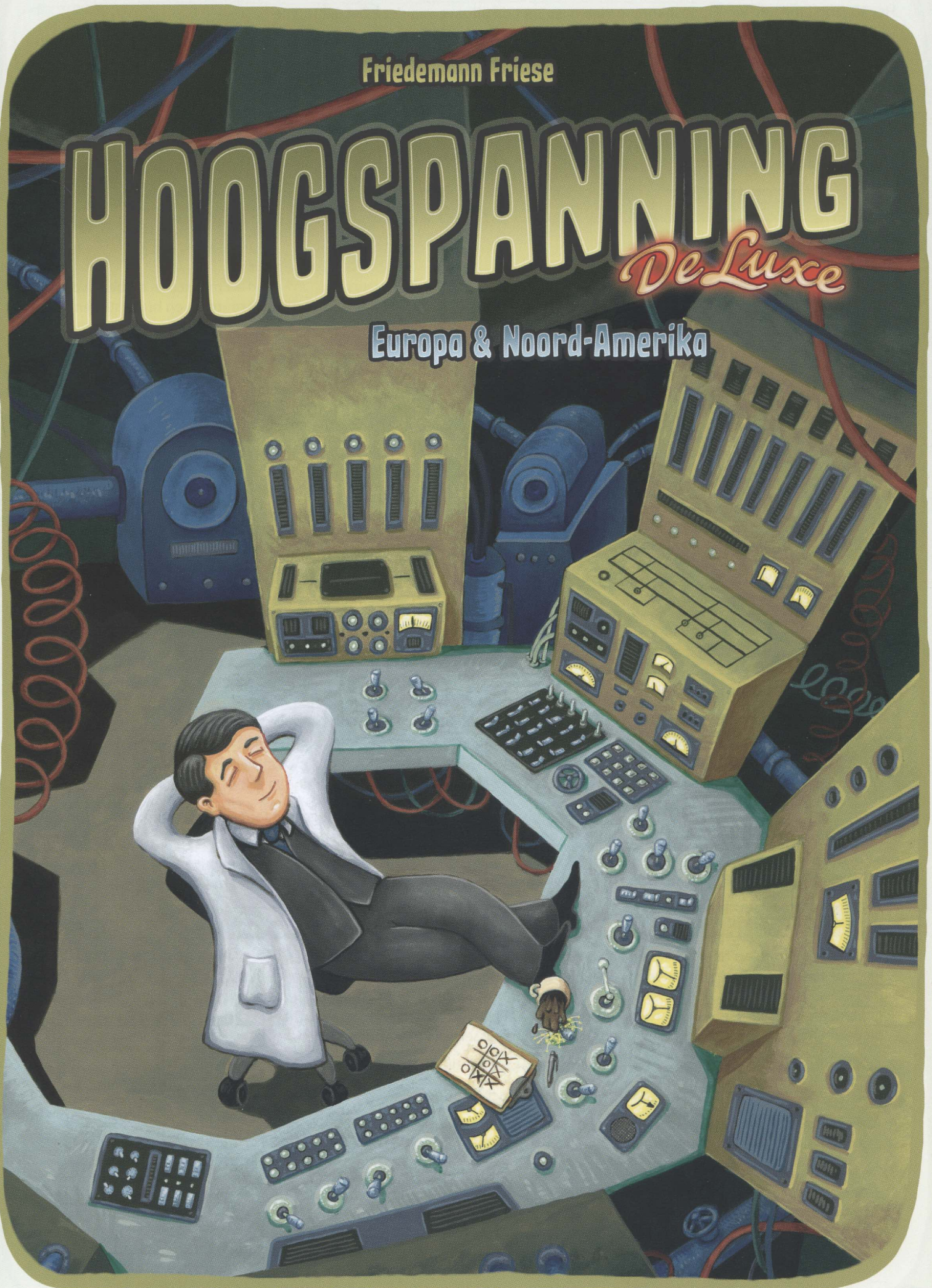


Friedemann Friese

# HOOGSPANNING

*De Luxe*

Europa & Noord-Amerika



Het 10-jarig jubileum van Hoogspanning vieren we met de uitgave van deze DeLuxe-editie!

Hoogspanning DeLuxe bevat een groot dubbelzijdig speelbord met kaarten van Europa en Noord-Amerika, nieuw ontworpen houten onderdelen en een set nieuwe elektriciteitscentrales, waarvan sommige gas verbruiken in plaats van bioafval. Overzichtskaarten voor het aanvullen van de brandstoffenmarkt versoepelen het spelverloop. Verder is er een spannende tweepersoonsvariant toegevoegd: "Niet te vertrouwen"!

Verder is het nog steeds "Hoogspanning" met alle spannende veilingen, brandstoffen speculaties, elektriciteitsnetwerken en de strijd tussen de spelers, die aan het einde van het spel tot een absolute climax komt. Het nieuwe artwork en de prachtige onderdelen zorgen echter toch voor een andere spelbeleving.

## Speelmateriaal



- **1 dubbelzijdig speelbord:** Duitsland & Noord-Amerika met score- en beurtvolgordespoor, en elektriciteitscentrale- en brandstoffenmarkt
- **132 huisjes in 6 kleuren:** 22 per kleur
- **83 houten brandstoffenstenen:** 27 steenkool, 24 gas, 20 stookolie, 12 uranium
- **1 veilinghamer, 1 kortingssteen, 1 "periode 2"-drempel, 1 "einde spel"-drempel**
- **120 munten** (de munteenheid in dit spel is de Elektro): 40x "1", 15x "5", 40x "10", 25x "50"
- **54 kaarten:**
  - elektriciteitscentrales: 42 centrales met nummers 03-40, 42, 44, 46 en 50, en 1 "periode 3"-kaart
  - 5 overzichtskaarten "aanvullen brandstoffenmarkt"
  - 6 overzichtskaarten "uitbetalingen"
- **De spelregels**

## Dubbelzijdig speelbord: "Europa" & "Noord-Amerika"

De spelregels zijn vrijwel identiek voor beide kanten van het speelbord.

