

*Friedemann Friese*

# WYSOKIE NAPIĘCIE

## NOWE KARTY ELEKTROWNI

Wykorzystując nową talię kart należy zmodyfikować niektóre zasady opisane w instrukcji podstawowej wersji gry. Wszystkie zmiany zasad gry oraz kart elektrowni zostały zawarte w tej instrukcji.

W talii znajduje się dodatkowa karta podsumowania, co w połączeniu z pięcioma w wersji podstawowej, umożliwi wszystkim posiadanie własnej karty podczas gry w sześć osób. Karta podsumowania jednak nie zawiera streszczenia zasad, ponieważ wszystkie karty nowej talii są niezależne językowo.



W pudełku znajduje się również nowa karta »Etap 3«, której można użyć, jeśli ta karta z wersji podstawowej zużyła się lub ma barwę w innym odcieniu i można byłoby ją rozpoznać.

Kart o numerach 52, 54, 57, 60 używa się jedynie w wariantcie 3.

### Wariant 1: Wysokie Napięcie z wykorzystaniem nowej talii

W grze wykorzystane są standardowe zasady gry. Na początku ułóż pierwotny oraz przyszły rynek elektrowni z kart 1-8 identycznie jak przy zwykłej grze. Usuń chwilowo ze stosu kartę **elektrowni 11** oraz kartę »Etap 3«, a pozostałe karty potasuj i połóż zakryte obok planszy. Na wierzch tak przygotowanego stosu połóż kartę elektrowni 11, a na jego spód kartę »Etap 3«.

Jeśli gra odbywać się będzie na mapie Francji, to należy usunąć kartę elektrowni 11 z gry.

## Wariant 2: Wysokie Napięcie z dwoma taliami elektrowni

Usuń z gry karty o numerach: 17, 18 oraz kartę »Etap 3« znajdujące się w talii elektrowni z podstawowej wersji gry.

Wybierz z obydwu talii wszystkie karty o numerach 1-8 (14 kart) i potasuj je. Wyciągaj teraz po jednej z nich. Jeśli karta o danym numerze nie została jeszcze wyciągnięta, odłóż ją do stosu nieużywanych kart poza obszar gry. Jeśli natomiast karta o takim samym numerze znajduje się już w stosie odrzuconych kart, to nowo wyciągnięta zostanie wykorzystana do gry (ułóż dwa wiersze w rosnącej kolejności kart).

Nigdy nie usuwaj elektrowni 1 oraz 2, ponieważ są one pojedyncze!

Usuń chwilowo kartę »Etap 3«. Potasuj wszystkie pozostałe karty, po czym odłóż je zakryte obok rynku elektrowni. Włóż kartę »Etap 3« pod spód tego stosu.

Podczas gry odrzucaj zawsze wyciągniętą ze stosu kartę elektrowni, jeśli pojawiła się ona po raz pierwszy w tej grze. Karty te tworzyć będą stos nieużywanych kart. Gracze mogą go przeglądać, aby zorientować się które z elektrowni nie pojawiły się jeszcze w grze.

W zależności od ilości graczy (zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry) należy usunąć z talii wskazaną liczbę kart. Proponujemy, aby w pierwszej rundzie wybrać odpowiednią liczbę kart z wierzchu stosu i odrzucić je poza planszę (do pozostałych nieużywanych kart). Jeśli wśród wybranych kart znalazły się duplikaty, należy wziąć kolejne karty ze stosu i odrzucić. Kroki te należy powtarzać tak długo, aż poza grą znajdzie się wskazana w regułach liczba elektrowni. Takie przygotowanie gry zabierze nieco czasu w pierwszej turze, jednak później nie będzie to już miało wpływu na przebieg gry.

**UWAGA!** Za każdym razem, gdy w trakcie gry zostaje usunięta karta, (ponieważ miała zbyt niski numer lub gracz odrzucał czwartą elektrownię) należy ją umieścić w stosie kart odrzuconych.

### **Wariant 3: Wysokie Napięcie z dużą talią kart elektrowni**

Wybierz do gry wszystkie karty z podstawowej talii oraz karty o numerach: 46, 50, 52, 54, 57 i 60 z nowej talii. Ustawienie rynku elektrowni oraz przygotowanie stosu elektrowni do gry jest identyczne jak w wersji podstawowej.

W przygotowanej w ten sposób dużej talii karty 46 oraz 50 występują dwukrotnie. Karta z nowej talii (posiadająca znak +) zawsze uważana jest za wyższą w porównaniu do karty o tym samym numerze z wersji podstawowej.

W zależności od liczby graczy, znaczącymi liczbami dla gry są:

Gracze	Miasta (łącznie)	Etap 2 (miasta)	Koniec gry (miasta)	Początek gry (elektronnie do usunięcia)
2	24	12	24	10
3	24	8	20	10
4	32	8	20	5
5	40	8	18	0
6	42	7	15	0

**Uwaga!** W przypadku tego wariantu gry nie jest możliwe takie dobranie obszarów planszy, na której toczyć się będzie gra, aby liczba miast była odpowiednia. Podczas ustalania obszaru gry należy więc wybierać połączone ze sobą miasta, a nie zaznaczone na planszy obszary.

## Wysokie Napięcie z dowolnie utworzonym stosem kart

Jeśli masz ochotę, możesz sam utworzyć swój stos kart elektrowni do rozgrywek w Wysokie Napięcie. Wystarczy, że z obydwu talii wybierzesz karty o takim samym numerze, po czym odrzucisz jedną z nich. Karty zatrzymane w ręce tworzyć będą twoją własną talię!

Możesz oczywiście zmniejszyć lub zwiększyć liczbę kart elektrowni w talii. Każda zmiana spowoduje, że rozgrywka w Wysokie Napięcie będzie inna.

Jeśli zdecydujecie się na użycie podczas gry dwóch elektrowni o tym samym numerze, musicie przed rozpoczęciem gry ustalić która z nich będzie „wyższa”.

## **Dodatkowe rozszerzenia (mapy) Wysokiego Napięcia**

Nową talię kart elektrowni można wykorzystać do wszystkich istniejących rozszerzeń (map gry). Zalecamy, aby przy grze na mapie Francji użyć większej liczby elektrowni atomowych, a we Włoszech więcej spalarni odpadów. W Beneluksie potrzeba więcej oleju, więc można użyć większej liczby elektrowni olejowych, a w Europie Centralnej więcej elektrowni węglowych.

Więcej propozycji gry wykorzystujących nową talię znajdziesz na: [www.lacerta.pl](http://www.lacerta.pl)

**Autor: Friedemann Friese**

**Opracowanie graficzne: Maura Kalusky**

**Zasady: Henning Kröpke & Friedemann Friese**

**Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski**

© 2007, 2F-Spiele



**Wydawnictwo LACERTA**

skr. poczt. 57003  
ul. Czarnieckiego 15  
53-638, Wrocław  
[kontakt@lacerta.pl](mailto:kontakt@lacerta.pl)

