



Règle du jeu de l'extension «Robots» pour Funkenschlag (TRADUCTION DE REDFROG)

Cette extension ne peut être jouée qu'avec le jeu Funkenschlag. Les paragraphes suivants décrivent les modifications des règles concernant les robots et les habilités spéciales des robots.

Contenu :

2 plaquettes en carton sur lesquelles sont pré-découpées les pièces de puzzle pour 6 robots.
La règle du jeu.

Introduction :

Cette extension est tout particulièrement prévue pour jouer à 2 joueurs. Ils auront désormais à affronter un robot en guise de 3ème joueur. Les joueurs gèrent ce robot et peuvent l'utiliser pour pénaliser l'autre. L'extension peut également être utilisée avec jusqu'à 5 joueurs humains. Plusieurs robots peuvent aussi être utilisés. Ainsi, à 2 joueurs, si chacun prend un robot, ces 2 joueurs pourront apprécier un très intéressant « jeu à 4 ».

Préparation :

Chaque partie de robot est empilée par forme (phases de jeu), mélangée et posée face cachée. Prendre la première pièce de chaque pile pour former le robot (5 morceaux en tout).

Règles générales pour le robot :

Le robot joue comme un joueur individuel. Le jeu est préparé comme pour 2 humains et X robots. Par exemple à 2 joueurs humains et un robot, appliquer les règles de préparation d'un jeu à 3 joueurs.

Le robot reçoit ses propres villes d'une couleur au choix et son argent. Il suit les mêmes règles que tout autre joueur, mais avec les règles additionnelles suivantes.

La règle d'or du robot : Même si le texte d'une pièce de puzzle contredit la règle du jeu de base ou d'une extension, le texte de cette pièce de puzzle fait loi et il faut le suivre !

L'argent du robot est visible tout au long du jeu et chacun est libre de le compter quand il le désire.

Si le robot doit prendre une décision, par exemple choisir entre deux villes de même coût, alors le choix est fait au hasard (ex : Un joueur prend deux pions de couleurs différentes et les mets dans chacune de ses mains, tandis que les mêmes couleurs sont placées sur les 2 villes à choisir. L'autre joueur choisit une main et la ville de la même couleur que celle qui se trouve dans cette main est alors choisie).

Quand les règles mentionnent « 1er ou dernier joueur » ou tout simplement « joueur », il s'agit toujours de joueurs humains. Lorsque le robot doit être 1er ou dernier, les règles précisent 1er ou dernier dans l'ordre du jeu. Même lorsqu'on utilise plusieurs robots, ce sont les joueurs humains qui prennent toutes les décisions nécessaires.

Le robot sera parfois amené à ne pas bien jouer ou à prendre des décisions stupides. Les règles sur les pièces de robots doivent cependant être parfaitement respectées, même si le joueur humain qui le dirige aurait joué autrement.

Phase 1 : Déterminer l'ordre des joueurs

Le robot est inclus dans l'ordre de jeu et joue toutes les phases de toutes les étapes comme un vrai joueur, et selon ce qui est écrit sur ses pièces. Lorsque c'est au tour d'un robot, il effectue les actions demandées comme un joueur humain le ferait.

Phase 2 : Les enchères

- Le robot ne mise jamais sur une usine si elle a un numéro plus bas que sa centrale la plus petite.
- Il ne mise également jamais sur une quatrième usine, à moins qu'elle ne fournisse plus de villes qu'au moins une des trois usines qu'il possède déjà (il conserve ou augmente toujours l'efficacité de ses usines pour alimenter le plus grand nombre possible de villes).
- Le robot ignore les usines qui coûtent plus cher que ce qu'il possède comme argent.
- Le robot n'achète pas d'usine s'il peut fournir une quantité de villes égale à : son nombre de villes + 2 villes ou plus (par exemple, un robot qui possède 5 dans son réseau ainsi que la possibilité d'alimenter 7 villes ne cherchera pas à acheter une centrale).

Remarque: Pour les cartes « Europe Centrale » et « Espagne/Portugal » : Quand le robot a relié des villes où les usines nucléaires sont interdites, il n'enchérit jamais sur les usines nucléaires.

Le robot décide quelle usine il désire acheter, en fonction de ce qui est inscrit sur sa pièce puzzle. S'il ne reste qu'une possibilité, alors il enchérit dessus (même si sa pièce dit qu'il doit enchérir sur la « 2ème plus petite »).

Le robot surenchérit toujours de 1 elektro de plus, jusqu'à la limite autorisée sur sa pièce puzzle. Il ne peut bien entendu pas surenchérir s'il n'a pas assez d'argent. Lorsque c'est à son tour de choisir l'usine, il lance l'enchère au prix minimum. Si le robot achète une 4ème usine, il défausse toujours l'usine ayant le plus petit numéro. S'il y a des ressources sur l'usine à défausser, il essaie de les déplacer sur ses autres usines.

Remarque: Concernant les extensions « cartes promotionnelles » : Le robot n'enchérit que sur l'usine « Flux generator ». Il ignore les autres usines promo.

Phase 3 : Achat des ressources

En début de phase, le robot réarrange ses ressources sur ses usines : Les usines à charbon ou pétrole uniquement sont d'abord approvisionnées pour 1 production, puis on place les ressources sur les usines hybrides. S'il reste des ressources, on recommence dans le même ordre. S'il n'y a pas assez de ressources pour tout alimenter, le robot privilégie toujours l'ordre ci-dessus.

A son tour, le robot achète des ressources pour une production normale (1 alimentation par usine). S'il possède une usine hybride, il achète les ressources de cette usine après l'achat de ressources pour toutes ses autres usines. Il choisit toujours les ressources les moins chères pour ses usines hybrides. Selon la règle écrite sur sa pièce de puzzle, il arrête d'acheter lorsqu'il a tout ce dont il a besoin ou lorsqu'il n'a plus d'argent.

S'il manque d'argent pour acheter toutes les ressources nécessaires, il achète en priorité les ressources pour l'usine qui alimente le plus de villes. S'il s'agit d'hybrides ou en cas d'égalité entre usines, il choisit toujours l'achat des ressources les moins chères. En cas de prix identique, il achète toujours le type de ressources qui sera le moins réapprovisionnée en phase 5. S'il persiste une égalité, alors il suit l'ordre suivant : charbon, pétrole, uranium puis déchets.

Remarque: Carte « Korea » : Le robot choisit toujours le marché où il trouvera les ressources alimentant le plus de villes. Il continue de suivre les règles de sa pièce de puzzle.

Phase 4 : construction des villes

Le robot paie ses villes comme tout autre joueur. Il choisit une ville après l'autre et la paie immédiatement, avant d'en choisir une autre, même si l'achat simultané coûterait moins cher. Il choisit toujours la connexion la moins chère. En cas d'égalité, décider au hasard selon la méthode plus haut (pions de couleurs neutres...).

Phase 5 : Bureaucratie

Pour alimenter les villes en énergie, le robot suit les mêmes règles que lors de l'achat de ressources. Il utilise toujours les ressources afin de gagner le maximum d'argent. En cas de doute, toujours utiliser les ressources les moins chères etc.

Les différentes pièces de puzzle :

Phase 1 : La première ville

1. Choix du dernier joueur :

En phase 4 de la 1ère manche, le robot construit sa 1ère ville en dernier. C'est le dernier joueur sur le tableau d'ordre de jeu qui décide de la ville que le robot construira.

2. Choix aléatoire :

En phase 4 de la 1ère manche, le robot construit sa 1ère ville au hasard. Les joueurs choisissent d'abord une région, puis une ville. Si toutes les villes de cette région sont encore libres, le dernier joueur en choisit une sur laquelle le robot ne pourra pas construire sa

3. Choix prématuré pour tous:

En phase 2 de la 1ère manche, tous les joueurs (y compris le robot), après avoir acheté leur usine, choisissent une ville (dans l'ordre) et y posent un pion de couleur neutre. Le 1er joueur choisit ensuite une ville supplémentaire et y pose un nouveau pion neutre. Chacun devra ensuite acheter une de ces villes, dans l'ordre inverse cette fois, et la payer. Ce seront les villes de départ des joueurs. Le robot choisit au hasard. Lors de la phase 4 de ce même tour, chacun peut construire de nouvelles villes selon les règles habituelles. Si vous jouez avec plusieurs robots, n'utilisez pas cette pièce de puzzle robot !

4. Choix des joueurs :

En phase 4 de la 1ère manche, chaque joueur choisit une ville en commençant par le 1er joueur. Le robot choisit alors au hasard 1 de ces villes. Cette ville devient sa ville de départ.

5. Choix aux enchères :

En phase 4 de la 1ère manche, les joueurs enchérissent pour le droit de choisir la 1ère ville du robot. L'argent du gagnant de cette enchère revient au robot qui paie ensuite pour cette ville.

6. Choix par élimination:

En phase 4 de la 1ère manche, les joueurs choisissent une ville à tour de rôle, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une. Cette ville devient la ville de départ du robot. Utiliser des pions villes d'une couleur neutre pour marquer les choix des joueurs tout au long de la procédure.

Phase 2 : Les enchères

1. Achète ou enchérit sur l'usine utilisant les ressources les moins chères, enchère maximal = numéro de l'usine + 5 elektro:

Le robot enchérit uniquement sur les usines nécessitant les ressources les moins chères. En cas de ressources au même prix le robot choisit alors l'usine au numéro le plus élevé. Son enchère maximale est de : numéro de l'usine + 5 elektro.

2. Achète la première usine proposée au prix minimum (pas d'enchère):

Le robot achète la 1ère usine proposée au prix minimum. Il n'y a pas d'enchère. Si c'est au tour du robot de choisir une usine, c'est le 1er joueur qui décide.

3. Achète ou enchérit sur l'usine la plus performante, enchère maximal = numéro de l'usine + 10 elektro

Le robot choisit l'usine pouvant éclairer le plus de villes. S'il y en a plusieurs à égalité, le robot prend alors celle qui a le numéro le plus élevé. Il enchérit au maximum pour 10 elektro au-dessus du numéro de l'usine.

4. Achète ou enchérit sur l'usine avec le plus grand numéro, enchère maximal = numéro de l'usine + Nb de ville possédées:

Le robot enchérit sur l'usine ayant le plus grand numéro. Son prix maximum est de : numéro de l'usine + le nombre de villes qu'il possède.

5. Achète la 2ème plus petite usine proposée, enchère maximal = numéro de l'usine

Le robot enchérit uniquement pour l'usine à la 2ème place, et au prix minimum.

6. Enchère sur toutes les usines proposées, enchère maximale = numéro de l'usine + 1 elektro

Le robot enchère sur toutes les usines. Quand c'est à son tour de choisir, c'est le dernier joueur qui choisit pour lui. Le prix maxi sera de 1 elektro de plus que le numéro de l'usine.

Phase 3 : Achat de ressources

1. Production normale et toutes les ressources à moins de 5 elektro :

Le robot achète les ressources dont il a besoin pour sa production normale. Ensuite, il achète toutes les ressources coûtant moins de 5 elektro (uniquement s'il peut les stocker sur ses usines !).

2. Maximum de ressources :

Le robot achète autant de ressources que possible. S'il n'a pas assez d'argent pour faire cela, alors il laisse les ressources les plus chères.

3. Si 1er à acheter les ressources: maximum de ressources. Sinon achat normal pour une production :

Si le robot est dernier (donc 1er à acheter les ressources), il choisit d'acheter toutes les ressources qu'il peut. Sinon il n'achète que ce dont il a besoin pour produire 1 fois.

4. Achat normal pour une production :

Le robot n'achète que ce dont il a besoin pour produire.

5. Achat normal pour une production + le plus de ressources possible du type le plus rare :

Le robot achète les ressources dont il a besoin. Ensuite, il achète autant de ressources possibles du type le plus rare. (1 uranium compte comme 3 ressources normales). S'il ne peut pas stocker la ressource la plus rare, ou s'il y en a plusieurs à égalité, il n'achète rien de plus.

6. Tours impairs : Achat normal pour une production. Tours pairs : Maximum de ressources possible :

Aux tours impairs, le robot n'achète que ce dont il a besoin.

Aux tours pairs, il achète tout ce qu'il peut ! Utiliser des pions de couleurs neutres pour marquer les tours pairs et impairs.

Phase 4 : Construction de villes

1. Dernier joueur, sans traverser de villes.

Le dernier joueur choisit autant de villes que le robot peut s'acheter. Le robot n'achète jamais des villes éloignées (nécessitant de traverser d'autres villes et payer les connections) s'il peut l'éviter. S'il y a de la place pour le robot sur une ville choisie par le joueur, le robot est obligé de l'acheter !

2. Maximum de villes possible, jamais plus que le 1er joueur :

Le robot achète autant de villes que possible, sans dépasser le nombre total de villes du 1er joueur.

3. Seulement les villes pouvant être éclairées :

Le robot n'achète que le nombre de villes qu'il peut éclairer (selon le nombre indiqué sur ses usines).

4. Etape 1: le plus possible mais moins de 7,

Etape 2 et 3: le plus possible mais jamais avec le 1er joueur

En étape 1 : Le robot construit autant de villes qu'il le peut, mais pas plus de 6.

En étape 2 et 3 : Le robot construit autant de villes qu'il le peut.

Indépendamment des étapes, il n'achète jamais de villes se trouvant au même endroit que le 1er joueur. Mais le 1er joueur peut se placer à côté de lui.

5. Etape 1: 1 ville, Etape 2: 2 villes, Etape 3: 3 villes

Le robot construit une ville à la fois durant l'étape 1, 2 en étape 2, et 3 en étape 3.

6. Maximum de villes possible :

Le robot construit autant de villes qu'il le peut financièrement.

Capacités spéciales :

1. En début de partie, le robot reçoit 100 elektro :

Le robot reçoit 100 elektros au lieu de 50, lors de la préparation du jeu.

2. Phase 1 : détermination de l'ordre du tour: le robot sera toujours dernier :

Durant toute la partie, en phase 1 du jeu, le robot sera dernier joueur.

3. Phase 2 achat usines: le robot paiera la moitié de l'enchère

Durant toute la partie, en phase 2, le robot paiera moitié prix (moitié inférieure) pour ses usines, après l'enchère.

4. Phase 4 construction: le robot ne paiera que 10 elektro pour ses villes :

Durant toute la partie, en phase 4, le robot ne paiera que 10 elektros pour ses villes, (plus les connections).

5. Phase 4 construction: pour le robot la construction de la première ville est gratuite :

Durant toute la partie, en phase 4, le robot paie 0 elektro pour sa 1ère ville, (plus les connections et les villes qu'il achète en plus éventuellement).

6. Phase 5 Revenus: Les revenus du robot sont augmentés de 1 villes (si alimentation ok !)

Durant toute la partie, si ses usines peuvent l'alimenter, le robot recevra ses revenus augmentés de + 1 ville (s'il possède 3 villes et que ses usines peuvent alimenter 4 villes, il reçoit ses revenus comme s'il avait 4 villes alimentées).