

Friedemann Friese

HOOGSPANNING

HET VERRE OOSTEN

Uitsluitend te spelen in combinatie met het basisspel Hoogspanning!

Speelmateriaal



- 1 optionele kaart "Fluxgenerator"
- 2 tweezijdig bedrukte speelborden (Rusland en Japan; China en Korea)
- De spelregels

Algemeen

Deze uitbreiding bevat 4 nieuwe scenario's voor Hoogspanning, te weten Rusland, Japan, China en Korea.

Verder vindt u in deze set de optionele kaart "Flux-generator". Dit is een speciale elektriciteitscentralekaart, die u aan het begin van het spel naar eigen inzicht al dan niet door de stapel elektriciteitscentrales kunt schudden.

De spelregels van het basisspel blijven van kracht. In deze handleiding beschrijven we uitsluitend de verschillen.

SCENARIO OP SPEELBORD RUSLAND

Vorbereiding

Verwijder centrales 6 en 14 uit het spel (doe deze in de doos). Het aanbod bestaat uit 6 centrales. In het actuele aanbod liggen centrales 3, 4 en 5. In het toekomstige aanbod 7, 8 en 9. Leg centrales 10, 11 en 13 even opzij. Vorm nu zoals gebruikelijk een gedekte stapel centrales (verwijder afhankelijk van het aantal spelers random centrales uit deze stapel). Neem nu de bovenste 3 kaarten van deze stapel en schud centrales 10 en 11 er doorheen. Leg de 5 kaarten nu weer gedekt op de stapel. Leg daarna centrale 13 erop.

Bouw de markt als volgt op: 3 steenkool op elk van de velden 3 tot en met 8, 3 stookolie op elk van de velden 1 tot en met 8 en 1 uranium op elk van de velden 6 tot en met 16. Aan het begin van het spel is er geen bioafval op de markt.

Spelverloop

Fase 2: Centrales veilen

Vanaf ronde 2: als de startspeler geen centrale wil veilen, verwijder dan de centrale met het laagste nummer uit het spel. Deze spelregel **vervangt** de spelregel dat de centrale met het laagste nummer pas wordt vervangen als alle spelers passen.

Fase 4: Bouwen

Ligt er in het actuele aanbod een centrale met een nummer dat gelijk aan of lager is dan het aantal steden van de leidende speler, verwijder deze centrale dan **niet** uit het aanbod (in tegenstelling tot de basisregels).

Fase 5: Energie leveren, geld verdienen en volgende ronde voorbereiden

Gebruik de speciale brandstoffentabel voor Rusland (zie pag. 5).

SCENARIO OP SPEELBORD JAPAN

Vorbereiding

Bouw de markt als volgt op: 3 steenkool op elk van de velden 2 tot en met 8, 3 stookolie op elk van de velden 4 tot en met 8, 3 bioafval op elk van de velden 6 tot en met 8, en 1 uranium op elk van de velden 12 tot en met 16.

Spelverloop

Fase 4: Bouwen

Iedere speler mag 2 gescheiden elektriciteitsnetwerken hebben. Een speler moet elk van zijn netwerken in een van de volgende steden beginnen: **Fukuoka, Kobe, Osaka, Sapporo, Tokyo of Yokohama**. In de eerste ronde mag een speler 0, 1 of 2 aansluitingen (huisjes) bouwen. Hij mag in de eerste ronde uitsluitend 2 aansluitingen bouwen als hij daarmee 2 netwerken begint (dus niet 2 aansluitingen in hetzelfde netwerk). Alle startsteden hebben 2 locaties die 10 elektro kosten. Dit betekent dat 2 spelers in dezelfde stad zouden kunnen beginnen. Zoals gebruikelijk mag een speler niet meer dan 1 aansluiting per stad hebben.

Vanaf de tweede ronde mag een speler zijn netwerk(en) op de gebruikelijke manier uitbreiden. Ook op startlocaties die aan het begin van het spel niet zijn gekozen, mag later in het spel worden gebouwd. Een speler mag ervoor kiezen om later in het spel zijn tweede netwerk te starten. Hij moet ook in dat geval het netwerk in een van de genoemde steden beginnen. Het is toegestaan om de eerste aansluiting van een tweede netwerk op de locatie die 20 elektro kost te bouwen. Zijn er geen bouwlocaties op startsteden meer, dan moet de speler het de rest van het spel met 1 netwerk doen.

Belangrijk: Sommige steden hebben maar 2 bouwlocaties. Afhankelijk van de kosten van het bouwen, kunnen spelers daar vanaf periode 1 (bouwkosten: 10 en 15) of vanaf periode 2 (bouwkosten: 15 en 20) bouwen.

