

Rohstofftabelle Nordeuropa

	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	4	3	3	4	4	4	5	5	4	5	6	6	8	5
 Öl	1	2	3	2	2	3	2	3	4	3	4	5	4	5	6
 Müll	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
 Uran	1	2	2	1	2	2	2	3	2	2	4	3	2	4	4

Rohstofftabelle United Kingdom & Irland

	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	3	5	3	4	6	4	4	7	5	6	8	6
 Öl	2	3	2	2	4	2	3	5	3	4	6	6	5	7	5
 Müll	1	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	5	3	5	5
 Uran	1	1	1	1	2	1	1	3	1	2	4	2	2	4	3

Friedemann Friese
FUNKENSCHLAG

ERWEITERUNG

Nordeuropa / United Kingdom & Irland



Art.Nr.: 21.10.03
made in germany
Copyright 2012



4 260300 450042

Die beiliegenden Spielpläne und Karten Nordeuropa / United Kingdom & Irland können nur mit einem Exemplar von Funkenschlag (2F-Spiele, 2004) gespielt werden!

2-6 12+



Die beiliegenden Spielpläne »Nordeuropa« und »United Kingdom & Irland« 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.

Inhalt

- 1 doppelseitiger Spielplan
- 12 neue Kraftwerke (für Nordeuropa)

Nordeuropa

Einführung

Die sieben Staaten in Nordeuropa verwenden sehr verschiedene Energiequellen für ihre Stromproduktion. Abhängig von den gewählten Gebieten ändern sich die zur Verfügung stehenden Kraftwerke!

Spielvorbereitung

Nachdem die Spielfläche gewählt wurde, ersetzen die folgenden neuen Kraftwerke jeweils die alten Kraftwerke mit der gleichen Nummer. Die aussortierten Kraftwerke kommen zurück in die Schachtel und werden für die Partie nicht mehr benötigt.



Die Startpreise der Rohstoffe liegen zu Beginn bei: Kohle 3 Elektro, Öl 3 Elektro, Müll 5 Elektro und Uran 7 Elektro.

Während des Spiels

Phase 2: Kraftwerke kaufen

Die Spieler dürfen im Laufe des Spiels nur dann Atomkraftwerke ersteigern, wenn ihr Stromnetz wenigstens eine Stadt in Schweden, Finnland oder im Baltikum (Estland, Lettland, Litauen) beinhaltet. Spieler mit einem Stromnetz ausschließlich in Dänemark oder Norwegen müssen bei der Versteigerung immer passen bzw. dürfen als bester Spieler kein Atomkraftwerk zur Versteigerung aussuchen. Wenn in einer Partie mit dem Süden Schwedens gespielt wird, darf ein Spieler das Atomkraftwerk 10 erst dann kaufen, wenn er wenigstens eine Stadt in Schweden, Finnland oder im Baltikum besitzt.

Phase 5: Bürokratie

In dieser Phase werden die Rohstoffe gemäß der Rohstoffnachschubtable Nordeuropa auf dem Markt aufgefüllt.

Rohstoffnachschubtable Nordeuropa auf der letzten Seite!

United Kingdom & Irland

Einführung

Im United Kingdom & Irland können die Spieler zwei getrennte Stromnetze betreiben. Es gibt keine direkte Verbindung zwischen Irland und Großbritannien, somit ist der Beginn des zweiten Stromnetzes mit hohen Kosten verbunden. Außerdem wurde die Region in kurzer Zeit vom Rohstoffexporteur zum -importeuer, so dass auf diesem Spielplan die Stufe 3 früher als gewohnt beginnt.

Spielvorbereitung

Auf diesem Spielplan darf die gewählte Spielfläche sowohl auf Irland als auch Großbritannien liegen. Innerhalb Großbritanniens muss eine zusammenhängende Spielfläche gewählt werden.

