

Hoogspanning: Het Kaartspel

Kort speloverzicht

De spelers kruipen in de huid van directeuren van toonaangevende elektriciteitsbedrijven. Ze bieden tijdens veilingen op elektriciteitscentrales en voorzien deze van brandstoffen. Het inkomen van de spelers hangt af van de hoeveelheid elektriciteit die ze in een ronde produceren. De speler die aan het einde van het spel de meeste elektriciteit levert, wint het spel.

Hoogspanning: Het Kaartspel biedt net zoveel spanning en tactiek als zijn grote broers *Hoogspanning* en *Hoogspanning Deluxe*, maar zonder de verschillende speelborden. De spelers ervaren in 60 intensieve speelminuten het volledige Hoogspanning-gevoel!

Speelmateriaal

① **43 elektriciteitscentralekaarten**, bestaande uit:

- 13 kleine centrales met donkergroene achterkant
- 29 grote centrales met lichtgroene achterkant
- 1 "nog 1 ronde"-kaart



② **51 brandstoffenkaarten**, bestaande uit:

- 36 brandstoffen (12x steenkool, 10x gas, 9x stookolie en 5x uranium)
- 7 "enkele" brandstoffen (2x steenkool, 2x gas, 2x stookolie en 1x uranium)
- 4 "+"- en 4 "++"-brandstoffen



③ **12 directeurskaarten** (per speler 1 set van 2 kaarten)

④ **4 brandstoffenprijskaarten** (1-4 elektro)

⑤ **2 pijlkaarten** voor de beurtvolgorde

⑥ **1 kortingsfiche** "minimumbod 1 elektro"

⑦ **papiergeld** (40 x 1 elektro, 20x 5 elektro, 40x 10 elektro)

⑧ **Variante: 6 sloopbedrijfkaarten**



De spelregels

Hoogspanning: Het Kaartspel voor 2 spelers: "Niet te vertrouwen"

Hoogspanning: Het Kaartspel is een spel voor 2-6 spelers. Om ook 2 spelers een spannende ervaring te bieden, spelen ze met een fonds als derde speler. Terwijl de spelers het tegen elkaar opnemen, moeten ze rekening houden met de plannen en acties van het concurrerende fonds. Indien van toepassing staan kleine aanpassingen voor een spel voor 2 spelers bij de betreffende paragrafen.

Hoogspanning: Het Sloopbedrijf

Deze doos bevat een nieuwe variant: Het Sloopbedrijf. Deze kan met het kaartspel worden gecombineerd (gebruik de voorkanten van 5 sloopbedrijfkaarten), maar ook met de bordspellen *Hoogspanning* en *Hoogspanning Deluxe* (gebruik de achterkanten van 6 sloopbedrijfkaarten). De spelregels van deze variant bevinden zich aan het einde van deze spelregels.



De elektriciteitscentrales

- Het nummer:** bij een veiling geeft dit nummer het minimumbod op deze centrale aan. De spelers gebruiken het nummer om de centrales in de markt op grootte te sorteren. De spelers gebruiken het nummer ook om de beurtvolgorde te bepalen als meerdere spelers hetzelfde inkomen krijgen.
- De afbeelding:** de illustratie van de centrale heeft geen functie in het spel.
- De kleur en brandstoffsymbolen:** de symbolen links onder geven de soort(en) en de hoeveelheid brandstoffen aan die de centrale nodig heeft om elektriciteit te produceren. De spelers mogen nooit minder of meer dan de aangegeven brandstoffen gebruiken om met de centrale elektriciteit te produceren. De eigenaar van een centrale mag uitsluitend de erop aangegeven soort brandstoffen in zijn voorraad hebben en ten hoogste tweemaal zoveel als het aantal erop aangegeven brandstoffsymbolen.



Steenkool



Gas



Stookolie



Uranium

Hybride centrales zijn blauw/zwart en tonen 2 brandstoffsymbolen. De eigenaar van zo'n centrale mag elke combinatie van gas en/of stookolie kopen, opslaan en gebruiken. Normaal gesproken koopt hij de goedkoopste brandstof. Hij heeft het aangegeven aantal brandstoffen nodig om elektriciteit te produceren en mag tweemaal het aangegeven aantal brandstoffen van deze soorten opslaan (in totaal, niet per soort).

Ecologische centrales zijn groen. Deze hebben geen brandstoffen nodig om elektriciteit te produceren en spelers kunnen er geen brandstoffen voor opslaan.

- Het inkomen:** de spelers ontvangen het op een centrale aangegeven inkomen als deze elektriciteit produceert. Een speler kan er niet voor kiezen om de helft van het op een centrale aangegeven aantal brandstoffen in te leveren in ruil voor een half inkomen. Hoewel hij per centrale tweemaal het aangegeven aantal brandstoffen mag opslaan, is het niet toegestaan om met 1 centrale in 1 ronde tweemaal te produceren.

Voorbeeld: voor de centrale met nummer 12 geldt een minimumbod van 12 elektro. De centrale heeft 3 stookolie nodig om te produceren, dus de eigenaar ervan mag voor deze centrale ten hoogste 6 stookolie in zijn voorraad opslaan. Hij krijgt 9 elektro inkomen als de centrale elektriciteit produceert.

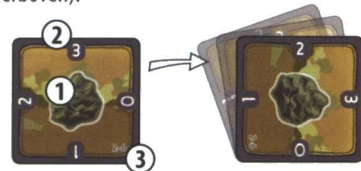
De hybride centrale met nummer 7 verbruikt elke combinatie van 3 gas en/of stookolie (3 gas, of 1 stookolie plus 2 gas, enzovoort) om een inkomen van 8 elektro te genereren. De eigenaar ervan mag voor deze centrale een combinatie van ten hoogste 6 van deze brandstoffen (3 stookolie en 3 gas, of 6 stookolie, enzovoort) in zijn voorraad opslaan.

