

# KOLLECTRICITY

Costruisci la tua società di gestione delle centrali elettriche e diventa milionario convertendo le risorse naturali disponibili in elettricità, ottimizzando la transizione tra le fonti energetiche nel corso di 12 decenni dal 1930 al 2050.

- 1-49 giocatori
- 10+ anni
- 15 min

Fai una azione (opzionale):

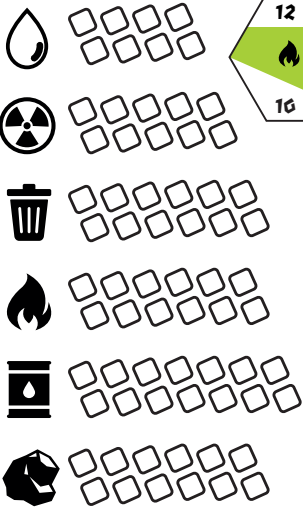
- **costruire:** paga il costo pieno
- **migliorare:** paga la differenza di costo tra la nuova centrale e quella corrente (solo se la nuova è adiacente alla corrente e ha un costo maggiore)
- **declassare:** paga metà del costo della nuova centrale (solo se la nuova è adiacente alla corrente ed ha un costo inferiore)
- **dismettere:** paga la metà del costo

Guadagni dalle centrali elettriche:

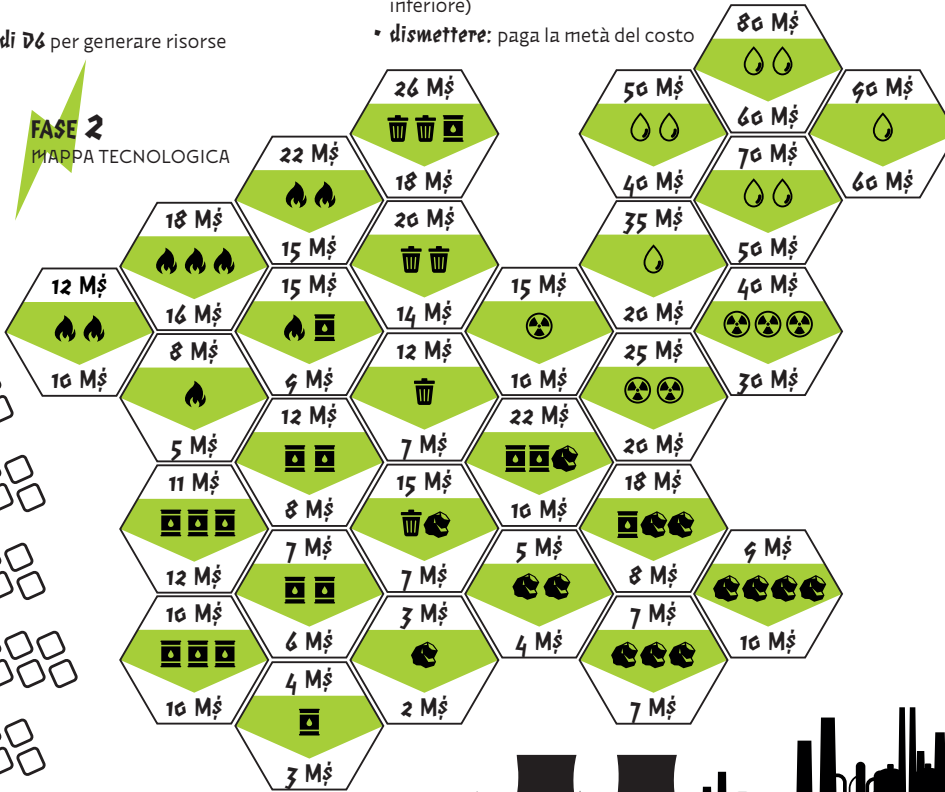
- **positivi:** se la centrale può produrre elettricità consumando le risorse richieste
- **negativi:** se la centrale non può produrre

Ogni round, tira 6 dadi D6 per generare risorse

## FASE 1 RISORSE



## FASE 2 MAPPA TECNOLOGICA



## FASE 3 BUROCRAZIA

	M\$	Costi	Risparmi	Guadagni
1930	5	-	=	+
1940	-	=	+	
1950	-	=	+	
1960	-	=	+	
1970	-	=	+	
1980	-	=	+	
1990	-	=	+	
2000	-	=	+	
2010	-	=	+	
2020	-	=	+	
2030	-	=	+	
2040	-	=	+	
2050				Punteggio



# KOLLECTRICITY

Costruisci la tua società di gestione delle centrali elettriche e diventa milionario convertendo le risorse naturali disponibili in elettricità, ottimizzando la transizione tra le fonti energetiche nel corso di 12 decenni dal 1930 al 2050.

