

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# FUNKENSCHLAG

---

## 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, le gagnant sera celui qui en alimente le plus.

## Matériel

- 1 plateau recto/verso.
- 22 maisons en bois par joueur (vert, jaune, rouge, bleu, lilas, noir)
- 84 marqueurs en bois (24 charbons (marron), 24 pétroles (noir), 24 détritux (jaune), 12 uranium (rouge))
- Des billets de banque (Elektros) et 5 cartes d'aide
- 43 cartes centrale électrique (42 centrales et 1 carte "Etape 3"- "Stufe 3")

## Cartes de centrale

Le dessin au milieu de la carte représente la centrale et n'a aucune signification particulière. Le chiffre dans le coin supérieur gauche est le numéro de la centrale. Ce chiffre représente aussi l'enchère minimale lorsque la centrale est vendue. Le symbole en bas à gauche et la couleur de la carte indique ce dont la centrale a besoin pour produire de l'électricité. Le nombre de symboles dessinés indique le nombre exact de ressources dont cette centrale a besoin pour fonctionner (dans le cas de symboles doubles pour les centrales hybrides, il faut choisir à chaque utilisation un type de ressource). Chaque centrale peut stocker deux fois plus de ressources que le nombre de symboles dessinés. Une centrale ne peut stocker que les ressources du même type que celles qu'elle utilise. Le chiffre dans la petite maison en bas à droite indique combien de villes cette centrale peut approvisionner quand elle fonctionne. Bien que l'on puisse stocker 2 fois plus de ressources que nécessaire, une centrale ne peut pas fonctionner deux fois durant le même tour de jeu.

Il existe des centrales spéciales :

- Centrales hybrides : ces centrales sont marrons et grises et ont pour symbole un mixte de charbon et de pétrole. On peut décider d'utiliser soit du charbon, soit du pétrole, soit les deux.
- Centrales écologiques ou à fusion : Ces centrales n'ont besoin d'aucune ressource pour fonctionner. On peut donc simplement approvisionner le nombre de villes indiquées dans la petite maison sans dépenser de ressources.

## Mise en place

Le plateau de jeu est posé au milieu de la table. La carte est divisée en 6 zones, qui contiennent chacune 7 villes. On utilisera exactement une zone par joueur. La surface de jeu sera donc différente à chaque partie. La seule condition est que toutes les zones utilisées doivent être adjacentes.

Chaque joueur prend les maisons d'une couleur, une carte résumé et 50 Elektro. Durant le jeu, les joueurs peuvent cacher leur argent. Chaque joueur pose l'une de ses maisons sur la case 0 de l'échelle des villes connectées (à côté de la petite maison). Cette maison servira à indiquer, au cours de la partie, le nombre de villes qui seront connectées au réseau électrique de chaque joueur. Une deuxième maison servira à indiquer l'ordre des joueurs. Celui-ci est déterminé aléatoirement en début de partie (l'échelle pour l'ordre des joueurs se trouve dans le coin supérieur gauche du plateau de jeu).

On s'occupe ensuite du marché aux ressources qui se trouve en bas du plateau de jeu. Au début de la partie, on pose 3 charbons sur chacune des cases de 1 à 8, 3 pétroles sur chacune des cases de 3 à 8

et 3 déchets sur les cases 7 et 8 et 1 uranium sur les cases 14 et 16. Les cases 10 et 12 restent vides. Le chiffre de la case indique le prix de chacune des ressources se trouvant sur cette case. Cela signifie qu'en début de partie, le charbon le moins cher coûte 1 Elektro, le pétrole le moins cher coûte 3 Elektro, les déchets les moins chers coûtent 7 Elektro et l'uranium le moins cher coûte 14 Elektro. Sur les cases 10 à 16, il n'y aura jamais de charbon, de pétrole ou de déchets, ces cases ne servent que pour l'uranium. Au cours du jeu, il ne pourra jamais y avoir plus de 3 ressources de chaque type (charbon, pétrole et déchet) sur chacune des cases de 1 à 8, et pas plus d'1 seul uranium sur chacune des cases de 1 à 16.

