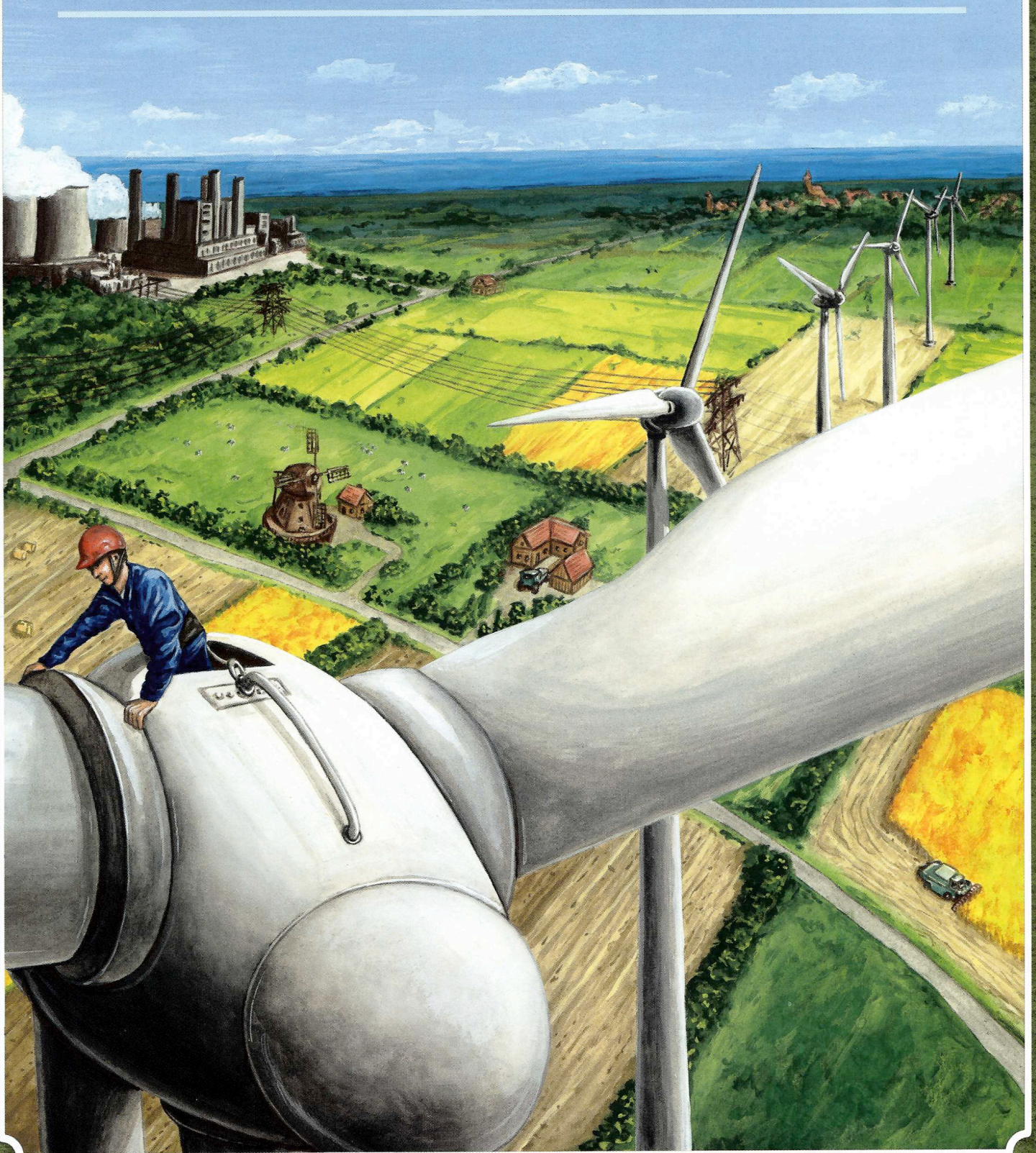


*Friedemann Friese*

# HOOGSPANNING





# Friedemann Friese

# HOOGSPANNING

## Speelmateriaal



- 1 dubbelzijdig speelbord: Duitsland/V.S. met scorespoor en brandstoffenmarkt
- 132 houten huisjes in 6 kleuren: 22 per kleur
- 84 houten brandstoffenblokjes: 24 steenkool (bruin), 24 stookolie (zwart), 24 bioafval (geel), 12 uranium (rood)
- geld (de munteenheid in dit spel is de Elektro)
- 6 overzichtskaarten met spelverloop/uitbetalingen
- 44 elektriciteitscentralekaarten: 42 centrales met nummers 03–40, 42, 44, 46 en 50, 1 transformatorstation en 1 "periode 3"-kaart,
- de spelregels

