



## DE ACCIÓN



MENUDA BRISA



## MENUDA BRISA

Unas rachas de viento de unos 20km/h hacen acto de presencia en la zona.

Las condiciones para generar electricidad mediante aerogeneradores son excelentes. Si tiras esta carta, el jugador que tenga la generación eólica podrá tirar dos cartas de generación en el mismo turno.

Válida durante solo un turno.

  
Educa

## DE ACCIÓN

VIENTOS  
HURACANADOSVIENTOS  
HURACANADOS

Al contrario de lo que pudiera parecer, cuando los vientos son muy fuertes, las condiciones para generar electricidad mediante aerogeneradores decaen en picado y se paran.

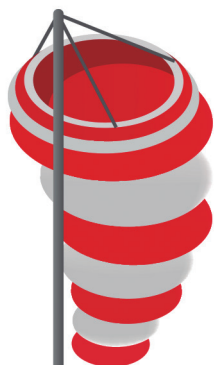
Si tiras esta carta, la persona que tenga la generación eólica no podrá tirar ninguna carta de generación durante un turno.

Válida durante solo un turno.

  
Educa



## DE ACCIÓN



NO CORRE EL AIRE



## NO CORRE EL AIRE

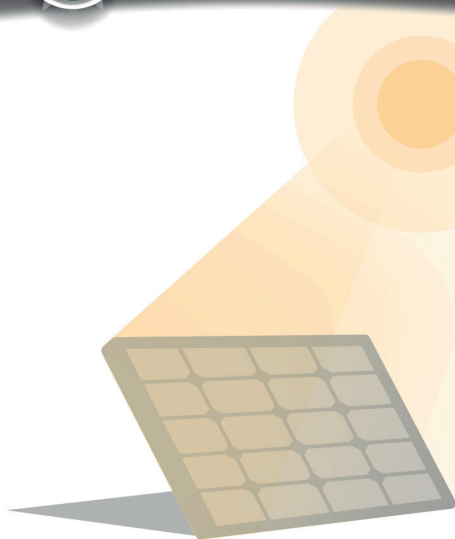
Es una de esas épocas en las que no corre una pizca de aire, no se mueven ni las hojas de los árboles.

Si tiras esta carta, el jugador que tenga la generación eólica pierde un turno para tirar su carta de generación.

Válida durante solo un turno.

**endesa**  
Educa

## DE ACCIÓN



¡MENUDA SOLANA!



## ¡MENUDA SOLANA!

Estamos en pleno verano y los días son más largos que nunca. Los heliostatos reflejan la luz del sol en grandes cantidades.

El jugador que tenga la generación solar térmica podrá tirar dos cartas de generación en el mismo turno.

Válida durante solo un turno.

**endesa**  
Educa





NUBLADO



## NUBLADO

Vaya, vaya, llevamos unos días en los que el sol brilla por su ausencia. Los heliostatos pueden reflejar poca luz del sol hacia la torre, y por lo tanto disminuye la generación solar térmica.

La persona que tenga la generación solar térmica perderá un turno para tirar su carta de generación.

endesa  
Educa

EXCESO DE AGUA



## EXCESO DE AGUA

Los pantanos están llenísimos y se acerca el deshielo. Las compuertas de la presa se deben abrir para controlar el nivel de agua y que no sufra la presa.

El jugador que tenga la generación hidroeléctrica perderá un turno para tirar su carta de generación.

endesa  
Educa





## DE ACCIÓN



## GAMBERROS

## GAMBERROS

Unos gamberros se han dedicado a pintar con spray todos los heliostatos de la central. No pueden reflejar la luz del sol.

Hasta que no se limpien los heliostatos, el jugador que tenga la generación solar térmica no podrá tirar su carta de generación.

La reparación de los heliostatos dura un solo turno.

endesa  
Educa



## DE ACCIÓN



## PARADA TÉCNICA

## PARADA TÉCNICA

Para mantener las centrales al máximo de su eficiencia se deben realizar una serie de paradas técnicas para comprobar que todo está en orden.

El jugador que tenga la generación térmica convencional no podrá tirar ninguna carta de generación hasta que finalice la revisión.

La revisión dura un solo turno.

endesa  
Educa



## DE ACCIÓN



PARADA TÉCNICA



## PARADA TÉCNICA

Para mantener las centrales al máximo de su eficiencia se deben realizar una serie de paradas técnicas para comprobar que todo está en orden.

El jugador que tenga la generación térmica de ciclo combinado no podrá tirar ninguna carta de generación hasta que finalice la revisión.

La revisión dura un solo turno.