De ecologische centrale met nummer 8 heeft geen brandstoffen nodig. De eigenaar ervan kan voor deze centrale geen brandstoffen opslaan. De centrale levert een inkomen van 6 elektro op.



De brandstoffenkaarten

- Het brandstoffsymbool:** het symbool toont de beschikbare soort (steenkool, gas, stookolie of uranium; zie hierboven).
- Het aantal brandstoffen:** elke brandstoffenkaart biedt 1-3 brandstoffen van de aangegeven soort. Leg de kaart bij aanschaf zo neer dat het hoogste cijfer naar boven wijst; dit cijfer geeft aan hoeveel de speler er van die soort heeft. Elke keer dat een speler 1 of meer van deze brandstoffen gebruikt om er elektriciteit mee te produceren, draait hij de kaart naar het betreffende lagere cijfer. Wijst daarna het cijfer "0" naar boven, dan is de brandstoffenkaart uitgeput en legt de speler de kaart op de aflegstapel voor brandstoffenkaarten.
- Aantal spelers en andere symbolen:** er zijn 3 soorten brandstoffenkaarten, te herkennen aan symbolen rechtsonder op de kaart. Gewone brandstoffenkaarten tonen het aantal spelers waarbij de kaarten worden gebruikt. De "+"- en "++"-kaarten zijn later in het spel nodig. De "enkele" brandstoffen worden gebruikt als er een brandstoffenoverschot ontstaat en tonen geen symbool.



Vorbereiding

- Beurtvolgorde:** iedere speler neemt een set van 2 directeurskaarten en legt er één voor zich om aan te geven met welke kleur hij speelt (1a). Schud de andere directeurskaarten van de gekozen kleuren en leg deze open in een rij om de beurtvolgorde aan te geven. De meest linkse kaart toont de eerste speler, de meest rechtse de laatste. Leg de 2 pijlkaarten links en rechts van de rij, zodat de pijlen ernaar wijzen (1b). De pijlkaarten dienen om de spelers aan de juiste beurtvolgorde binnen een fase te herinneren.

2 spelers: het fonds doet als derde speler mee. Het krijgt zijn eigen set van 2 directeurskaarten. De spelers leggen één van de kaarten van het fonds opzij en gebruiken de andere voor de beurtvolgorde. Het fonds is altijd tweede in de beurtvolgorde. De spelers schudden dus uitsluitend hun eigen directeurskaarten en leggen deze willekeurig links en rechts van de directeurskaart van het fonds.
- Geld:** sorteert het papiergeld op waarde en leg het als bank naast het speelveld (2a). Iedere speler krijgt nu 12 elektro startkapitaal (2b).

2 spelers: het fonds speelt zonder geld.
- Centralemarkt:** schud de 13 kleine centralekaarten met de donkergroene achterkant. Trek daarna één voor één de bovenste 8 centrales en leg deze in oplopende volgorde (op basis van nummer) open naast elkaar op tafel. Sommige van deze kaarten tonen hetzelfde nummer. Wordt een centrale getrokken met een nummer dat gelijk is aan een nummer dat al op tafel ligt, dan wordt de nieuw getrokken centrale als "duurder" beschouwd en rechts van centrales met hetzelfde nummer gelegd. Verdeel de 8 kaarten daarna in 2 rijen, waarbij de 4 centrales met de laagste nummers van links naar rechts in oplopende volgorde de bovenste (de huidige markt) en de 4 met de hoogste nummers van links naar rechts in oplopende volgorde de onderste rij (de toekomstige markt) vormen (3a). Leg het kortingsfiche links van de huidige markt (naast de centrale met het laagste nummer) (3b).

Voorbeeld: voorbereiding van de centralemarkt

- Centralestapel:** leg de kaart "nog 1 ronde" opzij en schud de grote centralekaarten met de lichtgroene achterkant. Neem daarna willekeurig een aantal kleine en grote centrales uit het spel, afhankelijk van het aantal spelers (zie de tabel hiernaast). Doe deze zonder ze te bekijken in de doos.

Leg nu 1 van de resterende kleine centrales opzij en schud alle overgebleven (grote en kleine) centralekaarten door elkaar. Leg deze als gedekte trekstapel naast de centralemarkt (4a). Schuif de kaart "nog 1 ronde" gedekt onder de stapel (4b) en de opzijgelegde kleine centrale gedekt op de stapel (4c). De kleur van de achterkant van de centralekaarten geeft aan of het om een kleine of grote centrale gaat.

Neem afhankelijk van het aantal spelers het volgende aantal centrales uit het spel:

	Kleine centrales met donkere achterkant	Grote centrales met lichte achterkant
2 spelers	1	5
3 spelers	2	6
4 spelers	1	3
5-6 spelers	Geen	Geen

- Brandstoffenmarkt:** leg de 4 brandstoffenprij斯卡arten in een oplopende rij van 1-4 elektro naast elkaar (5a) en leg alle 7 "enkele" brandstoffenkaarten er open naast (5b).

