

Funkenschlag – Die ersten Funken / Power Grid – The First Sparks

Aide de jeu

Mise en place

- Chaque joueur choisit une couleur, prend tous les pions associés, en place un sur la case 1 du nombre de camps, un autre servant pour l'ordre du tour, le restant sera posé sur les tuiles paysages.
- Chaque joueur prend l'équivalent de **7 nourritures** en céréales et pioche au hasard une carte Herbe (cartes numérotées 1 à N). L'ordre du tour est donné par valeur décroissante de ces cartes. **La nourriture est visible des autres joueurs.**
- Dans l'ordre du tour, chaque joueur pioche une tuile paysage et la pose de façon à ce qu'**elle touche au moins 2 autres tuiles** (sauf pour le premier joueur, qui ouvre le plateau, et le deuxième joueur dont la tuile doit toucher la première tuile posée).
- Sur la zone de récolte, placer les céréales restantes, **4 baies, 2 poissons, 3 ours et 2 mammouths** (ces valeurs sont rappelées en haut à gauche des zones de collecte). Calculer l'approvisionnement de chaque denrée (valeur de base selon le tableau d'approvisionnement + 1 par hexagone produisant la denrée), et poser la tuile adéquate sur l'espace indiqué.
- Placer sur deux lignes de 4 cartes par ordre croissant les technologies 7 à 14. Mélanger les autres technologies et placer en dessous de la pile la carte Mélange.¹
- Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur **doit** poser (gratuitement) un membre de son clan sur une case vide d'un hexagone. Puis, dans l'ordre du tour, chaque joueur **peut** poser un deuxième membre sur une case adjacente en payant normalement les coûts (cf. phase 3) ; si certains le font, actualiser leur compteur de camps.
- Redéfinir l'ordre du tour après cette pose initiale (taille décroissante du clan, puis valeur décroissante de la plus haute technologie).

Tour de jeu

Phase 1 : Achat de technologies (premier joueur → dernier joueur)

- **Placer une céréale de valeur 1 sur la technologie de plus petit numéro.** Pendant cette phase, tant que cette technologie reste la plus petite, le joueur qui l'achète gagne également la céréale. Si une technologie plus petite apparaît, défausser la céréale. À la fin de la phase, si personne ne l'a achetée, et qu'elle reste la plus petite, la défausser.
- Chaque joueur peut acheter **au maximum** une carte technologie du marché actuel (les 4 cartes ayant le plus petit numéro). Le joueur actif passe (c'est alors définitif) ou propose une carte technologie : le dernier joueur, dans l'ordre du tour, à la vouloir la reçoit en payant le coût indiqué en haut à droite (en nourriture). Si aucun joueur n'en veut, le joueur actif doit l'acheter.
- Après l'achat, piocher une nouvelle carte et actualiser le marché.
- Si la carte Mélange apparaît, on la considère comme étant de valeur infinie (donc la plus forte). À la fin de cette phase, défausser la carte ainsi que celle de plus petit numéro. Il y aura désormais un marché unique de 6 cartes.
- Un joueur ne peut pas avoir plus de **3 outils** (cartes permettant de récupérer de la nourriture) devant lui. Par contre, il peut avoir autant de cartes Connaissances qu'il le souhaite (mais un seul de chaque nom).
- À la fin de la phase, chaque joueur doit rendre **le tiers** de sa nourriture, arrondi à l'inférieur.

Phase 2 : Chasse et alimentation (dernier joueur → premier joueur)

- Chaque joueur récupère ses denrées :
 - **Céréales** : Autant que ses outils l'indiquent
 - **Autres denrées** : pour les utiliser, le joueur doit avoir au moins un membre du clan sur un des hexagones associés. Sur chaque carte, la ligne supérieure indique le stock des zones de collecte (au nombre restant de denrées dans la zone de collecte, ajouter 1/2 si le joueur est présent sur 2/3 hexagones de la denrée) et la ligne inférieure le nombre de denrées effectivement prises.
- Les joueurs doivent donner 1 nourriture à chaque membre de leur clan sur le plateau. S'il n'a pas assez de nourriture, le joueur donne tout ce qu'il a, puis choisit quels membres meurent (actualiser l'échelle).

