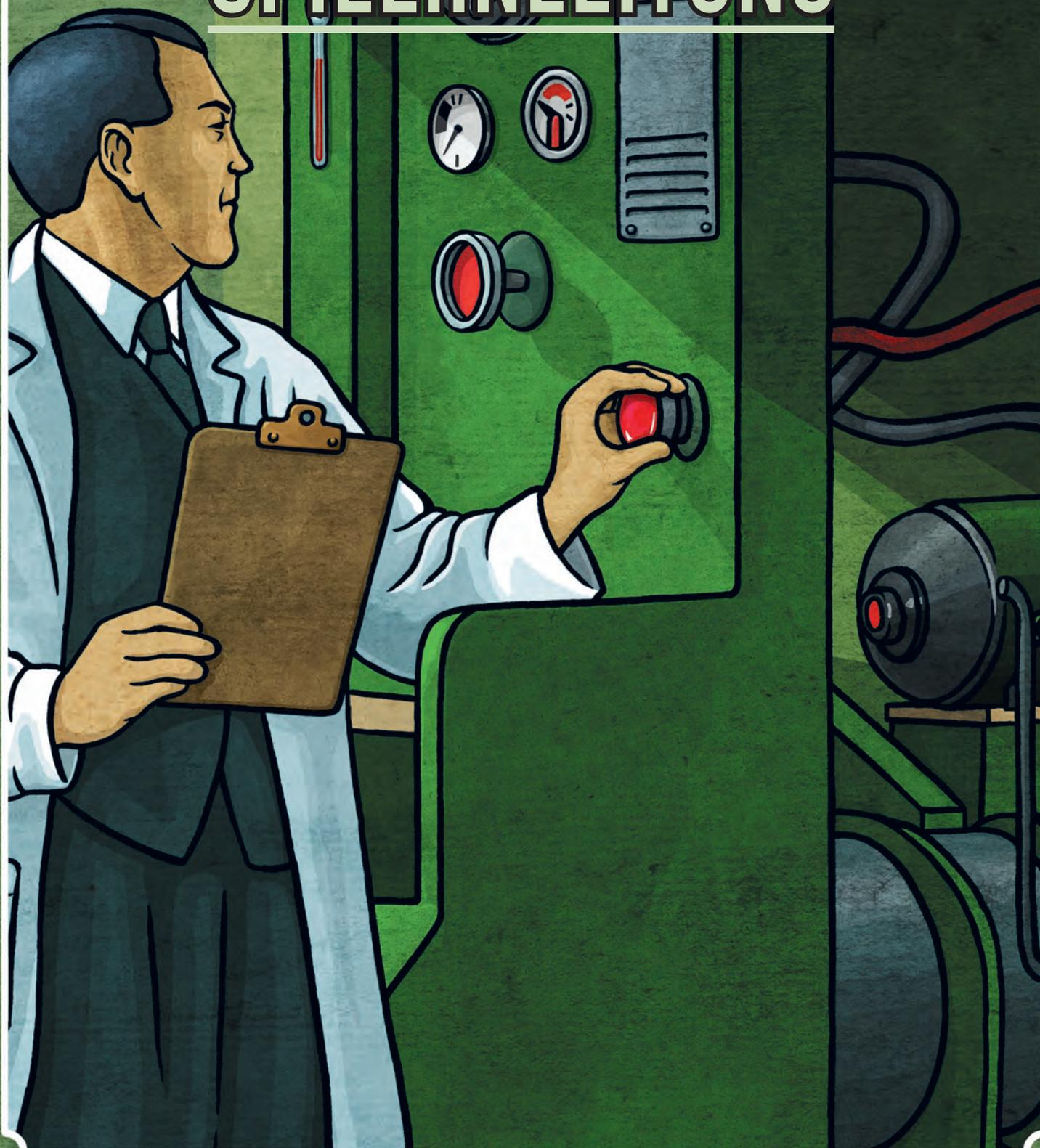


*Friedemann Friese*

# FUNKENSCHLAG

SPIELANLEITUNG



## Spielmaterial



- 1 doppelseitiger Spielplan: Deutschland/USA mit Zählleiste, Spielerreihenfolge und Rohstoffmarkt
- 132 Holzhäuser in 6 Farben: 22 pro Spieler
- 84 Rohstoffmarker: 24 Kohle (Braun), 24 Öl (Schwarz), 24 Müll (Gelb), 12 Uran (Rot)
- 1 Auktionshammer, 1 Rabattmarker, 1 »Stufe 2«-Grenze, 1 »Spielende«-Grenze
- Spielgeld: 40 »1er«, 15 »5er«, 40 »10er«, 25 »50er«
- 54 Spielkarten:
  - 42 Kraftwerkskarten mit den Nummern »03«, »40«, »42«, »44«, »46« und »50«
  - 1 Karte »Stufe 3«
  - 5 Übersichtskarten »Rohstoffnachschub«
  - 6 Übersichtskarten »Auszahlung«
- Diese Spielanleitung

## Die beiden Spielpläne - »Deutschland« und »USA«



Für die beiden Spielpläne »Deutschland« und »USA« gelten fast immer die gleichen Spielregeln.

Gibt es spezielle Regeln ausschließlich für einen der beiden Spielpläne, beginnen die entscheidenden Absätze mit dem Bild und Namen des Spielplans.

## FUNKENSCHLAG für 2 Spieler: »Gegen den großen Konzern«

FUNKENSCHLAG beinhaltet besondere Spielregeln für 2 Spieler. Im Wettstreit um den Sieg müsst ihr die Machenschaften eines großen Konzerns mit in eure Planungen einbeziehen und versuchen, diese erfolgreich gegen euren Mitspieler einzusetzen.

Im Folgenden beschreiben wir alle allgemeinen Spielregeln inklusive der besonderen Spielregeln für die beiden Spielpläne. Im Anschluss folgen dann die zusätzlichen Spielregeln, die ausschließlich für das Spiel zu zweit wichtig sind.

