

# Friedemann Friese

# FUNKENSCHLAG

Un jeu saisissant pour 2 à 6 joueurs

## But du jeu

Chaque joueur dirige une société propriétaire de centrales électriques et doit électrifier le pays. Pendant la partie les joueurs enchérissent pour acquérir des centrales et achètent des ressources pour produire de l'électricité. Ils doivent aussi étendre leurs réseaux pour atteindre un maximum de villes.

## Matériel

1 plateau (Carte du pays, échelle de score, marché des ressources) recto-verso (Allemagne et Etats-Unis).

6x22 maisons en bois (vert, jaune, rouge, bleu, lilas, naturel)

84 marqueurs en bois (24 charbons (marron), 24 pétroles (noir), 24 détrit (jaune), 12 uranium (rouge))

Billets de banque (Elektros)

5 cartes d'aide : phases / profits

43 cartes centrale électrique (42 centrales et 1 carte "Etape 3" - "Stufe 3")

## Cartes centrale électrique



Le nombre en haut à gauche est la valeur de la centrale, c'est aussi sa mise à prix lorsqu'elle est vendue aux enchères (le premier prix pour cette centrale est de 14).

L'image au centre représente la centrale et n'a aucune influence dans la partie.

Les symboles dans le coin en bas à gauche ainsi que la couleur de la centrale indiquent les ressources nécessaires pour produire de l'électricité, (marron : charbon, noir : pétrole, marron/noir : hybride (voir ci-dessous), jaune : détrit, rouge : uranium, vert : écologique, bleu : fusion). Cette centrale utilise des détrit.

Le nombre de symboles indique combien de jetons ressources sont nécessaires pour produire de l'électricité. Il faut 2 jetons détrit pour que la centrale à gauche produise. Il n'est pas possible de produire de l'électricité avec moins de jetons ressource que nécessaire. Chaque centrale peut stocker jusqu'à deux fois le nombre de jetons ressources nécessaire à sa production. Dans notre exemple on peut stocker 4 jetons détrit.



Charbon



Pétrole



Détrit



Uranium



Hybride  
Charbon  
Pétrole

aucun  
symbole  
Eco ou  
Fusion

Le chiffre dans le symbole maison indique combien de villes cette centrale peut alimenter en électricité. Dans notre exemple il est possible d'alimenter deux villes. C'est à dire que si vous utilisez deux jetons détrit pour produire de l'électricité vous pouvez alimenter au maximum deux villes.

Vous ne pouvez pas utiliser un seul jeton détrit pour alimenter une ville et bien qu'une centrale puisse stocker deux fois les ressources nécessaires, elle ne peut produire qu'une seule fois par tour.

## Centrales électrique spéciales

Centrales hybrides : ces centrales sont marron et noires et fonctionnent au charbon et au pétrole indifféremment. Vous pouvez choisir charbon ou pétrole comme bon vous semble (la plupart du temps le moins cher). La centrale n°5 (voir les cartes centrales) est hybride et peut produire avec 2 charbons 2 pétroles ou 1 charbon et 1 pétrole.

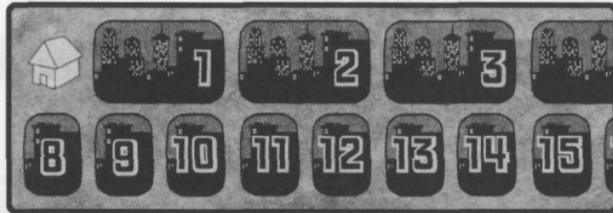
Centrales écologiques ou à Fusion : ces centrales ne nécessitent pas de ressource pour produire. Elles peuvent alimenter autant de villes qu'indiqué par le chiffre sur le symbole maison.

## Mise en place

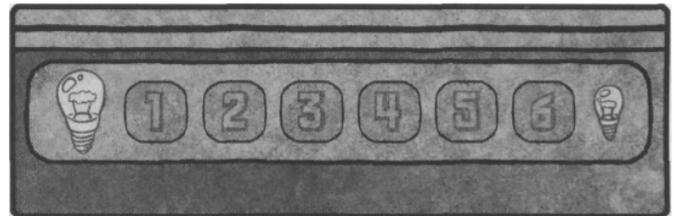
Placer le plateau au centre de la table. La carte est divisée en 6 zones contenant chacune 7 villes. Choisir une zone par joueur, le plateau peut ainsi changer à chaque partie. Les zones sélectionnées doivent juste être voisines.

Chaque joueur reçoit les maisons de sa couleur et 50 Elektros. Chaque joueur place ensuite une maison sur la case départ de l'échelle de score. Elle permet d'indiquer combien de villes sont connectées dans le réseau d'un joueur. Une deuxième maison est utilisée pour indiquer l'ordre du tour. En début de partie l'ordre est tiré au sort.

Echelle de score



Ordre du tour



Les grandes cases en bas du plateau constituent le marché des ressources. En début de partie, placer 3 charbons sur les cases 1 - 8, 3 pétroles sur les cases 3-8, 3 détritrus sur les cases 7 et 8 et 1 uranium sur les cases 14 et 16. Les cases 10 et 12 restent vides à ce stade. En début de partie, le charbon le moins cher coûte 1 Elektro, le pétrole le moins cher coûte 3 Elektros et le détritrus le moins cher coûte 7 Elektros. A ce stade il n'y a pas d'uranium disponible. Placer les ressources restantes près du plateau.

Pendant la partie, les nouvelles ressources, charbon, pétrole, détritrus, seront placées sur les cases 1 - 8 (jusqu'à un maximum de trois jetons de chaque type par case) ; l'uranium sera placé sur les cases 1 - 16 (jusqu'à un maximum d'un jeton uranium par case uranium).

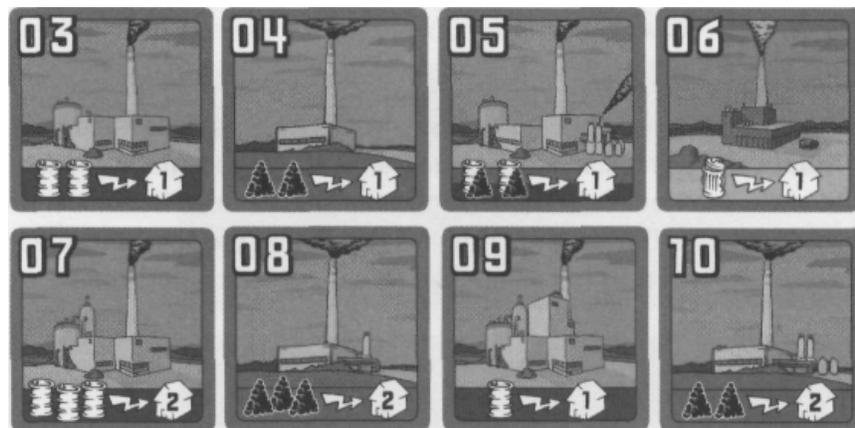
Marché des ressources



Disposez les cartes centrales électriques 03-10 en deux rangées. Elles constituent une matrice de 2x4 cartes (le marché des centrales électriques) :

Dans la rangée supérieure placez en ordre croissant les centrales 03-06, cette rangée constitue le marché actuel.

Dans la rangée inférieure placez en ordre croissant les centrales 07-10, cette rangée constitue le marché futur. Lorsqu'une nouvelle centrale est ajoutée au marché, toutes les centrales doivent être réarrangées en ordre croissant avec les 4 moins chères dans le marché actuel.



Marché actuel  
**03-06**

Marché futur  
**07-10**

Ecartez la carte "Etape 3", la centrale écologique n° 13 ainsi que l'aide de jeu puis battez le paquet des centrales électriques.

Placez la carte "Etape 3" sous la pile des centrales électriques et posez cette pile près du plateau. Placez la centrale électrique n°13 sur le dessus de la pile. Posez la carte d'aide de jeu près du plateau.

## Phases du jeu

Chaque tour est composé de cinq phases. Chaque joueur termine toutes les actions qu'il souhaite effectuer pendant une phase avant que la phase suivante ne commence. Voici la liste des cinq phases de jeu :

1. **Déterminer l'ordre du tour**
2. **Enchères des centrales électriques : des enchères ont lieu jusqu'à ce que chaque joueur ai acheté au plus une centrale du marché.**
3. **Achat des ressources : Les joueurs peuvent acheter des ressources du marché pour leurs centrales électriques.**
4. **Construction : Les joueurs développent leur réseau électrique sur la carte pour alimenter les villes.**
5. **Bureaucratie : argent, nouvelles centrales électriques, nouvelles ressources.**

### Détail des différentes phases

#### Phase 1: Déterminer l'ordre du tour

Pendant cette phase on détermine l'ordre du tour. Le premier joueur est celui dont le réseau connecte le plus de villes (cube en tête sur l'échelle de score). En cas d'égalité, le premier joueur est celui qui possède la plus grande centrale électrique parmi les ex-aequo. Le cube de ce joueur est placé en première position sur l'ordre du tour. L'ordre des joueurs suivants est déterminé avec la même règle.

Rappel : en début de partie l'ordre du tour est tiré au sort.

#### Phase 2: Enchères des centrales électriques

Pendant cette phase chaque joueur peut acheter au plus une centrale électrique.

Le premier joueur commence cette phase (voir phase 1). Ce joueur peut choisir une centrale électrique du marché actuel et fait une première enchère. Rappel: Le valeur en haut à gauche sur la carte centrale est la plus petite enchère possible.

Important : Uniquement l'une des quatre premières centrale électrique peut être choisie (marché actuel).

Le joueur suivant en sens horaire peut alors faire une offre supérieure ou passer. Si un joueur passe son tour, il ne pourra plus ensuite participer à l'enchère en cours. Le dernier joueur à participer à l'enchère acquiert la centrale en payant à la banque la valeur de sa dernière enchère.

Une nouvelle centrale est piochée pour remplacer celle qui vient d'être vendue. Elle est placée dans le marché qui est classé en ordre croissant, les quatre centrales les plus petites dans le marché actuel, les autres dans le marché futur.

Pendant la partie un joueur ne peut avoir que trois centrales devant lui. S'il acquiert une quatrième centrale, il doit d'abord défausser l'une des trois qu'il a devant lui. Les ressources se trouvant sur la centrale défaussée peuvent être récupérées sur une autre centrale si le type correspond. Les ressources sont perdues s'il n'y a pas d'espace de stockage disponible ou si aucune centrale restante n'est du type correct.

Si le premier joueur achète la centrale électrique, le second dans l'ordre du tour choisit la centrale suivante qu'il souhaite mettre aux enchères. Si un autre joueur achète la centrale, le premier joueur choisit à nouveau une centrale du marché actuel pour la mettre aux enchères.

Un joueur qui vient de choisir une centrale à mettre aux enchères peut passer son tour, il n'est pas obligé de participer à l'enchère. Par contre, il ne pourra pas enchérir sur les prochaines centrale à vendre pendant ce tour.

Le dernier joueur à ne pas avoir acheté de centrales peut en acquérir une du marché actuel en payant la valeur minimale (indiquée en haut à gauche).

Exception (pour le premier tour): Lors du premier tour, tous les joueurs doivent acheter une centrale. L'ordre du tour ayant été déterminé aléatoirement en début de partie, il est modifié dès que chaque joueur possède une centrale. Le premier joueur est celui qui possède la plus grande centrale car aucune ville n'est connectée à ce stade (voir phase 1).

**Important: Si lors d'un tour, aucune centrale n'est achetée, la plus petite centrale du marché est remise dans la boîte.**

#### Phase 3: Achat des ressources

Pendant cette phase les joueurs vont pouvoir acheter des ressources pour leurs centrales électriques. Cette phase est jouée en sens inverse de l'ordre du tour. Le dernier joueur commence (voir phase 1).

Chaque centrale peut stocker jusqu'à deux fois le nombre de jetons ressources nécessaires à sa production (une centrale au charbon ne stocke que du charbon, une centrale hybride stocke du charbon et du pétrole, une centrale écologique ne stocke pas de ressource).

Chaque joueur peut acheter autant de ressources qu'il peut en stocker (2x la quantité nécessaire à la production de toutes ses centrales).

Important: A tout moment pendant la partie, un joueur peut déplacer des ressources d'une centrale à une autre. La centrale réceptrice doit pouvoir utiliser ces ressources (on peut par exemple déplacer du charbon d'une centrale hybride à une nouvelle centrale au charbon)

Les ressources disponibles sont celles se trouvant sur les cases du marché des ressources. Le nombre inscrit sur la case indique le coût d'un jeton ressource s'y trouvant. Vous achetez normalement les ressources les moins chères en premier. L'argent est payé à la banque.

#### Phase 4: Construction

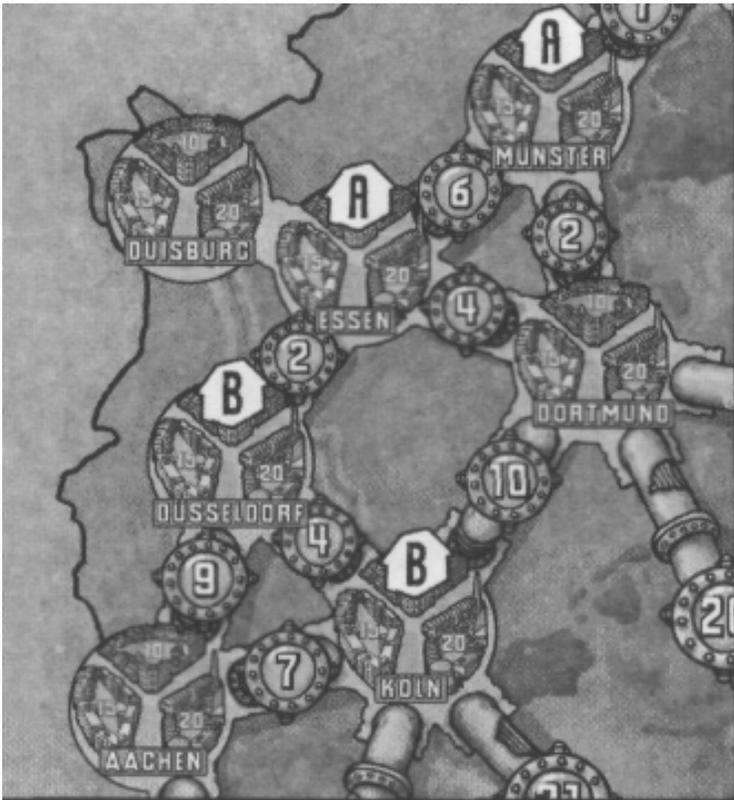
Pendant cette phase les joueurs vont pouvoir étendre leur réseau électrique et y connecter de nouvelles villes. Comme précédemment, cette phase est jouée en sens inverse de l'ordre du tour. Le dernier joueur commence à construire.

En début de partie les joueurs ne sont pas présents dans les villes. Chaque joueur démarre son réseau électrique en choisissant une ville où aucun autre joueur n'est présent dans la zone désignée pour la partie. Il place une maison de sa couleur sur la case 10 de cette ville et paye 10 Elektros pour cette première connection. Ce même joueur déplace ensuite son marqueur de score d'une case en avant sur l'échelle de score.

Les prochaines villes connectées devront toujours être reliées à cette ville initiale. Le coût de connection entre deux villes est indiqué sur la carte. Une nouvelle ville peut être connectée à son réseau en payant le coût de la connection sur la carte plus 10 Elektros si la ville était précédemment vide. Le joueur place alors une maison de sa couleur sur la case 10 de cette nouvelle ville. Une partie s'échelonne en trois étapes (voir la description des étapes à la fin de ce livret). Pendant la première étape, un seul joueur peut connecter chaque ville.

Un joueur peut se connecter à toutes les villes où une connection est encore disponible. Mais au cours de l'étape 1, seulement les villes où personne ne se trouve sont accessibles. Pendant l'étape 2, les villes connectées par au plus un joueur sont désormais disponibles. Enfin lors de l'étape 3, les villes connectées par au plus deux joueurs sont disponibles. Le coût de connection augmente pour la deuxième connection à 15 et pour la troisième à 20. Une ville vide peut toujours être connectée dans les étapes 2 et 3 pour 10 Elektros. Un joueur ne peut pas se connecter à une même ville une deuxième fois (la transition entre les étapes est expliqué page 6).

Un joueur peut utiliser toutes les connections des villes connectées à son réseau et toutes les villes intermédiaires ou il ne peut pas s'établir pour



s'étendre sur la carte. Si un joueur se connecte à une ville non déjà connectée, il y place une maison de sa couleur sur la case de plus faible valeur et paye le prix indiqué sur cette case plus le coût de la connection indiqué sur la carte. Lorsque de nouvelles villes sont raccordés à son réseau électrique, cela est immédiatement rapporté sur l'échelle de score. Le nombre de villes connectées par un joueur doit toujours être visible sur l'échelle de score. Dans certain cas le réseau électrique d'une ville est déjà connecté à une autre. Le coût pour être déjà connecté est toujours de 0, voir l'exemple ci-dessous.

**Exemple: Le joueur A peut s'étendre à Duisburg pour 10 Elektros** puisqu'il n'y a pas de coût de connection entre Essen et Duisburg. Vers Dortmund cela coûte 12 Elektros (10+2) en utilisant la route la plus favorable depuis Munster. Vers Aachen le coût est de 21 Elektros (10+9+2), il est nécessaire de payer la connection à travers Dusseldorf. Pour le joueur B Duisburg est favorable. Avec 12 Elektros (10+2+0) la connection à travers Essen est payée. Si l'étape 2 est entamée, le joueur A peut se connecter à Dusseldorf pour 17 Elektros (15+2) ou à Koln pour 21 Elektros (15+2+4) puisqu'il est autorisé d'être à deux dans une même ville lors de l'étape 2 (Les étapes sont détaillées page 6). Cependant si le joueur A connecte Dusseldorf et Koln au même moment, cela lui coûte 36 Elektros, Dusseldorf est connectée pour 17 Elektros puis Koln pour 19 Elektros.

**Important :** Si à n'importe quel moment dans la partie, la valeur d'une centrale électrique dans le marché actuel est inférieur ou égal au nombre de villes connectées par le joueur en tête, elle est immédiatement défaussée. Une nouvelle centrale est piochée et ajoutée au marché. Cette règle n'affecte pas les centrales électriques des joueurs.

Exemple : Un joueur connecte sa septième ville. Si la centrale 06 se trouve dans le marché actuel, elle est immédiatement défaussée mais les joueurs conservent leurs centrales 03-05. Il est aussi possible qu'une centrale électrique piochée doive être immédiatement défaussée.

**Important :** Les joueurs ne doivent pas obligatoirement choisir leurs villes de départ au premier tour, il est possible de le faire ultérieurement.

## Phase 5: Bureaucratie

Dans cette phase les joueurs reçoivent de l'argent, de nouvelles ressources sont placées sur le marché des ressources et une centrale électrique du marché des centrales sera échangée.

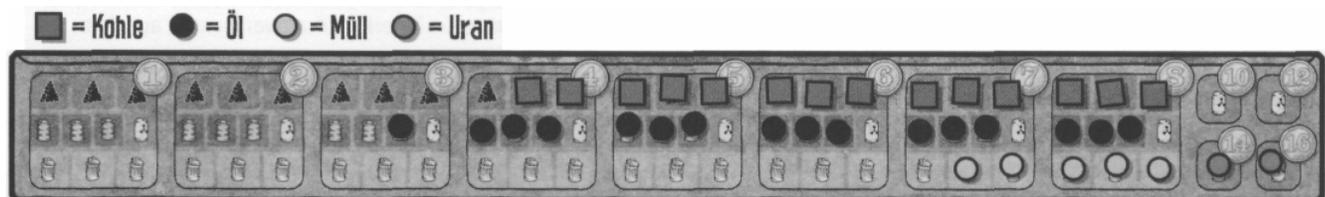
Chaque joueur utilise ses centrales pour produire de l'électricité. En commençant par le joueur qui mène, chaque joueur note combien de villes sont connectées à son réseau et combien il souhaite en approvisionner en électricité. Il reçoit ensuite de l'argent en fonction de cette valeur selon le tableau des profits. Un joueur qui alimente aucune ville reçoit 10 Elektros, alimenter 4 villes rapporte 45 Elektros.

Les ressources nécessaires à la production électrique sont ensuite défaussées.

**Important :** Si un joueur n'alimente qu'un sous ensemble de ses villes connectées, il ne reçoit de l'argent que pour les villes qu'il alimente. Si un joueur produit trop d'électricité par rapport à ses besoins, la production excédentaire est perdue. Chaque joueur choisit qu'elles sont les centrales électriques qu'il souhaite utiliser, il n'est pas obligé d'alimenter toutes ses villes même si sa capacité de production le lui permet.

En fonction du nombre de joueurs, de nouvelles ressources sont ajoutées au marché des ressources (voir le tableau des ressources - page 8). Commencez par placer les ressources appropriées sur les cases les plus hautes du marché ou il manque des ressources (3 jetons par grande case sauf pour l'Uranium dont 1 seul jeton est placé à partir de la case 16 en décroissant). Les cases du marché restent vides s'il n'y a pas assez de ressources disponibles.

**Exemple:** Dans une partie à 5 joueurs, les ressources suivantes ont été vendues lors du premier tour : 10 charbons, 2 pétroles, 1 détrit. Le marché des ressources est comme ci-dessous :



A 5 joueurs, le tableau des ressources indique qu'il faut compléter le marché avec : 5 charbons, 4 pétroles, 3 détrit, 2 Uranium. Il n'y a que 4 charbons disponibles (les autres sont déjà dans des centrales), on ne placera donc que ces 4 charbons : un sur la case 4 et trois sur la case 3.

2 pétroles sont placés sur la case 3 et 2 sur la case 2.

1 détrit est placé sur la case 7 et 2 détrit sur la case 6.

L'Uranium est placé sur les cases 16 et 14.

Le charbon est désormais plus cher qu'au premier tour (3 Elektros), le pétrole est moins cher (2 Elektros).

La centrale de valeur la plus forte du marché futur est placée face cachée sous la pioche des centrales et remplacée par une nouvelle centrale que l'on pioche. Le marché des centrales est alors classé en ordre croissant, les quatre centrales les plus petites dans le marché actuel, les autres dans le marché futur. Ceci permet aux centrales les plus intéressantes de se retrouver sous la carte 'Étape 3\*', elles réapparaîtront lors de l'étape 3 plus tard dans le jeu.

## Etapes du jeu

Une partie est divisée en trois étapes.

**Important: ne pas confondre les 3 étapes d'une partie et les 5 phases d'un tour.**

### Etape 1 :

Début de partie. Lors de l'étape 1, un seul joueur peut connecter chacune des villes du plateau. Le prix de cette première connexion est indiqué en phase 4 (page 4). Le tableau des ressources (page 8) dépend de cette étape.

### Etape 2 :

Cette étape démarre lorsqu'un joueur connecte sa 7ème ville lors de la phase 4 (construction).

A la fin de la phase 4 (construction) ou le premier joueur connecte sa 7ème ville, on retire la centrale de valeur la plus faible pour la remplacer par une nouvelle de la pioche. L'étape 2 permet à chaque ville d'être connectée par deux joueurs. Le prix des connexions est indiqué en phase 4.

Le tableau des ressources dépend de cette étape.

### Etape 3 :

Lorsque la carte "Etape 3" ("Stufe 3") est piochée, l'étape 3 commence dans la phase suivante du jeu.

Si la carte "Etape 3" est piochée en phase 2 (Enchères des centrales électriques), considérez la comme la centrale de valeur la plus forte et placez la en quatrième position du marché futur. A la fin de la phase 2, défaussez la centrale de plus faible valeur et la carte "Etape 3" et ne piochez pas de nouvelles centrales. Si la carte "Etape 3" est piochée en phase 4 (construction) lors du remplacement d'une centrale trop faible, retirez la du jeu ainsi que la centrale trop faible et ne piochez pas de nouvelles centrales. Si la carte "Etape 3" est piochée en phase 5 (bureaucratie), retirez la du jeu ainsi que la plus petite centrale et ne piochez pas de nouvelles centrales.

Lors de l'étape 3 il n'y a que 6 centrales électriques dans le marché. Toutes ces centrales font désormais partie d'un seul et même marché, elles peuvent toutes être achetées. Il n'y a plus de marché futur en étape 3.

La pioche des centrales est battue. L'étape 3 permet à chaque ville d'être connectée par trois joueurs.

Le tableau des ressources dépend de cette étape.

Ce changement d'étape provoque les changements suivants. En phase 5 : La plus petite centrale du marché est retirée du jeu et une nouvelle est piochée en remplacement. S'il arrive que la pioche des centrales soit vide, la partie continue. En phase 5 on retire alors simplement la plus petite centrale sans pouvoir la remplacer.

## Fin de la partie

La partie se termine après la phase 4 lorsqu'un joueur parvient à connecter au minimum 17 villes.

Le gagnant est le joueur dont le réseau fourni de l'électricité au plus de villes possible.

En cas d'égalité, le plus riche des ex aequo est le gagnant.

**Important: Parfois un autre joueur que celui qui a connecté au moins 17 villes sera le gagnant si ce dernier ne peut pas fournir de l'électricité à toutes les villes.**

## Exceptions et règles spéciales

### 2 joueurs

Jouez avec trois zones seulement. Chaque joueur peut avoir 4 centrales. L'étape 2 démarre lorsqu'un joueur connecte sa 10ème ville. Supprimez au hasard 8 centrales électriques de la pioche après avoir placé le marché des centrales 03-10 et mis de côté la centrale n°13 en début de partie. La partie se termine lorsqu'un joueur connecte les 21 villes. Le profit pour l'alimentation en électricité de 21 villes est aussi de 150 Elektros.

### 3 joueurs

Supprimez au hasard 8 centrales électriques de la pioche après avoir placé le marché des centrales 03-10 et mis de côté la centrale n°13 en début de partie.

### 4 joueurs

Supprimez au hasard 4 centrales électriques de la pioche après avoir placé le marché des centrales 03-10 et mis de côté la centrale n°13 en début de partie.

### 5 joueurs

La partie se termine après la phase 4 lorsqu'un joueur parvient à connecter au minimum 15 villes.

### 6 joueurs

À 6 joueurs jouez seulement dans 5 zones. L'étape 2 démarre lorsqu'un joueur connecte 6 villes. La partie se termine après la phase 4 lorsqu'un joueur parvient à connecter au minimum 14 villes.

## Astuces pour débutants

**C'est votre première partie ?! Si vous jouez avec des joueurs débutants, nous vous recommandons de ne jouer que l'étape 1.**

Si un joueur fait de grosses erreurs au début de la partie, il ne pourra plus se rattraper ce qui peut être parfois frustrant.

La partie se termine dès qu'un joueur connecte sa 7ème ville. Il s'arrête alors de connecter d'autres villes même s'il peut en connecter plus.

Les autres joueurs pouvant aussi connecter 7 villes, comme dans une partie classique, le joueur qui alimente le plus de villes en électricité est le  gagnant. En cas d'égalité, le plus riche des ex aequo est le gagnant.

## Remerciements

Hanno Balz, Sören Bendig. Christoph Breuer, Dieter Danziger. Stefan Duksch, Thorsten Dulkys. Claudia Fischer, Juliane Helmich, Gaby Keuneke. Tale Jo König, Hennig Kröpke, Aaron Libling, Lia Liebling. Daniel Limpert, Bob Mathies, Tanja Maier, Maura, Andrea Meyer, Jürgen Neidhardt, Wolfgang Panning, PeKa. Tobias Pflaum, Helge Possehl. Harro Rache. Maren Rache, Thomas Renken, Tim Schmahl, Antek van Stralen. Martin Strodthoff (gelber Spieler). Volker Tietze. Claudia Völker. Hendrik Völker, Christian Walkau. Stefan Walkau. Ulrich Walter. Michael Wurmsee, Tagungshaus Drübberholz.

## Règles importantes

Si lors d'un tour (pas le premier où l'on est obligé d'en acheter une) aucune centrale n'est achetée, la centrale de plus faible valeur est retirée du jeu et remplacée selon les règles habituelles par une nouvelle centrale de la pioche.

A chaque fois qu'une nouvelle centrale de valeur inférieure ou égale au plus grand nombre de villes connectées par un joueur est piochée, elle est immédiatement retirée du jeu et remplacée selon les règles habituelles par une nouvelle centrale de la pioche.

Cette règle ne s'applique pas aux centrales électriques des joueurs..

Traduction française : aucoindujeu.com

Merci d'envoyer vos commentaires à l'adresse email : [info@aucoindujeu.com](mailto:info@aucoindujeu.com)



## Tableau de ressource

Vous trouverez ci-dessous le détail des ressources à ajouter au marché à la fin de la phase 5 de chaque tour. □□

Ce tableau dépend du nombre de joueurs et de l'étape en cours.

Ressource	2 Spielers			3 Spielers			4 Spielers			5 Spielers			6 Spielers		
	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3
 Kohle	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
 Öl	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
 Milch	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
 Uran	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3