



# HIC14

## voltage

Recolamento

# HIGH VOLTAGE

## IDEAZIONE

GIANFRANCO SARTORETTI

## GRAFICA

SCRIBABS

(WWW.SCRIBABS.IT)

## ART DIRECTOR

PAOLO VALLERGA

## PRODUZIONE

POST SCRIPTUM

(WWW.PSGIOCHI.COM)

**2-4 GIOCATORI**  
**DURATA: 45 MINUTI**

©2006 - POST SCRIPTUM - SCRIBABS

TUTTI I DIRITTI RISERVATI

# HIGH voltage

I VECCHI LAMPIONI A GAS  
VANNO IN PENSIONE:  
L'ELETTRICITÀ  
FA LA SUA COMPARSA  
IN CITTÀ.

QUATTRO AGGUERRITE  
COMPAGNIE ELETTRICHE  
SI CONTENDONO  
LE CONCESSIONI...

## HIGH VOLTAGE

È UN GIOCO

RICCO DI STRATEGIA,  
TATTICA E INTERAZIONE.  
CHIUDI LE LINEE ELETTRICHE  
PIÙ LUNGHE,  
CERCANDO DI ILLUMINARE  
PIÙ QUARTIERI  
CON LA TUA COMPAGNIA.

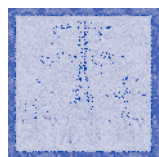


POST SCRIPTUM  
WWW.PSGIOCHI.COM

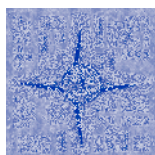
# CONTENUTO



**48** TESSERE HIGH VOLTAGE  
(quelle con il retro indicato in figura)



**32** TESSERE PUNTEGGIO  
(quelle con il retro indicato in figura)



**4** TESSERE COMPAGNIA ELETTRICA  
(quelle con il retro indicato in figura)



LATO  
HIGH VOLTAGE



LATO  
DANGER

**36** GETTONI ENERGIA  
(un lato High Voltage e un lato Danger)



**20** GETTONI AZIONE  
(con fronte e retro uguali)



**4** GETTONI AZIONE SPECIALE  
(con fronte e retro uguali)



**20** GETTONI PUNTO  
(con fronte e retro uguali)



**4** SEGNAPUNTI IN LEGNO.

## SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore rappresenta segretamente una delle quattro **compagnie elettriche** colorate (rosso, giallo, verde e blu). I giocatori piazzano le tessere High Voltage turno dopo turno, in modo da formare le **linee elettriche** costituite dai tratti colorati sulle tessere.

Ogni volta che due **centrali elettriche** vengono collegate tramite una linea elettrica, si assegnano punti alle compagnie in base al colore dei tratti (tali punti sono indicati dai segnapunti colorati) e punti al giocatore che ha chiuso la linea, in base alla lunghezza della stessa (tali punti sono indicati dai gettoni punto).

**Al termine della partita ogni giocatore rivela il colore della propria compagnia e somma i gettoni punto in suo possesso al valore indicato dal segnapunti del proprio colore. Il vincitore è il giocatore che ha totalizzato il maggior punteggio.**



## PREPARAZIONE:

Ogni giocatore pesca segretamente una delle quattro **TESSERE COMPAGNIA ELETTRICA** (dorso indicato qui a lato), la guarda e la pone coperta di fronte e sé. Il colore della tessera indica la **COMPAGNIA ELETTRICA** rappresentata dal giocatore. Tale colore rimane segreto fino al termine della partita.



Ogni giocatore prende **5 GETTONI AZIONE** e **1 GETTONE AZIONE SPECIALE**.