Fase 5: Energie leveren, geld verdienen en volgende ronde voorbereiden

Gebruik de speciale brandstoffentabel voor Japan (zie pag. 5):

SCENARIO OP SPEELBORD KOREA

Vorbereiding

Er zijn 2 gescheiden brandstoffenmarkten. Bouw deze als volgt op:

Noord-Korea: 3 steenkool op elk van de velden 1 tot en met 8, 3 stookolie op elk van de velden 1 tot en met 8 en 3 bioafval op elk van de velden 7 en 8.

Zuid-Korea: 3 steenkool op elk van de velden 1 tot en met 8, 3 stookolie op elk van de velden 1 tot en met 8, 3 bioafval op elk van de velden 7 en 8 en 1 uranium op elk van de velden 14 en 16.

Fase 3: Brandstoffen kopen

Een speler moet als hij in deze fase aan de beurt is en brandstoffen wil kopen, 1 van de 2 markten kiezen. Het is daarbij niet van belang waar hij zijn netwerk gebouwd heeft. Hij moet alle brandstoffen die hij in deze ronde koopt van deze markt nemen. Ook als een brandstof uitverkocht is, mag hij deze in deze ronde niet van de andere markt kopen.

Fase 5: Energie leveren, geld verdienen en volgende ronde voorbereiden

Gebruik de speciale brandstoffentabel voor Korea (zie pag. 6). De tabel geldt voor beide markten. Zijn er niet voldoende brandstoffen om beide markten aan te vullen, vul dan eerst de markt van Noord-Korea aan en vervolg daarna met die van Zuid-Korea.

SCENARIO OP SPEELBORD CHINA

Vorbereiding

Verwijder, afhankelijk van het aantal spelers, de volgende centrales uit het spel:

2–3 spelers: centrales 3, 4, 9, 11, 16, 18, 20, 24, 30, 33 en 46.

4 spelers: 3, 4, 11, 18, 24, 33 en 46.

5–6 spelers: 3, 4 en 33.

Sorteer de resterende centralekaarten als volgt:

Schud centrales 36–50

Schud de "Periode 3"-kaart door centrales 31–35

Leg centrales 5–30 op volgorde

Vorm een gedekte stapel, waarbij centrales 36–50 onderop liggen (geschud). Daarbovenop komen centrales 31–35 en de "periode 3"-kaart (geschud). Helemaal bovenop komen centrales 5–30 (in oplopende volgorde; 30 onderaan, 5 bovenop).

Bouw de markt als volgt op: 3 steenkool op elk van de velden 5 tot en met 8, 3 stookolie op elk van de velden 5 tot en met 8 en 3 bioafval op elk van de velden 7 en 8. Aan het begin van het spel is er geen uranium in de markt.

Spelverloop

Fase 2: Centrales veilen

Er is geen toekomstig aanbod. Alle omgedraaide centrales vormen het actuele aanbod.

De eerste ronde: draai zoveel centrales van de gedekte stapel om als het aantal deelnemende spelers (bij 2 spelers dus centrales 5 en 6; bij 3 spelers centrales 5, 6 en 7; enzovoort). Veil deze centrales zoals gebruikelijk. Iedere speler moet 1 centrale kopen (niet meer en niet minder).

Belangrijk: draai **geen** nieuwe centrale om nadat een speler een centrale heeft gekocht.

Volgende ronden in periode 1 en 2: aan het begin van fase 2 ligt er altijd 1 centrale minder in het actuele aanbod dan het aantal deelnemende spelers.

Belangrijk: draai ook in deze ronden **geen** nieuwe centrale om nadat een speler een centrale heeft gekocht. Dat betekent dat niet alle spelers elke ronde een centrale kunnen kopen. Het actuele aanbod wordt uitsluitend in fase 5 aangevuld.

Periode 3: in deze periode liggen er altijd 4 centrales in het actuele aanbod. Draai in deze periode, zoals gebruikelijk, een nieuwe centrale om nadat een speler er één heeft gekocht.

Algemeen: als in een ronde niemand een centrale koopt, verwijder dan niet de centrale met het laagste nummer uit het aanbod (maar zie fase 5!).

Fase 4: Bouwen

Ligt er in het actuele aanbod een centrale met een nummer dat gelijk aan of lager is dan het aantal steden van de leidende speler, verwijder deze centrale dan **niet** uit het aanbod (in tegenstelling tot de basisregels).

Belangrijk: aan het begin van periode 2 (nadat een speler het vereiste aantal aansluitingen heeft gebouwd), verwijderen de spelers eenmalig de centrale met het laagste nummer uit het aanbod en vervangen deze door de bovenste centrale van de gedekte stapel.

