

Funkenschlag

Un jeu pour 2 à 6 joueurs de Friedemann Friese

Thème du jeu

Chaque joueur représente un consortium qui, grâce à des centrales électriques, produit du courant et s'occupe de mettre en place un réseau électrique. Durant la partie, on achète aux enchères des centrales électriques et des matières premières pour les faire fonctionner. De plus, il faudra faire attention à la construction de son réseau électrique pour amener du courant dans un maximum de villes.

Matériel de jeu

- **1 plateau de jeu** avec 1 piste de score, 1 marché pour les matières premières et 1 carte de l'Allemagne d'un côté et des USA de l'autre côté

- **22 × 6 maisons en bois**

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

- **des billets** (en Elektro)

- **5 cartes résumés** avec déroulement (*Ablauf*) et paiement (*Auszahlung*)

- **43 cartes de centrales électriques** (42 centrales électriques et une carte de "niveau 3" (*Stufe 3*)).

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 dessin au milieu de la carte représente la centrale et n'a aucune signification particulière.

Le symbole en bas à gauche et la couleur de la carte indique ce dont la centrale a besoin pour produire de l'électricité (dans l'ordre des dessins en bas de la page 1 de la règle allemande, les cartes marrons nécessitent du charbon, les grises nécessitent du pétrole, les jaunes nécessitent des déchets, les rouges nécessitent de l'uranium, les grises/marrons sont des hybrides (voir plus loin), les vertes sont des écologiques et la bleue sert pour la fusion).

Le nombre de symboles dessinés indique le nombre de matières premières dont cette centrale a besoin pour fonctionner. La centrale dessinée sur la première page de la règle allemande (la n°14) a besoin de 2 déchets (dessins en bas à gauche) pour fonctionner. On ne peut pas faire fonctionner une centrale si il y a moins de matières premières que nécessaire de disponible. Chaque centrale peut stocker deux fois plus de matières premières que le nombre de symboles dessinés ; dans le cas de la centrale 14, elle peut stocker 4 déchets.

Le chiffre dans la petite maison en bas à droite indique combien de villes cette centrale peut approvisionner quand elle fonctionne. Dans le cas de la 14, 2 villes, c'est-à-dire que si on brûle 2 déchets avec cette centrale, on peut approvisionner 2 villes. On **ne peut pas** brûler qu'un seul déchet pour approvisionner une seule ville. Bien que l'on puisse stocker 2 fois plus de matières premières que nécessaire, une centrale ne peut pas fonctionner deux fois durant le même tour de jeu.

Les centrales électriques spéciales

Les centrales électriques hybrides: ces centrales sont marrons et grises et ont pour symbole un mixte tas de charbon/baril de pétrole. On peut décider d'utiliser soit du charbon, soit du pétrole. En général le moins cher. La centrale n°5 (voir paquet de cartes) peut fonctionner avec 2 charbons ou 2 pétroles, mais aussi avec 1 charbon et 1 pétrole.

Les centrales écologiques et de fusion: Ces centrales n'ont besoin d'aucune matière première pour fonctionner. On peut donc simplement approvisionner le nombre de villes indiquées dans la petite maison sans dépenser de matières premières.

Préparation du jeu

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 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 matières premières qui se trouve en bas du plateau de jeu. Au début de la partie, on pose 3 charbons (cubes marrons) sur chacune des cases de **1 à 8**, 3 pétroles (longs cylindres noirs) sur chacune des cases de **3 à 8** et 3 déchets (gros cylindres jaunes) 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 matières premières 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 matières premières** 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**.

A ce moment de la partie, le marché aux matières premières sera comme le schéma de la page 2 de la règle allemande.

On prend ensuite les cartes centrales électriques de **03 à 10** et on les pose en 2 rangées (comme indiqué en bas de la page 2 de la règle allemande). Ces centrales (**2x4**) forment le **marché aux centrales** : la rangée supérieure, formée des centrales de **03 à 06** (le **marché actuel**) et la rangée inférieure formée des centrales de **07 à 10** (le **marché futur**). Toutes les centrales qui seront posées dans le marché aux centrales au cours du jeu seront triées en 2 rangées dont les 4 centrales avec le plus petit numéro formeront le marché actuel.

Après avoir placé les centrales de 03 à 10 comme indiqué sur le schéma de la page 2 de la règle allemande, on retire 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.

