

Funkenschlag

Le jeu 100 000 volts

Présentation du jeu

Chaque joueur représente un consortium qui produit de l'électricité et qui tente d'alimenter un réseau de villes. Pendant le jeu, des centrales électriques et des ressources sont mises en vente, pour fournir l'énergie nécessaire. En même temps il faut veiller à développer parallèlement le réseau électrique et le nombre de ville pour en alimenter le plus possible sans perte d'énergie.

Déroulement du jeu

On joue plusieurs rondes, elles-même composées de phases successives qui sont toujours jouées dans le même ordre :

- Détermination de l'ordre du tour
- **Mise aux enchères des centrales**
- **Achat des ressources**
- **Construction**
- Production de l'électricité
- Encaissement de l'argent et préparation du tour suivant

Les phases qui ne sont pas en gras sont gérées automatiquement. Néanmoins il reste pas mal de choses à faire dans les phases en gras...

Détermination de l'ordre du tour :

L'ordre du tour change à chaque nouvelle ronde. C'est un élément très important du jeu. On peut le voir à l'ordre des pseudos à droite du plateau de jeu. Le premier joueur (tout en haut) est celui qui a construit le plus de villes, et ainsi de suite. En cas d'ex-aequo, le joueur possédant la meilleure centrale (déterminé par son prix de base) jouera d'abord.

Au tout début du jeu, l'ordre est déterminé au hasard. De ce fait, exceptionnellement, il est modifié à la fin de la phase 2 (en fonction donc des centrales achetées par les joueurs).

Mise aux enchères des centrales :

Chaque joueur a le droit d'acheter au maximum une centrale par ronde. Sur le tableau se trouvent 8 centrales. Les quatre composant la ligne du haut représentent le marché en cours, les quatre sur la ligne du bas représentent le marché futur. Elles sont toujours triées par ordre croissant (en fonction du nombre en haut à gauche), ainsi ce sont toujours les moins bonnes centrales qui sont disponibles. Au début du jeu, les 8 centrales sont toujours la 3, la 4, la 5, la 6, la 7, la 8, la 9 et la 10. De plus la première centrale à compléter le marché sera toujours la 13. Sur chaque image, figure le type et le nombre de ressources nécessaires pour faire



fonctionner la centrale, ainsi que le nombre de villes que celle-ci peut alimenter. Les différents types de centrales fonctionnent :

- au charbon (brun)
- au pétrole (noir)
- de façon hybride charbon/pétrole (exemple : la 5) : elles peuvent être alimentées indifféremment par du charbon, du pétrole ou un panachage
- aux détritits (jaune)
- à l'uranium (rouge)
- au vent ou à la fusion (vert ou bleu) : elles ne nécessitent aucune ressource

Le premier joueur dans l'ordre du tour met une centrale aux enchères. Il doit en choisir une du marché actuel (première ligne). Le joueur clique sur la centrale désirée, hausse éventuellement son offre par rapport au prix de départ (le nombre en haut à gauche) en cliquant sur le "+", puis clique sur "ok". Les autres joueurs peuvent alors proposer une offre supérieure ou passer. Un joueur qui passe ne pourra plus enchérir sur cette centrale. Quand tous les joueurs sauf un ont passé, celui-ci paie la valeur de son offre et acquiert la centrale. Le joueur le mieux placé dans l'ordre du tour choisit alors une autre centrale à mettre aux enchères. Passer au moment où l'on doit choisir une centrale signifie que l'on ne souhaite pas en acquérir pendant toute la ronde (c'est interdit à la première ronde). Si un joueur qui acquiert une centrale en possédait déjà 3 (4 à 2 joueurs), il doit en défausser une (en cliquant sur "abreissen").

Achat des ressources :



Les joueurs dépensent alors leurs elektros (bizarre comme nom de monnaie mais pourquoi pas...) pour acheter les ressources dont leurs centrales ont besoin pour fournir de l'électricité. On ne peut acheter que des ressources utilisables par l'une de ses centrales. Chaque centrale peut stocker le double des ressources dont elle a besoin pour fonctionner.

