

# WORLD LEADERS

Spielanleitung

# **HIGH VOLTAGE**

**IDEE und ENTWICKLUNG**  
GIANFRANCO SARTORETTI

**GRAFISCHE GESTALTUNG**  
SCRIBABS  
([WWW.SCRIBABS.IT](http://WWW.SCRIBABS.IT))

**KÜNSTLERISCHE LEITUNG**  
PAOLO VALLERGA

**PRODUKTION**  
POST SCRIPTUM  
([WWW.PSGIOCHI.COM](http://WWW.PSGIOCHI.COM))

**2-4 SPIELER**  
**45 MINUTEN**

©2006 - POST SCRIPTUM - SCRIBABS  
ALLE RECHTE VORBEHALTEN



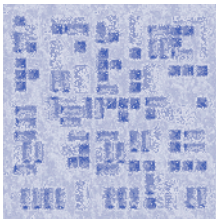
DIE ALTEN GASLAMPEN  
HABEN AUSGEDIENT,  
ELEKTRIZITÄT HÄLT EINZUG  
IN DIE STADT.

VIER RIVALISIERENDE  
STROMGESELLSCHAFTEN  
HABEN DIE NOTWENDIGEN  
KONZESSIONEN  
ERHALTEN...

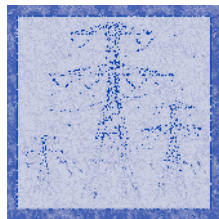
**HIGH VOLTAGE**  
IST EIN SPIEL VOLLER  
STRATEGIE, TAKTIK UND  
INTERAKTION.  
LEGE DIE LÄNGSTEN  
STROMLEITUNGEN, UM MIT  
DEINER GESELLSCHAFT  
DIE MEISTEN STADTTEILE  
ZU VERSORGEN.



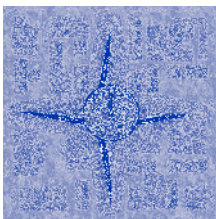
# SPIELMATERIAL



**48 LEITUNGSKARTEN**  
(mit abgebildeter Rückseite)



**32 PUNKTEKARTEN**  
(mit abgebildeter Rückseite)



**4 GESELLSCHAFTSKARTEN**  
(mit abgebildeter Rückseite)



**SEITE  
HIGH VOLTAGE**  
(Hochspannung)



**SEITE  
DANGER**  
(Gefahr)

**36 ENERGIECHIPS**  
(Vorderseite High Voltage, Rückseite Danger)



**20 AKTIONSCHIPS**  
(mit gleicher Vor- und Rückseite)



**4 SPEZIALAKTIONSCHIPS**  
(mit gleicher Vor- und Rückseite)



**20 PUNKTECHIPS**  
(mit gleicher Vor- und Rückseite)



**4 PUNKTEANZEIGER AUS HOLZ**

## SPIELZIEL

Jeder Spieler repräsentiert im Geheimen eine der vier **Stromgesellschaften** (in den Farben rot, gelb, grün oder blau). Die Spieler platzieren nach und nach Leitungskarten, um aus den farbigen Linien auf den Karten **Stromleitungen** aufzubauen.

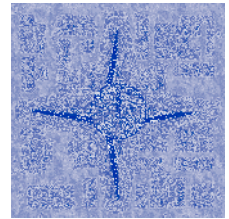
Immer wenn zwei **Stromverteiler** miteinander verbunden werden, bekommen die daran beteiligten Gesellschaften Punkte (abhängig von den Farben werden die Punkteanzeigen bewegt); ebenso der Spieler, welcher die Leitung geschlossen hat (abhängig von der Länge erhält er Punktechips).

**Am Ende des Spiels deckt jeder Spieler die Farbe seiner Gesellschaft auf und addiert deren Punkte zu seinen Punktechips. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.**



## SPIELVORBEREITUNGEN

Jeder Spieler zieht verdeckt eine der vier **GESELLSCHAFTSKARTEN** (s. Abb. rechts), welche er sich anschaut und verdeckt vor sich legt. Die Farbe der Karte zeigt an, welche **STROMGESELLSCHAFT** er repräsentiert. Die Farbe bleibt bis zum Spielende geheim.



Jeder Spieler erhält **5 AKTIONSCHIPS** und **1 SPEZIALAKTIONSCHIP**.



