

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Friedemann Friese

HAUTE TENSION

- Le Jeu de Cartes -



EDGE

Haute Tension : Le Jeu de Cartes

Un jeu électrisant de Friedemann Friese pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans

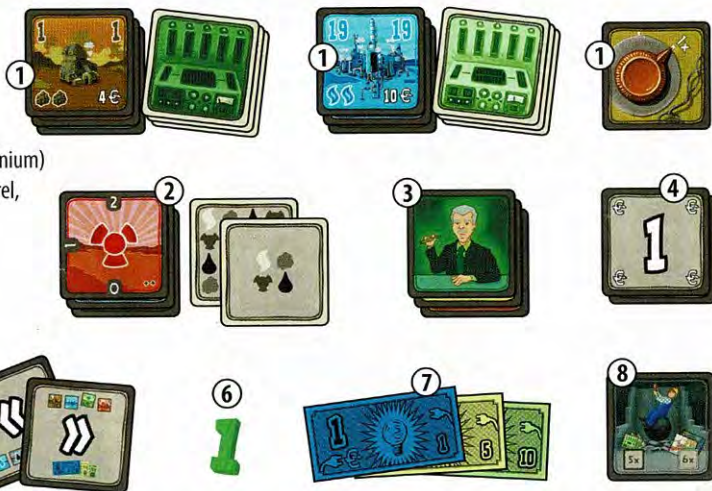
But du jeu

Les joueurs sont les PDG de puissantes compagnies de production d'énergie. Pendant la partie, les joueurs tenteront d'acquérir des centrales aux enchères et de les approvisionner en ressources. Leurs revenus dépendent de la quantité d'électricité produite à chaque round. À la fin de la partie, le joueur qui a produit le plus d'électricité l'emporte.

Haute Tension : Le Jeu de Cartes restitue toutes la tension et les tactiques bien connues de ses deux grands frères Haute Tension et Haute Tension de luxe sans l'utilisation des différents plateaux. Les joueurs retrouvent toutes les émotions de Haute Tension dans une intense partie de 60 minutes !

Matériel

- 1 43 cartes centrale réparties comme suit :
 - 13 cartes petite centrale (dos vert foncé)
 - 29 cartes grande centrale (dos vert clair)
 - 1 carte « avant-dernier round »
- 2 51 cartes ressource réparties comme suit :
 - 36 cartes ressource (12 x charbon, 10 x gaz naturel, 9 x pétrole et 5 x uranium)
 - 7 cartes ressource « unitaire » (2 de chaque ressource charbon, gaz naturel, pétrole, et 1 uranium)
 - 4 cartes ressource « + » et 4 cartes ressource « ++ »
- 3 12 cartes PDG (1 ensemble de 2 cartes pour chaque joueur)
- 4 4 cartes prix des ressources (de 1 à 4 Elektro)
- 5 2 cartes flèche pour déterminer l'ordre des joueurs
- 6 1 pion réduction « Enchère minimale de 1 Elektro »
- 7 Billets (40 de 1 Elektro, 20 de 5 Elektro et 40 de 10 Elektro)
- 8 Variante : 6 cartes Entrepreneur en Démolition



Haute Tension : Le Jeu de Cartes pour 2 joueurs : « Contre le Cartel »

Haute Tension : Le Jeu de Cartes est un jeu pour 2 à 6 joueurs. Pour vivre une expérience passionnante à 2 joueurs, vous devrez jouer avec le Cartel comme troisième joueur. Vous vous confronterez directement à votre adversaire, mais vous devrez aussi intégrer les intentions du Cartel dans vos plans et les utiliser contre votre adversaire. Au besoin, vous trouverez les petits ajustements nécessaires pour une partie à 2 joueurs dans chacun des chapitres suivants.

Haute tension : L'Entrepreneur en Démolition

Cette boîte inclut également une nouvelle variante, L'Entrepreneur en Démolition, jouable avec le jeu de cartes en utilisant le recto de 5 cartes Entrepreneur en Démolition, et avec **Haute Tension** ou **Haute Tension de luxe** en utilisant le verso de ces 6 cartes. Les règles de cette variante se trouvent à la fin de ce livret de règles.

Les Centrales

- La valeur :** C'est la mise minimale à proposer lorsque la centrale est mise aux enchères. Les joueurs se servent de ces valeurs pour trier les centrales par taille sur le marché des centrales. Ils s'en servent également pour déterminer l'ordre des joueurs quand plusieurs joueurs reçoivent le même revenu.
- L'illustration :** il s'agit de l'illustration de la centrale, elle n'a aucune incidence dans le jeu.
- Couleur et symboles des ressources :** Les symboles représentés dans le coin inférieur gauche de la carte indiquent le ou les types et la quantité de ressources nécessaires à la production d'électricité. Les joueurs ne peuvent pas utiliser une centrale avec plus ou moins de ressources qu'indiqué sur la carte. Les joueurs peuvent uniquement stocker le type de ressource nécessaire à la production dans leur zone de stockage personnelle, et ce, jusqu'à un maximum de deux fois le nombre de ressources indiqué sur la centrale.



charbon



gaz naturel



pétrole



uranium

Les **centrales hybrides** sont bicolores (bleu et noir) et possèdent deux symboles ressource. Les joueurs peuvent choisir d'acheter et d'utiliser n'importe quelle combinaison de gaz naturel et/ou de pétrole. Généralement, les joueurs choisiront la ressource la moins chère. À l'instar des centrales classiques, les joueurs ne peuvent stocker que ces types de ressource jusqu'à un maximum de deux fois le nombre de ressources (et non de chaque type de ressource) indiqué sur la centrale.