On distribue aussi une carte résumé à chaque joueur.

Pour les exceptions liées au nombre de joueurs, voir la fin de cette règle.

Déroulement du 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. Les phases sont:

- 1. Déterminer l'ordre de jeu**
- 2. Acheter des centrales électriques:** Au cours de plusieurs enchères, chaque joueur peut acquérir une centrale électrique du marché actuel.
- 3. Acheter des matières premières:** les joueurs peuvent acheter des matières premières au marché pour leurs centrales.
- 4. Construire:** les joueurs construisent leur propre réseau électrique pour amener du courant dans les villes.
- 5. Bureaucratie:** encaisser l'argent, nouvelle centrale électrique, nouvelles matières premières pour les marchés.

Phase 1: Déterminer l'ordre de jeu

L'ordre de jeu va être fixé. Le **meilleur joueur** sera toujours celui qui aura connecté le **plus de villes** (position de la maison en bois sur l'échelle des villes connectées). En cas d'égalité, le meilleur joueur est celui qui possède la centrale électrique avec le numéro le plus élevé. La seconde maison du meilleur

joueur est posée sur la première case de l'échelle. Les autres maisons sont posées en suivant la même règle.

Rappel: au début de la partie, l'ordre des joueurs est déterminé aléatoirement.

Phase 2: Acheter des centrales électriques

Dans cette phase, chaque joueur peut acheter, **au plus**, une centrale électrique aux enchères.

Dans cette phase, le **premier joueur** commence. Le joueur détermine la centrale qui est mise aux enchères et fait une première offre qui doit au moins être égale au numéro de cette centrale.

Important: le joueur doit toujours choisir l'une des centrales du marché actuel (c'est-à-dire l'une des 4 centrales avec le plus petit numéro)!

Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs peuvent soit passer soit faire une offre plus élevée. On continue comme cela jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur en jeu (tous les autres ont passé). Ce joueur prend la centrale et paye le prix misé à la banque. Si un joueur ne peut pas payer le prix qu'il a misé, il doit défausser une centrale et l'enchère est rejouée normalement.

Lorsqu'une centrale est vendue, elle est **immédiatement** remplacée par une centrale, prise au sommet de la pioche, qui est placée dans l'une des rangées de manière à ce que le marché actuel (rangée supérieure) soit toujours constitué des 4 centrales avec les plus petits numéros.

Au cours du jeu, un joueur peut posséder au maximum **3** centrales en même temps, c'est-à-dire que lorsqu'il achète une 4^{ème} centrale, il doit en défausser une (qui est retirée du jeu). Les matières premières qui se trouvaient éventuellement sur la centrale défaussée peuvent être réparties (lorsque c'est possible) sur les 3 autres centrales du joueur (même sur la nouvelle donc). Si ce n'est pas possible, elles sont remises dans la réserve sans compensation.

Lorsqu'un joueur achète la centrale électrique qu'il avait choisie, c'est le joueur suivant (dans l'ordre défini en début de tour) qui choisit la prochaine centrale électrique qui sera mise aux enchères. Si c'est un autre joueur qui achète la centrale, c'est le même joueur qui choisit la prochaine centrale qui sera mise aux enchères parmi celles qui se trouvent dans le marché actuel.

Un joueur peut choisir de ne pas mettre de centrale aux enchères, il passe. Il ne pourra alors plus miser durant ce tour de jeu.

Le dernier joueur à choisir une centrale achète celle de son choix, dans le marché actuel, au prix minimum, car aucun de ses adversaires ne peut plus miser (chaque joueur ne peut acheter qu'une seule centrale par tour).

Exception 1^{er} tour: Chaque joueur est obligé d'acheter une centrale électrique. Comme l'ordre de jeu est défini aléatoirement au début du jeu, il sera exceptionnellement défini après la phase 2 en suivant les règles habituelles utilisées lors de la phase 1. Comme aucun joueur n'aura connecté de ville parce qu'aucun joueur n'aura encore commencé à construire son réseau électrique, tous les joueurs seront connectés au même nombre de villes. Tous les joueurs posséderont une seule centrale, c'est donc le joueur qui possédera la centrale avec le chiffre le plus élevé qui sera le premier joueur. Les autres joueurs suivront dans le sens décroissant du numéro de leur centrale et poseront leur pion à la position correspondante sur l'échelle de l'ordre de jeu (en haut à gauche du plateau de jeu).

