

**IDEE DE GIANFRANCO SARTORETTI, 2-4 JOUEURS, ENVIRON 45 MN**

L'ÈRE DES VIEILLES LAMPES A GAZ EST REVOLU :  
LA VILLE DÉCOUVRE L'ÉLECTRICITÉ.  
QUATRE COMPAGNIES ELECTRIQUES SE BATTENT DUR POUR OBTENIR DES  
CONCESSIONS...

**HAUTE TENSION** EST UN JEU DE STRATEGIE OU LA TACTIQUE ET  
L'INTERACTION SONT VOS ARMES. INSTALLEZ DE PLUS LONGUES LIGNES  
ELECTRIQUES ET FOURNISSEZ AUTANT DE VOISINS QUE VOUS LE POUVEZ  
AVEC VOTRE COMPAGNIE ELECTRIQUE !

## COMPOSANTS



**48 CARTES HAUTE TENSION**  
(le dos est illustré sur la figure de gauche)



**32 CARTES de SCORE**  
(le dos est illustré sur la figure de gauche)



**4 CARTES COMPAGNIE ELECTRIQUE**  
(le dos est illustré sur la figure de gauche)



HAUTE TENSION



DANGER

**36 JETONS ENERGIE**  
(Un coté Haute tension, un coté Danger)



**20 JETONS ACTION**  
(Les deux cotés sont identiques)



**4 JETONS ACTION SPECIALE**  
(Les deux cotés sont identiques)



**20 JETONS POINTS**  
(Les deux cotés sont identiques)



**4 MARQUEURS DE SCORE EN BOIS**

## Haute tension (High Voltage) – Règles

### BUT DU JEU

Chaque joueur agit secrètement pour une des quatre **compagnies électriques** indiquées par des couleurs différentes (rouge, jaune, vert et bleu).

Tour après tour les joueurs placent des **CARTES DE HAUTE TENSION**, de sorte qu'elles forment des **lignes électriques** avec les segments colorés sur les cartes.

A chaque fois que deux **centrales électriques** sont reliées par une ligne électrique, des points sont attribués aux compagnies selon la couleur des segments (ces points sont indiqués par les marqueurs de points de couleur) ; le joueur reçoit également des points selon la longueur de la ligne (ces points sont indiqués par les jetons de points).

**A la fin de la partie chaque joueur révèle la couleur de sa compagnie et ajoute les points en sa possession aux points indiqués par le marqueur de points de sa couleur. Le joueur avec le plus de points est le gagnant.**



### PREPARATION

Chaque joueur tire au sort une des quatre **CARTES DE**

**COMPAGNIE ELECTRIQUE**

(le dos est illustré à droite), la regarde

secrètement et la pose face cachée devant lui.

La couleur de la carte indique la **COMPAGNIE ELECTRIQUE** que le joueur représente. Cette couleur doit demeurer secrète jusqu'à la fin de la partie.

Chaque joueur reçoit **5 JETONS ACTION** et **1 JETON ACTION SPECIALE**.



