

Friedemann Friese

ALTA TENSIÓN

REGLAS



Contenido



- 1 tablero de juego a doble cara: Alemania y Estados Unidos, cada uno con su marcador de puntuación, orden de juego y mercado de recursos.
- 132 casas de madera en 6 colores: 22 para cada jugador.
- 84 fichas de recursos de madera: 24 de carbón (marrones), 24 de petróleo (negras), 24 de basura (amarillas) y 12 de uranio (rojas).
- 1 martillo de subastas, 1 ficha de descuento, 1 barrera de "Paso 2", 1 barrera de "Fin de partida".
- Dinero (en electros): 40 billetes de "1" electro, 15 billetes de "5" electros, 40 billetes de "10" electros, 25 billetes de "50" electros.
- 54 tarjetas:
 - 42 tarjetas de central eléctrica numeradas del "03" al "40", más "42", "44", "46" y "50"
 - 1 tarjeta de "Paso 3"
 - 5 tarjetas de referencia de "Reponer mercado de recursos"
 - 6 tarjetas de referencia de "Ganancias"
- Estas reglas

Los dos mapas - Alemania y Estados Unidos



La mayoría de las reglas para ambos mapas son idénticas.

Los párrafos que explican las diferencias entre los dos mapas y las reglas especiales aplicadas a alguno de ellos están precedidos por la imagen y el nombre del mapa correspondiente.

ALTA TENSIÓN para dos jugadores: "Contra el monopolio"

ALTA TENSIÓN dispone de reglas para las partidas de dos jugadores. Mientras te enfrentas a tu adversario serás también objeto de las intrigas de un "monopolio", y tendrás que volverlas en contra de tu oponente.

A continuación, se describen todas las reglas, incluyendo las reglas de los dos mapas. Al final del libro de reglas encontrarás reglas adicionales que se aplican sólo en las partidas de dos jugadores.

Preparación



1. Coloca el tablero en el centro de la superficie de juego. Para la primera partida aconsejamos usar el mapa de Alemania. El mapa del tablero está dividido en seis zonas, cada una de las cuales contiene siete ciudades. En cada partida, los jugadores eligen una zona de juego formada por un número de áreas adyacentes y conectadas que dependen del número de jugadores en la partida. A lo largo de la partida, **TODO**s los jugadores podrán jugar en todas las zonas elegidas. Las separaciones coloreadas de las zonas sólo importan a la hora de elegir la zona de juego.
2. Cada jugador coge 22 casas de un color, 50 electros y 1 tarjeta de referencia de "Ganancias".
3. Cada jugador sitúa 1 de sus casas en el espacio 0 del marcador de puntuación de ciudades conectadas.
4. Coge una casa de cada jugador y determina al azar el orden de juego colocando una casa tras otra en la fila superior del marcador de orden de juego.
5. Al principio de la partida, los jugadores tienen acceso a un número diferente de recursos con precios distintos. Para determinar estos precios, utiliza la tabla de la derecha y rellena las casillas del mercado de recursos (a lo largo del borde inferior del tablero). Las casillas de inicio más baratas para cada recurso muestran este símbolo ★.

Número de jugadores	Número de zonas
2	3
3	3
4	4
5	5
6	5

	Carbón	Petróleo	Basura	Uranio
Mercado de recursos	casillas 1-8	casillas 3-8	casillas 6-8	casillas 14-16

Los valores en la parte superior derecha de cada casilla muestran los precios correspondientes para cada ficha de recurso.

Ejemplo: al principio de la partida, las fichas de recurso de carbón más baratas cuestan 1 electro cada una y las fichas más baratas de petróleo cuestan 3 electros cada una.



6. El resto de los recursos se colocan junto al mercado de recursos, formando una reserva común. Deja cerca del tablero los billetes, separados según su valor.



Mapa de Estados Unidos: hay una zona de almacenamiento de carbón al lado del mercado de recursos. Al principio de la partida esta zona estará vacía ya que todas las fichas de carbón estarán en las casillas del mercado de recursos.

7. Coloca la tarjeta de referencia "Reponer mercado de recursos" correspondiente junto al mercado de recursos. Cada tarjeta de referencia muestra los valores para reponer el mercado de recursos para ambos mapas dependiendo del número de jugadores.
8. Coge las tarjetas de central eléctrica que muestran una clavija en su dorso (aquellas numeradas del "03" al "15") y barájalas. Después, forma el mercado de centrales eléctricas colocando las tarjetas de central eléctrica de la siguiente manera: roba boca arriba 8 tarjetas de central eléctrica y ordénalas en orden ascendente utilizando sus valores de modo que las 4 centrales de menor valor queden colocadas en orden ascendente, de izquierda a derecha en la fila superior (este es el mercado actual) y las 4 centrales eléctricas restantes queden colocadas en orden ascendente, de izquierda a derecha, en la fila inferior (este es el mercado futuro).

Finalmente, coge otra tarjeta de central eléctrica, boca abajo, y déjala a un lado.

Cuando los jugadores añaden 1 nueva central eléctrica al mercado de centrales siempre habrá que reorganizar todas las tarjetas en orden ascendente, de modo que las 4 de menor valor se queden en el mercado actual.

9. Deja aparte la tarjeta de "Paso 3" y baraja las demás tarjetas de centrales eléctricas en cuyo dorso muestra una toma de corriente. Después, dependiendo del número de jugadores en la partida, consulta la tabla situada a la derecha y devuelve a la caja del juego, sin ver su contenido, tantas tarjetas de centrales eléctricas de cada tipo de dorso como el indicado.

