

2 Spieler		3 Spieler		4 Spieler		5 Spieler		6 Spieler	
Stufe									
1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	2	3	3	4	4	5	5	6
3	3	4	5	5	6	5	7	7	9
4	4	1	2	2	3	3	3	3	5
3	3	1	1	1	1	2	2	2	3
1	1	1	1	1	1	2	2	2	3



Startpreis: Kohle=3 Öl/Gas=1 Müll=7 Uran=14

Spezialregel: Wenn ein Öko-Kraftwerk das kleinste Kraftwerk im Zukünftigen Markt ist, darf dieses Kraftwerk ebenfalls ersteigert werden.

Spezialregel: In jeder Runde der Stufe 1 und Stufe 2 wird das kleinste Kraftwerk im Kraftwerksmarkt aus dem Spiel genommen und durch das oberste vom Nachzugstapel ersetzt.

Friedemann Friese
FUNKENSCHLAG

ERWEITERUNG
Benelux / Zentraleuropa



Art.Nr.: 10.09.30
 made in germany
 Copyright 2011



4 015566 008052



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



Die beiliegenden Spielpläne »Zentraleuropa« und »Benelux« 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.

Zentraleuropa

Einführung

Aufgrund der **großen Kohlevorkommen** in **Polen** ist der Rohstoffmarkt und -nachschub für die Kraftwerke in Zentraleuropa sehr einseitig. Zusätzlich **verzichten** sowohl **Österreich** als auch **Polen** auf **Atomkraft**. Nur Spieler, deren Netzwerke **auch** in den anderen drei Staaten verlaufen, **können diese Sorte Kraftwerke betreiben**. Die **Stadt Wien** besitzt einen Sonderstatus, da sie zur Energiegewinnung Massen an Müll verbrennt und diesen sogar von Nachbarstaaten ankauft. Spieler mit der **Stadt Wien** in ihrem Stromnetz erhalten in dieser Variante einen **Rabatt auf Müll**. Diese verschiedenen Voraussetzungen bieten den Spielern auf diesem Spielplan spannende Herausforderungen im Wettstreit um den größten Profit.

Spielvorbereitung

Der **Rohstoffmarkt** wird wie folgt aufgefüllt. **Je 3 Kohle** werden auf die Felder **1 bis 8** gelegt. **Je 3 Öl** kommen auf die Felder **3 bis 8**, **je 3 Müll** auf die Felder **7 und 8**. **Je 1 Uran** wird auf die Felder **8 bis 16** gelegt.

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 **Ungarn, Tschechien** oder der **Slowakei** beinhaltet. Spieler mit einem Stromnetz **ausschließlich** in **Polen** oder **Österreich** müssen bei der Versteigerung **immer passen** bzw. dürfen als bester Spieler **kein Atomkraftwerk** zur Versteigerung **aussuchen**.

Phase 3: Rohstoffe kaufen

Die Spieler, die **Wien** bereits in ihrem Stromnetz **angeschlossen haben**, können auf dem Rohstoffmarkt **Müll** zu einem um **-1 Elektro reduzierten Preis** einkaufen.

Phase 5: Bürokratie

Für Zentraleuropa wird die beiliegende, **spezielle Rohstoffnachschubtable** verwendet.

Benelux

Einführung

Die **Benelux-Staaten** unterstützen verstärkt den Bau **ökologischer Kraftwerke**, so dass sie nach Möglichkeit den Kraftwerksmarkt erweitern, um den Bedarf zu decken. Im Gegensatz zu Zentraleuropa liegt in den Benelux-Staaten **der Schwerpunkt** an Rohstoffen auf **Öl** (bzw. **Gas**). Neben den sehr niedrigen Verbindungskosten für Netzwerke wird das Spiel noch **zusätzlich beschleunigt**, da die **kleinsten Kraftwerke** am Markt **schnell verschrottet** werden. **Die flotteste Funkenschlag-Variante!**

Spielvorbereitung

Der Rohstoffmarkt wird wie folgt aufgefüllt. **Je 3 Kohle** werden auf die Felder **3 bis 8** gelegt. **Je 3 Öl** kommen auf die Felder **1 bis 8**, **je 3 Müll** auf die Felder **7 und 8**. **Je ein Uran** wird auf die Felder **14 und 16** gelegt.

Während des Spiels

Phase 2: Kraftwerke kaufen

Immer wenn das **kleinste Kraftwerk** im »Zukünftigen Markt« ein **Öko-Kraftwerk** ist, wird der »Aktuelle Markt« erweitert, und **dieses Kraftwerk** kann **ebenfalls** von den Spielern **ersteigert werden**. In diesem Fall stehen den Spielern somit **5 Kraftwerke** zur Auswahl.



Phase 5: Bürokratie

In **jeder Runde** der **Stufe 1** und **Stufe 2** des Spiels wird zusätzlich das **kleinste Kraftwerk** aus dem **Kraftwerksmarkt** aus dem Spiel genommen und durch das **oberste** vom Nachzugstapel ersetzt.

Für die Benelux-Staaten wird die beiliegende, **spezielle Rohstoffnachschubtable** verwendet.

Autor: Friedemann Friese
Grafik & Design: Maura Kalusky
Regelbearbeitung: Henning Kröpke
 © 2006/2011, 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



Rohstofftable Zentraleuropa

	Uran	Müll	Öl	Kohle	
2 Spieler	1	1	1	4	1 Stufe
	1	3	2	5	2 Stufe
	1	3	3	3	3 Stufe
3 Spieler	1	1	2	5	1 Stufe
	1	3	2	6	2 Stufe
	1	3	3	3	3 Stufe
4 Spieler	1	2	2	6	1 Stufe
	2	4	3	7	2 Stufe
	1	4	4	5	3 Stufe
5 Spieler	2	3	3	7	1 Stufe
	2	4	4	8	2 Stufe
	2	5	5	5	3 Stufe
6 Spieler	2	3	4	8	1 Stufe
	3	6	5	10	2 Stufe
	2	6	6	6	3 Stufe

Startpreis: Kohle=1 Öl=3 Müll=7 Uran=8

Spezialregel: Es können nur Atomkraftwerke ersteigert werden, wenn man mindestens eine Stadt in Ungarn, Tschechien oder der Slowakei angeschlossen hat.

Spezialregel: Ist Wien an das eigene Stromnetz angeschlossen, kann man Müll zu einem um -1 Elektro reduzierten Preis am Rohstoffmarkt einkaufen.