



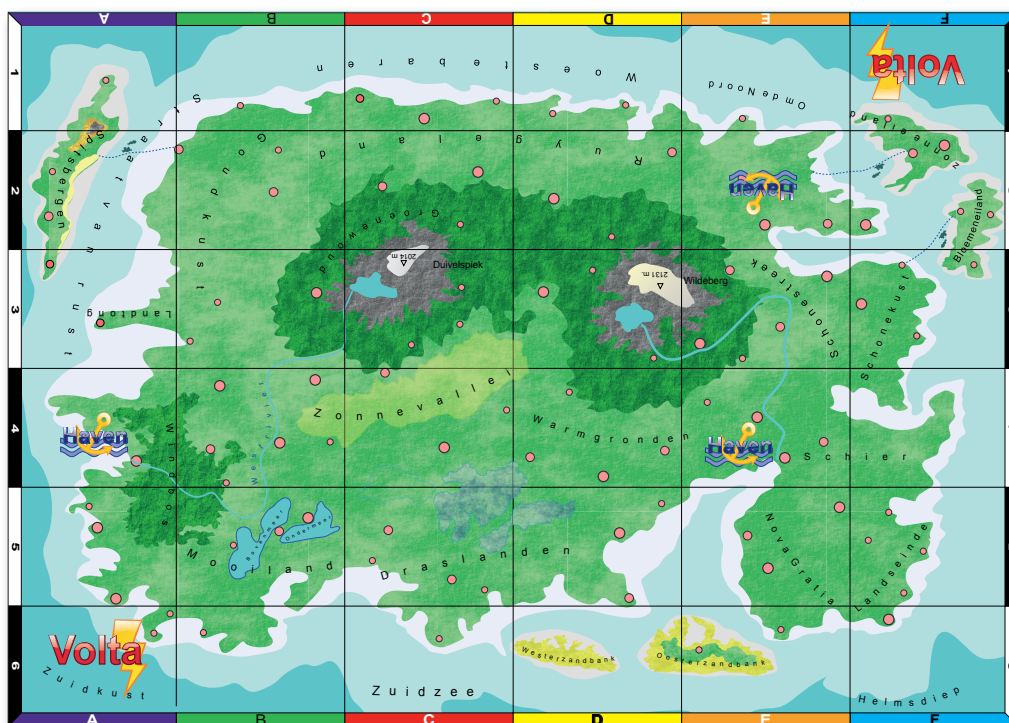
In het spel Volta gaat het er om dat je de energiebaas wordt van het eiland Volta. In Volta wonen veel mensen en die gebruiken energie. Die energie ga jij aan ze leveren en dat is een verantwoordelijke taak. Want al die bewoners willen natuurlijk wel energie voor hun TV, computer, koelkast enzovoort. Om die energie te kunnen leveren maak je elektriciteit. Dat kun je doen door olie te verbranden maar ook door groene energiecentrales op je gebieden te plaatsen. Wie de beste balans weet te vinden tussen fossiele en groene energie wint het spel. Je speelt Volta met 4 personen.

Volta bestaat uit 33 gebieden en 3 havens. In elk gebied wonen mensen, het aantal hangt van het gebied af. In de bergen kunnen niet zo veel mensen wonen, maar er zijn ook grote steden bij. Gebieden kun je kopen en dan ontvang je voor elke geleverde MegaWatt (MW) per beurt €5,-. Maar als je de energie niet kunt leveren, dan ben je af en speel je niet meer mee, maar er zijn veel manieren om dat te voorkomen.

Wat zit er in het spel

◆ Het speelbord

Je ziet dat het bord bestaat uit het eiland Volta, het is verdeeld in 36 vakjes, 33 gebieden en 3 havens.