Finalmente, baraja juntas las centrales eléctricas restantes y déjalas, formando un mazo, junto al mercado de centrales eléctricas. Una clavija en el dorso de una tarjeta indica que la central eléctrica no es muy potente.

Pon la tarjeta de "Paso 3" boca abajo en la parte inferior del mazo, y la central eléctrica que apartaste en el paso 8, también boca abajo, en la parte superior del mazo.

10. Coloca el martillo de subastas y la ficha de descuento al lado del mercado de recursos. Deja las dos barreras al lado del marcador de puntuación de ciudades conectadas.
11. **Variante para jugadores expertos de Alta Tensión:** Ciudades de inicio. Después de que los jugadores determinen al azar el orden de juego y elijan las zonas adyacentes y que estén conectadas para formar la zona de juego, cada jugador elige una futura ciudad de inicio, en orden de juego, y la marca temporalmente con una ficha de uranio.

Esto completa la preparación del juego. ¡Disfruta de la partida!



5	1	2	3
5	7	5	
4	5	6	
3	3	5	
2	3	2	

Desarrollo del juego

La partida se desarrolla a lo largo de una serie de rondas de juego. Cada ronda de juego consta de cinco fases; en cada una de estas fases, todos los jugadores realizan sus acciones siguiendo un orden de juego específico antes de continuar la partida con la fase siguiente. Estas cinco fases son:

1. **Determinación del orden de juego**
2. **Subasta de centrales eléctricas**
3. **Adquisición de recursos**
4. **Construcción**
5. **Burocracia**



Además, la partida se divide en tres "Pasos". Encontrarás los detalles de estos tres "Pasos" después de la explicación de las fases de cada ronda.

Fase 1: Determinación del orden de juego



En esta fase se decide el orden de juego para la ronda. El jugador inicial será el que tenga más ciudades en su red eléctrica (indicado por la casa que esté en la posición con el valor más alto en el marcador de puntuación de ciudades conectadas). Si hay dos o más jugadores empatados, el jugador inicial será el que posea la central eléctrica de mayor valor. La casa de este jugador se coloca en la primera posición de la fila superior del orden de juego del tablero. Las posiciones de los demás jugadores se determinan mediante el mismo sistema.

Recuerda: al comienzo de la partida, el orden de juego se determina al azar.



Ejemplo: Ana ya ha conectado seis ciudades, Gregorio y Angélica cinco, y Valeria sólo cuatro. Ana es la jugadora inicial y coloca su casa en la primera posición del marcador de orden de juego. Gregorio y Angélica están empatados, así que miran sus centrales eléctricas: la central con valor más alto de Gregorio tiene un valor de "17" y la de Angélica un valor de "15", así que Gregorio queda en segundo lugar, seguido de Angélica. Por último, Valeria coloca su casa en la cuarta casilla del marcador de orden de juego.



Ana pone su casa en la primera posición.

Fase 2: Subasta de centrales eléctricas



En esta fase, cada jugador podrá comprar, como mucho, 1 central eléctrica. Esta fase se juega en el orden de juego, comenzando por el jugador inicial (la primera casa en el marcador del orden de juego).

En primer lugar, los jugadores deberán poner la ficha de descuento sobre la tarjeta de central eléctrica con valor más pequeño. La puja mínima para esa central se reduce a 1 electro independientemente del valor que indique la tarjeta.

A continuación, los jugadores pujan por las centrales eléctricas. El jugador inicial debe elegir entre las siguientes dos acciones:

a. Sacar a subasta una central eléctrica

El jugador elige 1 de las 4 centrales eléctricas del mercado actual y la saca a subasta, poniendo el martillo de subasta sobre la central eléctrica elegida. No se puede elegir ninguna central eléctrica del mercado futuro.

Después, realizará una puja para comprar la central eléctrica. No se puede pujar menos que su valor mínimo (exceptuando el caso de la central con descuento a 1 electro), pero si se puede empezar con una puja más alta. Después, siguiendo el sentido horario, los demás jugadores pueden superar esta puja o pasar. Si un jugador pasa, no podrá volver a participar en esa subasta. Los jugadores deben seguir pujando o pasando, en sentido horario, hasta que sólo quede uno de ellos. El ganador de la subasta debe pagar su puja más alta a la banca y coger la central eléctrica. Para indicar la compra, moverá su casa en el marcador de orden de juego a la fila inferior.

Inmediatamente después, robará 1 nueva tarjeta del mazo y la colocará en el mercado, sustituyendo la central vendida. Se deben reorganizar las centrales por orden ascendente: las 4 de menor valor deben quedar en el mercado actual, y las 4 de mayor valor en el mercado futuro.

Debes seguir estas reglas:

