

Friedemann Friese

# FUNKENSCHLAG

- Das Kartenspiel -



# Funkenschlag: Das Kartenspiel

Ein funkensprühendes Spiel von Friedemann Friese für 2-6 Spieler ab 12 Jahren

## Spielidee

Als Firmenchefs mächtiger Energiekonzerne produziert ihr Strom. Während des Spiels bietet ihr um Kraftwerke und versorgt sie mit Rohstoffen. Euer Einkommen ist von der Strommenge abhängig, die ihr in jeder Runde produziert. Am Ende des Spiels gewinnt derjenige mit der größten Stromproduktion.

**Funkenschlag: Das Kartenspiel** bietet euch all die Spannung und Taktiken der großen Brüder **Funkenschlag** und **Funkenschlag deluxe**, ohne dass ihr die verschiedenen Spielpläne benötigt. Ihr erfahrt die gesamten **Funkenschlag**-Emotionen in intensiven 60 Minuten Spielzeit!

## Inhalt

### ① 43 Kraftwerkskarten:

- 13 kleine Kraftwerke mit dunkelgrüner Rückseite
- 29 große Kraftwerke mit hellgrüner Rückseite
- 1 Karte „Noch eine Runde“



### ② 51 Rohstoffkarten:

- 36 Rohstoffe (12x Kohle, 10x Erdgas, 9x Öl, 5x Uran)
- 7 „Einzel“-Rohstoffe (je 2x für Kohle, Erdgas, Öl, 1x für Uran)
- 4 „+“- und 4 „++“-Rohstoffe



### ③ 12 Karten „Firmenchef“ (je 2 Karten pro Spieler)

### ④ 4 Rohstoffpreiskarten (1-4 Elektro)

### ⑤ 2 Pfeilkarten für die Spielreihenfolge

### ⑥ 1 Rabattmarker „Mindestgebot 1 Elektro“

### ⑦ Spielgeld (40 x 1 Elektro, 20x 5 Elektro, 40x 10 Elektro)

### ⑧ Variante: 6 Karten „Abrissunternehmer“



## Funkenschlag: Das Kartenspiel für 2 Spieler: „Gegen den großen Konzern“

**Funkenschlag: Das Kartenspiel** ist für 2-6 Spieler. Um euch zu zweit ein spannendes Spiel zu bieten, werdet ihr mit dem Konzern als dritten Spieler spielen. Im Wettstreit um den Sieg müsst ihr dessen Machenschaften mit in eure Planungen einbeziehen und versuchen, diese erfolgreich gegen euren Mitspieler einzusetzen. Wenn notwendig, beschreiben wir die kleinen Anpassungen für 2 Spieler jeweils in den folgenden Kapiteln.

## Funkenschlag: Der Abrissunternehmer

Dieses Spiel beinhaltet auch die neue Variante „Der Abrissunternehmer“, die ihr im Kartenspiel mit den Vorderseiten von 5 Karten des Abrissunternehmers nutzt. Als Variante bei **Funkenschlag** und **Funkenschlag deluxe** verwendet ihr die Rückseiten aller 6 Karten. Ihr findet die Spielregeln für diese Variante auf der letzten Seite dieser Spielanleitung.

## Die Kraftwerke

- Die Nummer:** Sie ist das Mindestgebot, das ihr bei der Versteigerung des Kraftwerks abgeben müsst. Zusätzlich verwendet ihr die Nummer, um die Kraftwerke im Markt nach Größe zu sortieren. Die Nummern dienen euch auch zur Bestimmung der Spielreihenfolge, sollten mehrere Spieler dasselbe Einkommen erhalten.
- Das Bild:** Es zeigt das Kraftwerk und hat keine spielentscheidende Bedeutung.
- Die Farbe und das Rohstoffsymbol:** Die Symbole in der unteren linken Ecke zeigen die Rohstoffsorte(n) und Anzahl an Rohstoffen, die ihr für die Stromproduktion benötigt. Ihr dürft das Kraftwerk niemals mit weniger (oder mehr) Rohstoffen als angegeben betreiben. Ihr dürft in eurem persönlichen Vorrat nur die benötigte Rohstoffsorte lagern, aber nur maximal doppelt so viele Rohstoffe, wie Symbole auf dem Kraftwerk abgebildet sind.