Als er verschillen of speciale spelregels gelden, begint de betreffende paragraaf met de afbeelding en de naam van de bijbehorende kaart.



## Hoogspanning DeLuxe voor 2 spelers: "Niet te vertrouwen"

Hoogspanning DeLuxe introduceert nieuwe spelregels voor 2 spelers. Terwijl de spelers het tegen elkaar opnemen, moeten ze rekening houden met de acties van een fonds en deze succesvol tegen de andere speler inzetten.

We beschrijven eerst de spelregels voor 2 tot 6 spelers, met inbegrip van de spelregels voor de 2 nieuwe speelborden. Aan het einde van deze handleiding staan extra spelregels, die uitsluitend van toepassing zijn bij een spel met 2 spelers.

## Vorbereiding

1. Leg het speelbord op tafel (wij raden aan om uw eerste spel op de Noord-Amerikaanse kaart te spelen). De kaart is verdeeld in 7 gebieden met elk 7 steden. Voordat het spel begint kiezen de spelers een aantal gebieden (zie de tabel hiernaast). Alle gekozen gebieden moeten aan elkaar grenzen en men mag in alle gekozen gebieden spelen. Dit dient om het speelgebied aan het aantal spelers aan te passen en zorgt voor variatie.
2. Geef ieder een overzichtskaart "uitbetalingen", 50 Elektro en alle huisjes in één kleur.
3. Iedere speler zet een van zijn huisjes op veld 0 van het scorespoor.
4. Neem 1 huisje van iedere speler en bepaal de beurtvolgorde door willekeurig één voor één een huisje op de linkerkolom van het beurtvolgordespoor te zetten.
5. Deze velden vormen de brandstoffenmarkt. Leg de brandstoffen op de markt, zoals in de tabel hiernaast is aangegeven. Het getal linksonder geeft de prijs van de brandstoffen in het veld aan. Aan het begin van het spel heb je zo toegang tot verschillende aantallen brandstoffen tegen gevarieerde prijzen.

aantal spelers	aantal gebieden
2	3
3	3
4	4
5	5
6	5

	Europa	Noord-Amerika
steenkool	velden 2-9	velden 2-9
gas	velden 3-8	velden 3-8
stookolie	velden 3-9	velden 4-9
uranium	velden 8-9	veld 9



**Voorbeeld voor Noord-Amerika:** aan het begin van het spel kosten de goedkoopste steenkoolstenen 2 Elektro en de goedkoopste gasstenen 3 Elektro per stuk.

- Leg de overige brandstoffenstenen als voorraad naast de brandstoffenmarkt. Leg de munten gesorteerd naast het speelbord.
- Leg de overzichtskaart "aanvullen brandstoffenmarkt" die voor het deelnemende aantal spelers is bedoeld naast de brandstoffenmarkt. Doe de overige overzichtskaarten "aanvullen brandstoffenmarkt" terug in de doos.

- De grote velden aan de bovenkant van het speelbord vormen de elektriciteitscentralemarkt. In Noord-Amerika bestaat deze uit 8 velden, in Europa uit 9 velden. Neem de elektriciteitscentrales (verder in deze spelregels ook "centrales" genoemd) met de donkere achterkant (nummers "03" tot en met "15") en schud deze. Trek nu kaarten van deze stapel en leg deze als volgt op de velden van de centralemarkt:

**Noord-Amerika:** trek de bovenste 8 kaarten en leg deze open neer. Leg de 4 centrales met de laagste nummers van links naar rechts in oplopende volgorde open op de bovenste rij van de centralemarkt (dit is het actuele aanbod) en de 4 centrales met de hoogste nummers van links naar rechts in oplopende volgorde open op de onderste rij (dit is het toekomstige aanbod). Trek dan nog een centrale en leg deze opzij.

**Europa:** trek de bovenste 9 kaarten en leg deze open neer. Leg de 4 centrales met de laagste nummers van links naar rechts in oplopende volgorde open op de bovenste rij van de centralemarkt (dit is het actuele aanbod) en de 5 centrales met de hoogste nummers van links naar rechts in oplopende volgorde open op de onderste rij (dit is het toekomstige aanbod).

Als er een nieuwe centrale aan het aanbod wordt toegevoegd, sorteert dan beide rijen opnieuw, waarbij de 4 centrales met de laagste nummers in het actuele aanbod komen te liggen.

- Leg de kaart "periode 3" even opzij. Schud de centralekaarten met de lichte achterkant. Verwijder dan een aantal centrales willekeurig uit het spel, afhankelijk van het aantal spelers (zie de tabel hiernaast).

Schud vervolgens alle resterende centrales door elkaar en leg deze als gedekte stapel naast de centralemarkt. De achterkant van een centrale geeft zo informatie over de kracht van een toekomstige centrale.

#### 10. Sluit de voorbereiding als volgt af:

**Noord-Amerika:** doe de "periode 3"-kaart gedekt onder de stapel centrales en de opzij gelegde centrale gedekt bovenop de stapel.

**Europa:** doe de "periode 3"-kaart gedekt onder de stapel centrales.

Noord-Amerika: markt aanvullen bij 5 spelers

	4	7	4
	3	3	6
	4	2	5
	3	2	3

	centrale met donkere achterkant	centrale met lichte achterkant
2 spelers	1	5
3 spelers	2	6
4 spelers	1	3
5-6 spelers	geen	geen

## Elektriciteitscentrales

1. Het nummer van een centrale is bij een veiling het minimumbod op deze centrale. Verder wordt dit nummer gebruikt bij het sorteren van centrales in de centralemarkt en bij het bepalen van de beurtvolgorde als spelers een gelijk aantal steden in hun netwerk hebben aangesloten.
2. De afbeelding van de centrale heeft geen functie in het spel.
3. De kleur van en de symbolen links onder op een centrale geven aan hoeveel brandstoffen van een soort de centrale per ronde nodig heeft om elektriciteit te produceren (bruin: steenkool, blauw: gas, zwart: stookolie, rood: uranium). Een speler mag nooit minder of meer brandstofstenen gebruiken dan op de kaart is aangegeven. Een centrale kan twee keer zoveel van de aangegeven brandstoffen opslaan als het aantal dat nodig is om in een ronde elektriciteit te produceren.