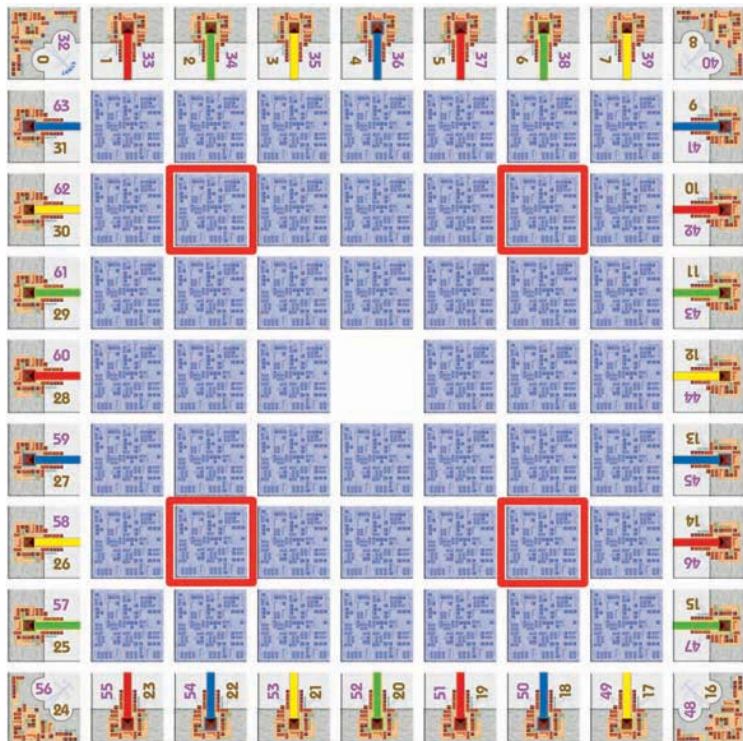
AZIONE



AZIONE SPECIALE

Piazzare le 48 **TESSERE HIGH VOLTAGE** a faccia in giù in modo da formare un quadrato 7x7, lasciando libero lo spazio al centro (fig. 1).

Piazzare le 32 **TESSERE PUNTEGGIO** a faccia in su intorno al quadrato in modo tale da formare una cornice. La tessera "0" va piazzata in un angolo della cornice e le altre in ordine numerico in senso orario. I tratti di linea colorati devono essere rivolti verso l'interno del quadrato (fig. 1). Ogni **TESSERA PUNTEGGIO**, escluse le quattro d'angolo, rappresenta una **centrale elettrica** da cui partono e arrivano le linee.



**FIGURA 1:**  
**DISPOSIZIONE**  
**INIZIALE**  
**LE 48 TESSERE**  
**HIGH VOLTAGE**  
 SONO CIRCONDATE  
 DALLE **32 TESSERE**  
**PUNTEGGIO**  
 CON LA LINEA  
 ELETTRICA COLORATA  
 RIVOLTA VERSO  
 L'INTERNO.  
 ALL'INIZIO DEL  
 GIOCO DISPORRE  
 TUTTE LE 48 TESSERE  
 COPERTE LASCIANDO  
 IL VUOTO AL CENTRO.

**SCOPRIRE DAL LATO**  
**VISIBILE SOLO LE 4**  
**TESSERE**  
**INDICATE**  
**IN FIGURA CON IL**  
**BORDO ROSSO.**

Scoprire le quattro tessere evidenziate nella figura 1 dal bordo rosso.

Collocare i quattro segnapunti in legno sulla casella punteggio "0", **anche se ci sono meno di quattro giocatori.**

Estrarre a sorte il giocatore iniziale. Il gioco procede in senso orario.

## TURNO DI GIOCO

A turno, ogni giocatore può compiere una delle seguenti azioni:

- **PESCARRE** una delle tessere coperte. Il giocatore guarda la tessera e la colloca in uno dei due spazi liberi all'interno del quadrato. La tessera va posizionata scoperta e orientata a piacere;

- **RUOTARE** una tessera già scoperta. La tessera non va spostata. I colori dei tratti di linea elettrica al termine della rotazione devono essere in posizione diversa rispetto all'inizio;

- **SPENDERE** un **GETTONE AZIONE** e:
  - **SPOSTARE** una tessera già scoperta nello spazio libero
  - OPPURE**
  - **SCAMBIARE** di posto due tessere già scoperte.