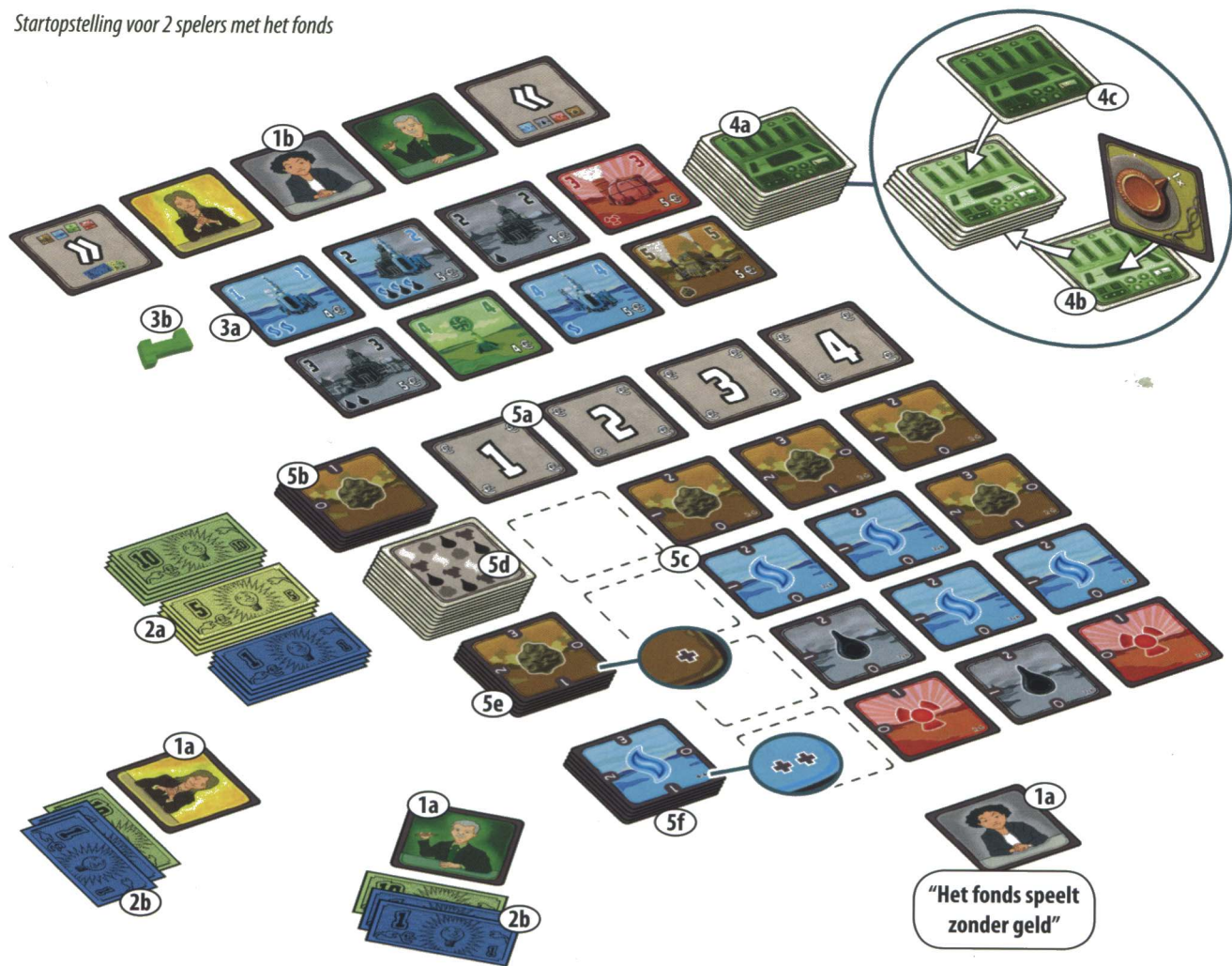
Schud de gewone brandstoffenkaarten die met het aantal spelers overeenkomen (zie de symbolen rechtsonder: "2-6", "4-6", "5-6"). Trek daarna het in de tabel hiernaast aangegeven aantal brandstoffenkaarten en leg deze open in 3 kolommen onder de prijskaarten voor 2, 3 en 4 elektro (5c). De kolom onder de prijskaart voor 1 elektro blijft leeg! Leg de resterende brandstoffenkaarten als gedekte trekstapel naast de "enkele" brandstoffenkaarten (5d).

	Brandstoffenkaarten per kolom
2-3 spelers	4
4 spelers	5
5-6 spelers	6

De spelers kunnen voor een beter overzicht de brandstoffenkaarten in een kolom op soort (van boven naar beneden steenkool, gas, stookolie en uranium) en aantal (binnen een soort van boven naar beneden in oplopende volgorde) sorteren.

Neem de set "+"-brandstoffenkaarten (bestaande uit 1 steenkool, 1 gas, 1 stookolie en 1 uranium) en leg deze 4 kaarten open als start van de aflegstapel voor brandstoffenkaarten naast de trekstapel (5e). Nadat de aflegstapel voor het eerst is geschud, vormt de set "+"-brandstoffenkaarten de start van de nieuwe aflegstapel (5f).

Startopstelling voor 2 spelers met het fonds



Spelverloop

Het spel verloopt over een aantal ronden. Elke ronde bestaat uit 3 fasen. In elke fase voeren de spelers hun acties in de door de pijlkaarten aangegeven beurtvolgorde uit voordat ze naar de volgende fase gaan. De 3 fasen zijn:

1. Centrales veilen
2. Brandstoffen kopen
3. Administratie

Zodra de spelers de kaart "nog 1 ronde" hebben getrokken, spelen ze de huidige ronde nog uit plus een volgende ronde zonder de fase "Administratie". De speler met de meeste overwinningspunten voor zijn centrales en resterende geld wint het spel.

1. Centrales veilen

In deze fase mag iedere speler maximaal 1 centrale kopen.

Leg eerst het kortingsfiche op de centrale met het laagste nummer (de meest linkse kaart in de huidige markt). Het minimumbod op deze centrale is nu 1 elektro, ongeacht het nummer ervan.