- En la primera ronda del juego, todos los jugadores deben comprar 1 central eléctrica.
- Mientras la ficha de descuento se encuentre sobre la tarjeta de central eléctrica con el valor más bajo, la puja mínima para esa central se reduce a 1 electro. Si un jugador compra esa central deberá dejar la ficha de descuento a un lado del mercado de centrales eléctricas.
- La primera vez que un jugador robe una tarjeta de central eléctrica con un valor menor que el de la tarjeta de central eléctrica con la ficha de descuento, ese jugador deberá descartar la central eléctrica que acaba de robar y retirar la ficha de descuento de la tarjeta que se encuentra en el mercado. Después deberá robar una nueva tarjeta del mazo y reorganizar el mercado de centrales eléctricas.
- Si nadie compra la central eléctrica con descuento, retira esa tarjeta de la partida al final de la fase 2 y roba una nueva tarjeta del mazo para reemplazarla. Durante el resto de las fases no habrá descuento sobre ninguna central. Deja la ficha de descuento a un lado del mercado de centrales eléctricas.
- Una vez que un jugador haya adquirido 1 central eléctrica en una ronda, ya no podrá pujar en ninguna subasta de la misma ronda, ni tampoco podrá sacar a subasta una central. La casa de ese jugador se tiene que encontrar en la fila inferior del marcador de orden de juego.
- Si el jugador que ha iniciado una subasta consigue la central subastada, cede el turno al siguiente jugador del marcador de orden de juego, siempre que no haya adquirido ya una central en esta fase (es decir, su casa aún se encuentra en la fila superior del marcador de orden de juego). Ahora ese jugador deberá sacar a subasta una central eléctrica. Si gana la subasta un jugador distinto al que la inició, este último podrá sacar a subasta otra central eléctrica del mercado actual o bien pasar.



Ejemplo: al inicio de la fase 2 se coloca la ficha de descuento sobre la central "15". Su puja mínima se reduce a 1 electro.



Ejemplo: Gregorio elige la central eléctrica híbrida número "5" del mercado actual.



Ejemplo: Gregorio compra una central eléctrica.



Ejemplo: la nueva central eléctrica es menor que la central con descuento, por lo que se retira del mercado junto con la ficha de descuento.

→ A lo largo de la partida, cada jugador sólo puede tener 3 centrales eléctricas en cualquier momento. Si adquiere una cuarta central, deberá descartar y retirar del juego 1 de las que ya tiene. No puede decidir descartar la central que acaba de adquirir. Es posible trasladar los recursos de la central eléctrica descartada a las otras 3 centrales, siempre y cuando usen ese tipo de recurso y tengan espacio para almacenarlos. Si ya no les queda capacidad de almacenamiento, o no hay ninguna central que consuma los recursos de la central eléctrica descartada, su propietario deberá devolver dichos recursos a la reserva y no al mercado de recursos (consulta *Las centrales eléctricas* en la página 3).

→ El último jugador en abrir una subasta en una ronda sólo paga la puja mínima para adquirir la central que elija.

b. Pasar sin realizar una subasta

El jugador puede optar por no comenzar ninguna subasta y pasar su turno. Si decide hacerlo, no podrá pujar por ninguna otra central en las posteriores subastas de esta ronda, y por tanto se quedará sin una nueva central eléctrica en esta ronda. Para indicar esta acción, deberá mover su casa en el marcador de orden de juego a la misma casilla de la fila inferior. El siguiente jugador realizará su turno si no ha comprado ya 1 central eléctrica en esta ronda (es decir, si su casa todavía se encuentra en la fila superior del marcador de orden de juego).

Excepción en la primera ronda de la partida: debido a que el orden de juego se determinó al azar durante la preparación de la partida, **SÓLO POR UNA VEZ**, los jugadores determinan de nuevo el orden de juego al final de esta fase. Como todos los jugadores han comprado una central eléctrica, utiliza la regla de los empates para determinar el orden de juego para las siguientes fases de esta ronda (consulta *Fase 1: Determinación de orden de juego*).

Cuando todos los jugadores hayan terminado de jugar esta fase, mueve todas las casas en el marcador de orden de juego a la fila superior.

Fase 3: Adquisición de recursos



En esta fase, los jugadores podrán comprar recursos para sus centrales eléctricas en el mercado de recursos. Esta fase se resuelve invirtiendo el orden de juego, es decir, empezando por el último jugador (la última casa en el marcador de orden de juego), seguido por el penúltimo jugador, y así sucesivamente hasta que el primer jugador en el orden de juego termine su turno y, por tanto, finalice esta fase.

Tal y como se ha explicado en la sección dedicada a las centrales eléctricas, para producir electricidad cada central necesita un número determinado de recursos del tipo indicado por los símbolos de la tarjeta. Además, cada central eléctrica puede almacenar el doble de los recursos que necesita para producir energía. Un jugador sólo puede adquirir recursos que coincidan con sus centrales eléctricas, y sólo si aún tiene espacio disponible para almacenarlos. Los jugadores no pueden adquirir recursos que sus centrales eléctricas no puedan utilizar.

Ejemplo: la central eléctrica "03" genera electricidad con petróleo y puede almacenar un máximo de 4 fichas de petróleo, la central híbrida "05" puede almacenar un máximo de 4 fichas de carbón y/o petróleo en cualquier combinación, y la central eléctrica ecológica "13" no necesita recursos para generar electricidad, así que no puede almacenar ninguno.



Los jugadores compran los recursos tomando las fichas de las casillas del mercado de recursos. Los números impresos en la esquina superior derecha de estas casillas indican el precio de 1 ficha de recurso. Los jugadores deben pagar a la banca el coste de los recursos que adquieran. Cuando un jugador termine sus compras deberá mover su casa a la fila inferior del marcador de orden de juego para que el siguiente jugador pueda empezar su turno de compra de recursos.

Si un tipo concreto de recurso está agotado, dejará de estar disponible durante el resto de la ronda actual y no volverá a estar disponible hasta la ronda siguiente, después de que el mercado de recursos vuelva a reponerse.



Mapa de Estados Unidos: los jugadores siempre pueden comprar carbón a un precio de 8 electros. El carbón se almacena en el espacio de almacenamiento que se encuentra cerca del mercado de recursos. Aunque el mercado de recursos se quede sin carbón, los jugadores podrán adquirir el carbón que se encuentre en ese espacio de almacenamiento de carbón.