In entrambi i casi è possibile ruotare le tessere a piacere.

Durante la partita le **TESSERE HIGH VOLTAGE** sono utilizzate per chiudere

le linee elettriche. Ogni volta che viene chiusa una linea elettrica si mettono i **GETTONI ENERGIA** sulle tessere usate. Questi gettoni indicano il sovraccarico dei tratti di linea.



Una tessera con poggiate sopra il **GETTONE ENERGIA** dal **LATO DANGER non può essere spostata, ruotata o scambiata** a meno di utilizzare il proprio **GETTONE AZIONE SPECIALE**.



Le tessere con il **GETTONE ENERGIA LATO HIGH VOLTAGE** possono essere regolarmente spostate, ruotate o scambiate.

**ATTENZIONE:** quattro **TESSERE HIGH VOLTAGE** presentano il simbolo **DANGER** al posto dei tratti di linea elettrica (figura qui a lato). Tali tessere equivalgono in tutto e per tutto ad una **TESSERA HIGH VOLTAGE** normale su cui è stato posto il **GETTONE ENERGIA** dal **LATO DANGER**. Quando un giocatore pesca una di queste tessere, la posiziona regolarmente in uno dei due spazi liberi sul piano di gioco.



Se un giocatore spende un **GETTONE AZIONE** o **AZIONE SPECIALE**, esso è definitivamente rimosso dal gioco.

## AZIONI SPECIALI:

Ogni giocatore ha a disposizione un solo **GETTONE AZIONE SPECIALE** per l'intera partita.

Il **GETTONE AZIONE SPECIALE** permette di:

- **spostare** o **scambiare** una **TESSERA HIGH VOLTAGE** su cui ci sia il **GETTONE ENERGIA LATO DANGER** **OPPURE**
- **giocare un doppio turno**. Il giocatore deve dichiarare di voler giocare un doppio turno prima di passare la mano.

## CHIUSURA DELLE LINEE ELETTRICHE

Quando un giocatore collega **due centrali** usando **almeno quattro TESSERE HIGH VOLTAGE** (anche con segmenti di colore diverso), può dichiarare che la linea elettrica è chiusa e procede al conteggio dei punti, come spiegato in seguito nel paragrafo **CONTEGGIO DEI PUNTI**.

**Non è possibile collegare due centrali poste sullo stesso lato** del quadrato poiché si creerebbe un cortocircuito.

Dopo il conteggio dei punti, i giocatori mettono un **GETTONE ENERGIA** su ogni tessera della linea chiusa. I **GETTONI ENERGIA** vanno posti con il **LATO HIGH VOLTAGE** rivolto verso l'alto. Se su una tessera è già presente un gettone energia, esso va capovolto in modo da mostrare il **LATO DANGER**.

HIGH VOLTAGE - POST SCRIPTUM

Una linea elettrica non può essere dichiarata chiusa se contiene una o più tessere con il **GETTONE ENERGIA LATO DANGER**.

Una linea elettrica non può essere dichiarata chiusa se contiene più di tre tessere con il **GETTONE ENERGIA LATO HIGH VOLTAGE**.

È possibile chiudere due linee elettriche con la stessa azione. In tal caso, il giocatore che le dichiara chiuse decide quale conteggiare per prima, posizione/capovolge i **GETTONI ENERGIA** sulle tessere che la compongono e poi conteggia l'altra linea, se ancora possibile. **ATTENZIONE:** una linea non può passare due volte sulla stessa **TESSERA HIGH VOLTAGE**.