Deze fase wordt in beurtvolgorde gespeeld, te beginnen met de eerste speler (de speler waarvan zijn directeurskaart links in de beurtvolgorderij ligt). Hij kiest uit één van de volgende 2 acties:

a. Een centrale ter veiling aanbieden

De speler kiest één van de 4 centrales in de huidige markt om de veiling te starten. Hij doet er dan als eerste een bod op. Een bod moet ten minste gelijk zijn aan het nummer van de centrale, maar mag ook hoger zijn. Met de klok mee volgen de andere spelers, waarbij elke speler de mogelijkheid heeft om te passen of een hoger bod te doen. Een speler die past, mag later niet meer instappen. De spelers vervolgen het bieden (een speler kan meermaals aan de beurt komen) totdat er 1 speler over is. Deze speler betaalt het geboden bedrag aan de bank en legt de gekochte centrale open voor zich neer.

Trek daarna direct een nieuwe centrale van de trekstapel ter vervanging van de zojuist gekochte. Sorteert de centralemarkt weer zoals gebruikelijk, zodat de 4 centrales met de laagste nummers in de huidige markt liggen en de 4 met de hoogste nummers in de toekomstige markt. Ook nu geldt dat een centrale met een nummer dat al in de markt aanwezig is als "duurder" wordt beschouwd en rechts van de centrales met dat nummer wordt gelegd.

Tijdens een veiling gelden de volgende spelregels:

- In de eerste ronde **moet** iedere speler 1 centrale kopen.
- Een speler die in een ronde al een centrale heeft gekocht, mag in de betreffende ronde niet op andere centrales bieden of er één aanbieden.
- Wint de speler die de centrale aanbood de veiling, dan is de volgende speler in beurtvolgorde die nog geen centrale heeft gekocht degene die een centrale aanbiedt. Wint een andere speler de veiling, dan mag de speler die de centrale aanbood een nieuwe centrale aanbieden.

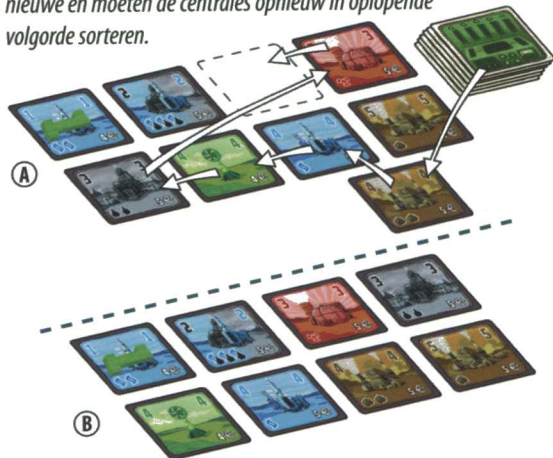


De eerste speler begint!

Voorbeeld: Anna kiest ervoor om de derde centrale uit de huidige markt ter veiling te brengen.



Voorbeeld: de spelers vervangen de gekochte centrale door een nieuwe en moeten de centrales opnieuw in oplopende volgorde sorteren.



- Iedere speler mag op elk moment tijdens het spel niet meer dan 3 centrales hebben. Koopt een speler een vierde centrale, dan moet hij direct één van zijn centrales uit het spel verwijderen. Hij mag eventuele brandstoffen van de verwijderde centrale in zijn voorraad uitsluitend behouden als één van zijn andere centrales deze kan gebruiken en hij er capaciteit voor heeft. Brandstoffen die hij niet kan bewaren, moet hij zonder compensatie inleveren (zie "De centralekaarten" op blz. 3 en "Brandstoffen kopen" op blz. 8).

- De laatste speler die in een ronde een veiling start, betaalt eenvoudigweg het minimumbod voor de gekozen centrale.

- Zolang het kortingsfiche op de kleinste centrale ligt, is het minimumbod op die centrale 1 elektro. Koopt een speler de betreffende centrale, leg het kortingsfiche dan naast de markt. De spelers leggen het kortingsfiche pas aan het begin van fase 1 van de volgende ronde op de kleinste centrale.

- Trekken de spelers een vervangende centrale van de stapel met een lager nummer dan de centrale met het kortingsfiche, verwijder de nieuw getrokken centrale dan direct uit het spel én leg het kortingsfiche naast de markt. Trek daarna een nieuwe centrale van de trekstapel en sorteer de centralemarkt op de gebruikelijke manier.

- Koopt in een ronde niemand de centrale met het kortingsfiche, verwijder de centrale dan aan het einde van de fase uit het spel. Trek direct een vervangende centrale van de stapel.

- Trekken de spelers de "nog 1 ronde"-kaart, dan leggen ze deze als hoogste kaart in de toekomstige markt en schudden ze alle resterende centralekaarten van de trekstapel. Aan het einde van deze fase, na het eventueel verwijderen en vervangen van de centrale met het kortingsfiche, verwijderen ze de "nog 1 ronde"-kaart en de kleinste centrale uit het spel. Op deze manier bestaat de markt dus nog maar uit 6 kaarten. In de nu volgende laatste ronde mag een speler uit alle 6 centrales kiezen bij het ter veiling aanbieden van centrales.

b. Van het aanbieden van een centrale afzien

Wil een speler geen centrale aanbieden, dan mag hij daarvan afzien. Hij mag in zo'n geval ook niet aan latere veilingen in deze ronde deelnemen en deze ronde dus geen centrale kopen. De volgende speler in beurtvolgorde die nog geen centrale heeft gekocht, biedt nu een centrale aan (of ziet daar ook vanaf).

2 spelers: uitsluitend de 2 spelers bieden op centrale, het fonds biedt nooit mee. Nadat één van de 2 spelers in een ronde de eerste centrale heeft gekocht of de eerste speler daarvan afziet, neemt het fonds de grootste centrale uit de huidige markt en legt deze naast zijn directeurskaart. Het fonds neemt dus altijd de vierde centrale, behalve in de laatste ronde (dan neemt het de zesde). Er vindt geen veiling van deze centrale plaats! Het fonds legt zijn centralekaarten in een rij neer, waarbij nieuwe centrales altijd aan de rechterkant worden gelegd. Krijgt het fonds zijn vierde centrale, dan verwijderd hij de meest linkse centrale van zijn rij uit het spel.

