



Een oog voor ruimte en draagkracht, dat heb je nodig om in te schatten of de locaties té vol worden geladen. Een locatie waarop te veel lading geladen wordt dan hij aankan, krijgt te maken met congestie en dan lukt het niet om alles op te laden. Jouw taak is om de ladingen goed in te schatten, op het juiste moment gunsten van de medewerkers in te zetten en contracten af te wijzen als je geen vertrouwen in het laden hebt.

Start opstelling

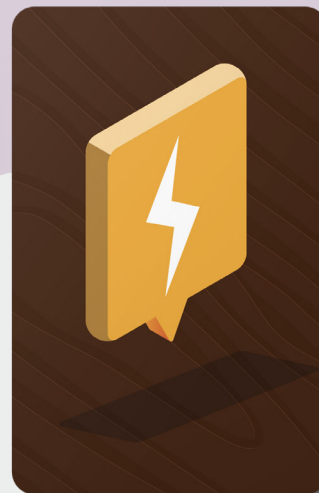
Elke speler kiest een kleur en ontvangt de contractkaarten en ladingskaarten van de gekozen kleur.

Schud de locatiekaarten en trek acht willekeurige kaarten om een gedekte stapel te vormen in het midden van de tafel. De andere acht kaarten gaan terug in het doosje.

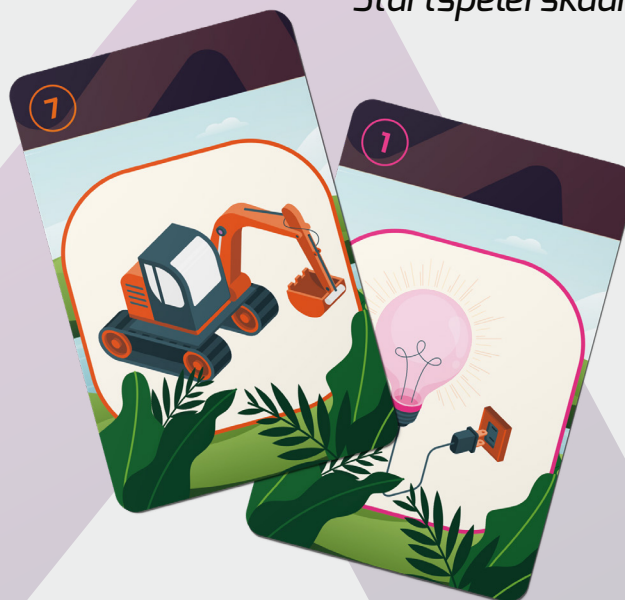
Bepaal de startspeler, deze speler krijgt de startspelerskaart.



Contractkaart



Startspelerskaart



Ladingskaarten

Het doel

Iedere ronde is er een andere locatie die beladen moet worden, waarbij de locatie een specifieke maximumcapaciteit heeft. Spelers spelen gesloten ladingskaarten en maken een inschatting of de locatie te zwaar beladen is of niet. Bij de juiste inschatting verdienen spelers punten en na acht rondes wint de speler met de meeste punten.



Locatiekaarten

Spelrondes

Iedere ronde begint met het opendraaien van de bovenste locatiekaart van de stapel in het midden. Vervolgens wordt aangekondigd wat de maximum draagcapaciteit van deze locatie is en of er specifieke voorwaarden zijn. In de basis is de draagcapaciteit van een locatie gelijk aan vier keer het spelersaantal.

The next step

- 01** Iedere speler speelt gesloten een ladingskaart uit de hand.
- 02** Beginnend bij de startspeler en met de klok mee geeft elke speler aan of de speler de gunst van een medewerker wil invoeren. Is dit het geval, dan moet de speler de desbetreffende ladingskaart uit eigen hand spelen en open voor zich neerleggen. Deze kaart telt niet mee als lading voor de locatie. Gedurende het spel is het slechts één keer mogelijk een gunst in te roepen. Een overzicht van de gunsten bevindt zich aan het eind van de spelregels.
- 03** Beginnend bij de startspeler en met de klok mee geeft elke speler aan of de totale lading door alle spelers gespeeld, meer of minder is dan de maximale draagcapaciteit van de locatie. Schat de speler in dat de maximale draagcapaciteit wordt overschreden, dan legt de speler het rode kruis (afkeuren) van de contractkaart naar boven. Blijft het onder (of gelijk aan) het maximum, dan legt de speler het groene vinkje (goedkeuren) naar boven.
- 04** Alle spelers draaien nu hun gespeelde ladingskaart open en alle ladingen worden bij elkaar opgeteld om te controleren of de maximum draagcapaciteit is overschreden. Een van de onderstaande twee opties is nu relevant:
 - A** Is het maximum niet overschreden, dan ontvangen alle spelers die de lading goedkeurden hun eigen ladingskaart als punt. Zij leggen deze gesloten op hun eigen scorestapel. De spelers die de lading afkeurden zijn hun ladingskaart kwijt, deze gaan naar een gezamenlijke aflegstapel.
 - B** Is het maximum wel overschreden, dan worden alle gespeelde ladingskaarten geschud tot één stapel. De spelers die de lading afkeurden krijgen één willekeurige gesloten ladingskaart van deze stapel als punt. De overige kaarten worden gesloten uit het spel verwijderd.
- 05** De startspelerkaart gaat met de klok mee naar de volgende speler.