**Hybride centrales** zijn blauw/zwart en tonen zowel gas- als stookoliesymbolen. De eigenaar van zo'n centrale mag kiezen of hij gas en/of stookolie gebruikt en/of opslaat. Normaal gesproken kiest een speler voor de goedkoopste brandstof.

**Ecologische centrales** zijn groen en hebben geen brandstoffen nodig om elektriciteit te produceren.

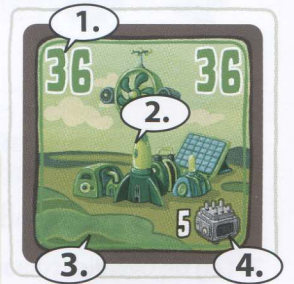
4. Het getal rechtsonder op de centrale geeft aan hoeveel steden de centrale van elektriciteit kan voorzien. Een speler mag niet de helft van de aangegeven brandstoffen gebruiken om maar de helft van het aangegeven aantal steden van energie te voorzien of tweemaal zoveel brandstoffen afgeven om het dubbele aantal steden van energie te voorzien (hoewel een centrale wel twee keer zoveel brandstoffen mag opslaan als het op de kaart afgebeelde aantal).

**Ecologische centrales** voorzien altijd het aangegeven aantal steden van energie!

**Voorbeeld:** centrale "20" kost ten minste 20 Elektro. Deze heeft 3 steenkoolstenen nodig om 4 steden van elektriciteit te voorzien. De speler mag er ten hoogste 6 steenkoolstenen opslaan.

De hybride centrale "22" voorziet 5 steden van elektriciteit tegen afgave van 3 gasstenen, 3 stookoliestenen, 1 oliesteen en 2 gasstenen of 2 gasstenen en 1 stookoliesteen. De speler mag er ten hoogste 6 van deze brandstoffen (willekeurige combinatie) opslaan.

De ecologische centrale "36" heeft geen brandstoffen nodig en kan deze ook niet opslaan. De centrale voorziet 5 steden van elektriciteit.



## Spelverloop

Het spel verloopt over een aantal ronden. Elke ronde bestaat uit 5 fasen. In beurtvolgorde voert iedere speler alle acties in een fase uit, waarna de volgende fase begint. De vijf fasen in een ronde zijn:

1. Beurtvolgorde bepalen
2. Centrales veilen
3. Brandstoffen kopen
4. Bouwen
5. Energie leveren, geld verdienen en volgende ronde voorbereiden

Tijdens het spel onderscheiden we 3 periodes. Het spel start in periode 1. Voor elke periode gelden speciale spelregels. Zie De periodes in het spel (blz. 8) voor een gedetailleerde beschrijving.

### Fase 1: Beurtvolgorde bepalen

Nu wordt de beurtvolgorde bepaald. De speler met de meeste aangesloten steden (het gaat hier om alle steden op het speelbord met een huisje erop, ze hoeven niet van stroom te zijn voorzien) zet zijn huisje op positie 1 van het beurtvolgordespoor. De speler met de op één na meeste aangesloten steden zet zijn huisje op positie 2, enzovoort. Bij een gelijke stand zet de speler met de centrale met het hoogste nummer als eerste zijn huisje op het beurtvolgordespoor.

**Uitzondering:** aan het begin van het spel wordt de beurtvolgorde geloot.

**Voorbeeld:** Michael heeft 6 aangesloten steden, Rianne en Hankie hebben er 5 en Karin heeft er 4. Michael zet zijn huisje op positie 1 van het beurtvolgordespoor. Rianne en Hankie staan gelijk en kijken nu naar hun centrale met het hoogste nummer. Hankie heeft 17 als hoogste nummer, Rianne 15. Hankie zet daarom haar huisje op positie 2 van het beurtvolgordespoor. Rianne komt op positie 3 en Karin op positie 4.



## Fase 2: Centrales veilen

In deze fase mag iedere speler ten hoogste één centrale kopen. De speler op positie 1 van het beurtvolgordespoor begint. Wie aan de beurt is kan uit de volgende twee opties kiezen:


- Een centrale veilen
- Passen

### a. Een centrale veilen

De speler kiest één van de centrales in het actuele aanbod. Deze wordt geveild. Hij doet zelf een openingsbod. Dit bod moet gelijk aan of hoger dan het nummer van de centrale zijn. Met de klok mee mogen de volgende spelers passen of een hoger bod doen. Een speler die past, mag later niet meer bieden. Spelers mogen als ze opnieuw aan de beurt zijn en niet hebben gepast hun bod verhogen. Als alle spelers op één na hebben gepast, betaalt de overgebleven speler zijn laatste bod aan de bank. Hij legt de centrale open voor zich op tafel en schuift zijn huisje naar de rechterkolom van het beurtvolgordespoor. Daarna trekt hij de bovenste kaart van de gedekte stapel centralekaarten en legt deze in het elektriciteitscentraleanbod. Sorteert de markt weer op nummer (laag links, hoog rechts) en zorg ervoor dat de vier laagste nummers in het actuele aanbod en de vier/vijf hoogste in het toekomstige aanbod liggen.