## RIASSUMENDO

Una linea elettrica per essere valida e attribuire punti:

- deve essere composta di **almeno quattro TESSERE HIGH VOLTAGE**;
- deve collegare **due centrali** che stiano **su due diversi lati del quadrato**.
- **non deve avere più di tre gettoni ENERGIA LATO HIGH VOLTAGE** al suo interno;
- **non deve avere alcun GETTONE ENERGIA LATO DANGER** al suo interno;

Se tutte queste condizioni sono soddisfatte, la linea può essere conteggiata

## CONTEGGIO DEI PUNTI

Ogni linea chiusa attribuisce punti in due modi:

**1 COMPAGNIE ELETTRICHE:** ogni compagnia ottiene un punto per ogni tratto di linea elettrica del proprio colore, **centrali elettriche comprese**. I punti sono indicati avanzando i segnapunti in legno sul percorso formato dalle **TESSERE PUNTEGGIO**.

**ATTENZIONE:** i colori attribuiti ai giocatori sono segreti e nel caso di partite con meno di quattro partecipanti, ci sono colori non associati ad alcun giocatore. Prima di chiudere una linea è consigliabile controllare di non regalare troppi punti ai propri avversari!

**2 LUNGHEZZA DELLA LINEA:** il giocatore che ha dichiarato chiusa la linea prende **GETTONI PUNTO** a seconda della lunghezza della linea stessa:

- **4 TESSERE HIGH VOLTAGE:** 0 punti;
- **5/6 TESSERE HIGH VOLTAGE:** 1 punto;
- **7/8 TESSERE HIGH VOLTAGE:** 2 punti;
- **9 o più TESSERE HIGH VOLTAGE:** 3 punti.

Se i **GETTONI PUNTO** sono terminati, il giocatore non prende nulla.

**ATTENZIONE:** dopo aver contato i punti ricordarsi di mettere i gettoni energia sulle tessere usate per la linea!  
Se un giocatore chiude una linea senza

dichiararla, la linea non viene conteggiata. Un altro giocatore può dichiarare la linea nel proprio turno, ma deve modificarla **ruotando, spostando o scambiando** almeno una **TESSERA HIGH VOLTAGE** che la compone.

## FINE DELLA PARTITA

La partita finisce immediatamente quando almeno una delle seguenti condizioni è verificata:

- è stato posizionato l'ultimo **GETTONE ENERGIA**;
- l'ultima **TESSERA HIGH VOLTAGE** è stata scoperta e posizionata nel quadrato. Se con questa azione un giocatore chiude una linea può regolarmente dichiararla e conteggiarla.
- non è più possibile chiudere linee valide.



Al termine dell'ultimo turno, ogni giocatore rivela il proprio colore (girando la **TESSERA COMPAGNIA ELETTRICA** te-

nuta fino ad ora segreta) e aggiunge i punti in suo possesso a quelli indicati dal segnapunti della sua compagnia.

Il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti è il vincitore.

## RINGRAZIAMENTI:

L'autore ringrazia Walter Obert, co-fondatore di **IDEAG** ([www.inventoridigiochi.it](http://www.inventoridigiochi.it)), che si prodiga per far crescere i nuovi autori di giochi e tutti coloro che hanno testato il gioco ed in particolare agli amici di **GiocaTorino**.



**POST SCRIPTUM DI MARIO SACCHI** • Via Brigatti,4  
• 28019 Suno (NOVARA) - Italy • **Internet:**  
<http://www.psgiochi.com> • **Informazioni:**  
[info@psgiochi.com](mailto:info@psgiochi.com)

**SCRIBABS DI PAOLO VALLERGA** • Via Borg Pisani,11  
10141 Torino • Telefono e fax: +39 011.19.71.50.40  
**Internet:** <http://www.scribabs.it> • **E-mail:**  
[service@scribabs.it](mailto:service@scribabs.it)

**Copyright:** Tutte le illustrazioni contenute nel gioco sono di proprietà di Post Scriptum di Mario Sacchi e Scribabs di Paolo Vallergera. Tutti i diritti di riproduzione totale o parziale del materiale contenuto nel gioco sono riservati.

Stampato da **Carta Mundi** • Visbeekstraat 22 • 2300  
Turnhout • Belgium • Tel. + 32 (0) 14/42 02 01 •  
Fax. + 32 (0) 14/42 82 54