Einde van het spel

Na het afronden van de ronde met de achtste locatie eindigt het spel. Elke speler telt de waarden van de ladingen in de eigen scorestapel bij elkaar op. De speler met de hoogste gecombineerde waarde wint het spel.

Bij een gelijke stand, wint de speler met de meeste gewonnen ladingskaarten. Is dit ook gelijk, dan worden de ladingskaarten van een kleur, 1 tot en met 8 als waaiervastgehouden en trekken beide spelers een kaart. De speler die de kaart met het hoogste getal (8) trekt, wint het spel.

Locatiekaarten overzicht

Elke locatie is herkenbaar aan de huisjes op de locatiekaart. Op de volgende pagina volgt een overzicht van de verschillende locaties en hun specifieke voorwaarden.





Klein bedrijfspand (2)

Geen speciale voorwaarden, draagcapaciteit is 4x het spelersaantal.



Middelgroot bedrijfspand (3)

Geen speciale voorwaarden, draagcapaciteit is 5x het spelersaantal.



Groot bedrijfspand (1)

Geen speciale voorwaarden, draagcapaciteit is 6x het spelersaantal.



Off-grid terrein (1)

Deze locatie telt voor twee, de capaciteit is daarmee 8x het spelersaantal en iedere speler speelt twee ladingskaarten. De achtste locatie wordt in dit geval niet gespeeld en terug in de doos gelegd. Als de dubbele locatie de laatste is, wordt deze behandeld als een normale locatie.



Langzame verbinding (1)

Alle gespeelde ladingskaarten worden onder deze locatie geplaatst en gezamenlijk ter zijde geschoven. Pas na afhandeling van alle andere locaties in het spel wordt deze locatie nog behandeld vanaf stap 2.



Aangevallen locatie (1)

Na het openen van de ladingskaarten wordt de hoogste lading (of hoogste ladingen bij gelijk) verwijderd. Deze speler(s) kan niet scoren.



Geen aansluiting mogelijk (2)

Gunsten van medewerkers (medespelers) kunnen niet worden ingeroepen.



Sorteer locatie (1)

Als na het openen van de ladingskaarten blijkt dat er meerdere ladingen met hetzelfde cijfer zijn gespeeld, dan worden deze ladingskaarten verwijderd en niet mee geteld.



Energie lek (2)

Er zit een gat in de energiekabels, elke speler mag één gespeelde ladingskaart bekijken voor het beslissen over goedkeuren/afkeuren van het energiecontract.



Netcongestie locatie (1)

Als meer dan de helft van de spelers een rood kruis heeft gespeeld bij het energiecontract, wordt stap 4 (lading controleren) niet uitgevoerd. Alle gespeelde ladingskaarten worden blind uit het spel gehaald.



Gunsten overzicht

Spelers kunnen één keer in het spel een ladingskaart uit eigen hand opofferen om een gunst in te roepen van medewerkers. Deze gunsten zijn gekoppeld aan specifieke ladingskaarten:

Ladingskaart 2

Je mag je ladingskaart (maximaal 1) nog veranderen nadat alle spelers hun contractkaart hebben gespeeld.

Ladingskaart 6

Als je de lading terecht goedkeurt mag je je ladingskaart wisselen met die van een andere speler. Als je de lading terecht afkeurt mag je je beloning uit de stapel kiezen voordat de andere spelers een willekeurige beloning krijgen. Kleur speelt hierbij geen rol, het gaat om de punten.

Let op: spelen twee of meer spelers een gunst in dezelfde ronde, dan worden deze in spelersvolgorde afgehandeld.

Game on with Fusion

Weet jij al meer over laadinfra en laadoplossingen?

Met dit actieve spel ga je het vanzelf beleven.

In dit spel kan je meerdere punten behalen en zo zijn er ook nog steeds punten te behalen in de transitie naar een emissieloze toekomst.

Bij de transitie komt heel wat bij kijken. Hoe ga jij dit realiseren en organiseren? Wij van Fusion kijken en denken graag samen met je mee naar wat wel mogelijk is. Dit start met een geheel vrijblijvende energiescan op locatie, met daaruit een persoonlijk adviesrapport. Daarnaast bieden wij verschillende laadinfra producten aan zoals Powerboxen, Fieldmasters, laadpalen en meer.

We gaan graag samen met jou deze uitdaging aan, op naar een win-win. Veel speelplezier.

Meer informatie over onze emissieloze producten en dienstverlening vind je op onze website
www.fusion-energy.eu