Deze fase is afgelopen nadat iedere speler een centrale heeft gekocht of daarvan heeft afgezien.

Uitzondering in de eerste ronde: omdat de beurtvolgorde aan het begin van het spel door loting is bepaald, bepalen de spelers EENMALIG aan het einde van deze fase de beurtvolgorde opnieuw. De eerste speler is de speler met de centrale met het hoogste nummer. Zijn er spelers met een centrale met hetzelfde nummer, dan wisselen ze van positie in de beurtvolgorde. Zijn er 3 spelers met hetzelfde nummer, dan wisselen uitsluitend de spelers op posities 1 en 3 van plek.



Voorbeeld: de nieuw getrokken centrale heeft een lager nummer dan de centrale met het kortingsfiche en wordt daarom direct uit het spel genomen. Het kortingsfiche komt naast de markt te liggen.



Voorbeeld: aan het einde van de fase waarin de "nog 1 ronde"-kaart in de markt is gelegd, wordt deze samen met de kleinste centrale uit het spel genomen. De centralemarkt bestaat nu nog uit 6 beschikbare centrales.

2. Brandstoffen kopen

In deze fase kunnen de speler brandstoffen voor hun centrales kopen.

Deze fase wordt in omgekeerde beurtvolgorde gespeeld, te beginnen met de laatste speler (de speler waarvan zijn directeurskaart helemaal rechts in de beurtvolgorderij ligt), gevolgd door de op één na laatste speler, enzovoort totdat ook de eerste speler aan de beurt is geweest. Daarna eindigt deze fase. De beurtvolgorde is in deze fase erg belangrijk, omdat de centralemarkt pas in fase 3 "Administratie" wordt aangevuld. Het is zo dus mogelijk dat sommige brandstoffen minder of helemaal niet meer beschikbaar zijn op het moment dat een speler aan de beurt komt.

Brandstoffen worden in 4 kolommen aangeboden. Boven elke kolom geeft de prijskaart aan hoeveel een brandstoffenkaart in die kolom kost (1, 2, 3 of 4 elektro). Gewone brandstoffenkaarten liggen altijd in de 3 meest rechtse kolommen (en kosten dus 2, 3 of 4 elektro per stuk), terwijl "enkele" brandstoffenkaarten altijd in de eerste kolom liggen (en dus 1 elektro per stuk kosten).

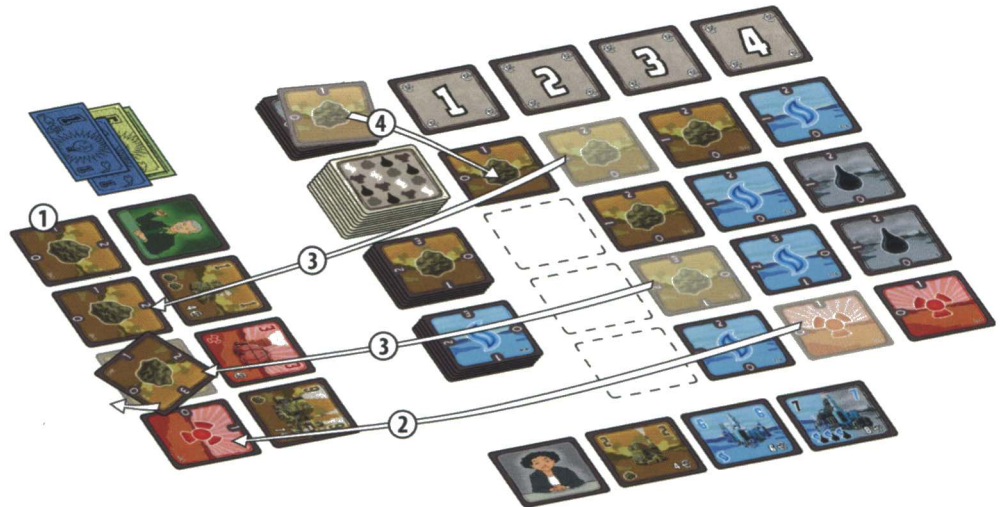
Een speler mag in zijn beurt zoveel brandstoffenkaarten kopen als hij wil zolang zijn centrales de betreffende brandstoffen nodig hebben en hij zijn capaciteit niet overschrijdt. Hij mag dus uitsluitend brandstoffen opslaan die op zijn centrales staan afgebeeld en niet meer dan tweemaal het betreffende aantal brandstoffsymbolen (zie ook "De centrales" op blz. 3).

Een speler legt zijn gekochte brandstoffenkaarten met het hoogste cijfer naar boven voor zich neer (zie hieronder voor de uitzondering). Hij kan de brandstoffen in fase 3 "Administratie" gebruiken om er elektriciteit mee te produceren (en de kaart naar lagere cijfers te draaien). Wijst de "0" op een brandstoffenkaart naar boven, dan legt de speler de kaart af.

Omdat brandstoffenkaarten maximaal 3 brandstoffen bieden, kan het voorkomen dat een speler niet alle brandstoffen van een kaart kan opslaan. In dat geval legt hij de brandstoffenkaart zo voor zich neer dat het aantal dat hij wel kan opslaan naar boven wijst. Voor elke van deze brandstoffen die hij niet kan opslaan, legt hij een "enkele" brandstoffenkaart van de betreffende soort in de eerste kolom van de brandstoffenmarkt. Deze kaarten zijn voor alle spelers beschikbaar (zolang deze capaciteit hebben) en kosten 1 elektro per stuk. Een speler krijgt geen compensatie voor het "verlies" van deze overtollige brandstoffen.

De brandstoffenkaarten van een speler vormen een algemene voorraad, waaruit al zijn centrales mogen putten.