Le prix des ressources est fixé par le marché (le bandeau en bas du plateau). Au début du jeu, les trois premiers charbons coûtent ainsi 1 elektro, les trois suivants 2, etc. Il n'y a qu'un seul emplacement pour l'uranium par case.

C'est le dernier joueur qui commence ses achats de ressources (il les aura donc au meilleur marché). Il clique sur les ressources désirées, ce qui ouvre une nouvelle fenêtre, puis "ok" lorsqu'il est satisfait. L'avant-dernier joueur fait alors son marché, et ainsi de suite. Il peut arriver qu'une ressource soit en rupture de stock pendant cette phase. C'est vraiment super dommage pour le joueur suivant s'il en voulait aussi...

Construction :



A nouveau le dernier joueur commence. Au début du jeu, on choisit l'emplacement de sa ville de départ, et on y met une maison qui coûte 10 elektros. Les autres villes devront y être reliées. Chaque maison coûte ensuite 10 elektros plus le coût de la liaison entre les villes (le nombre dans le cercle). On peut également "sauter" d'autres villes, le prix sera alors 10 + la somme de toutes les liaisons empruntées. Il ne peut y avoir qu'une maison par ville (tout du moins dans un premier temps). Une fois que le joueur a construit toutes les maisons qu'il voulait, il clique sur "ok". Le tour passe à l'avant-dernier, et ainsi de suite.



Production de l'électricité :

Les joueurs choisissent à présent quelles ressources ils veulent consommer dans quelles centrales. Pour cela ils cliquent sur "Feuern" en-dessous des centrales qu'ils souhaitent voir fonctionner, puis sur "ok". Si ils produisent trop d'électricité par rapport à leur nombre de villes, l'excédent est perdu.

Encaissement de l'argent et préparation du tour suivant :

Au début du jeu chaque joueur possède 50 elektros. Les joueurs encaissent des elektros en fonction du nombre de villes qu'ils ont alimentées à la phase précédente (voir le tableau à gauche).

AUSZAHLUNG	
0	10 7 82 74 129
1	22 8 90 75 134
2	33 9 98 76 138
3	44 10 105 77 142
4	54 11 112 78 145
5	64 12 118 79 148
6	73 13 124 80 150

On dispose alors de nouvelles ressources sur le marché. Leur nombre dépend du type de ressource, du nombre de joueurs et de l'étape de jeu (Stufe 1, Stufe 2, Stufe 3) :

	2	3	4	5	6	
	joueurs		joueurs		joueurs	
1	2	3	1	2	3	1
3	4	3	4	5	3	5
2	2	4	2	3	4	3
1	2	3	1	2	3	2
1	1	1	1	1	1	1

Etape

6	Charbon
7	Pétrole
6	Détritus
3	Uranium

Il peut arriver qu'il n'y ait plus suffisamment de ressources dans la réserve pour redistribuer le nombre préconisé (si plusieurs joueurs en stockent). Dans ce cas, on redistribue simplement les ressources disponibles.

Au début du jeu, la ligne du charbon est pleine, le pétrole commence à la case 3, les détritux à la case 7 et l'uranium n'est présent que sur les cases 14 et 16.

Les trois étapes

Funkenschlag est composé de trois étapes (Stufen), à ne pas confondre avec les phases. On commence avec l'étape 1 (Stufe 1) (assez logiquement d'ailleurs). Dans cette étape, on ne peut construire qu'une maison par ville. Si un joueur a construit 7 maisons (10 à deux joueurs, 6 à six joueurs), on passera, à la ronde suivante, à l'étape 2. Il devient alors possible de construire deux maisons par ville, mais jamais de la même couleur. Le prix de construction sera alors de 15 elektros plus le coût de la liaison. Au début du jeu, tout en-dessous de la pile de centrales, se trouve la carte "Etape 3". Lorsqu'on la tire, on passe à l'étape 3 (on sent une certaine logique). On peut alors construire 3 maisons par ville (mais jamais deux de la même couleur) et le prix de construction devient 20 elektros plus le coût de la liaison (à noter que le prix dépend uniquement du nombre de maisons déjà présentes et pas de l'étape : dans les étapes 2 et 3, si l'on construit sur une ville vide, le coût ne sera que de 10 + liaison). De plus dans l'étape 3, il n'y a plus que 6 centrales sur le tableau, mais elles sont toutes disponibles (il n'y a plus de marché futur).

