

FUTURE ENERGY

EMANUELE ORNELLA

GREEN 2 PLANET

Een spel van Emanuele Ornella
voor 2 - 4 spelers
vanaf 8 jaar en ouder

SPELMATERIAAL

• 1 speelbord



1 kant voor 4 spelers en 1 kant voor 2 of 3 spelers

• 24 bouwcontracten



10x2 8x3 6x4 velden voor energiecentrales

• 4 start bouwcontracten



• 49 actietegels – 7 per soort

geven een permanente actie



investeerder



ingenieur

geven een directe actie



steenkool



gas



nucleair



minerale oliën



bouwgrond

• 1 startvlieger



• 10 CO2-certificaten



6x3



3x4



1x5



achterkant

• 45 geldfiches



27x €1 miljoen



18x €2 miljoen

• 1 bouwploeg



• spelregels

In de spelerskleuren (blauw, wit, rood en geel):

• 4 spelersborden met actiebaak (1 per spelerskleur)



kant A voor het basisspel en
kant B voor module 2

• 80 energiecentrales + sticker (20 per spelerskleur)



Voor je eerste spel plak je de stickers in je spelerskleur op je scoresteen en je energiecentrales.

• 4 scorestenen + sticker (1 per spelerskleur)



• 60 stroomkabels (15 per spelerskleur)



• 4 +75-puntenfiches (1 per spelerskleur)



• 4 ingenieurstegetels (1 per spelerskleur)



Spelmateriaal voor de modules

• 16 overheidsopdrachten



• 18 jokertegels



• 7 andere bouwgrond actietegels



• 4 nucleaire energieboarden



SPELIDEE & DOEL VAN HET SPEL

Door de klimaatverandering zijn we genoodzaakt onze energievoorzieningen te moeten aanpassen van nucleaire en fossiele brandstoffen naar duurzame energieproductie. Op deze manier kunnen we de CO2-uitstoot terugdringen. We zullen moeten investeren, onderzoeken en ontwikkelen om een efficiënt elektriciteitsnetwerk van duurzame energie te kunnen bewerkstelligen.

In **Future Energy** ontmantel je de verouderde energiecentrales (steenkool, minerale oliën, gas) & nucleaire energiecentrales in de verschillende Europese landen en vervang je ze door moderne, groene energiecentrales (wind, zonne-energie, waterstof en fusie-energie). Voor elke oude energiecentrale die je sluit, ontvang je voordelen die je helpen om je stroomnetwerk te optimaliseren en te vergroten. Plan goed vooruit en ontvang CO2-certificaten en geld om je netwerk en positie in Europa te verbeteren.

Tijdens het spel zul je moeten investeren in stroomkabels om verbindingen te maken tussen groene energiecentrales. Eigen stroomkabelverbindingen komen goed van pas als je de bouwploeg verplaatst naar een nieuwe locatie. Als andere spelers van je stroomkabelverbinding gebruik willen maken, moeten ze geld betalen. Het doel is om een zo efficiënt mogelijk netwerk in de verschillende regio's op het speelbord op te bouwen. De acties van de actietegels kunnen daarbij goed van pas komen. De speler met de meeste punten is de winnaar van het spel.

Future Energy bevat 3 extra modules voor nog meer speelplezier!

VOORBEREIDING

1. Leg het **speelbord** met de kant voor het juiste aantal spelers naar boven in het midden van de tafel.

4 spelers:

2 of 3 spelers:



Het speelbord heeft een startveld en verschillende energiecentrales die met elkaar verbonden zijn. De regio's hebben verschillende kleuren. Je speelt met 5 regio's in een spel met 4 spelers en met 4 regio's in een spel met 2 of 3 spelers. Het startveld behoort tot geen van de regio's.

2. Verwijder de volgende **actietegels** op basis van het aantal spelers:

In een spel met **2 spelers** verwijder je 2 actietegels van elke soort. Plaats 8 van deze 14 tegels gedekt op de energiecentrale velden met een rood kader. Op deze velden mag tijdens het spel geen energiecentrale gebouwd worden. Leg de overgebleven actietegels terug in de doos.

In een spel met **3 spelers** verwijder je 1 actietegel van elke soort. Leg deze terug in de doos.

In een spel met **4 spelers** verwijder je geen actietegels.

Schud de **rest van de actietegels** en leg 1 willekeurige actietegel gedekt op elk veld op het speelbord. Draai daarna alle actietegels om.

Leg de overgebleven actietegels terug in de doos.



!!! Belangrijk: als er 3 of meer actietegels van dezelfde soort aangrenzend aan het startveld liggen, moet je 2 van deze actietegels vervangen door overgebleven actietegels uit de doos.





3. Schud alle **bouwcontracten** en leg ze in een gedekte stapel boven het speelbord. Afhankelijk van het aantal spelers leg je een aantal contracten ongezien terug in de doos:

aantal spelers	2	3	4
aantal contracten	12	6	2

Leg 4 bouwcontracten in een rij van links naar rechts open boven het speelbord. Dit is het aanbod bouwcontracten.

Elke speler ontvangt gedekt 1 **start bouwcontract** en legt deze open voor zich neer. Leg eventuele overgebleven start bouwcontracten terug in de doos.

4. Leg de **geldfiches** en **CO2-certificaten** in een algemene voorraad binnen het bereik van alle spelers. Dit is de bank.

Plaats de **bouwploeg** op het achthoekige startveld.

