogadores			3 jogadores			4 jogadores			5 jogadores			6 jogadores		
	Passo			Passo			Passo			Passo			Passo		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Carvão	3	5	4	4	6	4	4	7	5	5	9	6	7	10	7
Óleo	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
Lixo	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
Urânio	-1	-2	-3	-1	-2	-3	-2	-2	-4	-2	-3	-5	-3	-3	-6

Tabela de recursos do Continente Indiano

	2 jogadores			3 jogadores			4 jogadores			5 jogadores			6 jogadores		
	Passo			Passo			Passo			Passo			Passo		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Carvão	4	5	4	5	6	4	6	7	5	7	8	6	8	10	7
Óleo	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5
Lixo	1	3	4	1	3	4	3	4	6	4	5	7	4	7	9
Urânio	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	3	2



Essa expansão só pode ser jogada com uma cópia de Power Grid (Rio Grande Games, 2004)
As regras de Power Grid se mantem a mesma, exceto quando modificado e nas caracteristicas especiais dos dois mapas contidos nessa expansão.

Componentes

1 tabuleiro de dupla face

Austrália

Visão Geral

Australia não tem uma única rede conectada. Somente nas regiões mais populosas, e principalmente no sudoeste várias cidades são conectadas uma nas outras. Por causa disso, os jogadores podem conectar qualquer cidade pelo custo de coneção mais caro. A Australia não usa urânio na sua produção de energia, mas eles produzem grandes quantidades para vender para outros paises. Isso dá traz um elemento completamente novo e inusitado para os jogadoresa de Power Grid.

Preparação

No começo do jogo, o preço dos recursos começam custando: carvão: 1 Elektro, óleo: 3 Elektros, lixo: 4 Elektros. No 'Passo 1' e no 'Passo 2' do jogo, somente as áreas 1 á 8 do mercado de recursos são usados.

Não há espaço de urânio no mercado de recursos. O urânio é vendido separadamente no mercado de urânio nesse mapa. No inicio, todos os 12 espaços do mercado de urânio são preenchidos com 1 urânio cada.

Australia só tem 5 regiões. No jogo com 5 ou 6 jogadores você sempre usará o mapa inteiro. Com 2 á 4 jogadores, você pode escolher um numero de regiões, sendo que elas não precisam ser adjacentes.

Antes de preparar a pilha de usinas, remova a usina nuclear de nº 17. Ela não será usada no jogo.

Jogando o jogo

Fase 2: Comprando usinas

No mapa da Australia, as usinas nucleares são consideradas minas de urânio que produzem exclusivamente para a venda.

As minas de urânio são equivalentes ás usinas e os jogadores compram essas minas nos mesmos leilões. Um jogador pode comprar uma única carta durante cada rodada - seja ela uma usina ou uma mina de urânio. Elas não são limitadas como as usinas (3 para cada jogador, 4 com 2 jogadores.) Em outras palavras, um jogador pode ter até 3 (ou 4) usinas e um número ilimitado de minas de urânio. Elas consideradas ao determinar o ordem na fase 1!

Adendo para a expansão dos Robôs:

Fase 3: Comprando recursos

Os jogadores só podem comprar carvão, óleo e lixo. No inicio na 'fase 3' o governo Australiano estabelece a Taxa de CO_2. Todos os preços pelos recursos no mercado aumentam em 2 Elektros. Mova a peça dos 6 recursos mais baratos de cada tipo para a área 9 e 10 Elektro. As áreas 1 e 2 não são usadas no jogo.



Exemplo:

As peças de urânio são usadas somente para indicar o preço do urânio. Eles estão tanto no mercado de urânio quanto armazenadas separadamente próximo á esse mercado. Os jogadores só movem essas peças na fase 5: Burocracia.

Fase 4: Construção

Os jogadores podem conectar qualquer cidade disponivel na sua rede. Um jogador pode pagar o custo de conexão especificado entre as cidades ou pagar o custo geral de 20 Elektro, alem do custo de construção da cidade. O jogador sempre pode escolher o custo geral, se esse for mais barato que o custo espefificado ou se não houver conexões entre as cidades. Em outras palavras: cada cidade da Australia é conectada com outra cidade pelo custo de conexão geral de 20 Elektro. Um jogador sempre marca as cidades da sua rede na trilha de pontuação! Um jogador segue as outras regras ao se conectar a uma cidade nova: no 'passo 1' cada cidade só está disponivel para um único jogador.

As grandes cidades de Melbourne e Sydney tem custo zero de conexão. Um jogador pode ter no máximo 1 casa em cada uma das duas cidades.

Adendo para a expansão dos Robôs: O Robô segue suas próprias regras de construção e normalmente sempre escolhem as conexões mais baratas. Ele escolhe o custo geral de 20 Elektro mais o custo da respectiva construção na cidade, se não houver conexões mais baratas. O robô escolhe a cidade aleatóriamente. Primeiro, os jogadores escolhem aleatóriamente uma das regiões disponiveis. Depois, uma cidade é escolhida aleatóriamente.Se todas as 7 cidades ainda estiverem disponiveis para o robô, o 'ultimo jogador' escolhe uma cidade que ficará indisponivel para o robô. Então os jogadores usam todas as seis cores para escolher a cidade do robô.

Fase 5: Buracracia

Alem de receber dinheiro ao energizar as cidades com energia, os jogadores tambem recebem dinheiro das suas minas de urânio. Na ordem reversa, começando com o ultimo jogador, cada jogador pode vender o urânio das suas minas para o mercado de urânio. Um jogador pode escolher não vender.