## Kort speloverzicht

De spelers bieden tegen elkaar op om elektriciteitscentrales te kopen en voorzien daarmee hun steden van stroom. Om hun centrales stroom te laten produceren is de juiste brandstof nodig: zij moeten die op de brandstoffenmarkt inkopen. Ondertussen breiden ze hun hoogspanningsnetwerk uit, want de speler die aan het einde van het spel de meeste steden van stroom voorziet, wint het spel.

**Opmerking:** in de spelregels korten we "electriciteitscentrale" af tot "centrale".

## Vorbereiding



1. Leg het speelbord op tafel (wij raden aan om uw eerste spel op de Duitse kaart te spelen). De kaart is verdeeld in 6 gebieden met elk 7 steden. Voordat het spel begint kiest iedere speler één gebied. 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, 50 Elektro en alle houten huisjes in één kleur.
3. Iedere speler zet een van zijn houten huisjes op het beurtvolgorde-spoor, en eentje bij het scorespoor.
4. Deze velden vormen de brandstoffenmarkt. Leg de brandstoffen op de markt, zoals op de afbeelding is aangegeven. Het getal in de munt rechtsboven in het veld geeft de prijs van de brandstoffen in het veld aan. Aan het begin van het spel kost de goedkoopste steenkool dus 1 Elektro, de goedkoopste stookolie 3 Elektro, de goedkoopste bioafval 7 Elektro en de goedkoopste uranium 14 Elektro. De symbolen op de velden geven aan welk soort energie er op zo'n veld mag liggen. In de loop van het spel komen er nieuwe brandstoffen op de markt. Op velden 1–8 kunnen dus maximaal 3 steenkool, 3 stookolie, 3 bioafval en 1 uranium liggen. Op velden 10, 12, 14 en 16 kan maximaal 1 uranium liggen.



5. Leg de resterende brandstoffen als voorraad naast het speelbord.



6. Leg de centrales met nummers 03–10 in twee horizontale rijen van vier kaarten naast het speelbord (zie afbeelding). Deze kaarten vormen het elektriciteitscentralesaanbod. Sorteert beide rijen op nummer, waarbij het laagste nummer links en het hoogste nummer rechts in de rij ligt. De bovenste rij vormt het actuele aanbod, de onderste rij het toekomstige aanbod. Als er een nieuwe centrale aan het aanbod wordt toegevoegd, sorteert dan beide rijen opnieuw, waarbij de vier centrales met de laagste nummers in het actuele aanbod komen te liggen.

7. Leg de kaart “periode 3” en de centrale met nummer 13 even opzij. Schud de resterende centralekaarten en leg deze als gedekte stapel naast het speelbord. Schuif de kaart “periode 3” gedekt onder deze stapel en leg de centrale met nummer 13 gedekt bovenop de stapel.

## 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. Inkomsten nemen en volgende ronde voorbereiden

Tijdens het spel onderscheiden we 3 periodes. Het spel start in periode 1. Periode 2 gaat in nadat een speler zijn zevende stad heeft aangesloten en periode 3 begint nadat de kaart “periode 3” wordt omgedraaid. Het spel is afgelopen zodra een speler zijn zeventiende stad heeft aangesloten. Voor elke periode gelden speciale spelregels. Zie **De periodes** in het spel (blz. 6) 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 houten huisje op positie 1 van het beurtvolgorde-spoor. 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 beurtvolgorde-spoor.

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

**Voorbeeld:** Annette heeft 6 aangesloten steden, Rianne en Hankie hebben er 5 en Gerben heeft er 4. Annette zet haar houten huisje op positie 1 van het beurtvolgorde-spoor. 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 houten huisje op positie 2 van het beurtvolgorde-spoor. Rianne komt op positie 3 en Gerben 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 beurtvolgorde-spoor begint. Wie aan de beurt is kan uit de volgende twee opties kiezen:

- a. Passen
- b. Een centrale veilen

### a. 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.

### b. 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. Daarna trekt hij de bovenste kaart van de gedekte stapel centralekaarten en legt deze in het elektriciteitscentralesaanbod. 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 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 beurtvolgorde-spoor 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 drie 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). Hij mag ook passen als hij geen centrale wil kopen.

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

- Als geen van de spelers in een latere ronde een centrale koopt, verwijder dan de centrale met het laagste nummer uit het spel en trek een nieuwe centrale van de gedekte stapel. Sorteert de centrales zoals gebruikelijk opnieuw.

**Uitzondering:** omdat de beurtvolgorde in de eerste ronde is geloot, wordt deze direct na fase 2 opnieuw bepaald. In ronde 1 heeft niemand nog steden aangesloten, dus de beurtvolgorde wordt volledig door de nummers van de centrales bepaald (zie fase 1).



## Centrales



1. Dit getal is het nummer van deze centrale en is verder bij een veiling het minimumbod op deze centrale. **Voor deze kaart is het minimumbod dus 14 Elektro.**
2. Dit is een afbeelding van de betreffende centrale en heeft **geen** functie in het spel.
3. Deze symbolen geven aan hoeveel brandstoffen van een soort de centrale per beurt nodig heeft om elektriciteit te produceren. Een speler mag nooit minder of meer brandstoffen gebruiken dan op de kaart is aangegeven. Een centrale kan twee keer zoveel brandstoffen opslaan als het aantal dat nodig is om in een beurt elektriciteit te produceren. **Deze centrale heeft 2 bioafval nodig om elektriciteit te produceren. Er kan maximaal 4 bioafval worden opgeslagen.**
4. Dit getal geeft aan hoeveel steden de centrale van elektriciteit kan voorzien. Voor deze kaart betekent het dat de speler voor 2 bioafval ten hoogste 2 steden van energie kan voorzien. Een speler mag niet 1 bioafval gebruiken om maar 1 stad van energie te voorzien of 4 bioafval om 4 steden van energie te voorzien (hoewel een centrale wel twee keer zoveel brandstoffen mag opslaan als het op de kaart afgebeelde aantal brandstoffen).

= steenkool   
 = stookolie   
 = bioafval   
 = uranium   
 = hybride steenkool/stookolie   
 geen symbol = wind en kernfusie

## Speciale centrales



**Hybride centrales:** deze centrales zijn bruin/zwart en bevatten zowel steenkool- als stookoliesymbolen. De eigenaar van zo'n centrale mag kiezen of hij steenkool en/of stookolie gebruikt. Normaal gesproken kiest een speler voor de goedkoopste brandstof.

**Voorbeeld:** centrale 05 (zie afbeelding) kan elektriciteit produceren met 2 steenkool, 2 stookolie of 1 steenkool en 1 stookolie.

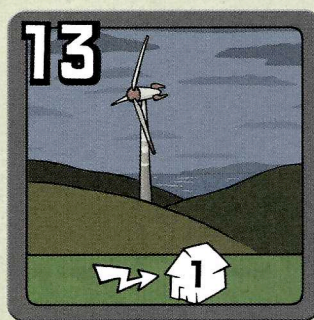
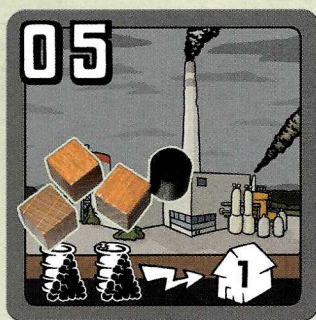
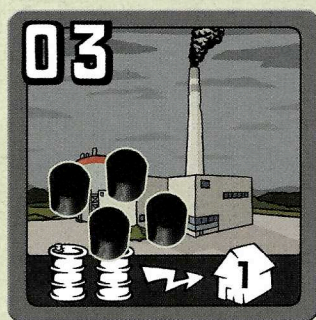
**Windenergie- en kernfusiecentrales:** deze centrales hebben geen brandstoffen nodig om elektriciteit te produceren. Ze kunnen zoveel steden van stroom voorzien als het getal dat in het huisje staat.

