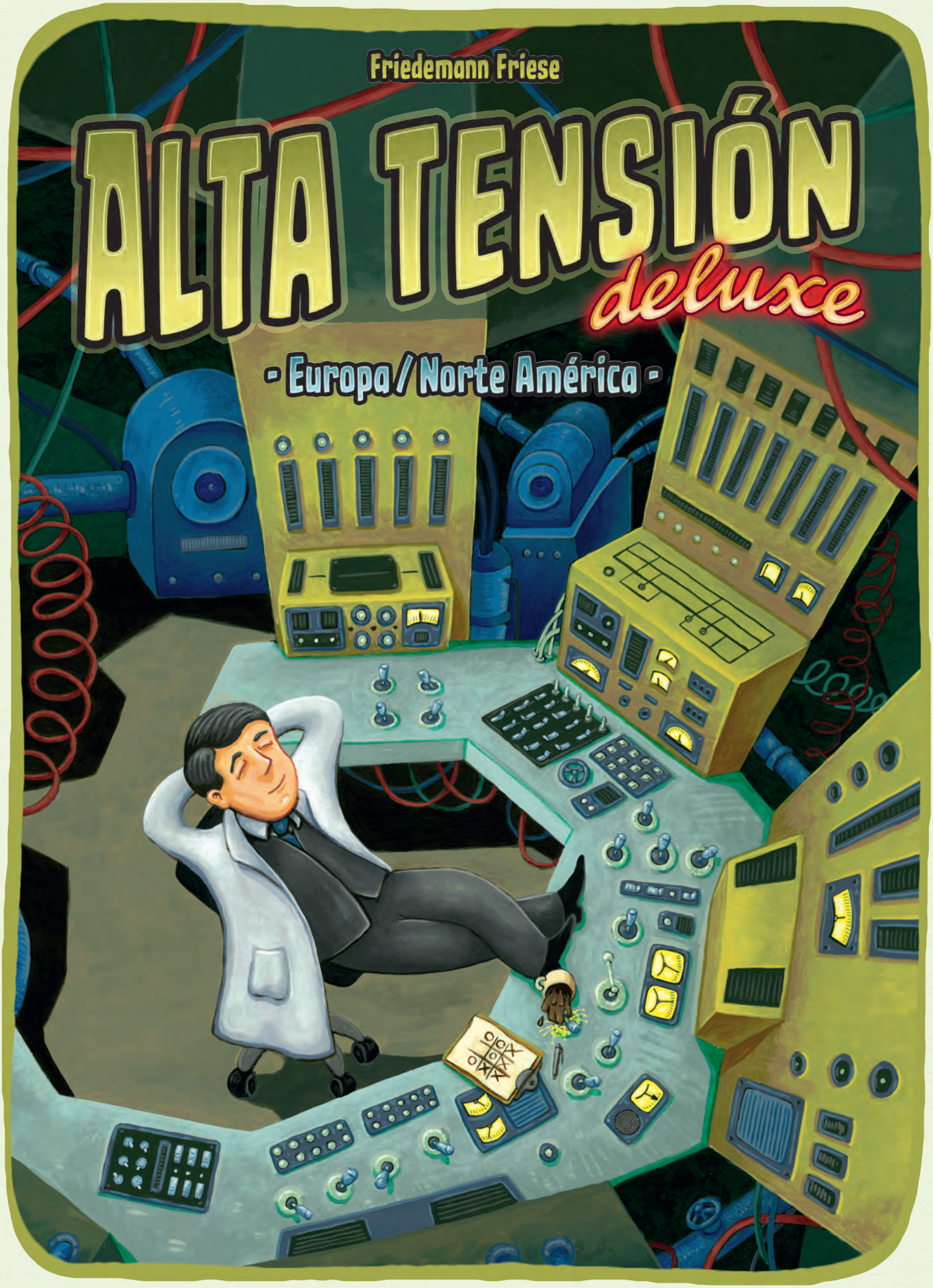
Friedemann Friese

ALTA TENSIÓN *deluxe*

- Europa / Norte América -



Introducción

Alta Tensión deluxe está basado en el juego de gran éxito *Alta Tensión*. Sin embargo, no es el mismo juego con componentes más bonitos, grandes y mejores, sino una nueva versión hecha especialmente para su 10º aniversario.