Les **centrales écologiques** sont de couleur verte. Comme elles ne nécessitent aucune ressource pour fonctionner, les joueurs ne peuvent pas stocker de ressource pour elles.

- Le revenu :** Les joueurs reçoivent les revenus de la banque si leurs centrales produisent de l'électricité. Ils ne peuvent pas choisir d'utiliser seulement la moitié des ressources nécessaires pour obtenir la moitié du revenu. Bien qu'il soit possible de stocker deux fois la quantité de ressources nécessaires au fonctionnement de la centrale, elle ne peut pas produire deux fois plus d'électricité pour recevoir plus de revenus pendant un round.

Exemple : la centrale « 12 » a une mise d'enchère minimale de 12 Elektro. Comme elle a besoin d'exactly 3 charbon pour produire de l'électricité, son propriétaire peut donc en stocker 6 dans sa zone de stockage. Il reçoit un revenu de 9 Elektro quand sa centrale produit de l'électricité.

La centrale hybride « 7 » peut utiliser n'importe quelle combinaison de gaz naturel et de pétrole (3 gaz naturel, 3 pétrole, 1 pétrole et 2 gaz naturel, etc.) pour générer un revenu de 8 Elektro. Son propriétaire peut stocker 6 ressources de ces deux types (par exemple 3 gaz naturel et 3 pétrole, 6 pétrole, ou n'importe quelle autre combinaison jusqu'à 6 ressources au maximum).

La centrale écologique « 8 » n'a besoin d'aucune ressource et ne peut en stocker. Elle génère un revenu de 6 Elektro.



Les Cartes Ressource

- Le symbole ressource :** le symbole ressource indique le type de ressource disponible, voir ci-dessus les symboles du charbon, gaz naturel, pétrole et uranium.
- Le nombre de ressources :** chaque carte ressource fournit de 1 à 3 ressources du type indiqué. Chaque fois que vous utilisez une ou plusieurs de ces ressources pour produire de l'électricité, tournez la carte jusqu'à la valeur inférieure appropriée. Si la carte indique « 0 », les ressources de la carte sont épuisées et vous devez défausser la carte sur la pile de défausse des ressources.
- Le nombre de joueurs et autres symboles :** il y a trois types de cartes ressource différenciables par leurs symboles dans le coin inférieur droit. Les cartes ressource normales indiquent quel nombre de joueurs doivent être présents pour les utiliser pendant la partie. Les cartes « + » et « ++ » sont utilisées plus tard en cours de partie. Les ressources « unitaires » sont utilisées comme ressources supplémentaires et ne possèdent pas de symbole.



Mise en Place

- ① **Ordre des joueurs** : chaque joueur prend un ensemble de deux cartes PDG et en place une devant lui pour rappeler sa couleur (1a). Puis les joueurs déterminent aléatoirement l'ordre des joueurs en mélangeant les autres cartes PDG et en les plaçant sur une même rangée. Pendant toute la partie, la carte la plus à gauche indique le premier joueur, et la carte la plus à droite le dernier joueur. Placez les deux cartes flèche à gauche et à droite de l'ordre des joueurs, les pointes tournées vers l'ordre des joueurs (1b). Les cartes flèche rappellent ainsi aux joueurs l'ordre correct pour les trois phases de chaque round.

2 joueurs : Le Cartel agit comme troisième joueur. Il possède son propre ensemble de cartes PDG. Les joueurs en placent une à côté de sa zone de jeu et utilisent l'autre pour l'ordre des joueurs. Pendant toute la partie, le Cartel est toujours le second joueur à agir. Les deux joueurs sont donc les seuls à mélanger leurs cartes PDG et à les placer à gauche et à droite du PDG du Cartel pour déterminer l'ordre des joueurs.

- ② **Billets** : Placez les billets triés par valeur à côté de la zone de jeu (2a). Chaque joueur prend 12 Elektro pour sa réserve d'argent personnelle (2b).

2 joueurs : Le Cartel joue sans billet.

- ③ **Marché des centrales** : Sous la rangée « ordre des joueurs », installez le marché des centrales. Mélangez les 13 cartes petite centrale (dos vert foncé) et formez une pile. Ensuite, piochez les 8 premières centrales du dessus du paquet l'une après l'autre, et placez-les face visible dans l'ordre croissant de leur valeur. Certaines de ces petites centrales possèdent la même valeur. De ce fait, si vous piochez une centrale possédant la même valeur qu'une centrale piochée plus tôt, la nouvelle centrale est considérée comme « plus chère » et placée à droite de la centrale de même valeur. Une fois les 8 centrales piochées, placez les centrales possédant les plus petites valeurs sur le haut du marché (le marché actuel) dans l'ordre croissant, de gauche à droite. Puis placez les quatre centrales restantes sur le bas du marché (le marché futur) dans l'ordre croissant, de gauche à droite (3a). Placez le pion de réduction sur la plus petite centrale (3b).