Voorbeeld: Anna heeft nog 2 steenkool uit haar vorige beurt (1). Ze koopt nu de volgende brandstoffen voor haar 3 centrales: een uraniumkaart met 1 uranium voor 3 elektro (2) en 2 steenkoolkaarten met respectievelijk 3 en 2 steenkool, elk voor 2 elektro (3). Ze betaalt 7 elektro. Omdat ze voor haar 2 steenkoolcentrales ten hoogste 6 steenkool kan opslaan, moet ze één van haar nieuw gekochte brandstoffenkaarten met 1 brandstof reduceren en een "enkele" brandstoffenkaart "steenkool" in kolom 1 van de brandstoffenmarkt leggen (4). Deze kaart is nu voor alle spelers beschikbaar voor 1 elektro.

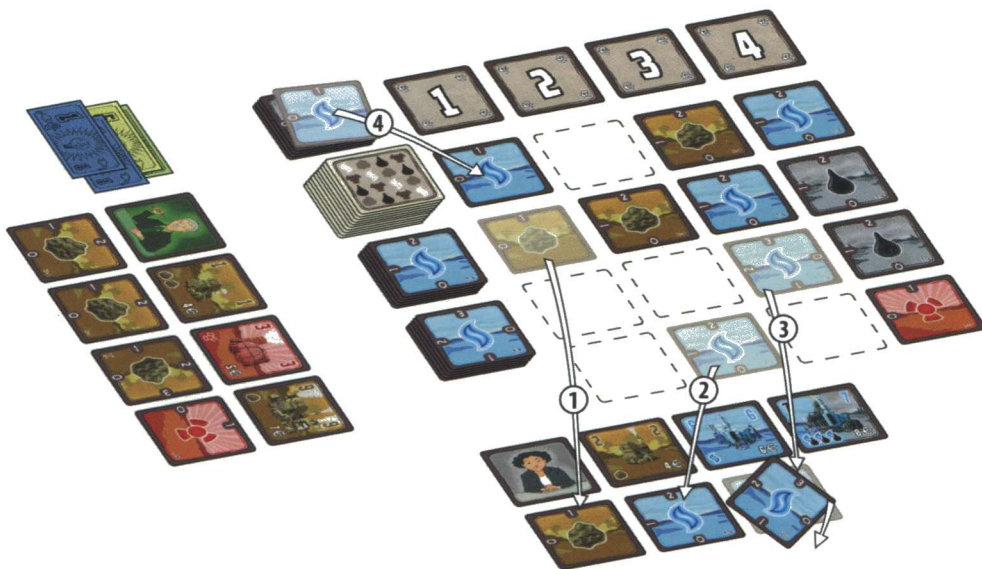


De laatste speler begint!

Uitzondering in de laatste ronde: in de laatste ronde mag een speler geen brandstoffen kopen van een soort waarvan hij er al voldoende in voorraad heeft om al zijn centrales te laten produceren. Heeft hij niet voldoende, dan mag hij niet méér brandstoffen kopen dan hij nodig heeft voor zijn laatste productie. Eventuele overtollige brandstoffen worden als “enkele” brandstoffen in kolom 1 van de brandstoffenmarkt gelegd. Een speler die aan het begin van de laatste ronde al meer brandstoffen van een soort heeft dan hij nodig heeft, hoeft deze niet in te leveren, maar mag ook geen nieuwe van deze soort kopen.

2 spelers: het fonds neemt altijd alle brandstoffen die het nodig heeft om al zijn centrales in fase 3 “Administratie” eenmaal te laten produceren. Het fonds slaat nooit extra brandstoffen op. Het neemt altijd de goedkoopste brandstoffenkaarten, te beginnen met de “enkele” in kolom 1. Zijn er niet voldoende van de benodigde brandstoffen in voorraad, dan neemt het er zoveel mogelijk. Heeft het fonds een hybride centrale, dan neemt het eerst de goedkoopste brandstof. Is de prijs gelijk, dan neemt het eerst gas. Heeft het fonds zowel gas- en oliecentrales ALS hybride centrales, dan neemt het eerst brandstoffenkaarten voor de gewone centrale(s) en bewaart het overgebleven brandstoffen voor zijn hybride centrale(s). Daarna neemt het de resterende brandstoffen voor zijn hybride centrale(s) zoals hierboven beschrevene.

Voorbeeld: Anna heeft brandstoffen voor haar centrales gekocht. Nu neemt het fonds brandstoffen. Het neemt eerst de “enkele” kaart “steenkool” voor zijn steenkoolcentrale (1). Dan neemt het de gaskaart met 2 gas (2). De gascentrale heeft maar 1 gas nodig, maar het fonds kan er één bewaren voor zijn hybride centrale. Verder neemt het fonds de gaskaart met 3 gas (3). Omdat het nu de capaciteit voor 1 productie overschrijdt, moet het fonds de brandstoffenkaart reduceren en 1 “enkele” kaart “gas” in kolom 1 van de brandstoffenmarkt leggen (4).



3. Administratie

In deze fase doorlopen de spelers 3 stappen. Eerst produceren ze elektriciteit om inkomen te ontvangen en bepalen ze de nieuwe beurtvolgorde, dan vullen ze de brandstoffenmarkt aan en tot slot verversen ze de centralemarkt. Deze fase vervalt in de laatste ronde (de spelers krijgen dan dus geen inkomen).

1. Inkomen ontvangen en beurtvolgorde bepalen: in beurtvolgorde, te beginnen met de eerste speler, bepaalt iedere speler welke van zijn centrales elektriciteit produceren. Een centrale heeft het erop aangegeven aantal van de betreffende soort(en) brandstoffen nodig om te produceren. Een speler is niet verplicht om al zijn centrales te laten produceren, ook al zou hij dat wel kunnen. Dit beïnvloedt namelijk de beurtvolgorde in de volgende ronde.