En cualquier momento durante la partida, puedes reorganizar tus fichas de recursos entre tus centrales eléctricas si éstas son capaces de utilizar los recursos que reciben.

Cuando todos los jugadores hayan terminado de jugar esta fase, mueve todas las casas a la fila superior del marcador de orden de juego.

Fase 4: Construcción



En esta fase, los jugadores pueden incrementar sus redes eléctricas conectando nuevas ciudades. Como sucede en la fase 3, esta fase se desarrolla invirtiendo el orden de juego, es decir, empezando por el último jugador (la última casa en el marcador de orden de juego). Esta fase finaliza cuando el primer jugador en el orden de juego termine su turno.

Al comienzo de la partida los jugadores no tienen ciudades y, por lo tanto, no disponen de una red eléctrica. Para construir la primera casa en su red, un jugador elige cualquier ciudad vacía (que no haya sido elegida ya por otro jugador) en cualquier parte de las zonas del tablero seleccionadas al principio de la partida, y coloca una de sus casas en la casilla número 10 de esa ciudad pagando 10 electros al banco.

Variante para jugadores expertos de Alta Tensión: Ciudades de inicio. Cuando los jugadores empiezan a construir sus redes (en la primera ronda o en rondas posteriores), deben elegir una de las ciudades de inicio marcadas con las fichas de uranio; no es necesario que escojan la ciudad que eligieron inicialmente al comienzo de la partida. Para ello, deberán intercambiar la ficha de uranio con una de sus casas y devolver la ficha de uranio al suministro. Como todos los jugadores deben iniciar su red desde una de estas ciudades, no tienen permitido conectarse a una de estas ciudades durante el "Paso 1". Más adelante, en el "Paso 2" o "Paso 3", si la ficha de uranio aún permanece en una de estas ciudades, los jugadores podrán expandir su red por estas ciudades colocando una casa en la casilla de 15 electros o bien en la de 20 electros (dejando la casilla de 10 electros reservada como ciudad inicial).

Todas las ciudades que añade un jugador a su red deberán estar conectadas con al menos una ciudad que ya pertenezca a dicha red y que, por tanto, contenga 1 de sus casas. Para ello deberá pagar a la banca el coste de conexión más barato entre una de las ciudades que ya esté en su red eléctrica y la nueva ciudad (indicado en las conexiones entre las ciudades), así como el coste de construcción de la nueva ciudad (el valor más barato disponible en la ciudad: 10, 15 o bien 20 electros).

Un jugador puede conectarse a cualquier número de ciudades nuevas durante su turno en esta fase, siempre y cuando pueda permitirse los costes de construcción y de conexión. Después de conectar todas las ciudades que desee, el jugador mueve su casa a la fila inferior del marcador de orden de juego, y el siguiente jugador realiza su turno de construcción.

Debes seguir estas reglas:

- Durante el "Paso 1" de la partida, cada ciudad sólo puede estar conectada a la red eléctrica de un jugador. En el "Paso 2" cada ciudad sólo puede estar conectada a las redes de dos jugadores, y en el "Paso 3" cada ciudad sólo puede estar conectada a las redes de tres jugadores. Hay que pagar 10 electros para colocar la primera casa en una ciudad, 15 electros para colocar la segunda y 20 electros para colocar la tercera (además de los costes de conexión entre las ciudades).
- Un jugador puede conectar a su red eléctrica cualquier ciudad disponible, siempre que haya sitio en ella para su casa en el "Paso" actual de la partida. Puede usar cualquier número de conexiones y pasar a través de cualquier ciudad sin colocar una casa en ella.
- Los jugadores no pueden utilizar ciudades ni conexiones que se encuentren fuera de las zonas elegidas al principio de la partida.
- Hay algunas ciudades cuyos costes de conexión es de 0 electros. Un jugador puede tener un máximo de 1 casa en cada una de las dos ciudades de una metrópoli.
- Un jugador nunca puede conectarse a una misma ciudad dos veces. Esto significa que durante el "Paso 3" de una partida un máximo de tres jugadores podrá conectarse a una misma ciudad.
- Después de conectar una ciudad, el jugador coloca 1 de sus casas en la casilla disponible de menor coste (10, 15 o bien 20 electros). Por ejemplo, si una ciudad todavía está vacía en el "Paso 2" de la partida, un jugador podrá conectar esa ciudad a su red eléctrica por 10 electros (más el coste de conexión).
- Todas las ciudades conectadas por un jugador están en su red eléctrica. El jugador sólo puede expandir su red eléctrica desde sus ciudades conectadas. Si el jugador conecta varias ciudades en un mismo turno, puede conectar esas ciudades a partir de las ciudades que acaba de conectar. Siempre hay que cubrir todos los costes de construcción y conexión, incluso si una conexión ya se ha utilizado anteriormente durante la partida (por ejemplo, cuando un jugador quiere conectar su red con una ciudad que ignoró para alcanzar a otra).



Ejemplo: una ciudad está formada por una casilla de valor 10, una de 15 (disponible en el "Paso 2" y el "Paso 3") y otra de 20 (disponible en el "Paso 3").