Kohle



Erdgas



Öl



Uran

**Hybrid-Kraftwerke** sind blau/schwarz und besitzen doppelte Rohstoffsymbole. Ihr dürft sie beliebig mit Erdgas und Öl betreiben. Normalerweise verwendet ihr den billigeren Rohstoff. Für Stromproduktion und Lagerung gilt, dass ihr beide Rohstoffsorten im beliebigen Mischungsverhältnis verwenden, aber nur insgesamt die doppelte Menge lagern dürft.

**Öko-Kraftwerke** sind grün. Sie benötigen keine Rohstoffe, so dass ihr auch keine Rohstoffe für sie lagern dürft.

- Das Einkommen:** Ihr erhaltet das Einkommen aus der Bank, wenn ihr mit dem Kraftwerk Strom produziert. Ihr dürft weder die Hälfte der benötigten Rohstoffe nutzen, um das halbe Einkommen zu erhalten, noch ein Kraftwerk für das doppelte Einkommen zweimal in derselben Runde betreiben, wenn ihr die doppelte Menge an Rohstoffen lagert.

***Beispiel:** Das Kraftwerk „12“ hat ein Mindestgebot von 12 Elektro. Es benötigt genau 3 Kohle, um Strom zu produzieren, so dass ihr dafür bis zu 6 Kohle in eurem persönlichen Vorrat lagern dürft. Ihr bekommt ein Einkommen von 9 Elektro, wenn ihr damit Strom produziert.*

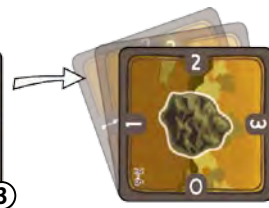
*Das Hybrid-Kraftwerk „7“ benötigt eine beliebige Kombination von 3 Erdgas und Öl (3 Erdgas, 3 Öl, 1 Öl und 2 Erdgas usw.), damit ihr ein Einkommen von 8 Elektro erhaltet. Ihr dürft insgesamt bis zu 6 Rohstoffe beider Sorten lagern (z. B. je 3 Öl und Erdgas, 6 Öl, oder jede andere Kombination mit bis zu 6 dieser beiden Rohstoffe).*

*Das Öko-Kraftwerk „8“ benötigt keine Rohstoffe, so dass ihr dafür auch keine lagern dürft. Ihr erhaltet ein Einkommen von 6 Elektro, wenn ihr damit Strom produziert.*



## Die Rohstoffkarten

- Das Rohstoffsymbol:** Es zeigt die Rohstoffsorte wie oben abgebildet für Kohle, Erdgas, Öl und Uran an.
- Die Anzahl an Rohstoffen:** Jede Rohstoffkarte entspricht 1 bis 3 Rohstoffen der jeweiligen Sorte. Jedes Mal, wenn ihr einen oder mehrere dieser Rohstoffe für die Stromproduktion verbraucht, dreht ihr die Karte auf die entsprechend niedrigere Nummer. Zeigt die Karte „0“ an, habt ihr die Rohstoffe dieser Karte verbraucht und legt sie auf den Ablagestapel für Rohstoffe.
- Die Spielerzahl und andere Symbole:** Es gibt 3 Arten von Rohstoffkarten, die ihr anhand der Symbole in der unteren rechten Ecke unterscheidet. Die normalen Rohstoffkarten zeigen die Spielerzahl, bei der diese verwendet werden. Die „+“- und „++“-Karten verwendet ihr erst später im Spiel. Die „Einzel“-Rohstoffkarten zeigen keine Symbole. Ihr verwendet diese für überzählige Rohstoffe.





# Spielvorbereitung

- Spielreihenfolge:** Jeder nimmt sich 2 Firmenchef-Karten und legt eine davon als Erinnerung an die gewählte Farbe vor sich ab (1a). Dann bestimmt ihr die zufällige Spielreihenfolge, indem ihr die anderen Karten mischt und in einer Reihe auslegt. Während des gesamten Spiels zeigt die Karte ganz links den ersten Spieler und die Karte ganz rechts den letzten Spieler. Legt die beiden Pfeilkarten links und rechts neben die Spielreihenfolge, so dass deren Pfeile in die Reihenfolge zeigen (1b). Die Pfeilkarten erinnern euch an die korrekte Reihenfolge, in der ihr in den drei Phasen einer Runde spielt.