Voor elke centrale die produceert, ontvangt de eigenaar ervan het erop aangegeven inkomen in elektro van de bank. Hij legt het geld nog even gescheiden van zijn voorraad (om de beurtvolgorde in de volgende ronde te kunnen bepalen). Een speler die geen elektriciteit produceert, krijgt 1 elektro (het minimuminkomen).



De eerste speler begint!

De spelers werken nu hun brandstoffenkaarten bij op basis van het verbruik van de gekozen centrales. Ze leggen brandstoffenkaarten waarvan nu de "0" naar boven wijst af en verbruikte "enkele" brandstoffenkaarten terug naast de trekstapel.

Voorbeeld: Anna besluit om al haar centrales te laten produceren. Ze heeft 1 uranium en 3 steenkool nodig. Ze legt de uraniumkaart en één van haar steenkoolkaarten af. Ze draait haar andere steenkoolkaart naar "1". Ze ontvangt een inkomen van 16 elektro.



Nu bepalen de spelers de nieuwe beurtvolgorde: de speler met het hoogste inkomen legt zijn directeurskaart links in de beurtvolgorderij, de speler met het op één na hoogste inkomen legt zijn directeurskaart daar rechts van, enzovoort. Hebben 2 of meer spelers een gelijk inkomen (komt regelmatig voor), dan is van hen de speler met de centrale met het hoogste nummer de eerste. Is dat ook gelijk, dan wisselen de betreffende spelers van positie ten opzichte van de beurtvolgorde in de huidige ronde.

2 spelers: het fonds legt al zijn brandstoffenkaarten af en terug, maar krijgt geen inkomen. Omdat het fonds altijd tweede is in de beurtvolgorde, bepalen alleen de 2 spelers hun posities in de nieuwe beurtvolgorde.

Voorbeeld: na het produceren van elektriciteit heeft Anna 16 elektro inkomen en Debbie 14 elektro. Het fonds houdt de tweede positie in de beurtvolgorde, dus Debbie en Anna wisselen van positie.

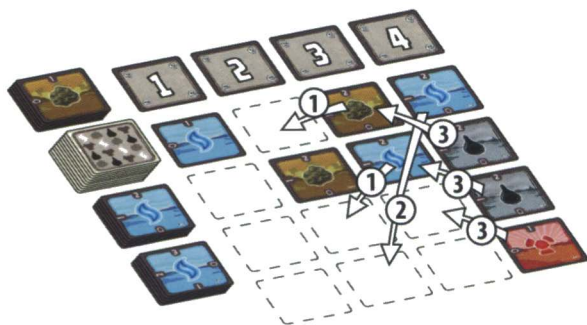


2. Brandstoffenmarkt aanvullen: de spelers verplaatsen eerst alle kaarten die nog in de brandstoffenmarkt liggen naar de goedkopere rijen om lege plekken daar te vullen (zie de tabel in de voorbereiding voor het aantal kaarten in een kolom, afhankelijk van het aantal spelers). Start met het verplaatsen van kaarten van kolom 3 naar kolom 2, daarna indien nodig van kolom 4 naar kolom 2, en tot slot van kolom 4 naar kolom 3.

Let op: gewone brandstoffenkaarten worden nooit naar kolom 1 verplaatst!

De volgorde waarin kaarten van de ene kolom naar een aangrenzende worden verplaatst (totdat de kolom vol is) is als volgt: eerst steenkool, dan gas, dan stookolie en tot slot uranium. Binnen een brandstoffensoort in oplopende volgorde, te beginnen met de kaarten met de minste brandstoffen.

Pas nadat de spelers alle beschikbare kaarten hebben verplaatst, trekken ze nieuwe brandstoffenkaarten van de stapel om de resterende lege posities in de brandstoffenmarkt te vullen. Start bij de lege plekken van de laagste kolom. Sorteert ten slotte de grondstoffen per kolom op soort en aantal.



Voorbeeld: om de brandstoffenmarkt aan te vullen, verplaatsen de spelers eerst de steenkool- en gaskaart van kolom 3 naar kolom 2 (1). Omdat er nog altijd een lege plek in kolom 2 is, verplaatsen ze ook de gaskaart uit kolom 4 naar kolom 2 (2). Nu verplaatsen ze de resterende 3 kaarten uit kolom 4 naar kolom 3 (3).

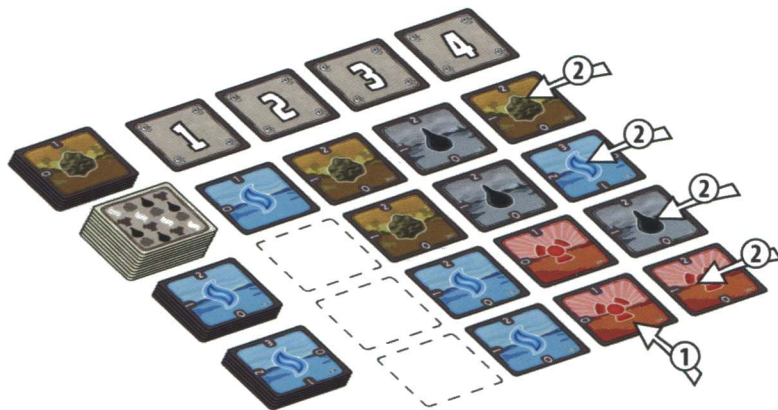
Hebben de spelers meer brandstoffenkaarten nodig, maar is de stapel uitgeput, dan schudden ze de aflegstapel en gebruiken ze deze als nieuwe trekstapel. Daarna vervolgen ze het aanvullen van de brandstoffenmarkt. Leg na de eerste keer dat de aflegstapel wordt geschud de “++”-kaarten als start van de nieuwe aflegstapel naast de trekstapel. Na de tweede keer begint de aflegstapel leeg.