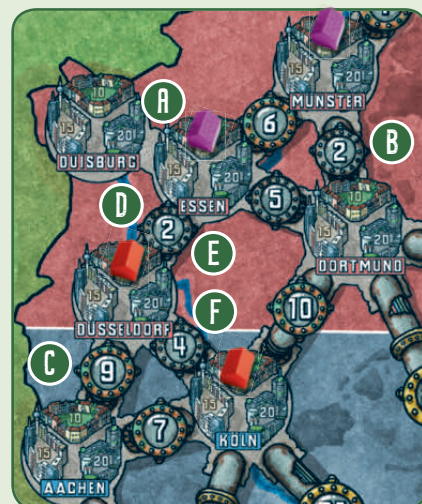


Ejemplo: durante el "Paso 1", Ana (morado) puede ampliar su red eléctrica por 10 electros en Duisburg **A**, puesto que no hay costes de conexión entre las ciudades de Duisburg y Essen. Para añadir Dortmund a su red, debería pagar 12 electros (10+2), si opta por la conexión más barata, desde Münster **B**.

Los costes completos de conexión con Aachen son de 21 electros (10+9+2), ya que tiene que pagar la conexión a través de Düsseldorf **C**.

Para Roberto (rojo) el coste de conexión a Duisburg es barato. Por 12 electros (10+2+0) puede conectar Duisburg a su red a través de Essen **D**.

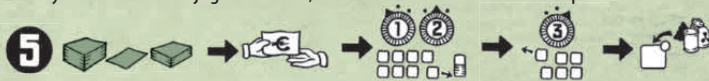
Si la partida se encontrase en el "Paso 2", Ana podría añadir Düsseldorf por 17 electros (15+2) **E** o Köln por 21 electros (15+2+4) **F**. Si Ana añadiese ambas ciudades a su red eléctrica en la misma fase, tendría que pagar 36 electros. En primer lugar, conectaría con Düsseldorf por 17 electros, y desde allí podría añadir Köln por 19 electros adicionales.



- Los jugadores no están obligados a elegir sus ciudades iniciales en la primera ronda. Podrán inaugurar sus redes eléctricas en rondas posteriores para mejorar su posición dentro del orden de juego.
- Si un jugador conecta varias ciudades de golpe, sugerimos que inicialmente se coloquen las casas que construya tumbadas. De esta manera será más fácil revisar todos los costes y todas las conexiones. Sólo después de pagar todos los costes, podrá enderezar las casas.
- Siempre que un jugador añada una nueva ciudad a su red eléctrica, deberá actualizar inmediatamente su posición en el marcador de puntuación de ciudades conectadas, para que todos los jugadores estén al tanto del número de ciudades que posee.

Cuando todos los jugadores hayan terminado de jugar esta fase, mueve todas las casas a la fila superior del marcador de orden de juego.

Fase 5: Burocracia



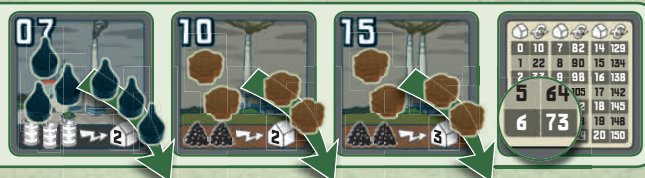
En esta fase, los jugadores producen electricidad para abastecer las ciudades de sus redes eléctricas y ganar electros. Después reponen el mercado de recursos y reorganizan el mercado de centrales eléctricas.

- 1. Ganancias:** empezando por el jugador inicial, cada jugador va declarando cuántas de las ciudades de su red eléctrica desea (y puede) abastecer de electricidad. Sus ingresos dependerán de la cantidad de ciudades que abastezca, tal y como se indica en la tarjeta de referencia de "Ganancias". Si un jugador no suministra energía a ninguna ciudad, recibirá 10 electros (el mínimo garantizado). Los jugadores retiran los recursos requeridos de las centrales eléctricas que hayan producido energía en esta ronda y los devuelven a la reserva situada junto al mercado de recursos, nunca al mercado de recursos.

Puede que un jugador no sea capaz de abastecer, o bien no desee abastecer, a todas las ciudades de las que conforman su red eléctrica. En tal caso sólo recibirá ingresos por las ciudades a las que proporcione electricidad. Si un jugador produce más electricidad de la necesaria, el excedente se pierde. Un jugador puede elegir cuántas y cuáles de sus plantas de energía utiliza; no tiene que abastecer a todas sus ciudades, aunque tenga suficientes centrales eléctricas para ello.



Ejemplo: Ana posee seis ciudades y las centrales eléctricas número "07", "10" y "15", que están almacenando sus máximos de fichas de recursos. Retira 4 fichas de carbón y 3 fichas de petróleo de sus centrales eléctricas y las devuelve a la reserva para abastecer de electricidad a siete ciudades (2+2+3). Gana 73 electros por las seis ciudades abastecidas. La electricidad sobrante se pierde.





Mapa de Estados Unidos: si los jugadores producen electricidad utilizando carbón, deberán poner las fichas de carbón que utilicen en el espacio de almacenaje de carbón que se encuentra al lado del mercado de recursos. Cuando deban reponer de carbón el mercado de recursos, los jugadores deberán hacerlo con las fichas que se encuentren en ese espacio.

- 2 Reponer el mercado de recursos:** el mercado de recursos se repone en función del número de jugadores y del "Paso" en el que se encuentre la partida, cogiendo las fichas necesarias de la reserva. La tarjeta de referencia "Reponer mercado de recursos", situada junto al mercado de recursos, indica los respectivos valores para cada tipo de recurso. Asigna estos recursos comenzando por la casilla de mayor valor (la más cara) colocando las fichas de recursos en los símbolos vacíos hasta que hayas colocado la cantidad indicada para cada tipo de recurso.