## Spielvorbereitung



1. Legt den Spielplan in die Tischmitte. Für das erste Spiel empfehlen wir die Seite mit Deutschland, denn dieser Plan ist nicht so extrem wie die USA mit Ost- und Westküste. Die Landfläche ist in 6 Gebiete mit jeweils 7 Städten unterteilt. Für jedes Spiel wählt ihr eine zusammenhängende Fläche an Gebieten abhängig von der Spielerzahl. Dies ist die komplette Spielfläche für ALLE Spieler. Die farbliche Unterteilung der Gebiete hat nur eine Bedeutung für die Auswahl der Spielfläche.
2. Jeder Spieler erhält alle 22 Häuser seiner Farbe, 50 Elektro und eine Übersichtskarte »Auszahlung«.
3. Jeder Spieler legt ein Haus auf das Feld 0 der Zählleiste der angeschlossenen Städte.
4. Nehmt je ein Haus von jedem Spieler und lost die Spielreihenfolge aus, indem ihr ein Haus nach dem anderen auf die obere Reihe der Spielreihenfolge stellt.
5. Zu Beginn des Spiels stehen euch verschiedene Rohstoffe zu unterschiedlichen Preisen zur Verfügung. Füllt die Felder des Rohstoffmarkts (an der unteren Kante des Spielplans) gemäß der Tabelle mit Rohstoffen auf. Die jeweils günstigsten Startfelder der verschiedenen Rohstoffe zeigen die Markierung . Die Ziffern rechts oben in den Feldern geben die Preise jedes Rohstoffmarkers an.

Anzahl an Spielern	Anzahl an Gebieten
2	3
3	3
4	4
5	5
6	5

Rohstoffmarkt	Kohle	Öl	Müll	Uran
	Felder 1–8	Felder 3–8	Felder 6–8	Felder 14–16

**!** Beispiel: Zu Spielbeginn kosten die billigsten Kohlemarker je 1 Elektro und die billigsten Ölmarker entsprechend 3 Elektro.



6. Legt die restlichen Rohstoffmarker als Vorrat neben den Rohstoffmarkt. Legt das Geld nach Werten getrennt als Bank neben den Spielplan.



**USA: »Make America Great Again«** - Für Kohle gibt es ein eigenes Vorratsfeld auf dem Spielplan direkt neben dem Rohstoffmarkt. Zu Spielbeginn ist dieses Vorratsfeld leer, da alle Kohle auf den Feldern des Rohstoffmarkts liegt.

7. Legt die passende Übersichtskarte »Rohstoffnachschub« neben den Rohstoffmarkt. Jede Übersichtskarte zeigt für beide Spielpläne den Rohstoffnachschub für eine bestimmte Spielerzahl.

8. Nehmt die Kraftwerkskarten mit den Stecker-Rückseiten (die Kraftwerke mit den Nummern »03«-»15«) und mischt diesen Stapel. Anschließend füllt ihr den Kraftwerksmarkt neben dem Spielplan wie folgt mit Kraftwerken: Deckt 8 Karten auf und sortiert sie entsprechend der Nummerierung in aufsteigender Größe, so dass die 4 kleinsten Kraftwerke aufsteigend in der oberen Reihe liegen (der aktuelle Markt) und die 4 größeren aufsteigend in der unteren Reihe (der zukünftige Markt).

Legt 1 weiteres Kraftwerk mit Stecker-Rückseite verdeckt beiseite.

Im Verlauf des Spiels sortiert ihr alle Kraftwerke, die in den Kraftwerksmarkt kommen, gemäß ihrer Nummerierung so ein, dass immer die 4 kleinsten Kraftwerke den aktuellen Markt bilden.

9. Legt die Karte »Stufe 3« beiseite und mischt die Kraftwerkskarten mit den Steckdose-Rückseiten. Abhängig von der Spielerzahl legt ihr anschließend einige Kraftwerkskarten unbesehen zurück in die Schachtel, sowohl Kraftwerkskarten mit den Steckdosen-Rückseiten als auch Kraftwerkskarten mit den Stecker-Rückseiten, siehe die Tabelle

Anschließend mischt ihr alle übrigen Kraftwerkskarten zusammen und legt den gesamten Stapel verdeckt neben den Kraftwerksmarkt. Es ist beabsichtigt, dass ihr im Laufe des Spiels anhand der Rückseite erkennen könnt, ob eines der kleinen Kraftwerke mit Stecker-Rückseite oben auf dem Kraftwerksstapel liegt und als nächstes in den Kraftwerksmarkt kommt.

Legt die Karte »Stufe 3« verdeckt unter den Stapel und das beiseite gelegte Kraftwerk mit der Stecker-Rückseite (siehe 8.) verdeckt auf den Stapel.



Rohstoffnachschub für 5 Spieler



Stecker-Rückseite



Karte »Stufe 3«

	Kraftwerke mit Stecker-Rückseite	Kraftwerke mit Steckdosen-Rückseite
2 Spieler	1	5
3 Spieler	2	6
4 Spieler	1	3
5-6 Spieler	Keins	Keins

10. Legt den Auktionshammer und den Rabattmarker neben den Kraftwerksmarkt. Legt die beiden länglichen Grenzen neben die Zählleiste für angeschlossene Städte.

11. **Für erfahrene Funkenschlag-Spieler: Vorgegebene Startstädte** - Nachdem ihr die Spielreihenfolge ausgelost und die Spielfläche bestimmt habt, wählt ihr in dieser Reihenfolge je 1 Stadt als zukünftige Startstädte aus, die ihr vorübergehend mit Uranmarkern markiert.

Nun habt ihr alle Vorbereitungen abgeschlossen und könnt das Spiel beginnen!

## Die Kraftwerke

1. Die Nummer des Kraftwerks gibt das Mindestgebot an, das ihr bei der Versteigerung des Kraftwerks mindestens bieten müsst. Zusätzlich verwendet ihr die Nummern, um die Kraftwerke im Markt nach Größe zu sortieren. Die Nummern dienen euch auch bei der Bestimmung der Spielreihenfolge, sollten mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Städten in ihren Stromnetzen angeschlossen haben. Wenn wir in dieser Anleitung von »kleinen« oder »großen« Kraftwerken schreiben, meinen wir die im Kraftwerksmarkt ausliegenden Kraftwerke mit den niedrigsten bzw. höchsten Nummern.

2. Die Grafik in der Mitte zeigt das Kraftwerk und hat keine spielentscheidende Bedeutung.

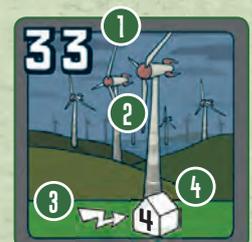
3. Der Farbstreifen unten auf der Karte und die Symbole geben an, welche Rohstoffsorte und wie viele Rohstoffmarker dieser Sorte das Kraftwerk für die Stromproduktion benötigt. Braun steht für Kohle, Schwarz für Öl, Gelb für Müll und Rot für Uran. Ihr dürft das Kraftwerk niemals mit weniger (oder mehr) als der abgebildeten Anzahl an Rohstoffmarkern betreiben. Jedes Kraftwerk darf nur die benötigte Rohstoffsorte lagern; maximal doppelt so viele Rohstoffmarker, wie Symbole auf dem Kraftwerk abgebildet sind.