On réalise ensuite le marché aux centrales : On prend les cartes centrales électriques de 03 à 10 et on les pose en 2 rangées ; la rangée supérieure, formée des centrales de 03 à 06 représente le marché actuel et la rangée inférieure formée des centrales de 07 à 10 représente le marché futur. On retire ensuite la carte "Stufe 3" et la centrale n°13 du paquet et on mélange le reste des cartes centrale. On place ensuite la carte "Stufe 3" sous la pile des cartes centrale mélangées et on pose la carte 13 sur le dessus de cette pile. On pose ensuite cette pioche, face cachée, à côté du plateau de jeu (la centrale 13 étant la première de la pile).

## Le marché des centrales

A tout moment, on se doit de vérifier les points suivants :

- Le marché aux centrales sera toujours classé en ordre croissant (deux lignes de quatre centrales), les quatre centrales les plus petites dans le marché actuel, les autres dans le marché futur.
- Si à n'importe quel moment dans la partie, la valeur d'une centrale électrique du marché est inférieure ou égale au nombre de villes connectées par le joueur en tête, elle est immédiatement défaussée. Une nouvelle centrale est piochée et ajoutée au marché.
- Dès qu'une centrale sort du marché, une nouvelle (de la pioche) la remplace.
- Si lors d'une phase d'achat de centrales, aucune centrale n'est achetée, la plus petite centrale du marché est remise dans la boîte.

Durant l'étape 3 du jeu, le marché des centrales ne contient que 6 centrales, toutes dans le marché actuel.

## Tour de jeu

Un tour de jeu se compose de 5 phases. Chaque joueur réalise les actions souhaitées d'une phase, avant que l'on passe à la phase suivante :

1. Détermination de l'ordre de jeu
2. Achat des centrales électriques du marché actuel
3. Achat des ressources du marché des ressources (ordre inverse)
4. Construction du réseau électrique (ordre inverse)
5. Bureaucratie: encaissement de l'argent gagné, nouvelles centrales, nouvelles ressources

## Détermination de 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-æquo. 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.*

## Achat des centrales électriques (dans l'ordre du tour)

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

Le premier joueur commence cette phase. Ce joueur peut choisir une centrale électrique du marché actuel et fait une première enchère d'au minimum le numéro de cette centrale. Le joueur suivant



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 remis en ordre. 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 et si il y a de la place, l'excédent est perdu.

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 plus 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.

*Exception au 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.*

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

### **Achat des ressources (dans l'ordre inverse du tour)**

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.

Chaque joueur peut acheter autant de ressources qu'il peut en stocker. A tout moment pendant la partie, un joueur peut déplacer des ressources d'une centrale à une autre. 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 pion ressource s'y trouvant. L'argent est payé à la banque. Chaque joueur achète toutes ses ressources en même temps.

### **Construction du réseau électrique (dans l'ordre inverse du tour)**

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 les zones choisies pour la partie). Il place une maison de sa couleur sur la case 10 de cette ville et paye 10 Elektro pour cette première connexion, il peut commencer à s'étendre immédiatement. Ce même joueur déplace ensuite son marqueur de score d'une case en avant sur l'échelle de score. Les joueurs ne doivent pas obligatoirement choisir leurs villes de départ au premier tour, il est possible de le faire au moment de leur première construction.*

On étend son réseau en connectant de nouvelles villes à son réseau existant. Un joueur ne peut pas créer un second réseau. Le coût de connexion entre deux villes est indiqué sur la carte. Une nouvelle ville peut être connectée à son réseau en payant le coût de la liaison plus le coût de l'installation dans la ville (les coûts sont indiqués sur la carte).

Une partie s'échelonne en trois étapes :

- Pendant la première étape, un seul joueur peut connecter chaque ville. Un joueur ne peut s'installer que dans une ville vide sur l'emplacement coûtant 10.

- Pendant l'étape 2, un joueur peut s'installer dans l'emplacement coûtant 15.
- Au cours de l'étape 3, un joueur peut s'installer dans l'emplacement coûtant 20.