**2 Spieler:** Ihr spielt zusammen mit dem Konzern als drittem Spieler. Der Konzern erhält seine eigenen Firmenchef-Karten. Legt eine dieser Karten neben dem Spielbereich aus und verwendet die andere für die Spielreihenfolge. Während des gesamten Spiels ist der Konzern immer zweiter in der Spielreihenfolge. Ihr mischt nur eure beiden Karten und legt sie links und rechts neben den Firmenchef des Konzerns in die Spielreihenfolge.

- Geld:** Legt das Geld nach Werten getrennt neben den Spielbereich (2a). Jeder nimmt sich 12 Elektro als Bargeld (2b).

**2 Spieler:** Der Konzern spielt ohne Bargeld.

- Kraftwerksmarkt:** Bereitet den Kraftwerksmarkt unterhalb der Spielreihenfolge vor. Nehmt die 13 kleinen Kraftwerke mit der dunkelgrünen Rückseite und mischt diesen Stapel. Zieht dann die obersten 8 Kraftwerke eines nach dem anderen und legt sie offen aus, sortiert in aufsteigender Reihenfolge entsprechend ihrer Nummern. Einige Kraftwerke haben jeweils dieselben Nummern. Zieht ihr ein Kraftwerk mit derselben Nummer wie ein bereits ausliegendes Kraftwerk, gilt das neue Kraftwerk als „größer“ und ihr legt es rechts neben das Kraftwerk mit derselben Nummer. Nachdem ihr 8 Kraftwerke gezogen habt, legt ihr die 4 Kraftwerke mit den kleinsten Nummern in aufsteigender Reihenfolge in die obere Reihe des Kraftwerksmarktes (der aktuelle Markt) und die vier größten in aufsteigender Reihenfolge in die untere Reihe (der zukünftige Markt) (3a). Legt den Rabattmarker neben das kleinste Kraftwerk (3b).

**Beispiel:** Kraftwerksmarkt vorbereiten



- Kraftwerksstapel:** Bereitet den Kraftwerksstapel vor. Legt die Karte „Noch eine Runde“ offen sowie ein kleines Kraftwerk verdeckt beiseite. Mischt die großen Kraftwerke mit den hellgrünen Rückseiten. Legt nun kleine wie auch große Kraftwerke, wie in der nebenstehenden Tabelle angegeben, unbesehen zurück in die Schachtel.

Mischt alle übrigen Kraftwerke zusammen und legt den gesamten Stapel verdeckt neben den Kraftwerksmarkt bereit (4a). Legt die Karte „Noch eine Runde“ verdeckt unter den Stapel (4b) und das beiseite gelegte kleine Kraftwerk verdeckt auf den Stapel (4c). Es ist beabsichtigt, dass ihr im Laufe des Spiels anhand der unterschiedlichen Rückseiten erkennt, ob oben auf dem Kraftwerksstapel ein kleines oder großes Kraftwerk liegt.

Je nach Spielerzahl müsst ihr die folgende Anzahl an Kraftwerken entfernen:

	kleine Kraftwerke mit dunkelgrüner Rückseite	große Kraftwerke mit hellgrüner Rückseite
2 Spieler	1	5
3 Spieler	2	6
4 Spieler	1	3
5-6 Spieler	keine	keine

- Rohstoffmarkt:** Bereitet den Rohstoffmarkt unterhalb des Kraftwerksmarktes vor. Legt die 4 Rohstoffpreiskarten in einer Reihe von 1-4 Elektro aus (5a) und legt alle 7 „Einzel“-Rohstoffkarten offen neben diese Reihe (5b).

Nehmt die normalen Rohstoffkarten entsprechend der Spielerzahl (prüft die Symbole in der unteren rechten Ecke: „2-6“, „4-6“, „5-6“) und mischt diesen Stapel. Zieht eine Anzahl an Rohstoffkarten wie in der nebenstehenden Tabelle angegeben und legt sie in 3 Spalten unterhalb der Rohstoffpreiskarten für 2, 3 und 4 Elektro jeweils mit der höchsten Zahl nach oben aus (5c). Die Spalte für 1 Elektro bleibt leer! Legt die übrigen Karten als verdeckten Rohstoffstapel neben die „Einzel“-Rohstoffkarten (5d).