5. Elke speler kiest een kleur en neemt in die kleur het **spelersbord met actiebalk**, **ingenieurstege**, **energiecentrales**, **stroomkabels**, **scoresteen** en **+75-puntenfiche**. Daarnaast krijgt elke speler **€2 miljoen** van de bank.

Elke speler legt zijn **spelersbord** met **actiebalk** met de A-kant naar boven voor zich neer. Op het spelersbord beheer je je inkomen (sectie I) en plannen (sectie II). Daarnaast heb je een overzicht van soorten verplaatsingen en het bouwen van energiecentrales (sectie III). De actiebalk laat de acties van de verouderde energiecentrales zien.

Vervolgens plaatst elke speler zijn **ingenieurstege** op het bovenste veld in **sectie II: plannen** van zijn spelersbord.

6. Elke speler plaatst 1 energiecentrale naast de bouwploeg op het startveld op het speelbord en 5 energiecentrales op zijn **start bouwcontract**: 1 op elk veld onder de afbeeldingen van de energiecentrales, investeerder en ingenieur. Leg de overige energiecentrales en alle stroomkabels naast je spelersbord.

Elke speler plaatst zijn **scoresteen** op veld 0 van het scorespoor. Leg de **+75-puntenfiches** naast de scorestenen op het speelbord.

7. Kies een startspeler. De startspeler ontvangt de **startvlieger** en legt deze boven zijn spelersbord.

SPELVERLOOP

Future Energy wordt over meerdere rondes gespeeld. De startspeler begint elke ronde. Vervolgens zijn de spelers met de wijzers van de klok mee aan de beurt. Het einde van het spel wordt geactiveerd zodra een speler zijn laatste stroomkabel uit zijn persoonlijke voorraad op het speelbord plaatst **of** zodra het laatste bouwcontract van de trekstapel wordt omgedraaid. De huidige ronde wordt afgemaakt en daarna volgt de puntentelling.

In je beurt

Je beurt bestaat uit de volgende **3 fases** die na elkaar worden uitgevoerd:

Fase 1: inkomen

Fase 2: plannen

Fase 3: verplaatsen en bouwen

Verzamel eerst inkomen, plan daarna je netwerk en/of koop een nieuw bouwcontract en verplaats uiteindelijk de bouwploeg naar een veld met een actietegel. Neem die actietegel en bouw een energiecentrale op dat veld. Je mag hiervoor de speciale actie van de actietegel gebruiken, indien mogelijk.

De speelvolgorde is met de wijzers van de klok mee en de spelers zijn na elkaar aan de beurt.

Fase 1: inkomen

Ontvang (€) geld van de bank.

Het bedrag dat je als inkomen ontvangt, vind je in **sectie I: inkomen** op je spelersbord.

Je basisinkomen is **€3 miljoen**.

Als je tijdens het spel een nieuwe investeerder ontvangt, plaats je die op een leeg veld in **sectie I: inkomen** op je spelersbord. Elke investeerder op je spelersbord verhoogt elke ronde je inkomen met **€1 miljoen**. Je mag maximaal 2 investeerders op je spelersbord toevoegen naast de investeerder van het basisinkomen. Als je meer investeerders ontvangt, leg je deze terug in de doos.

Sectie I: inkomen:

	basisinkomen
	+ €1 miljoen van een investeerder
	+ €1 miljoen van een investeerder

Koen (wit) ontvangt €4 miljoen aan het begin van zijn beurt: €3 miljoen basisinkomen plus €1 miljoen van een investeerder op zijn spelersbord.

Fase 2: plannen

Gebruik je ingenieur om stroomkabels en/of een nieuw bouwcontract te kopen.

Sectie II: plannen geeft je 3 mogelijke acties:

 **Koop 1 stroomkabel** uit je persoonlijke voorraad voor **€1 miljoen**. Plaats de stroomkabel direct op een verbinding op het speelbord.

 **Koop 2 stroomkabels** uit je persoonlijke voorraad voor **€5 miljoen**. Plaats de stroomkabels direct op verbindingen op het speelbord.

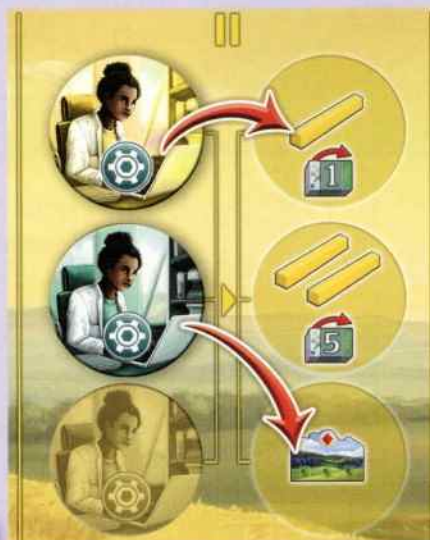
 **Koop 1 bouwcontract** van het aanbod. Betaal de **prijs die onder het bouwcontract op het speelbord staat**.

Als je 1 van de koopacties hebt gekozen, plaats je jouw ingenieur op deze actie en voer je de actie uit.

Als je tijdens het spel een andere ingenieur door een actietegel ontvangt, plaats je deze op een leeg veld in **sectie II: plannen** op je spelersbord. In je beurt kun je elke ingenieur voor 1 actie naar keuze gebruiken.

