

Friedemann Friese

POWER GRID



 **RIO
GRANDE
GAMES**

Règles de Funkenschlag

Survol du Jeu Le jeu se déroule aux USA ou en Allemagne, au choix. Chaque joueur dirige une compagnie fournisseur d'électricité, et va devoir réaliser plusieurs choses pendant la partie :

- acheter des centrales électriques (aux enchères, phase 2) qui peuvent fournir de l'électricité à un certain nombre de villes, mais consomment un certain type de ressources pour fonctionner (charbon, pétrole, déchets, uranium, ou rien dans le cas des centrales écolo ou à fusion).
- acheter des ressources pour faire fonctionner ses centrales (phase 3)
- créer son réseau de câbles entre les villes en posant des petites maisons sur les cases villes (phase 4); chaque ville contenant une maison de sa couleur donne l'autorisation de fournir de l'électricité à celle-ci.

Il faut payer pour poser ses maisons sur la carte (on appelle ça *connecter* une ville à son réseau), mais plus on a de villes qu'on fournit en électricité avec ses centrales, plus on gagne d'argent (*élektros*) à la fin d'un tour.

Le **but du jeu** est d'avoir connecté le plus de villes à la fin du tour qui voit un joueur connecter sa 17^{ème} ville (la partie se termine à la fin de ce tour); le nombre d'élektros départage en cas d'ex-æquos. Il faut donc se débrouiller pour connecter autant de villes que possible et le plus vite possible, mais cela coûte de l'argent, et seules ses villes connectées ET fournies en électricité rapportent de l'argent : cela nécessite donc d'acheter des ressources régulièrement, et d'acquérir des centrales performantes, donc de bien gérer son argent, tout cela dans une ambiance de franche concurrence entre les joueurs...

Préparation du jeu

On choisit une carte (USA ou Allemagne), et autant de zones qu'il y a de joueurs. Les zones choisies doivent être contiguës (adjacentes), et les autres ne seront pas utilisées.

Chaque joueur prend 50 Elektros et les maisons d'une couleur. On met un certain nombre de pions ressources dans la zone "Ressources" du plateau comme indiqué page 2 des règles (24 charbons, 18 pétrole, 6 déchets, 2 uranium). On retire du paquet de cartes les centrales numéros 3 à 10 et numéro 13, ainsi que la carte "Stufe 3". Les autres sont mélangées, et on y rajoute dessus la carte 13 et dessous la carte "Stufe 3". On forme ensuite une première rangée de 4 cartes avec les centrales numéros 3 à 6, et une seconde rangée avec les centrales numéros 7 à 10. Ce sont les premières centrales qu'on pourra acheter.

Selon le nombre de joueurs, il y a des particularités à prendre en compte : voir la fin de la règle à ce sujet.

Phase 1 : détermination de l'ordre du tour

L'ordre du tour est déterminé par le nombre de villes connectées de chaque joueur, sachant que, en cas d'égalité (cas extrêmement fréquent), on départage suivant la valeur du plus grand numéro des centrales possédées par les joueurs (le numéro en haut à gauche de chaque centrale). Pour se souvenir du rang de chacun, chaque joueur pose une de ses maisons sur la petite piste d'ordre du tour en haut à gauche du plateau.

Rem : Au premier tour de la partie cette phase diffère : l'ordre du tour est déterminé aléatoirement de manière provisoire tant que personne n'a acheté de centrale puis, en fin de phase 2, il est actualisé en fonction des centrales achetées par chacun.

Phase 2 : achat des centrales électriques

Les centrales électriques sont achetées aux enchères pendant cette phase. Chaque joueur pourra acheter au maximum 1 centrale par tour, et on ne peut jamais posséder plus de 3 centrales (il faut s'en défaire d'une quand on acquiert la 4^{ème}). C'est sur les cartes centrales que les ressources sont stockées (voir Phase 3).

Notion de marché actuel et de marché futur A tout moment de la partie il y a 2 rangées de 4 cartes centrales face visible : la 1^{ère} est le *marché actuel*, c'est dans celle-ci qu'on pourra choisir une centrale à mettre aux enchères, tandis que la 2^{de} est le *marché futur*, constituée des centrales qui pourront bientôt être mises aux enchères.

La phase 2 débute comme suit : le 1er joueur choisit une carte centrale dans le marché actuel, et peut faire une première offre, l'offre minimum étant la valeur de la centrale (càd le nombre en haut à gauche). Le joueur à sa gauche peut surenchérir, etc... Quant on passe c'est définitif pour l'enchère en cours, et le dernier joueur en lice remporte la carte. *Attention* : le joueur qui a choisi la centrale au départ peut passer avant même de faire une première offre, mais alors il ne peut plus du tout enchérir pendant le restant de cette phase 2.

