

# Funkenschlag/Mégawatts

## Synthèse des aménagements

### GÉNÉRALITÉS

	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Nb de centrales écartées	8		4	0	
Nb de zones utilisables	3		4	5	
Nb de centrales par joueur	4	3			
Début de l'étape 2	10 villes connectées	7 villes connectées			6 villes connectées
Fin de partie	21 villes connectées	17 villes connectées		15 villes connectées	14 villes connectées

### DECK DES NOUVELLES CENTRALES

#### Variante 1 (utilisation des nouvelles centrales)

- Retirer les centrales n°52, 54, 57 et 60.
- Le marché initial est constitué des centrales n°1 à 8, la centrale n°11 étant au-dessus de la pioche (cette centrale est écartée sur le plateau de la France, remplacée par la centrale n°9). Faire ensuite la mise en place correspondant à la carte.

#### Variante 2 (mélange des centrales)

- Retirer les centrales n°11, 13, 17 et 18 du jeu de base, et les n°52, 54, 57 et 60 (+ la carte phase 3) du deck des nouvelles centrales.
- Mélanger les centrales n°3 à 8, les tirer au hasard et écarter la première centrale de chaque numéro tirée. Disposer ensuite le marché comme pour la variante 1.
- De 2 à 4 joueurs, il faut écarter les centrales de même numéro.
- Pendant la partie, lorsqu'un numéro de centrale sort pour la première fois, écarter la centrale et en piocher une nouvelle.

#### Variante 3 (encore plus de puissance)

- Ajouter les centrales n°46, 50, 52, 54, 57 et 60 au deck du jeu de base. Les nouvelles centrales n°46 et 50 sont plus puissantes que les anciennes (un symbole + est indiqué sur la carte).
- Dans cette variante, il y a plus de villes à relier ; par conséquent, les joueurs ne choisissent plus les zones d'implantation, mais les villes d'implantation.
- Autres modifications :

	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Nb de centrales écartées	10		5	0	
Nb de villes utilisables	24		32	40	42
Début de l'étape 2	12 villes connectées	8 villes connectées			7 villes connectées
Fin de partie	24 villes connectées	20 villes connectées		18 villes connectées	15 villes connectées

#### Variante 4 (à votre convenance)

- À vous de vous constituer votre propre deck, chaque numéro de centrale ne pouvant être présent qu'une seule fois. Essayez d'équilibrer un tant soit peu le paquet pour que la partie reste intéressante, en tenant compte des particularités de chaque carte

# Funkenschlag/Mégawatts

## Synthèse des aménagements

### SPÉCIFICITÉS DES CARTES

	Allemagne / États-Unis	France	Québec
<i>(charbon, pétrole, déchets, uranium)</i> Mise en place spécifique	<i>(1-8, 3-8, 7-8, 14-16)</i>	<i>(1-8, 3-8, 7-8, 5-16)</i> Écarter la centrale n°13, placer la n°11 au-dessus de la pioche	<i>(2-8, 2-8, 7-8, 8-16)</i>  Ne pas écarter de centrales écologiques ; placer les centrales n°13, 18 et 22 sur la pioche
Achat de centrales	Rien de spécifique	Rien de spécifique	Rien de spécifique
Achat de ressources	Rien de spécifique	Rien de spécifique	Rien de spécifique
Bureaucratie : Production Autres ajustements	<i>Cf. tableau 1</i>	<i>Cf. tableau 1</i>	<i>Cf. tableau 2</i> Remettre sous la pioche la centrale non écologique ayant le plus haut numéro

### TABLEAUX DE PRODUCTION

*Tableau 1*

	2 joueurs			3 joueurs			4 joueurs			5 joueurs			6 joueurs		
	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3
<b>Charbon</b>	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
<b>Pétrole</b>	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
<b>Déchets</b>	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
<b>Uranium</b>	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

*Tableau 2*

	2 joueurs			3 joueurs			4 joueurs			5 joueurs			6 joueurs		
	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3
<b>Charbon</b>	3	3	3	4	4	3	5	4	4	5	5	5	7	6	6
<b>Pétrole</b>	2	2	3	2	3	3	3	4	4	4	5	4	5	6	5
<b>Déchets</b>	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
<b>Uranium</b>	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

# Funkenschlag/Mégawatts

## Synthèse des aménagements

### SPÉCIFICITÉS DES CARTES

	Italie <i>[3-8, 4-8, 5-8, 14-16]</i>	Benelux <i>[3-8, 1-8, 7-8, 5-16]</i>	Europe centrale <i>[1-8, 3-8, 7-8, 8-16]</i>
<i>(charbon, pétrole, déchets, uranium)</i> Mise en place spécifique		La Wallonie et le Luxembourg forment une seule zone ; on joue donc sur toute la carte à 5 et 6 joueurs	
Achat de centrales	Rien de spécifique	À tout moment, si la plus petite centrale du marché futur est écologique, la placer sur le marché actuel	Pas d'achat de centrale nucléaire si son réseau est uniquement en Autriche et/ou en Pologne
Achat de ressources	Rien de spécifique	Rien de spécifique	-1 Elektro/déchet acheté si présent à Vienne
Bureaucratie : Production Autres ajustements	<i>Cf. tableau 3</i>	<i>Cf. tableau 4</i> Écarter la centrale de plus petit numéro	<i>Cf. tableau 5</i>