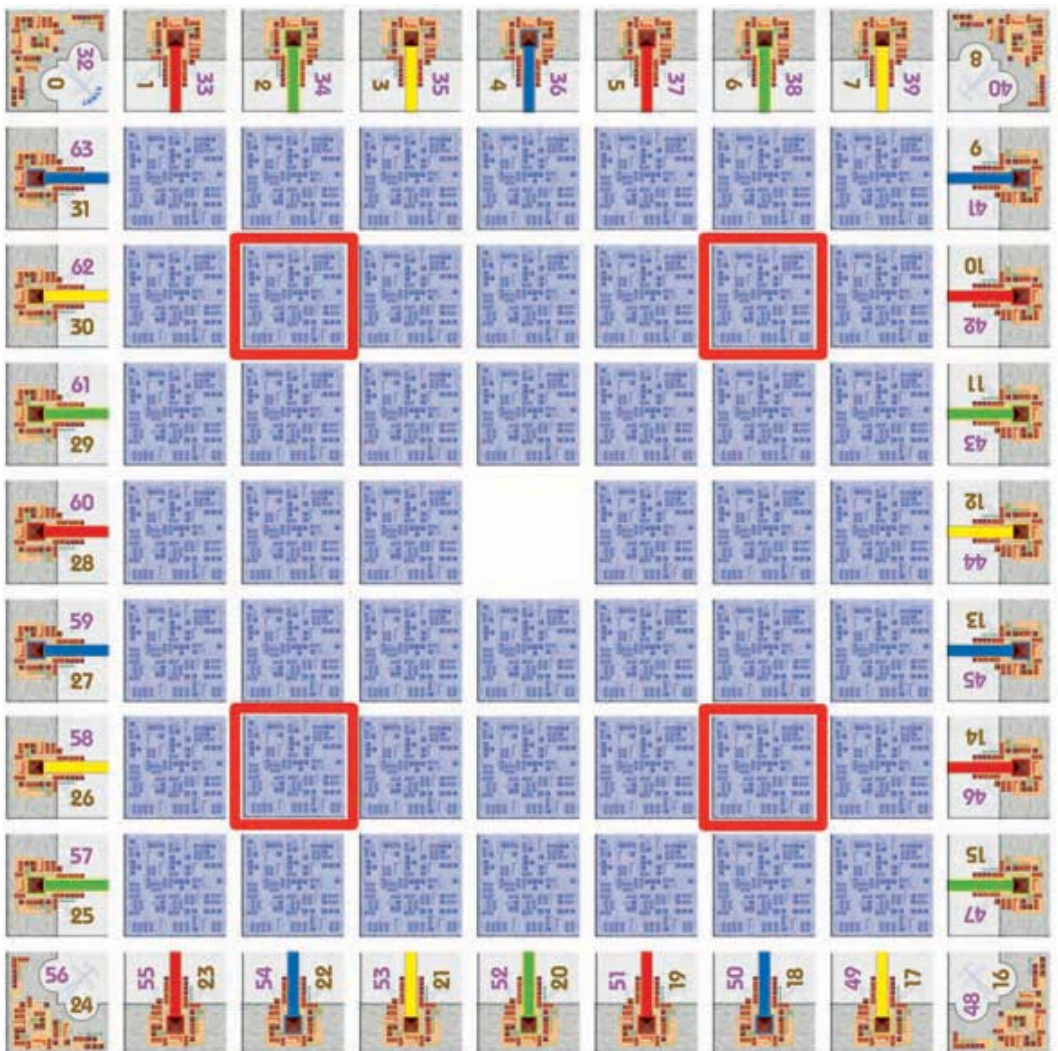
AKTION



SPEZIALAKTION

Die 48 **LEITUNGSKARTEN** werden verdeckt zu einem 7x7 großen Spielfeld ausgelegt, wobei das mittlere Feld frei bleibt (s. Abb. 1).

Die 32 **PUNKTEKARTEN** dienen als Zählleiste und werden als Rahmen um das Spielfeld derart ausgelegt, dass die "0" in einer Ecke liegt und die anderen (numerisch aufsteigend) im Uhrzeigersinn folgen. Die farbigen Linien müssen dabei nach innen zum Spielfeld zeigen (s. Abb. 1). Jede **PUNKTEKARTE** (außer die vier in den Ecken) stellt einen **Stromverteiler** dar; hier beginnen und enden die Stromleitungen.



**ABBILDUNG 1:**  
**STARTAUFGSTELLUNG**

DIE 48 LEITUNGSKARTEN WERDEN VON DEN 32 PUNKTEKARTEN EINGERAHMT, SO DASS DIE FARBIGEN LINIEN NACH INNEN ZEIGEN. ZU SPIELBEGINN WERDEN ALLE 48 LEITUNGSKARTEN VERDECKT AUSGELEGT, WOBEI IN DER MITTE EINE LÜCKE BLEIBT.

