

Friedemann Friese

NAGYFESZÜLTSG

PROMÓCIÓS KÁRTYÁK

Általános szabályok

- Csak az alapjátékkal együtt játszhatók.
- A promóciós kártyák kompatibilisek egymással, bárhány - akár az összes is - használható egyszerre.
- Az erőműpiac kialakítása után a promóciós erőművek kártyáit keverjétek az erőműpakliba, és csak ezután rakjátok, a szokott módon, a 13-as lapot a pakli tetejére.

Fluxuskondenzátor (Essen '08/BGG Promo Card Pack)



- A fluxuskondenzátor olyan hibrid erőmű, ami a négy fűtőanyag mindegyikével felfűthető, illetve mind tárolható rajta (tetszőleges kombinációban).
- Ha a fluxuskondenzátor a piacra kerül, onnét a legkisebb számos erőművet azonnal vissza kell rakni a dobozba; az eltávolított erőmű helyet csapatok fel egy újat a pakli tetejéről.
- A fluxuskondenzátor ára 33,3 elektró, tehát nagyobb a száma, mint a 33-as erőművé; ha mindkettő a piacon van, a 33-as lesz előrébb.
- A fluxuskondenzátor minimumlicitje 33 elektró.
- A fluxuskondenzátor tetszőleges fűtőanyaggal felfűthető, és hat várost tud ellátni.

Transzformátorház (Essen '09/BGG Promo Card Pack)



- A transzformátorház lehetővé teszi, hogy egy erőmű eggyel több várost lásson el.
- Ha a transzformátorház a piacra kerül, azonnal aukcióra kell bocsátani - függetlenül attól, melyik lépés van éppen. Az aukció után új kártyát kell felcsapnotok a pakli tetejéről a piacra.
- A kezdőjátékos kezdi a licitet: vagy passzol, vagy legalább 10 elektrót ajánl. Az óramutató járása szerint halad az aukció addig, amíg egy híján mind nem passzoltok.
- Az aukció győztese kifizeti a licitjét, és a transzformátorház kártyáját azonnal becsúsztatja egy erőműkártyája alá - ez az erőmű az 5. lépés során eggyel több várost tud majd ellátni (amennyiben felfűtik, természetesen).
- Ha ez a játékos új erőmű vásárlása után eldobja ezt az erőművét, vele együtt a transzformátorházat is eldobja.

Raktár (Essen '10/BGG Promo Card Pack)



- Aki a raktár, az ezen eltárolhat három fűtőanyagot.
- Ha a raktár a piacra kerül, azonnal aukcióra kell bocsátani - függetlenül attól, melyik lépés van éppen. Az aukció után új kártyát kell felcsapnotok a pakli tetejéről a piacra.
- A kezdőjátékos kezdi a licitet: vagy passzol, vagy legalább 10 elektrót ajánl. Az óramutató járása szerint halad az aukció addig, amíg egy híján mind nem passzoltok.
- Az aukció győztese kifizeti a licitjét, és a raktárt lerakja erőművei mellé. A raktár nem számít erőműnek (így nem számít bele az erőműlimitbe sem). A 3. lépés során a raktár tulajdonosa vásárolhat legfeljebb három fűtőanyagot, hogy azokat a raktárára rakja - akár olyan fűtőanyagokat is vehet, amelyeket nem is tud jelenleg felhasználni.
- A raktárról a fűtőanyagokat bármikor átrakhatja erőműveire - amennyiben azok képesek tárolni azokat -; fordítva is, ha van üres helye raktárában, bármikor átrakhatja oda fűtőanyagot erőműveiről.
- A raktárban lévő fűtőanyagok csak felfűtésre használhatók - nem lehet csak úgy visszarakni azokat a készletbe.

Fűtőanyaghiány



- Ez az esemény fűtőanyagokat távolít el a piacról.
- Miután felcsaptátok, a piacról a legolcsóbb fűtőanyagból 3 darabot rakjtok vissza a készletbe (ha a legolcsóbb fűtőanyag az urán, csak 1 darabot). Egyenlőségénél a fűtőanyagok sorrendje: szén, olaj, szemét, urán.
- Miután ez megtörtént, a lap helyett új kártyát csapjtok fel a pakli tetejéről.

Fűtőanyag-túltermelés



- Ez az esemény fűtőanyagokat rak a piacra.
- Miután felcsaptátok, a legdrágább fűtőanyagból 3 darabot a készletből rakjtok a piacra (ha a legdrágább fűtőanyag az urán, csak 1 darabot). Egyenlőségénél a fűtőanyagok sorrendje: szén, olaj, szemét, urán.
- Miután ez megtörtént, a lap helyett új kártyát csapjtok fel a pakli tetejéről.

Vidámpark (BGG Promo Card Pack)



- A vidámparknak olyan sok áram kell, hogy külön városnak számít.
- Ha a vidámpark a piacra kerül, azonnal aukcióra kell bocsátani - függetlenül attól, hogy melyik lépésben jártok éppen. Az aukció után a vidámpark helyett új kártyát kell felcsapni a pakli tetejéről.
- A kezdőjátékos kezdi a licitet: vagy passzol, vagy legalább 10 elektrót ajánl. Az óramutató járása szerint halad az aukció addig, amíg egy híján mind nem passzoltok.
- Az aukció győztese kifizeti a licitjét, és a vidámparkot lerakja erőművei mellé. A vidámpark nem számít erőműnek (így nem számít bele az erőműlimitbe sem). A játékos egy házat lerakja a vidámpark kártyájára, és a pontozósávon egy mezővel előrébb lép. Nincs bekötési költség (ahogy ezt a "0" is mutatja a kártyán).

Ellátási szerződés (Essen '11 - nem része a BGG Promo Card Packnak)

Ha az ellátási szerződés a piacra kerül, azonnal aukcióra kell bocsátani - függetlenül attól, hogy melyik lépésben jártok éppen. Az aukció után az ellátási szerződés helyett új kártyát kell felcsapni a pakli tetejéről. A kezdőjátékos kezdi a licitet: vagy passzol, vagy legalább 10 elektrót ajánl. Az óramutató járása szerint halad az aukció addig, amíg egy híján mind nem passzoltok.

Az aukció győztese kifizeti a licitjét, és az ellátási szerződést lerakja erőművei mellé. Az ellátási szerződés nem számít erőműnek (így nem számít bele az erőműlimitbe sem). A tulajdonosa azonnal egy hellyel hátrébb kerül a játékosrendben (ha például második volt, most harmadik lesz), eszerint kell átrendeznetek a házakat a játékosrend sávján.

A következő forduló 1. lépése során a játékosrendet a szabályok szerint kell meghatároznotok, de utána az ellátási szerződés tulajdonosa mindig egy hellyel hátrébb sorolódik.

Tervező: Friedemann Friese

Grafika: Maura Kalusky

Szerkesztő: Henning Kröpke

© 2010, 2F-Spiele, Bremen/Germany



2F-Spiele

Am Schwarzen Meer 98 · D-28205 Bremen
tel.: 0421-24 14 902 · fax: 0421-24 14 903
h.kroepke@2f-spiele.de · www.2f-spiele.de