

FUNKENSCHLAG / MEGAWATTS

Règles Mode Solitaire Soloplay™

Conception originale du jeu par Friedemann Friese, © 2004 – 2006
Règles additionnelles Soloplay™ (membre BGG – GameRulesforOne)

Introduction :

Le jeu Funkenschlag/Megawatts a été conçu pour 2-6 joueurs. Les règles Soloplay™ ont été conçues pour donner l'opportunité à un joueur seul de jouer une partie avec un niveau de défi équivalent, sans changer notamment les règles multijoueurs. Cette variante a été largement testée afin de garantir un équilibre de jeu aussi proche que possible du concept d'origine. Cela suppose que le joueur a au préalable une bonne connaissance des règles de base pour aborder cette variante. Les règles Soloplay ont été testées sur le jeu de base avec les cartes France/Italie ; Benelux/Europe Centrale et le deck d'extension des centrales électriques. Chacun de ces éléments apporte son propre défi.

Mise en place :

1. Choisissez 2 assortiments de couleurs de maisons pour la durée de la partie. L'un deux sera pour le joueur artificiel (JA), l'autre pour le joueur actif.
2. Remplissez le marché des Ressources tel qu'indiqué sur le tableau d'approvisionnement du plateau utilisé (tableau pour 2 joueurs).
3. Posez une maison du JA sur la 1^{ère} position de la rangée d'ordre de jeu. Le joueur actif sera 2^o pendant l'ensemble du premier tour.
4. Posez une maison de chacune des 2 couleurs près de la piste de score.
5. Installez le marché des Centrales initial tel qu'indiqué par les règles du plateau utilisé.
6. Prendre 50 Elektros.
7. Vous êtes prêt à commencer la partie.
8. La partie se déroule selon les règles normales, sauf indication.

Restriction de jeu :

1. Chaque joueur est limité à 3 centrales.
2. Le JA ne paye ni les Ressources, ni les centrales et ne gagne pas d'Elektros.
3. Le JA ne peut jamais acquérir une centrale dont la capacité pourrait lui faire dépasser le nombre de villes de son réseau actuel +4 (Exemple : avec 10 villes dans son réseau, il ne peut avoir qu'une capacité d'alimentation de 14 au maximum).
4. Le joueur actif ne peut jamais étendre son réseau de plus de 2 villes au-delà de sa capacité de puissance.
5. Un seul joueur peut occuper une ville.
6. Toutes les régions de la carte choisie sont accessibles dans cette variante.

Premier tour du jeu :

1. Piochez au hasard une des 4 centrales du marché actuel (parmi les 4 moins chères), disponibles à l'achat. Le JA reçoit celle-ci. Posez cette carte sur un emplacement séparé de celui du joueur actif. Le JA doit toujours garder ses centrales organisées par ordre numérique décroissant, de la gauche vers la droite (important lors de l'approvisionnement en Ressources).
2. Organisez les centrales du marché selon les règles classiques.
3. Achetez une des centrales selon sa valeur indiquée
 - a. Exception : la centrale en 4^e position du marché actuel (la 4^e la moins chère) coûte 5 Elektros de plus que la valeur indiquée sur la carte (pénalité pour acheter la plus chère centrale disponible).
 - b. Différence avec les règles classiques : ne modifiez pas l'ordre de tour avant la fin du 1^{er} tour.
4. Le joueur actif achète des Ressources.
5. Le JA alimente en Ressources pour remplir son stock actif (1^{er}) et celui de sa réserve (2^e), ceci en commençant par la ressource disponible la moins chère (unitairement), et en alternant entre les ressources si nécessaire pour garder un équilibre. Exemple : le charbon et le pétrole sont les ressources les moins chères et il y en a 2 de chaque dans la case de valeur 3. Le JA prendra une ressource de pétrole et une de charbon pour alimenter sa centrale hybride charbon/pétrole (qui nécessite 2 unités de carburants pour alimenter en électricité).
6. Le joueur actif doit construire au moins une ville pendant son tour de jeu. Posez les maisons et modifiez la position du marqueur sur la piste de score.
 - a. Rappel : à aucun moment de la partie le joueur actif ne peut connecter plus de 2 villes au-delà de sa capacité de puissance. Exemple : les centrales du joueur actif alimentent 13 villes, par conséquent le joueur doit se limiter à un réseau d'un maximum de 15 villes.
7. Le JA construit une ou plusieurs villes équivalentes et connectées au réseau du joueur actif par la liaison la moins chère. Le JA maintiendra un placement parasite autour du réseau du joueur actif, tout au long de la partie. Posez les maisons et changez la position du marqueur du JA sur la piste de score en fonction. Gardez en mémoire que la moins chère des connexions peut traverser d'autres villes, comme pour une connexion de 0 et 2, qui a le même coût qu'une seule connexion de 2.
 - a. Exception (note stratégique) : Si le JA est incapable d'alimenter toutes les villes de son réseau actuel par manque de Ressources, le JA n'étend pas son réseau.
 - b. Rappel : Pensez à retirer les Centrales du marché concernées, quand l'un ou l'autre des joueurs a étendu son réseau d'une valeur égale ou supérieure au plus petit numéro de Centrale présente au Marché.
8. Réapprovisionnez le marché des Ressources tel qu'indiqué par le tableau pour deux joueurs de la carte choisie (Différence avec les règles classiques : ce réapprovisionnement est réalisé avant d'alimenter les villes du réseau)
9. Alimenter les villes du réseau, recevez les Elektros (joueur actif seulement) et remettez les Ressources consommées dans la réserve générale.
 - a. Alimenter le réseau du JA : (valable pour tous les tours)
 - i. Le JA pourra alimenter son réseau seulement s'il a au moins assez de Ressources pour alimenter son réseau moins 1 ville. Exemple : Le JA a des centrales qui lui permettent d'alimenter 9 maisons mais il s'étend à ce tour à 10 maisons. Il pourra alimenter ses 9

