

Natur erweitert das Grundspiel von Pampero um 2 neue Module: „Naturschutzgebiet“ und „Cardal Transmission-Projekt“



Naturschutzgebiet (Uruguay Natural)

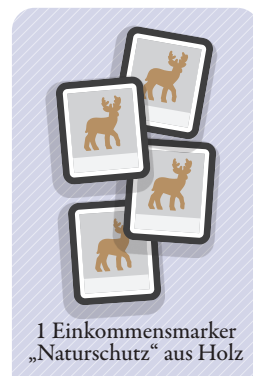
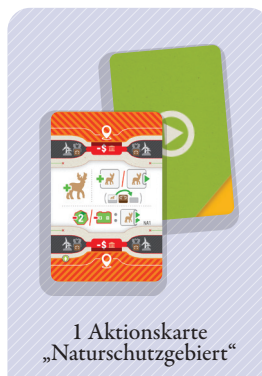
Belohne Bauunternehmen für den Schutz natürlicher Lebensräume. Die Errichtung von Windparks kann sich auf den natürlichen Lebensraum der umliegenden Fauna und Flora auswirken. Die Regierung hat Programme geschaffen, um den Schutz natürlicher Lebensräume zu belohnen.

Allgemeines Material



Persönliches Material

(IN 4 SPIELFARBEN)



Vorbereitung

- 1 Fügt alle die **Aktionskarte** „Naturschutzgebiet“ zu euren 8 **Basis-Aktionskarten** hinzu.
- 2 Legt alle 1 **Einkommensmarker** „Naturschutz“ neben euer **Netztableau**.
- 3 Mischt das neue **Verbindungsplättchen** unter die **Verbindungsplättchen** für **Zone A** aus dem Grundspiel, bevor ihr sie auf den Spielplan legt.

Hinweis: Ihr könnt darauf verzichten, 2 zufällige Verbindungsplättchen der Zone A des Grundspiels zu verwenden, damit das Verbindungsplättchen „Naturschutzgebiet“ garantiert platziert wird.

- 4 Stellt die **Naturschutzgebiete** neben den Spielplan.
- 5 Mischt die **Spezialkarten** in ihre entsprechenden Stapel.



Ablauf

Das Nationale System der Schutzgebiete (SNAP) wurde geschaffen, um die biologische Vielfalt in Uruguay zu schützen.

Aktionskarte „Naturschutzgebiet“

Ihr habt alle je 1 **Aktionskarte** „Naturschutzgebiet“.

Wann immer du die **Aktionskarte** „Naturschutzgebiet“ ausspielst, musst du:

- ✓ 1 **Windpark** deiner Farbe in dem **Sektor** haben, in dem du die Aktion ausführen willst.
- ✓ 1 **Transformator** deiner Farbe auf einem **Fern-Vertragsfeld** im gewählten **Sektor** haben.
- ✓ die **Aktionskarte** „Naturschutzgebiet“ auf ein **Aktionskarten-Feld** deines **Unternehmenstableaus** auszuspielen, das zu der Zone mit deinem **Windpark** und dem **Transformator** passt.



Wann immer du die **Aktionskarte** „Naturschutzgebiet“ ausspielst,

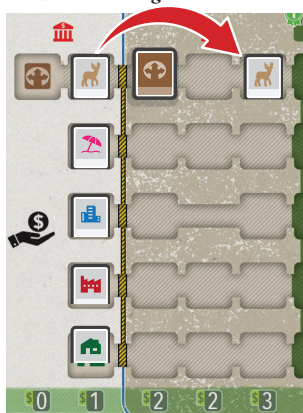
1. Zahle die **Kosten des Aktionskarten-Feldes** auf deinem **Unternehmenstableau** wie üblich.
2. Nimm 1 **Naturschutzgebiet** aus dem Vorrat und stelle es neben den **Transformator**.
3. Falls dies das 1. **Naturschutzgebiet** ist, dass du platziert, nimm deinen **Einkommensmarker** „Naturschutzgebiet“ und lege ihn auf deine **Einkommensleiste** „Ablegen“ in die \$1-Spalte.

