

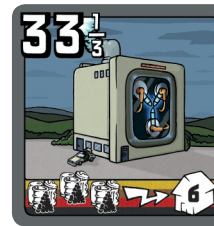
# Friedemann Friese FUNKENSCHLAG

## DIE PROMOTIONKARTEN

### Allgemeine Regeln für alle Promokarten

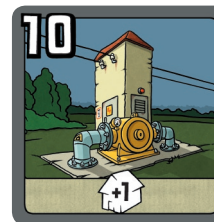
- Die Promokarten können nur mit einem Exemplar von Funkenschlag gespielt werden!
- Die Promokarten können je nach Wunsch alle zusammen oder einzeln in den Nachzugstapel mit Kraftwerkskarten eingemischt werden. Alle Promokarten sind miteinander kompatibel.
- Nachdem zu Spielbeginn der Kraftwerksmarkt und der Nachzugstapel mit Kraftwerkskarten vorbereitet wurden, werden die gewünschten Promokarten in den Stapel eingemischt. Das Kraftwerk 13 wird anschließend wie gewohnt oben auf den Nachzugstapel bereit gelegt.

### Flux-Generator



- Der Flux-Generator ist ein Kraftwerk und kann zur Stromproduktion alle vier Rohstoffe in beliebiger Kombination verbrennen und lagern - das ultimative Hybrid-Kraftwerk!
- Wird der Flux-Generator während des Spiels vom Nachzugstapel gezogen und in den Kraftwerksmarkt gelegt, entfernt man das aktuell kleinste Kraftwerk sofort aus dem Markt und legt es zurück in die Schachtel. Es wird ein weiteres Kraftwerk als Ersatz vom Nachzugstapel gezogen und in den Kraftwerksmarkt gelegt.
- Der Flux-Generator kostet  $33 \frac{1}{3}$  Elektro und ist somit größer als das Kraftwerk 33. Sollten beide Kraftwerke im Markt ausliegen, wird der Flux-Generator gegebenenfalls hinter der 33 einsortiert.
- Wird der Flux-Generator versteigert, beträgt das Mindestgebot 33 Elektro.
- Der Flux-Generator benötigt 3 beliebige Rohstoffe und versorgt 6 Städte mit Strom.

### Umspannwerk



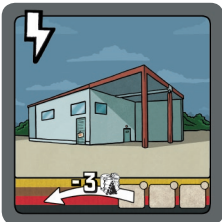
- Durch das Umspannwerk kann ein beliebiges Kraftwerk eine zusätzliche Stadt mit Strom versorgen.
- Sobald das Umspannwerk vom Nachzugstapel aufgedeckt wird, unterbricht man das Spiel für eine zusätzliche Versteigerung, unabhängig davon, welche Phase gerade gespielt wird. Nach der Versteigerung zieht man eine weitere Kraftwerkskarte als Ersatz und legt sie wie gewohnt in den Kraftwerksmarkt.
- Der aktuell beste Spieler beginnt die Versteigerung (Mindestgebot 10 Elektro) oder passt. Die anderen Spieler folgen wie gewohnt im Uhrzeigersinn und müssen das Gebot erhöhen oder passen. Die Versteigerung wird solange fortgesetzt, bis das Höchstgebot feststeht.
- Der Spieler zahlt sein Gebot an die Bank und muss das Umspannwerk nun sofort zu einem seiner Kraftwerke legen. Das entsprechende Kraftwerk kann nun in Phase 5 eine zusätzliche Stadt mit Strom versorgen, wenn es Strom produziert.
- Wenn der Spieler ein viertes (fünftes) Kraftwerk ersteigert und das Kraftwerk aus dem Spiel nimmt, muss er auch das Umspannwerk mit verschrotten.