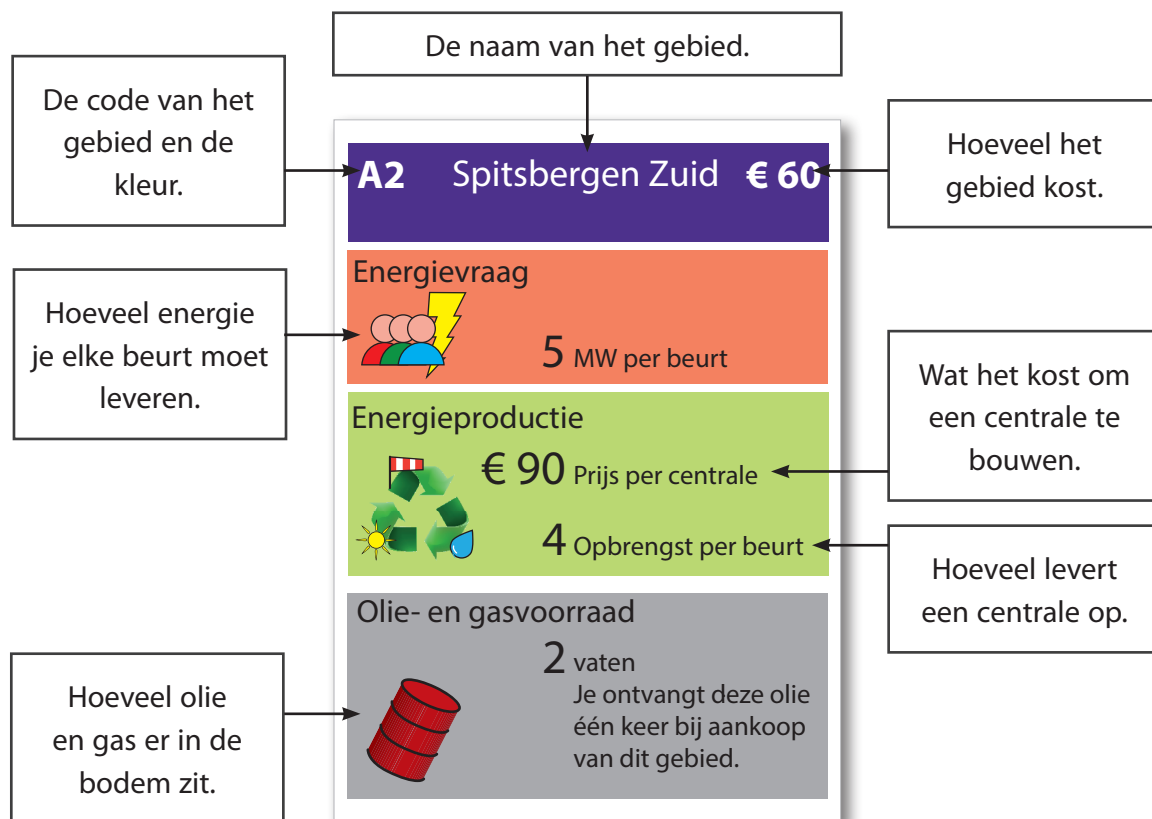


◆ **Gebiedskaartjes**

Bij elk vakje hoort een gebiedskaartje, op dit kaartje vind je allerlei informatie over het gebied.

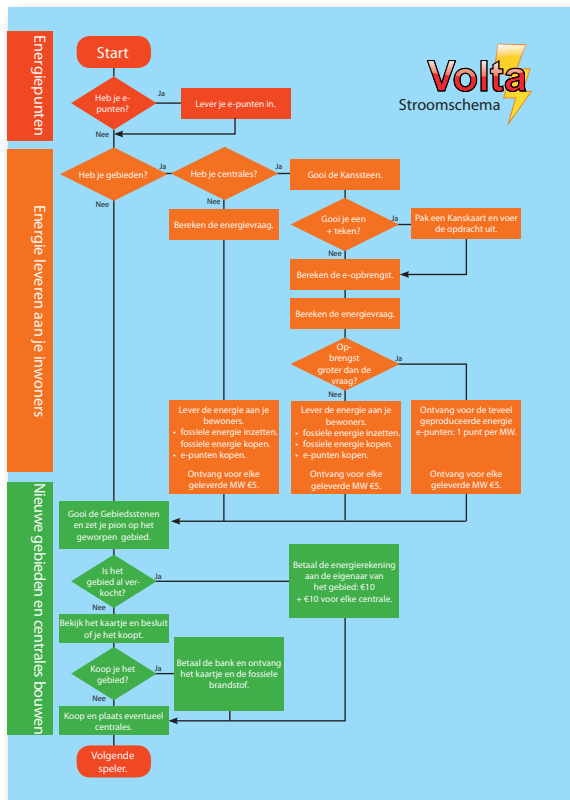
Er staat op:

- ◇ Hoe het gebied heet en waar het op de kaart staat.
- ◇ Wat het gebied kost.
- ◇ Hoeveel energie het gebied per beurt nodig heeft.
- ◇ Hoeveel het kost om er een centrale te bouwen en wat deze centrale per beurt oplevert.
- ◇ Hoeveel olie er in de grond zit.



◆ **Wat zit er verder in het spel**

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ◇ Geld ◇ Olivaten (grijze vilten muntjes) ◇ Dobbelstenen: <ul style="list-style-type: none"> - 1 dobbelsteen met 6 kleuren (Gebiedssteen) - 1 dobbelsteen met 1 tot en met 6 (Gebiedssteen) - 1 dobbelsteen + en - (Kanssteen) | <ul style="list-style-type: none"> ◇ Pionnen ◇ Kanskaarten ◇ Scoreformulieren ◇ Stroomschema ◇ Energiepunten ◇ Energiecentrales (gele blokjes) |
|--|--|



- Het stroomschema**
 - Om je te helpen bij het spel gebruik je het stroomschema.
 - Elke beurt begint bovenaan bij start.
 - Door het schema te volgen zie je precies wat je moet doen.
 - Het woord e-punt staat voor energiepunt.
 - Gebruik dit schema elke beurt.