Exemple : Mise en place du marché des centrales.



- ④ **Paquet de centrales** : Préparez le paquet de centrales. Mettez de côté la carte « avant-dernier round » et mélangez les grandes centrales (dos clairs). Puis retirez aléatoirement autant de centrales, petites et grandes, qu'indiqué dans le tableau. Remplacez ces cartes face cachée dans la boîte sans les regarder.

Ensuite, mettez de côté 1 des petites centrales restantes, mélangez ensemble toutes les centrales petites et grandes et placez le paquet face cachée à côté du marché des centrales (4a). Placez la carte « avant-dernier round » face cachée sous ce paquet (4b) et la petite centrale, mise de côté précédemment, sur le dessus (4c). La différence de couleur des dos vous indique si la carte du dessus du paquet est une petite ou une grande centrale.

- ⑤ **Marché des ressources** : sous le marché des centrales, préparez le marché des ressources. Placez sur une même rangée les 4 cartes prix des ressources dans l'ordre croissant de 1 à 4 Elektro (5a) et placez les 7 cartes ressource « unitaire » face visible à côté de cette rangée (5b).

Prenez ensuite les cartes ressource normales correspondant au nombre de joueurs (vérifier le symbole en bas à droite : « 2-6 », « 4-6 », « 5-6 ») et mélangez-les pour former une pile. Piochez autant de cartes ressource qu'indiqué dans le tableau et placez-les face visible en 3 colonnes sous les cartes « prix des ressources » de valeur 2, 3 et 4 Elektro. La colonne 1 Elektro reste vide ! Formez un paquet de pioche avec les cartes restantes et placez-le face cachée à côté des cartes ressource « unitaire » (5d).

Retirez le nombre de centrales en fonction du nombre de joueurs, comme indiqué dans ce tableau :

	Petites centrales (dos foncés)	Grandes centrales (dos clairs)
2 Joueurs	1	5
3 Joueurs	2	6
4 Joueurs	1	3
5-6 Joueurs	Aucune	Aucune

	Cartes ressource par colonne (2, 3, 4)
2-3 Joueurs	4
4 Joueurs	5
5-6 Joueurs	6

Pour une meilleure vue d'ensemble, triez toutes les cartes ressource de chaque colonne (si possible) par type avec de haut en bas : charbon, gaz naturel, pétrole et uranium. De plus, triez chaque type de ressource en fonction des valeurs : les cartes fournissant le moins de ressources en haut, puis celles fournissant le plus de ressources.

Pour finir, prenez l'ensemble des cartes ressource « + » (1 de chaque type de ressource) et placez ces quatre cartes face visible comme première pile de défausse à côté du paquet de pioche (5e). Quand vous mélangerez la pile de défausse pour la première fois de la partie, vous aurez besoin du second ensemble de 4 cartes ressource « ++ » pour former la nouvelle pile de défausse (5f).

La mise en place est terminée, vous pouvez commencer à jouer !

Exemple : Mise en place pour une partie à 2 joueurs contre le Cartel.



Déroulement de la Partie

Une partie se joue en une succession de rounds, chacun composé de 3 phases. À chaque phase, tous les joueurs effectuent leurs actions dans l'ordre indiqué pour la phase avant de passer à la phase suivante. Les 3 phases sont :

1. Mise aux enchères des centrales
2. Achat des ressources
3. Bureaucratie

Dès qu'un joueur pioche la carte « avant-dernier round », les joueurs terminent le round en cours puis jouent un dernier round sans procéder à la phase « Bureaucratie ». Le joueur avec le plus de PV et de billets restants remporte la partie.

1. Mise aux Enchères des Centrales

Lors de cette phase, chaque joueur peut acheter au maximum 1 centrale.

Pour commencer, placez le pion réduction sur la plus petite centrale du marché actuel. La mise minimale pour cette centrale est réduite à 1 Elektro quelle que soit sa valeur initiale.

Cette phase est jouée dans l'ordre des joueurs, en commençant par le premier joueur (celui dont la carte PDG se trouve le plus à gauche dans l'ordre des joueurs). Le joueur choisit entre les deux actions suivantes :

a. Choisir une centrale sur laquelle enchérir

Le joueur choisit l'une des 4 centrales du marché actuel pour commencer les enchères. Puis il fait une enchère pour acquérir la centrale (l'enchère minimale doit correspondre à la valeur indiquée sur la carte, mais elle peut être supérieure). Dans le sens horaire, tous les joueurs peuvent surenchérir ou passer. Quand un joueur passe, il ne peut plus intervenir sur cette enchère. Les joueurs continuent à surenchérir ou à passer dans le sens horaire jusqu'à ce qu'un joueur remporte l'enchère. Il paye alors la plus haute enchère à la banque et prend la centrale.

