

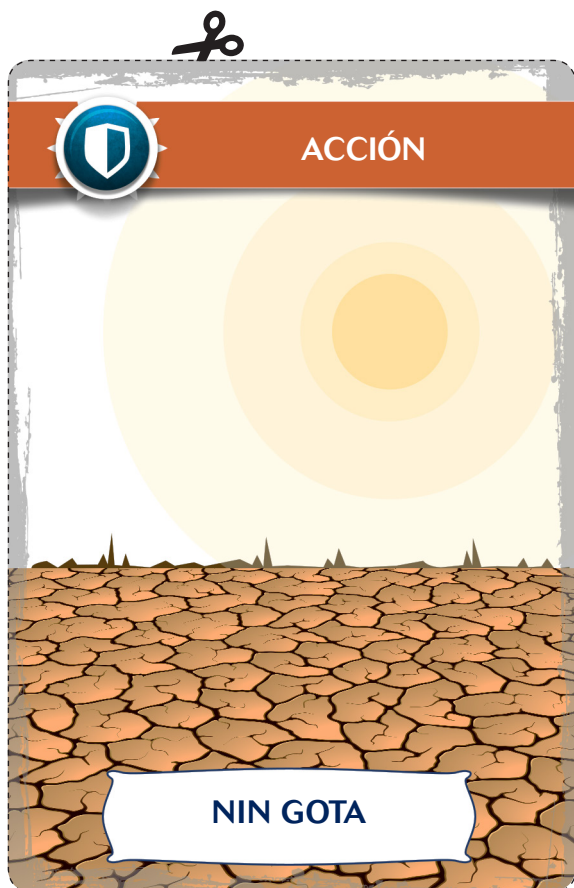


## RAIOS E LÓSTREGOS

As choivas torrenciais fan que se enchan os pantanos e, polo tanto, que a xeración hidroeléctrica sexa moi boa opción.

Ao tirar esta carta, o xogador que teña a xeración hidroeléctrica poderá tirar dúas cartas de xeración na mesma quenda.

Válida durante só unha quenda.



## NIN GOTA

Unha seca está asolando as nosas terras e o nivel dos embalses está moi baixo.

Toda a auga que se poida almacenar será destinada ao consumo e/ou a regar os campos.

Nestas condicións non é posible xerar electricidade con hidroeléctricas. Se tiras esta carta, o xogador que teña a xeración hidroeléctrica quedará sen tirar a súa carta de xeración durante unha quenda.





## VAIA BRISA

Refachos de vento duns 20 km/h fan acto de presenza na zona.

As condicións para xerar electricidade mediante aerogeradores son excelentes. Se tiras esta carta, o xogador que teña a xeración eólica poderá tirar dúas cartas de xeración na mesma quenda.

Válida durante só unha quenda.



## VENTOS FURACANADOS

Ao contrario do que puidera parecer, cando os ventos son moi fortes, as condicións para xerar electricidade mediante aerogeradores decaen en picado e paran.

Se tiras esta carta, a persoa que teña a xeración eólica non poderá tirar ningunha carta de xeración durante unha quenda.

Válida durante só unha quenda.





## ACCIÓN



NON CORRE O AIRE



## NON CORRE O AIRE

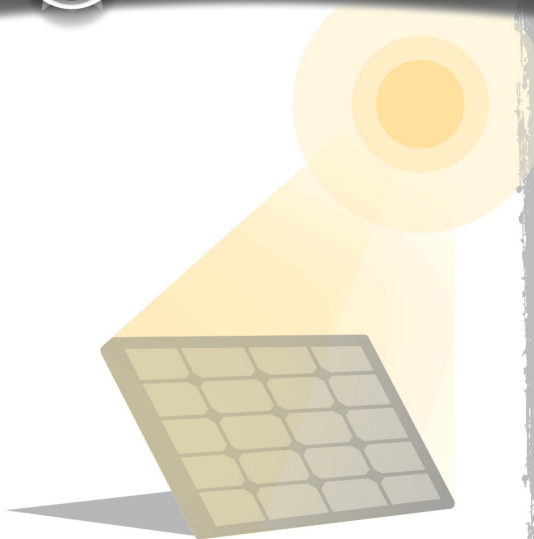
É unha desas épocas nas que non corre nada de aire, non se moven nin as follas das árbores.