### Belangrijk:

- Een speler die een centrale heeft gekocht, mag deze ronde niet meer aan andere veilingen deelnemen.
- Als de speler die de te veilen centrale heeft uitgekozen, deze zelf koopt, mag de volgende speler op het beurtvolgordespoor die niet heeft gepast en nog geen centrale heeft gekocht, een centrale veilen of passen. Als een andere speler de aangeboden centrale koopt, mag de speler die deze heeft uitgekozen opnieuw een centrale veilen of passen.
- Een speler mag nooit meer dan 3 centrales bezitten. Als hij een vierde centrale koopt, moet hij direct één van zijn vier centrales uit het spel verwijderen. Hij mag eventuele brandstoffen erop naar andere centrales verplaatsen. Als dat niet kan (geen capaciteit of niet van het juiste soort), moet hij de brandstoffen terug in de algemene voorraad leggen.
- De laatste speler die niet heeft gepast en geen centrale heeft gekocht, mag een centrale uit het actuele aanbod voor het laagste bedrag kopen (het nummer van de centrale).

 **Noord-Amerika:** leg aan het begin van fase 2 de kortingssteen op de centrale met het laagste nummer in het actuele aanbod. Het minimumbod op deze centrale is nu 1 Elektro, ongeacht het nummer ervan.

Leggen de spelers tijdens fase 2 een centrale met een nog lager nummer in het actuele aanbod, verwijder dan direct de kortingssteen en gebruik weer de gebruikelijke minimumwaarden. In het zeldzame geval dat er een centrale met een te laag nummer wordt getrokken (zie 4. Bouwen), verwijder de getrokken centrale dan direct uit het spel en laat de kortingssteen liggen.


Koopt niemand de centrale met de kortingssteen, verwijder de betreffende centrale dan aan het einde van fase 2 uit het spel en trek een vervangende centrale.

Leg de kortingssteen tijdens alle andere fasen van het spel naast de centralemarkt, zodat de gebruikelijke nummers van de centrales gelden.

### b. Passen

De speler kiest ervoor om geen centrale te veilen. Hij mag deze ronde niet meer aan andere veilingen deelnemen en kan dus geen centrale aanschaffen. Om dit aan te geven, schuift hij zijn huisje naar de rechterkolom van het beurtvolgordespoor.

**Uitzondering:** in de eerste ronde moet iedere speler een centrale kopen.

 **Europa:** koopt in een ronde niemand een centrale, verwijder dan de centrale met het laagste nummer uit het spel en trek een vervangende.

**Uitzondering:** bepaal aan het einde van de eerste ronde opnieuw de beurtvolgorde (zie fase 1. Beurtvolgorde bepalen).

Bevinden de huisjes van alle spelers zich in de rechterkolom van het beurtvolgordespoor, dan is fase 2 afgelopen. Schuif alle huisjes weer naar de linkerkolom.



### Fase 3: Brandstoffen kopen

Deze fase wordt in **omgekeerde beurtvolgorde** gespeeld. De speler op de laatste positie van het beurtvolgordespoor begint, gevolgd door de speler op de op één na laatste positie, enzovoort.

Wie aan de beurt is mag zoveel brandstoffen van de brandstoffenmarkt kopen als hij wil, maar moet rekening houden met de opslagcapaciteit van zijn centrales. Een centrale kan uitsluitend het op de kaart afgebeelde soort brandstoffen opslaan met een maximum van tweemaal het aantal afgebeelde symbolen. Een speler mag niet meer brandstoffen aanschaffen dan zijn opslagcapaciteit.



**Voorbeeld:** centrale "04" kan maximaal 4 stookolie opslaan, hybride centrale "35" maximaal 4 gas en/of stookolie en ecologische centrale "31" kan geen brandstoffen opslaan.

De speler neemt gekochte brandstoffen van de brandstoffenmarktvelden. De prijs van een eenheid brandstof staat linksonder op het betreffende veld. Hij betaalt de kosten aan de bank. Als er zich geen brandstoffen van een bepaalde soort op de brandstoffenmarkt bevinden, zijn deze in de huidige ronde niet (meer) beschikbaar.

**Belangrijk:** een speler mag de brandstoffen op zijn centrales op elk moment herverdelen zolang hij zich aan de opslagcapaciteit van zijn centrales houdt.

Is een speler klaar, dan schuift hij zijn huisje naar de rechterkolom van het beurtvolgordespoor. Bevinden alle huisjes zich in de rechterkolom, dan is deze fase afgelopen. Schuif alle huisjes weer naar de linkerkolom.



### Fase 4: Bouwen

Deze fase wordt in **omgekeerde beurtvolgorde** gespeeld. De speler op de laatste positie van het beurtvolgordespoor begint, gevolgd door de speler op de op één na laatste positie, enzovoort.

In deze fase breiden de spelers hun hoogspanningsnetwerk op het speelbord uit.

Aan het begin van het spel heeft een speler nog geen steden in zijn hoogspanningsnetwerk. In de eerste ronde mag iedere speler in zijn beurt één stad op het speelbord kiezen (de stad mag niet door een andere speler gekozen zijn en moet in de aan het begin van het spel gekozen gebieden liggen). Hij zet één van zijn huisjes op veld 10 in deze stad. De getallen op de velden geven de bouwkosten op dat veld aan. Voor dit eerste huisje betaalt de speler 10 Elektro aan de bank. Een huisje op een stad geeft aan dat de betreffende stad op het hoogspanningsnet van de speler is aangesloten.

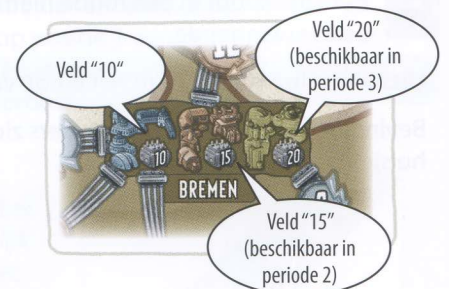
Een speler mag in zijn beurt zoveel aansluitingen (huisjes) op het speelbord zetten als hij wil, zolang hij de kosten betaalt. Voor elke nieuwe stad betaalt hij de bouwkosten (10 of 15 of 20, zie verderop) plus de aansluitkosten op de verbinding tussen deze stad en zijn netwerk. Een speler mag een stad aansluiten die verder weg ligt. Hij moet dan de som van alle verbindingen tussen zijn netwerk en de nieuwe stad betalen. De bouwkosten in tussenliggende steden hoeft hij niet te betalen, omdat hij daar geen huisje zet. Hij mag de gunstigste verbindingroute kiezen.