Aussitôt, remplacez la centrale achetée en piochant une nouvelle centrale du paquet de centrales. Placez-la dans le marché en réarrangeant toutes les centrales dans l'ordre croissant de leurs valeurs : les 4 plus petites dans le marché actuel, et les 4 plus grandes dans le marché futur. Si vous piochez une centrale de la même valeur qu'une centrale déjà présente dans le marché, la nouvelle centrale est considérée comme « plus chère » et placée à droite de la centrale de la même valeur.

Pendant les enchères, **vous devez respecter ces règles** :

- Lors du premier round, chaque joueur doit acheter 1 centrale.
- Une fois qu'un joueur a acheté une centrale pendant un round, il ne peut plus initier d'enchère ce round-ci ni surenchérir sur une autre centrale.
- Lorsque l'instigateur d'une enchère la remporte et acquiert la centrale, c'est au joueur suivant dans l'ordre des joueurs d'initier la nouvelle enchère s'il n'a pas déjà acquis de centrale ce round. Si un joueur, autre que l'instigateur de l'enchère l'emporte, ce dernier peut choisir une autre centrale du marché actuel sur laquelle enchérir.



Le premier joueur commence!

Exemple : Sophie choisit la troisième centrale du marché actuel pour l'enchère.



Exemple : Les joueurs remplacent la centrale achetée par une nouvelle et doivent réarranger les centrales dans l'ordre croissant.



- Pendant la partie, chaque joueur ne peut posséder que 3 centrales à la fois. Lorsqu'un joueur acquiert une quatrième centrale, il doit retirer de la partie une des centrales en sa possession. Il peut stocker les ressources de cette centrale dans sa zone de stockage si au moins une de ses centrales restantes peut les utiliser. S'il ne reste plus d'espace de stockage disponible, ou si aucune centrale n'utilise le type de ressources de la centrale retirée de la partie, le joueur défause les ressources sans contrepartie (voir « Les cartes centrale » page 3 et « Achat de ressources » page 8).

- Le dernier joueur à initier une enchère lors d'un round paye la mise minimale pour acheter la centrale de son choix.

- Tant que le pion réduction se trouve sur la plus petite centrale, la mise minimale pour cette centrale est de 1. Si un joueur acquiert cette centrale, il place le pion réduction à côté du marché. Il sera remis sur la plus petite centrale au début de la première phase du prochain round.

- Tant que le pion réduction se trouve sur la plus petite centrale, si un joueur pioche une centrale dont la valeur imprimée est inférieure à celle de la centrale à prix réduit, retirez la nouvelle centrale de la partie ainsi que le pion réduction de la plus petite centrale. Piochez aussitôt une autre centrale pour réapprovisionner le marché.

- Si aucun joueur n'acquiert la centrale en à prix réduit, elle est **retirée de la partie** à la fin de la phase. Remplacez-la par une nouvelle centrale piochée dans le paquet de centrales.

- Si un joueur pioche la carte « avant-dernier round », placez-la comme étant la plus grande centrale du marché futur et mélangez toutes les cartes du paquet de centrales (voir « Actualiser le marché des centrales » page 11). À la fin de la phase, après avoir éventuellement retiré et remplacé la centrale en réduction, retirez de la partie la carte « avant-dernier round » et la plus petite centrale du marché actuel. Puis, réduisez le nombre de centrales du marché à 6. Pendant le round suivant (le dernier round), les joueurs peuvent enchérir sur n'importe laquelle de ces 6 centrales.

b. Passer sans enchérir

Si un joueur ne souhaite mettre aux enchères aucune centrale, il peut se retirer de cette phase. S'il le fait, il ne peut participer à aucune enchère pendant cette phase, et donc n'acheter aucune centrale durant ce round. Le joueur suivant joue son tour s'il n'a pas déjà acheté de centrale pendant cette phase.

2 joueurs : Seuls les deux joueurs enchérissent pour les centrales, le Cartel ne participe jamais aux enchères. Une fois la première centrale acquise, ou si le premier joueur se retire des enchères, le Cartel prend la plus grande centrale du marché actuel et la place à côté de son PDG. Il prend toujours la quatrième centrale du marché actuel sauf pendant le dernier round où il prend la sixième. Il n'a pas besoin d'enchérir pour cette centrale ! Le Cartel place toutes ses centrales en ligne et ajoute les nouvelles centrales à droite. S'il prend sa quatrième centrale, le Cartel retire de la partie la plus ancienne, la centrale se trouvant donc le plus à gauche.

Quand tous les joueurs ont acquis une centrale ou se sont retirés, cette phase est terminée.

Exception pour le premier round : L'ordre des joueurs ayant été déterminé de façon aléatoire pendant la mise en place, **POUR CETTE FOIS SEULEMENT**, l'ordre des joueurs devra être remanié à la fin de cette phase. Le premier joueur est celui dont la centrale a la plus grande valeur. En cas d'égalité, les deux joueurs concernés doivent échanger leur place dans l'ordre des joueurs. Si trois joueurs sont à égalité, seuls les premier et troisième joueurs échangent leur place.



Exemple : La nouvelle centrale est plus petite que la centrale en réduction. Elle est alors aussitôt retirée de la partie en même temps que le pion réduction !



Exemple : Une fois la carte « avant-dernier round » placée dans le marché, elle est retirée à la fin de la phase en même temps que la plus petite centrale. Ainsi, le marché n'a plus que 6 centrales disponibles.