ACTION



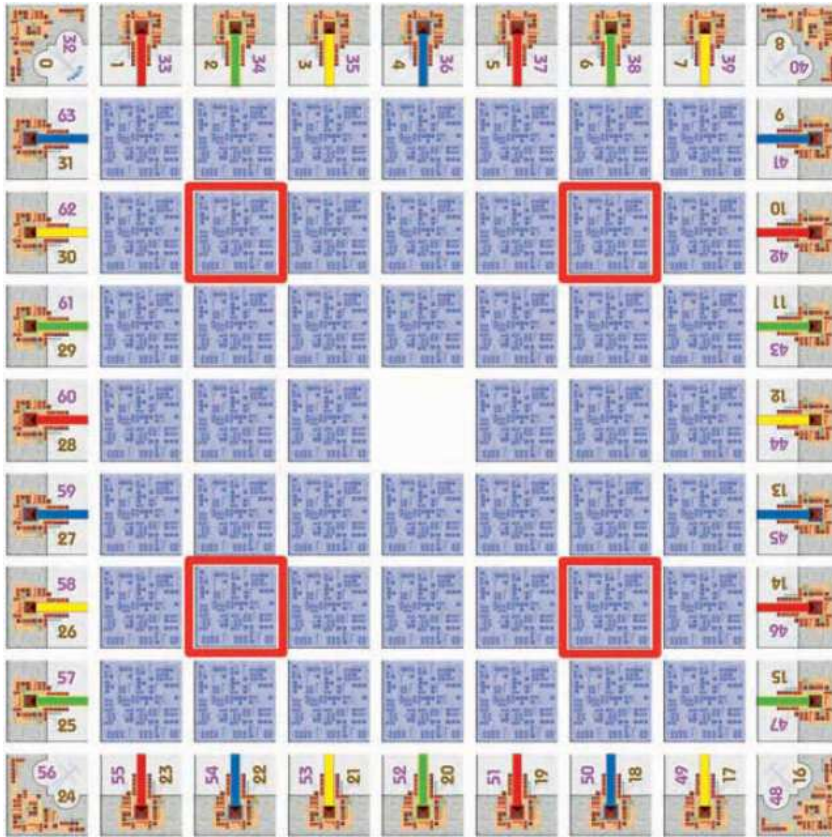
ACTION SPECIALE

Posez les **48 CARTES DE HAUTE TENSION** face cachée, de sorte qu'elles forment un carré 7x7, avec une place centrale libre (figure 1).

Posez les **32 CARTES DE SCORE** face visible autour de ce carré afin de l'encercler. Placez la carte "0" dans un coin du périmètre et les autres dans l'ordre croissant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les parties colorées des lignes doivent faire face à l'intérieur du carré (image 1). Chaque **CARTE DE SCORE**, excepté celles dans les coins, représente une **centrale électrique**, où les lignes électriques partent et arrivent.

## Haute tension (High Voltage) – Règles



**FIGURE 1**  
**PLACEMENT INITIAL**  
**LES 48 CARTES DE**  
**HAUTE TENSION**  
**SONT ENTOURÉES PAR**  
**LES 32 CARTES DE**  
**SCORE AVEC LA**  
**LIGNE ÉLECTRIQUE**  
**COLORÉE FACE**  
**VISIBLE ET POINTANT**  
**VERS L'INTÉRIEUR.**  
**AU DÉBUT DE LA**  
**PARTIE PLACEZ**  
**CHACUNE DES 48**  
**CARTES EN LAISSANT**  
**LA CASE CENTRALE**  
**LIBRE.**  
**SEULES LES 4**  
**CARTES INDICUÉES**  
**PAR LE BORD ROUGE**  
**DOIVENT ÊTRE FACE**  
**VISIBLE.**

Retournez face visible les quatre cartes indiquées par le bord rouge dans la figure 1.

Placez les quatre marqueurs de points de couleurs sur la case "0" de la piste de score, **même s'il y a moins de quatre joueurs.**

Tirez au sort le premier joueur. Les joueurs joueront dans le sens des aiguilles d'une montre.

### **TOUR DE JEU**

Pendant son tour, un joueur peut exécuter une des actions suivantes :

- **PRENDRE** une carte face cachée.  
Le joueur regarde la carte et la place dans une des deux cases vides du carré. La carte doit être posée face visible et orientée au choix du joueur;

- **PIVOTER** une carte face visible.  
La carte ne peut pas être déplacée. Les parties colorées de la ligne électrique doivent être dans une position différente à la fin de la rotation ;

- **DEPENSER** un **JETON ACTION** et :

- **DEPLACER** une carte face visible vers une case vide
- OU**
- **ECHANGER** deux cartes face visible.

Dans les deux cas il est possible d'orienter les cartes au choix du joueur.

Pendant la partie, les **CARTES DE HAUTE TENSION** sont utilisées pour fermer les lignes électriques.

## Haute tension (High Voltage) – Règles

A chaque fois qu'une ligne électrique est fermée, des **JETONS ENERGIE** sont placés sur les cartes qui ont été utilisées. Ces jetons représentent la charge sur les lignes électriques.



Une carte avec un **JETON ENERGIE** du **COTE DANGER** ne peut être ni déplacée, ni pivotée ni permutée, à moins qu'un **JETON D'ACTION SPECIALE** SOIT UTILISÉ.



Une carte avec un **JETON ENERGIE** du **COTE HAUTE TENSION** peut être déplacée, pivotée ou permutée normalement.

### REMARQUE :

Quatre **CARTES DE HAUTE TENSION** ont le symbole de **DANGER** au lieu des lignes électriques (voir figure). De telles cartes sont identiques à des **CARTES DE HAUTE TENSION** avec un **JETON ENERGIE** du **COTE DANGER**. Quand un joueur prend une de ces cartes, il la place normalement sur une des deux cases libres.



Si un joueur dépense un **JETON ACTION** ou un **JETON ACTION SPECIALE**, il est retiré de la partie.

## **ACTIONS SPECIALES**

Chaque joueur a seulement un **JETON ACTION SPECIALE** pour la partie. Le **JETON ACTION SPECIALE** permet de :

- **Déplacer** ou **échanger** une **CARTE DE HAUTE TENSION** avec un **JETON ENERGIE** du **COTE DANGER** ;

OU

- **Jouer un double coup**. Le joueur doit déclarer qu'il va jouer un double coup avant qu'il laisse le prochain joueur jouer.