Important : si aucune centrale n'est achetée durant cette phase, on retire la centrale avec le plus petit numéro.

Phase 3: Acheter des matières premières

Durant cette phase, les joueurs peuvent acheter des matières premières au marché.

Cette phase est jouée **dans le sens inverse de l'ordre du tour de jeu**. C'est donc le "plus mauvais" joueur qui commence (voir "Phase 1").

Chaque centrale électrique a un entrepôt qui peut contenir deux fois plus de matières premières que ce qui est nécessaire pour la faire fonctionner (voir description du matériel). Chaque centrale ne peut stocker que les marchandises nécessaires à son fonctionnement (une centrale de charbon ne peut stocker que du charbon, une centrale hybride peut stocker du charbon et du pétrole, une centrale écologique ne peut rien stocker).

Un joueur ne peut pas acheter plus de matières premières qu'il ne peut en stocker.

Important: un joueur peut transférer des matières premières entre ses centrales à tout moment durant la partie. Naturellement, il faut que les centrales puissent utiliser (stocker) les matières premières en question (par exemple, on peut transférer à tout moment du charbon d'une centrale hybride vers une centrale de charbon).

Le joueur prend les matières premières sur le marché aux matières premières. Le chiffre dans la case indique le prix pour 1 matière première. On commence évidemment par acheter les matières les moins chères. L'argent dû est payé à la banque.

Si une matière première n'est plus disponible sur le marché, il n'existe aucun moyen de l'acheter, même à un prix élevé.

Phase 4: Construire

Durant cette phase, les joueurs vont agrandir leur réseau électrique sur le plateau et connecter de nouvelles villes à leur réseau. Cette phase est jouée **dans l'ordre inverse du tour de jeu**. C'est donc le "plus mauvais" joueur qui commence.

Au début de la partie, les joueurs ne sont présents dans aucune ville. Chaque joueur commence son réseau électrique en choisissant une ville libre (choisie par aucun autre joueur) dans la zone de jeu définie en début de partie, et pose l'une de ses maisons sur l'emplacement 10 de cette ville. Il paye 10 Elektro pour cette première implantation. Sur l'échelle des villes connectées, le joueur note immédiatement qu'il a connecté une nouvelle ville en avançant sa maison sur la case 1.

Au niveau 1, chaque ville ne peut être connectée que par un seul joueur (voir niveaux de jeu plus loin).

Les joueurs s'implanteront dans de nouvelles villes à partir des villes dans lesquelles ils se sont déjà implantés. Le coût d'une connexion entre 2 villes est indiqué sur le plateau. Lorsque l'on s'implante dans une ville, on paye le coût de la connexion ainsi que le coût de l'implantation dans la ville. La première implantation dans une ville coûte **10 Elektro**. On pose alors l'une de ses maisons sur la case 10 de la ville. Le jeu est divisé en **3 niveaux** (voir plus loin). Au **niveau 1**, il ne peut y avoir **qu'un seul joueur** dans chaque ville.

On peut s'implanter dans **n'importe quelle ville** qui est encore libre. Au **niveau 1**, seules **les villes vides** (où aucun joueur ne s'est encore implanté) sont considérées comme libres. Au **niveau 2**, seules les villes dans lesquelles il y a **au maximum un seul autre joueur** sont considérées comme libres. Au **niveau 3**, on peut s'implanter dans **toutes les villes** où ils restent des emplacements libres. La **deuxième implantation** dans une ville coûte **15 Elektro**, la **troisième implantation** coûte **20 Elektro**. L'implantation dans **une ville où aucun joueur ne s'est encore implanté** coûte toujours **10 Elektro**, quel que soit le niveau atteint.

On peut utiliser toutes les connexions pour étendre son réseau électrique. Il est aussi possible de «passer» par des villes dans lesquelles on ne s'est pas encore implanté. Lorsqu'un joueur s'implante dans une ville, il pose l'une de ses maisons sur l'emplacement avec le plus petit chiffre encore disponible. Il paye ensuite le prix de l'implantation qui est égal au chiffre sur lequel il a posé sa maison.

