

## ALTA TENSIONE

### ESPANSIONE *Medio Oriente / Sudafrica*

#### Medio Oriente

##### Introduzione

Per anni c'è stata abbondanza di petrolio in Medio Oriente. Tuttavia, nel prossimo futuro l'area è minacciata dal cosiddetto "picco del petrolio": quel tempo cioè in cui la produzione dei pozzi di petrolio comincerà a diminuire. Alcuni paesi di questa regione hanno già le prime centrali nucleari, in futuro destinate ad aumentare non appena la disponibilità di petrolio si ridurrà. È probabile che anche altre fonti di energia svolgeranno un ruolo determinante, come il riciclaggio dei rifiuti di plastica.

Si inizia il gioco con una fornitura eccessiva di petrolio. I giocatori hanno inoltre accesso al gas naturale (utilizzate il carbone) e ad alcuni impianti solari (le centrali ecologiche). All'inizio del gioco, tuttavia, non avrete accesso al riciclaggio dei rifiuti e all'energia nucleare.

Nella Fase 2, l'abbondanza di petrolio e gas naturale diminuirà e gli impianti di termovalorizzazione dei rifiuti e le centrali nucleari saranno disponibili come alternative. Quindi, nel bel mezzo della partita, i giocatori saranno costretti a modificare il loro parco di centrali elettriche.

##### Preparazione

Rimettete 3 rifiuti e 1 uranio nella scatola, in modo da giocare solo con 21 rifiuti e 11 uranio.

Riempite il mercato delle risorse come segue: Carbone (gas naturale) - spazi 2-8, Petrolio - spazi 2-8, Rifiuti - spazio 8, Uranio - spazi 12-16. Gli spazi di partenza più economici delle diverse risorse mostrano il simbolo  sul tabellone di gioco.

All'inizio del gioco e nella Fase 1 non avrete accesso ai rifiuti o alle centrali nucleari. Dopo aver preparato il mercato delle centrali elettriche e il mazzo delle centrali, rimuovere le centrali "06", "11" e "14" (quelle con la spina sul dorso) se compaiono nel mercato attuale.

Eventuali centrali nucleari o impianti di termovalorizzazione dei rifiuti nel mercato futuro non sono un problema e non vanno rimossi. Ma non appena vengono spostati nel mercato attuale, quando nuove centrali entrano in gioco, anche questi vanno scartati.

Se le centrali elettriche scartate hanno sul dorso il simbolo della spina, vanno rimosse dal gioco. Posizionare le centrali elettriche più grandi in fondo al mazzo.



A seconda del numero di giocatori, posizionare la carta di approvvigionamento risorse appropriata per il Medio Oriente sul tabellone.

##### Svolgimento del gioco

##### Parte 2: Comprare le Centrali Elettriche

Se vengono piazzati impianti di termovalorizzazione dei rifiuti o centrali nucleari nel mercato attuale nella Fase 1, è necessario rimuoverli.

Se le centrali elettriche scartate hanno sul dorso il simbolo della spina, vanno rimosse dal gioco. Posizionare le centrali elettriche più grandi in fondo al mazzo.

##### Parte 5: Burocrazia

**Rifornire il mercato delle risorse:** Rifornite il mercato delle risorse secondo la carta di approvvigionamento risorse per il Medio Oriente.

Riempite sempre la quantità di petrolio specificata. Se non ci sono abbastanza segnalini petrolio nella riserva, spostate i segnalini petrolio partendo dallo spazio più costoso del mercato e poi indietro fino allo spazio da 1 Elektro fino a quando non si è spostata la quantità indicata nella carta di approvvigionamento. Potete posizionare tutti i segnalini petrolio che volete sullo spazio da 1 Elektro.

Il prezzo dei segnalini rifiuti e uranio è ridotto ad un massimo di 2 Elektro.

**Aggiornare il mercato delle centrali elettriche:** Nella Fase 2, collocare sempre le due centrali elettriche più grandi del mercato futuro, una alla volta, in fondo al mazzo delle centrali. Pescate la centrale sostitutiva per la prima centrale prima di collocare la seconda.

##### Le 3 Fasi del gioco

##### Fase 2

Dopo aver rivelato la carta "Fase 3" per la prima volta, la Fase 2 inizia nella parte successiva. Il collegamento di 7 città non farà scattare la Fase 2! Mescolate il mazzo delle centrali con le centrali rimaste, rimettete la carta "Fase 3" in fondo al mazzo e ricolocate il mazzo sul tavolo. Continuate la parte del round e aggiungete nuove centrali elettriche se necessario.

## ALTA TENSIONE

### ESPANSIONE *Medio Oriente / Sudafrica*

All'inizio della Fase 2 (e solo una volta) si rimuovono le due centrali elettriche più piccole dal gioco, una dopo l'altra. Pescate la centrale sostitutiva per la prima centrale prima di rimuovere la seconda.

#### Fase 3

Dopo aver rivelato la carta "Fase 3" per la seconda volta, la Fase 3 inizia nella parte successiva.

### Sudafrica

#### Introduzione

L'approvvigionamento energetico in Sudafrica è fornito quasi esclusivamente da un unico gruppo che costituisce il settimo fornitore di energia elettrica al mondo in termini di produzione. Circa il 90% dell'energia è prodotta per lo più da combustibili fossili in centrali elettriche a carbone. Inoltre, in Sudafrica vengono utilizzate in piccola parte le centrali nucleari, così come le centrali idroelettriche e le turbine eoliche.

Per le sue dimensioni, il gruppo fornisce anche elettricità alla metà del resto dell'Africa. Per questo motivo sono presenti sei collegamenti elettrici internazionali e il carbone si trova in abbondanza.

#### Preparazione

Riempiete il mercato delle risorse come segue: Carbone - spazi 1-8, Petrolio - spazi 4-8, Rifiuti - spazi 5-8, Uranio - spazi 12-16. Gli spazi di partenza più economici delle diverse risorse mostrano il simbolo  sul tabellone di gioco.

Il carbone ha una propria riserva sulla mappa appena sotto al mercato delle risorse. All'inizio del gioco, questa riserva è vuota, perché tutto il carbone è posizionato sugli spazi del mercato delle risorse.

Rimuovete la centrale petrolifera "07" dal gioco prima di preparare il mercato delle centrali elettriche e il mazzo delle centrali.



A seconda del numero di giocatori, posizionare la carta di approvvigionamento risorse appropriata per il Sudafrica sul tabellone.

#### Svolgimento del gioco

##### Parte 3: Comprare risorse

È sempre possibile acquistare carbone per 8 Elektro. Tutti i segnalini carbone che non sono attualmente offerti negli spazi del mercato delle risorse vanno piazzati nella riserva di carbone sotto al mercato.

##### Parte 4: Costruire

Le metropoli Città del Capo, Durban, Johannesburg e Pretoria sono composte da 2 città con costi di collegamento di 0 Elektro.

I collegamenti con un costo di 30 Elektro alle capitali dei paesi vicini sono disponibili fin dall'inizio del gioco. Questi 30 Elektro sono il costo totale, non ci sono costi di connessione aggiuntivi! Solo un giocatore può utilizzare uno di questi collegamenti mettendo la sua casa sullo spazio con la bandiera. Segnate questi collegamenti aggiornando la tabella delle città collegate.

##### Parte 5: Burocrazia

Se si produce elettricità con il carbone, collocare i segnalini carbone nella riserva accanto al mercato delle risorse.

Per riempire di carbone il mercato delle risorse, prendete i segnalini carbone da questa riserva.

Rifornite il mercato delle risorse secondo la carta di approvvigionamento risorse per il Sudafrica.