2. Achat des Ressources

Lors de cette phase, les joueurs peuvent acheter des ressources pour faire fonctionner leurs centrales.

Cette phase est jouée dans l'ordre inverse de l'ordre des joueurs, en commençant par le dernier joueur (celui dont la carte PDG se trouve la plus à droite dans l'ordre des joueurs), puis l'avant-dernier joueur, et ainsi de suite jusqu'au premier joueur qui termine la phase. L'ordre des joueurs durant cette phase est très important, car les ressources ne sont réapprovisionnées qu'au moment de la phase 3 « Bureaucratie ». Certains joueurs peuvent donc manquer de ressources s'ils sont trop nombreux à convoiter les mêmes types.

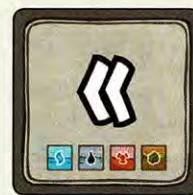
Les ressources sont disposées en 4 colonnes. Au-dessus de chaque colonne, les cartes prix des ressources indiquent le coût des cartes ressource placées en dessous, allant de 1 à 4 Elektro. Les cartes ressource normales sont disponibles dans les colonnes de 2 à 4 Elektro, alors que les ressources « unitaires » supplémentaires sont seulement disponibles dans la première colonne pour 1 Elektro.

À son tour, un joueur peut acheter n'importe quel nombre de cartes ressource tant que ses centrales en ont besoin pour produire de l'électricité (voir « Les centrales » page 3). Il ne peut stocker que les types de ressource dont ses centrales ont besoin, et jusqu'à deux fois le nombre de ressources indiqué sur chacune de ses cartes centrale. Tant qu'il dispose d'espaces de stockage libres, un joueur peut acheter les ressources correspondantes aux besoins de ses centrales.

Comme les cartes fournissent jusqu'à 3 ressources, il arrive parfois qu'il ne soit pas possible de toutes les stocker. Quand un joueur achète une carte ressource fournissant trop de ressources, il doit réduire la capacité de la carte en la tournant jusqu'au nombre approprié, et placer la ou les ressources supplémentaires comme étant des cartes ressource « unitaire » dans la première colonne. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes ressource « unitaire » dans la première colonne. Tous les joueurs peuvent acheter ces cartes ressource « unitaire » pour 1 Elektro. Le joueur ne reçoit pas de contrepartie pour les ressources perdues de cette façon.

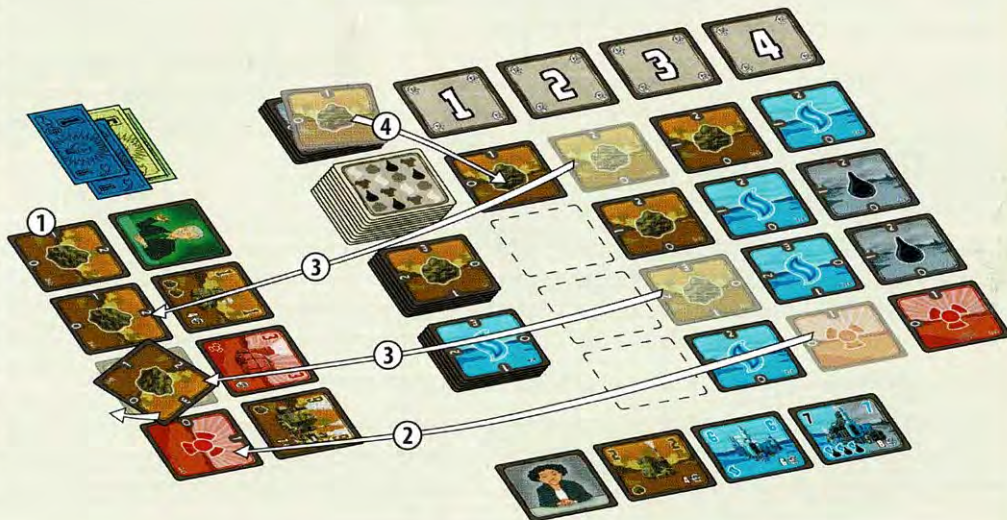
Le joueur place toutes ses cartes ressource acquises dans sa zone de stockage, en orientant la plus grande valeur vers le haut. Quand il utilise des ressources pour produire de l'électricité pendant la troisième phase « Bureaucratie », le joueur tourne ses cartes pour indiquer les ressources restantes. Si la carte indique « 0 », le joueur la défausse.

Les centrales peuvent partager les ressources d'une même carte ressource, et le joueur stocke toutes ses cartes ressource dans sa zone de stockage personnelle. Évidemment, une seule ressource ne peut être utilisée que par une seule centrale.



Le dernier joueur commence !

Exemple : Sophie possède encore 2 charbon du round précédent (1). À présent, elle achète les ressources suivantes pour ses 3 centrales : une carte uranium de 1 uranium pour 3 Elektro (2) et 2 cartes charbon de 3 et 2 charbon, chacune pour 2 Elektro (3). Elle paye donc un total de 7 Elektro. Comme elle ne peut pas stocker plus de 6 charbon pour ses 2 centrales à charbon, elle doit diminuer de 1 la capacité de la nouvelle carte ressource charbon et placer une carte ressource « unitaire » charbon dans la première colonne (4). Tous les joueurs peuvent à présent acheter ce charbon « unitaire » pour 1 Elektro.



