



## Funkenschlag : Les Nouvelles Centrales

Une extension de Friedemann Friese

Les règles de base de Funkenschlag sont identiques. Seuls les changements et les caractéristiques des cartes centrales sont expliqués ici.

Nous avons ajouté une carte de revenus, ainsi, chaque joueur peut en avoir une quand on joue à 6.

Nous avons aussi ajouté une nouvelle carte Stufe 3, au cas où la carte du jeu de base est abîmée, ou s'il y a une légère différence de teinte.

Utilisez les usines 52, 54, 57 et 60 pour la variante 3 uniquement.

### Variante 1 : le jeu avec les nouvelles centrales.

Le jeu est identique. Placez les centrales 1 à 8 dans le marché des centrales.

Enlevez la centrale 11 et la carte Stufe3.

Mélangez les cartes restantes.

Placez ensuite la carte Stufe 3 au fond du deck, et la centrale 11 au dessus.

Si vous jouez avec la carte France, écartez simplement la centrale 11 du jeu.

### Variante 2: Le jeu avec les deux decks de centrales

Retirez les centrales 17, 18 ainsi que la carte Stufe 3 de l'ancien deck de centrales.

Préparez le marché des centrales comme suit :

- Prenez les cartes 1 à 8 des deux jeux. Mélangez les 14 cartes.
- Tirez ensuite les cartes une par une.
- A chaque fois qu'un numéro sort pour la première fois, écartez la carte (en la gardant à portée pour vous souvenir des numéros)
- La seconde carte avec le même numéro rejoint le marché des centrales.
- Attention : les cartes 1 et 2 sont uniques. Ne pas les écarter.

Enlevez la carte Stufe 3 restante.

Mélangez ensemble les cartes des deux decks.

Placez ensuite la carte Stufe 3 au fond du paquet.

Pendant le jeu, à chaque fois qu'un numéro sort pour la première fois, on écarte la centrale. (Gardez le paquet des centrales écartées à portée pour vérification)

N'oubliez pas, comme dans le jeu de base, de retirer un nombre de centrales dépendant du nombre de joueurs.

Il faut retirer les deux cartes portant le même numéro à chaque fois.

(c'est un peu fastidieux les premières fois, mais on s'y fait !)

### **Variante 3: Funkenschlag avec des centrales encore plus puissantes !**

Gardez les anciennes centrales, et ajoutez les centrales numérotées 46, 50, 52, 54, 57, et 60 au deck de départ.

Préparez le marché des centrales comme d'habitude.

Il va donc y avoir des centrales plus puissantes. Notez que les centrales 46 et 50 seront en double. Ce n'est pas gênant. En cas d'égalité de centrales, celles avec un "+" seront toujours considérées supérieures. (dans le marché des centrales ou pour l'ordre du tour)

Tableau des phases de jeu en fonction du nombre de joueurs

Nb joueurs	Villes (total)	Stufe 2 (villes)	Fin du jeu(villes)	centrales à enlever (début du jeu)
2	24	12	24	10
3	24	8	20	10
4	32	8	20	5
5	40	8	18	0
6	42	7	15	0

Attention : Pour cette variante, vous **choisissez** les villes à utiliser, pas les régions de couleurs. Sélectionnez les villes et ignorez les villes restantes (et leurs connexions).

### **Variante 4: Funkenschlag avec un deck personnalisé**

Vous faites vous-même le choix des centrales pour la partie. (un seul numéro pour chaque centrale).

Vous pouvez aussi réduire ou augmenter le nombre de centrales. Chaque modification rendra le jeu forcément différent.

Vous pouvez aussi utiliser des numéros identiques. Dans ce cas, mettez-vous d'accord sur la façon de gérer le tirage en double. (quelle sera la centrale la plus puissante ?)

### **Utilisation avec les cartes d'extension supplémentaires**

Bien entendu, les nouvelles centrales sont utilisables avec toutes les cartes.

Quelques suggestions :

En France, vous pouvez utiliser plus de nucléaire.

En Italie, plus de déchets...

Le Benelux dispose de plus de pétrole. Utilisez une ou deux centrales pétrole de plus...

En Europe Centrale, ajoutez des centrales charbon...