Beispiel: Eine Partie mit 3 Spielern kann in der Republik Irland, Wales und Nordengland spielen. Die Spieler können aber statt Nordengland nicht Schottland wählen, da es auf diese Weise keine zusammenhängende Spielfläche in Großbritannien geben würde.

Nachdem der Nachzugstapel mit Kraftwerkskarten vorbereitet wurde, kommt die Karte »Stufe 3« als drittletzte Karte unter den Stapel. Somit liegen zwei zufällige Kraftwerke unterhalb der Karte »Stufe 3«. Zu Beginn von Stufe 3 werden diese beiden Kraftwerke zusammen mit den anderen zurückgelegten Kraftwerken gemischt und als Nachzugstapel erneut bereitgelegt.

Die Startpreise der Rohstoffe liegen zu Beginn bei: Kohle 1 Elektro, Öl 3 Elektro, Müll 5 Elektro. Zu Spielbeginn gibt es kein Uran im Rohstoffmarkt.

Während des Spiels

Phase 2: Kraftwerke kaufen

Die Spieler dürfen im Laufe des Spiels nur dann Atomkraftwerke ersteigern, wenn ihr Stromnetz wenigstens eine Stadt in Schottland, England, Wales oder Nordirland beinhaltet. Spieler mit einem Stromnetz ausschließlich in der Republik Irland müssen bei der Versteigerung immer passen bzw. dürfen als bester Spieler kein Atomkraftwerk zur Versteigerung aussuchen.

Phase 4: Bauen

Wenn der gewählte Spielbereich auf beiden Inseln liegt, also sowohl auf Irland als auch in Großbritannien, dürfen die Spieler zwei getrennte Stromnetze betreiben. Jeder Spieler wählt die erste Stadt frei auf einer der beiden Inseln. Um im Laufe des Spiels das zweite Stromnetz auf der anderen Insel zu beginnen, muss der Spieler einmalige Verbindungskosten von 20 Elektro zahlen, plus die gewohnten Anschlusskosten der Stadt. Er darf dann gemäß den Regeln eine beliebige freie Stadt auf der anderen Insel als Beginn seines zweiten Stromnetzes wählen. Wenn er eine weitere Stadt innerhalb eines der beiden Stromnetze anschließen möchte, folgt er den gewohnten Regeln. Auf der Zählleiste wird immer die Gesamtzahl aller angeschlossenen Städte angezeigt!

Ergänzung für die Erweiterung »Die Roboter«: Der Roboter folgt den Bauregeln und wählt immer die günstigsten Verbindungen. Somit beginnt er sein zweites Netzwerk, wenn dies die günstigste Möglichkeit für den Anschluss einer neuen Stadt ist. Er zahlt die 20 Elektro Verbindungskosten plus die entsprechenden Anschlusskosten der Stadt.

Phase 5: Bürokratie

In dieser Phase werden die Rohstoffe gemäß der Rohstoffnachschubtable United Kingdom & Irland auf dem Markt aufgefüllt.

Rohstoffnachschubtable United Kingdom & Irland auf der letzten Seite!

Stufe 2

Die Gebiete besitzen unterschiedlich viele Städte. Abhängig von der gewählten Spielfläche können weniger als die gewohnten 7 Städte pro Spieler zur Verfügung stehen. Die Stufe 2 beginnt entweder, nachdem ein Spieler seine insgesamt 7. Stadt anschließt (10 Städte bei 2 Spielern, 6 Städte bei 6 Spielern) oder spätestens dann, wenn alle zur Verfügung stehenden Städte mit einem Erstanschluss versorgt sind.

Spielende bei 2 Spielern

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle Städte angeschlossen hat. Je nach gewählter Spielfläche können das 18 bis 22 Städte sein.

Autor: Friedemann Friese

Grafik & Design: Maura Kalusky

Regelbearbeitung: Henning Kröpke

© 2012, 2F-Spiele, Bremen /Germany

2F-Spiele

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