Heeft hij alle door hem gewenste steden aangesloten, dan schuift hij zijn huisje naar de rechterkolom van het beurtvolgordespoor.

Voor het bouwen van aansluitingen moet de speler zich aan de volgende regels houden:

- In periode 1 mag er maar één aansluiting per stad zijn, in periode 2 niet meer dan twee en in periode 3 niet meer dan drie. Deze kosten respectievelijk 10, 15 en 20 Elektro plus de verbindingskosten met het netwerk van de speler.

- Rekening houdend met het voorgaande mag een speler overal op het speelbord een nieuwe stad aansluiten. Hij mag elke verbindingroute gebruiken, die ook langs steden mag gaan waar hij niet mag bouwen. Verbindingen en steden die buiten het speelgebied liggen, mogen niet worden gebruikt!



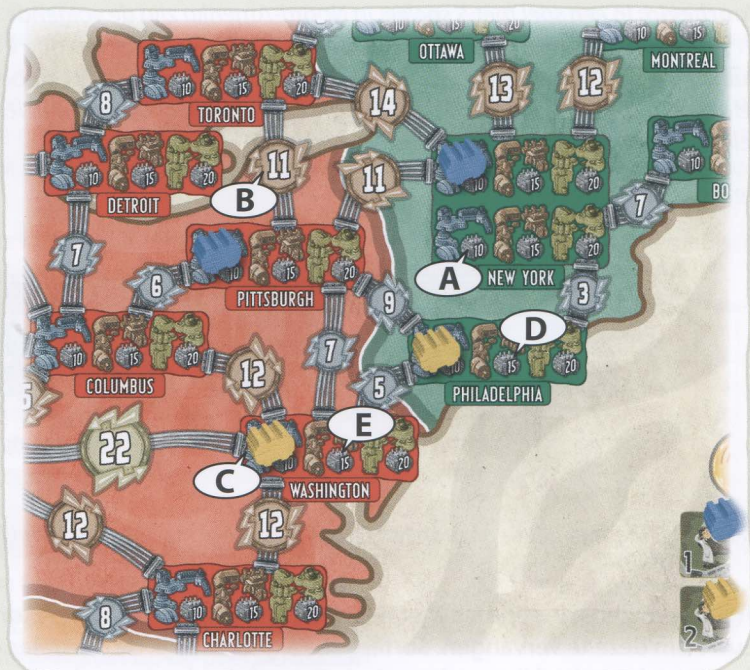
**Noord-Amerika:** de metropolen New York en Mexico City bestaan elk uit 2 steden met verbindingskosten 0. Een speler mag ten hoogste 1 huisje in elk van de 2 steden in een metropool hebben.

- Een speler mag een stad niet meerdere malen aansluiten.
- Een speler moet zijn huisje altijd op het goedkoopst beschikbare veld (10, 15 of 20) van de aangesloten stad zetten.
- Een speler mag maar één netwerk hebben en moet voor elke aan te sluiten stad de verbindings- en aansluitkosten betalen.
- Een stad kan maar op drie netwerken worden aangesloten

**Voorbeeld:** Michael (blauw) kan zijn netwerk voor 10 Elektro uitbreiden, omdat er tussen de 2 steden van de metropool New York geen aansluitkosten zijn (A).

Het bouwen van een aansluiting in Toronto zou 21 Elektro kosten (10+11), waarbij hij gebruik maakt van de goedkopere verbinding tussen Pittsburgh en Toronto (B). Het aansluiten van Charlotte kost 29 Elektro (10+7+12), omdat Bob (geel) al een huisje in Washington heeft (C). Michael moet Washington overslaan, omdat er in periode 1 maar 1 huisje per stad is toegestaan.

Zou het spel zich in periode 2 bevinden, dan kan Michael Philadelphia (D) voor 18 Elektro (15+3) of Washington (E) voor 22 Elektro (15+7) aansluiten. Wil Michael beide steden in 1 beurt aansluiten, dan betaalt hij maar 38 Elektro (18 Elektro voor Philadelphia en vanuit daar 20 Elektro voor Washington).



### Belangrijk:

- Een speler is niet verplicht om in de eerste ronde zijn netwerk te stichten. Hij mag dat later doen.
- Bouwt een speler meer huisjes in 1 beurt, zet deze dan tijdelijk op hun kant, zodat de spelers gemakkelijk achteraf de kosten kunnen berekenen.
- Elke keer dat een speler een aansluiting bouwt, werkt hij het scorespoor bij. De positie van zijn huisje op het scorespoor geeft aan hoeveel aangesloten steden hij momenteel heeft.
- Als zich in het actuele aanbod een centrale bevindt met een nummer dat gelijk aan of lager dan het aantal steden van de leidende speler is, wordt deze direct uit het spel verwijderd en vervangen door een nieuwe van de gedekte stapel. Centrales in het bezit van de spelers worden niet verwijderd.

**Voorbeeld:** Michael sluit zijn zesde stad aan. Centrale "06" ligt nog in het actuele aanbod. Deze wordt nu uit het spel verwijderd en er wordt een vervangende centrale getrokken. De spelers mogen de centrales "03", "04" en "05" houden.

Bevinden alle huisjes zich in de rechterkolom, dan is deze fase afgelopen. Schuif alle huisjes weer naar de linkerkolom.

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

In deze fase verdienen de spelers geld, leggen ze nieuwe brandstoffen op de brandstoffenmarkt, verwijderen ze een centrale van de markt uit het spel en vervangen ze deze door een nieuwe van de gedekte stapel.