			
	5	1	2
	5	7	5
	4	5	6
	3	3	5
	2	3	2

Paso 3



El "Paso 3" comienza al principio de la siguiente fase de la partida, después de haber robado la tarjeta de "Paso 3" del mazo.

Esto puede suceder de una de las dos siguientes maneras:

1. Si se roba la tarjeta de "Paso 3" en la *Fase 2: Subasta de centrales eléctricas*, se considera esa central eléctrica como la de mayor valor durante el resto de la fase y se coloca al final del mercado futuro. Baraja inmediatamente el mazo de centrales eléctricas que tiene las centrales eléctricas debajo de ella y colócala de nuevo boca abajo. Después se continúa con la subasta de centrales, reponiendo el mercado hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de conseguir una central o pasar. Una vez finalizada la fase 2, se retiran de la partida la central eléctrica con el número más bajo y la tarjeta de "Paso 3". No se roba tarjeta alguna para sustituirlas. El "Paso 3" comienza al principio de la *Fase 3: Adquisición de recursos*.
2. Si se roba la tarjeta de "Paso 3" en la *Fase 5: Burocracia*, se retiran de la partida tanto esta tarjeta como la central eléctrica de menor valor. No se roba tarjeta alguna para sustituirlas. Baraja inmediatamente el mazo de centrales eléctricas que tiene las centrales eléctricas debajo de ella y colócala de nuevo boca abajo. Luego se repone el mercado de recursos por última vez siguiendo la columna central de la tarjeta de referencia ("Paso 2"). El "Paso 3" comienza al principio de la Fase 1: Determinación del orden de juego de la ronda siguiente.

Durante el "Paso 3", únicamente habrá 6 centrales en el mercado de centrales eléctricas. A partir de la siguiente *Fase 2: Subasta de centrales eléctricas*, todas estarán disponibles para la subasta. No hay mercado futuro durante el "Paso 3".

Durante el "Paso 3" cada ciudad podrá formar parte de tres redes eléctricas (tendrá capacidad para albergar las casas de tres jugadores). El coste de construcción de la tercera casa es de 20 electros. Durante el "Paso 3" todavía puedes colocar la primera casa en una ciudad vacía por 10 electros, o bien la segunda casa por 15 electros. Para reponer recursos durante el "Paso 3" sigue las indicaciones de la columna derecha de la tarjeta de referencia.

Puede que, en casos muy raros, el "Paso 3" comience antes del "Paso 2". Si se da el caso, realiza todos los cambios pertinentes del "Paso 2" antes de continuar con los cambios que se deben realizar en el "Paso 3".

Final de la partida y ganar la partida

La partida termina inmediatamente después de la *Fase 4: Construcción* cuando al menos un jugador consigue conectar un cierto número de ciudades (o más) en su red eléctrica; este número depende del número de jugadores.

Número de jugadores	Ciudades conectadas
2	18
3-4	17
5	15
6	14

Como recordatorio, suministramos la ficha de barrera de "Fin de partida", que puedes colocar en el borde frente al espacio correspondiente del marcador de puntuación para las ciudades conectadas. Los jugadores podrán conectar más ciudades si lo necesitan para ganar la partida.



Ejemplo: para 3-4 jugadores, la partida termina cuando un jugador conecte 17 ciudades o más.

En la siguiente *Fase 5: Burocracia*, los jugadores no ganan dinero por abastecer de electricidad a su red eléctrica, sólo deberán comprobar quién es el jugador que abastece de electricidad a más ciudades con los recursos y centrales eléctricas que posee en ese momento. Ése será el número de ciudades de las que normalmente obtiene beneficios durante esta fase. Este jugador es declarado ganador. Si hay un empate, el jugador que conserve más electros será el ganador.

Importante: habrá ocasiones en las que ganará un jugador distinto al que ha terminado la partida (conectando el número apropiado de ciudades), debido a que éste último no pueda abastecer a todas sus ciudades, ya sea porque sus centrales eléctricas no puedan suministrar energía a todas sus ciudades, o bien porque carezca de los recursos necesarios para que sus centrales funcionen.

ALTA TENSIÓN para dos jugadores: "Contra el monopolio"

Introducción

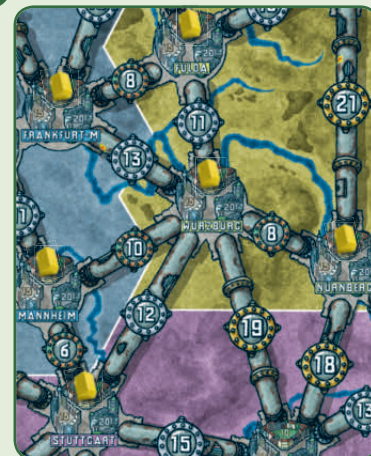
Mientras retas a tu oponente, te enfrentarás a las maniobras comerciales de un viejo Monopolio. Este Monopolio bloquea ciudades y se queda con las centrales eléctricas más atractivas, a la vez que consume sus correspondientes recursos.

Todas las reglas del juego se aplican en esta modalidad. Más adelante encontrarás todas las reglas **ADICIONALES** para que el Monopolio interfiera en tus partidas.