Importante: Em contraste com o recebimento de dinheiro ao energizar, que não é feito no fim do jogo, a venda de urânio é feita na ultima rodada.

Se o jogador decide vender urânio, cada mina de urânio produz uma quantidade igual ao numero de cidades que são iluminadas. O jogador multiplica essa quantidade com o maior numero disponivel no mercado de urânio e recebe a some em Elektros. Então, ele coloca uma peça de urânio por mina (e NÃO por urânio produzido) do estoque no mais alto espaço disponivel no mercado. Depois disso, o próximo jogador vende seu urânio produzido e assim por diante.

Exemplo: Paul é o ultimo jogador. Ele possui 2 minas de urânio (nº11 e nº23), que produzem um total de 5 urânios. O preço mais alto disponivel é 4 Elektro no mercado. Paul recebe 20 Elektro e coloca 2 peças de urânio do estoque no 2 preços mais altos disponiveis no mercado de urânio. O próximo jogador agora recebe 3 Elektro pelo urânio produzido.



Depois disso, as peças de urânio são removidas do mercadode urânio; essa ação simboliza a demanda das outras cidades por urânio. Começando com as áreas mais baratas, remova as peças de urânio de acordo com a tabela de recursos que consta na ultima página.

Finalmente, reponha os recursos do mercando se baseando na tabela de recursos da Austrália.

A tabela de recursos da Austrália consta na ultima página dessas regras!

Subcontinente Indiano

Visão geral

O subcontinente Indiano está sempre propenso a sofrer apagões se os jogadores aumentarem sua rede muito rápido. Alem disso, os jogadores devem comprar seus recursos em uma mercado de recursos limitados, o que não garente recursos para todos os jogadores. As usinas de lixo usam estrume animal e possuem baixa eficiência. Ao produzir eletricidade, essas usinas necessitam de mais um lixo adicional.

Preparação

No começo, o preço dos recursos começam em: carvão: 1 Elektro, óleo: 2 Elektro, lixo: 2 Elektro e urânio: 6 Elektro. Use somente 8 peças de urânio durante o jogo e coloque as outras 4 peças de volta na caixa porue não serão usadas.

Antes de preparar a pilha de usinas, lembre-se de remover a usina nuclear nº11. Coloque ela tambem na caixa.

Jogando o jogo

Fase 3: Comprando recursos

No começo do jogo o mercado de recursos é muito limitado. Os jogadores só podem acessar as áreas de 1 á 3 Elektro. No inicio da 'fase 2' as áreas 4 e 5 Elektro são adicionadas. Somente no inicio da 'fase 3' o mercado todo pode ser acessado completamente pelos jogadores.

No sentido inverso, começando com o ultimo jogador, cada jogador pode comprar somente 1 peça de recurso por rodada. Os jogadores continuam dessa maneira por várias rodadas. Se um jogador não quiser comprar, ele passa. Os outros jogadores podem comprar normalmente.

As usinas de lixo necessitam de 1 peça de lixo adicional para produzir eletricidade, mas elas não armazenam mais lixo. Por exemplo, a usina de lixo nº 24 precisa de 3 peças de lixo, mas ela pode armazenar até 4 lixos.

Fase 4: Construção

As grandes cidades de Bangalore, Mumbai e Delhi consistem em 2 cidades cada uma com custo zero de conexãoi. Um jogador pode ter no máximo 1 casa em cada uma das duas cidades. Quando os jogadores conectam novas cidades, eles mostram colocando casas no seus fins.

No final da fase que os jogadores contam o numero total de casa colocadas nos fins (que foram recentemente conectadas por todos os jogadores nessa rodada). Se essa soma for maior que o dobro do numero dos jogadores, ao menos 5 casas com 2 jogadores, 7 casas com 3 jogadores e assim por diante, os jogadores causam um grande apagão. Como punição, eles recebem menos dinheiro na fase de burocracia.

Finalmente, todas as novas casas são colocadas.

Fase 5: Buracracia

Os jogadores devem iluminar quantas cidades da sua rede for possível com as suas usinas. Se suas usinas não possuirem recursos e houver alguma cidade não iluminada na sua rede, você pode mover recursos entre suas usinas usando os mesmos recursos para produzir eletricidade suficiente, mesmo que haja disperdicio. Somente se uma usina não precisar produzir eletricidade, o jogador pode escolher não iluminar e guardar o recursos para a próxima rodada.

Se os jogadores causarem um apagão na fase 4: Construção, todos os jogadores são punidos e recebem menos renda ao iluminar suas cidades. Para cada cidade conectada á rede do jogador, o jogador deve subtrair 3 Elektro da sua renda total. Por exemplo, se ele possui 10 cidades e energiza 8, ele iria receber: 90 Elektro - 30 Elektro = 60 Elektro

Importante: Se houver um apagão na rodada final, você tambem joga a fase 5 mais uma vez, então todos os jogadores receberão mais renda.

Finalmente, reponha os recursos de acord com a tabela de recursos do Subcontinente Indiano. Reponha os espaços mais caros primeiro, mesmo se eles não estiverem disponiveis nas primeias rodadas, como o urânio.

A tabela de recursos do Subcontinente Indiano consta na ultima página dessas regras!

Autor: Fridemann Friese
Gráfico e Design: Maura Kalusky
Realização: Renning Kropke
Tradução para o português: Paulo Ricado (paulotecario@outlook.com)
2013, 2F - Spiele, Bremen/Alemanha

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