Te beginnen met de speler die aan de leiding staat, geeft iedere speler aan hoeveel van zijn aangesloten steden hij van elektriciteit voorziet. De tabel op de overzichtskaart laat zien hoeveel geld hij daarvoor krijgt. Een speler die geen stad van energie voorziet krijgt 10 Elektro (minimuminkomen). Een speler mag ervoor kiezen om minder steden van elektriciteit te voorzien dan hij zou kunnen. Hij legt de door de gebruikte centrales verbruikte brandstoffen terug in de **algemene voorraad** (niet op de brandstoffenmarkt). Een speler krijgt uitsluitend geld voor steden die hij van elektriciteit voorziet. Als hij meer elektriciteit levert dan hij nodig heeft, vervalt het overschot.

10	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33
22	44	73	105	138	171	204	237	270	303	336	369
33	64	90	112	129	142	150					



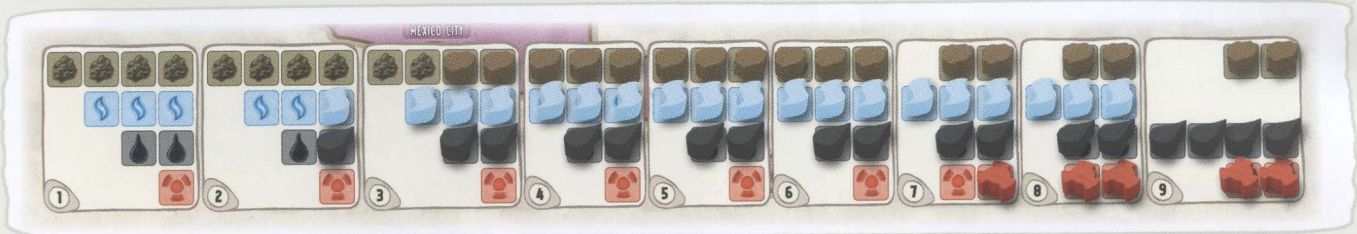
**Voorbeeld:** Patricia heeft 6 steden en centrales "10", "14" en "21" met allemaal de maximale capaciteit brandstof. Ze levert 2 stookolie, 1 gas en 1 uranium in en produceert elektriciteit voor 7 (2+2+3) steden. Omdat ze maar 6 steden heeft, krijgt ze 73 Elektro.

Vul nu de brandstoffenmarkt aan op basis van de tabel op de overzichtskaart "aanvullen brandstoffenmarkt". De aantallen hangen van het aantal spelers en de periode waarin het spel zich bevindt af. Begin met aanvullen vanaf het duurste lege veld waar de betreffende brandstoffen mogen liggen.

Als er niet voldoende brandstoffen zijn om de markt aan te vullen, ontstaat er schaarste.

**Voorbeeld:** In een spel met 5 spelers in Noord-Amerika zijn de volgende brandstoffen in de eerste ronde verkocht: 10 steenkool, 2 gas en 1 stookolie. De tabel op de overzichtskaart geeft aan dat in periode 1 van een spel met 5 spelers de volgende brandstoffen op de markt komen: 4 steenkool, 3 gas, 4 stookolie en 3 uranium. Er zijn voldoende brandstoffen in voorraad, dus er komt 2 steenkool op veld 4, de andere 2 op veld 3. Er wordt 2 gas op veld 3 en 1 op veld 2 gelegd. Veld 4 krijgt 1 stookolie en veld 3 twee. Uranium komt op velden 8 en 7.

De brandstoffenmarkt ziet er nu zo uit:



In vergelijking met het begin van het spel is steenkool nu duurder, terwijl gas, stookolie en uranium goedkoper zijn.

Schuif vervolgens de centrale met het hoogste nummer uit het toekomstige aanbod onder de gedekte stapel en trek een nieuwe om deze te vervangen. Sorteert zoals gebruikelijk de centrales op nummer, zodat de centrales met de laagste nummers in het actuele aanbod liggen. In periode 3 wordt in plaats van deze actie de centrale met het laagste nummer uit het spel verwijderd en indien mogelijk door een nieuwe centrale van de trekstapel vervangen.

**Opmerking:** aan het einde van het spel kan het voorkomen dat centrales niet kunnen worden vervangen. Speel in dat geval met minder centrales door.

Daarmee is fase 5 afgelopen. Er begint een nieuwe ronde met fase 1.

## De periodes in het spel

Dit overzicht beschrijft de bijzondere spelregels en situaties in de 3 verschillende periodes van het spel.



### Periode 1

Het spel begint in periode 1. Nu mag er per stad niet meer dan één aansluiting zijn. De kosten voor het bouwen van een aansluiting bedragen 10 Elektro. Zie de brandstoffentabel op de overzichtskaart voor het aanvullen van de brandstoffenmarkt.



### Periode 2

Deze periode begint aan het begin van fase 5 (Energie leveren, geld verdienen en volgende ronde voorbereiden) nadat één of meer spelers in fase 4 (Bouwen) een bepaald aantal steden hebben aangesloten (zie tabel hiernaast). Leg ter herinnering de "periode 2"-drempel vóór het betreffende veld van het scorespoor.

aantal spelers	aantal aangesloten steden
2-5	7
6	6



**Noord-Amerika:** aan het begin van periode 2 gebeurt eenmalig het volgende: verwijder de centrale met het laagste nummer uit het spel en vervang deze door een nieuwe van de gedekte trekstapel.



**Europa:** aan het begin van periode 2 gebeurt eenmalig het volgende: verwijder de centrale met het laagste nummer uit het spel. Trek geen vervangende centrale. Vanaf nu bestaat het toekomstige aanbod maar uit 4 centrales.

Vanaf dit moment mogen er per stad 2 aansluitingen zijn. De kosten voor het bouwen van een tweede aansluiting bedragen 15 Elektro. Zie de brandstoffentabel op de overzichtskaart voor het aanvullen van de brandstoffenmarkt.







## Periode 3

Periode 3 begint in de fase na de fase waarin de kaart "periode 3" wordt getrokken. **Speciale situatie:** het is mogelijk dat periode 3 vóór periode 2 start. Voer in dat geval alle acties behorende bij periode 2 eerst uit en vervolg direct met de aanwijzingen voor periode 3.