## Fase 3: Brandstoffen kopen

Deze fase wordt in **omgekeerde beurtvolgorde** gespeeld. De speler op de laatste positie van het beurtvolgorde-spoor 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.

**Voorbeelden:** centrale 03 kan maximaal 4 stookolie opslaan, centrale 05 maximaal 4 steenkool en/of stookolie en centrale 13 kan geen brandstoffen opslaan. Deze centrales hebben geen opslagcapaciteit meer.



De speler neemt gekochte brandstoffen van de brandstoffenmarkt velden. De prijs van een eenheid brandstof staat in de munt rechtsboven 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 hervedelen zolang hij zich aan de opslagcapaciteit van zijn centrales houdt.

## Fase 4: Bouwen

Deze fase wordt in **omgekeerde beurtvolgorde** gespeeld. De speler op de laatste positie van het beurtvolgorde-spoor 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.

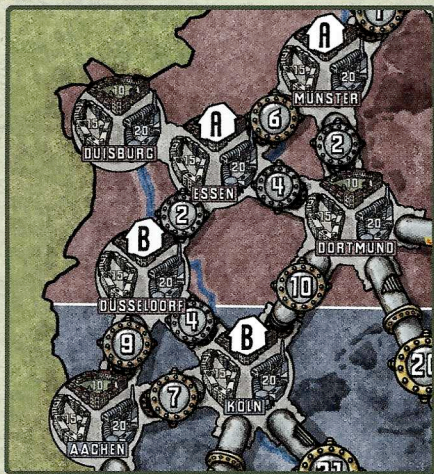


Een speler mag in zijn beurt zoveel aansluitingen (huisjes) op het spelbord zetten als hij wil, zolang hij de kosten betaalt. Voor elke nieuwe stad betaalt hij de bouwkosten (10 of 15 of 20, zie verderop) plus de aansluitkosten op de verbinding tussen deze stad en zijn netwerk. Een speler mag een stad 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.

Voor het bouwen van aansluitingen moet hij 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 spelbord een nieuwe stad aansluiten. Hij mag elke verbindingroute gebruiken, die ook langs steden mag gaan waar hij niet mag bouwen.
- 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



**Speler A** kan zijn netwerk voor 10 Elektro met **Duisburg** uitbreiden, omdat er tussen **Duisburg** en **Essen** geen aansluitkosten zijn. Het bouwen van een aansluiting in **Dortmund** zou 12 Elektro kosten (10+2), waarbij hij gebruik maakt van de goedkopere verbinding tussen **Münster** en **Dortmund**. Het aansluiten van Aachen kost 21 Elektro (10+9+2) vanwege de verbindingen naar en van **Düsseldorf**.

Voor **speler B** zijn de aansluitkosten naar **Duisburg** ook niet hoog. De aansluiting kost 12 Elektro (10+2+0) via de verbinding naar **Essen**.

Stel dat het spel zich in periode 2 bevindt. **Speler A** zou dan voor 17 Elektro (15+2) **Düsseldorf** of voor 21 Elektro (15+2+4) **Köln** op zijn netwerk kunnen aansluiten. Als hij beide steden aansluit betaalt hij eerst 17 Elektro voor **Düsseldorf** en dan 19 Elektro voor **Köln**.

### Belangrijk

- Een speler is niet verplicht om in de eerste ronde zijn netwerk te stichten. Hij mag dat later doen.
- Elke keer dat een speler een aansluiting bouwt, werkt hij het scorespoor bij. De positie van zijn huisje op het scorespoor geeft actueel aan hoeveel aangesloten steden hij 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:** een speler sluit zijn zesde stad aan. Als de centrale met nummer 06 nog in het actuele aanbod ligt, wordt deze uit het spel verwijderd. De spelers mogen de centrales met nummers 03, 04 en 05 houden. Het is mogelijk dat net getrokken centrales daardoor direct uit het spel worden verwijderd. Trek voor elke verwijderde centrale een nieuwe van de gedekte stapel, en voeg die aan het aanbod toe, waarna het actuele en het toekomstige aanbod weer gesorteerd worden.