villes lors de ce tour. S'il avait étendu son réseau à 11 dans cet exemple, le JA n'aurait pas pu alimenter son réseau lors de ce tour (il n'aurait donc pas consommé les Ressources correspondantes).

ii. Le JA alimente son réseau en utilisant ses centrales de la gauche vers la droite (par ordre décroissant) jusqu'à ce que son réseau entier soit alimenté (a minima 1 ville de moins que son réseau).

1. Exception : Toujours prendre en compte l'alimentation du réseau par une Centrale écologique en premier.

2. Note : Toutes les ressources ne seront pas forcément utilisées, mais même si la Centrale produit de l'électricité en excès, elle sera activée pour alimenter les villes restantes. Exemple : premièrement deux centrales alimentent 8 villes (5 et 3 de capacité) avec une troisième qui peut en alimenter deux de plus. Le JA a 6 villes. Les deux premières seront activées pendant que la troisième restera en veille pour ce tour).

3. Remettez les Ressources consommées dans la réserve générale.

iii. Rappel : Le JA conserve toujours ses centrales en ordre décroissant de gauche à droite de façon à réaliser plus facilement cette manipulation.

b. Descendez les ressources en réserve dans le stock actif des Centrales, pour le prochain tour d'alimentation.

10. Organisez le marché des centrales en retirant la centrale de plus grande valeur du marché futur (et complétez en piochant une nouvelle centrale), comme dans les règles classiques.

11. Modifiez l'ordre du tour si nécessaire, selon la position des marqueurs de score, en appliquant les règles normales qui servent à déterminer l'ordre des joueurs dans un tour.

Deuxième et troisième tour de jeu :

1. Les deux tours sont gérés de la même manière que dans le premier tour en suivant l'ordre des joueurs.

2. Vérifiez que la séquence d'achat de centrales, d'achat de ressources et d'extension des réseaux sont exécutés selon la règle multi-joueurs (bien respecter l'ordre d'action des 2 joueurs selon la phase).

3. Le JA doit toujours remplir toutes ses centrales de gauche à droite (par ordre décroissant) pour le stock actif (1^{er}) et le stock de réserve (2^e) si les ressources sont disponibles. Si elles ne le sont pas, alors il n'y aura pas de ressources de réserve à transférer en actif, à moins qu'elles ne soient achetées lors du prochain tour.

a. Les stocks actif et de réserve, considérés séparément pour une Centrale donnée, doivent être chacun rempli complètement sinon aucune Ressource n'est prise. Exemple : si une centrale a besoin de 3 charbons (6 au total pour les stocks actif et de réserve) et que seulement 4 charbons sont disponibles ; 3 ressources sont prises pour le stock actif et le cube restant est laissé sur le marché des ressources car il ne permet pas de remplir entièrement le stock de réserve. S'il y avait eu 2 ressources présentes sur le marché, aucune n'aurait pu être prise non plus (il en aurait fallu 3).

Quatrième tour et jusqu'au début de l'étape 2 :

1. Le seul changement concerne la sélection des centrales du JA.

Rappel : le JA ne peut jamais acquérir une centrale qui pourrait alimenter plus de 4 villes au-delà de son réseau actuel. Exemple : un réseau de 10 maisons entraîne une limitation de la capacité des centrales du JA de 14.

- a. On prend en considération la centrale de plus faible puissance dans le jeu du JA quand on choisit une nouvelle centrale
 - i. Choisissez la centrale qui augmente la puissance le plus (par rapport à la centrale de plus faible puissance), mais pas au-dessus de 4 au-delà de la taille du réseau actuel du JA. Utilisez la méthode suivante si besoin :
 1. Si 2 ou plusieurs centrales sont équivalentes en villes alimentées, et que l'une est une centrale écologique, prenez celle-ci ; sinon ;
 2. Prenez la centrale qui a la ressource unique la moins chère. Exemple : une centrale a besoin de 2 charbons, une autre d'1 pétrole ; le pétrole coûte 4 Elektros et le charbon 3 Elektros. Même si cela nécessite 6 Elektros pour alimenter la centrale charbon, les 3 Elektros d'un charbon sont moins chers que les 4 d'un pétrole. On choisira la centrale au charbon pour le JA. Si deux centrales ou plus sont encore équivalentes, alors ;
 3. Prenez au hasard l'une de ces centrales.
 - ii. Défaussez la centrale la moins puissante en possession du JA, ou celle de plus faible numéro en cas d'égalité.
 - iii. Répartissez les ressources, si possible entre les autres centrales, incluant la dernière piochée (de gauche à droite). Toutes les ressources excédentaires qui n'ont pas pu être stockées (actif et réserve) sont reposées dans la réserve générale.
- b. Si aucune des centrales ne permet d'augmenter la capacité d'alimentation du réseau du JA, ou si celles-ci violent la restriction de puissance du JA, le JA passe cette phase d'achat de centrale. Si le joueur actif passe également lors de la phase d'acquisition de centrale, alors défaussez la moins puissante des centrales du marché, comme dans les règles classiques.

Jouer l'étape 2 :

1. Quand un joueur s'est connecté à une 7^e ville, l'étape 2 démarre. Retirez la moins puissante des centrales du marché et remplacez-la par une nouvelle.
2. Dans l'étape 2, le joueur actif doit payer 15 Elektros + le coût de connexion.
 - a. Rappel : Aucun joueur ne peut construire dans une ville déjà occupée par un autre joueur (même si l'occupation a eu lieu dans une étape antérieure).
 - b. Posez toutes les maisons sur l'emplacement 15 des villes occupées pendant l'extension des réseaux des deux joueurs de l'étape 2.
3. La partie continue normalement en suivant les règles de base jusqu'à l'étape 3.

Jouer l'étape 3 :

1. Quand la carte « Etape 3 » est révélée, réalisez toutes les opérations du jeu comme indiqué dans les règles classiques, en fonction de l'étape pendant laquelle est arrivée l'étape 3.
2. Dans l'étape 3, le coût de placement dans une ville monte à 20 elektros + le coût de connexion.
 - a. Rappel : Aucun joueur ne peut construire dans une ville où un autre joueur est présent.
 - b. Posez toutes les maisons sur l'emplacement 20 des villes occupées pendant l'extension des réseaux des deux joueurs au cours de l'étape 3.
3. Le marché des centrales change : mélangez la pioche des centrales avant de piocher une centrale dans l'étape 3.
 - a. Organisez deux rangées de 3 centrales. Une rangée sera appelée marché des centrales « supérieur » (les trois plus chères) et l'autre « inférieur » (les trois moins chères).
 - i. Note : Les centrales doivent être classées par ordre de valeur pour déterminer les prix d'achat de gauche à droite ou vice versa.
 - b. Acheter les centrales :
 - i. La sélection des centrales pour le JA reste la même que pour l'étape 2.
 - ii. Pour le joueur actif, les centrales du marché « inférieur » sont acquises à la valeur indiquée sur les centrales.
 - iii. Pour les centrales du marché « supérieur », le joueur actif doit payer :
 1. 5 Elektros de plus que la valeur indiquée pour la 4^e centrale la plus chère.
 2. 10 de plus pour la 5^e centrale la plus chère.
 3. 15 de plus pour la centrale la plus chère du marché
 4. Exemple : si les centrales « 48 », « 49 », et « 50 » étaient disponibles, elles coûteraient 53, 59 et 65 Elektros respectivement. Si la centrale « 47 » était disponible au même moment, elle coûterait 47 Elektros car elle serait la 3^e centrale la moins chère dans cet exemple.
4. La partie se poursuit jusqu'à la réalisation d'une condition de fin de partie.

Conditions de fin de partie :

Il y a deux conditions qui provoquent la fin de la partie, à la fin d'un tour en cours.

1. Il n'y a pas assez de centrales pour remplir complètement le marché des centrales durant la phase de bureaucratie (épuisement de la pioche).
2. Le JA a construit sa 15^e ville.

Score de fin de partie :

1. Le joueur actif doit payer 40 Elektros par emplacement vide de son marqueur sur la piste de score jusqu'à 21 (pour 19 villes construites, 80 Elektros à payer par le joueur actif).
2. Le joueur actif reçoit 10 Elektros par emplacement vide du JA jusqu'à 15 (pour 12 villes construites par le JA, 30 Elektros pour le joueur actif), ou paye 20 Elektros par emplacement occupé au-delà de 15 par le JA.
3. Le joueur actif doit payer 50 Elektros par région de la carte où il n'a pas au moins une ville occupée par son réseau.

Classement de fin de partie : (comptez tous les elektros)

1. 250-274 Elektros : victoire
2. 275-299 Elektros : victoire majeure
3. 300+ Elektros : victoire complète

Stratégies :

1. L'ordre du tour est important en fonction des besoins du joueur actif et ne doit pas être négligé.
2. Le marché des Ressources va varier et le joueur actif peut influencer sur la façon dont le JA va s'approvisionner sur ce marché des Ressources. Gérer le coût des Ressources et disposer d'un bon stock de réserve est important.
3. Différents niveaux de succès pour chaque plateau peuvent dépendre de la position de départ. Ce qui peut sembler le meilleur point de départ pour son réseau peut ne pas l'être en pratique. Un même point de départ peut ne pas donner le même résultat en fonction du tirage des centrales.
4. Essayer de réaliser quelques tours de gains en Elektros avant de remplir les conditions de fin de partie peut être crucial pour atteindre une victoire majeure ou complète.
5. Epuiser une Ressource peut empêcher le JA d'alimenter ses villes, et l'empêcher d'étendre son réseau, allongeant ainsi la partie.
6. Permettre au JA d'étendre son réseau sur plusieurs villes dans un même tour peut changer l'ordre du tour, et limiter les possibilités du JA d'alimenter ses centrales en Ressources, et rendre le marché des Ressources plus rempli pour le joueur actif, mais peut également réduire le nombre de tours restant.
7. Rappelez-vous que le joueur actif ne peut pas étendre son réseau au-delà de 2 au-dessus de la capacité d'alimentation de ses centrales. Un équilibre doit être atteint entre l'acquisition des centrales et l'extension du réseau.
8. Un excès d'achat de centrales et une réduction des centrales disponibles liée à une forte extension du réseau, réduira la durée de la partie et les opportunités du joueur actif, en particulier si le deck d'extension des centrales est utilisé.
9. Tous les types de centrales doivent être considérés pour atteindre la victoire.

SoloPlay - Power Grid (Player's Aid)

BGG User - GameRulesforOne

Same as 2-player resource chart

- Coal**
- Oil/Gas**
- Garbage**
- Uranium**

Germany/U.S.A.				
	Step			
SP	1	2	3	
1	3	4	3	
3	2	2	4	
7	1	2	3	
14	1	1	1	

France				
	Step			
SP	1	2	3	
1	3	4	3	
3	2	2	4	
7	1	2	3	
5	1	1	1	

Italy				
	Step			
SP	1	2	3	
3	3	4	3	
4	2	2	4	
5	1	2	3	
14	1	1	1	

Central Europe				
	Step			
SP	1	2	3	
1	4	5	3	
3	1	2	3	
7	1	3	3	
8	1	1	1	

Benelux				
	Step			
SP	1	2	3	
3	2	2	4	
1	3	4	3	
7	1	2	3	
14	1	1	1	

- Startup Steps:**
- Set #13 plant aside
 - Shuffle deck
 - Remove 8 plants
 - Place plant #13 on top and Step 3 on bottom
 - Fill each resource to its (SP) starting point

- Startup Steps:**
- Set #13 plant aside
 - Shuffle deck
 - Remove 8 plants
 - Place plant #13 on top and Step 3 on bottom
 - Fill each resource to its (SP) starting point

- Startup Steps:**
- Remove #13 plant
 - Set plant #11 aside
 - Shuffle deck
 - Remove 8 plants
 - Place plant #11 on top and Step 3 on bottom
 - Fill each resource to its (SP) starting point

- Startup Steps:**
- Set #13 plant aside
 - Shuffle deck
 - Remove 8 plants
 - Place plant #13 on top and Step 3 on bottom
 - Fill each resource to its (SP) starting point

- Startup Steps:**
- Set #13 plant aside
 - Shuffle deck
 - Remove 8 plants
 - Place plant #13 on top and Step 3 on bottom
 - Fill each resource to its (SP) starting point

AI Player Actions

- Phase 1 - Turn Order**
- AI Player goes 1st to start
 - Determined using normal rules after completion of the 1st turn
- Phase 2 - Auction Power Plants**
- Turn 1-3
- Randomly draw plant
- Turn 4 till game end
- Consider lowest capacity or # plant in case of tie
 - Acquire the plant that increases capacity the most not to exceed number of cities +4

- Phase 3 - Buying Resources**
- Fill primary supply highest to lowest # plant completely
 - Fill secondary supply highest to lowest # plant completely
- Phase 4 - Building**
- Builds out of the player's network at the cheapest connection point(s) - this could be more than 1 house/point
- Phase 5 - Bureaucracy**
- Fill resources before powering up highest to lowest plant

Player/Game Limits

- Active player can not build more than 2 cities beyond power capacity
- No more than 1 player can occupy any city
- All regions will be used
- Players are limited to 3 power plants
- Step 2 - 15+ connection
- Step 3 - 20+ connection

Notes during play:

- A nuclear plant can be bought only if the current network includes Hungary, Czech Republic or Slovakia
- If player has Wien in the network, trash costs 1 less electro

End Game Scoring:

- Pay 40 electros - each empty space to 21 cities
- Get 10 electros - for each empty AI space to 15 cities
- Pay 50 electros - for each region not 'active' occupied

Notes during play:

- If the smallest plant in the future market is a 'green' plant it becomes an available
- In phase 5 of every round in steps 1 and 2, remove the lowest power plant and redraw.

End Game Rating:

- 250-274 electros - game victory
- 275-299 electros - major game victory
- 300+ electros - complete game victory

SoloPlay - Power Grid (Player's Aid) BGG User - GameRulesforOne

		Germany/U.S.A.				France				Italy				Central Europe				Benelux			
		Step				Step				Step				Step				Step			
		SP	1	2	3	SP	1	2	3	SP	1	2	3	SP	1	2	3	SP	1	2	3
3 Players	Coal	1	4	5	3	1	4	5	3	3	4	5	3	1	5	6	3	3	2	3	4
	Oil/Gas	3	2	3	4	3	2	3	4	4	2	3	4	3	2	2	3	1	4	5	3
	Garbage	7	1	2	3	7	1	2	3	5	1	2	3	7	1	3	3	7	1	2	3
	Uranium	14	1	1	1	5	1	1	1	14	1	1	1	8	1	1	1	14	1	1	1
4 Players	Coal	1	5	6	4	1	5	6	4	3	5	6	4	1	6	7	5	3	3	4	5
	Oil/Gas	3	3	4	5	3	3	4	5	4	3	4	5	3	2	3	4	1	5	6	4
	Garbage	7	2	3	4	7	2	3	4	5	2	3	4	7	2	4	4	7	2	3	4
	Uranium	14	1	2	2	5	1	2	2	14	1	2	2	8	1	2	1	14	1	2	2
5 Players	Coal	1	5	7	5	1	5	7	5	3	5	7	5	1	7	8	5	3	4	5	6
	Oil/Gas	3	4	5	6	3	4	5	6	4	4	5	6	3	3	4	5	1	5	7	5
	Garbage	7	3	3	5	7	3	3	5	5	3	3	5	7	3	4	5	7	3	3	5
	Uranium	14	2	3	2	5	2	3	2	14	2	3	2	8	2	2	2	14	2	3	2
6 Players	Coal	1	7	9	6	1	7	9	6	3	7	9	6	1	8	10	6	3	5	6	7
	Oil/Gas	3	5	6	7	3	5	6	7	4	5	6	7	3	4	5	6	1	7	9	6
	Garbage	7	3	5	6	7	3	5	6	5	3	5	6	7	3	6	6	7	3	5	6
	Uranium	14	2	3	3	5	2	3	3	14	2	3	3	8	2	3	2	14	2	3	3