Je mag maximaal 3 ingenieurs op je spelersbord hebben. Als je meer ingenieurs ontvangt, leg je deze terug in de doos.

Opmerking: een koopactie met een ingenieur kan slechts 1 keer in deze ronde gebruikt worden.



Charlotte (geel) plaatst een ingenieur op het bovenste planveld om 1 stroomkabel te kopen. Ze betaalt €1 miljoen en plaatst een stroomkabel uit haar persoonlijke voorraad op het speelbord.

Vervolgens plaatst ze haar tweede ingenieur op het contractveld om 1 bouwcontract te kopen. Ze koopt het derde bouwcontract uit het aanbod voor €3 miljoen.

Uitleg acties

Stroomkabels kopen en plaatsen:

Betaal het bedrag in miljoen € aan de bank en plaats de stroomkabel(s) op het speelbord. Een stroomkabel kan op elke **vrije verbinding** tussen 2 energiecentrales geplaatst worden. Op elke verbinding mag maximaal 1 stroomkabel geplaatst worden (*uitzondering: nucleaire krachtactie, zie pagina 7*).

Bouwcontract uit het aanbod kopen:

Kies 1 bouwcontract uit het aanbod en betaal de kosten die onder het bouwcontract op het speelbord staan afgebeeld aan de bank. Leg het bouwcontract voor je neer en plaats een energiecentrale uit je persoonlijke voorraad op elk van de symbolen op je bouwcontract.

Belangrijk: als je onvoldoende energiecentrales in je persoonlijke voorraad hebt om alle symbolen te bedekken, mag je het bouwcontract **niet** kopen!

Belangrijk: als je aan het begin van je beurt geen bouwcontract voor je hebt liggen waar minstens 1 energiecentrale op ligt, **moet** je in je planfase een bouwcontract kopen. In het uitzonderlijke geval dat op alle openliggende bouwcontracten meer energiecentrales geplaatst moeten worden dan je bezit, mag je in je beurt alleen stroomkabels kopen.

Aanbod bouwcontracten aanvullen: verplaats de overgebleven bouwcontracten naar links en plaats een nieuw bouwcontract van de trekstapel op de lege plek met €4 miljoen.

Opmerking: je mag fase 2 overslaan en meteen doorgaan met **Fase 3: verplaatsen en bouwen**. Je mag fase 2 niet overslaan als je aan het begin van je beurt geen bouwcontract met minstens 1 energiecentrale voor je hebt liggen. In dat geval moet je in je beurt een bouwcontract kopen.

Fase 3: verplaatsen en bouwen

a) Bouwploeg verplaatsen

Verplaats de bouwploeg naar een energiecentraleveld dat is bedekt met een actietegel waarvan jij een overeenkomend symbool met daaronder een energiecentrale op een bouwcontract hebt liggen. De bouwploeg wordt over de verbindingen tussen de energiecentrales verplaatst. Over het algemeen kost elke verplaatsing **€1 miljoen**:

- Als er **geen stroomkabel** op de gebruikte verbinding ligt, betaal je **€1 miljoen** aan de bank.
- Als er een **stroomkabel van een andere speler** op de gebruikte verbinding ligt, betaal je **€1 miljoen** aan **die speler**.
- Als er een **stroomkabel van jezelf** op de gebruikte verbinding ligt, is deze verplaatsing **gratis**.



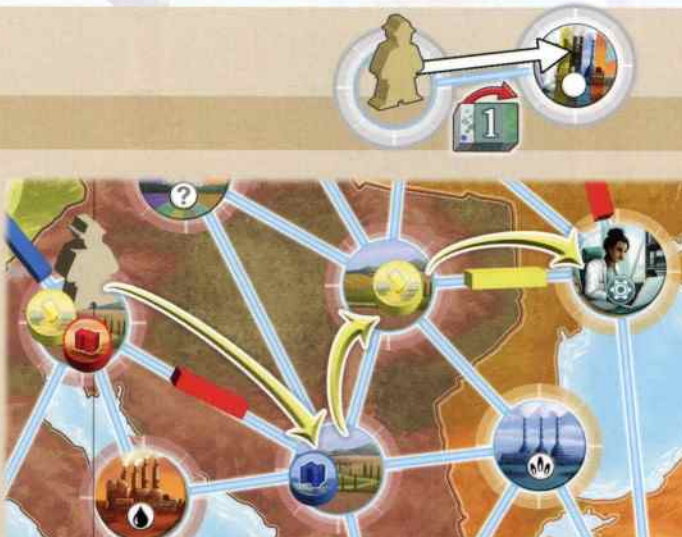
Lucy (rood) heeft 2 stroomkabels voor €5 miljoen gekocht. Ze plaatst 1 stroomkabel naast de bouwploeg en 1 stroomkabel op een andere locatie, waar ze in de toekomst geld hoopt te verdienen.



Ronald (blauw) koopt het tweede bouwcontract uit het aanbod voor €2 miljoen, legt deze voor zich neer en plaatst energiecentrales onder alle 4 symbolen op het bouwcontract.



Daarna wordt het aanbod met bouwcontracten aangevuld.



Charlotte (geel) verplaatst de bouwploeg 3 velden. Ze betaalt €1 miljoen aan Lucy (rood) en €1 miljoen aan de bank. De laatste verplaatsing is gratis, omdat haar eigen stroomkabel hier ligt.

