

## Chuleta rápida de variantes de Power Grid

### Variantes en función del número de jugadores

Número de jugadores	2	3	4	5	6
Número de regiones en juego	3	3	4	5	5
Máximo de plantas por jugador	4	3	3	3	3
Cartas que se eliminan del mazo al inicio	8	8	4	0	0
Se empieza la época 2 al construir ciudades	10	7	7	7	6
Se acaba la partida al construir ciudades	21	17	17	15	14

### Despliegue inicial del mercado de combustibles (coste menor ocupado)

	Carbón	Petróleo	Basura	Uranio
Básico	1	3	7	14
Italia	3	4	5	14
Francia	1	3	7	5
Europa Central	1	3	7	8
Benelux	3	1	7	14
China	5	5	7	—
Corea del Norte	1	3	7	—
Corea del Sur	1	3	7	14
España y Portugal	1	3	6	5
Rusia	3	1	—	6
Japón	2	4	6	12
Quebec	2	2	7	14

#### Francia

- En lugar de poner como primera del mazo la carta 13, se pone la 11 y la 13 se descarta.

#### Europa central

- Un jugador que sólo tenga ciudades en Polonia y/o Austria no puede elegir para la subasta ni pujar por plantas nucleares.
- Un jugador que esté en Viena compra la basura a un Electro menos del valor de mercado (mínimo a 1).
- Tiene tabla de reabastecimiento propia.

#### Benelux

- Si la quinta planta más barata en el mercado es eólica, durante las épocas 1 y 2, pasa a formar parte del mercado actual; quedando formado el mercado actual por cinco plantas y el futuro por tres.
- Si en la subasta, durante un turno no se compra ninguna central, no se descarta la más barata.
- Tiene tabla de reabastecimiento propia.
- En la fase administrativa de todas las épocas, además de enviar al fondo del mazo la central más cara, se descarta la más barata simultáneamente y se reponen ambas.

## **Corea**

- Tiene dos mercados separados para Corea del Norte y del Sur.
- En la fase de compra de combustibles cada jugador debe realizar la totalidad de su compra en uno de los mercados.
- Tiene tablas de reabastecimiento propias y distintas para Norte y Sur. Si no hay suficiente para ambas, se reabastece primero el Norte

## **China**

- Preparación del mazo
  - Retirar las cartas siguientes:
    - Para 2 o 3 jugadores, las cartas 3, 4, 9, 11, 16, 18, 20, 24, 30, 33 y 46
    - Para 4 jugadores, las cartas 3, 4, 11, 18, 24, 33 y 46
    - Para 5 o 6 jugadores, las cartas 3, 4 y 33
  - Construir el mazo en el siguiente orden:
    - Las cartas entre la 5 y la 30 ordenadas ascendentemente
    - Las cartas entre la 31 y la 35 barajadas
    - La carta de época 3
    - Las cartas entre la 36 y la 50 barajadas
- Subasta
  - Nunca hay mercado futuro, todo el mercado es presente.
  - Si en una ronda no se compra ninguna central no se descarta ninguna.
  - Antes de empezar se forma un mercado presente con tantas plantas como jugadores.
  - Épocas 1 y 2: Al comprar una central no se destapa otra.
  - Época 3: En todo momento el mercado ha de contener 4 plantas
  - Al empezar la época 2 se descarta la carta más baja y se destapa una nueva
- Construcción
  - Las plantas no se vuelven obsoletas
- En la fase administrativa se destapan nuevas centrales, tantas como:
  - Para 2 o 3 jugadores se añade 1
  - Para 4 o 5 jugadores se añaden 2
  - Para 6 jugadores se añaden 3
  - Después de esto, se añaden las necesarias para que el mercado tenga como mínimo una central menos que el número de jugadores.
    - Excepción: Para dos jugadores el número mínimo de centrales en el mercado ha de ser de 2.
- Tiene tabla de reabastecimiento propia.

## **Brasil**

- Preparación del mazo
  - La planta 14 se sitúa inmediatamente después de la 13.
  - Las plantas que se descartan al inicio del juego, en función del número de jugadores, nunca serán de basura.
- Tiene tabla de reabastecimiento propia.

## **España y Portugal**

- En la preparación del mazo se dejan aparte (sin descartarlas) cara arriba las plantas 18, 22 y 27.
- Un jugador que sólo tenga ciudades en Portugal no puede elegir para la subasta ni pujar por plantas nucleares.
- Al iniciarse la época 2, se colocan en la cima del mazo las centrales 18, 22 y 27, por orden con la 18 arriba del todo.
- Tiene tabla de reabastecimiento propia.

## **Rusia**

- Se retiran del juego las centrales 6 y 14; después de descartar las centrales necesarias según el número de jugadores se roban tres cartas del mazo, se barajan con la 10 y 11 y estas cinco cartas se colocan encima del mazo. Encima de todo se añade la 13
- El mercado presente y el futuro se componen sólo de tres cada uno. Las iniciales son 3, 4 y 5 y 7, 8 y 9. En la tercera época el mercado sólo tiene 4 centrales.
- En la fase de subasta, si el primer jugador pasa, se retira y substituye la central más baja. Este regla substituye a la del básico si pasan todos los jugadores.
- Las centrales del mercado no se declaran obsoletas cuando se iguala o supera su valor en ciudades construidas.
- Tiene tabla de reabastecimiento propia.

## **Japón**

- Cada jugador puede iniciar dos redes separadas. Las redes siempre se deben iniciar en ciudades 10-10-20. La segunda red se inicia sin pagar el gasto de conexión con la primera. En las ciudades de inicio de red puede haber hasta dos casas de jugadores diferentes en la fase 1.
- En el primer turno pueden iniciarse ninguna, una o dos redes y un máximo de una ciudad por conexión. Si no se ha ejercido en el primer turno, el derecho de abrir la segunda red puede ejercerse en cualquier turno posterior; si se agotan los espacios de valor 10 de las ciudades iniciales y algún jugador aún no ha abierto su segunda red, deberá esperar a la época 3, cuando pasarán a estar disponibles los espacios de valor 20 de las ciudades iniciales.
- Hay ciudades donde sólo caben dos casas 10-15 o 15-20. Éstas últimas no son accesibles en la fase 1.
- Tiene tabla de reabastecimiento propia.

**Baden-Wurtemberg - Sólo disponible en la edición para EnBW (Conocida como el Power Grid azul)**

- Variantes en función del número de jugadores.

Número de jugadores	2	3	4	5	6
Se empieza la época 2 al construir ciudades	9	6	6	6	5

- Las ciudades fuera de áreas coloreadas no son accesibles en la fase 1;

**Quebec - Sólo disponible en la edición francesa (*Mégawatts*)**

- Además de poner como primera del mazo la carta 13, se pone la 18 y la 22 justo detrás.
- Si se juega a menos de cinco jugadores, al realizar el descarte inicial no pueden descartarse centrales eólicas.
- Al enviar, durante las épocas 1 y 2, al fondo del mazo la central más cara; no se envía nunca una eólica. Se envía la central más cara no eólica.
- Tiene tabla de reabastecimiento propia.