Lorsqu'un joueur s'implante dans de nouvelles villes, il avance **immédiatement** sa maison sur l'échelle des villes connectées. On ne peut étendre son réseau qu'à partir des villes dans lesquelles on s'est déjà implantées. Il faut bien évidemment toujours payer le prix d'implantation dans la ville, même lorsque la connexion est gratuite.

Exemple de coûts de construction à la page 4 de la règle allemande:

Le **joueur A** peut étendre son réseau et s'implanter à **Duisburg** pour **10 Elektro** car il n'y a **aucun** coût de connexion entre **Duisburg** et **Essen**. Cela coûterait **12 Elektro** (10+2) de s'implanter à **Dortmund** à partir de **Münster**. Pour s'implanter à **Aachen**, il faut payer **21 Elektro** (10+9+2) en «passant» par **Düsseldorf**.

Pour le **joueur B**, une implantation à **Duisburg** coûterait **12 Elektro** (10+2+0) en passant par **Essen**.

Si la partie en est au **niveau 2**, le **joueur A** pourrait s'implanter à **Düsseldorf** pour **17 Elektro** (15+2) ou à **Köln** pour **21 Elektro** (15+2+4).

Si le **joueur A** veut s'implanter en même temps à **Düsseldorf** et à **Köln**, cela lui coûtera **36 Elektro**. Il s'implantera d'abord à **Düsseldorf** avec **17 Elektro**, puis, à partir de là, il pourra s'implanter à **Köln** pour **19 Elektro**.

Important: Si, à un moment quelconque de la partie, une centrale électrique du marché actuel a un numéro égal ou inférieur au nombre de villes connectées par le joueur le plus avancé sur l'échelle des villes connectées, cette centrale est immédiatement retirée du jeu et remplacée par la première de la pioche. Cette règle ne s'applique pas aux centrales qui ont déjà été achetées par des joueurs (cela représente la désuétude de ces centrales).

Exemple: un joueur a déjà 7 villes connectées à son réseau et la centrale numéro 07 se trouve encore dans le marché actuel. Elle est immédiatement retirée du jeu. Les joueurs qui possèdent les centrales avec les numéros de 03 à 06 les gardent.

Important: Les joueurs ne sont pas obligés de commencer à construire dès le premier tour de jeu. Un joueur qui n'a pas construit lors du premier tour de jeu reçoit un revenu correspondant à 0 ville (voir plus loin).

Phase 5: Bureaucratie

Durant cette phase, les joueurs touchent des revenus, il y a de nouvelles matières premières et une nouvelle centrale électrique.

Chaque joueur fait fonctionner ses centrales. En commençant par le premier joueur, on regarde combien de villes ce joueur a connecté à son réseau et **combien il peut en approvisionner en électricité**. Ce chiffre permet, grâce au tableau correspondant (voir plus loin), de connaître les revenus de ce joueur qui sont payés par la banque. Un joueur qui n'approvisionne aucune ville touche **10 Elektro** (par exemple, un joueur qui approvisionne 4 villes touche 54 Elektro).

Les matières premières utilisées pour faire fonctionner les centrales sont remises dans la réserve.

Important: si un joueur ne produit pas assez d'électricité pour les villes connectées à son réseau, il ne reçoit évidemment de l'argent que pour les villes approvisionnées. Si un joueur produit trop d'électricité par rapport aux villes connectées à son réseau, il perd l'électricité en trop. Les joueurs peuvent choisir les centrales qu'ils font fonctionner. Même s'il le peut, un joueur n'est jamais obligé d'approvisionner toutes les villes de son réseau.

Ensuite, en fonction du nombre de joueurs, on remet un certain nombre de matières premières au marché (voir fin de traduction). Les matières premières sont posées sur les cases libres avec le chiffre le plus élevé, jusqu'à un maximum de 3 unités par type de matières et par case (la case la plus "élevée" est la 8). Exception pour l'uranium : il commence par être placé sur la case 16, mais on ne place qu'un seul uranium par case. S'il n'y a pas assez de matières d'un type en réserve, le ravitaillement pour cette matière sera moins important ce tour-ci.

Exemple: Lors du premier tour d'une partie à 5 joueurs, 10 charbons, 2 pétroles et 1 déchet ont été achetés. Le marché est donc comme sur le schéma de la page 5 de la règle allemande.