Regels voor verplaatsen:

- Je mag de bouwploeg niet verplaatsen over een energiecentraleveld waar een actietegel ligt.
- Je moet de bouwploeg verplaatsen als je een veld met een actietegel overeenkomend met een symbool van je bouwcontract(en) kunt bereiken. Als je geen overeenkomend symbool hebt of als je onvoldoende geld hebt om te verplaatsen, moet je passen en mag je de bouwploeg niet verplaatsen.
- Als je de bouwploeg verplaatst, mag je niet op een energiecentraleveld zonder actieveld eindigen.

b) Energiecentrale bouwen

Nadat je de verplaatsing van de bouwploeg naar een energieveld met een actietegel hebt beëindigd, neem je de actietegel en leg je deze tijdelijk voor je neer.

Plaats daarna 1 energiecentrale van een eigen bouwcontract op het veld waarvan je de actietegel genomen hebt.

Belangrijk: het symbool op de actietegel moet overeenkomen met het symbool op het bouwcontract waarvan je de energiecentrale neemt.

Als er een bouwgrond actietegel op het veld ligt, mag je daar een energiecentrale met een symbool naar keuze van een bouwcontract plaatsen.



c) Acties

Elke actietegel die je neemt, geeft je een speciale actie.

Er zijn permanente acties en directe acties:

∞ Permanente acties:



Investeerder: plaats de investeerder op een leeg veld in **sectie I: inkomen** op je spelersbord. Vanaf je volgende beurt ontvang je aan het begin van elke beurt €1 miljoen extra in **Fase 1: inkomen**. Je mag maximaal 2 investeerders toevoegen. Als je een derde investeerder ontvangt, leg je deze terug in de doos.



Ingenieur: plaats de ingenieur op een leeg veld in **sectie II: plannen** op je spelersbord. Vanaf je volgende beurt mag je een tweede ingenieur inzetten in **Fase 2: plannen**. Je mag maximaal 3 ingenieurs hebben waarmee je 3 planningsacties kunt uitvoeren. Als je een vierde ingenieur ontvangt, leg je deze terug in de doos.



⚡ Directe acties:

Als je een actietegel met een directe actie ontvangt, moet je de actie direct uitvoeren. Daarna leg je de actietegel terug in de doos.



Nucleaire kracht: plaats gratis 1 stroomkabel uit je persoonlijke voorraad op het speelbord:

- a) op een **vrije** verbinding of
- b) op een verbinding met **exact 1 stroomkabel** van een andere speler.

Als je de bouwploeg verplaatst langs een verbinding met 2 stroomkabels, moet je € 2 miljoen betalen: je betaalt €1 miljoen aan beide eigenaren van de stroomkabels. Als 1 van de stroomkabels echter van jou is, betaal je niks (de eigenaar van de andere stroomkabel ontvangt geen geld).



*Lucy (rood) voert de directe actie nucleaire kracht uit en plaatst 1 stroomkabel op een verbinding waar al een stroomkabel van een andere speler ligt. **Belangrijk:** er mogen nooit meer dan 2 stroomkabels op 1 verbinding liggen!*



Steenkool: kies een andere energiecentrale van 1 van je bouwcontracten en leg deze terug in je persoonlijke voorraad. Als je geen energiecentrales op je bouwcontracten hebt liggen, gaat deze actie verloren.



Ronald (blauw) verplaatst de bouwploeg naar een veld met een steenkool actietegel. Hij plaatst de energiecentrale van het overeenkomende symbool van zijn bouwcontract op het speelbord. Als directe actie legt hij een andere energiecentrale op 1 van zijn bouwcontracten terug in zijn persoonlijke voorraad.



Gas: neem een CO2-certificaat uit de bank, bekijk het en leg het certificaat gedekt voor je neer. Tijdens de puntentelling leveren CO2-certificaten punten op.



Minerale oliën: plaats maximaal 2 extra energiecentrales met een minerale oliënsymbool van andere bouwcontracten op het energiecentraleveld. Je kunt maximaal 3 energiecentrales in 1 beurt op een energiecentraleveld plaatsen.



Charlotte (geel) verplaatst de bouwploeg naar een energiecentraleveld met een minerale oliën actietegel. Ze neemt 3 energiecentrales van verschillende bouwcontracten en plaatst deze op het energiecentraleveld.



Bouwgrond: ontvang €3 miljoen van de bank.

Belangrijk: met een bouwgrond actietegel mag je in **Fase 3: verplaatsen en bouwen** een willekeurige energiecentrale van 1 van je bouwcontracten plaatsen. Je ontvangt alleen de €3 miljoen (van de directe actie van de bouwgrond), de directe actie van het symbool waarvan je de energiecentrale hebt genomen, ontvang je niet.

Voltooide bouwcontracten

Zodra je een bouwcontract hebt voltooid (er liggen geen energiecentrales meer op) ontvang je punten. Verplaats je scoresteen het aantal velden vooruit op het scorespoor. Draai daarna het bouwcontract om en ontvang direct **€1 miljoen** van de bank.