Exception pour le dernier round : Pendant le dernier round de la partie, les joueurs ne sont pas autorisés à acquérir des ressources en excès pour les stocker dans leur zone de stockage personnelle. S'ils n'ont pas assez de ressources pour produire de l'électricité, ils peuvent acheter les ressources correspondantes, mais ne peuvent garder que les ressources nécessaires à une seule production (la dernière). Ils doivent placer toutes les ressources supplémentaires comme cartes ressource « unitaire » dans la première colonne. S'ils possèdent des ressources en excès de rounds précédents, ils ne peuvent tout simplement pas en acheter de nouvelles de ce type.

2 joueurs : Le Cartel prend toujours toutes les ressources nécessaires à toutes ses centrales pour une production normale, et peut donc produire de l'électricité avec toutes ses centrales pendant la phase 3 « Bureaucratie ». Il ne stocke jamais de ressources pour ses centrales. Il prend toujours les cartes ressource les moins chères, en commençant par les cartes ressource « unitaire » disponibles dans la première colonne, puis la deuxième colonne, etc. Si le Cartel prend une carte ressource fournissant trop de ressources, il place le surplus en tant que cartes ressource « unitaire » dans la première colonne (comme le font les joueurs). S'il n'y a pas assez de ressources d'un type dont il a besoin, le Cartel en prend autant que possible. S'il possède une centrale hybride, il commence par prendre les ressources disponibles les moins chères. Dans le cas d'une égalité de prix, il commence par prendre le gaz naturel. Si le Cartel possède des centrales au gaz naturel et/ou au pétrole ET des centrales hybrides, il commence par prendre les cartes ressource pour ses centrales normales, en gardant les ressources supplémentaires pour ses centrales hybrides. Il ne prend les ressources nécessaires à ses centrales hybrides qu'après cela.

Exemple : Une fois que Sophie a acquis les ressources pour ses centrales, le Cartel peut à présent prendre les siennes. D'abord, il prend la carte ressource « unitaire » charbon pour sa centrale à charbon (1). Puis il prend la carte gaz naturel de 2 gaz naturel (2). Sa centrale au gaz naturel n'a besoin que de 1 gaz naturel, mais le Cartel peut conserver le second gaz naturel pour sa centrale hybride. Ensuite, il prend la carte gaz naturel avec 3 gaz naturel (3). Comme cela dépasse la capacité de stockage pour une production normale, il doit réduire la capacité de la carte ressource et placer une carte ressource « unitaire » gaz naturel dans la première colonne (4).



3. Bureaucratie

Cette phase se déroule en 3 étapes. D'abord, les joueurs produisent de l'électricité pour générer du revenu. Puis, ils déterminent l'ordre des joueurs, réapprovisionnent les ressources et enfin actualisent le marché des centrales. Cette phase est ignorée lors du dernier round de la partie, les joueurs ne généreront donc aucun revenu au dernier round !

1. Gagner de l'argent et déterminer l'ordre des joueurs : En commençant par le premier joueur, chaque joueur décide lesquelles de ses centrales produisent de l'électricité. Pour produire de l'électricité, les centrales ont besoin du type et du nombre de ressources indiqués. Chaque joueur peut choisir combien de ses centrales il utilise, et lesquelles, car cela peut influencer sur sa place dans l'ordre des joueurs pour le prochain round.

Pour chaque centrale activée, les joueurs prennent leurs revenus de la banque. Ils placent pour l'instant cette somme à l'écart de leur réserve d'argent personnelle (afin de déterminer le premier joueur du prochain round). Un joueur qui ne produit pas d'électricité prend tout de même 1 Elektro (revenu minimal garanti).



Le premier joueur commence !

Les joueurs utilisent les ressources nécessaires de leur zone de stockage et défaussent toutes les cartes ressource indiquant « 0 ». Ils placent les cartes ressource « unitaire » défaussées à côté du paquet de pioche.

Exemple : Sophie décide de produire de l'électricité avec ses 3 centrales. Elle a besoin de 1 uranium et 3 charbons stockés. Elle défausse la carte uranium et une de ses cartes charbon restantes sur la valeur « 1 ». Elle tourne une des cartes charbon restantes sur la valeur « 1 ». Elle prend un revenu de 16 Elektro.



Ensuite, les joueurs déterminent l'ordre des joueurs : le joueur avec le plus haut revenu place sa carte PDG le plus à gauche dans l'ordre des joueurs, suivi par le joueur ayant le second plus haut revenu, et ainsi de suite. Si deux joueurs ou plus ont le même revenu (ce qui arrive souvent), le premier joueur est celui possédant la centrale la plus grande. Encore une fois, il est possible que plusieurs joueurs possèdent des centrales de la même valeur (surtout en début de partie). Les joueurs à égalité échangent leurs places dans l'ordre des joueurs.

2 joueurs : Le Cartel défausse toutes ses ressources, mais ne prend aucun revenu. Il conserve la deuxième place dans l'ordre des joueurs, les 2 joueurs sont donc les seuls à changer leurs positions en fonction de leurs revenus.