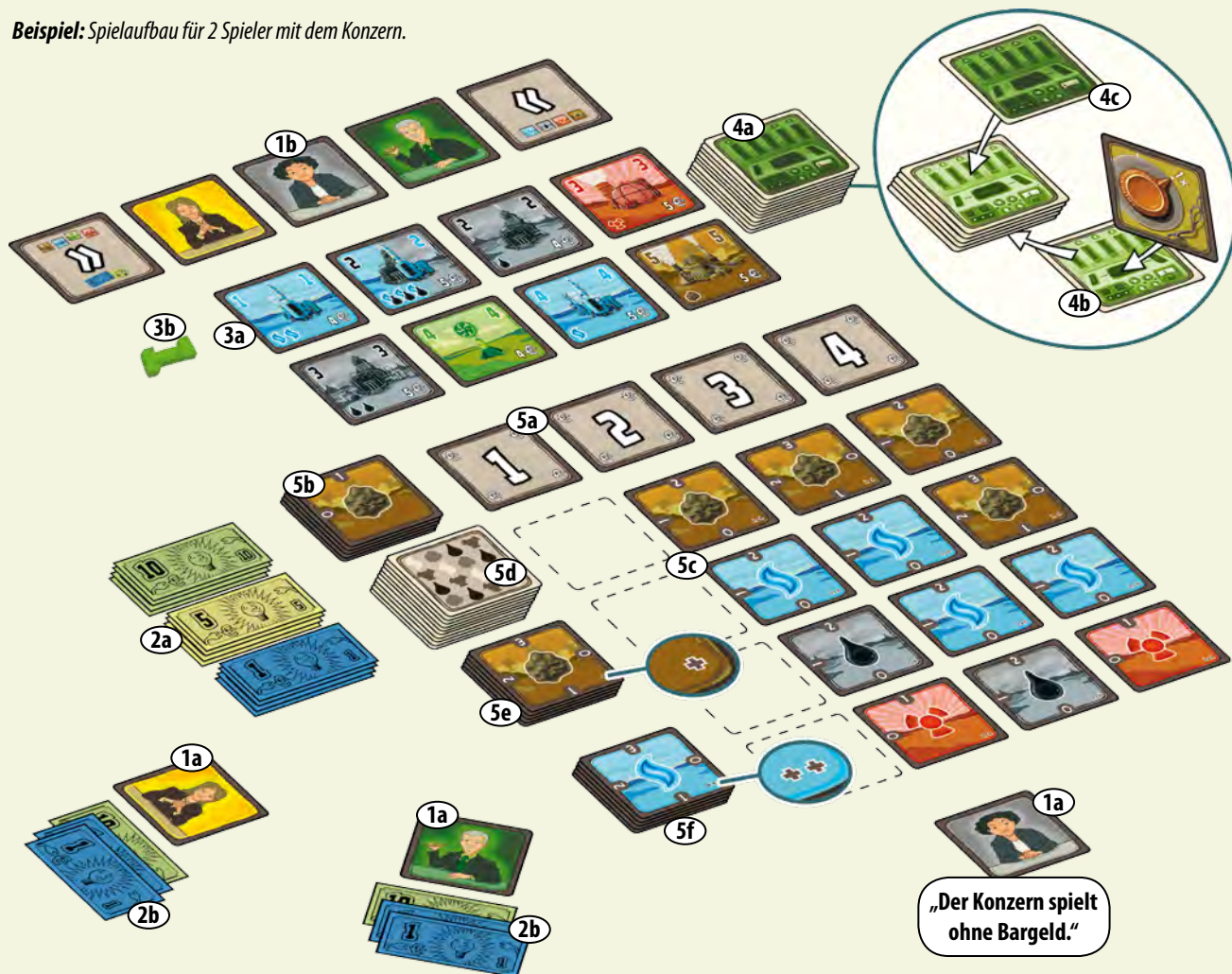
	Rohstoffkarten pro Spalte (2, 3, 4)
2-3 Spieler	4
4 Spieler	5
5-6 Spieler	6

Für einen besseren Überblick sortiert ihr alle Rohstoffkarten in jeder Spalte des Rohstoffmarkts nach (ausliegenden) Sorten von oben nach unten: Kohle, Erdgas, Öl, Uran. Zusätzlich sortiert ihr sie innerhalb einer Sorte aufsteigend nach Anzahl an Rohstoffen: Karten mit weniger Rohstoffen oben, Karten mit mehr Rohstoffen unten.