Se tiras esta carta, o xogador que teña a xeración eólica perde unha quenda para tirar a súa carta de xeración.

Válida durante só unha quenda.



## ACCIÓN



VAIA SOL!



## VAIA SOL!

Estamos en pleno verán e os días son máis longos que nunca. Os helióstatos reflicten a luz do Sol en grandes cantidades.

O xogador que teña a xeración solar térmica poderá tirar dúas cartas de xeración na mesma quenda.

Válida durante só unha quenda.





## ACCIÓN



NUBRADO



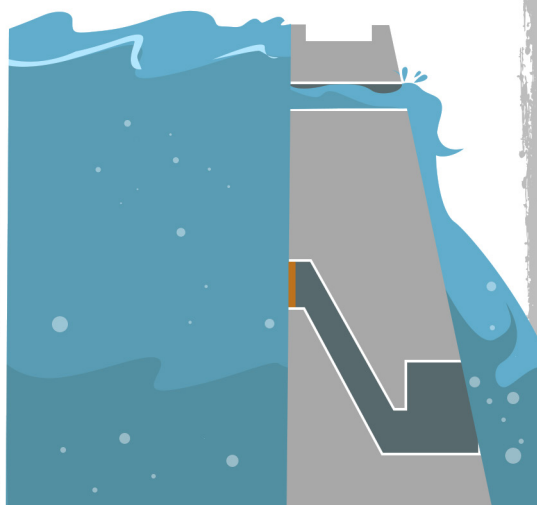
## NUBRADO

Vaia, vaia, levamos uns días nos que o Sol brilla pola súa ausencia. Os helióstatos poden reflectir pouca luz do Sol cara á torre, e polo tanto diminúe a xeración solar térmica.

A persoa que teña a xeración solar térmica perderá unha quenda para tirar a súa carta de xeración.



## ACCIÓN



EXCESO DE AUGA



## EXCESO DE AUGA

Os pantanos están moi cheos e acércase o desxeo. As comportas da presa débense abrir para controlar o nivel de auga e que non sufra así a presa.

O xogador que teña a xeración hidroeléctrica perderá unha quenda para tirar a súa carta de xeración.





## ACCIÓN



CANALLAS



## CANALLAS

Uns canallas dedicáronse a pintar con spray todos os helióstatos da central. Non poden reflectir a luz do Sol.

Ata que non se limpen os helióstatos, o xogador que teña a xeración solar térmica non poderá tirar a súa carta de xeración.

A reparación dos helióstatos dura unha quenda.



## ACCIÓN



PARADA TÉCNICA



## PARADA TÉCNICA

Para manter as centrais ao máximo da súa eficiencia débense realizar unha serie de paradas técnicas para comprobar que todo está en orden.

O xogador que teña a xeración térmica convencional non poderá tirar ningunha carta de xeración ata que finalice a revisión.

A revisión dura unha soa quenda.





## ACCIÓN



PARADA TÉCNICA



## PARADA TÉCNICA

Para manter as centrais ao máximo da súa eficiencia débense realizar unha serie de paradas técnicas para comprobar que todo está en orden.

O xogador que teña a xeración térmica de ciclo combinado non poderá tirar ningunha carta de xeración ata que finalice a revisión.

A revisión dura unha soa quenda.



## ACCIÓN



PARADA TÉCNICA



## PARADA TÉCNICA

Para manter as centrais ao máximo da súa eficiencia débense realizar unha serie de paradas técnicas para comprobar que todo está en orden.

O xogador que teña a xeración nuclear non poderá tirar ningunha carta de xeración ata que finalice a revisión.