## Lagerhalle



- Dank der Lagerhalle kann ein Spieler bis zu drei beliebige Rohstoffe zusätzlich lagern.
- Sobald die Lagerhalle vom Nachzugstapel aufgedeckt wird, unterbricht man das Spiel für eine zusätzliche Versteigerung, unabhängig davon, welche Phase gerade gespielt wird. Nach der Versteigerung zieht man eine weitere Kraftwerkskarte als Ersatz und legt sie wie gewohnt in den Kraftwerksmarkt.
- Der aktuell beste Spieler beginnt die Versteigerung (Mindestgebot 10 Elektro) oder passt. Die anderen Spieler folgen wie gewohnt im Uhrzeigersinn und müssen das Gebot erhöhen oder passen. Die Versteigerung wird solange fortgesetzt, bis das Höchstgebot feststeht.
- Der Spieler zahlt sein Gebot an die Bank und legt die Lagerhalle nun sofort neben seine Kraftwerke. Die Lagerhalle gilt nicht als Kraftwerk und beansprucht somit keinen der drei (vier) Kraftwerksplätze eines Spielers.
- Als Besitzer der Lagerhalle kann man in Phase 3 bis zu drei zusätzliche Rohstoffe kaufen und sie auf den Lagerplätzen ablegen. Man darf Rohstoffe kaufen, die aktuell von keinem eigenen Kraftwerk genutzt werden können.
- Rohstoffe in der Lagerhalle dürfen jederzeit auf Kraftwerke gelegt werden, wenn diese die Rohstoffe lagern dürfen. Genauso dürfen beliebige Rohstoffe von Kraftwerken ins Lager gelegt werden.
- Die Rohstoffe im Lager können nur durch Kraftwerke zur regulären Stromgewinnung verbraucht werden, man darf sie nicht direkt aus der Lagerhalle zum Vorrat zurücklegen.

## Rohstoffmangel



- Durch die Ereigniskarte Rohstoffmangel werden Rohstoffe aus dem Markt entfernt.
- Wenn der Rohstoffmangel vom Nachzugstapel aufgedeckt wird, unterbricht man das Spiel kurz. Es werden sofort drei Rohstoffe der günstigsten Sorte aus dem Rohstoffmarkt entfernt und in den Vorrat zurückgelegt (bei Uran wird nur 1 Rohstoff entfernt). Ein Gleichstand der günstigsten Rohstoffe wird in der folgenden Reihenfolge aufgelöst: Kohle, Öl, Müll, Uran.
- Nachdem der Rohstoffmangel ausgeführt wurde, zieht man eine weitere Kraftwerkskarte als Ersatz und legt sie wie gewohnt in den Kraftwerksmarkt.

## Rohstoffüberschuss



- Durch die Ereigniskarte Rohstoffüberschuss werden Rohstoffe in den Markt gelegt.
- Wenn der Rohstoffüberschuss vom Nachzugstapel aufgedeckt wird, unterbricht man das Spiel kurz. Es werden sofort drei zusätzliche Rohstoffe der teuersten Sorte aus dem Vorrat in den Rohstoffmarkt gelegt (bei Uran wird nur 1 Rohstoff platziert). Ein Gleichstand der teuersten Rohstoffe wird in der folgenden Reihenfolge aufgelöst: Kohle, Öl, Müll, Uran.
- Nachdem der Rohstoffüberschuss ausgeführt wurde, zieht man eine weitere Kraftwerkskarte als Ersatz und legt sie wie gewohnt in den Kraftwerksmarkt.

## Freizeitpark



- Der Freizeitpark benötigt so viel Strom, dass er als eine Stadt zählt.
- Sobald der Freizeitpark vom Nachzugstapel aufgedeckt wird, unterbricht man das Spiel für eine zusätzliche Versteigerung, unabhängig davon, welche Phase gerade gespielt wird. Nach der Versteigerung zieht man eine weitere Kraftwerkskarte als Ersatz und legt sie wie gewohnt in den Kraftwerksmarkt.
- Der aktuell beste Spieler beginnt die Versteigerung (Mindestgebot 10 Elektro) oder passt. Die anderen Spieler folgen wie gewohnt im Uhrzeigersinn und müssen das Gebot erhöhen oder passen. Die Versteigerung wird solange fortgesetzt, bis das Höchstgebot feststeht.
- Der Spieler zahlt sein Gebot an die Bank und legt den Freizeitpark nun sofort neben seine Kraftwerke. Der Freizeitpark gilt nicht als Kraftwerk und beansprucht somit keinen der drei (vier) Kraftwerksplätze eines Spielers.
- Der Spieler stellt eines seiner Häuschen auf das Stadtfeld des Freizeitparks und versetzt sein Häuschen auf der Zählleiste entsprechend um ein Feld. Es entstehen keine weiteren Anschlusskosten für diese Stadt (auf dem Stadtfeld steht 0 Elektro).

Autor: Friedemann Friese  
Grafik & Design: Maura Kalusky  
Regelbearbeitung: Henning Kröpke  
© 2010, 2F-Spiele, Bremen/Germany



## 2F-Spiele

Am Schwarzen Meer 98 • 28205 Bremen  
fon: 0421-24 14 902 • fax: 0421-24 14 903  
kontakt: h.kroepke@2f-spiele.de • www.2f-spiele.de