Abschließend legt ihr die 4 Rohstoffkarten mit dem Symbol „+“ (je einmal Kohle, Erdgas, Öl und Uran) offen neben den Rohstoffstapel (5e). Sie bilden den Anfang des ersten Ablagestapels. Nachdem ihr den Ablagestapel das erste Mal während des Spiels gemischt habt, legt ihr die 4 Rohstoffkarten mit dem Symbol „++“ offen neben den Rohstoffstapel (5f). Sie bilden den Anfang des zweiten Ablagestapels.

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

**Beispiel:** Spielaufbau für 2 Spieler mit dem Konzern.



## Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus 3 Phasen, in denen ihr alle eure Aktionen ausführt, bevor ihr zur nächsten Phase wechselt.

Die 3 Phasen sind:

1. Kraftwerke kaufen
2. Rohstoffe kaufen
3. Bürokratie

Sobald ihr die Karte „Noch eine Runde“ zieht, beendet ihr die laufende Runde und spielt eine Abschlussrunde ohne die dritte Phase „Bürokratie“. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten für seine Kraftwerke und sein übriges Bargeld gewinnt das Spiel.

### 1. Kraftwerke kaufen

In dieser Phase darf jeder maximal 1 Kraftwerk kaufen.

Als Erstes 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. In der ersten Runde hat dies meistens keine Auswirkung, wenn das kleinste Kraftwerk die Nummer „1“ besitzt.

Ihr spielt diese Phase in Spielreihenfolge, so dass der erste Spieler beginnt (der Spieler mit seinem Firmenchef ganz links in der Spielreihenfolge). Wenn du an die Reihe kommst, wählst du zwischen den beiden folgenden Möglichkeiten:

#### a. Ein Kraftwerk zur Versteigerung auswählen

Du wählst eines der 4 Kraftwerke aus dem aktuellen Markt und beginnst die Versteigerung. Du gibst ein beliebiges Gebot für das Kraftwerk ab. Du musst mindestens das Mindestgebot für dieses Kraftwerk bieten, darfst aber auch gleich einen höheren Betrag bieten. Reihum im Uhrzeigersinn dürfen 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 neben seinen Firmenchef legt.

Als Ersatz für das verkaufte Kraftwerk zieht ihr nun ein neues Kraftwerk vom verdeckten Kraftwerksstapel. Ihr sortiert es in den Kraftwerksmarkt so ein, dass die vier kleinsten Kraftwerke immer in aufsteigender Größe in der oberen Reihe im aktuellen Markt liegen und die größten Kraftwerke ebenfalls aufsteigend sortiert in der unteren Reihe im zukünftigen Markt. Zieht ihr wieder ein Kraftwerk mit derselben Nummer wie ein bereits ausliegendes Kraftwerk, gilt das neue Kraftwerk als „größer“ und ihr legt es rechts neben das Kraftwerk mit derselben Nummer.

Während der Versteigerungen musst du die **folgenden Regeln beachten**:

- In der ersten Runde muss jeder Spieler 1 Kraftwerk kaufen.
- Nachdem du in dieser Phase ein Kraftwerk ersteigert hast, darfst du weder an einer weiteren Versteigerung in dieser Phase teilnehmen noch ein weiteres Kraftwerk zur Versteigerung auswählen.
- Wenn du selbst das Kraftwerk ersteigerst, das du ursprünglich ausgewählt hast, kommt der nächste Spieler an die Reihe, der in dieser Runde noch kein Kraftwerk ersteigert hat.