Dans les tableaux de ravitaillement (voir plus loin), on voit que pour **5 joueurs**, au **1^{er} niveau** de jeu, le ravitaillement est composé de **5 charbons, 4 pétroles, 3 déchets et 2 uranium**. Il ne reste plus **que 4 charbons** en réserve (les autres se trouvent dans les entrepôts des centrales électriques des joueurs) : l'un d'entre eux est posé sur la **case 4** et les **3 autres** sur la **case 3** (on pose les matières sur les cases les plus élevées jusqu'à ce qu'il y en ait 3, on passe ensuite à la case inférieure et ainsi de suite). En suivant la même règle, on posera 2 pétroles sur la case 3 et 2 pétroles sur la case 2.

On pose ensuite 1 déchet sur la case 7 (qui est alors pleine avec 3 déchets), les 2 autres déchets vont sur la case 6. On pose ensuite 1 uranium sur la case 12 et 1 sur la case 10, car on utilise les cases 10-16 pour l'uranium, mais on ne pose qu'un seul uranium par case.

On remarque alors que le prix du charbon a monté, le moins cher coûtant 3 Elektro, par contre le pétrole le moins cher ne coûtera que 2 Elektro.

Maintenant, la centrale électrique avec le numéro le plus élevé est retirée du marché (elle se trouve forcément dans le marché futur) et est placée sous la pioche. Elle est remplacée par la carte du dessus de la pioche. Les centrales sont ensuite classées dans l'ordre des numéros, les 4 "plus petites" formant le marché actuel, les 4 "plus grandes" formant le marché futur (cela change à partir du niveau 3, voir plus loin). Dans la pioche, sous la carte "niveau 3" (*Stufe 3*) se trouvent donc une sélection des meilleures centrales qui seront mises en jeu au niveau 3.

Le prochain tour commence alors avec la phase 1.

Les niveaux de jeu

La partie est divisée en 3 niveaux.

- Niveau 1

C'est au début du jeu. Au premier niveau de jeu, chaque ville ne peut être connectée que par un seul joueur. Le prix d'un premier raccordement à une ville et les ravitaillements au niveau 1 sont décrits plus loin.

- Niveau 2

Le deuxième niveau commence après la phase 4 (Construire) durant laquelle au moins un joueur a connecté une 7^{ème} ville à son réseau électrique.

Entre la phase 4 (Construire) et la phase 5 (Bureaucratie) du tour ou cela se produit, il faut effectuer les actions suivantes:

La centrale avec le plus petit numéro est retirée du jeu et remplacée par la première de la pioche. A partir du niveau 2, toutes les villes peuvent être connectées par 2 joueurs. Le prix du deuxième raccordement à une ville est de **15 Elektro** et les ravitaillements au niveau 2 sont décrits plus loin.

- Niveau 3

Lorsque la carte niveau 3 (*Stufe 3*), placée sous la pioche en début de partie, est piochée, le troisième niveau de jeu commencera au début de la phase suivante (par exemple, si la carte "niveau 3" est piochée durant la phase d'enchère (phase 2), le niveau 3 commencera au début de la phase 3, achat des matières premières).

Si la carte "niveau 3" est piochée durant la phase 2 (Acheter des centrales électriques), la carte "niveau 3" est posée dans le marché futur comme s'il s'agissait de la centrale avec le numéro le plus élevé. Lorsque que la phase 2 sera terminée, la carte "niveau 3" ainsi que la centrale avec le plus petit numéro seront retirées du jeu.

Si la carte "niveau 3" est piochée lors de la phase 4 (Construire) parce qu'une centrale avec un chiffre trop petit a été retirée du marché, la carte "niveau 3" et la plus petite centrale sont immédiatement retirées du jeu.

Si la carte "niveau 3" est piochée lors de la phase 5 (Bureaucratie), elle est immédiatement retirée du jeu ainsi que la centrale avec le plus petit numéro.

Au niveau 3, il ne reste plus que 6 centrales dans le marché.

A partir du prochain tour, toutes les centrales (c'est-à-dire les 6) pourront être choisies lors de la phase d'enchères.

Les centrales restantes de la pioche sont à nouveau mélangées.

A partir du niveau 3, toutes les villes peuvent être connectées par 3 joueurs. Le prix pour le 3^{ème} raccordement est de **20 Elektro** et les ravitaillements au niveau 3 sont décrits en fin de règle.

