

## ALTA TENSIONE per 2 giocatori: "Antitrust"

### Introduzione

Mentre i due giocatori si sfidano, dovranno anche confrontarsi con gli intrighi di un vecchio e ormai consolidato monopolio. Questo cartello blocca le città e si impadronisce delle centrali più potenti, consumandone le risorse corrispondenti. Restano valide tutte le regole base del gioco. Di seguito trovate tutte le regole **AGGIUNTIVE** in base a cui il monopolio interferisce nella partita.

### Preparazione

Per preparare il mercato delle centrali elettriche togliete dal mazzo le carte dal numero "03" al numero "05" (nelle partite con l'espansione Nuove Centrali togliete dal mazzo le carte centrale elettrica 1-13) e mescolate queste carte.

Pescate le prime 8 carte dal mezzo e rivelandole. Mettete le centrali in ordine crescente, in base al numero riportato sulle carte. Piazzate le 4 centrali con il numero più basso nella fila in alto del mercato in ordine crescente, da sinistra a destra. Poi piazzate le 4 carte rimanenti nella fila in basso del mercato (il mercato futuro) in ordine crescente, da sinistra a destra. Delle restanti 5 carte centrale elettrica prendete una carta, piazzatela a faccia in giù e mettetela da parte e rimuovete un'altra carta dal gioco, senza guardarla, e rimettetela nella scatola. Mettete da parte la carta "Fase 3" poi mescolate le restanti 29 carte centrale elettrica e rimuovete a caso 5 carte centrale elettrica dal mazzo. Mettete queste 5 carte nella scatola senza guardarle.

Infine mescolate insieme tutte le rimanenti carte centrale elettriche e piazzatele a formare un mazzo a faccia in giù accanto al mercato delle centrali elettriche. Mettete la carta "Fase 3" a faccia in giù in fondo al mazzo delle carte centrale elettrica; prendete la carta centrale elettrica che avevate tenuto da parte precedentemente e piazzatela a faccia in giù in cima al mazzo delle carte centrale elettrica.

La codifica a colori indica ai giocatori se la centrale in cima al mazzo è una centrale più forte (dorso più chiaro) o più debole (dorso più scuro).

**Mappa espansione Cina:** Preparate il mazzo delle centrali elettriche per 3 giocatori come spiegato nelle regole di questa espansione. Data la particolare disposizione del mercato delle centrali elettriche di questa espansione, i giocatori devono decidere quali centrali elettriche sono prese dal monopolio.

Il monopolio necessita di un proprio spazio accanto alla plancia di gioco, dove posiziona le proprie centrali elettriche. Il monopolio riceve 16 case del proprio colore più una da utilizzare per la tabella ordine di gioco (per il monopolio non è necessario mettere una casa sulla tabella segnapunti per le città connesse). Il monopolio non riceve denaro.

Scegliete a caso il primo giocatore (tra i due partecipanti alla sfida) e posizionate una delle sue case nello spazio 1 della tabella ordine di gioco. Per tutta la partita, il monopolio è **SEMPRE** il secondo in ordine di gioco. Mettete la casa dell'altro giocatore sullo spazio 3 della tabella.

Dopo aver scelto una zona di gioco formata da 3 aree connesse e adiacenti, posizionate 6 case del monopolio sugli spazi 10 di 6 città adiacenti. Per posizionare queste case, il primo giocatore mette una delle case del monopolio su una città a sua scelta. Poi il secondo giocatore posiziona 2 case, una alla volta, adiacenti a una casa già collocata.

Nuovamente il primo giocatore piazza altre 2 case del monopolio, sempre seguendo le stesse regole. L'altro giocatore piazza l'ultima casa, sempre seguendo le stesse regole. Le 10 case rimaste sono messe da parte in una riserva vicino alla plancia di gioco.

## Giocare la Partita

### Regole Generali

Il monopolio non utilizza denaro; riceve gratuitamente sia le centrali elettriche sia le risorse. Le sue case sono collocate nelle città senza che debba pagare. Il monopolio non può far attivare la "Fase 2". Le sue case bloccano solo il primo o il secondo spazio delle città.