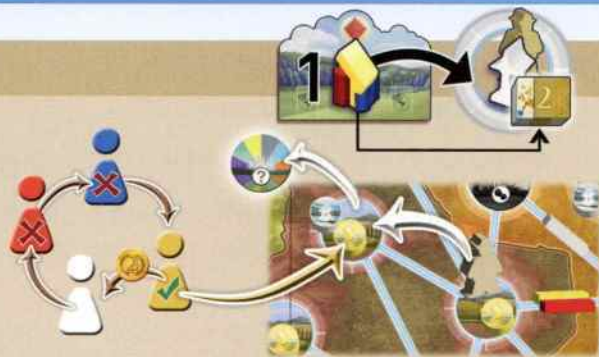


Charlotte (geel) heeft 2 van haar bouwcontracten voltooid en ze ontvangt 11 punten (7 + 4). Ze draait beide contracten om en ontvangt €2 miljoen van de bank.

d) Een gedeelde energiecentrale bouwen

Vraag in **speelvolgorde** aan de andere spelers of ze ook een **energiecentrale** willen bouwen op het veld waarop jij net een energiecentrale gebouwd hebt. Maximaal 1 andere speler mag dit doen. **Als een speler akkoord gaat, mag je de andere spelers niet meer vragen.** De speler die een energiecentrale bouwt, betaalt jou **€2 miljoen** en plaatst een energiecentrale met het overeenkomende symbool op deze locatie. De andere speler mag de actie van de zojuist verwijderde **actietegel niet gebruiken**. Het kan voorkomen dat geen enkele speler een gedeelde energiecentrale wil of kan bouwen.

Belangrijk: als je jouw energiecentrale hebt gebouwd door gebruik te maken van een bouwgrond actietegel, moet de andere speler hetzelfde symbool gebruiken als het symbool dat jij hebt gekozen.



Koen (wit) verplaatst de bouwploeg naar een veld met een bouwgrond actietegel en plaatst een energiecentrale behorende bij een investeerder symbool van 1 van zijn bouwcontracten op het energiecentrale veld. Lucy (rood), de speler links van Koen, heeft geen energiecentrale onder een investeerder en slaat het aanbod af. De volgende speler, Ronald (blauw) heeft niet voldoende geld en slaat het aanbod ook af. Als laatste krijgt Charlotte (geel) het aanbod. Ze betaalt Koen €2 miljoen en plaatst een energiecentrale onder een investeerder op het energiecentrale veld.

Leg ten slotte je ingenieur(s) terug op de velden aan de linkerkant van sectie 2: plannen.

Je beurt is voorbij. De volgende speler in speelvolgorde is aan de beurt. Dit gaat zo door tot het einde van het spel.

EINDE VAN HET SPEL & PUNTENTELLING

Het spel eindigt aan het einde van de ronde waarin ten minste 1 speler **al zijn stroomkabels op het speelbord heeft geplaatst** of zodra **het laatste bouwcontract van de trekstapel wordt opengedraaid**. De ronde wordt zoals gebruikelijk afgemaakt totdat de speler rechts van de startspeler zijn ronde heeft beëindigd. Alle spelers hebben nu evenveel beurten gehad. Daarna volgt de puntentelling. **Spelers ontvangen punten voor:**

1. Lege velden onder symbolen op bouwcontracten – elk leeg veld op een eigen niet voltooid bouwcontract levert **1 punt** op.



Lucy (rood) ontvangt 2 punten.

2. CO₂-certificaten – elk **certificaat** levert het aantal punten op dat op het CO₂-certificaat staat afgebeeld.



Lucy ontvangt 9 punten voor haar CO₂-certificaten.

3. Regio's op het speelbord – Het startveld behoort niet tot een regio. Je ontvangt punten voor de meerderheid in de verschillende regio's. Het aantal punten wordt bepaald door de hoeveelheid energiecentrales die een speler in een regio heeft. De energiecentrales in een regio hoeven niet verbonden te zijn met stroomkabels. Je kunt onderstaande tabel gebruiken voor het bepalen van het aantal punten.

meerderheid in een regio:			
	1e	2e	3e
4 spelers	6	3	1
3 spelers	5	2	
2 spelers	3		

In het geval van een gelijke stand tel je de punten van die plekken bij elkaar op en deel je dit door het aantal gelijkspelende spelers (afgerond naar beneden). Tel alleen de gebouwde energiecentrales; ze hoeven niet verbonden te zijn met stroomkabels. Spelers die hun netwerk

(verbonden met stroomkabels) naar verschillende regio's hebben uitgebreid, ontvangen extra punten:

netwerk in meerdere regio's:					
aantal verschillende regio's:	1	2	3	4	5
punten in een spel met 4 spelers:	1	3	6	10	15
punten in een spel met 2 of 3 spelers:	1	3	6	10	

Lucy (rood) heeft 3 energiecentrales in de blauwe regio, Ronald (blauw) heeft 2 energiecentrales en Charlotte (geel) heeft 1 energiecentrale. Lucy (rood) ontvangt 6 punten, Ronald (blauw) ontvangt 3 punten en Charlotte (geel) ontvangt 1 punt. Zowel Lucy (rood) als Ronald (blauw) hebben 2 energiecentrales in de groene regio. Ze delen de punten voor de 1e en 2e plek ($3+6=9$, gedeeld door 2) en ontvangen allebei 4 punten. Koen (wit) en Charlotte (geel) hebben 1 energiecentrale in de groene regio en ontvangen geen punten (1 gedeeld door 2, afgerond naar beneden = 0). Lucy (rood) heeft een netwerk in 4 regio's. Lucy ontvangt 10 punten. Ronald (blauw) heeft een netwerk in 3 regio's en ontvangt 6 punten.

