

Funkenschlag

Extension Chine / Corée

Friedemann Friese

Corée

En Corée, à cause de la division du pays, la situation politique est très différente des pays des autres cartes de Funkenschlag. Les joueurs sont tout d'abord confrontés à des défis géographiques variés, qui rendent la construction chère. De plus, à cause de cette division politique, les joueurs doivent acheter leurs ressources sur un marché divisé.

Préparation

En Corée, il y a deux marchés de ressources séparés, un pour le nord, et un pour le sud. Au début, les joueurs remplissent les marchés avec des ressources en partant du côté haut et en descendant jusqu'aux prix indiqués ci-dessous :

- nord : charbon 1 électro, pétrole 3 électros, déchets 7 électros.
- sud : charbon 1 électro, pétrole 3 électros, déchets 7 électros, uranium 14 électros.

Phase 3 – Achat des ressources

Les joueurs peuvent acheter sur n'importe quel marché, quel que soit l'endroit où ils ont construit leur réseau. Cependant, à chaque tour un joueur ne peut acheter des ressources que d'un seul des deux marchés. Bien sûr, chaque joueur peut choisir librement le marché où il achètera. Dans l'ordre décroissant du tour de jeu, chaque joueur choisit l'un des deux marchés pour y acheter ses ressources. Il doit acheter toutes ses ressources du tour dans ce marché. Si le marché choisi n'a plus des ressources voulues, il ne sera pas possible d'en acheter ce tour-ci.

Phase 5 – Bureaucratie :

Lors de cette phase, les joueurs remplissent les deux marchés selon la table pour la Corée. S'il n'y a plus assez de ressources pour alimenter les deux marchés

comme désigné, remplissez d'abord le marché du nord, puis ensuite le marché du sud autant que possible.

Chine

L'économie chinoise est structurée en économie planifiée. Dans cette version du jeu, il n'y a pas de surprises. Les centrales du marché des centrales sont proposées dans l'ordre croissant durant les deux premières étapes du jeu. De plus, le tableau des ressources est fait de manière à ce qu'il y ait de fortes probabilités de pénurie au fur et à mesure que le jeu avance. Ainsi, les joueurs doivent soigneusement planifier leurs besoins sous peine de plonger leur réseau dans l'obscurité et de voir leurs revenus se réduire.

Préparation

En fonction du nombre de joueurs, retirez certaines centrales du jeu et rangez-les dans la boîte :

- à 2 et 3 joueurs : 3, 4, 9, 11, 16, 18, 20, 24, 30, 33, 46.
- à 4 joueurs : 3, 4, 11, 18, 24, 33, 46.
- à 5 et 6 joueurs : 3, 4, 33.

Triez les centrales restantes selon les indications ci-dessous et placez-les en une pioche face cachée :

- centrales 36 à 50 : mélangez-les et placez-les face cachée en bas de la pile.
- centrales 31 à 35 : mélangez-les avec la carte *Stufe 3*, et placez-les face cachée au-dessus de la pile de centrales de valeur supérieure.
- centrales 5 à 30 : triez-les en ordre croissant avec 30 en bas et 5 au-dessus et placez-les face cachée au-dessus de la pile.

La pioche résultante aura les centrales 5 à 30 en haut, 31 à 35 avec la carte *Stufe 3* ensuite, mélangées, et 36 à 50 en bas, également mélangées.

Au début, alimentez le marché des ressources jusqu'aux niveaux suivants : charbon 5 électros, pétrole

5 électros, déchets 7 électros. Il n'y a pas d'uranium au début.

Phase 2 – Enchères pour les centrales

Dans cette version, il n'y a pas de marché futur de centrales. Toutes les centrales sont toujours placées de manière accessible dans le marché courant.

Au premier tour, placez 1 centrale par joueur dans le marché courant (à 2 joueurs, utilisez les centrales 5 et 6, à 3 joueurs les centrales 5, 6 et 7, etc.). Les joueurs achètent les centrales aux enchères comme d'habitude et chaque joueur doit acheter une (et une seule) centrale au premier tour.

Important : en phase 2, après l'achat d'une centrale, on ne pioche pas de nouvelle centrale ! Le marché des centrales n'est rempli qu'en phase 5.

Au cours des étapes 1 et 2 (à partir du deuxième tour), au début de la phase 2, il y aura une centrale de moins sur le marché que le nombre de joueurs.

Important : de plus, durant la phase 2 de ces tours, les joueurs ne piochent pas de nouvelle centrale quand une est achetée. Ainsi, tous les joueurs ne pourront pas acheter une centrale à chaque tour après le premier. Le marché des centrales n'est rempli qu'en phase 5.

À l'étape 3, il y aura toujours 4 centrales sur le marché. Lors des tours suivants, comme d'habitude, les joueurs piochent une nouvelle centrale à chaque fois qu'une est achetée.

Règle générale pour tous les tours : si personne n'achète de centrale lors d'un tour, contrairement à d'habitude on ne retire pas de centrale du marché (cependant voir la phase 5 : bureaucratie).

Phase 4 – Construction :

La règle habituelle d'obsolescence n'est pas appliquée en phase 4. Ainsi, on ne retire pas de centrale du marché si un joueur construit un réseau contenant autant de villes que la valeur d'une centrale.

Important : au début de l'étape 2 (après qu'au moins un joueur ait construit le nombre requis de villes), les joueurs retirent la plus petite centrale du marché et la remplacent par la centrale suivante de la pioche.

Phase 5 – Bureaucratie :

Durant les étapes 1 et 2, au début de la phase 5, les joueurs remplissent le marché des centrales avec de nouvelles. Suivant le nombre de joueurs on ajoute au marché un minimum de 1, 2 ou 3 centrales depuis la pioche :

- à 2 et 3 joueurs : ajouter au moins 1 centrale.
- à 4 et 5 joueurs : ajouter au moins 2 centrales.
- à 6 joueurs : ajouter au moins 3 centrales.

Les joueurs ajoutent encore d'autres centrales s'il y en a moins sur le marché que le nombre de joueurs moins un (exception à deux joueurs : ajoutez des centrales de façon à ce qu'il y en ait deux sur le marché). Si, après avoir ajouté le nombre minimal de centrales indiqué ci-dessus, le marché en a plus que nécessaire, retirez les centrales de valeurs les plus basses jusqu'à atteindre la quantité voulue. Rangez les centrales ainsi retirées dans la boîte. Ainsi le marché ne stagnera pas et aura toujours le nombre de centrales correct à la fin de la phase 5.

Important : en phase 5, durant les étapes 1 et 2, contrairement à d'habitude on ne retire pas la centrale la plus forte du marché.

Durant l'étape 3 : à l'inverse de d'habitude, l'étape 3 ne peut démarrer qu'en phase 5. Dès que la carte *Stufe 3* est piochée, elle est retirée avec la centrale la plus petite du marché et ces deux cartes sont rangées dans la boîte. Ensuite les joueurs piochent des centrales et les placent dans le marché jusqu'à ce qu'il y en ait 4. S'il y en a déjà 4, on ne pioche pas de nouvelle centrale.

Important : à l'étape 3, il y a toujours 4 centrales dans le marché, quel que soit le nombre de joueurs.

Important : à l'étape 3, en phase 5, les joueurs retirent la plus petite centrale du marché et la remplacent avec une nouvelle de la pioche, de façon à ce qu'il y ait toujours 4 centrales dans le marché lors de la phase 3.

Note : dans le jeu à deux, l'étape 3 est rarement atteinte, le jeu se terminant souvent à l'étape 2.

On remplit le tableau des ressources en fonction du tableau pour la Chine