- 1-49 giocatori
- 10+ anni
- 15 min

Fai una azione (opzionale):

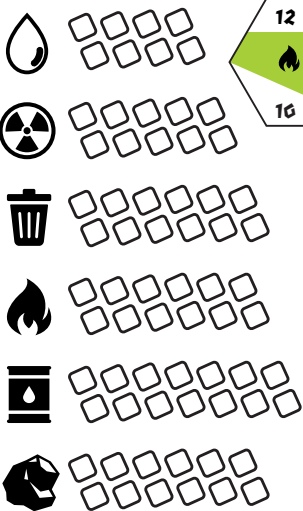
- **costruire:** paga il costo pieno
- **migliorare:** paga la differenza di costo tra la nuova centrale e quella corrente (solo se la nuova è adiacente alla corrente e ha un costo maggiore)
- **declassare:** paga metà del costo della nuova centrale (solo se la nuova è adiacente alla corrente ed ha un costo inferiore)
- **dismettere:** paga la metà del costo

Guadagni dalle centrali elettriche:

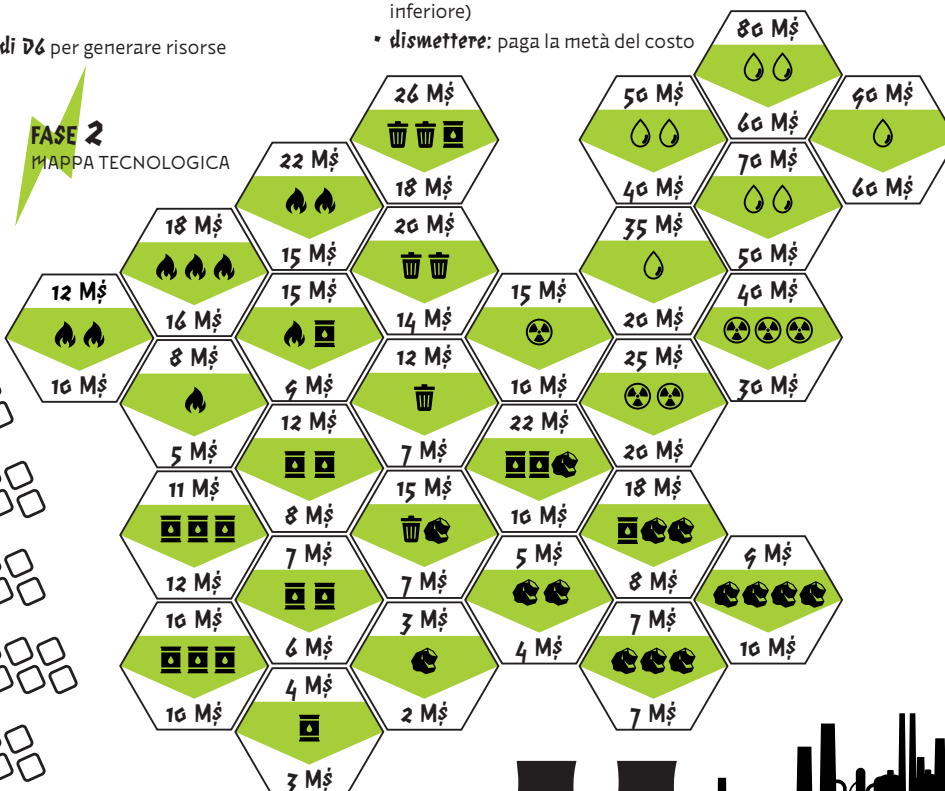
- **positivi:** se la centrale può produrre elettricità consumando le risorse richieste
- **negativi:** se la centrale non può produrre

Ogni round, tira 6 dadi D6 per generare risorse

## FASE 1 RISORSE



## FASE 2 MAPPA TECNOLOGICA



## FASE 3 BUROCRAZIA

	M\$	Costi	Risparmi	Guadagni
1930	5	-	=	+
1940	-	=	+	
1950	-	=	+	
1960	-	=	+	
1970	-	=	+	
1980	-	=	+	
1990	-	=	+	
2000	-	=	+	
2010	-	=	+	
2020	-	=	+	
2030	-	=	+	
2040	-	=	+	
2050				Punteggio



# COLLECTRICITY

## Risorse



Deuterio



Uranio



Rifiuti



Gas



Petrolio



Carbone