Au niveau 3, la plus petite centrale est toujours retirée du jeu durant la phase 5. A la fin du jeu, il peut arriver qu'il y ait moins de 6 centrales dans le marché, car la pioche est épuisée. Le jeu se poursuit alors normalement mais avec moins de centrales au marché et on continue à retirer la plus petite centrale à chaque tour de jeu.

Fin du jeu

Le jeu s'arrête à la fin du tour durant lequel un joueur s'est implanté dans au moins **17 villes**.

Le vainqueur est le joueur qui peut alors approvisionner le plus de villes à l'aide de son réseau. En cas d'égalité, le joueur le plus riche l'emporte.

Important: Le vainqueur n'est pas forcément le joueur qui s'est implanté dans 17 villes, car il est possible qu'il ne puisse pas toutes les approvisionner.

Exceptions, modification et cas spéciaux

2 joueurs

On joue avec **3 zones**. Chaque joueur peut posséder jusqu'à **4 centrales** (et pas seulement 3). Le **niveau 2** commence quand un joueur s'est implanté dans **10 villes** (au lieu de 7). Au début de la partie, on retire **8 centrales** de la pioche (après avoir constitué les marchés de départ avec les cartes **03 à 10** et après avoir mis de côté la centrale n°13). Le jeu prend fin lorsqu'un joueur s'est implanté dans **21 villes**. Si un joueur arrive à approvisionner plus de 21 villes en courant, il touche le revenu pour **21 villes**, c'est-à-dire **150 Elektro**.

3 joueurs

On retire **8 centrales** de la pioche (après avoir constitué les marchés avec les centrales **03 à 10** et après avoir mis de côté la **centrale n°13**).

4 joueurs

On retire **4 centrales** de la pioche (après avoir constitué les marchés avec les centrales **03 à 10** et après avoir mis de côté la **centrale n°13**).

5 joueurs

On joue jusqu'à ce qu'un joueur se soit implanté dans **15 villes**.

6 joueurs

A 6 joueurs, on ne joue qu'avec **5 zones**. Le **niveau 2** commence quand un joueur s'est implanté dans **6 villes** et le jeu se termine quand un joueur s'est implanté dans **14 villes**.

Jouer pour la première fois ?!

Lorsque que des joueurs jouent pour la **première fois** au jeu, nous conseillons de ne jouer que le premier niveau. Il est en effet possible de faire des erreurs en début de partie qui ne pourront pas être corrigées par

la suite, ce qui peut être très frustrant pour les joueurs concernés. Le jeu prend alors fin lorsqu'un joueur s'est implanté dans **7 villes**. Ce joueur stoppe sa phase de construction juste après s'être implanté dans sa 7^{ème} **ville**. Les joueurs qui n'ont pas encore joué ont la possibilité de s'implanter dans 7 villes. Il n'est pas possible de faire un deuxième raccordement à une ville. Ici aussi, l'argent départage les égalités.

Tableaux de ravitaillement

Dans ce paragraphe, vous trouverez le nombre de matières à remettre au marché durant la phase 5. Le ravitaillement dépend du nombre de joueurs et du niveau de jeu atteint.

2 JOUEURS

NIVEAU	CHARBON	PETROLE	DECHET	URANIUM
Niveau 1	3	2	1	1
Niveau 2	4	2	2	1
Niveau 3	3	4	3	1

3 JOUEURS

NIVEAU	CHARBON	PETROLE	DECHET	URANIUM
Niveau 1	4	2	1	1
Niveau 2	5	3	2	1
Niveau 3	3	4	3	1

4 JOUEURS

NIVEAU	CHARBON	PETROLE	DECHET	URANIUM
Niveau 1	5	3	2	1
Niveau 2	6	4	3	2
Niveau 3	4	5	4	2

5 JOUEURS

NIVEAU	CHARBON	PETROLE	DECHET	URANIUM
Niveau 1	5	4	3	2
Niveau 2	7	5	3	3
Niveau 3	5	6	5	2

6 JOUEURS

NIVEAU	CHARBON	PETROLE	DECHET	URANIUM
Niveau 1	7	5	3	2
Niveau 2	9	6	5	3
Niveau 3	6	7	6	3

Traduction : Loïc BOISNIER