Preparación

1. El Monopolio necesita un espacio propio cerca del tablero, donde colocar sus centrales eléctricas. El Monopolio recibe 16 casas de un color, y otra casa adicional para determinar el orden de juego. El Monopolio no coloca ninguna casa en el marcador de puntuación de ciudades conectadas. El Monopolio no necesita dinero.
2. Determina al azar cuál de los dos jugadores será el jugador inicial y coloca 1 de sus casas en la casilla 1 del marcador de orden de juego. Durante toda la partida el Monopolio estará **SIEMPRE** en el segundo lugar del marcador de orden de juego. Coloca la casa del otro jugador en la casilla número 3 del marcador de orden de juego.
3. Después de elegir la zona de juego formada por tres zonas adyacentes, se colocan 6 casas del Monopolio en los espacios con el número 10 de seis ciudades adyacentes. Para colocarlas, el jugador inicial colocará una de ellas en una ciudad a su elección, después, su adversario colocará 2 casas, de una en una, adyacente a otra casa del Monopolio que ya se encuentre en el tablero. Ahora el jugador inicial colocará otras 2 casas siguiendo las mismas reglas, y finalmente su adversario colocará la última casa, también siguiendo las mismas reglas. Las 10 casas restantes del Monopolio se dejarán a un lado del tablero formando una reserva.

Variante para jugadores expertos de Alta Tensión: Ciudades de inicio. Primero, los jugadores determinan las 6 ciudades de inicio del Monopolio antes de elegir sus 2 futuras ciudades de inicio. después de marcar estas dos ciudades con fichas de uranio, también colocarán una casa del Monopolio en la casilla de 15 electros de estas ciudades. De esta manera, el Monopolio comienza el juego con sólo 8 casas en su suministro.



Ejemplo: coloca las primeras 6 casas del Monopolio en las casillas con el número 10 de seis ciudades adyacentes.

Desarrollo del juego

Reglas generales

El Monopolio no necesita dinero, ya que recibe centrales eléctricas y recursos sin pagar. Además, sus casas se colocan en las ciudades sin necesidad de pagar los costes. El Monopolio no activa nunca el "Paso 2" y sus casas sólo bloquean la primera o la segunda casilla de las ciudades.

Fase 1: Determinación del orden de juego



El Monopolio siempre es segundo en el orden de juego.

Fase 2: Subasta de centrales eléctricas



El jugador inicial elige 1 central eléctrica del mercado actual para comenzar una subasta o bien pasa. Sólo los dos jugadores pujarán por las centrales eléctricas; el Monopolio nunca participa en las subastas.

Después de que uno de los dos jugadores compre la central eléctrica, o después de que el jugador inicial haya pasado, el Monopolio coge la central de mayor valor (la cuarta) del mercado actual y la coloca junto a su reserva de casas. Esta central eléctrica no se subastará.

Si el Monopolio ya posee 3 centrales eléctricas, sólo cogerá 1 central eléctrica del mercado actual si tiene un valor superior al de la central eléctrica más pequeña que posea. El Monopolio siempre mejora sus centrales eléctricas. En este caso, el Monopolio se deshace de su central eléctrica de menor valor, que se retira de la partida.

Fase 3: Adquisición de recursos



El Monopolio siempre recibe todos los recursos necesarios para el funcionamiento de sus centrales eléctricas, de modo que puedan abastecer a todas sus ciudades durante la **Fase 5: Burocracia**. Nunca almacena recursos en sus centrales eléctricas.

Si no hay suficientes fichas de recurso en el mercado, el Monopolio recibirá los máximos posibles. Si el Monopolio posee 1 central eléctrica híbrida, recibirá de manera alternativa 1 ficha de carbón y 1 de petróleo, siempre y cuando ambos recursos estén disponibles (siempre comenzará recibiendo 1 ficha de carbón).

Fase 4: Construcción



Durante el “Paso 1” no podrás conectarte en las casillas con el número 10 de las seis ciudades donde hayas colocado las casas del Monopolio en la preparación de la partida. Esas ciudades sólo estarán disponibles cuando comience el “Paso 2” de la partida.

Siempre que el Monopolio tenga casas en su reserva, cada vez que un jugador se conecte a una ciudad vacía, deberá poner una casa del Monopolio en la casilla con el número 15 de esa misma ciudad. Así pues, las primeras diez ciudades que conecten los jugadores estarán bloqueadas durante el “Paso 2” y sólo estarán disponibles para el otro jugador durante el “Paso 3” de la partida.

!



Ejemplo: coloca inmediatamente una casa del Monopolio en la casilla 15 de la ciudad.

Fase 5: Burocracia



El Monopolio coloca todos los recursos de sus centrales eléctricas en la reserva que hay junto al mercado de recursos.

Final de la partida

La partida termina inmediatamente después de la *Fase 4: Construcción*, cuando al menos un jugador haya conectado a su red eléctrica 18 ciudades (o más). El Monopolio no puede ganar la partida, sólo ofrece unas cuantas posibilidades de obstruir el avance de los jugadores.

© 2020 2F-Spiele. Bremen, Alemania. Edición en español de Edge Entertainment.

Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados.

— www.asmodee.es — www.asmodee.cl

Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años. Fabricado en Alemania.

ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.