Todo es más grande: el tablero de doble cara ofrece mucho más que Alemania y EE.UU., ya que ahora tienes toda Europa y toda Norte América. Las nuevas fichas de madera ofrecen generadores para los jugadores y formas diferentes para los recursos, entre ellos el gas natural, que sustituye a la basura. Las centrales eléctricas se han cambiado completamente, y las nuevas tarjetas de referencia para reponer el mercado de recursos mejoran la experiencia de juego.

Sigue siendo *Alta Tensión*, con toda la emoción de sus subastas, sus angustiosas especulaciones con los recursos, su creación de redes entre ciudades, y su dura competición, todo listo para un final apretado en el que varios jugadores luchan por la victoria. Aun así, estás ante un juego lleno de componentes rediseñados y de gran calidad: ¡Te deseamos mucha diversión!

Contenido

- **1 enorme tablero de doble cara**: Mapas de Europa y Norte América, cada uno con su mercado de centrales eléctricas, su marcador de puntuación de ciudades conectadas, su marcador de orden de juego y su mercado de recursos
- **132 generadores** de seis colores: 22 por jugador
- **83 fichas de recursos**: 27 fichas de carbón, 24 fichas de gas natural, 20 fichas de petróleo, 12 fichas de uranio
- **1 martillo de subastas, 1 ficha de descuento, barrera de "Paso 2", 1 barrera de "Fin de partida"**
- **120 monedas, en "electros"**: 40 monedas de "1" electro, 15 monedas de "5" electros, 40 monedas de "10" electros, 25 monedas de "50" electros
- **54 tarjetas**:
  - 43 tarjetas de centrales eléctricas: 42 centrales eléctricas numeradas del "03" al "40", más "42", "44", "46" y "50", y 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 - Norte América y Europa

La mayoría de reglas para ambos mapas son idénticas.
Los párrafos que explican sus diferencias y las reglas especiales que sólo se aplican a uno de los mapas están precedidos por la imagen y el nombre del correspondiente mapa.

Alta Tensión deluxe para dos jugadores: "Contra el monopolio"

Alta Tensión deluxe presenta nuevas 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 para partidas de 2 a 6 jugadores, incluidas las reglas para los dos nuevos mapas. Al final del libro de reglas encontrarás reglas adicionales que se aplican sólo en las partidas de dos jugadores.