Er zijn 3 momenten waarop periode 3 kan ingaan:

1. Als de kaart "periode 3" in fase 2 wordt getrokken, beschouw deze dan als de centrale met het hoogste nummer en leg hem in het elektriciteitscentraleanbod. Schud de gedekte stapel centralekaarten (de centrales die tijdens het spel onder de kaart "periode 3" zijn geschoven) en leg deze weer als gedekte stapel naast het speelbord. Vervolg de veiling zoals gebruikelijk en trek indien nodig vervangende centrales van de nieuwe gedekte stapel. Verwijder na afloop van fase 2 de centrale met het laagste nummer en de kaart "periode 3" uit het spel. Trek geen vervangende centrale van de gedekte stapel. Periode 3 begint in fase 3.
2. Als de kaart "periode 3" in fase 4 wordt getrokken ter vervanging van te kleine centrales, verwijder dan de centrale met het laagste nummer en de kaart "periode 3" uit het spel. Trek geen vervangende centrale van de gedekte stapel. Schud de gedekte stapel centralekaarten (de centrales die tijdens het spel onder de kaart "periode 3" zijn geschoven) en leg deze weer als gedekte stapel naast het speelbord. Periode 3 begint in fase 5.
3. Als de kaart "periode 3" in fase 5 wordt getrokken, verwijder dan de centrale met het laagste nummer en de kaart "periode 3" uit het spel. Trek geen vervangende centrale van de gedekte stapel. Schud de gedekte stapel centralekaarten (de centrales die tijdens het spel onder de kaart "periode 3" zijn geschoven) en leg deze weer als gedekte stapel naast het speelbord. Periode 3 begint in fase 1 van de volgende ronde.

In periode 3 zijn er maar 6 centrales in het elektriciteitscentraleanbod. Al deze centrales vormen samen het actuele aanbod. In periode 3 is er geen toekomstig aanbod.

Vanaf dit moment mogen er per stad 3 aansluitingen zijn. De kosten voor het bouwen van een derde aansluiting bedragen 20 Elektro. Zie de brandstoffentabel op de overzichtskaart voor het aanvullen van de brandstoffenmarkt.



## Einde van het spel

Het spel is afgelopen na fase 4 van de ronde waarin één of meer spelers een bepaald aantal steden hebben aangesloten (zie de tabel hiernaast). Leg ter herinnering de "einde spel"-drempel vóór het betreffende veld van het scorespoor. Een speler mag meer dan het aangegeven aantal steden aansluiten.

De speler die de meeste steden van energie kan voorzien wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler met het meeste geld. Is het nog steeds gelijk, dan wint de speler met de meeste steden in zijn netwerk.

aantal spelers	aantal aangesloten steden
2	18
3-4	17
5	15
6	14

**Opmerking:** het is niet gezegd dat een speler met meer dan het aangegeven aantal aangesloten steden het spel wint, omdat hij ze ook nog van elektriciteit moet kunnen voorzien.



## Hoogspanning DeLuxe voor 2 spelers: "Niet te vertrouwen"

### Inleiding

Terwijl de spelers het tegen elkaar opnemen, worden ze geconfronteerd met de acties van een lang geleden opgericht fonds. Dit fonds blokkeert steden en kaapt de aantrekkelijkste centrales en bijbehorende brandstoffen weg.

Alle spelregels van het basisspel zijn van kracht. Pas de volgende wijzigingen toe.

### Vorbereiding

1. Maak ruimte naast het speelbord voor de centrales en huisjes van het fonds. Het fonds krijgt 16 huisjes plus 1 voor op het beurtvolgordespoor (het fonds zet geen huisje op het scorespoor). Het fonds ontvangt tijdens het hele spel geen geld.
2. Bepaal de startspeler door loting (één van de 2 menselijke spelers) en zet 1 van zijn huisjes op veld 1 van het beurtvolgordespoor. Zet het huisje van het fonds op veld 2 (het fonds is altijd als tweede aan de beurt). Zet het huisje van de andere speler op veld 3 van het beurtvolgordespoor.
3. Nadat de spelers het speelgebied hebben gekozen (3 aan elkaar grenzende regio's), zetten ze 6 huisjes van het fonds op velden "10" van 6 aan elkaar grenzende steden: de startspeler zet er eerst 1 in een stad naar keuze. De volgende 5 moeten aan reeds gezette huisjes grenzen. De andere speler zet er 2, vervolgens de startspeler 2 en ten slotte zet de andere speler het laatste huisje op het speelbord. De resterende 10 huisjes vormen de voorraad van het fonds.



### Spelverloop

#### Algemene spelregels

Het fonds heeft geen geld nodig. Het krijgt zijn centrales en brandstoffen kosteloos. Ook het zetten van huisjes in steden kost het fonds niets. De huisjes van het fonds tellen niet mee bij het bepalen van het ingaan van periode 2! Het fonds blokkeert uitsluitend velden "10" en "15" van bepaalde steden.

#### Fase 1: Beurtvolgorde bepalen

Het fonds is altijd als tweede aan de beurt!

#### Fase 2: Centrales veilen

De eerste speler kiest een te veilen centrale of past. Uitsluitend de 2 spelers bieden voor een door een speler aangeboden centrale. Het fonds biedt nooit mee (het heeft ook geen geld).

Nadat één van de 2 spelers een centrale heeft gekocht of de eerste speler heeft gepast, neemt het fonds de centrale met het hoogste nummer uit het actuele aanbod en legt deze naast zijn voorraad huisjes. Er vindt geen veiling van deze centrale plaats!

Heeft het fonds 3 centrales, dan neemt het uitsluitend een nieuwe uit de huidige markt als het nummer ervan hoger is dan het nummer van zijn laagste centrale. In dat geval verwijdert het zijn laagste centrale uit het spel.

**Europa:** passen beide spelers en neemt het fonds geen nieuwe centrale uit het actuele aanbod, verwijder dan de centrale met het laagste nummer uit het actuele aanbod en trek een vervangende.