Autor: Friedemann Friese

Maquetación y diseño: Lars-Arne “Maura” Kalusky

Traducción: Midna

Realización: Henning Kröpke

EDGE

EDGEENT.COM



**Alta Tensión:
Director de Fábrica**
SKU: EDGFM01



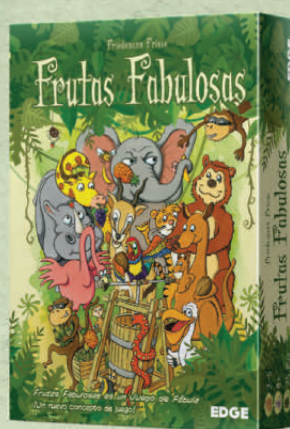
**Alta Tensión:
Las Primeras Chispas**
SKU: EDGFS01



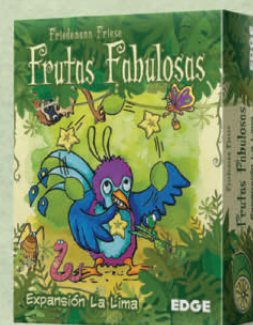
**Alta Tensión:
El juego de cartas**
SKU: EDGFU30



504
SKU: EDG2F04



Frutas Fabulosas
SKU: EE2FFB01



Expansión la Lima
SKU: EE2FFB02



Fantasma
SKU: EE2FFW01



Fortaleza
SKU: EE2FFW02



Fuga
SKU: EE2FFW03



Fortuna
SKU: EE2FFW04

Resumen de reglas: "Fases de una ronda" / "Los 3 pasos de una partida"

Fase 1: Determinación del orden de juego



Reorganiza el orden de las casas en la fila superior del orden de juego.

- **Jugador inicial:** el jugador con más ciudades en su red eléctrica.
- **En caso de empate:** la central eléctrica de mayor valor.

Fase 2: Subasta de centrales eléctricas



Esta fase se juega siguiendo el orden de juego, comenzando por el jugador inicial.

a) Selecciona 1 central eléctrica para la subasta

- El jugador elige 1 de las 4 centrales eléctricas del mercado actual.
- Los jugadores puján siguiendo el sentido horario. La puja mínima se corresponde con el número de la central eléctrica.
- En cada ronda un jugador sólo puede comprar 1 central eléctrica como máximo. Cada jugador sólo puede tener 3 centrales eléctricas en cualquier momento.
- La central eléctrica de menor valor en el mercado actual recibe la ficha de descuento. La puja mínima para esa central eléctrica se reduce a 1 electro.

b) Pasar sin realizar una subasta

- Si un jugador pasa sin realizar una subasta en esta fase, no puede pujar en ninguna subasta y no consigue ninguna central eléctrica durante la ronda.
- Durante la primera ronda, cada jugador debe comprar 1 central eléctrica. Los jugadores están obligados a sacar a subasta una central, no pueden pasar.

Después de la primera ronda de la partida, vuelve a determinar el orden de juego.

Fase 3: Adquisición de recursos



Esta fase se juega invirtiendo el orden de juego, comenzando por el último jugador.

- El jugador compra todos los recursos que desee de golpe, siempre y cuando pueda pagar y almacenarlos en sus centrales eléctricas.
- Cada central eléctrica sólo puede almacenar un máximo del doble de los recursos que necesita para producir electricidad.

Fase 4: Construcción



Esta fase se juega invirtiendo el orden de juego, comenzando por el último jugador.

- Cada jugador puede elegir su ciudad inicial en cualquier lugar de la zona de juego que se ha seleccionado para la partida.
- El jugador conecta las ciudades que desee de golpe, siempre y cuando pueda afrontar los costes de construcción.
- **Costes:** se suman el coste de construcción de la ciudad y los costes de conexión entre ciudades.

Fase 5: Burocracia



1. Ganancias

Cada jugador recibe un número electros de la banca determinado por el número de ciudades a las que abastece, tal y como se muestra en la tarjeta de referencia "Ganancias".

2. Reponer el mercado de recursos

Se reponen el mercado de recursos con las fichas de recurso de la reserva, tal y como se indica en la tarjeta de referencia, dependiendo del número de jugadores y el "Paso" de la partida en ese momento.

3. Reorganización del mercado de centrales eléctricas

- Durante el "Paso 1" y el "Paso 2": Coloca la central eléctrica de mayor valor del mercado futuro debajo del mazo de centrales eléctricas.
- Durante el "Paso 3": Retira del juego la central eléctrica de menor valor del mercado actual.

Paso 1



- La partida comienza en el "Paso 1".
- Cada ciudad sólo puede formar parte de la red eléctrica de un jugador. El coste de construcción de la primera casa en una ciudad es de 10 electros.
- Para reponer el mercado de recursos utiliza la columna izquierda de la tarjeta de referencia.

Paso 2



- El "Paso 2" comienza al principio de la *Fase 5: Burocracia*, después de que al menos un jugador haya conectado cierto número de ciudades a su red eléctrica en la fase 4.
- Al inicio del "Paso 2" (y sólo una única vez), retira de la partida la central eléctrica de menor valor del mercado actual y reemplázala por una nueva del mazo de centrales eléctricas.
- Cada ciudad sólo puede formar parte de la red eléctrica de dos jugadores. El coste de construcción de la segunda casa en una ciudad es de 15 electros.
- Para reponer el mercado de recursos utiliza la columna central de la tarjeta de referencia.

Paso 3



- Cuando se roba la tarjeta de "Paso 3" del mazo de centrales eléctricas, el "Paso 3" se inicia al principio de la siguiente fase de la partida.
- Al inicio del "Paso 3", retira del juego la tarjeta de "Paso 3" y la central eléctrica de menor valor del mercado actual. Durante el "Paso 3" sólo habrá 6 centrales en el mercado de centrales eléctricas (se puede pujar por cualquiera de ellas).
- Cada ciudad puede formar parte de la red eléctrica de tres jugadores. El coste de construcción de la tercera casa en una ciudad es de 20 electros.
- Para reponer el mercado de recursos utiliza la columna derecha de la tarjeta de referencia.
- En casos muy raros, el "Paso 3" puede comenzar antes que el "Paso 2". Si se da el caso, realiza en primer lugar todos los cambios pertinentes del "Paso 2".