  
Educa

## DE ACCIÓN



PARADA TÉCNICA



## PARADA TÉCNICA

Para mantener las centrales al máximo de su eficiencia se deben realizar una serie de paradas técnicas para comprobar que todo está en orden.

El jugador que tenga la generación nuclear no puede tirar ninguna carta de generación hasta que finalice la revisión.

La revisión dura un solo turno.

  
Educa



## DE ACCIÓN

PROBLEMAS CON  
EL COMBUSTIBLEPROBLEMAS  
CON EL COMBUSTIBLE

España es un país que no tiene uranio y, por lo tanto, debe comprarlo a otros países. El suministrador ha decidido parar la venta hasta que se arreglen las relaciones diplomáticas entre España y su país.

Las negociaciones diplomáticas duran un turno, durante el cual el jugador que tenga la generación nuclear no podrá tirar ninguna carta de generación.

endesa  
Educa



## DE ACCIÓN

PROBLEMAS CON  
EL COMBUSTIBLEPROBLEMAS  
CON EL COMBUSTIBLE

España es un país que no tiene gas natural y por lo tanto debe comprarlo a otros países. El suministrador ha decidido parar la venta hasta que se arreglen las relaciones diplomáticas entre España y su país.

Las negociaciones diplomáticas duran un turno, durante el cual el jugador que tenga la generación térmica del ciclo combinado no podrá tirar ninguna carta de generación.

endesa  
Educa





## DE ACCIÓN

PROBLEMAS CON  
EL COMBUSTIBLEPROBLEMAS  
CON EL COMBUSTIBLE

España es un país que no tiene carbón de alto poder calorífico y por lo tanto debe comprarlo a otros países. El suministrador ha decidido parar la venta hasta que se arreglen las relaciones diplomáticas entre España y su país.

Las negociaciones diplomáticas duran un turno, durante el cual el jugador que tenga la generación térmica convencional no puede tirar carta de generación.

endesa  
Educa



## DE ACCIÓN



## PICO DE DEMANDA



## PICO DE DEMANDA

Se está celebrando la Exposición Mundial en la ciudad y el consumo de electricidad es bastante alto. Se prevé un pico de demanda en el día de la ceremonia de clausura.

La persona que lleve la generación térmica de ciclo combinado podrá tirar dos cartas de generación en el mismo turno.

Válido un solo turno.

endesa  
Educa



## DE ACCIÓN



PICO DE DEMANDA



## PICO DE DEMANDA

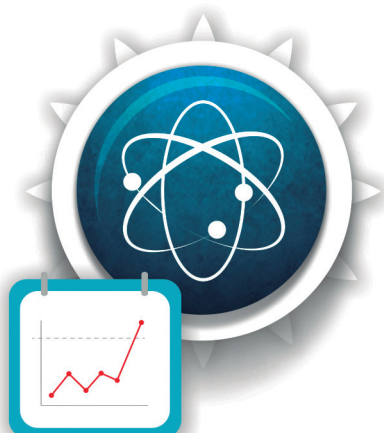
Se está celebrando la Exposición Mundial en la ciudad y el consumo de electricidad es bastante alto. Se prevé un pico de demanda durante el día de la ceremonia de clausura.

El jugador que tenga la generación térmica del ciclo convencional podrá tirar dos cartas de generación en el mismo turno.

Válido un solo turno.