¹ À 3/4 joueurs, retirer préalablement 6/3 technologies. À 6 joueurs, placer sur la pile la technologie n°15. Et Mélange se dit respectivement Mischen et Shuffle en allemand et anglais.

Funkenschlag – Die ersten Funken / Power Grid – The First Sparks

Aide de jeu

Phase 3 : Accroissement de la population (dernier joueur → premier joueur)

- Les joueurs peuvent placer de nouveaux membres de leur clan, sur des cases adjacentes à des cases occupées par des membres de leur clan, selon le tableau suivant :

Nouveaux membres	0	1	2	3	4	5 (max)
Coût (nourriture)	0	1	3	6	10	15

Ajouter +1 nourriture si franchissement de montagne

Ajouter +N nourritures si la case atteinte est déjà occupée (N = nombre de joueurs présents sur la case, joueur actif compris)

- Chaque case peut accueillir un membre de chaque clan.

Phase 4 : Bureaucratie

- Réapprovisionner les zones de récolte selon les tuiles d'approvisionnement.
- Redéfinir l'ordre du tour (taille décroissante du clan, puis valeur décroissante de la plus haute technologie)
- Placer la technologie la plus forte sous la pile et réalimenter le marché. Si la carte Mélange est piochée, où si elle est sortie en phase 1, défausser la technologie de plus petit numéro, et réalimenter le marché.

Fin de partie

Quand un joueur atteint les **13 membres**, finir la phase 3. Le joueur ayant le plus de membres l'emporte (la nourriture restante départage).

Données sur les denrées

Denrée	Valeur (en nourriture)	Approvisionnement minimal				
		2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Céréales	1 (vert) 3 (jaune)	Toujours disponible				
Baies	2	2	3	4	5	6
Poisson	3	1	2	2	3	4
Ours	3	0	1	1	2	3
Mammoth	4	0	1	1	1	1

Effets des cartes Connaissances

Les nombres entre crochets indiquent les numéros de cartes.

Feu (Feuer/Fire) [9-15] : Le joueur cache sa nourriture et n'en défausse pas en fin de phase 1.

Charrue (Pflug/Plow) [18] : +2 céréales par Champ (les outils permettant d'avoir des céréales).

Traîneau (Transportschlitten/Transport Sled) [21] : Le joueur peut avoir 4 outils.

Langage (Sprache/Speech) [24-26] : Le coût de placement d'un membre de clan sur une case déjà occupée est diminué d'1 nourriture.

Intelligence (Intelligenz/Intelligence) [28] : L'ordre du tour est ajusté juste après l'achat. En phase 4, lors de la détermination de l'ordre du tour, le pion du joueur est reculé d'une case.

Funkenschlag – Die ersten Funken / Power Grid – The First Sparks

Aide de jeu

Dispositions spéciales à 2 joueurs

Mise en place

- Le premier joueur place 2 tuiles paysages, le deuxième joueur en place une.
- **Retirer les cartes n°10, 11, 15, 20, 24, 26, 33, 39.** Le marché initial contient les 6 cartes de plus petit numéro (donc 2 lignes de 3 cartes). Défausser ensuite au hasard **2 cartes**, mélanger les cartes et placer sous la pioche la carte Mélange.
- Un troisième joueur fictif entre alors en jeu. On place un de ses membres sur une case vide du plateau de jeu, avant que les joueurs fassent leur propre placement initial.

Tour de jeu

Phase 1 : Achat de technologies

- Quand le premier joueur propose une première carte que le deuxième joueur refuse, il peut défausser la carte. En contrepartie, s'il s'agit d'un outil, et il défausse de la zone de collecte les denrées nécessaires selon les règles expliquées en phase 2 (il n'y a pas de bonus de placement). Après actualisation du marché, le premier joueur peut proposer une nouvelle carte, qu'il doit acheter si son adversaire n'en veut pas.

Phase 3 : Accroissement de la population

- Le deuxième joueur pose d'abord des membres du clan neutre, en respectant les règles de placement, mais sans payer de coût, jusqu'à ce que la population du clan neutre soit égale à celle du premier joueur. Les joueurs font ensuite leur phase d'accroissement.

Phase 4 : Bureaucratie

- Quand la carte Mélange apparaît (cela peut aussi arriver en phase 1), après avoir appliqué les règles normales d'ajustement, le nouveau marché contient 4 cartes.