Scoreformulier Volta

Vul na elke aankoop een rij op het scoreformulier in.

Opbrengst:

In de kolom **Per beurt** tel je in elk vakje de score in het vakje erboven op bij het vakje er links naast (kolom Opbrengst per gebied). Zo weet je precies hoeveel energie je centrales elke beurt opwekken.

Vraag:

In de kolom **Totale e-vraag** tel je het vakje erboven op bij het vakje er links naast (kolom e-vraag). Zo weet je steeds hoeveel energie je elke beurt aan je inwoners moet leveren.

Gebied	Opbrengst			Vraag		
	Aantal centrales	Opbrengst	Opbrengst per gebied	Per beurt	e-vraag	Totale e-vraag
	x	=				
	x	=				
	x	=				
	x	=				
	x	=				
	x	=				
	x	=				
	x	=				
	x	=				
	x	=				
	x	=				
	x	=				
	x	=				
	x	=				
	x	=				
	x	=				
	x	=				

Eindstand:

Vul in:

Is je opbrengst groter dan je energievraag? Dan mag je je geld verdubbelen.
Is je opbrengst kleiner dan je energievraag? Deel dan je geld door 2.

Geld: € x of : 2 = €

Vaten olie x €5 = €

Eindscore: geld: € + olie € = €

- Het scoreformulier**
 - Elke keer wanneer je iets koopt, vul je een regel op het formulier in.
 - Op het formulier staat kort beschreven hoe je het moet gebruiken. Het helpt je precies te weten hoeveel energie je hebt gemaakt en hoeveel energie je elke beurt moet leveren.

In deze vakjes tel je de waarde van het vakje links op bij het vakje dat er boven staat.

Wanneer het spel is afgelopen kun je hier berekenen wat je eindstand is.

Het spel

Leg het speelbord klaar en kies allemaal een kleur pion. Bepaal welke speler de bank is en bepaal welke speler de kaartjes beheert. Iedere speler krijgt een scoreformulier en een pen of potlood. Verdeel het geld, iedere speler krijgt:

- ◇ 3 briefjes van €100
- ◇ 3 briefjes van €50
- ◇ 5 briefjes van €20

Neem dan de dobbelsteen van 1 tot en met 6 en gooi om de beurt. De speler die het hoogste gooit mag beginnen. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

Een beurt

Elke beurt bestaat uit drie onderdelen:

1. e-punten
2. Kanskaart en energie leveren aan je inwoners en geld innen
3. Gebieden kopen, centrales plaatsen en je scoreformulier bijwerken

1. e-punten

Elke beurt start met het inleveren van je energiepunten. Soms maken je centrales meer energie dan je nodig hebt. Omdat dit elektriciteit is, kun je die energie niet bewaren. Hoe je aan energiepunten komt staat beschreven in punt 2: Energie leveren.

2. Kanskaart en energie leveren aan je inwoners en geld innen

Kanskaart

Daarna gooi je de Kanssteen. Een Kanskaart levert je soms iets op maar het kan je ook iets kosten.

Gooi je een '-' dan heb je geen Kanskaart, je gaat dan verder met het volgende stap: Energie leveren.

Gooi je een '+' dan trek je een Kanskaart. Voer de opdracht van de Kanskaart uit. Leg daarna de Kanskaart weer onderop de stapel.

Energie leveren

Daarna moet je eerst je bewoners energie leveren. Hiervoor heb je verschillende mogelijkheden.

- a. Fossiele brandstoffen omzetten in elektriciteit
- b. Elektriciteit maken met duurzame elektriciteitscentrales
- c. Energie kopen
- d. Je gebied verkopen



Je moet zo veel MegaWatt (MW) elektrische energie maken als alle inwoners samen vragen. Hoeveel dat is kun je op de gebiedskaartjes vinden. Kun je niet genoeg elektriciteit maken dan ben je af en heb je verloren. Voor elke geleverde MW krijg je van de bank €5,-.

Soms maak je te veel energie. Deze geproduceerde elektriciteit kun je niet bewaren. Maar je mag deze energie in dezelfde beurt wel verhandelen. Daarom krijg je de teveel geproduceerde energie in energiepunten. Je krijgt 1 punt per teveel geproduceerde MW. Je mag zelf betalen wat een medespeler voor je punten betaalt.