Le joueur qui a remporté l'enchère paye et prend la carte : il a fini sa phase 2. Si c'était celui qui a choisi la centrale au départ, alors c'est au joueur à sa gauche d'en choisir une nouvelle : sinon, le joueur qui avait choisi peut de nouveau choisir une carte centrale à mettre aux enchères. Il la choisit dans le marché actuel, mais pas avant d'avoir tiré une nouvelle carte centrale du tas, et réarrangé les marchés actuel et futur de sorte à ce que les 4 plus faibles soient dans le marché actuel, et les 4 plus fortes dans le marché futur.

Important: lorsqu'on acquiert une 4^{ème} centrale, on doit se défaire d'une de ses cartes : on peut alors déplacer toute ressource qui y était stockée sur une autre de ses centrales, en respectant les contraintes de stockage (sinon les ressources sont perdues et retournent dans la boîte).

Phase 3 : achat de ressources

Pendant cette phase, les joueurs jouent dans l'ordre inverse de l'ordre du tour. Chacun son tour, les joueurs font leur marché en achetant toutes les ressources dont ils ont besoin dans la zone ressources du plateau de jeu. Le prix indiqué en pièce d'or sur les cases est le prix à l'unité.

Règle d'or : on ne peut acheter que des ressources qu'on peut stocker sur ses cartes centrales (i.e. on ne peut pas acheter d'uranium tant qu'on n'a pas de centrale nucléaire). Une carte centrale a une *contenance maximale* égale au **double** du nombre de symboles qui sont inscrits dessus. Par exemple on peut stocker jusqu'à deux pions déchets sur la centrale 06, et sur la centrale 05 on peut stocker jusqu'à 4 pions ressources, combinaison au choix de pétrole et de charbon.

A tout moment pendant la partie on peut, en respectant les règles de stockage, déplacer des pions ressources entre ses centrales.

Phase 4 : construction des réseaux de distribution

Pendant cette phase, les joueurs jouent dans l'ordre inverse de l'ordre du tour. Chacun son tour, les joueurs vont pouvoir connecter des villes en posant des maisons sur ces villes, en payant une certaine somme à chaque fois (voir détails plus bas). Chaque ville est divisée en 3 zones (10, 15 et 20), permettant d'accueillir jusqu'à 3 pions maisons de joueurs différents. Mais selon l'avancée de la partie, ces 3 zones ne sont pas toujours accessibles.

Notion d'étape Une partie de Funkenschlag est composée de 3 étapes.

- ⚡ au début du jeu, c'est l'étape 1 : seule la zone "10" de chaque ville peut accueillir une connection (i.e. un pion maison); une ville ne peut donc pour l'instant être connectée que par un seul joueur !
- ⚡ l'étape 2 commence quand un joueur a connecté sa 7^{ème} ville : la zone "15" de chaque ville devient accessible et ainsi une ville peut être connectée par 2 joueurs différents.
- ⚡ l'étape 3 commence quand on pioche la carte "Stufe 3" du tas de cartes centrales : la zone "20" de chaque ville devient accessible et une ville peut donc être connectée par 3 joueurs différents.
- 🗨 les étapes ont d'autres effets sur le jeu, qui sont détaillés plus loin dans la règle.

Au début de la partie, quand un joueur n'a encore connecté aucune ville, il peut choisir (mais n'est pas obligé) une ville libre qui sera le *point de départ* de son réseau. Il paye 10 Elektros pour cela et pose sa maison sur la zone "10" de la ville. Il faut bien choisir car le réseau va s'étendre à partir de cette ville (on appelle *réseau* d'un joueur, l'ensemble des villes qu'il a connectées).

Pour pouvoir connecter une autre ville, il faut que la ville dispose d'un emplacement accessible pour poser une maison (cela dépend du numéro de l'étape en cours) et il faut payer le *coût de zone* (10, 15 ou 20 Elektros selon la zone) + un *coût de jonction* :

- si la ville visée n'est séparée d'une ville du réseau du joueur que par un seul tronçon, alors le coût de jonction est égal au nombre inscrit sur ce tronçon (exemple : 4 entre Essen et Dortmund, et 0 entre Essen et Duisburg).
- si la ville visée est séparée du réseau du joueur par une ou plusieurs ville(s) déjà occupée(s) par d'autres joueurs *et pas connectables* pour l'instant, alors le coût de jonction est égal à la somme des coûts inscrits sur les tronçons correspondants.
- si la ville visée est séparée du réseau du joueur par une ou plusieurs ville(s) *qui sont connectables* par ce joueur, alors on ne peut pas les sauter et la connection avec la ville visée *n'est pas permise*.

Exemple Supposons que sur le plateau il n'y ait qu'une maison du joueur A à Essen, et une maison du joueur B à Düsseldorf. Comme on est à l'étape 1, seules les villes suivantes sont connectables par le joueur A : Duisburg (10 Elektros) , Dortmund (14), Münster (16), Aachen (21), Köln (16). Si on était à l'étape 2, Düsseldorf serait aussi connectable par le joueur A, pour $17=15+2$ Elektros.