Voorbeeld puntentelling voor regio's (4 spelers):



Verplaats je scoresteen op het scorespoor vooruit als je punten ontvangt. Als je voorbij het veld met "75" verplaatst, draai je het +75-puntenfiche naar de kant met "75" en ga je verder vanaf veld "0".

De speler die de meeste punten heeft, wint het spel! Als er sprake is van een gelijke stand, wint de gelijkspelende speler met het meeste geld.

Als er dan nog steeds sprake is van een gelijke stand, delen de gelijkspelende spelers de overwinning.

Tips en hints:

- Het kan de moeite waard zijn om €2 miljoen aan een andere speler te betalen om een gedeelde energiecentrale te bouwen:
 - ▶ Hiermee kun je sneller een bouwcontract voltooien, wat geld en punten oplevert.
 - ▶ Als er geen of slechts enkele van een bepaald soort actietegel op het speelbord over is, is dit een goede kans om een energiecentrale van dat symbool te bouwen.
- Als er nog energiecentrales op je bouwcontracten liggen, maar geen actietegels van dat symbool op het speelbord liggen, zijn er nog steeds 2 manieren om deze energiecentrales te bouwen:
 - ▶ Je kunt elke willekeurige energiecentrale bouwen bij een bouwgrond actietegel.
 - ▶ Je kunt een energiecentrale van je bouwcontract nemen en terugleggen in je persoonlijke voorraad door de directe actie van een steenkool actietegel.
- Een groot netwerk levert **punten** op aan het einde van het spel. Je ontvangt geld als spelers gebruik moeten maken van jouw stroomkabels als zij de bouwploeg over het speelbord willen verplaatsen. Daarnaast is verplaatsen over je eigen stroomkabels gratis. Hoe groter de afstand die je aflegt, hoe winstgevender dit kan zijn. Het zorgt voor meer flexibiliteit, wat je goed kunt gebruiken tijdens het derde deel van het spel.

Voeg de volgende modules (1-3) toevoegen aan het basisspel. In een spel kun je met meerdere modules spelen.

MODULE 1: GROOTSTE NETWERK

Voor deze module heb je geen extra spelmateriaal nodig. Alle spelers ontvangen tijdens de puntentelling extra punten voor hun grootste netwerk.

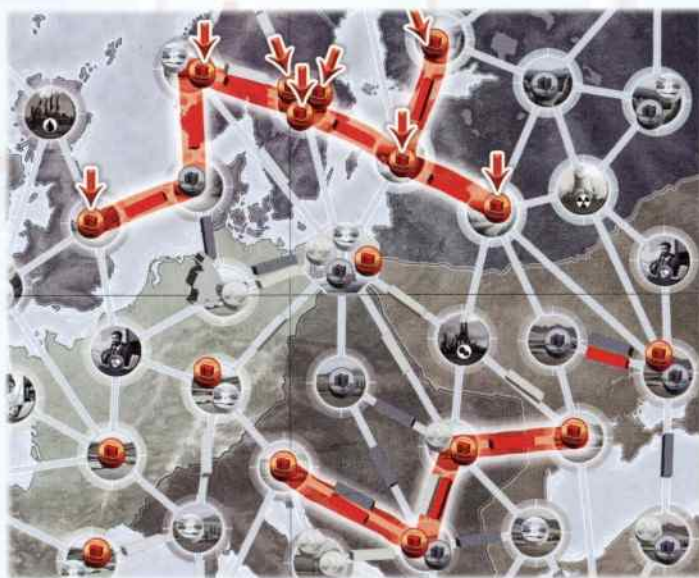
Puntentelling:

Alle spelers tellen het aantal energiecentrales in hun grootste netwerk dat door eigen stroomkabels met elkaar verbonden is. Elke eigen energiecentrale in je grootste netwerk levert **2 punten** op.

Energiecentrales in een netwerk moeten met elkaar verbonden zijn door eigen stroomkabels.

Je hoeft niet per se in het bezit te zijn van alle energiecentrales in een netwerk. Het is vooral belangrijk dat de verbinding tot stand komt via eigen stroomkabels. Kruispunten zijn toegestaan en vergroten een netwerk.

Belangrijk: het grootste netwerk van een speler is het netwerk met de meeste energiecentrales (dit hoeft niet het netwerk met de meeste stroomkabels te zijn).



Lucy (rood) heeft 2 netwerken. Het bovenste netwerk bestaat uit 6 stroomkabels en 8 eigen energiecentrales. Het onderste netwerk bestaat uit 3 stroomkabels en 4 eigen energiecentrales. Lucy ontvangt 16 punten (8x2) voor het bovenste netwerk.

MODULE 2: OVERHEIDSOPDRACHTEN

Als je met deze module speelt, leg je actietegels die je van de energievelden pakt voor je neer nadat je de actie hebt uitgevoerd.

Voorbereiding:

Leg het spelersbord met de B-kant naar boven voor je neer. Je speelt wel met de A-kant van de actiebalk.

Schud de 16 overheidsopdrachten en leg deze in een gedekte trekstapel naast het speelbord. Draai de bovenste 4 kaarten om en leg deze in een rij naast de trekstapel. Dit is het aanbod overheidsopdrachten. Leg de 18 jokertegels in een algemene voorraad naast het speelbord.



Spelverloop:

Op elke overheidsopdracht staat een combinatie van 2-4 soorten energie (oude energie; minerale oliën, gas, nucleair en steenkool), een aantal punten en een effect.