Fase 5: Energie leveren, geld verdienen en volgende ronde voorbereiden

Periode 1 en 2: aan het begin van fase 5 vullen de spelers, afhankelijk van het aantal spelers, het actuele aanbod met ten minste 1, 2 of 3 centrales aan:

2–3 spelers: voeg ten minste 1 centrale toe

4–5 spelers: voeg ten minste 2 centrales toe

6 spelers: voeg ten minste 3 centrales toe

Bevat de actuele markt nu minder centrales dan het aantal deelnemende spelers minus 1, voeg dan zoveel centrales van de gedekte stapel toe totdat dit aantal is bereikt. (**Uitzondering:** in een spel met 2 spelers trekken de spelers kaarten totdat er 2 centrales in het aanbod liggen). Bevat de actuele markt meer centrales dan het aantal deelnemende spelers minus 1, verwijder dan steeds de centrale met het laagste nummer uit het actuele aanbod totdat dit aantal is bereikt.

Belangrijk: de spelers verwijderen in fase 5 van periodes 1 en 2 niet de centrale met het hoogste nummer uit het aanbod.

Periode 3: deze begint altijd in fase 5. Als de "Periode 3"-kaart wordt getrokken, verwijderen de spelers deze kaart en de centrale met het laagste nummer uit het aanbod. Daarna trekken ze zoveel nieuwe centrales van de gedekte stapel totdat er 4 in het aanbod liggen. Zijn er al voldoende kaarten in het aanbod, dan trekken de spelers geen nieuwe centrales.

Belangrijk: in periode 3 zijn er altijd 4 centrales in het aanbod, ongeacht het aantal spelers.

Opmerking: in een spel met 2 spelers wordt periode 3 zelden bereikt.

Gebruik de speciale brandstoffentabel voor China (zie pag. 6).

OPTIONELE KAARTEN

Er zijn inmiddels 6 optionele kaarten voor Hoogspanning ontworpen. Deze worden niet apart verkocht, maar worden af en toe in bepaalde spellen gestopt of via marketingactiviteiten verdeeld. Zie de inhoudsopgave van het door u aangeschafte product om te zien welke optionele kaart(en) erin zit(ten). Hieronder vindt u een overzicht van alle optionele kaarten, die nu en in de toekomst beschikbaar zijn.

Algemene spelregels voor optionele kaarten

- Optionele kaarten zijn uitsluitend te gebruiken in combinatie met een basisspel Hoogspanning.
- Alle optionele kaarten zijn met elkaar te combineren. Bepaal in overleg met de andere spelers welke optionele kaarten je gebruikt.
- Vorm eerst de markt en stel de trekstapel samen. Schud daarna de gewenste optionele kaarten door deze stapel. Leg vervolgens centrale 13 bovenop en schuif de "Periode 3"-kaart onder de stapel.

Fluxgenerator



- Dit is een normale centrale. Het enige verschil is dat alle soorten brandstoffen op de kaart kunnen worden opgeslagen.
- Als de fluxgenerator in het aanbod wordt gelegd, verwijder dan direct de centrale met het laagste nummer uit de markt en vervang deze door de bovenste van de gedekte stapel.
- De fluxgenerator geldt als een centrale met een hoger nummer dan de centrale met nummer 33.
- Het minimum bod voor de fluxgenerator is 33 elektro.
- De fluxgenerator kan 6 steden van stroom voorzien tegen betaling van 3 brandstoffen naar keuze.

Transformatorstation



- Het transformatorstation zorgt ervoor dat een van je centrales 1 stad meer van stroom kan voorzien.
- Als het transformatorstation wordt getrokken, wordt het direct geveild, ongeacht de huidige fase. Na de veiling trekken de spelers een vervangende centrale en leggen deze in het aanbod.
- De speler die aan de leiding gaat start de veiling en past of doet een minimum bod van 10 elektro. De spelers bieden met de klok mee totdat alle spelers op een na hebben gepast.
- De hoogste bieder betaalt zijn bod aan de bank en kent het transformatorstation direct aan een van zijn centrales toe. Deze centrale voorziet in fase 5 één extra stad van stroom.
- Als hij later in het spel de betreffende centrale verwijdert (omdat hij zijn vierde centrale koopt), moet hij ook het transformatorstation inleveren.