Hybrid-Kraftwerke sind Braun/Schwarz und besitzen doppelte Rohstoffsymbole, so dass ihr sie beliebig mit Kohle und Öl betreiben dürft. Normalerweise verwendet ihr den billigeren Rohstoff. Ihr benötigt die angegebene Menge an Rohstoffmarkern zur Stromproduktion und dürft die doppelte Menge lagern.

Öko-Kraftwerke sind Grün oder blau. Sie benötigen keine Rohstoffe und dürfen somit auch keine Rohstoffmarker lagern.

4. Die Zahl im Haus gibt an, wie viele Städte dieses Kraftwerk versorgen kann. Es ist nicht möglich, z.B. die Hälfte der benötigten Rohstoffmarker zu verheizen, um damit nur die Hälfte der Städte zu versorgen. Obwohl ihr pro Kraftwerk die doppelte Menge an Rohstoffen lagern könnt, dürft ihr ein Kraftwerk aber in einer Runde nicht doppelt betreiben! Öko-Kraftwerke versorgen immer die angegebene Anzahl an Städten mit Strom, ohne Rohstoffe zu benötigen!



- !** **Beispiel:** Das Mindestgebot für das Müll-Kraftwerk »14« beträgt 14 Elektro. Es benötigt genau 2 Müllmarker, um Strom zu produzieren und versorgt damit bis zu 2 Städte. Ihr dürft bis zu 4 Müllmarker auf diesem Kraftwerk lagern. Das Hybrid-Kraftwerk »05« benötigt entweder 2 Kohlemarker, 2 Ölmarker oder 1 Kohlemarker und 1 Ölmarker, um 1 Stadt mit Strom zu versorgen. Ihr dürft insgesamt bis zu 4 Rohstoffmarker beider Sorten lagern. Das Öko-Kraftwerk »33« benötigt keine Rohstoffe und darf auch keine lagern. Es versorgt bis zu 4 Städte mit Strom.

## Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus fünf Phasen, in denen jeder Spieler alle seine Aktionen ausführt, bevor ihr zur nächsten Phase wechselt. Die einzelnen Phasen sind:

- 1 Reihenfolge festlegen
- 2 Kraftwerke versteigern
- 3 Rohstoffe kaufen
- 4 Häuser bauen
- 5 Bürokratie

Zusätzlich zu den Runden durchläuft das Spiel drei »Stufen«. Zunächst erklären wir euch die einzelnen Phasen einer Spielrunde. Im Anschluss daran findet ihr dann die Details zu den drei »Stufen«.

### Phase 1: Reihenfolge festlegen



Ihr bestimmt die Spielreihenfolge für die aktuelle Runde. Als »bester« Spieler gilt immer derjenige, der die meisten Städte angeschlossen hat (höchste Position des Hauses auf der Zählleiste der angeschlossenen Städte). Bei Gleichstand gilt der Spieler als besser, der das größere Kraftwerk besitzt. Ihr stellt das Haus des besten Spielers in der oberen Reihe der Spielreihenfolge auf Position 1, die Häuser der anderen Spieler folgen entsprechend auf Position 2 etc.

**Zur Erinnerung:** Zu Beginn des Spiels habt ihr die Spielreihenfolge ausnahmsweise ausgelost.



**Beispiel:** Hedwig hat bereits 6 Städte angeschlossen, Nikki und Angelika 5 und Jennifer nur 4. Hedwig gilt als »beste« Spielerin und stellt ihr Haus auf Position 1 der Spielreihenfolge. Nikki und Angelika sind gleich gut und schauen nun, wer das größere Kraftwerk besitzt. Nikki besitzt das Kraftwerk »17«, Angelika das Kraftwerk »15«. Somit platziert Nikki ihr Haus auf Position 2 in der Spielreihenfolge, Angelika ihres auf Position 3. Jennifer stellt ihr Haus schließlich als »schlechteste« Spielerin auf Position 4.



Hedwig stellt ihr Haus auf Position 1.

### Phase 2: Kraftwerke versteigern



In dieser Phase darf jeder Spieler maximal 1 Kraftwerk ersteigern. Diese Phase wird in Spielreihenfolge gespielt, so dass der »beste« Spieler beginnt (Haus auf Position 1 der Spielreihenfolge).

Zu Beginn dieser Phase legt ihr den Rabattmarker auf das kleinste Kraftwerk im aktuellen Markt. Das Mindestgebot dieses Kraftwerks wird auf 1 Elektro reduziert, unabhängig von der eigentlichen Nummer des Kraftwerks.

Anschließend versteigert ihr die Kraftwerke. Wer an die Reihe kommt, wählt zwischen den beiden folgenden Möglichkeiten:

#### a. Ein Kraftwerk zur Versteigerung auswählen

Der Spieler wählt eines der vier kleinen Kraftwerke aus dem aktuellen Markt aus, das nun versteigert wird. Als Zeichen legt er den Auktionshammer auf die Karte. Der Spieler darf die Kraftwerke aus dem zukünftigen Markt nicht wählen!

Der Spieler gibt ein beliebiges Gebot ab. Das Gebot muss gleich oder höher als die Nummer des Kraftwerks sein. Reihum im Uhrzeigersinn können nun alle Spieler höher bieten oder passen. Wenn ein Spieler passt, darf er in der aktuellen Versteigerung nicht mehr mitbieten. Dies geht reihum so lange weiter, bis nur noch ein Bieter übrig bleibt. Dieser Spieler bezahlt seinen zuletzt gebotenen Betrag an die Bank und erhält das Kraftwerk, das er offen vor sich ablegt. Um dies zu markieren, versetzt er sein Haus auf der Spielreihenfolge auf dieselbe Zahl in der unteren Reihe.

Als Ersatz für das verkaufte Kraftwerk zieht ihr nun ein neues Kraftwerk vom verdeckten Kraftwerksstapel und sortiert es in den Kraftwerksmarkt so ein, dass die vier kleinsten Kraftwerke immer in aufsteigender Größe in der oberen Reihe liegen (aktueller Markt) und die größten Kraftwerke ebenfalls aufsteigend sortiert in der unteren Reihe (zukünftiger Markt).

