

# Mégawatts, un jeu branché

Mégawatt est un jeu de gestion dans lequel vous incarnez le rôle de directeur d'une compagnie d'électricité. Un jeu d'actualité me direz-vous presque, car comme tout bon jeu de gestion c'est la course à la rentabilité qui règne. Mégawatt est un jeu amoral: entre une centrale polluante et une centrale écologique, la conscience se tait pour suivre le chemin de la victoire.

Si on se limite à la lecture des règles, Mégawatt apparaît comme un jeu difficile. Mais une fois installé devant le plateau, les mécanismes du jeu paraissent logiques, cohérents et tout coule de source.

Quel est le but du jeu?

Il faut être capable d'alimenter en électricité le plus grand nombre de villes lors du dernier tour de jeu. Cette phrase est lourde de sens. Tout se jouera lors du dernier tour!

Comment je gagne alors?

Pour alimenter une ville, il faut plusieurs éléments. L'élément de base est d'avoir une centrale électrique. Ensuite, il faut construire un réseau électrique reliant les différentes villes du plateau. Puis il faut alimenter en combustible les différentes centrales.

Comment fonctionne la mécanique du jeu?

Mégawatt est un jeu divisé en tours. Chaque tour est divisé en 5 phases. Lors de chaque phase tous les joueurs jouent à tour de rôle et dans un ordre précis. Lorsqu'une phase est terminée, on passe à la suivante.

Comment est déterminé l'ordre des joueurs?

Le joueur possédant le plus de villes connectées à son réseau est le premier joueur. L'ordre est déterminé par le nombre de villes reliées à son réseau électrique. En cas d'égalité, le joueur possédant la centrale la plus chère est le premier joueur.

Comment construire une centrale électrique?

Les centrales s'achètent clés en main à Mégawatt. L'achat d'une centrale est la phase 1 de chaque tour.

Les centrale s'achète au marché sous forme d'enchère.

Les centrales sont disposées en deux rangées de 4 cartes chacune. La rangée supérieure est le marché actuel proposant les centrales les moins couteuses, la rangée inférieure le marché à venir.

Le marché des centrales: marché actuel sur la première ligne et marché à venir sur la deuxième ligne.

Le premier joueur choisit de mettre une centrale du marché actuel aux enchères. Le coût minimum est indiqué par le gros chiffre en haut à gauche. Les icônes en bas de la carte indiquent, le nombre et le type de ressources utilisées par la centrale ainsi que nombre de villes pouvant être alimentées par cette centrale.

Une fois les enchères commencées, chaque joueur peut proposer une mise supérieure, les enchères s'arrêtent quand plus personne ne surenchérit. Le joueur vainqueur de l'enchère paye sa mise à la banque et place la centrale devant lui. Une nouvelle centrale est alors tirée de la pioche et le marché est réarrangé en ordre de prix croissant. Un joueur ne peut acheter qu'une centrale par tour de jeu et ne peut posséder que trois centrales électriques (s'il vient à en acheter un quatrième, elle devra remplacer une déjà posée devant lui).

Si le premier joueur a remporté son enchère alors c'est au second joueur de mettre une centrale de son choix aux enchères, sinon le premier joueur continue les mises aux enchères jusqu'à ce qu'il arrive à remporter une enchère.

Sauf durant le premier tour, les joueurs ne sont pas obligés de mettre une centrale aux enchères. Dans ce cas ils ne doivent pas participer aux enchères.

Comment alimenter ses centrales?

Les centrales ont besoin de combustibles pour fonctionner, on trouve ces matières au marché des ressources. C'est la phase 2 d'un tour. Cette phase est commencée par le dernier joueur. Jouer en premier est un avantage ici, car le prix du marché augmente avec la demande: jouer premier = jouer quand les prix sont bas. On peut acheter autant de ressources qu'on veut et qu'on peut stocker.

Le marché des ressources: les ressources de la première case coûtent 1 Elektro, seconde 2 etc... Le premier servi paye moins chers ses ressources que les suivants.

Les ressources sont: le charbon, le pétrole, les déchets et l'uranium. Les ressources sont stockées sur les cartes centrales. Une centrale peut contenir au maximum deux fois sa capacité de consommation et on peut acheter tant qu'on peut stocker des ressources.

Comment distribuer son électricité?

C'est la phase 3 du jeu, la construction de son réseau. C'est le dernier joueur qui débute cette phase. S'implanter le premier dans une ville coûte 10 elektro (la monnaie du jeu), le second 15, le troisième (et dernier) 20.

Les villes, leurs quartiers à 10, 15, 20 Elektro, et les réseaux de distribution. S'implanter en premier à Amiens coûte 10 Elektro. Si on souhaite poursuivre vers Rouen, il faudra payer 6 Elektro pour la connexion et 10 Elektro pour l'implantation dans la ville. Une fois sa ville de départ choisie, on ne peut plus agrandir son réseau qu'en suivant les connxions électriques. Pour relier une nouvelle ville à son réseau on doit donc payer le coût d'implantation dans la ville et le coût de connexion. Durant un tour, la seule limite à l'extension de son réseau est son porte monnaie...

Je paie depuis le début, comment gagner de l'argent?

C'est ici qu'on gagne son salaire. C'est la phase 4.

Chaque joueur dépense les ressources de ces centrales pour alimenter les villes reliées à son réseau. Toutes les villes de son réseau ne doivent pas être obligatoirement alimentées. Une centrale qui peut alimenter deux villes alors qu'on en possède qu'une seule dépense ses ressources normalement, tant pis pour la perte (et d'où la raison de ne pas alimenter toutes ses villes).

Une fois les joueurs rémunérés, la carte centrale de plus grande valeur est mise sous la pioche des cartes centrales. Le marché est réapprovisionné en fonction du nombre de joueurs (tout est indiqué sur des tables, c'est sans problème).

Fin du tour, on recommence pareil.

Ou presque car le jeu est en plus divisé en trois étapes:

Étape 1: une seule compagnie peut s'implanter dans une ville. Durant cette étape on peut ainsi bloquer ses petits camarades de jeu dans un coin de la carte.

Étape 2: cette étape commence dès qu'un joueur a construit dans 7 villes. Deux joueurs peuvent alors construire dans une même ville.

Étape 3: cette étape débute quand la carte étape 3 sort de la pioche des cartes centrales. Trois joueurs peuvent alors construire dans une même ville. A l'étape 3, lors de la phase 4, on retire du jeu la centrale de plus faible valeur au lieu de placer la centrale de plus forte valeur sous le dessous de la pioche.

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a construit 15 implantations dans les villes. On regarde alors qui est capable d'alimenter le plus de villes. Ce n'est donc pas toujours celui qui arrive à connecter 15 villes qui gagne la partie.

Mégawatt est un jeu compliqué au premier abord, mais on comprend très vite les mécanismes du jeu et on prend plaisir à développer une stratégie et surtout à ennuyer ses camarades de jeu en bloquant la progression de leur réseau ou en augmentant les prix des enchères. Le marché des ressources avec ses prix augmentant en fonction de la demande est une très bonne idée, elle permet surtout de remettre en selle un joueur en difficulté puisqu'en achetant premier il achète moins cher. Il est en fait très peu avantageux d'être premier joueur, mais le succès est à ce prix... Mégawatt est un jeu tendu, le temps passe vite malgré la longueur des parties. Amateurs de jeu court passez votre chemin ici il faudra au moins compter deux heures pour arriver à la fin.

Pour faire varier les plaisirs, il existe de nombreuses cartes disponibles en boutique et sur le net.

Titre: Mégawatt

Auteur: Friedemann Friese

Illustrateur: Maura Kalusky

Editeur: Filosofia

Année: 2008

Nombre de joueurs: 2 à 6

A partir de: 12 ans

*Par*

**Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le mardi 25 août 2009**

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/11252-megawatt-jeu-branche.html>