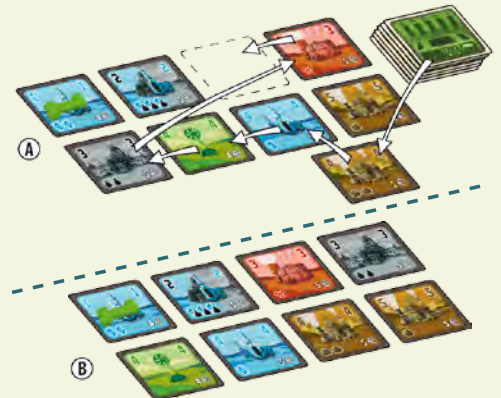


*Der erste Spieler beginnt!*

**Beispiel:** Angelika wählt das dritte Kraftwerk aus dem aktuellen Markt zur Versteigerung aus.



**Beispiel:** Angelika ersetzt das verkaufte Kraftwerk mit einem neuen vom Kraftwerksstapel und muss die Kraftwerke wieder in aufsteigender Reihenfolge sortieren.



Hat ein anderer Spieler die Versteigerung gewonnen und das Kraftwerk gekauft, darfst du ein anderes Kraftwerk aus dem aktuellen Markt zur Versteigerung auswählen.

- Jeder Spieler darf während des Spiels gleichzeitig maximal 3 Kraftwerke besitzen. Wenn du ein viertes Kraftwerk kaufst, musst du eines der 4 Kraftwerke sofort verschrotten und ganz aus dem Spiel nehmen. Die Rohstoffe, die du ggf. für das verschrottete Kraftwerk in deinem persönlichen Vorrat lagerst, darfst du behalten, wenn andere deiner Kraftwerke diese ebenfalls benötigen. Darfst du nicht so viele Rohstoffe lagern oder besitzt du keine weiteren passenden Kraftwerke, musst du die Rohstoffe ersatzlos auf den Ablagestapel legen (siehe „Die Kraftwerke“ auf S. 3 und „Rohstoffe kaufen“ auf S. 8).
- Der letzte Spieler darf mangels weiterer Mitbieter eines der Kraftwerke aus dem aktuellen Markt zum Mindestgebot kaufen.
- Solange der Rabattmarker auf dem kleinsten Kraftwerk liegt, beträgt dessen Mindestgebot 1 Elektro. Kaufst du dieses Kraftwerk, legst du den Rabattmarker neben den Kraftwerksmarkt. In der nächsten Runde legt ihr den Rabattmarker dann zu Beginn der ersten Phase wieder auf das kleinste Kraftwerk.
- Liegt der Rabattmarker auf dem kleinsten Kraftwerk und du ziehst ein Kraftwerk als Ersatz mit einer kleineren Nummer als die des rabattierten Kraftwerks, nimmst du es direkt aus dem Spiel. Zusätzlich legst du auch den Rabattmarker neben den Kraftwerksmarkt. Anschließend ziehst du ein weiteres Kraftwerk als Ersatz, um den Kraftwerksmarkt wieder aufzufüllen.
- Wenn niemand das rabattierte Kraftwerk kauft, **nehmt ihr es am Ende dieser Phase aus dem Spiel** und ersetzt es durch ein neues Kraftwerk vom Kraftwerksstapel.
- Wenn du die Karte „Noch eine Runde“ ziehst, legst du sie als höchste Karte in den zukünftigen Markt. Mische den Kraftwerksstapel mit den restlichen Kraftwerken. Am Ende dieser Phase, nachdem ihr eventuell das rabattierte Kraftwerk entfernt und durch ein neues Kraftwerk ersetzt habt, nehmt ihr die Karte „Noch eine Runde“ zusammen mit dem kleinsten Kraftwerk im aktuellen Markt aus dem Spiel. Somit reduziert ihr den Kraftwerksmarkt auf 6 Kraftwerke. In der folgenden Abschlussrunde dürft ihr jedes dieser 6 Kraftwerke zur Versteigerung auswählen.



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



**Beispiel:** Nachdem Angelika die Karte „Noch eine Runde“ in den Kraftwerksmarkt gelegt hat, entfernt sie diese am Ende dieser Phase zusammen mit dem kleinsten Kraftwerk. Somit reduziert sie den Kraftwerksmarkt auf 6 Kraftwerke.