- Important**
- A chaque fois qu'un joueur connecte une nouvelle ville, il doit avancer son pion sur la piste de score.
 - On n'a évidemment pas le droit de connecter de nouveau une ville qui fait déjà partie de son réseau !
 - A n'importe quel moment du jeu, s'il y a dans le marché actuel une centrale de valeur inférieure au plus grand nombre de villes connectées par un même joueur, alors cette centrale est immédiatement défaussée : on tire une nouvelle carte et on réarrange éventuellement les deux marchés. Cette règle ne s'applique pas aux centrales possédées par les joueurs...

Phase 5 : bureaucratie

(i) Rentrée d'argent

Chaque joueur regarde combien de villes il a connectées, et combien de villes il veut/peut alimenter avec ses centrales. Il dépense alors les ressources appropriées (voir exemple ci-dessous) et, en fonction du nombre de villes de son réseau qu'il vient *effectivement* d'alimenter, il gagne un certain nombre d'Elektros (voir les cartes résumé). 0 ville alimentée rapporte quand même 10 Elektros.

Important : – il est interdit d'utiliser plus d'une fois par tour une même centrale !

- on ne peut pas fractionner l'alimentation apportée par une centrale : par exemple, avec la centrale 10 on paye 2 charbons pour alimenter 2 villes, mais *on ne peut pas* dépenser qu'1 seul charbon pour n'alimenter qu'1 ville.
- on n'est jamais obligé d'utiliser toutes ses centrales, ni d'alimenter le maximum de villes de son réseau.

Exemple de dépense de ressources : si un joueur a la centrale 05, il peut dépenser soit 2 pétrole, soit 2 charbon, soit 1 pétrole et 1 charbon, pour alimenter 1 ville (quelle misère !). S'il a la "centrale écologique" 13, il alimente 1 ville sans dépenser de ressource.

Phase 5 (Suite)

(ii) Réapprovisionnement des ressources

Selon le nombre de joueurs et selon l'étape en cours (1, 2 ou 3), un certain nombre de nouveaux pions ressources sont rajoutés dans le marché aux ressources du plateau de jeu. On remplit les cases en commençant par les prix les plus élevés (*i.e.* de droite à gauche). S'il ne reste pas assez de pions disponibles, tant pis, et si toutes les cases sont déjà remplies, le surplus retourne dans la réserve.

	2 players			3 players			4 players			5 players			6 players		
	Step			Step			Step			Step			Step		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
coal	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
oil	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
garbage	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
uranium	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

(iii) Remplacement du plus gros réacteur du marché futur

Dans le marché futur, on retire la centrale de plus grande valeur, on la glisse *sous* le paquet de cartes et on pioche une nouvelle carte en remplacement (en réarrangeant les deux marchés bien entendu). Ainsi, dans le paquet, on trouve sous la carte "Stufe 3" (qui sonne le début de l'étape 3) essentiellement les centrales de plus grosses valeurs.

↪ Un nouveau tour de jeu débute alors en commençant par la Phase 1.

Effets des étapes 2 et 3 sur le déroulement du jeu

On a vu précédemment comment l'étape en cours avait un effet sur le nombre de connections permises par ville et sur le réapprovisionnement des pions ressources. Les étapes 2 et 3 ont cependant d'autres conséquences sur le jeu, décrites ci-dessous.

L'étape 2 commence quand un joueur connecte sa 7ème ville. Pendant l'étape 2, entre la phase 4 et la phase 5, *la centrale la plus faible* présente dans le marché actuel est *retirée du jeu*; on tire une nouvelle carte à sa place (et en réarrangeant si nécessaire).

L'étape 3 commence quand la carte "Stufe 3" est piochée.

- ▷ si elle est piochée durant la phase 2, on traite cette carte comme la centrale la plus forte et on la place dans le marché futur. A la fin de cette phase 2 on la retire du jeu ainsi que la centrale la plus faible, sans remplacer ces cartes.
- ▷ si elle est piochée durant la phase 4 ou 5, on la retire du jeu ainsi que la centrale la plus faible, sans remplacer ces cartes.

Pendant l'étape 3, il n'y a alors que 6 centrales sur le marché mais toutes peuvent être achetées (il n'y a plus de marché futur), ET il y a un changement dans la phase 5 : au lieu de placer la centrale la plus forte sous le paquet, on retire du jeu la centrale la plus faible et on la remplace par une nouvelle carte (si la pioche est épuisée, rien ne se passe).

Note : au moment où l'étape 3 commence, il faut mélanger le tas de cartes centrales.

Important : particularités / changements, selon le nombre de joueurs

A 2, 3 ou 4 joueurs, on retire aléatoirement (respectivement) 10, 8 ou 4 cartes centrales du tas de cartes après avoir mis de côté les réacteurs 3 à 10 et la centrale écologique numéro 13.

A 2 joueurs, on joue avec 3 zones et chaque joueur peut avoir 4 centrales en même temps.

A 5 joueurs, le jeu s'arrête quand un joueur a connecté 15 villes au minimum.

A 6 joueurs, on joue avec 5 zones, le jeu s'arrête quand un joueur a connecté 14 villes au minimum, et l'étape 2 commence dès qu'un joueur a connecté 6 villes.