Elke keer dat de spelers de aflegstapel moeten schudden, **nemen ze de kleinste centrale uit de huidige markt uit het spel** en vervangen deze door een nieuwe van de trekstapel. Hersorteer daarna de huidige en toekomstige markt.

3. De centralemarkt verversen: schuif de centrale met het hoogste nummer uit de toekomstige markt onder de gedekte stapel centralekaarten en trek een vervangende centrale. Sorteert de markt zoals gebruikelijk. Op deze manier worden de beste centrales onder de “nog 1 ronde”-kaart verzameld en in de laatste ronde beschikbaar gemaakt.

Trekken de spelers de “nog 1 ronde”-kaart tijdens deze fase, dan nemen ze deze kaart plus de centrale met de kleinste centrale in de huidige markt uit het spel. Schud dan alle resterende centralekaarten van de gedekte stapel. Mochten de spelers al in fase 1 van deze ronde de markt tot 6 hebben gereduceerd (na het trekken van de “nog 1 ronde”-kaart), dan nemen ze nu EENMALIG de **kleinste centrale** in de markt uit het spel. De spelers maken deze fase nog af en spelen dan nog een laatste ronde, waarbij ze in fase 1 een centrale naar keuze uit de hele markt ter veiling mogen aanbieden.

Fase 3 is nu afgelopen. Een nieuwe ronde start bij fase 1 “Centrales veilen”.



Voorbeeld: nu vullen de spelers de lege plek in kolom 3 (1) en de 4 lege plekken in kolom 4 (2) met nieuwe kaarten van de trekstapel aan.



Voorbeeld: is de “nog 1 ronde”-kaart in de markt gelegd, dan wordt deze aan het einde van deze stap samen met de kleinste centrale uit het spel genomen. De markt wordt zo tot 6 centrales gereduceerd.

Einde van het spel

Zijn er maar 6 centrales in de markt aan het begin van een ronde, dan spelen de spelers uitsluitend fase 1 “Centrales veilen” en fase 2 “Brandstoffen kopen”. Ze slaan fase 3 “Administratie” over, waarna het spel eindigt met een puntentelling. De spelers krijgen geen inkomen in de laatste ronde!

Iedere speler produceert elektriciteit met zijn centrales en krijgt er de erop aangegeven overwinningpunten voor. Heeft een speler niet voldoende brandstoffen om een centrale te laten produceren, dan krijgt hij ook de overwinningpunten ervoor niet! Verder krijgt een speler 1 overwinningpunt voor elke 10 elektro die hij bezit.

De speler met de meeste overwinningpunten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met het meeste resterende geld (bedrag tussen 0 en 9). Is het dan nog steeds gelijk, dan wint van hen de speler met de centrale met het hoogste nummer.



Voorbeeld: Anna heeft 28 overwinningpunten. Ze heeft de brandstoffen om al haar centrales te laten produceren. Ze krijgt er dus 26 (7+9+10) overwinningpunten voor. Ze heeft nog 23 elektro, waar ze nog eens 2 overwinningpunten voor krijgt.

Mocht er een gelijke stand zijn, dan heeft ze nog 3 elektro over. Als het dan nog gelijk is, heeft haar grootste centrale nummer 19.

Variant "Het sloopbedrijf"

Deze variant kan gebruikt worden in combinatie met **Hoogspanning: Het Kaartspel** of met een exemplaar van het bordspel **Hoogspanning of Hoogspanning Deluxe** of één van hun uitbreidingen. De spelregels van deze 3 spellen zijn van kracht met uitzondering van de volgende wijzigingen met betrekking tot deze variant.

Kort speloverzicht

Een sloopbedrijf beidt haar diensten aan en geeft spelers goed geld voor hun uit het spel verwijderde centrales. Verwijderen 1 of meer spelers centrales in een ronde, dan krijgen ze daar financiële compensatie voor. Sterker nog, daarna verhoogt het sloopbedrijf de prijzen!

Vorbereiding

Om deze variant met het kaartspel te spelen, hebben de spelers de 5 kaarten met het donkergroene kader nodig. Combineren ze de variant met één van de bordspellen (eventueel met een uitbreiding), dan hebben de spelers de 6 kaarten met het lichtgroene kader nodig.


Vorm met deze kaarten een oplopende stapel, waarbij de "1" bovenop ligt en de "5" (of "6") onderaan.

Spelverloop

De variant heeft uitsluitend invloed op de fase "Centrales veilen".

De eerste speler die in een ronde een eigen centrale uit het spel moet verwijderen (op zijn vroegst mogelijk in de vierde ronde) omdat hij een vierde centrale koopt (of een vijfde in de originele 2 spelersversie met het fonds), ontvangt de naast dit symbool  aangegeven financiële compensatie. Hij ontvangt dit geld van de bank, nadat hij zijn nieuw centrale heeft betaald. Andere spelers die in dezelfde ronde een eigen centrale moeten verwijderen, ontvangen de naast dit symbool  aangegeven financiële compensatie.

Aan het einde van een ronde waarin ten minste 1 speler financiële compensatie heeft gekregen, verwijderen de spelers de bovenste kaart van de sloopbedrijfstapel uit het spel, zodat ze in de volgende ronde meer compensatie voor een verwijderde centrale krijgen.

Verwijder de laatste kaart van de sloopbedrijfstapel nooit uit het spel. Ter herinnering toont deze kaart het symbool .



Voorbeeld: Anna is de eerste speler die dit spel een centrale moet verwijderen. Ze ontvangt 1 elektro van het sloopbedrijf. Verwijderen andere spelers in deze fase ook een centrale, dan ontvangen ze geen compensatie.



© 2016 2F-Spiele
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteur: Friedemann Friebe
Illustraties: Harald Lieske
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

H0009-01595-1606