## b. Auf die Versteigerung verzichten

Wenn du ab der zweiten Runde keines der Kraftwerke zur Versteigerung auswählen möchtest, musst du aus dieser Phase „aussteigen“. Du darfst in dieser Phase bei keiner Versteigerung mehr mitbieten und erhältst somit kein neues Kraftwerk. Der nächste Spieler kommt an die Reihe, der in dieser Phase noch kein Kraftwerk ersteigert hat.

**2 Spieler:** 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 erste Spieler ausgestiegen ist, nimmt der Konzern das größte Kraftwerk aus dem aktuellen Markt und legt es neben seinen Firmenchef. Der Konzern nimmt immer das vierte Kraftwerk aus dem aktuellen Markt, außer in der Abschlussrunde, in der er das sechste Kraftwerk nimmt. Es gibt für dieses Kraftwerk keine Versteigerung! Der Konzern legt seine Kraftwerke in einer Reihe aus und legt die neuen Kraftwerke immer rechts an. Wenn der Konzern sein viertes Kraftwerk erhält, verschrottet er das älteste, ganz links liegende Kraftwerk und legt es zurück in die Schachtel.

Nachdem jeder 1 Kraftwerk gekauft hat oder ausgestiegen ist, endet diese Phase.

**Ausnahme in der ersten Spielrunde:** Da ihr die Spielreihenfolge zu Beginn zufällig bestimmt habt, müsst ihr am Ende dieser Phase EINMALIG die Reihenfolge neu bestimmen. Der Spieler mit dem Kraftwerk mit der höchsten Nummer wird Erster in der Spielreihenfolge usw. Bei gleichen Nummern tauschen die betroffenen Spieler ihre relative Reihenfolge. Betrifft dies 3 Spieler, tauschen der erste und dritte die Plätze.



## 2. Rohstoffe kaufen

In dieser Phase darf jeder Rohstoffe für seine Kraftwerke kaufen.

Ihr spielt diese Phase in der umgekehrten Spielreihenfolge, so dass der letzte Spieler beginnt (der Spieler mit seinem Firmenchef ganz rechts in der Spielreihenfolge), gefolgt vom vorletzten usw., bis schließlich der erste Spieler an die Reihe kommt und diese Phase beendet. Die Spielreihenfolge ist in dieser Phase besonders wichtig, da die Rohstoffe erst in der dritten Phase „Bürokratie“ wieder aufgefüllt werden, so dass ihr eventuell nicht alle benötigten Rohstoffe bekommt, wenn zu viele dieselben Sorten kaufen.

Die Rohstoffe liegen in 4 Spalten aus. Oberhalb jeder Spalte steht der Preis für jede Rohstoffkarte in der Spalte, entweder 1, 2, 3 oder 4 Elektro. Die normalen Rohstoffkarten erhaltet ihr nur in den Spalten für 2-4 Elektro, während ihr überzählige „Einzel“-Rohstoffe nur in der Spalte für 1 Elektro bekommt.

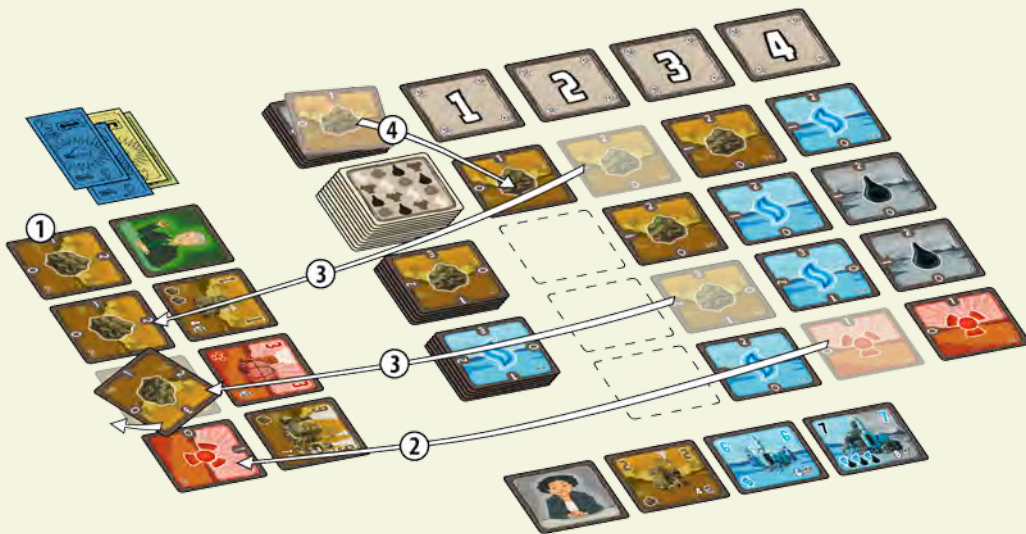
Kommst du an die Reihe, darfst du alle benötigten Rohstoffkarten kaufen, solange deine Kraftwerke diese Rohstoffe für die Stromproduktion benötigen (siehe „Die Kraftwerke“ auf S. 3). Du darfst in deinem persönlichen Vorrat nur Rohstoffsorten lagern, die deine Kraftwerke benötigen und höchstens die doppelte Anzahl wie auf jedem Kraftwerk angegeben. Hast du noch freien Lagerplatz, darfst du die entsprechenden Rohstoffe für deine Kraftwerke kaufen.