A la fin de chaque ronde, la centrale la plus chère du tableau est mise sous la pile de centrales et remplacée par la première de la pile. Si dans une ronde personne n'achète de centrale, la centrale la moins chère du tableau est retirée du jeu. Dès qu'un joueur a construit x maisons, toutes les centrales dont la valeur est inférieure ou égale à x sont retirées du jeu. Au passage à l'étape 2, la centrale la moins chère est retirée du jeu (idem au passage à l'étape 3). A 2 et à 3 joueurs, au début du jeu, huit centrales sont retirées du jeu au hasard (quatre à 4 joueurs, aucune à 5 ou 6).

Fin du jeu :

Le jeu se termine à la fin de la ronde où un joueur relie sa 17e ville. Le vainqueur est le joueur qui, dans cette ronde, fournit le plus de villes en électricité (attention à bien avoir assez de ressources pour faire tourner vos centrales à cette ronde...). En cas d'égalité, le joueur le plus riche est le vainqueur.

A 2 joueurs, le jeu s'arrête à 21 villes, à 5 et 6 il s'arrête à 14 villes.

Il existe deux plateaux de jeu : Allemagne et Etats-Unis. On joue toujours avec autant de quartiers qu'il n'y a de joueurs (exceptions : à 2 joueurs, 3 quartiers, à 6 joueurs, 5 quartiers). Les villes inutilisables sont recouvertes d'un petit nuage (la pollution, sans doute...)

Menus et aides

En haut à gauche du plateau, il y a un menu qui permet d'ouvrir certaines fenêtres :

- Kraftwerksmarkt

Cette fenêtre s'ouvre automatiquement lors de la phase de mise aux enchères des centrales. Il peut néanmoins être ouvert à n'importe quel moment de la partie pour voir ce qui va suivre.



- Kraftwerksverwaltung

Elle s'ouvre automatiquement lors de la phase de production de l'électricité. Elle peut être ouverte à n'importe quel moment pour échanger les ressources entre les différentes centrales de même type. Il est possible de dépasser temporairement la capacité de stockage d'une centrale hybride pleine pour effectuer un échange de ressources avec une autre centrale hybride pleine. Il est aussi possible d'échanger des ressources entre une vieille centrale dont on veut se défaire et la nouvelle que l'on vient d'acquérir si elles sont de même type.

- Rechner

C'est une aide dont l'utilisation n'est pas obligatoire. A son tour de jeu ou en attendant pendant le tour d'un autre joueur, on peut simuler l'achat de ressources et de maisons pour savoir précisément combien cela va coûter. Ça aide pour la planification...

- Auszahlungstabelle

Indique combien d'argent on encaissera en fournissant un certain nombre de villes en électricité (c'est le tableau qui illustre la phase encaissement ci-dessus)

- Nachschubtabelle

Indique combien de ressources de chaque type sont redistribuées sur le marché après chaque ronde (voir ci-dessus)

En haut à droite il y a également un petit récapitulatif pour chaque joueur, toujours disposé de la même façon :

- en haut à gauche : le pseudo du joueur

- juste à droite de celui-ci : le nombre de villes théorique qu'il peut alimenter avec ses centrales électriques et le nombre de villes qui composent son réseau

- en dessous du pseudo : les centrales qu'il possède, avec le numéro de la centrale (Nr.), son type (couleur de fond), le nombre de villes qu'elle peut fournir en électricité (Kap.) et le nombre de ressources stockées par rapport au nombre maximal (Lager)

- à droite, l'argent du joueur (l'argent étant caché on ne voit que le sien)

- en bas à droite, la couleur du joueur : si l'on clique dessus, on voit apparaître le Kraftwerksverwaltung (2e icône) pour ce joueur.

Nr.	Kap.	Lager
4	1	2/4