









Rohstofftabelle Russland

	2 Spieler			3 Spieler			4 Spieler			5 Spieler			6 Spieler		
	Stufe			Stufe			Stufe			Stufe			Stufe		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
 Kohle	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
 Öl	3	4	3	3	4	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
 Müll	2	2	3	2	2	3	3	3	4	4	3	5	4	5	6
 Uran	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

Rohstofftabelle Japan

	2 Spieler			3 Spieler			4 Spieler			5 Spieler			6 Spieler		
	Stufe			Stufe			Stufe			Stufe			Stufe		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
 Kohle	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
 Öl	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
 Müll	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
 Uran	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

Friedemann Friese
FUNKENSCHLAG

ERWEITERUNG
Russland / Japan



Art.Nr.: 19.10.01
made in germany
Copyright 2010



4 015566 008144

Die beiliegenden Spielpläne Russland / Japan können nur mit einem Exemplar von Funkenschlag (2F-Spiele, 2004) gespielt werden!

2-6 12+



Die beiliegenden Spielpläne »Russland« und »Japan« können nur mit einem Exemplar von Funkenschlag (2F-Spiele, 2004) gespielt werden. Die Spielregeln von Funkenschlag bleiben gleich. Im Folgenden werden nur die Änderungen und Besonderheiten der beiden Spielpläne erklärt.

Russland

Einführung

In Russland ist das Angebot an Kraftwerken limitiert. Zusätzlich gelten die herkömmlichen Austauschregeln für veraltete Kraftwerke nicht mehr, so dass vor allem die führenden Spieler vor neue Herausforderungen gestellt werden.

Spielvorbereitung

Die Kraftwerke 6 und 14 werden im Spiel nicht verwendet und zurück in die Schachtel gelegt. Der Kraftwerksmarkt besteht zu Beginn aus 2x3 Kraftwerken. In der oberen Reihe liegen die Kraftwerke 3, 4, 5. In der unteren Reihe liegen die Kraftwerke 7, 8, 9.

Nachdem der Anfangsmarkt ausgelegt wurde, legt man die Kraftwerke 10, 11 und 13 beiseite, bevor der Kraftwerksstapel wie im Grundspiel vorbereitet wird (abhängig von der Spielerzahl zufällig Kraftwerkskarten aus dem Spiel nehmen, etc.). Anschließend mischt man die Kraftwerke 10 und 11 mit den obersten drei Kraftwerkskarten vom Kraftwerksstapel und legt sie oben auf den Kraftwerksstapel zurück. Zuletzt wird wie gewohnt das Kraftwerk 13 oben auf dem Stapel platziert.

Die Rohstoffpreise liegen zu Beginn bei: Kohle 3 Elektro, Öl 1 Elektro, Uran 6 Elektro. Zu Beginn ist kein Müll vorhanden.

Während des Spiels

Phase 2: Kraftwerke kaufen

Ab der 2. Spielrunde: Das kleinste Kraftwerk im Markt wird sofort entfernt und durch ein neues vom Kraftwerksstapel ersetzt, sobald der erste Spieler in einer Runde auf das Anbieten eines Kraftwerks verzichtet und stattdessen passt. Diese Regel ersetzt die Regel des Grundspiels, so dass das kleinste Kraftwerk **nicht** entfernt wird, wenn alle Spieler passen und keine Kraftwerke anbieten.

Phase 4: Bauen

Das kleinste Kraftwerk im aktuellen Markt wird **nicht** entfernt, wenn dessen Nummer kleiner oder gleich der Anzahl der Städte des Spielers mit den meisten Städten ist.

Phase 5: Bürokratie

In dieser Phase werden die Rohstoffe gemäß der Rohstoffnachschubtablette Russland auf dem Markt aufgefüllt.

Rohstoffnachschubtablette Russland auf der letzten Seite!

Spielstufe 3

Zu Beginn von »Stufe 3« wird gemäß der Regeln des Grundspiels das kleinste Kraftwerk zusammen mit der Karte »Stufe 3« aus dem Markt genommen, so dass nur noch 4 Kraftwerke im Kraftwerksmarkt übrig bleiben. Diese dürfen alle zum Kauf angeboten werden.

Japan

Einführung

Aufgrund der beengten geographischen Begebenheiten dürfen die Spieler in Japan zwei getrennte Netzwerke betreiben. Die jeweiligen ersten Anschlüsse müssen aber in bestimmten Städten erfolgen, so dass ein harter Wettstreit um die besten Verbindungen beginnt.

Spielvorbereitung

Die Rohstoffpreise liegen zu Beginn bei: Kohle 2 Elektro, Öl 4 Elektro, Müll 6 Elektro, Uran 12 Elektro.

