

Les règles de Funkenschlag restent les mêmes, Seuls les changements et caractéristiques des deux pays seront expliqués.

La Russie

Introduction

En Russie, la fourniture de centrales électriques est limitée. En outre, il ne faut plus appliquer les règles traditionnelles d'échange pour les centrales électriques obsolètes, afin que le premier joueur soit confronté à de nouveaux défis.

Préparation du jeu

Les centrales électriques 6 et 14 ne sont pas utilisées dans le jeu. Le marché de l'énergie est au début de 2x trois centrales. La rangée supérieure est composée des centrales 3, 4, et 5 Dans la rangée du bas sont placées les centrales 7, 8, et 9 Une fois le marché initial placé, mettez les centrales 10, 11 et 13 de côté, préparez la pile de centrales comme dans le jeu de base Ensuite, mélangez les centrales électriques 10 et 11 avec les trois premières cartes de la pile. La centrale 13 est placée sur le dessus de la pile.

Le prix des matières premières commence à:

Charbon 3, pétrole 1, uranium 6. Il n'y a pas de déchets au début du jeu.

Phase 2: Achat de centrales

Dès le 2^{ème} tour: si le premier joueur passe au lieu d'enchérir, la plus petite centrale sur le marché sera immédiatement supprimée et remplacé par une nouvelle centrale de la pile. Cette règle remplace la règle du jeu original indiquant que l'usine de plus petite puissance est supprimée uniquement si tous les joueurs passent.

Phase 4: Construction

La plus petite centrale sur le marché n'est pas supprimée lorsque le numéro est inférieur ou égal au nombre de villes du joueur en ayant le plus.

Phase 5: Bureaucratie

Dans cette phase, les matières premières sont remplies conformément à la table d'approvisionnement en matières premières de la Russie sur le marché.

Niveau 3

Au début du «niveau 3» en vertu des règles du jeu de base, la centrale la plus faible disparaît avec la carte «niveau 3», ne laissant que 4 centrales dans le marché. Celles-ci sont toutes à vendre.

Le Japon

Introduction

En raison des conditions géographiques limitées au Japon, les joueurs peuvent utiliser deux réseaux distincts. Cependant, les premières maisons doivent être placées dans certaines villes prédéfinies, de sorte que commence une rude concurrence pour les meilleures connexions.

Préparation du jeu

Les prix des produits sont au début:

Charbon 2, pétrole 4, déchets 6, uranium 12.

Phase 4: Construction

Chaque joueur est autorisé à fonctionner pendant le jeu sur deux réseaux distincts.

Dans le premier tour, chaque joueur peut installer jusqu'à deux villes de départ pour démarrer deux réseaux. La première maison de chacun de ses deux réseaux **doit** se situer dans une des six villes de départ: Fukuoka, Kobe, Osaka, Sapporo, Tokyo et Yokohama (selon les zones sélectionnées au début).

Toutes ces villes ont deux premiers emplacements (coût: 10 Elektro). Bien entendu, chaque joueur ne peut avoir qu'une seule connexion par ville.

Un joueur peut au premier tour, comme d'habitude, démarrer sur un seul réseau et en ouvrir un autre par la suite, mais uniquement sur les villes de départ. Pour ce faire, et à condition que le jeu soit arrivé à ce niveau, l'emplacement de «niveau 3» peut également être utilisé (coût: 20 Elektro).

Important: Certaines villes au Japon sont petites et n'ont que deux connexions.

Soit de niveau 1/2 (coûts de 10 et 15) ou de niveau 2/3 (coûts de 15 et 20).

Phase 5: Bureaucratie

Dans cette phase, les matières premières sont remplies conformément à la table d'approvisionnement en matières premières sur le marché japonais.