Un joueur ne peut pas se connecter à une même ville une deuxième fois. Un joueur peut utiliser toutes les connexions des villes connectées à son réseau et toutes les villes intermédiaires ou il ne peut pas s'établir pour s'étendre sur la carte. Un joueur qui se connecte à une ville 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 liaison. Lorsque de nouvelles villes sont raccordées à son réseau électrique, cela est immédiatement rapporté sur l'échelle de score et l'on vérifie que des centrales du marché ne soient pas devenues obsolètes. Le nombre de villes connectées par un joueur doit toujours être visible sur l'échelle de score. Dans certains cas le réseau électrique d'une ville est déjà connecté à une autre. Le coût de liaison est alors de 0.

Chaque joueur pose toutes ses maisons en même temps. On a toujours la possibilité de traverser une ou plusieurs villes sans s'y installer, il faut alors payer la somme des coûts de liaisons. Si plus tard, l'on veut construire sur les villes traversées, les coûts de liaison sont à repayer (le réseau était souterrain).

## 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.

## Alimentation des villes

Chaque joueur utilise ses centrales pour produire de l'électricité. En commençant par le joueur qui mène, chaque joueur indique combien de villes sont connectées à son réseau. Il indique ensuite combien de villes il approvisionne en électricité, il reçoit ensuite de l'argent en fonction de cette valeur selon le tableau des profits et défause les ressources nécessaires à la production électrique équivalente. 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.

## Nouvelles ressources

En fonction du nombre de joueurs, et de l'étape de jeu en cours, de nouvelles ressources sont ajoutées au marché des ressources selon le tableau suivant. Commencez par placer les ressources appropriées sur les cases les plus hautes du marché ou il manque des ressources. Les cases du marché restent vides s'il n'y a pas assez de ressources disponibles.

	2 Joueurs			3 Joueurs			4 Joueurs			5 Joueurs			6 Joueurs		
Etape	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Charbon	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
Pétrole	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
Déchets	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

## Nouvelles centrales

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 réordonné. On vérifie que le marché suit bien ses règles propres (voir paragraphe plus haut).

Si l'on est à l'étape 3 du jeu, on opère comme cela : 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. On retire alors simplement la plus petite centrale sans pouvoir la remplacer.

## Étapes du jeu

Ne pas confondre les 5 phases du tour avec les 3 étapes du jeu :

1. Etape 1 : il ne peut y avoir qu'1 seul joueur par ville
2. Etape 2 : cette étape commence à la fin de la phase de construction où un joueur connecte sa 7<sup>ème</sup> ville. On alimente le marché avec la colonne « étape 2 ». On retire la centrale la plus faible du marché et on en pioche une autre. Il peut y avoir 2 joueurs par ville.
3. 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 (achat des centrales), la considérer comme la centrale de valeur la plus forte et la placer en quatrième position du marché futur. A la fin de la phase 2, défausser la centrale de plus faible valeur et la carte "Etape 3" et ne pas piocher de nouvelles centrales.
  - Si la carte "Etape3" est piochée en phase 4 (construction du réseau) lors du remplacement d'une centrale trop faible, la retirer du jeu ainsi que la centrale la plus faible et ne pas piocher de nouvelles centrales.
  - Si la carte "Etape3" est piochée en phase 5 (bureaucratie), la retirer du jeu ainsi que la plus petite centrale et ne pas piocher de nouvelles centrales, la bureaucratie se fera avec la colonne « étape 2 ».

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. Il peut y avoir 3 joueurs par ville.

## Fin de 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-æquo est le gagnant.

*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.*

## Règles suivant le nombre de joueurs

### **A 2 joueurs**

Jouez avec trois zones seulement. Chaque joueur peut avoir 4 centrales. L'étape 2 démarre lorsqu'un joueur connecte sa 10<sup>ème</sup> 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.

### **A 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.

### **A 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.

### **A 5 joueurs**

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

### **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.

## **Règles pour la France**

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.

### **Preparation**

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 ressources. Placez ensuite la carte "Etape 3" sous la pile et la centrale numéro 11 au dessus de la pile.

## **Règles pour l'Italie**

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 rendrez vite compte que l'argent est très limité...

### **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.