### TABLEAUX DE PRODUCTION

*Tableau 3*

	2 joueurs			3 joueurs			4 joueurs			5 joueurs			6 joueurs		
	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3
<b>Charbon</b>	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
<b>Pétrole</b>	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
<b>Déchets</b>	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
<b>Uranium</b>	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

*Tableau 4*

	2 joueurs			3 joueurs			4 joueurs			5 joueurs			6 joueurs		
	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3
<b>Charbon</b>	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
<b>Pétrole</b>	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
<b>Déchets</b>	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
<b>Uranium</b>	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

*Tableau 5*

	2 joueurs			3 joueurs			4 joueurs			5 joueurs			6 joueurs		
	P1	P2	P3	P1	P2	P3	P1	P2	P3	P1	P2	P3	P1	P2	P3
<b>Charbon</b>	4	5	3	5	6	3	6	7	5	7	8	5	8	10	6
<b>Pétrole</b>	1	2	3	2	3	2	2	3	4	3	4	5	4	5	6
<b>Déchets</b>	1	3	3	1	3	3	2	4	4	3	4	5	3	6	6
<b>Uranium</b>	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	3	2

# Funkenschlag/Mégawatts

## Synthèse des aménagements

### SPÉCIFICITÉS DES CARTES

	Chine	Corées
<i>(charbon, pétrole, déchets, uranium)</i> Mise en place spécifique	<p style="text-align: center;"><i>(5-8, 5-8, 7-8, aucun)</i></p> <p><b>Deck de base :</b> Retirer les centrales n°3, 4, 33 (5/6 j.) + 11, 18, 24, 46 (4 j.) + 9, 16, 20, 30 (2/3 j.). La pioche est formée ainsi, de haut en bas : centrales n°5 à 30 ordonnées, n°31 à 35 mélangées avec la carte « Phase 3 », n°36 à 50 mélangées.</p> <p><b>Nouvelles centrales :</b> Retirer les centrales n°1, 2, 32 (5/6 j.) + 8, 15, 17, 36 (4 j.) + 7, 22, 28, 30 (2/3 j.). La pioche est formée ainsi, de haut en bas : centrales n°3 à 29 ordonnées, n°30 à 35 mélangées avec la carte « Phase 3 », n°36 à 50 mélangées.</p> <p><b>Lors de la construction, la règle d'obsolescence ne s'applique plus</b></p>	<p><b>Nord :</b> (1-8, 3-8, 7-8, /)</p> <p><b>Sud :</b> (1-8, 3-8, 7-8, 14-16)</p> <p><b>Il n'y a jamais d'uranium à l'achat en Corée du Nord</b></p>
Achat de centrales	<p><b>Premier tour :</b> placer 1 centrale par joueur ; les centrales achetées ne sont pas remplacées</p> <p><b>Étapes 1 et 2 :</b> il y a n-1 centrales sur le marché (n=nb de joueurs, toujours 2 centrales à 2j.)</p> <p><b>Changement de phase :</b> retirer la plus petite centrale</p> <p><b>Étape 3 :</b> toujours 4 centrales sur le marché</p> <p><b>Il n'y a jamais de marché futur</b></p>	Rien de spécifique
Achat de ressources	Rien de spécifique	Achat sur un seul marché pour chaque joueur
Bureaucratie : Production Autres ajustements	<p style="text-align: center;"><i>Cf. tableau 6</i></p> <p>Ajouter au moins 1 (2/3 j.), 2 (4/5 j.) ou 3 (6 j.) centrales, sans dépasser la limite autorisée</p>	<p style="text-align: center;"><i>Cf. tableaux 7a (Nord) et 7b (Sud)</i></p> <p><i>On commence par le Nord</i></p>

### TABLEAUX DE PRODUCTION

*Tableau 6*

	2 joueurs			3 joueurs			4 joueurs			5 joueurs			6 joueurs		
	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3
<b>Charbon</b>	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
<b>Pétrole</b>	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
<b>Déchets</b>	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
<b>Uranium</b>	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

*Tableau 7a*

	2 joueurs			3 joueurs			4 joueurs			5 joueurs			6 joueurs		
	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3
<b>Charbon</b>	1	2	1	2	2	1	2	3	2	2	3	2	3	4	3
<b>Pétrole</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	3
<b>Déchets</b>	0	1	1	0	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	3

*Tableau 7b*

	2 joueurs			3 joueurs			4 joueurs			5 joueurs			6 joueurs		
	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3
<b>Charbon</b>	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	4	3	4	5	3
<b>Pétrole</b>	1	1	3	1	2	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4
<b>Déchets</b>	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	3	2	3	3
<b>Uranium</b>	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