Während des Spiels

Phase 4: Bauen

Jeder Spieler darf während des Spiels zwei getrennte Netzwerke betreiben.

In der ersten Spielrunde darf jeder Spieler maximal zwei Städte anschließen, um seine beiden Netzwerke zu starten. Der Spieler muss für das erste Haus jedes seiner beiden Netzwerke in einer der sechs Startstädte beginnen: **Fukuoka, Kobe, Osaka, Sapporo, Tokyo** oder **Yokohama** (abhängig von den zu Beginn gewählten Gebieten). Alle diese Städte besitzen zwei Plätze für Erstanschlüsse (Kosten: 10 Elektro). Natürlich darf jeder Spieler nur einen Anschluss pro Stadt besitzen.

Ein Spieler kann in der ersten Runde wie gewohnt auch nur eine oder sogar keine Stadt anschließen. Ab der zweiten Spielrunde kann der Spieler ausgehend von seiner Startstadt (seinen beiden Startstädten) beliebige weitere Städte anschließen. Wenn er sein erstes (oder zweites Netzwerk) erst später im Spiel beginnt, muss dies aber in einer der sechs Startstädte starten. Ab »Stufe 3« darf dazu auch das Feld für den Drittanschluss genutzt werden (Kosten: 20 Elektro). Sollten bereits alle Felder der zur Verfügung stehenden Startstädte besetzt sein, bevor ein Spieler sein zweites Netzwerk begonnen hat, muss der betroffene Spieler mit einem Netzwerk auskommen.

Wichtig: Einige Städte in Japan sind kleiner und besitzen nur zwei Anschlüsse. Entweder stehen sie ab Spielbeginn (Anschlusskosten 10 und 15 Elektro) oder erst ab »Stufe 2« (Anschlusskosten 15 und 20 Elektro) zur Verfügung.

Phase 5: Bürokratie

In dieser Phase werden die Rohstoffe gemäß der Rohstoffnachschubtablette Japan auf dem Markt aufgefüllt.

Rohstoffnachschubtablette Japan auf der letzten Seite!

Friedemann Friese FUNKENSCHLAG

Das blitzende Wirtschaftsspiel: Für Planer und Strategen!

Mit Strom viel Geld verdienen? Eine verdammt gute Idee!

Erschaffen Sie Ihr eigenes Kraftwerksimperium in diesem spannenden Wirtschaftsspiel. Mit den Plänen von Deutschland und USA bietet Ihnen Funkenschlag viele spannende und unterhaltsame Partien.

Inhalt: Beidseitig bedruckter Spielplan, Spielgeld, Kraftwerkskarten, Spielregel, über 200 Holzspielsteine



2-6 Spieler



ab 12 Jahren



120 Minuten



Spiel des Jahres – Empfehlungsliste 2005, Ausgezeichnet mit Spielpreisen in Italien und Polen!



ERWEITERUNGEN



Frankreich/Italien

Inhalt: Beidseitig bedruckter Spielplan, Spielregel

Große geographische Unterschiede und verschiedene Schwerpunkte im Angebot der Rohstoffe fordern Sie zu kniffligen und interessanten Partien!



Benelux/Zentraleuropa

Inhalt: Beidseitig bedruckter Spielplan, Spielregel

Der bisher schnellste Spielplan mit den Beneluxstaaten und ein durch Kohle dominiertes Zentraleuropa bieten Ihnen kurzweilige und trotzdem anspruchsvolle Abwechslungen!



China/Korea

Inhalt: Beidseitig bedruckter Spielplan, Spielregel

Der geteilte Rohstoffmarkt in Korea und die chinesische Planwirtschaft bieten Ihnen die größten Herausforderungen und stellen Ihre Fähigkeiten auf die Probe, ein erfolgreiches Kraftwerksimperium aufzubauen.



Brasilien/Spanien & Portugal

Inhalt: Beidseitig bedruckter Spielplan, Spielregel, Sammelbox zur Aufbewahrung der Erweiterungen

In Brasilien entbrennt ein heißer Kampf um die knappen Rohstoffe, während sich in Spanien & Portugal die Interessen in der Stromerzeugung in zwei völlig entgegengesetzte Richtungen entwickeln: Interessenkonflikte sind vorprogrammiert und fesseln die Spieler während des Spiels!



DIE NEUEN KRAFTWERKSKARTEN

Inhalt: Neue Kraftwerkskarten, Spielregel

Es erwarten Sie neue Herausforderungen! Die neuen Kraftwerkskarten bieten Ihnen Alternativen für alle veröffentlichten Spielpläne! Mit drei Regelvarianten für interessante Funkenschlag-Partien.

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