## **FERMER UNE LIGNE ELECTRIQUE**

Quand un joueur relie **deux centrales électriques** en utilisant **au moins quatre CARTES DE HAUTE TENSION** (même avec des segments de couleurs différentes), il peut déclarer que la ligne électrique a été fermée, et puis calculer les points comme expliqué dans le paragraphe **DECOMPTE**.

**Deux centrales électriques du même côté du carré ne peuvent pas être connectées** car cela provoquerait un court-circuit.

Quand le décompte a été effectué, les joueurs posent un **JETON ENERGIE** sur chaque carte de la ligne fermée. Le **JETON ENERGIE** doit être placée sur le **CÔTÉ HAUTE TENSION**. Si un **JETON ENERGIE** se trouve déjà sur une carte, il doit être retourné du **COTE DANGER**.

## Haute tension (High Voltage) – Règles

Une ligne électrique ne peut pas être déclarée fermée si elle contient au moins un **JETON ENERGIE** du **COTE DANGER**.

Une ligne électrique ne peut pas être déclarée fermée si elle contient plus de trois **JETONS ENERGIE** du **COTE HAUTE TENSION**.

Il est possible de fermer deux lignes électriques avec une action. Dans ce cas le joueur actif décide quelle ligne sera décomptée en premier, puis il place/retourne les **JETONS ENERGIE** sur les cartes de cette ligne, puis, si c'est encore possible, il décompte l'autre ligne.

**REMARQUE** : Une ligne ne peut passer qu'une fois sur une même **CARTE DE HAUTE TENSION**.

### EN UN MOT

Afin d'être valide et pouvoir être décomptée, une ligne électrique doit:

- Etre composée d'**au moins quatre CARTES HAUTE TENSION**.
- Relier deux centrales électriques de deux cotés différents du carré.
- **Ne pas contenir plus de trois JETONS ENERGIE** du **COTE HAUTE TENSION**.
- **Ne pas contenir de JETON ENERGIE** du **COTE DANGER**.

Si toutes ces conditions sont remplies, il est possible de décompter la ligne.

### DECOMPTE

Chaque ligne fermée reçoit des points de deux manières.

#### • **COMPAGNIES**

##### **ELECTRIQUES:**

Chaque compagnie reçoit un point pour chaque segment de sa propre couleur, y compris les segments de centrales électriques. Les points sont indiqués par les marqueurs en bois, qui sont avancés le long du chemin constitué par les **CARTES DE SCORE**.

**REMARQUE** : Les couleurs des joueurs sont secrètes, et dans les parties à moins de quatre joueurs, certaines couleurs ne seront associées à aucun joueur. Avant de fermer une ligne, il est recommandé d'être sûr que vous ne donnez pas trop de points à vos adversaires !

• **LONGUEUR DE LA LIGNE:** le joueur qui a déclaré la ligne fermée recevra des **JETONS POINTS** en fonction de la longueur de la ligne (en nombre de **CARTES HAUTES TENSION**) :

- 4 : 0 point.
- 5/6 : 1 point.
- 7/8 : 2 points.
- 9 et + : 3 points.

S'il n'y a plus aucun **JETON POINT**, le joueur ne reçoit aucun point.

**REMARQUE** : Après le décompte, n'oubliez pas de placer les jetons énergie sur les cartes de la ligne !

## Haute tension (High Voltage) – Règles

Si un joueur ferme une ligne mais ne la déclare pas, il ne reçoit aucun point. Un autre joueur peut déclarer la ligne fermée pendant son tour, mais il doit le modifier en **tournant**, en **déplaçant** ou en **échangeant** au moins une des **CARTES DE HAUTE TENSION** qui composent la ligne.

### **FIN DE LA PARTIE**

La partie s'arrête immédiatement quand au moins une des conditions suivantes se produit :

- Le dernier **JETON ENERGIE** a été placé.
- La dernière **CARTE DE HAUTE TENSION** a été retournée et placée dans le carré. Si cette action ferme une ligne, le joueur peut la déclarer et la décompter.
- Il n'est plus possible de fermer une ligne.



A la fin du dernier tour, chaque joueur révèle sa propre couleur (en montrant sa **CARTE DE COMPAGNIE ELECTRIQUE**, qui avait été maintenue secrète jusqu'ici) et ajoute les points qu'il possède aux points indiqués par le marqueur de points de sa compagnie.

**Le joueur ayant le score le plus élevé gagne la partie.**