## Funkenschlag/Mégawatts Synthèse des aménagements

### SPÉCIFICITÉS DES CARTES

	Russie <i>(3-8, 1-8, aucun, 6-16)</i>	Japon <i>(2-8, 4-8, 6-8, 12-16)</i>
<i>(charbon, pétrole, déchets, uranium)</i> Mise en place spécifique	Retirer les centrales n°6 et 14. Le marché est constitué de 6 centrales (2x3). Mettre à part les centrales n°10, 11 et 13, et préparer ensuite la pioche normalement. Prendre les 3 premières cartes de la pioche, les mélanger avec les centrales n°10 et 11 et les placer sur la pioche, puis poser dessus la n°13.  <b>Pour le deck de nouvelles centrales, retirer la centrale n°6. Les 3 premières cartes de la pioche sont mélangées avec la centrale n°9, puis placer la centrale n°11 sur le dessus.</b> <b><u>Lors de la construction, la règle d'obsolescence ne s'applique plus</u></b>	Les joueurs peuvent avoir 2 réseaux de distribution distincts <i>(utilisant, selon moi, des centrales différentes)</i> . Ces réseaux doivent partir de 2 de ces villes : <b>Fukuoka, Kobe, Osaka, Sapporo, Tokyo, Yokohama</b> . Lors du premier tour, si un joueur construit dans 2 villes, celles-ci doivent être comprises dans la liste ci-dessus (donc le joueur a 2 réseaux).
Achat de centrales	À chaque tour (sauf le premier), le premier joueur à passer lorsqu'il doit proposer une nouvelle centrale, retirer la plus petite centrale. Cette règle remplace celle qui retire la plus petite centrale quand aucune centrale n'a été proposée aux enchères.  <b>Étape 3 : Le marché n'est constitué que de 4 centrales.</b>	Rien de spécifique
Achat de ressources	Rien de spécifique	Rien de spécifique
Bureaucratie : <i>Production</i>	<i>Cf. tableau 8</i>	<i>Cf. tableau 9</i>

### TABLEAUX DE PRODUCTION

*Tableau 8*

	2 Joueurs			3 joueurs			4 joueurs			5 joueurs			6 joueurs		
	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3
<b>Charbon</b>	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
<b>Pétrole</b>	3	4	3	3	4	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
<b>Déchets</b>	2	2	3	2	2	3	3	3	4	4	3	5	4	5	6
<b>Uranium</b>	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

*Tableau 9*

	2 joueurs			3 joueurs			4 joueurs			5 joueurs			6 joueurs		
	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3	E1	E2	E3
<b>Charbon</b>	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
<b>Pétrole</b>	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
<b>Déchets</b>	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
<b>Uranium</b>	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

# **Funkenschlag/Mégawatts**

## **Synthèse des aménagements**

### **EXTENSION « LES ROBOTS »**

**A utiliser principalement dans les parties à 2 et 3 joueurs, car chaque robot incarne un joueur fictif qui suit les règles du jeu, sauf pour les points ci-dessous et pour les textes écrits sur chaque partie du robot, qui s'appliquent en priorité.**

#### **Phase 1 : Ordre du tour**

**Déterminer l'ordre du tour en incluant le(s) robot(s).**

#### **Phase 2 : Achat de centrales**

**Quand un robot initie une enchère, c'est toujours au prix de base (n° de la centrale)**

**Quand un robot participe à une enchère, il surenchérit toujours de 1 Elektro (dans la limite de son budget).**

**Un robot n'enchérit pas sur une centrale :**

- **S'il n'a pas suffisamment d'Elektro**
- **Si la centrale à un n° plus petit que sa plus petite centrale**

**Un robot n'enchérit sur une quatrième centrale que si celle-ci lui permet d'alimenter au moins le même nombre de villes. Si une telle centrale est achetée, la plus petite centrale du robot est défaussée (avec conservation éventuelle des ressources).**

#### **Phase 3 : Achat de ressources**

**Au début de cette phase, redistribuer les ressources restantes sur les centrales du robot, en commençant par les centrales ne demandant qu'un seul type de ressources (dites normales), puis en finissant par les centrales hybrides. Chaque centrale reçoit aussi de quoi faire une production.**

**Pour les achats, le robot achète d'abord pour ses centrales normales, ensuite pour ses centrales hybrides, de façon à ce que chaque centrale produise, en commençant par la centrale lui permettant d'alimenter le plus de villes. Pour ses centrales hybrides, le robot achète les ressources les moins chères.**

#### **Phase 4 : Construction**

**Le robot achète ville après ville, en prenant toujours la connexion la moins coûteuse.**

#### **Phase 5 : Bureaucratie**

**Le robot utilise ses centrales dans l'ordre suivant :**

- **Nombre décroissant des villes alimentées**
- **En cas d'égalité, d'abord les centrales normales, ensuite les centrales hybrides**
- **Si égalité entre centrales normales ou centrales hybrides, utiliser la centrale qui consomme les ressources les moins coûteuses.**

**Pour les effets de chaque tuile, se rapporter aux règles pour avoir plus d'explications.**