Tijdens **Fase 2: plannen** kun je een overheidsopdracht kopen door €1 miljoen aan de bank te betalen. Je mag een overheidsopdracht van het aanbod of van de gedekte trekstapel kopen. Als je een contract uit het aanbod koopt, wordt het aanbod direct aangevuld met een nieuwe kaart van de trekstapel. Je koopt een overheidsopdracht in plaats van een bouwcontract. In je beurt mag je maar 1 overheidsopdracht kopen, maar er is geen limiet aan het aantal contracten dat je mag bezitten.

Let op: vergeet niet dat je een bouwcontract OF een overheidsopdracht in je beurt mag kopen.

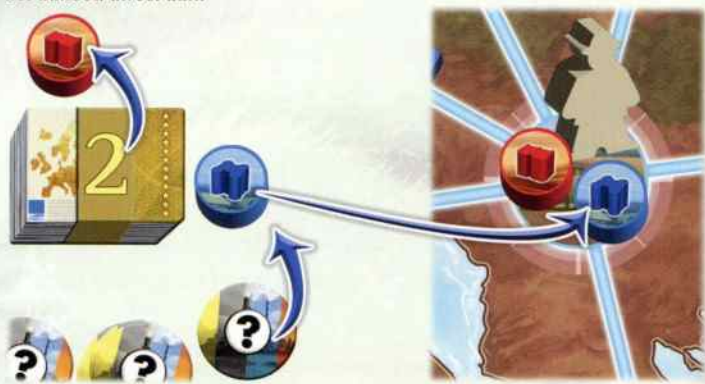
Leg de genomen actietegel na het uitvoeren van de actie in **Fase 3: verplaatsen en bouwen** voor je neer; leg de tegel niet af.

Belangrijk: dit geldt ook voor alle bouwgrond actietegels, investeerders en ingenieurs die je niet op je spelersbord kwijt kunt.

Als je een gedeelde energiecentrale met een andere speler bouwt, neemt de andere speler een jokertegel uit de algemene voorraad en legt deze voor zich neer.



Koen (wit) plaatst zijn ingenieur op het veld om een bouwcontract of een overheidsopdracht te kopen. Hij koopt een overheidsopdracht uit het aanbod en betaalt €1 miljoen aan de bank. Hij legt het contract voor zich neer en vult het aanbod direct aan.



Lucy (rood) heeft een energiecentrale gebouwd en vraagt aan de andere spelers of ze een gedeelde energiecentrale willen bouwen. Ronald bouwt de gedeelde energiecentrale, betaalt €2 miljoen aan Lucy en plaatst zijn energiecentrale op het energiecentrale veld. Daarna neemt hij een jokertegel uit de algemene voorraad en legt deze voor zich neer.

Je mag op elk moment tijdens het spel een eerder gekochte overheidsopdracht spelen. Als je een overheidsopdracht wilt spelen, moet je de juiste combinatie van actietegels (minerale oliën, gas, nucleair of steenkool) afleggen. Voer het effect van die overheidsopdracht direct uit en verplaats daarna je scoresteen het aantal velden dat op de opdracht staat vooruit. Verwijder ten slotte de actietegels en de overheidsopdracht en leg deze terug in de doos.

Belangrijk: je mag ook jokertegels, bouwgrond actietegels, investeerders en ingenieurs gebruiken in plaats van de gevraagde actietegels op de overheidsopdracht. Je mag elke willekeurige combinatie gebruiken, maar er moet tenminste 1 actietegel gelijk zijn aan een actietegel die op de overheidsopdracht staat. Als je **vervangers** gebruikt (zelfs als het er maar 1 is), mag je het effect wel uitvoeren, maar je ontvangt **geen punten** van de opdracht! Verwijder daarna alle actietegels en de overheidsopdracht uit het spel.



Ronald (blauw) wil 1 van zijn overheidsopdrachten spelen. Hij ontvangt €6 miljoen van de bank en verwijdert de vereiste actietegels (steenkool, gas en minerale oliën) uit het spel. Daarvoor ontvangt hij 4 punten en verwijdert hij de overheidsopdracht uit het spel.

actietegels	effect	punten
	 ontvang €4 miljoen	2
	 verplaats 1 eigen stroomkabel naar een andere vrije verbinding	2
	 leg 1 CO2-certificaat terug in de doos en ontvang van de bank het aantal € miljoen + 1 gelijk aan het aantal punten dat op het certificaat staat	2
	 verplaats 1 energiecentrale van 1 van je bouwcontracten naar een aangrenzend veld (onder het linker of rechter symbool)	2
	 verplaats de bouwploeg gratis naar een aangrenzend energiecentraleveld	2
	 leg 1 energiecentrale van 1 van je bouwcontracten terug in je persoonlijke voorraad	2
	 ontvang €6 miljoen van de bank	4
	 verplaats 1 eigen stroomkabel naar een andere verbinding naar keuze (mag ook naar een verbinding die bezet is door een andere speler)	4
	 plaats 1 energiecentrale naar keuze als een gedeelde energiecentrale op het speelbord op een veld bezet door een andere speler	4
	 neem gratis een bouwcontract van het aanbod	4
	 ruil 2 actietegels van nucleaire/fossiele brandstoffen op het speelbord om	4
	 als er een energiecentrale onder een veld met minerale oliën op 1 van je bouwcontracten staat, mag je er een tweede energiecentrale plaatsen. Als je de bouwploeg verplaatst naar een locatie met een minerale oliën actietegel of als je hier een energiecentrale bouwt omdat je samen met een andere speler bouwt, mag je beide centrales in 1 keer bouwen. Let op: je mag nooit meer dan 3 eigen energiecentrales op 1 locatie hebben	4
	 ontvang €8 miljoen van de bank	6
	 plaats 1 stroomkabel uit je persoonlijke voorraad naast een willekeurige verbinding, ook als deze al bezet is door een stroomkabel van een andere speler	6
	 plaats 2 energiecentrales naar keuze van 1 van je bouwcontracten als gedeelde energiecentrales op het speelbord op een energiecentraleveld met energiecentrale(s) van een andere speler	6
	 voer 1 afgedekte actie Plannen een tweede keer uit. Let op: je betaalt de gebruikelijke kosten voor beide acties	6