**endesa**  
Educa

## DE ACCIÓN



PICO DE DEMANDA



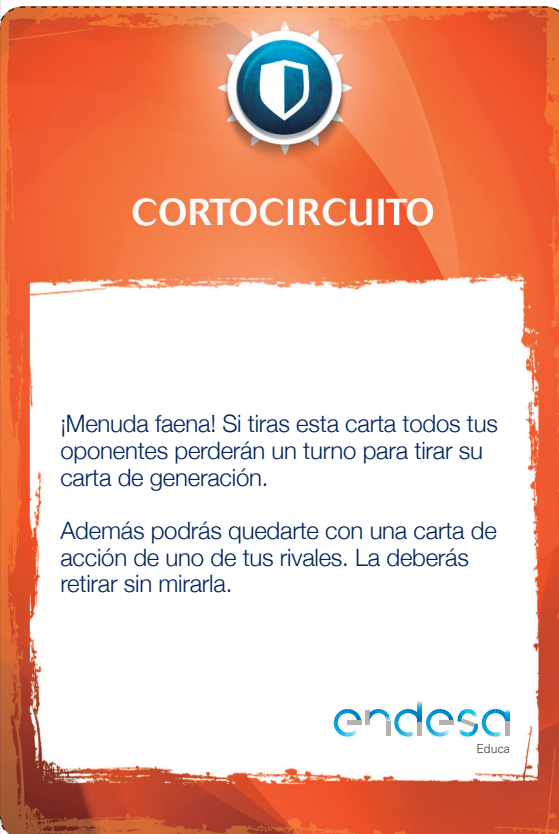
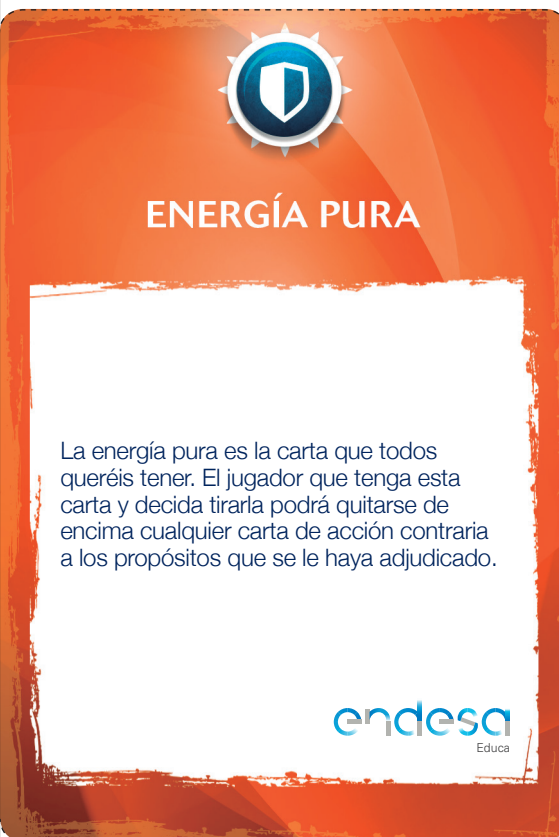
## PICO DE DEMANDA

Se está celebrando la Exposición Mundial en la ciudad y el consumo de electricidad es bastante alto. Se prevé un pico de demanda durante el día de la ceremonia de clausura.

El jugador que tenga la generación nuclear podrá tirar dos cartas de generación en el mismo turno.

Válido un solo turno.

**endesa**  
Educa







DE ACCIÓN



BAJANDO POTENCIA



## BAJANDO POTENCIA

El oponente de tu derecha deberá descartarse de su carta de acción, tirará la carta de acción directamente al montón de cartas de acción de descarte.

En el caso de no tener más cartas de acción, pierde un turno de carta de generación.

endesa  
Educa

DE ACCIÓN



BAJANDO POTENCIA



## BAJANDO POTENCIA

El oponente de tu izquierda deberá descartarse de su carta de acción, tirará la carta de acción directamente al montón de cartas de acción de descarte.

En el caso de no tener más cartas de acción, pierde un turno de carta de generación.

endesa  
Educa



## DE ACCIÓN



## LICENCIAS



## LICENCIAS

Con esta carta te conviertes en el amo de las licencias.

Al tirar esta carta podrás revocar la licencia de construcción de la generación de uno de tus contrincantes. Esto significa que el jugador que quieras deberá recoger todas las cartas de una de sus líneas de generación (solo una) y volver a empezar de nuevo.

endesa  
Educa



## DE ACCIÓN

INTERCAMBIO  
INTERNACIONALINTERCAMBIO  
INTERNACIONAL

La electricidad que se genera en un país puede llegar a consumirse en otro, gracias al comercio internacional de energía.

Tirando esta carta te cambiarás de sitio con el contrincante que tú elijas. Es decir, este jugador tendrá tus cartas y tú las suyas, tanto las de generación como las de acción.

Solo se intercambian los jugadores, las cartas se quedan como están en la zona de juego.

endesa  
Educa



## DE ACCIÓN



**CAMBIO  
DE POLARIDAD**



**CAMBIO  
DE POLARIDAD**

Al tirar esta carta se cambia el sentido del juego.

Si estábamos jugando en dirección de la agujas del reloj, ahora jugaremos en dirección contraria.

Si en cambio íbamos en contra de las agujas del reloj, a partir de ahora iremos a favor de las agujas del reloj.

**endesa**  
Educa



## DE ACCIÓN



**CAÍDA DE UNA TORRE  
DE ALTA Tensión**



**CAÍDA DE UNA TORRE  
DE ALTA Tensión**

La red de transporte de alta tensión es esencial para transportar la electricidad desde los puntos de generación a los puntos de consumo.

Al caer una torre, el proceso de generación se resiente. Cuando tiras esta carta todos tus contrincantes deberán coger una de las cartas de generación que habían tirado y devolverlas a su mazo de juego.

**endesa**  
Educa