## 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 een centrale van de markt uit het spel en vervangen 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 teveel.

### Voorbeeld



Patricia heeft 6 steden en centrales 07, 10 en 15 met allemaal de maximale capaciteit brandstof. Ze levert vier steenkool en 3 stookolie 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 achterzijde van deze spelregels. 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.

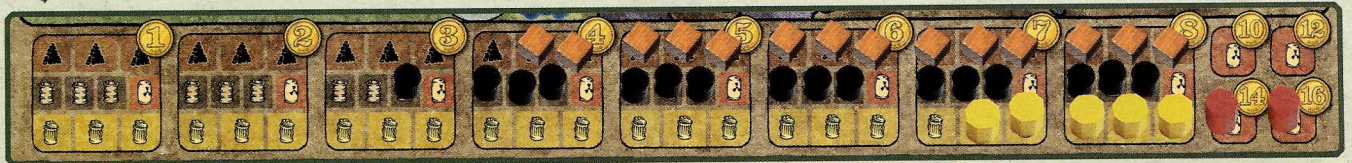
**Let op:** uranium komt per veld maar één keer voor en loopt door tot en met veld 16. Als er niet voldoende brandstoffen zijn om de markt aan te vullen, ontstaat er schaarste.



## Voorbeeld

In een spel met vijf spelers zijn de volgende brandstoffen in de eerste ronde verkocht: 10 steenkool, 2 stookolie en 1 bioafval. De brandstoffenmarkt ziet er dan als volgt uit:

 = steenkool     = stookolie     = bioafval     = uranium



De tabel geeft aan dat in periode 1 van een spel met 5 spelers de volgende brandstoffen op de markt komen: 5 steenkool, 4 stookolie, 3 bioafval en 2 uranium. Er is maar 4 steenkool in de voorraad (de rest ligt op de centrales van de spelers), dus is er schaarste. Eén steenkool komt op veld 4, de andere drie op veld 3. Er worden twee stookolie op veld 3 en 2 op veld 2 gelegd. Veld 7 krijgt één bioafval en veld 6 twee. Uranium komt op velden 12 en 10. Vergeleken met de eerste ronde is steenkool duurder geworden en stookolie goedkoper.

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.

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

## SPECIALE SITUATIE: TRANSFORMATORSTATION

Zodra de spelers het transformatorstation van de gedekte stapel trekken, wordt het spel onderbroken voor een extra veiling. Het maakt niet uit in welke fase dit gebeurt. Na deze veiling trekken de spelers een nieuwe centrale van de gedekte stapel en leggen deze zoals gebruikelijk in de elektriciteitscentralemarkt.

De speler die op het moment van het verschijnen van het transformatorstation voorstaat, doet het eerste bod (ten minste 10 Elektro) of past. De andere spelers volgen met de klok mee en verhogen het bod of passen. Dit gaat zo door totdat er nog maar één speler is die niet heeft gepast.

Deze speler betaalt zijn bod aan de bank en kent het transformatorstation direct aan één van zijn centrales toe. Deze centrale kan vanaf nu in fase 5 één extra stad van energie voorzien, mits hij de voor de normale capaciteit vereiste brandstoffen verbruikt.

Als de speler de betreffende centrale uit het spel verwijdert (omdat hij een vierde centrale koopt), moet hij ook het transformatorstation inleveren.

## De periodes in het spel

Dit overzicht beschrijft de bijzondere regels en situaties in de drie 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 laatste bladzijde van dit boekje voor het aanvullen van de brandstoffenmarkt.

### Periode 2

Deze periode begint vóór fase 5 (Energie leveren, geld verdienen en volgende ronde voorbereiden) nadat één of meer spelers in fase 4 (Bouwen) hun zevende stad hebben aangesloten.

Op dat moment gebeurt eenmalig het volgende: verwijder de centrale met het laagste nummer uit het spel en vervang deze door een nieuwe van de gedekte trekstapel.