A revisión dura unha soa quenda.





## ACCIÓN



PROBLEMAS CO  
COMBUSTIBLE

**PROBLEMAS  
CO COMBUSTIBLE**

España é un país que non ten uranio e, polo tanto, debe compralo a outros países. O subministrador decidiu parar a venda ata que se arranxen as relacións diplomáticas entre España e o seu país.

As negociacións diplomáticas duran unha quenda, durante a cal o xogador que teña a xeración nuclear non poderá tirar ningunha carta de xeración.



## ACCIÓN



PROBLEMAS CO  
COMBUSTIBLE

**PROBLEMAS  
CO COMBUSTIBLE**

España é un país que non ten gas natural e, polo tanto, debe compralo a outros países. O subministrador decidiu parar a venda ata que se arranxen as relacións diplomáticas entre España e o seu país.

As negociacións diplomáticas duran unha quenda, durante a cal o xogador que teña a xeración térmica do ciclo combinado non poderá tirar ningunha carta de xeración.





## ACCIÓN



PROBLEMAS CO  
COMBUSTIBLE

PROBLEMAS  
CO COMBUSTIBLE

España é un país que non ten carbón de alto poder calorífico e, polo tanto, debe compralo a outros países. O subministrador decidiu parar a venda ata que se arranxen as relacións diplomáticas entre España e o seu país.

As negociacións diplomáticas duran unha quenda, durante a cal o xogador que teña a xeración térmica convencional non poderá tirar ningunha carta de xeración.



## ACCIÓN



PICO DE DEMANDA



## PICO DE DEMANDA

Estase celebrando a Exposición Mundial na cidade e o consumo de electricidade é bastante alto. Prevese un pico de demanda no día da cerimonia de clausura.

A persoa que leva a xeración térmica do ciclo combinado poderá tirar dúas cartas de xeración na mesma quenda. Válido nunha soa quenda.





## ACCIÓN



PICO DE DEMANDA



## PICO DE DEMANDA

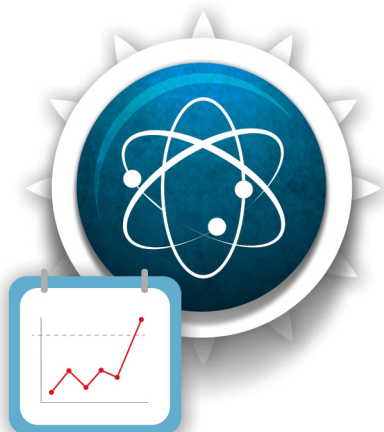
Estase celebrando a Exposición Mundial na cidade e o consumo de electricidade é bastante alto. Prevese un pico de demanda durante o día da cerimonia de clausura.

O xogador que teña a xeración térmica de ciclo convencional poderá tirar dúas cartas de xeración na mesma quenda.

Válido nunha soa quenda.



## ACCIÓN



PICO DE DEMANDA



## PICO DE DEMANDA

Estase celebrando a Exposición Mundial na cidade e o consumo de electricidade é bastante alto. Prevese un pico de demanda durante o día da cerimonia de clausura.

O xogador que teña a xeración nuclear poderá tirar dúas cartas de xeración na mesma quenda.

Válido nunha soa quenda.





## ACCIÓN



ENERXÍA PURA

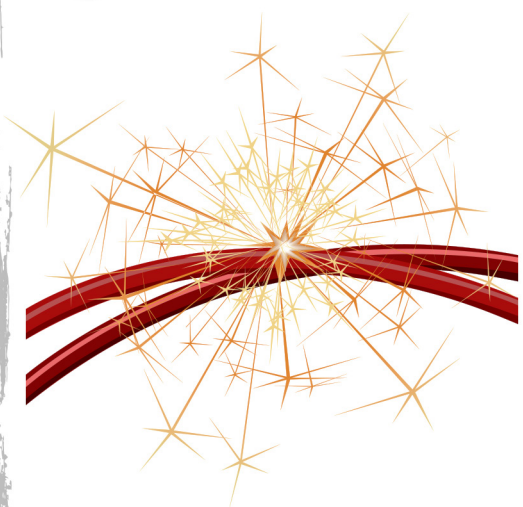


## ENERXÍA PURA

A enerxía pura é a carta que todos queredes ter. O xogador que teña esta carta e decida tirala poderá quitarse derriba calquera carta de acción contraria aos propósitos que se lle adxudicaron.