#### Fase 3: Brandstoffen kopen

Het fonds neemt altijd kosteloos zoveel brandstoffen uit de markt dat elk van zijn centrales eenmaal kan produceren (in fase 5). Het slaat nooit extra brandstoffen op. Zijn er niet voldoende brandstoffen op de markt, dan neemt het fonds er zoveel mogelijk. Heeft het fonds een hybride centrale, dan neemt het 1 gas en 1 stookolie zolang beide brandstoffen beschikbaar zijn (het start altijd met het nemen van gas).

## Fase 4: Bouwen

De spelers mogen de 6 steden met huisjes van het fonds pas vanaf periode 2 aansluiten.

Zolang het fonds huisjes in voorraad heeft, zet een speler die een nieuwe (lege) stad aansluit direct een huisje van het fonds op veld "15" van die stad. Zo zijn de eerste 10 aangesloten steden in fase 2 geblokkeerd en kunnen ze pas in fase 3 door de andere speler worden aangesloten.

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

Doe alle brandstoffen die zich op de centrales van het fonds bevinden terug in de algemene voorraad.



## Einde van het spel

Het spel is afgelopen na fase 4 (Bouwen) als één of beide spelers 18 of meer steden hebben aangesloten. Het fonds kan niet winnen. Het biedt uitsluitend mogelijkheden om de andere speler te blokkeren.



© 2014 2F-Spiele

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

[www.999games.nl](http://www.999games.nl)

Klantenservice:

0900 - 999 0000

[klantenservice@999games.nl](mailto:klantenservice@999games.nl)

Auteur: Friedemann Friese

Grafische vormgeving: Harald Lieske

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden



### Fase 1: Beurtvolgorde bepalen

Reorganiseer de huisjes in de linkerkolom van het beurtvolgordespoor:

- Eerste speler: de speler met de meeste steden in zijn netwerk.
- Bij gelijke stand: de betrokken speler met de centrale met het hoogste nummer.

### Fase 2: Centrales veilen

Deze fase wordt in beurtvolgorde gespeeld, te beginnen met de eerste speler.

a) Kies een te veilen centrale

- De speler kiest 1 van de 4 centrales in het actuele aanbod.
- De spelers bieden met de klok mee. Minimumbod is gelijk aan het nummer van de centrale.
- Iedere speler kan niet meer dan 1 centrale per ronde kopen. Een speler kan niet meer dan 3 centrales bezitten.



**Noord-Amerika:** centrale met laagste nummer krijgt kortingssteen. Minimumbod wordt verlaagd naar 1 Elektro.

b) Passen

- Wie past, doet in deze fase niet meer mee en krijgt deze ronde geen centrale.
- In de eerste ronde moet iedere speler een centrale kopen. Niemand mag passen.



**Europa:** passen alle spelers, verwijder dan centrale met laagste nummer uit het spel.

### Fase 3: Brandstoffen kopen

Deze fase wordt in omgekeerde beurtvolgorde gespeeld, te beginnen met de laatste speler.

- De speler koopt zoveel brandstoffen als hij wil en kan, zolang hij voldoende opslagcapaciteit heeft.
- Elke centrale heeft plaats voor tweemaal de voor productie benodigde brandstoffen.

### Fase 4: Bouwen

Deze fase wordt in omgekeerde beurtvolgorde gespeeld, te beginnen met de laatste speler.

- Iedere speler mag zijn startstad kiezen in het aan het begin van het spel bepaalde speelgebied.
- De speler sluit zoveel steden aan als hij wil.
- Kosten: aansluitkosten plus verbindingskosten.
- Verwijder een centrale in het aanbod met een nummer dat gelijk of lager is aan het aantal aangesloten steden van een speler direct uit het spel.

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

- Iedere speler ontvangt geld op basis van het aantal steden dat hij van elektriciteit voorziet.
- Vul de brandstoffenmarkt aan volgens de overzichtskaart.
- Periode 1 en 2: doe centrale met hoogste nummer in aanbod onder de gedekte stapel.
- Periode 3: verwijder centrale met laagste nummer in aanbod uit het spel.



#### Periode 1

- Het spel begint in periode 1.
- Per stad mag er niet meer dan één aansluiting zijn. De kosten voor het bouwen van een aansluiting bedragen 10 Elektro.
- Zie de brandstoffentabel op de overzichtskaart voor het aanvullen van de brandstoffenmarkt.



#### Periode 2

- Deze periode begint aan het begin van fase 5 nadat één of meer spelers in fase 4 (Bouwen) een bepaald aantal steden hebben aangesloten.



**Noord-Amerika:** aan het begin van periode 2 gebeurt eenmalig: verwijder de centrale met het laagste nummer uit het spel en vervang deze door een nieuwe van de gedekte trekstapel.



**Europa:** aan het begin van periode 2 gebeurt eenmalig: verwijder de centrale met het laagste nummer uit het spel.

Trek geen vervangende centrale. Vanaf nu bestaat het toekomstige aanbod maar uit 4 centrales.

- Per stad mogen er 2 aansluitingen zijn. De kosten voor het bouwen van een tweede aansluiting bedragen 15 Elektro.
- Zie de brandstoffentabel op de overzichtskaart voor het aanvullen van de brandstoffenmarkt.



#### Periode 3

- Periode 3 begint in de fase na de fase waarin de kaart "periode 3" wordt getrokken.
- Verwijder aan het begin van periode 3 de centrale met het laagste nummer en de kaart "periode 3" uit het spel. In periode 3 zijn er maar 6 centrales in het elektriciteitscentraleanbod. Al deze centrales vormen samen het actuele aanbod.
- Per stad mogen er 3 aansluitingen zijn. De kosten voor het bouwen van een derde aansluiting bedragen 20 Elektro.
- Zie de brandstoffentabel op de overzichtskaart voor het aanvullen van de brandstoffenmarkt.