#### Die folgenden Regeln müsst ihr beachten:

- In der ersten Runde des Spiels muss jeder Spieler 1 Kraftwerk kaufen.
- Solange der Rabattmarker auf dem kleinsten Kraftwerk liegt, beträgt dessen Mindestgebot 1 Elektro. Kauft ein Spieler dieses Kraftwerk, legt er den Rabattmarker neben den Kraftwerksmarkt.
- Liegt der Rabattmarker auf dem kleinsten Kraftwerk und ihr zieht ein Kraftwerk als Ersatz mit einer kleineren Nummer als die des rabattierten Kraftwerks, nehmt ihr es direkt aus dem Spiel. Zusätzlich legt ihr auch den Rabattmarker neben den Kraftwerksmarkt. Anschließend zieht ihr ein weiteres Kraftwerk als Ersatz, um den Kraftwerksmarkt wieder aufzufüllen.
- Wird das Kraftwerk trotz des Rabatts von keinem Spieler gekauft, nehmt ihr es am Ende der Phase 2 aus dem Spiel und ersetzt es durch ein neues Kraftwerk vom Kraftwerksstapel. In allen anderen Phasen der Runde liegt der Rabattmarker neben dem Kraftwerksmarkt, so dass die normalen Nummern der Kraftwerke gelten.
- Hat ein Spieler in dieser Runde bereits ein Kraftwerk ersteigert, darf er an keiner weiteren Versteigerung mehr teilnehmen oder ein weiteres Kraftwerk auswählen. Das Haus dieses Spielers steht in der unteren Reihe der Spielreihenfolge.



**Beispiel:** Ihr platziert den Rabattmarker auf das Kohle-Kraftwerk »15«. Dessen Mindestgebot reduziert sich auf 1 Elektro.



**Beispiel:** Nikki wählt das Hybrid-Kraftwerk »05« zur Versteigerung aus.



**Beispiel:** Nikki hat ein Kraftwerk ersteigert.



**Beispiel:** Das neu gezogene Kraftwerk ist kleiner als das rabattierte Kraftwerk. Entfernt es direkt zusammen mit dem Rabattmarker!



### Die folgenden Regeln müsst ihr beachten:

- In »Stufe 1« darf jede Stadt nur von einem Spieler angeschlossen werden. In »Stufe 2« darf jede Stadt von zwei Spielern und in »Stufe 3« schließlich von drei Spielern angeschlossen werden. Die Gesamtkosten betragen jeweils 10, 15 und 20 Elektro (für den Erst-, Zweit- und Drittanschluss) plus die entsprechenden Verbindungskosten zwischen den Städten in den Stromnetzen der Spieler.
- Ein Spieler darf jede gewünschte Stadt innerhalb der gewählten Spielfläche anschließen, wenn die Stadt in der aktuellen Stufe des Spiels noch Platz bietet. Er darf dazu beliebig viele Verbindungen nutzen und sein Stromnetz auch durch Städte führen, die in der aktuellen Stufe bereits von der maximalen Spielerzahl angeschlossen wurde oder die er aus taktischen Gründen vorerst nicht anschließen möchte.
- Alle Städte und Verbindungen außerhalb der Spielfläche dürfen während des Spiels nicht genutzt werden!
- Zwischen einigen Städten gibt es Verbindungskosten von 0 Elektro. Ein Spieler darf in beiden Städten jeweils maximal 1 Haus besitzen.
- Ein Spieler darf jede Stadt nur einmal an sein Stromnetz anschließen, so dass in »Stufe 3« bis zu drei verschiedene Spieler Häuser in einer Stadt besitzen dürfen - siehe Abschnitt »Die 3 »Stufen« des Spiels«.
- Schließt ein Spieler eine Stadt an, stellt er sein Haus immer auf das niedrigste freie Feld (10, 15 oder 20 Elektro), unabhängig von der aktuellen Stufe des Spiels. Wenn z. B. eine Stadt in »Stufe 2« noch leer ist, darf ein Spieler sie per Erstanschluss für 10 Elektro an sein Stromnetz anschließen.
- Alle angeschlossenen Städte eines Spielers befinden sich im selben Stromnetz. Der Spieler erweitert sein Stromnetz immer von bereits angeschlossenen, eigenen Städten. Schließt er mehrere Städte im selben Spielzug an, darf er dabei weitere Städte auch von »soeben« angeschlossenen Städten aus anschließen. Er muss bei jeder neuen Stadt alle Verbindungs- und Anschlusskosten zu einer seiner bereits angeschlossenen Städte zahlen, auch wenn er bereits früher einmal eine bestimmte Verbindung genutzt hat.



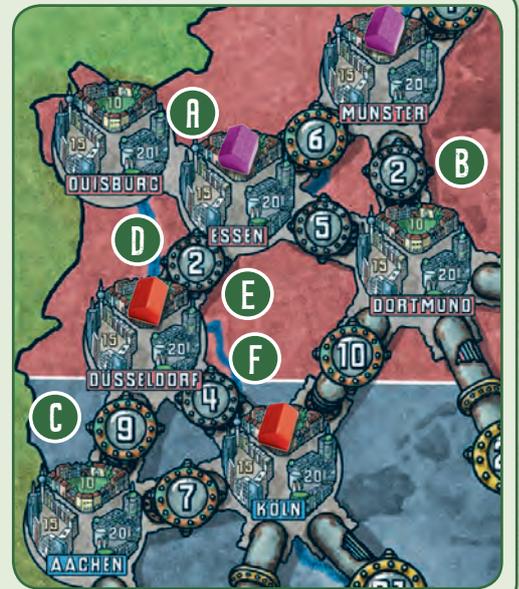
**Beispiel:** Erstanschluss für 10 Elektro, Zweitanschluss für 15 Elektro (ab »Stufe 2«), Drittanschluss für 20 Elektro (ab »Stufe 3«)



**Beispiel:** In »Stufe 1« des Spiels kann Angelika (lila) ihr Stromnetz für 10 Elektro in Duisburg erweitern **A**, da zwischen Duisburg und Essen keine Verbindungskosten anfallen. Nach Dortmund kostet es für sie 12 Elektro (10+2) über die günstige Verbindung von Münster **B**. Nach Aachen kostet das Ganze schon 21 Elektro (10+9+2), da sie die Verbindung über Düsseldorf bezahlen muss **C**.

Für Hedwig (rot) ist der Anschluss von Duisburg ebenfalls günstig. Der Anschluss kostet 12 Elektro (10+2+0) dank der Verbindung über Essen **D**.

Ist das Spiel bereits in »Stufe 2«, könnte Angelika Düsseldorf für 17 Elektro (15+2) **E** oder Köln für 21 Elektro (15+2+4) **F** an ihr Netz anschließen. Wenn sie aber beide Städte gleichzeitig anschließt, kostet dies 36 Elektro (17 Elektro für Düsseldorf und 19 Elektro für Köln).



- Ihr müsst eure jeweilige Startstadt nicht in der ersten Spielrunde auswählen. Ihr dürft euer Stromnetz auch in der zweiten Spielrunde beginnen, um eventuell aus taktischen Gründen eure Position in der Spielreihenfolge zu beeinflussen.
- Wenn ihr in einem Spielzug mehrere Städte anschließen möchtet, empfehlen wir euch für eine bessere Übersichtlichkeit, die neu platzierten Häuser vorerst hochkant zu stellen. So lassen sich alle Kosten schneller bestimmen. Erst wenn ihr die Kosten bezahlt habt, stellt ihr die Häuser in die normale Position.
- Nachdem ein Spieler eine Stadt an sein Stromnetz angeschlossen hat, setzt er sein Haus auf der Zählleiste der angeschlossenen Städte sofort ein Feld weiter. Das Haus auf der Zählleiste zeigt immer die Anzahl der vom Spieler angeschlossenen Städte an.

Nachdem alle Spieler diese Phase beendet haben, versetzt ihr alle Häuser auf der Spielreihenfolge wieder in die obere Reihe.

### Phase 5: Bürokratie

**5**



In dieser Phase produziert jeder Spieler Strom, um seine Städte im eigenen Stromnetz zu versorgen und Geld zu verdienen. Anschließend füllt ihr den Rohstoffmarkt mit neuen Rohstoffen auf und aktualisiert den Kraftwerksmarkt.

- 1. Geld kassieren:** Beginnend mit dem »besten« Spieler schaut ihr, wie viele Städte jeder Spieler angeschlossen hat und wie viele er davon mit Strom versorgen möchte. Entsprechend der Anzahl an versorgten Städten erhält der Spieler eine Auszahlung von der Bank gemäß der Übersichtskarte »Auszahlung«.

Versorgt ein Spieler gar keine Stadt mit Strom, erhält er ein bedingungsloses Grundeinkommen von 10 Elektro. Ihr legt die verbrauchten Rohstoffe zurück in den Vorrat neben dem Rohstoffmarkt (nicht auf die Felder des Rohstoffmarkts!).

Produziert ein Spieler weniger Strom, als er Städte angeschlossen hat, bekommt dieser Spieler natürlich nur für die versorgten Städte Geld. Eine Überproduktion verfällt dagegen. Jeder Spieler darf sich aussuchen, welche Kraftwerke er betreiben möchte, d.h. er muss nicht alle seine Städte mit Strom versorgen, selbst wenn er es könnte.

**!** **Beispiel:** Hedwig besitzt 6 Städte und die Kraftwerke »07«, »10« und »15«, auf denen bei allen die maximale Lagerkapazität an Rohstoffen lagert. Sie gibt 4 Kohle und 3 Öl ab und produziert somit Strom für 7 Städte (2+2+3). Sie erhält dadurch 73 Elektro für 6 versorgte Städte. Der zusätzlich produzierte Strom verfällt.



**USA: »Make America Great Again«** - Produziert ihr Strom mit Kohle, legt ihr diese Kohlemarker auf das Vorratsfeld neben dem Rohstoffmarkt. Um den Rohstoffmarkt mit Kohle aufzufüllen, nehmt ihr die Kohlemarker aus diesem Vorrat.

**2 Rohstoffmarkt auffüllen:** Abhängig von der Spielerzahl und der aktuellen »Stufe« füllt ihr nun den Rohstoffmarkt wieder mit Rohstoffmarkern aus dem Vorrat auf.



Rohstoffnachschub für 5 Spieler

Die Übersichtskarte neben dem Rohstoffmarkt zeigt euch die entsprechenden Werte für jede Rohstoffsorte. Beginnend mit dem teuersten Feld mit freien Rohstoffsymbolen platziert ihr je einen neuen Rohstoffmarker auf jedes freie Symbol, bis ihr die angegebene Anzahl an Rohstoffmarkern aufgefüllt habt.

Sollten nicht genug Rohstoffmarker einer (oder mehrerer) Sorte(n) im Vorrat vorhanden sein, füllt ihr nur die vorhandenen Rohstoffmarker auf. Die im Spiel befindlichen Rohstoffmarker begrenzen den Vorrat. Dies kann passieren, wenn ihr große Mengen an Rohstoffmarkern auf euren Kraftwerken lagert.

**!** **Beispiel:** In einer Partie mit 5 Spielern auf dem Deutschland-Spielplan habt ihr in der ersten Spielrunde insgesamt 10 Kohle, 2 Öl und 1 Müll gekauft. Auf der Übersichtskarte steht für 5 Spieler und »Stufe 1«, dass es 5 Kohle, 4 Öl, 3 Müll und 2 Uran Nachschub gibt. Da nur noch 4 Kohle im Vorrat sind (der Rest liegt in den Lagern der Kraftwerke), füllt ihr den Rohstoffmarkt wie folgt auf: Legt einen Kohlemarker auf das Feld 4 und drei auf das Feld 3 (ihr beginnt immer mit den teuersten Feldern mit freien Symbolen). Legt je zwei Ölmarker auf Feld 3 und Feld 2. Legt einen Müllmarker auf Feld 6, die anderen beiden auf Feld 5. Legt die zwei Uranmarker auf das Feld 12 und Feld 10.

Der Rohstoffmarkt sieht nun wie folgt aus:



Verglichen mit den Preisen zu Spielbeginn ist der Preis der Kohle zum Ende der ersten Spielrunde deutlich gestiegen, der billigste Kohlemarker kostet nun 3 Elektro. Öl, Müll und Uran sind dagegen billiger geworden.



**Deutschland: Deutscher Atomausstieg** - Nachdem das Atom-Kraftwerk »39« in Phase 2 (Kraftwerke versteigern) von einem Spieler gekauft wurde, wird bis zum Spielende kein Uran mehr aufgefüllt. Wird das Atom-Kraftwerk »39« nicht gekauft oder wurde es in der Spielvorbereitung aus dem Spiel genommen, wird der Atomausstieg nicht ausgelöst.



**3 Kraftwerksmarkt aktualisieren:** In »Stufe 1« und »Stufe 2« legt ihr das größte Kraftwerk aus dem zukünftigen Kraftwerksmarkt verdeckt unter den Kraftwerksstapel und ersetzt es durch das oberste Kraftwerk vom Kraftwerksstapel. Dieses sortiert ihr entsprechend seiner Größe in den Kraftwerksmarkt ein. Auf diese Weise entsteht im Nachziehstapel unter der Karte »Stufe 3« langsam eine Sammlung der größten Kraftwerke im Spiel, die während »Stufe 3« wieder in das Spiel kommt.

In »Stufe 3« nehmt ihr stattdessen immer das kleinste Kraftwerk aus dem aktuellen Markt aus dem Spiel und ersetzt es durch ein neues Kraftwerk vom Kraftwerksstapel. Zum Ende des Spiels kann es vorkommen, dass ihr den Kraftwerksmarkt nicht mehr mit neuen Karten bestücken könnt, da der Kraftwerksstapel aufgebraucht wurde. Das Spiel läuft einfach weiter und ihr entfernt in dieser Phase weiterhin jedes Mal das kleinste Kraftwerk.

Damit sind Phase 5 und die aktuelle Spielrunde abgeschlossen. Es folgt die nächste Spielrunde mit Phase 1.

### Die 3 »Stufen« des Spiels

Das Spiel durchläuft drei »Stufen« und beginnt in »Stufe 1«. »Stufe 2« folgt, nachdem der erste Spieler eine gewisse Anzahl an Städten an sein Stromnetz angeschlossen hat. »Stufe 3« beginnt, nachdem die Karte »Stufe 3« vom Kraftwerksstapel gezogen wurde. Das Spiel endet meistens in »Stufe 3«, in seltenen Fällen bereits in »Stufe 2«.

Die folgende Übersicht beschreibt die speziellen Regeln und Situationen in den drei verschiedenen Stufen des Spiels.

#### Stufe 1

Das Spiel beginnt mit »Stufe 1«. Jede Stadt darf nur von einem Spieler angeschlossen werden (es darf nur ein Haus in jeder Stadt stehen). Der Preis für den Erstanschluss einer Stadt beträgt 10 Elektro. Der Rohstoffnachschub für »Stufe 1« erfolgt gemäß der linken Spalte auf der Übersichtskarte.

#### Stufe 2

Die »Stufe 2« beginnt am Anfang von Phase 5 (Bürokratie), wenn in Phase 4 (Häuser bauen) mindestens ein Spieler abhängig von der Spielerzahl eine bestimmte Anzahl an Städten an sein Stromnetz angeschlossen hat.

Es ist möglich, dass mehrere Spieler diese Anzahl in der gleichen Runde erreichen oder direkt mehr als die notwendige Anzahl an Städten anschließen.

Anzahl an Spielern	Angeschlossene Städte
2-5	7
6	6

Zur Erinnerung haben wir euch die längliche »Stufe 2«-Grenze beigelegt, die ihr auf die Kante vor dem passenden Feld der Zählleiste der angeschlossenen Städte legen könnt.



**Beispiel:** Bei 2–5 Spielern beginnt »Stufe 2«, nachdem ein Spieler 7 Städte angeschlossen hat.

Zu Beginn der »Stufe 2« nehmt ihr nun **EINMALIG** das kleinste Kraftwerk im aktuellen Markt aus dem Spiel und ersetzt es durch ein neues vom Kraftwerksstapel.

Ab »Stufe 2« darf jede Stadt von 2 Spielern angeschlossen werden (es dürfen 2 verschiedene Häuser in jeder Stadt stehen). Der Preis für den Zweitanschluss einer Stadt beträgt 15 Elektro. Auch in »Stufe 2« dürft ihr eine komplett leere Stadt immer noch durch einen Erstanschluss für 10 Elektro anschließen. Der Rohstoffnachschub für die »Stufe 2« erfolgt gemäß der mittleren Spalte auf der Übersichtskarte.

### Stufe 3



Wenn ihr die Karte »Stufe 3« vom Kraftwerksstapel zieht, beginnt »Stufe 3« in der folgenden Phase!

Es gibt die folgenden 2 Möglichkeiten:

1. Zieht ihr die Karte »Stufe 3« in Phase 2 (Kraftwerk kaufen), legt ihr sie zunächst als größtes Kraftwerk in den zukünftigen Markt und behandelt sie bis zum Ende dieser Phase auch als größtes Kraftwerk. Mischt den Kraftwerksstapel mit den restlichen Kraftwerken und legt ihn wieder verdeckt bereit. Ihr setzt die Versteigerung der Kraftwerke fort und zieht nach Bedarf neue Kraftwerke nach, bis jeder Spieler entweder ein neues Kraftwerk erhalten hat oder ausgestiegen ist. Nachdem die Phase 2 beendet wurde, nehmt ihr die Karte »Stufe 3« zusammen mit dem kleinsten Kraftwerk im aktuellen Kraftwerkmarkt aus dem Spiel. Ihr zieht dafür keinen Ersatz! »Stufe 3« beginnt am Anfang von Phase 3 (Rohstoffe kaufen).
2. Zieht ihr die Karte »Stufe 3« in Phase 5 (Bürokratie) als Ersatz, nehmt ihr sie sofort zusammen mit dem kleinsten Kraftwerk im aktuellen Kraftwerkmarkt aus dem Spiel. Ihr zieht dafür keinen Ersatz! Mischt den Kraftwerksstapel mit den restlichen Kraftwerken und legt ihn wieder verdeckt bereit. Füllt die Rohstoffe ein letztes Mal gemäß »Stufe 2« nach. »Stufe 3« beginnt am Anfang von Phase 1 (Reihenfolge festlegen) der neuen Runde.

In »Stufe 3« liegen somit nur noch 6 Kraftwerke im Kraftwerkmarkt. Ab sofort stehen euch in den Versteigerungen von Phase 2 immer alle 6 Kraftwerke zur Auswahl. Es gibt keinen zukünftigen Markt mehr.

Ab »Stufe 3« dürfen alle Städte von bis zu 3 Spielern angeschlossen werden. Der Preis für den Drittanschluss einer Stadt beträgt 20 Elektro und ist auf den Stadtfeldern angegeben. Auch in »Stufe 3« dürft ihr eine komplett leere Stadt immer noch durch einen Erstanschluss für 10 Elektro anschließen (oder einen Zweitanschluss für 15 Elektro durchführen). Der Rohstoffnachschub für die »Stufe 3« erfolgt gemäß der rechten Spalte auf der Übersichtskarte

Sehr selten beginnt »Stufe 3« vor »Stufe 2«. In diesem Fall führt ihr zuerst die Änderungen für »Stufe 2« durch, bevor ihr direkt mit den Änderungen für »Stufe 3« fortfahrt.

## Spielende und Siegbedingung

Das Spiel endet im Anschluss an Phase 4 (Häuser bauen), nachdem mindestens ein Spieler abhängig von der Spielerzahl eine bestimmte Anzahl an Städten (oder mehr) an das eigene Stromnetz angeschlossen hat.

Anzahl an Spielern	Angeschlossene Städte
2	18
3–4	17
5	15
6	14

Zur Erinnerung haben wir euch die längliche »Spielende«-Grenze beigelegt, die ihr auf die Kante vor dem passenden Feld der Zählleiste der angeschlossenen Städte legen könnt. Die Spieler dürfen auch mehr Städte anschließen, als für das Spielende notwendig sind, wenn sie diese für den Sieg brauchen.



**Beispiel:** Bei 3–4 Spielern endet das Spiel, nachdem ein Spieler 17 Städte angeschlossen hat.

In der folgenden Phase 5 (Bürokratie) überprüft ihr nur, welcher Spieler die meisten eigenen Städte mit Strom aus seinen eigenen Kraftwerken versorgt. Dies entspricht der Anzahl an Städten, für die der Spieler in Phase 5 normalerweise Geld kassieren würde. Dieser Spieler gewinnt das Spiel! Bei einem Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit dem meisten Restgeld.

Es gewinnt nicht immer der Spieler, der das Spiel beendet, indem er die benötigte Anzahl an Städten angeschlossen hat, da dieser möglicherweise gar nicht alle entsprechenden Städte mit Strom versorgen kann. Bei der Bestimmung des Siegers muss bei einem Gleichstand der versorgten Städte kein Geld mehr ausgezahlt werden, da die beiden beteiligten Spieler die gleiche Summe erhalten würden.

## FUNKENSCHLAG für 2 Spieler: »Gegen den großen Konzern«

### Einleitung

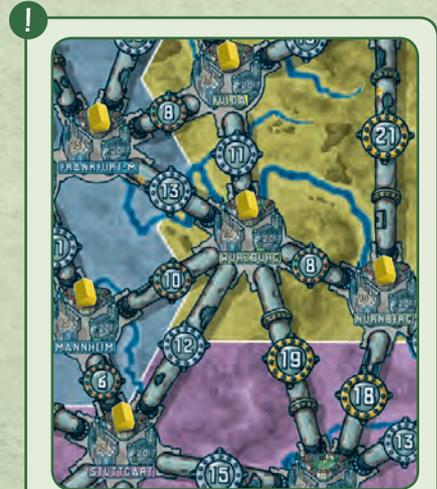
Im direkten Wettstreit miteinander werdet ihr mit den Machenschaften eines alteingesessenen großen Konzerns konfrontiert. Dieser Konzern blockiert Städte und schnappt sich die attraktivsten Kraftwerke, die er natürlich mit den entsprechenden Rohstoffen betreibt.

Es gelten alle Regeln des Basisspiels. Im folgenden findet ihr alle **ZUSÄTZLICHEN** Spielregeln, um den Konzern ins Spiel eingreifen zu lassen.

### Spielvorbereitung

1. Der Konzern benötigt neben dem Spielplan einen eigenen Bereich, in dem er seine Kraftwerke ablegt. Der Konzern erhält 16 Häuser in seiner eigenen Farbe, plus ein weiteres für die Spielreihenfolge (Der Konzern platziert kein Haus auf der Zählleiste für die angeschlossenen Städte!). Der Konzern erhält kein Geld.
2. Ihr lost aus, wer von euch beiden beginnt und eines seiner Häuser auf das erste Feld der Spielreihenfolge stellt. Der Konzern ist während des gesamten Spiels **IMMER** Zweiter in der Spielreihenfolge, so dass der andere Spieler sein Haus auf das dritte Feld stellt.
3. Nachdem ihr die Spielfläche mit 3 zusammenhängenden Regionen ausgewählt habt, platziert ihr nun wie folgt 6 Häuser des Konzerns auf die Erstanschlüsse von 6 benachbarten Städten: Der Startspieler platziert 1 Haus auf eine beliebige Stadt seiner Wahl auf der Spielfläche. Dann setzt der andere Spieler 2 Häuser auf 2 Städte ein, die benachbart zu bereits platzierten Häusern des Konzerns sind. Es folgt wieder der Startspieler mit 2 weiteren Häusern und abschließend der andere Spieler mit dem letzten Haus. Die restlichen 10 Häuser des Konzerns bleiben als Vorrat neben dem Spielplan liegen.

**Für erfahrene Funkenschlag-Spieler: Vorgegebene Startstädte** - Zuerst bestimmt ihr die 6 Startstädte des Konzerns, bevor ihr die beiden Startstädte für euch wählt. Wenn ihr diese beiden Städte mit Uranmarkern markiert, stellt ihr jeweils ein Haus des Konzerns auf den Zweitanschluss der beiden Städte. Somit beginnt der Konzern das Spiel mit nur 8 Städten im Vorrat.



**Beispiel:** Platziert die ersten 6 Häuser des Konzerns auf die Erstanschlüsse von 6 benachbarten Städten.

### Spielablauf

#### Allgemeine Regeln

Der Konzern benötigt kein Geld, er erhält Kraftwerke und Rohstoffe, ohne dafür zu bezahlen. Seine Häuser stellt er kostenfrei in die Städte. Der Konzern löst die »Stufe 2« des Spiels nicht aus! Seine Häuser blockieren nur Erst- bzw. Zweitanschlüsse für die beiden Spieler.

#### Phase 1: Reihenfolge festlegen



Der Konzern ist immer Zweiter!

#### Phase 2: Kraftwerke kaufen



Der Startspieler bietet das erste Kraftwerk zur Versteigerung an oder steigt aus. Nur die beiden Spieler bieten um die Kraftwerke, der Konzern bietet niemals mit.

Nachdem einer der beiden Spieler das erste Kraftwerk gekauft hat oder der Startspieler keines anbieten wollte, nimmt der Konzern das größte (vierte) Kraftwerk aus dem aktuellen Markt und legt es in seinen Bereich. Es gibt für dieses Kraftwerk keine Auktion!

Besitzt der Konzern bereits 3 Kraftwerke, nimmt er sich nur dann ein neues Kraftwerk, wenn es eine höhere Nummer hat als das kleinste Kraftwerk im Besitz des Konzerns. Der Konzern verbessert immer seine Kraftwerke! In diesem Fall verschrottet er sein kleinstes Kraftwerk und legt es zurück in die Schachtel.

#### Phase 3: Rohstoffe kaufen



Der Konzern nimmt für alle seine Kraftwerke immer die einfache Menge an Rohstoffen aus dem Rohstoffmarkt, um in der Phase 5 (Bürokratie) mit allen Kraftwerken einmalig Strom zu produzieren. Er lagert keine Rohstoffe in seinen Kraftwerken.

Liegen weniger Rohstoffe im Markt, nimmt er so viele wie möglich. Besitzt der Konzern ein Hybrid-Kraftwerk, nimmt er abwechselnd einen Kohle- und einen Ölmarker, solange beide Rohstoffsorten vorrätig sind (er beginnt immer mit Kohle).

#### Phase 4: Häuser bauen



Die 6 Städte, in denen ihr zu Spielbeginn Häuser des Konzerns platziert habt, dürft ihr in »Stufe 1« des Spiels nicht anschließen. Diese Städte bieten euch erst ab »Stufe 2« die Möglichkeit für einen Zweitanschluss.

Solange der Konzern noch Häuser im Vorrat besitzt, muss ein Spieler bei jedem Erstanschluss einer neuen Stadt anschließend sofort ein Haus des Konzerns auf den Zweitanschluss der entsprechenden Stadt setzen.

Somit sind die ersten 10 Städte, die von den beiden Spielern angeschlossen werden, in »Stufe 2« bereits vom Konzern besetzt und können vom jeweils anderen Spieler erst in »Stufe 3« angeschlossen werden.



**Beispiel:** Stellt sofort ein Haus des Konzerns auf den Zweitanschluss der Stadt.

#### Phase 5: Bürokratie



Der Konzern legt alle Rohstoffe von seinen Kraftwerken in den Vorrat neben den Rohstoffmarkt zurück.

### Spielende

Das Spiel endet in der Runde, in der mindestens ein Spieler in Phase 4 (Häuser bauen) 18 oder mehr Städte angeschlossen hat.

Der Konzern kann nicht gewinnen - er bietet beiden Spielern aber viele Möglichkeiten, dem anderen möglichst viele Hindernisse zu stellen.

© 2018 2F-Spiele  
Autor: Friedemann Friese  
Illustration & Grafik: Lars-Arne »Maura« Kalusky  
Lektorat: Jay Tummelson  
Realisation: Henning Kröpke

**2F-Spiele**  
Fedelhöfen 64  
D-28203 Bremen  
[www.2f-spiele.de](http://www.2f-spiele.de)



## Übersicht: »Die Phasen einer Spielrunde« / »Die 3 Stufen des Spiels«

### Phase 1: Reihenfolge festlegen



Häuser in der oberen Reihe der Spielreihenfolge neu anordnen.

- »Bester« Spieler: die meisten angeschlossenen Städte im eigenen Stromnetz.
- Bei Gleichstand: Kraftwerk mit der höheren Nummer.

### Phase 2: Kraftwerke versteigern



Diese Phase wird in Spielreihenfolge gespielt. Der beste Spieler beginnt.

#### a) Ein Kraftwerk zur Versteigerung auswählen

- Der Spieler wählt eines der 4 kleinen Kraftwerke aus dem aktuellen Markt.
- Die Spieler bieten reihum. Das Mindestgebot entspricht der Nummer des Kraftwerks.
- Pro Runde erhält jeder Spieler maximal ein Kraftwerk. Jeder Spieler darf gleichzeitig 3 Kraftwerke besitzen.
- Das kleinste Kraftwerk im aktuellen Markt erhält den Rabattmarker. Das Mindestgebot ist auf 1 Elektro reduziert.

#### b) Auf die Versteigerung verzichten

- Bietet ein Spieler kein Kraftwerk an, obwohl er an der Reihe ist, nimmt er an keiner weiteren Versteigerung teil und erhält in dieser Runde kein Kraftwerk.
- In der ersten Runde muss jeder Spieler ein Kraftwerk kaufen und darf nicht aussteigen!

Nach Abschluss dieser Phase wird in der ersten Runde **EINMALIG** die Spielreihenfolge neu bestimmt.

### Phase 3: Rohstoffe kaufen



Diese Phase wird in der umgekehrten Spielreihenfolge gespielt. Der schlechteste Spieler beginnt.

- Der Spieler kauft alle gewünschten Rohstoffmarker auf einmal, die er in seinen Kraftwerken lagern darf.
- Jedes Kraftwerk darf maximal die doppelte Verbrauchsmenge lagern.

### Phase 4: Häuser bauen



Diese Phase wird in der umgekehrten Spielreihenfolge gespielt. Der schlechteste Spieler beginnt.

- Jeder Spieler darf seine Startstadt innerhalb der gesamten Spielfläche wählen!
- Der Spieler schließt alle gewünschten Städte auf einmal an.
- Kosten: Anschlusskosten innerhalb der Stadt plus Verbindungskosten zwischen den Städten.

### Phase 5: Bürokratie



#### 1. Geld kassieren

Entsprechend der Anzahl an versorgten Städten erhält der Spieler Geld von der Bank (siehe Übersichtskarte »Auszahlung«).

#### 2. Rohstoffe auffüllen

Abhängig von der Spielerzahl und der aktuellen »Stufe« wird der Rohstoffmarkt wieder mit Rohstoffmarkern aus dem Vorrat aufgefüllt.

#### 3. Kraftwerksmarkt aktualisieren

- a) In »Stufe 1« und »Stufe 2«: Höchstes Kraftwerk aus dem zukünftigen Markt unter den Kraftwerksstapel.
- b) In »Stufe 3«: Kleinstes Kraftwerk aus dem aktuellen Markt aus dem Spiel nehmen.

### Stufe 1



- Das Spiel beginnt mit »Stufe 1«.
- Jede Stadt darf nur von einem Spieler angeschlossen werden (Erstanschluss kostet 10 Elektro).
- Rohstoffnachschub entsprechend der linken Spalte auf der Übersichtskarte.

### Stufe 2



- Die »Stufe 2« beginnt am Anfang von Phase 5, wenn ein Spieler in Phase 4 eine bestimmte Anzahl an Städten an sein Stromnetz angeschlossen hat.
- Zu Beginn der »Stufe 2« wird **EINMALIG** das kleinste Kraftwerk im aktuellen Markt aus dem Spiel genommen und durch ein neues vom Kraftwerksstapel ersetzt.
- Jede Stadt darf von zwei Spielern angeschlossen werden (Zweitanschluss kostet 15 Elektro).
- Rohstoffnachschub entsprechend der mittleren Spalte auf der Übersichtskarte.

### Stufe 3



- Die »Stufe 3« beginnt am Anfang der folgenden Phase, nachdem die Karte »Stufe 3« vom Kraftwerksstapel gezogen wurde.
- Zu Beginn der »Stufe 3« wird das kleinste Kraftwerk im aktuellen Markt zusammen mit der Karte »Stufe 3« aus dem Spiel genommen. Ab jetzt liegen nur noch 6 Kraftwerke im Kraftwerksmarkt, die alle zur Versteigerung gewählt werden dürfen.
- Jede Stadt darf von drei Spielern angeschlossen werden (Drittanschluss kostet 20 Elektro).
- Rohstoffnachschub entsprechend der rechten Spalte auf der Übersichtskarte.
- Sehr selten beginnt »Stufe 3« vor »Stufe 2«. In diesem Fall werden zuerst die Änderungen für »Stufe 2« durchgeführt.