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

### Periode 3

Periode 3 begint in de fase na de fase waarin de kaart "periode 3" wordt getrokken.

Er zijn drie momenten waarop dit kan gebeuren:

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. 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. 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. 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.

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.

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

In periode 3 wordt fase 5 aangepast. In plaats van de centrale met het hoogste nummer wordt nu de centrale met het laagste nummer uit het elektriciteitscentraleanbod genomen en uit het spel verwijderd. Trek een vervangende kaart van de gedekte stapel. Het is aan het einde van het spel mogelijk dat de gedekte stapel centrales uitgeput is. In dat geval wordt met minder centrales in het actuele aanbod doorspeeld. Ook in dat geval wordt in fase 5 steeds de centrale met het laagste nummer uit het spel verwijderd.



## Einde van het spel

Het spel is afgelopen na fase 4 van de ronde waarin één of meer spelers 17 of meer steden hebben aangesloten. 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.

**Opmerking:** het is niet gezegd dat een speler met meer dan 17 aangesloten steden het spel wint, omdat hij ze ook nog van elektriciteit moet kunnen voorzien.

## Speciale situaties en spelregelaanpassingen

### 2 spelers

Speel met **3 gebieden**. Een speler mag ten hoogste **vier** centrales hebben. Periode 2 start nadat één of beide spelers hun **tiende** stad hebben aangesloten. Schud de centralekaarten na het neerleggen van de centrales 03–10 en het opzij leggen van centrale 13 en de kaart "periode 3". Trek daarna acht centrales en leg deze ongezien in de doos. Het spel is afgelopen als één of beide spelers alle 21 steden hebben aangesloten.

### 3 spelers

Schud de centralekaarten na het neerleggen van de centrales 03-10 en het opzij leggen van centrale 13 en de kaart "periode 3". Trek daarna acht centrales en leg deze ongezien in de doos.

### 4 spelers

Schud de centralekaarten na het neerleggen van de centrales 03-10 en het opzij leggen van centrale 13 en de kaart "periode 3". Trek daarna vier centrales en leg deze ongezien in de doos.

### 5 spelers

Het spel is afgelopen als één of meer spelers 15 of meer steden hebben aangesloten.

### 6 spelers

Speel met **5 gebieden**. Periode 2 start nadat één of meer spelers hun **zesde** stad hebben aangesloten. Het spel is afgelopen als één of meer spelers 14 of meer steden hebben aangesloten.

## Het eerste spel

Wij raden aan om uitsluitend periode 1 te spelen als er mensen meedoen die het spel voor het eerst spelen. Spelers die aan het begin van het spel een ernstige fout maken, kunnen dit namelijk normaal gesproken niet meer goedmaken. Dit kan voor alle spelers frustrerend zijn.

Het spel is afgelopen als één of meer spelers hun zevende stad aansluiten. Een speler die zijn zevende stad aansluit moet direct met bouwen stoppen, ook al heeft hij geld voor meer aansluitingen.

© 2004, 2009 2F-Spiele

Auteur: Friedemann Friese

Grafische vormgeving en bewerking: Maura Kalusky

Illustratie verpakking: Harald Lieske

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

Klantenservice: 0900 - 999 0000





	2 spelers			3 spelers			4 spelers			5 spelers			6 spelers		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
steenkol	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
bioatval	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	4	5	3	5	6
uranium	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	2	3	3

Belangrijke spelregels, ter herinnering

Als er in een ronde geen centrale wordt gekocht (wat in de eerste ronde niet mogelijk is), verwijder dan die met het laagste nummer uit het spel. Trek ter vervanging een nieuwe van de gedekte trekstapel. Sorteër het aanbod van elektriciteitscentrales opnieuw.

Als zich in het actuele aanbod een centrale bevindt met een nummer dat gelijk aan of lager dan het aantal steden is van de speler die aan de leiding staat, verwijder deze dan direct uit het spel en vervang hem door een nieuwe van de gedekte stapel. Sorteër het aanbod opnieuw. Centrales in het bezit van de spelers worden niet verwijderd.