NUR DIE VIER ROT MARKIERTEN KARTEN WERDEN AUFGEDECKT.

Die vier in Abbildung 1 rot markierten Leitungskarten werden aufgedeckt. Alle vier Punkteanzeiger aus Holz werden auf die Punktekarte "0" platziert, **auch bei weniger als vier Spielern**. Der Startspieler wird zufällig bestimmt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

## DER SPIELZUG

In jedem Zug kann der Spieler eine der folgenden Aktionen ausführen:

- Eine Leitungskarte **AUFDECKEN**: Der Spieler schaut sich die Karte an und platziert sie offen und in beliebiger Ausrichtung auf eine der beiden nun freien Plätze der Spielfläche.

- Eine bereits aufgedeckte Leitungskarte **DREHEN**: Die Karte darf nicht umgesetzt werden. Die Farben der Stromleitungen müssen nach dem Drehen verschoben sein.

- Einen **AKTIONSSCHIP EINSETZEN** um:
  - eine aufgedeckte Leitungskarte auf den freien Platz zu **PLATZIEREN ODER**
  - zwei aufgedeckte Leitungskarten miteinander zu **TAUSCHEN**.

In beiden Fällen dürfen die Leitungskarten beliebig gedreht werden.

Während des Spiels dienen die **LEITUNGSKARTEN** dazu, durchgehende

Stromleitungen zu legen. Jedesmal wenn eine Stromleitung geschlossen wird, werden **ENERGIECHIPS** auf alle benutzten Leitungskarten gelegt (s. Abschnitt "Schließen von Stromleitungen"). Diese Chips geben die Überlastung der benutzen Leitungen an.



Eine mit einem **ENERGIECHIP DANGER** markierte Leitungskarte **darf nicht umgesetzt, gedreht oder ausgetauscht werden**, außer bei Einsatz des Spezialaktionschips.



Eine mit einem **ENERGIECHIP HIGH VOLTAGE** markierte Leitungskarte darf ganz normal umgesetzt, gedreht und ausgetauscht werden.

**ACHTUNG:** Vier **LEITUNGSKARTEN** zeigen ebenfalls **DANGER** an (s. Abb. rechts). Diese Karten entsprechen einer normalen **LEITUNGSKARTE**, die mit einem **ENERGIECHIP DANGER** markiert ist. Wenn ein Spieler eine dieser Karten aufdeckt, platziert er sie regelmäßig auf eine der beiden freien Plätze der Spielfläche. Jeder benutzte **AKTIONSCHIP** oder **SPEZIALAKTIONSCHIP** wird ganz aus dem Spiel genommen.



## SPEZIALAKTIONEN

Jeder Spieler darf im ganzen Spiel genau eine Spezialaktion durchführen.

Der **SPEZIALAKTIONSCHIP** erlaubt es,

- eine **LEITUNGSKARTE** mitsamt **ENERGIECHIP DANGER** umzusetzen oder auszutauschen,  
**ODER**
- einen **Doppelzug** durchzuführen. Der Spieler muss ankündigen, dass er einen zweiten Zug machen möchte, bevor der nächste an der Reihe ist.

## SCHLIEßEN VON STROMLEITUNGEN

Wenn ein Spieler **zwei Stromverteiler** mit **mindestens vier LEITUNGSKARTEN** verbindet (auch mit verschiedenen Farben), kann er die Stromleitung für geschlossen erklären und die entsprechenden Punkte notieren (s. Abschnitt "Wertung").

**Es ist nicht erlaubt, zwei Stromverteiler der selben Seite der Spielfläche zu verbinden**, da sonst ein Kurzschluss entstehen würde.

Nach der Wertung legen die Spieler einen **ENERGIECHIP HIGH VOLTAGE** auf jede Leitungskarte der gerade geschlossenen Leitung. Liegt bereits ein **ENERGIECHIP** auf einer Leitungskarte, so wird dieser auf die Seite **DANGER** umgedreht.

HIGH VOLTAGE - POST SCRIPTUM

Eine Stromleitung kann nicht für geschlossen erklärt werden, wenn sie mindestens einen **ENERGIECHIP DANGER** oder mehr als drei **ENERGIECHIPS HIGH VOLTAGE** enthält.

Es ist manchmal möglich, mit einer Aktion zwei Stromleitungen zu schließen. Dann entscheidet der aktive Spieler, welche zuerst für geschlossen erklärt wird, und welche danach, falls dies nach dem Einsetzen der **ENERGIECHIPS** überhaupt noch möglich ist.