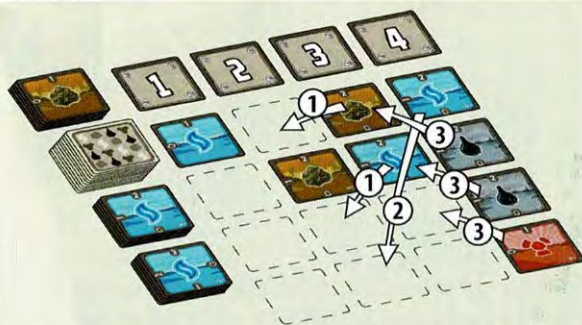
2. Réapprovisionner les ressources : Pour commencer, déplacez les cartes ressource encore présentes sur le marché pour remplir les emplacements vides des colonnes les moins chères (souvenez-vous que le nombre de cartes ressource par colonne dépend du nombre de joueurs). Commencez par déplacer les cartes de la colonne 3 vers la colonne 2, puis, si nécessaire, de la colonne 4 vers la colonne 2. Pour finir, déplacez les cartes de la colonne 4 vers la colonne 3. Par conséquent, les cartes ressource normales ne sont jamais déplacées vers la colonne 1 !

Les joueurs déplacent les cartes ressource d'une colonne vers une colonne adjacente, de façon à remplir tous les emplacements vides : d'abord le charbon, puis le gaz naturel, suivi du pétrole et enfin l'uranium. Pour chaque type de ressource, on commence par les cartes fournissant le moins de ressources, puis celles fournissant le plus de ressources.

Après avoir déplacé les cartes disponibles, piochez de nouvelles cartes ressource du paquet de pioche pour remplir les emplacements restés vides. Commencez par les emplacements vides de la colonne la moins chère, et ainsi de suite. Pour finir, triez les ressources de chaque colonne par type et par quantité de ressources.

Si vous avez besoin de piocher des cartes mais que le paquet de pioche est vide, mélangez la pile de défausse et continuez à réapprovisionner les ressources. La première fois

Exemple : Après avoir produit de l'électricité, Sophie a reçu un revenu de 16 Elektro, et Sélène de 14 Elektro. Le Cartel conserve la deuxième place dans l'ordre des joueurs, et seules Sélène et Sophie changent de place pour le prochain round.



Exemple : Pour réapprovisionner le marché des ressources, les joueurs commencent par remplir la deuxième colonne en déplaçant la carte charbon et la carte gaz naturel de la troisième colonne (1). Comme il reste un emplacement vide dans la deuxième colonne, ils déplacent la carte gaz naturel de la quatrième colonne jusqu'au quatrième emplacement de la deuxième colonne (2). Puis ils déplacent les 3 autres cartes ressource de la quatrième colonne jusqu'à la troisième (3).

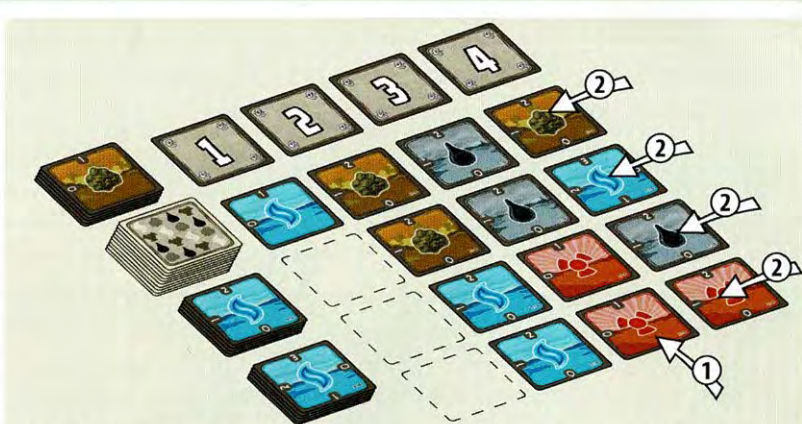
que cela se produit, prenez l'ensemble des cartes « ++ » pour commencer une nouvelle pile de défausse. Après avoir mélangé la défausse une seconde fois, la pile de défausse commence vide.

Chaque fois que vous devez mélanger la pile de défausse, **retirez de la partie la plus petite centrale** du marché actuel et remplacez-la par une nouvelle centrale du paquet de pioche. Réarrangez le marché en conséquence.

3. Actualiser le marché des centrales : Placez la plus grande centrale du marché futur, face cachée, sous le paquet et piochez une nouvelle centrale pour la remplacer. Réarrangez le marché en conséquence. De cette façon, les plus grandes centrales sont rassemblées sous la carte « avant-dernier round » dans le paquet de pioche et seront disponibles à la fin de la partie.

Si les joueurs piochent la carte « avant-dernier round » pendant cette phase, retirez cette carte de la partie en même temps que la plus petite centrale du marché actuel. Ils mélangent les cartes du paquet de centrales. S'ils ont déjà réduit le marché à 6 centrales lors de la première phase du round, **CETTE FOIS SEULEMENT, ils retirent de la partie la plus petite centrale** du marché actuel et la remplacent par une nouvelle centrale du paquet de pioche. Les joueurs terminent cette phase ET jouent le dernier round pendant lequel ils pourront acquérir les 6 centrales du marché.