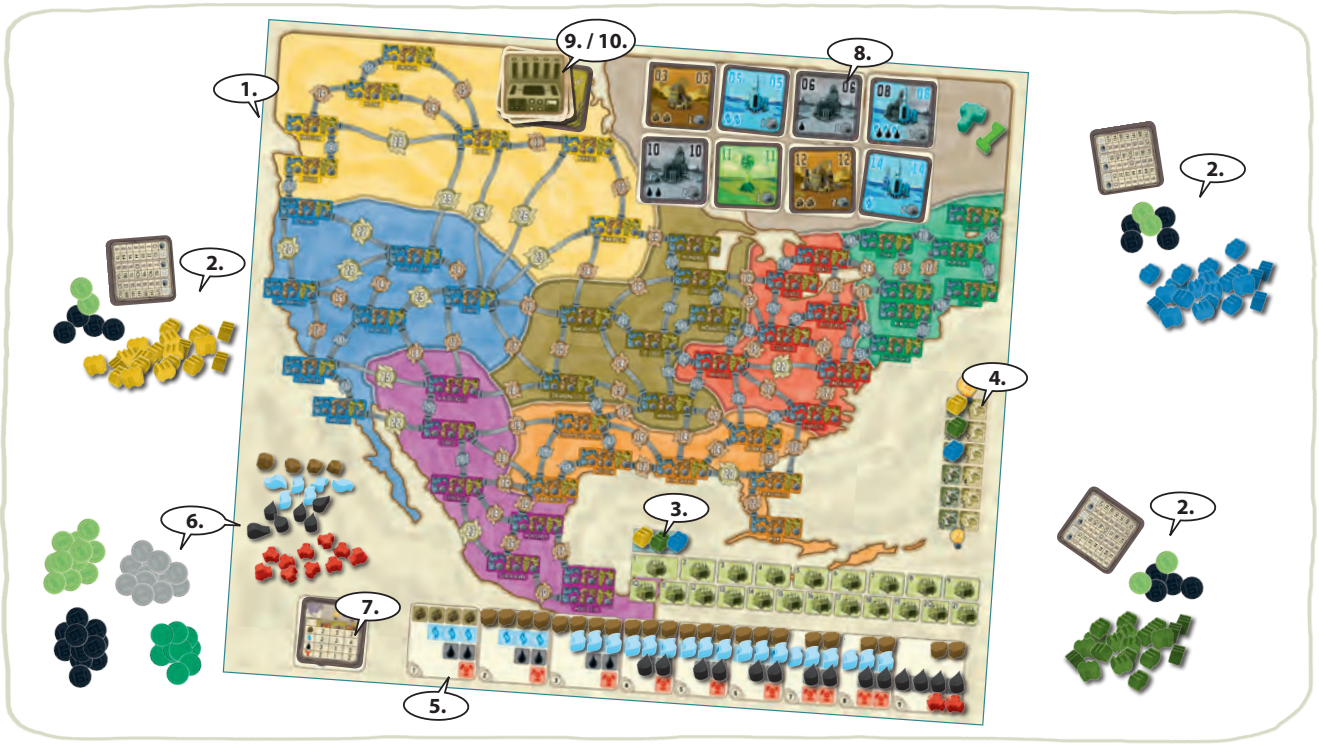
Preparación

1. Coloca el tablero en el centro de la superficie de juego. Aconsejamos usar el mapa de Norte América en la primera partida. El mapa del tablero está dividido en siete zonas, cada una de las cuales contiene siete ciudades. En cada partida, eliges una zona adyacente a un área conectada dependiendo del número de jugadores en la partida. A lo largo de la partida, todos los jugadores podrán jugar en todas las zonas elegidas. Las separaciones coloreadas de las zonas sólo importan para elegir la zona de juego.

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

2. Cada jugador coge todas las fichas de generador de un color, 50 electros y 1 tarjeta de referencia de "Ganancias".
3. Cada jugador sitúa 1 de sus generadores en el espacio 0 del marcador de puntuación de ciudades conectadas.
4. Coge un generador de cada jugador y determina al azar el orden de juego colocando un generador tras otro en la columna izquierda del marcador de orden de juego.
5. Las casillas que hay en la parte inferior del tablero de juego representan el mercado de recursos. Al principio de la partida, rellena esas casillas con los recursos indicados en la tabla de la derecha. Los números en la esquina inferior izquierda de cada espacio muestran el precio para cada ficha de recurso. En el inicio de la partida tienes acceso a un número diferente de recursos a distintos precios.

	Europa	Norte América
carbón	casillas 2-9	casillas 2-9
gas	casillas 3-8	casillas 3-8
petróleo	casillas 3-9	casillas 4-9
uranio	casillas 8-9	casillas 9



Ejemplo para Norte América: *Al principio de la partida las fichas de recurso de carbón más baratas cuestan 2 electros cada una y las fichas más baratas de gas natural 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 las monedas, separadas según su valor.

7. Coloca la tarjeta de referencia "Reponer mercado de recursos" correspondiente en el espacio que está junto al mercado de recursos. Cada carta de referencia muestra los valores para reponer el mercado de recursos para ambos mapas, y que dependen del número de jugadores.

8. Los espacios de gran tamaño en la parte superior del tablero representan el mercado de centrales eléctricas. En Norte América estos espacios son ocho, mientras que en Europa los espacios para el mercado de centrales eléctricas son nueve. Coge y baraja las tarjetas de centrales eléctricas con el dorso oscuro (numeradas del "03" al "15"). Después reparte tarjetas de centrales eléctricas en el mercado de centrales eléctricas como sigue:

Norte América: Reparte boca arriba 1 tarjeta de central eléctrica en cada uno de los ocho espacios. Ordena las tarjetas en orden ascendente, emparejando sus números con los espacios del mercado, de modo que las 4 centrales de menor valor queden colocados 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.