Wanneer je weer aan de beurt bent lever je deze energiepunten weer in.

a. Fossiele brandstoffen omzetten

Allereerst kun je fossiele brandstof inzetten. Eén vat (een grijs vilten schijfje) levert 5 MW elektrische energie. Deze energie mag je inzetten om aan je energievraag te voldoen. De fossiele brandstof zit in de grond en kan dus opraken. Je krijgt de vaten wanneer je een gebied koopt. Je krijgt er niet meer bij. Hier moet je het mee doen. Je moet dus zo snel mogelijk voldoende centrales bouwen.

b. Duurzame energie

Je kunt centrales bouwen. De prijs verschilt per gebied. Op een eiland in de oceaan is het duurder een windturbine te bouwen dan midden op land. Deze energiecentrales leveren elke beurt energie. In een gebied waar het vaker waait levert deze centrale meer op dan in gebieden waar dat niet zo is. Op het gebiedskaartje zie je met welk getal je de centrale moet vermenigvuldigen. Dit vul je in op je scoreformulier zodra je weer wat gekocht hebt. Wanneer je meer energie maakt dan je nodig hebt krijg je de rest van de elektriciteit van de bank in e-punten terug. Die kun je verkopen aan je medespelers totdat je weer aan de beurt bent.

c. Energie kopen

Heb je zelf niet voldoende energie om aan de vraag van je inwoners te voldoen dan kun je ook energie kopen van je medespelers, zij hebben misschien e-punten of fossiele brandstof te koop. De spelers moeten zelf overeenkomen wat de prijs is voor deze energie.

d. Je gebied verkopen

Kun je niet aan de vraag voldoen, heb je geen fossiele brandstof meer, hebben je centrales niet genoeg opgeleverd en hebben andere spelers ook geen energie voor je? Dan kun je altijd nog een gebied verkopen. Je krijgt hiervoor de helft

van de waarde. Het kaartje gaat terug in het spel en jij hoeft de energie niet te leveren. Wanneer er centrales op het gebied staan lever je die in bij de bank. Andere spelers mogen je gebied ook kopen. Daarvoor mag je vragen wat je wilt. Ook dan moet gebied leeg worden verkocht. Centrales gaan bij verkoop naar de bank. Werk daarna wel je scoreformulier bij.

3. Gebieden kopen, centrales plaatsen en je scoreformulier bijwerken

Gebieden kopen

Wanneer alle zaken rond de energielevering zijn afgerond mag je een nieuw gebied kopen. Gooi met de gebiedsstenen (1 t/m 6 en de steen met de 6 kleuren) en zet je pion op het betreffende gebied.

Gebied in bezit

Wanneer gebied niet meer vrij is betaal je €10 voor het gebied en €10 per centrale aan de speler die de eigenaar is van het gebied.

Vrije gebieden

Gebieden die niet in iemands bezit zijn kun je kopen. Je mag het gebiedskaartje inzien en dan beslissen of je het gebied wel of niet koopt. Je betaalt de bank het bedrag op het kaartje en ontvangt het kaartje. Het gebied is nu van jou en vanaf de volgende beurt moet je de energie leveren voor dit gebied.

Havens

Volta kent 3 havens die je kunt kopen. In havens mogen geen centrales geplaatst worden, maar havens krijgen (Kanskaart) wel vaak nieuwe fossiele brandstoffen aangevoerd. Je moet wel steeds de energie voor de haven leveren.

Centrales kopen en plaatsen

De laatste stap is het kopen en plaatsen van centrales. Meld de bank op welk gebied je hoeveel centrales wilt plaatsen (er mogen nooit meer dan 3 centrales per gebied staan). Betaal en plaats de centrales op het gebied. Schrijf je aankoop op het scoreformulier en bereken je totale energieopbrengst per beurt. Vanaf de volgende beurt mag je de centrales gebruiken. Je mag elke beurt centrales kopen voor elk gebied dat in jouw bezit is.



Wie heeft gewonnen?

Van te voren spreek je af hoe lang je gaat spelen. Is de tijd verstreken dan wordt de ronde afgemaakt.

Om te bepalen wie gewonnen heeft kijk je naar je geld, de energiebalans en je hoeveelheid olie.

Met het onderste deel van het scoreformulier bepaal je je eindscore.

Eerst tel je je geld.

Kijk nu op je scoreformulier. Is de opbrengst per beurt meer dan de vraag? Dan mag je je geld verdubbelen.

Is de opbrengst minder dan de vraag dan moet je je hoeveelheid geld door 2 delen. Daarna tel je je overgebleven olievaten. Deze mag je met 5 vermenigvuldigen en die mag je bij je geld optellen. Wie dan de hoogste score heeft, heeft gewonnen.

