

HOOGSPANNING Variant 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

Neem centrales 3-15 (centrales 1-13 in spellen met de nieuwe elektriciteitscentrales uit Hoogspanning: Benelux) om de centralemarkt voor te bereiden. Trek de bovenste 8 centrales en sorteer deze op de gebruikelijke manier (de 4 met de laagste nummers vormen de huidige markt, de 4 met de hoogste nummers de toekomstige markt). Leg van de resterende 5 centralekaarten 1 kaart gedekt opzij en doe er 1 gedekt in de doos.

Leg de "Periode 3"-kaart opzij en schud de andere 29 centralekaarten. Doe daarvan 5 kaarten gedekt in de doos.

Schud tot slot alle resterende centralekaarten en leg deze als gedekte stapel naast de centralemarkt. Doe de "Periode 3"-kaart gedekt onder de stapel en leg de opzijgelegde centrale gedekt op de stapel.

De kleurschakering geeft aan of de centrale die bovenop de stapel ligt een sterkere (lichte achterkant) of een zwakkere (donkere achterkant) is.

Uitbreiding China: bereid de centralemarkt voor als in een spel met 3 spelers, zoals beschreven in de spelregels van de uitbreiding. Omdat de centralestapel gesorteerd is, moeten de spelers plannen welke centrale het fonds neemt.

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.

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.

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 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

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.

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 huidige 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.

Passen beide spelers en neemt ook het fonds geen centrale, verwijder dan de centrale met het laagste nummer uit het aanbod en vervang deze door een nieuwe van de gedekte stapel. Sorteer de centralemarkt daarna zoals gebruikelijk.

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 steenkool en 1 stookolie zolang beide brandstoffen beschikbaar zijn (het start altijd met het nemen van steenkool).

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.

De spelers vullen de brandstoffenmarkt aan op basis van de tabel voor 3 spelers.

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.

Auteur: Friedemann Friese

Illustraties: Lars-Arne "Maura" Kalusky

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.



© 2015/17 2F-Spiele
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice