

Funkenschlag

Extension France/Italie

Friedemann Frieze
Graphisme et Design : Maura Kalusky
Traduction : Julien Vion

©2005, 2F-Spiele, Bremen
Club de Jeux de Stratégie de la MJC de Douai
scand1sk@online.fr

Ce plateau de jeu est destiné à être joué avec le jeu original Funkenschlag (2F-Spiele, 2004). Les règles de Funkenschlag incluses dans le jeu original sont inchangées, à l'exception des indications décrites ci-dessous pour chaque plateau.

1 France

1.1 Introduction

L'énergie nucléaire est la principale source d'électricité en France. Cela est représenté dans le jeu par de plus grandes réserves d'uranium dans le marché en début de partie, et par un accès plus rapide à au moins une centrale nucléaire. Paris, la capitale, est la plus grande métropole du pays. Il faut prendre cela en compte pour devenir le meilleur producteur d'électricité de France.

1.2 Préparation

Placez de l'uranium en plus sur les emplacements 5 à 12 du marché sur le plateau.

Retirez du jeu la centrale écologique numéro 13. Mettez de côté la centrale nucléaire numéro 11 ainsi que la carte "Etape 3" (*Stufe 3*). Mélangez les cartes restantes et faites en une pile à proximité du marché des matières premières. Placez ensuite la carte "Etape 3" sous la pile et la centrale numéro 11 au dessus de la pile.

1.3 Déroulement du jeu

Phase 4 : Construction - La région Parisienne est représentée par trois quartiers. Le coût de liaison entre chacun des quartiers est de 0 Elektro. Il ne faut donc payer que les frais d'installation (10 Elektros pour le premier, 15 pour le deuxième et 20 pour le troisième). Les deuxièmes et troisièmes installations ne sont autorisées qu'aux étapes 2 et 3, respectivement.

Conseils tactiques - Paris donne un gros avantage au premier joueur. Pour peu d'argent, il a accès à trois villes. Cela ne lui assure **PAS** la victoire pour autant ! Le nord ainsi que l'ouest de Paris présentent également des coûts de jonction intéressants. Si deux joueurs démarrent dans ces régions, un joueur Parisien risque fort d'avoir du mal à atteindre d'autres villes lors des premiers tours. De plus, ce dernier ne pourra que difficilement alimenter les trois quartiers avec sa petite centrale de départ, et avec trois ou quatre villes dès les premiers tours, il sera contraint à jouer dernier lors des phases d'achat de matières premières et de construction.

Ne sous-estimez pas la valeur de la première centrale nucléaire. Si une deuxième centrale nucléaire arrive rapidement, un joueur peut faire beaucoup d'économies sur les matières premières en s'appropriant un monopole.

Dernier conseil : pour des parties intéressantes, faites en sorte que la région centrale (avec Paris) soit toujours choisie comme zone autorisée en début de partie. Bien qu'il soit possible de jouer sans cette région, cela a tendance à rendre les parties longues et ennuyeuses.

2 Italie

2.1 Introduction

Les ressources en Italie sont plus rares. Le charbon et le pétrole peuvent vite venir à manquer. De plus, les coûts de jonction entre les villes étant très importants, en raison de la situation géographique du pays, vous vous rendez vite compte que l'argent est très limité...

2.2 Préparation

Placez 3 charbons sur chacun des emplacements 3 à 8, 3 pétroles sur les emplacements 4 à 8, et 3 déchets sur les emplacements 5 à 8. Placez un uranium sur chacun des emplacements 14 et 16.