### Parte 1: Stabilire l'Ordine di Gioco

Il monopolio è sempre secondo nell'ordine di gioco!

### Parte 2: Comprare le Centrali Elettriche

Il primo giocatore sceglie una centrale elettrica del mercato attuale e dà il via all'asta, oppure può passare la mano. Solo i due giocatori possono fare l'asta per comprare le centrali, il monopolio non partecipa mai.

Dopo che uno dei due giocatori ha acquistato una centrale, o il primo giocatore ha passato la mano, il monopolio riceve la centrale più grande (la quarta) del mercato attuale, che viene messa accanto alla sua riserva di case. Non vi è alcuna asta per questa centrale!

Se il monopolio possiede già 3 centrali, ne riceve una nuova dal mercato solo se il valore della centrale è più alto di quella più piccola posseduta dal monopolio. Il monopolio si impadronisce sempre delle centrali con il numero più alto, se sono disponibili. In questo caso, il monopolio scarta la sua centrale più piccola che viene rimossa dal gioco.

Se entrambi i giocatori decidono di saltare questa fase e il monopolio non prende una nuova centrale elettrica, rimuovete del gioco la centrale elettrica più piccola dal mercato attuale e rimpiazzatela pescando una nuova carta centrale dal mazzo delle carte centrali elettriche. Poi riordinate il mercato secondo le regole.

### Parte 3: Comprare le Risorse

Il monopolio riceve sempre i segnalini risorsa necessari a tutte le sue centrali per la normale produzione di energia, in questo modo sarà in grado di rifornire di energia tutte le sue città nella Parte 5 ("Burocrazia"). Il monopolio non immagazzina mai risorse sulle sue centrali.

Se non vi sono risorse sufficienti nel mercato, il monopolio ne riceve quante più possibile. Se il monopolio possiede una centrale ibrida, riceve alternativamente 1 segnalino risorsa carbone e 1 segnalino petrolio sino a quando entrambi i tipi di risorsa sono disponibili (si parte sempre con il carbone).

Durante la "Fase 1" del gioco, i giocatori non possono connettersi alle 6 città dove hanno precedentemente posizionato le 6 case del monopolio negli spazi con il numero 10 durante la preparazione del gioco. Queste città saranno disponibili solo al momento dell'inizio della "Fase 2".

Sino a quando il monopolio ha case nella propria riserva, ogni volta che un giocatore connette una nuova città (vuota), deve posizionare una delle case del monopolio nello spazio con il numero 15 di quella città. In questo modo, le prime 10 città connesse dai giocatori sono bloccate durante la "Fase 2" e possono essere connesse dall'altro giocatore solo a partire dalla "Fase 3" del gioco.

### Parte 5: Burocrazia

Il monopolio restituisce alla riserva tutti i segnalini risorsa presenti sulle sue centrali.

Il monopolio ripone tutti i segnalini risorsa dalle sue centrali alla riserva accanto al mercato delle risorse.

## Fine della Partita

La partita termina immediatamente dopo la Parte 4 ("Costruire"), quando almeno uno dei due giocatori ha connesso 18 o più città alla propria rete. Il monopolio non può vincere – ha solamente molte possibilità di mettere ostacoli sulla strada dei giocatori.

Autore: Friedemann Friese | Grafica e design: Maura Kalusky | © 2019, 2F-Spiele, Bremen/Germany

**Giochi Uniti**

Publicato da: 2F-Spiele, Fedelhöfen 64, D-28203 Bremen - Germany, [www.2f-spiele.de](http://www.2f-spiele.de)

Alta Tensione è un gioco distribuito in Italia da **Giochi Uniti srl** Via S. Anna dei Lombardi, 36 – Napoli 80134 Italy - Tel. +39.081- 193.233.93.

Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: [info@giochiuniti.it](mailto:info@giochiuniti.it). Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Conservate le istruzioni per futuri riferimenti.