**ACHTUNG:** Eine Stromleitung darf nicht zweimal durch die selbe **LEITUNGSKARTE** führen.

## ZUSAMMENFASSUNG

Eine Stromleitung ist nur dann gültig und wertbar, wenn sie:

- **mindestens vier LEITUNGSKARTEN** enthält;
- **zwei Stromverteiler auf verschiedenen Seiten der Spielfläche** verbindet;
- **nicht mehr als drei ENERGIECHIPS HIGH VOLTAGE** enthält, und;
- **keinen ENERGIECHIP DANGER** beinhaltet.

Nur wenn all diese Bedingungen erfüllt sind, darf die Stromleitung gewertet werden.

[HTTP://WWW.PSGIOCHI.COM](http://www.psgiochi.com)

## WERTUNG

Für geschlossene Stromleitungen werden folgende Punkte vergeben:

**1 STROMGESELLSCHAFTEN:** Jede Gesellschaft erhält für jede Linie der Stromleitung mit passender Farbe einen Punkt, **Stromverteiler eingeschlossen**. Diese Punkte werden durch Voranziehen der Punkteanzeigen auf der aus den **PUNKTEKARTEN** gebildeten Zählleiste angezeigt.

**ACHTUNG:** Die Gesellschaften der Spieler sind geheim und im Fall von weniger als vier Spielern gibt es Farben, die keinem Spieler zugeordnet sind.

**2 LÄNGE DER STROMLEITUNG:** Der Spieler, der das Schließen der Stromleitung erklärt hat, bekommt abhängig von der Länge der Leitung **PUNKTECHIPS:**

- **<5 LEITUNGSKARTEN:** 0 Punkte;
- **5/6 LEITUNGSKARTEN:** 1 Punkt;
- **7/8 LEITUNGSKARTEN:** 2 Punkte;
- **>8 LEITUNGSKARTEN:** 3 Punkte.

Sind keine **PUNKTECHIPS** mehr im Vorrat, geht der Spieler leer aus.

**ACHTUNG:** Nach der Wertung darf nicht vergessen werden, die Energiechips auf die benutzten Leitungskarten zu legen!

Wenn ein Spieler eine Stromleitung schließt, ohne dies zu erklären, wird nicht gewertet. Ein anderer Spieler kann diese Leitung später für geschlossen erklären, nachdem er mindestens eine dieser **LEITUNGSKARTEN** umgelegt, **rotiert** oder **ausgetauscht** hat.

## SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, sobald eine der folgenden Bedingungen erfüllt wird:

- Der letzte **ENERGIECHIP** wird gelegt.
- Die letzte **LEITUNGSKARTE** wird aufgedeckt und platziert. Falls der aktive Spieler damit eine Stromleitung schließt, kann er dies erklären und die Leitung werten.
- Es können keine weiteren gültigen Stromleitungen mehr geschlossen werden.



Am Ende des letzten Zugs deckt jeder Spieler seine **GESELLSCHAFTSKARTE** auf und rechnet seine Punkte mit denen seiner Gesellschaft (entsprechend der

Farbe des Punkteanzeigers) zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

## DANKSAGUNGEN

Der Autor dankt **Walter Obert**, Mitgründer der **IDEAG** ([www.inventoridigiochi.it](http://www.inventoridigiochi.it)), welcher unermüdlich neue Autoren unterstützt, und all jene, welche das Spiel getestet haben und ganz besonders die Freunde von **GiocaTorino**.

Post Scriptum dankt **Jost aus Soest**.



### POST SCRIPTUM DI MARIO SACCHI

Via Brigatti, 4 • 28019 Suno (NOVARA) • Italien  
[www.psgiochi.com](http://www.psgiochi.com) • [info@psgiochi.com](mailto:info@psgiochi.com)

### SCRIBABS DI PAOLO VALLERGA

Via Borg Pisani, 11 • 10141 • Torino • Italien  
Fon und Fax: +39 011.19.71.50.40  
[www.scribabs.it](http://www.scribabs.it) • [service@scribabs.it](mailto:service@scribabs.it)

**Copyright:** Alle Illustrationen des Spiels sind Eigentum von Post Scriptum di Mario Sacchi und Scribabs di Paolo Vallerga. Alle Rechte vorbehalten.

Übersetzt von **Jost aus Soest**

[www.spielepizza.de](http://www.spielepizza.de) • [jost@schwider.de](mailto:jost@schwider.de)

Gedruckt von **Carta Mundi**

Visbeekstraat 22 • 2300 Turnhout • Belgien

Fon +32 (0)14/42 02 01 • Fax +32 (0)14/42 82 54

**HIGH VOLTAGE - POST SCRIPTUM**