Europa: Reparte boca arriba 1 tarjeta de central eléctrica en cada uno de los nueve espacios. Ordena las tarjetas en orden ascendente, emparejando sus números con los espacios del mercado, 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 5 centrales eléctricas restantes queden colocadas en orden ascendente, de izquierda a derecha, en la fila inferior (este es el mercado futuro).

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

9. Retira la tarjeta de "Paso 3" y déjala aparte. Luego baraja las demás tarjetas de centrales eléctricas con el dorso claro. Después, consulta la tabla situada a la derecha y devuelve a la caja del juego tantas tarjetas de centrales eléctricas de dorso oscuro y de dorso claro como indique el número de jugadores, sin mirarlas.

Finalmente, baraja juntas las restantes centrales eléctricas y déjalas, formando una pila, en el espacio junto al mercado de centrales eléctricas. Se hace así deliberadamente para informar a los jugadores de que una central eléctrica de menor valor (una tarjeta con dorso oscuro) va a entrar en el mercado de centrales eléctricas.

	Centrales eléctricas con el dorso oscuro	Centrales eléctricas con el dorso claro
2 jugadores	1	5
3 jugadores	2	6
4 jugadores	1	3
5-6 jugadores	ninguna	ninguna

10. Termina la preparación de la siguiente manera:

Norte América: Pon la tarjeta de "Paso 3" boca abajo en la parte inferior del mazo, y la central eléctrica que apartaste, también boca abajo, en la parte superior del mazo.

Europa: Pon la tarjeta de "Paso 3" boca abajo en la parte inferior del mazo.

¡Ya has terminado los preparativos! ¡La partida puede comenzar!

Resumen de reglas: Fases de una ronda y pasos de una partida

Fase 1: Determinación del orden de juego

Reorganiza el orden de los generadores en la columna izquierda 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 de menor valor del mercado actual.
- Los jugadores pujan siguiendo el sentido de las agujas del reloj. 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 en juego 3 centrales eléctricas en cualquier momento.

Norte América: La central eléctrica de menor valor en el mercado actual recibe la ficha de descuento. La puja mínima se reduce a 1 electro para esa central.

b) Pasar sin realizar una subasta
- Si un jugador pasa 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. No se puede pasar de sacar 1 central eléctrica a subasta en esta fase.

Europa: Si todos los jugadores pasan a la hora de sacar 1 central eléctrica a subasta, retira del juego la central de menor valor en el mercado actual.

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 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.
- Costes: Se suman el coste de construcción de la ciudad y los costes de conexión entre ciudades.
- Si hay alguna central eléctrica en el mercado actual con un número igual o menor al número de ciudades que tenga el jugador, se retira inmediatamente de la partida esa central.

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 repone el mercado de recursos con las fichas de recurso de la reserva, tal como corresponda al número de jugadores y el "Paso" de la partida en ese momento.

3. Reorganización del mercado de centrales eléctricas

a) Durante el "Paso 1" y el "Paso 2": Coloca la central eléctrica de mayor valor del mercado futuro debajo del mazo de centrales eléctricas.
b) 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 del primer generador 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.

Norte América: Para iniciar el "Paso 2", retira de la partida UNA ÚNICA VEZ la central eléctrica de menor valor del mercado actual y reemplázala por una nueva del mazo de centrales eléctricas.

Europa: Para iniciar el "Paso 2", retira de la partida UNA ÚNICA VEZ la central eléctrica de menor valor del mercado actual. No la reemplaces. El mercado futuro se reduce a 4 centrales eléctricas, compuesto por las centrales de mayor valor.

- Cada ciudad sólo puede formar parte de la red eléctrica de dos jugadores. El coste de construcción del segundo generador 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 del tercer generador en una ciudad es de 20 electros.
- Para reponer el mercado de recursos utiliza la columna derecha de la tarjeta de referencia.