## ACCIÓN



CURTOCIRCUÍTO



## CURTOCIRCUÍTO

Vaia faena! Se tiras esta carta, todos os teus opoñentes perderán unha quenda para tirar a súa carta de xeración. Ademais poderás quedar cunha carta de acción dun dos teus rivais. Terás que retirala sen mirala.





## ACCIÓN

**BAIXADA  
DE POTENCIA****BAIXADA DE POTENCIA**

O opoñente da túa dereita deberá descartarse da súa carta de acción, tirará a carta de acción directamente ao montón de cartas de acción de descarte.

No caso de non ter máis cartas de acción, perde unha quenda de carta de xeración.



## ACCIÓN

**BAIXADA  
DE POTENCIA****BAIXADA DE POTENCIA**

O opoñente da túa esquerda deberá descartarse da súa carta de acción, tirará a carta de acción directamente ao montón de cartas de acción de descarte.

No caso de non ter máis cartas de acción, perde unha quenda de carta de xeración.





## ACCIÓN



## LICENZAS



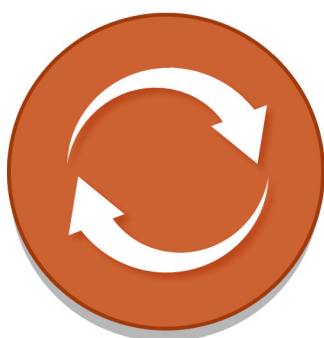
## LICENZAS

Con esta carta convérteste no amo das licenzas.

Ao tirar esta carta poderás revogar a licenza de construción da xeración dun dos teus contrincantes. Isto significa que o xogador que queiras deberá recoller todas as cartas dunha das súas liñas de xeración (só unha) e volverá a empezar de novo.



## ACCIÓN

INTERCAMBIO  
INTERNACIONALINTERCAMBIO  
INTERNACIONAL

A electricidade que se xera nun país pode chegar a consumirse noutro, grazas ao comercio internacional de enerxía.

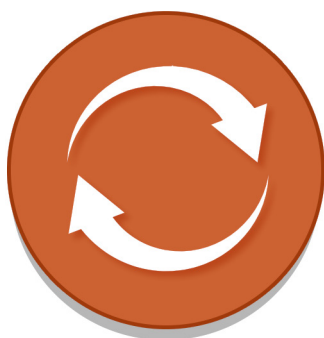
Tirando esta carta cambiarás de sitio co contrincante que ti elixas. É dicir, este xogador terá as túas cartas e ti as súas, tanto as de xeración como as de acción.

Só se intercambian os xogadores, as cartas quedan como están na zona de xogo.





## ACCIÓN

CAMBIO  
DE POLARIDADE

## CAMBIO DE POLARIDADE

Ao tirar esta carta cambiase o sentido do xogo.

Se estabamos xogando na dirección das agullas do reloxo, agora xogaremos en dirección contraria.

Se pola contra íamos en sentido contrario ás agullas do reloxo, a partir de agora iremos a favor das agullas do reloxo.



## ACCIÓN

CAÍDA DUNHA TORRE  
DE ALTA TensiónCAÍDA DUNHA TORRE  
DE ALTA Tensión

A rede de transporte de alta tensión é esencial para transportar a electricidade desde os puntos de xeración aos puntos de consumo.

Ao facer unha torre, o proceso de xeración reséntese. Cando tiras esta carta todos os teus contrincantes deberán coller unha das cartas de xeración que tiraran e devolvelas ao seu mazo de xogo.