Falls dein **Einkommensmarker** „Naturschutzgebiet“ bereits auf der **Einkommensleiste** liegt, rücke ihn 1 Feld vor.

Deine **Einkommensmarker** „Naturschutzgebiet“ und „Ablegen“ können nicht auf demselben Feld liegen. Wann immer du einen der Marker platziert oder vorrückst, überspringe das Feld mit dem anderen Marker und ignoriere es.

4. Du darfst 2 **Energie** oder 1 **Batterie** zahlen, um den **Einkommensmarker** „Naturschutzgebiet“ bis zu 2 zusätzliche Felder vorzurücken.

Nimm dir in der **Konsolidierungsphase** das **Einkommen** für beide **Einkommensmarker** „Ablegen“ und „Naturschutzgebiet“ nach den üblichen Regeln.

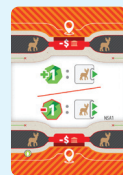


Beispiel: Gelb spielt die **Aktionskarte** „Naturschutzgebiet“ auf ein **Aktionskarten-Feld** „A“ auf ihrem **Unternehmenstableau**. Sie hat einen **Windpark** im **Sektor A2** und einen **Transformator** auf einem der **Fern-Vertragsfelder** in diesem Sektor. Gelb bezahlt für das **Aktionskarten-Feld**, nimmt sich 1 **Naturschutzgebiet** aus dem Vorrat und stellt es zu oben erwähntem **Transformator**.

Da dies das 1. **Naturschutzgebiet** ist, dass Gelb platziert hat, legt sie ihren **Einkommensmarker** „Naturschutzgebiet“ auf ihre **Einkommensleiste** „Ablegen“, in die Spalte \$ 1. Gelb entscheidet sich dafür, 1 **Batterie** zu zahlen und rückt den **Einkommensmarker** „Naturschutzgebiet“ um weitere 2 Felder auf das Feld \$ 3 vor. Beim Zählen ignoriert Gelb das Feld mit dem **Einkommensmarker** „Ablegen“.

Natur-schutzgebiet Spezialkarte „Aktion“

Die **Naturschutzgebiet Spezialkarte** „Aktion“ erlaubt dir, entweder deinen **Energiemarker** und deinen **Einkommensmarker** „Naturschutzgebiet“ je 1 Feld vorzurücken.

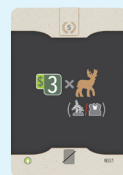


ODER

Zahle 1 **Energie** und rücke den **Einkommensmarker** „Naturschutzgebiet“ bis zu 2 Felder vor.

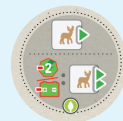
Natur-schutzgebiet Spezialkarte „Wertung“

Nutze diese Karte während einer **Wertungsphase**, um \$ 3 für jedes **Naturschutzgebiet** neben deinen **Transformatoren** oder **Windparks** zu erhalten. Wirf die Karte anschließend ab.



Verbindungs-plättchen „Natur-schutzgebiet“

Rücke deinen **Einkommensmarker** „Naturschutzgebiet“ 1 Feld vor. Du darfst 2 **Energie** oder 1 **Batterie** zahlen, um den **Einkommensmarker** „Naturschutzgebiet“ bis zu 2 zusätzliche Felder vorzurücken.



Diese neue Trasse verbindet das Kraftwerk Punta del Tigre mit der Cardal-Station.

Cardal Transmission-Projekt

Das Cardal Transmission-Projekt wurde in Uruguay ins Leben gerufen, um die Belastbarkeit und Zuverlässigkeit des nationalen Stromnetzes zu verbessern. Eine neue Holzmast-Aktion ermöglicht es euch, Verbindungen zwischen erfüllten Vertragsfeldern zu schaffen.