Magazijn



- De eigenaar van het magazijn kan 3 extra brandstoffen opslaan.
- Als het magazijn wordt getrokken, wordt het direct geveild, ongeacht de huidige fase. Na de veiling trekken de spelers een vervangende centrale en leggen deze in het aanbod. De speler die aan de leiding gaat start de veiling en past of doet een minimum bod van 10 elektro.
- De spelers bieden met de klok mee totdat alle spelers op een na hebben gepast.
- De hoogste bieder betaalt zijn bod aan de bank en legt het magazijn naast zijn centrales. Het magazijn geldt niet als centrale. Een speler mag dus naast zijn magazijn nog 3 centrales hebben.
- De eigenaar van het magazijn mag ook brandstoffen kopen en opslaan die hij met zijn huidige centrales niet kan verwerken.
- De speler mag brandstoffen op elk moment van zijn centrales naar zijn magazijn en andersom verplaatsen, zolang aan alle gebruikelijke voorwaarden wordt voldaan.
- Brandstoffen uit het magazijn kunnen uitsluitend gebruikt worden om energie te produceren. Het is niet toegestaan om ze eenvoudigweg te dumpen.

Brandstoffentekort



- Deze gebeurtenis verwijdert brandstoffen uit de markt.
- Als deze kaart wordt getrokken, verwijder dan direct 3 brandstoffen van de goedkoopste soort van de markt (1 exemplaar als het om uranium gaat). Bij een gelijke stand geldt de volgende volgorde: steenkool, stookolie, bioafval, uranium.
- Na de afhandeling van deze kaart trekken de spelers een vervangende centrale en leggen deze in het aanbod.

Brandstoffenoverschot



- Deze gebeurtenis voegt brandstoffen aan de markt toe.
- Als deze kaart wordt getrokken, voeg dan direct 3 brandstoffen van de duurste soort aan de markt toe (1 exemplaar als het om uranium gaat). Bij een gelijke stand geldt de volgende volgorde: steenkool, stookolie, bioafval, uranium.
- Na de afhandeling van deze kaart trekken de spelers een vervangende centrale en leggen deze in het aanbod.

Pretpark



- Het pretpark verbruikt zoveel energie dat het als een stad wordt beschouwd.
- Als het pretpark wordt getrokken, wordt het direct geveild, ongeacht de huidige fase. Na de veiling trekken de spelers een vervangende centrale en leggen deze in het aanbod.
- De speler die aan de leiding gaat start de veiling en past of doet een minimum bod van 10 elektro. De spelers bieden met de klok mee totdat alle spelers op een na hebben gepast.
- De hoogste bieder betaalt zijn bod aan de bank en legt het pretpark naast zijn centrales. Het pretpark geldt niet als centrale. Een speler mag dus naast zijn pretpark nog 3 centrales hebben.
- Hij legt één van zijn huizen op het stadssymbool op de kaart en zet zijn huis op het scorespoor 1 veld vooruit. Het bouwen van deze aansluiting kost verder niets (dit wordt door de 0 op het stadssymbool aangegeven).

© 2011 2F-Spiele

Auteur: Friedemann Friese

Grafische vormgeving: Maura Kalusky

Vertaling: Daniël Hogetoorn

Eindredactie: Michael Bruinsma

Alle rechten voorbehouden

Made in Germany

Dit spel bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.



Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230





NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl





klantenservice@999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000






Brandstoffentabel Rusland

	2 spelers			3 spelers			4 spelers			5 spelers			6 spelers		
	Periode			Periode			Periode			Periode			Periode		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
 steenkool	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
 stookolie	3	4	3	3	4	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
 bioafval	2	2	3	2	2	3	3	3	4	4	3	5	4	5	6
 uranium	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3





Brandstoffentabel Japan

	2 spelers			3 spelers			4 spelers			5 spelers			6 spelers		
	Periode			Periode			Periode			Periode			Periode		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
 steenkool	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
 stookolie	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
 bioafval	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
 uranium	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

Brandstoffentabel Korea

	2 spelers			3 spelers			4 spelers			5 spelers			6 spelers		
	Periode			Periode			Periode			Periode			Periode		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
 steenkool	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
 stookolie	1	2	1	2	2	1	2	3	2	2	3	2	3	4	3
 bioafval	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	4	3	4	5	3
 uranium	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	3
	1	1	3	1	2	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4
	0	1	1	0	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	3
	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	3	2	3	3
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

Brandstoffentabel China

	2 spelers			3 spelers			4 spelers			5 spelers			6 spelers		
	Periode			Periode			Periode			Periode			Periode		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
 steenkool	4	4	3	5	5	3	6	6	4	7	7	5	9	9	6
 stookolie	2	2	4	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7
 bioafval	2	2	1	2	2	1	3	3	2	3	3	3	5	5	3
 uranium	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	2	3	3	3