MODULE 3: NIEUWE BOUWGRONDEN EN LEVENSDUURVERLENGING

Vorbereiding:

Vervang de 7 bouwgrond actietegels uit het basisspel door de 7 nieuwe bouwgrond actietegels. Schud alle actietegels en plaats ze op het bord zoals in een standaardspel. Neem het nucleaire energiebord in je spelerskleur en leg deze aan de rechterkant van je spelersbord. Draai je actiebaak om zodat de "B-kant" naar boven ligt.

Spelverloop:

De nieuwe bouwgrond actietegels

Als je de bouwploeg verplaatst naar een locatie met een bouwgrond actietegel, pak je de bouwgrond actietegel. Elke bouwgrond actietegel heeft een unieke directe actie die de directe actie uit het standaardspel (ontvang €3 miljoen) vervangt:



€4 / €5 miljoen: ontvang €4 miljoen of €5 miljoen van de bank.



5 punten: ontvang 5 punten.



gratis bouwcontract: neem gratis een bouwcontract uit het aanbod en vul het aanbod daarna aan.



2 stroomkabels: plaats 2 stroomkabels uit je persoonlijke voorraad op het speelbord. Je mag de stroomkabels op een lege verbinding of op een verbinding met een stroomkabel van een andere speler plaatsen.



extra energiecentrale: bouw een energiecentrale naar keuze van 1 van je bouwcontracten op een veld op het speelbord waar al 1 (of 2) energiecentrale van jezelf staat.

Belangrijk: als je deze module samen met de module overheidsopdrachten speelt, leg je de actietegel na gebruik voor je neer. Je hebt deze later wellicht nodig om 1 van je overheidsopdrachten te spelen.

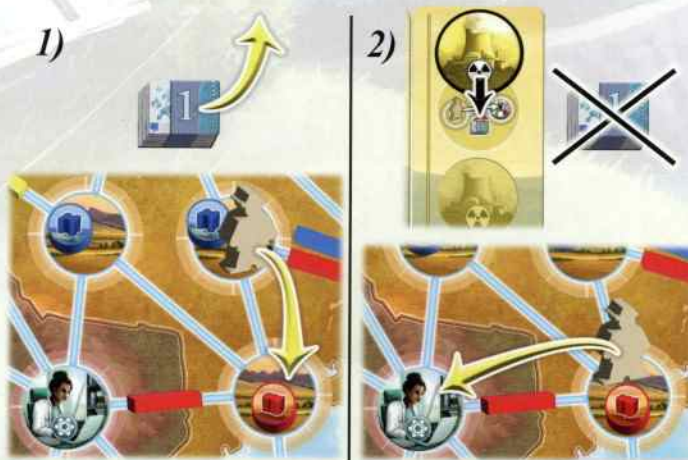
Nucleaire actietegels

Als je de bouwploeg verplaatst naar een energiecentraleveld met een nucleaire actietegel, leg je de nucleaire actietegel op je nucleaire energiebord. Dit vervangt het directe effect van nucleaire actietegels uit het basisspel door een nieuwe permanente actie. Elke speler mag maximaal 2 nucleaire actietegels op zijn energiebord hebben.

Als je de bouwploeg verplaatst tijdens

Fase 3: verplaatsen en bouwen, zorgt elke nucleaire actietegel op jouw energiebord ervoor dat je 1 verbinding gratis mag gebruiken. Dit geldt zowel voor een vrije verbinding als voor een verbinding waar stroomkabel(s) van andere speler(s) liggen. Schuif de nucleaire actietegels die je gebruikt naar beneden om aan te geven dat je deze gebruikt hebt. Schuif de actietegels aan het einde van je beurt weer naar boven.

Belangrijk: als je deze module samen met de module overheidsopdrachten speelt, moet je kiezen hoe je de nucleaire actietegels inzet. Als je de actietegel op je energiebord plaatst, mag je deze niet meer inzetten voor een overheidsopdracht en omgekeerd. Zodra je 2 actietegels op je energiebord hebt, gebruik je overige actietegels voor overheidsopdrachten.



Charlotte (geel) verplaatst de bouwploeg en komt langs 2 verbindingen. Ze betaalt €1 miljoen aan de bank voor de eerste verbinding. Voor de tweede verbinding schuift ze haar nucleaire actietegel op het energiebord naar onderen om het effect te gebruiken. Haar verplaatsing langs de rode stroomkabel is gratis.

© 2023 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.
© 2023 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl



est. 1989
QUEEN GAMES