Allgemeines Material



Persönliches Material

(IN 4 SPIELFARBEN)



Vorbereitung

- 1 Fügt alle die *Aktionskarte* „Holzmast“ zu euren 8 *Basis-Aktionskarten* hinzu.
- 2 Nehmt euch alle je 1 *Übersichtskarte* (sie sind alle identisch).
- 3 Stellt die *Holzmasten* neben den Spielplan.
- 4 Mischt die *Spezialkarten* in ihre entsprechenden Stapel.



Ablauf

Hochwertige Masten und Kabel sorgen für mehr Stabilität.

Aktionskarte „Holzmast“

Die neue *Aktionskarte „Holzmast“* erlaubt es dir, 1 oder 2 *Holzmasten* auf den Spielplan zu stellen.

Um die *Aktionskarte „Holzmast“* auszuspielen, muss mind. 1 *Transformator* beliebiger Farbe auf einem Vertragsfeld an einer *Verbindungsline* stehen. Es müssen nicht an beiden Seiten der Verbindung *Transformatoren* stehen.

Spiele die *Aktionskarte „Holzmast“* auf dein *Unternehmenstableau* auf ein *Aktionskarten-Feld*, das zu der *Zone* passt, in der sich der (oder die) *Transformator(en)* befindet.

Falls mehrere *Transformatoren* an der *Verbindungsline* stehen und sie in verschiedenen Zonen stehen, **musst** du die *Aktionskarte „Holzmast“* in die höhere *Zone* auf deinem *Unternehmenstableau* spielen.

Du **darfst** die Kosten dieser Karte in *Batterien* anstatt in Geld bezahlen. Die Kosten in *Batterien* hängen von der *Zone* ab, in der du die Aktion ausführst (siehe *Tabelle unten*).

Zone	A-A	B-B	B-C/C
Kosten in Batterien	1	2	3

Beispiel: Gelb spielt die *Aktionskarte „Holzmast“* auf ein *Aktionskarten-Feld* der unteren Reihe für *Zone C*. Sie möchte 1 *Holzmast* platzieren, der das Feld in *Zone C* (weißer *Transformator*) mit dem Feld in *Zone B* (blauer *Transformator*) verbindet. Gelb zahlt die Kosten der höheren *Zone C* in Höhe von 3 *Batterien*.

Anschließend nimmt sie 1 *Holzmast* aus dem Vorrat und stellt ihn neben den *Transformator* in *Zone C*. Sie erhält \$ 6 (weißer *Transformator* der Stufe 3 x \$ 2).

Da auf der anderen Seite der *Verbindung* auch ein *Transformator* steht, nimmt sie 1 weiteren *Holzmast* aus dem Vorrat und stellt ihn neben den *Transformator* in *Zone B*. Der blaue *Transformator* hat die Stufe 6, also erhält Gelb zusätzliche \$ 12 (6 x \$ 2).

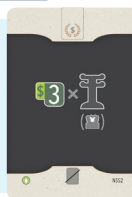
Gelb hat 3 *Batterien* ausgegeben und insgesamt \$ 18 erhalten.

Hinweis: *Zone C* hat eine Linie mit 3 *Verbindungen*, dort können aber nur 1–2 *Holzmasten* platziert werden.



Holzmast Spezialkarte „Aktion“

Genau wie die *Aktionskarte „Holzmast“*, aber die Kosten betragen immer 2 *Batterien*.



Holzmast Spezialkarte „Wertung“

Nutze diese Karte während einer *Wertungsphase*, um 3 für jeden deiner *Transformatoren* neben einem *Holzmast* zu erhalten. Wirf die Karte anschließend ab.



Nachdem du die *Aktionskarte „Holzmast“* ausgespielt und bezahlt hast:

Nimm 1 *Holzmast* aus dem Vorrat und stelle ihn neben den *Transformator*.

Erhalte Geld abhängig von der Stufe des *Transformators* und der *Zone*, in der er steht. Der Ertrag ist auf der *Übersichtskarte* angegeben.

Falls auf derselben *Verbindungsline* ein weiterer *Transformator* steht, **darfst** du 1 weiteren *Holzmast* platzieren. Du **musst** ihn an dieselbe *Verbindungsline* stellen.