La phase « Bureaucratie » est maintenant terminée. Un nouveau round commence avec la première phase « Mise aux enchères des centrales ».



Exemple : Ensuite, les joueurs remplissent les emplacements vides de la colonne 3 (1) puis les quatre emplacements de la colonne 4 (2) en piochant des cartes du paquet de pioche, et en les triant par type et quantité de ressources.



Exemple : Une fois la carte « avant-dernier round » placée sur le marché, elle est retirée de la partie à la fin de cette étape en même temps que la plus petite centrale du marché actuel. De ce fait, le marché des centrales est réduit à 6 centrales disponibles.

Fin de la Partie

S'il n'y a plus que 6 cartes centrale dans le marché au début d'un round, les joueurs effectuent seulement les deux phases « Mise aux enchères des centrales » et « Achat des ressources ». Ils ignorent la phase « Bureaucratie » et terminent la partie en calculant leur score final. Les joueurs ne génèrent pas de dernier revenu !

Chaque joueur produit de l'électricité avec ses centrales et gagne autant de PV que de revenu indiqué pour ses centrales. Si un joueur n'a pas suffisamment de ressources pour une ou plusieurs centrales, il ne gagne pas de PV pour celle(s)-ci ! De plus, les joueurs échangent 1 PV pour chaque tranche de 10 Elektro restant en leur possession au dernier round.

Le joueur avec le plus de PV remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'argent restant l'emporte. S'il reste encore une égalité, le joueur possédant la plus grande centrale remporte la partie.



Exemple : Sophie obtient un total de 28 PV. Elle possède les ressources pour produire de l'électricité avec ses 3 centrales, et obtient donc 26 PV pour cela (7 + 9 + 10). De plus, elle possède 23 Elektro lui rapportant 2 PV supplémentaires (1PV pour chaque tranche de 10 Elektro complète).

En cas d'égalité, elle possède encore 3 Elektro. Si elle était encore à égalité avec un joueur, sa plus grande centrale possède une valeur de 19.

Variante « Entrepreneur en Démolition »

Cette variante peut être jouée avec *Haute Tension : Le Jeu de Cartes* ou avec la version *Haute Tension* ou *Haute Tension de luxe* et n'importe laquelle de leurs extensions ! Les règles de ces 3 jeux restent les mêmes, excepté les modifications suivantes.

But du Jeu

Un entrepreneur en démolition offre ses services et donne de l'argent aux joueurs pour détruire leurs centrales. Si un ou plusieurs joueurs détruisent des centrales pendant un tour, ils reçoivent une compensation pécuniaire en retour. Mieux encore, par la suite, l'entrepreneur en démolition fait grimper les prix !



Mise en Place

Pour jouer cette variante avec le jeu de cartes, les joueurs ont besoin de 5 cartes avec la face à bordures foncées visible. Pour jouer avec l'un des jeux de plateau (et n'importe quelle extension disponible), les joueurs ont besoin des 6 cartes avec la face à bordures claires visible.


Triez les cartes de façon à former une pile face visible, avec le « 1 » au-dessus et le « 5 » (ou le « 6 » pour les jeux de plateau) en dessous.

Déroulement de la Partie

Seule la phase « Mise aux enchères des centrales » est affectée.

À partir du quatrième round de jeu, quand un joueur détruit sa première centrale pour acheter sa quatrième centrale (si vous jouez avec les règles originales à 2 joueurs sans le Cartel : la cinquième centrale), il touche une compensation pécuniaire de l'Entrepreneur en Démolition du montant inscrit à côté du symbole . Le joueur prend cet argent de la banque APRÈS avoir payé pour sa nouvelle centrale qu'il a acquise aux enchères. Tous les autres joueurs qui détruisent une centrale lors d'une même phase prennent le montant inscrit à côté du symbole .

À la fin de la phase « Mise aux enchères des centrales », après qu'au moins 1 joueur a détruit une centrale et touché une compensation, retirez de la partie la carte du dessus du paquet de l'Entrepreneur en Démolition. Par la suite, les joueurs toucheront plus d'argent pour la destruction de leurs centrales.

La dernière carte du paquet reste en jeu jusqu'à la fin de la partie, raison pour laquelle elle possède le symbole .



Exemple : Sophie est la première de la partie à détruire une centrale. Elle reçoit 1 Elektro de l'Entrepreneur en Démolition. Quand d'autres joueurs détruisent eux aussi une centrale pendant cette phase, ils ne reçoivent aucun Elektro en compensation. Pas de chance !

© 2016 2F-Spiele, Allemagne

Auteur : Friedemann Friese

Éditeur : Henning Kröpke

Illustration & Conception graphique : Harald Lieske

Version française par Edge Entertainment

Traduction : Sélène Meynier

Relecture : Grégory Penne, Dadajef

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

©20162F-Spiele, Fedelhören64, D-28203BremenAllemagne. www.2f-spiele.de.
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 06 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Attention : ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Risque de suffocation. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne. Non conçu pour des enfants de moins de 10 ans.

EDGE