Die Rohstoffkarten bieten bis zu 3 Rohstoffe, so dass du eventuell nicht alle lagern darfst. Kaufst du eine Rohstoffkarte, die zu viele Rohstoffe bietet, musst du die gekaufte Rohstoffkarte drehen, bis sie die korrekte Anzahl an Rohstoffen anzeigt. Du legst die überzähligen Rohstoffe als „Einzel“-Rohstoffkarten in die erste Spalte des Rohstoffmarktes, ohne dafür eine Entschädigung zu erhalten. Es gibt kein Limit für die Anzahl an „Einzel“-Rohstoffkarten in der ersten Spalte. Jeder Spieler darf diese „Einzel“-Rohstoffkarten für 1 Elektro kaufen, wenn er an die Reihe kommt.

Du legst die gekauften Rohstoffkarten in deinen persönlichen Vorrat, so dass die Zahl der gekauften Rohstoffe nach oben zeigt. Verwendest du die Rohstoffe in der dritten Phase „Bürokratie“ zur Stromproduktion, drehst du die Rohstoffkarten, um die verbliebenen Rohstoffe anzuzeigen. Zeigt die Karte „0“ an, legst du sie auf den Ablagestapel.

Du darfst die Rohstoffe von einer Rohstoffkarte in deinem persönlichen Vorrat für mehrere deiner Kraftwerke verwenden. Natürlich kannst du einen Rohstoff nur für ein Kraftwerk verwenden.

**Beispiel:** Angelika besitzt noch 2 Kohle aus der vorherigen Runde (1). Nun kauft sie die folgenden Rohstoffe für ihre 3 Kraftwerke: eine Urankarte mit 1 Uran für 3 Elektro (2) und zwei Kohlekarten mit 3 und 2 Kohle für je 2 Elektro (3). Sie zahlt insgesamt 7 Elektro. Sie darf nur bis zu 6 Kohle für ihre beiden Kohlekraftwerke lagern und muss eine der neu gekauften Kohlekarten um 1 Kohle reduzieren. Sie legt eine „Einzel“-Kohlekarte in die erste Spalte (4). Die Spieler dürfen diese Kohle für 1 Elektro kaufen, wenn sie an die Reihe kommen.



Der letzte Spieler beginnt!



**Ausnahme für die Abschlussrunde:** Du darfst in der Abschlussrunde nicht mehr Rohstoffe kaufen, als du inklusive der bereits eingelagerten Rohstoffe zur normalen Stromproduktion benötigst. Du darfst keine zusätzlichen Rohstoffe kaufen, um sie in deinem persönlichen Vorrat einzulagern. Stattdessen musst du alle überzähligen Rohstoffe auf diesen Karten als „Einzel“-Rohstoffkarten in die erste Spalte des Rohstoffmarktes legen. Wenn du bereits in den vorherigen Runden zusätzliche Rohstoffe gekauft hast, kannst du nun einfach keine weiteren Rohstoffe von diesen Sorten kaufen.

**2 Spieler:** Der Konzern nimmt für seine Kraftwerke immer die benötigten Rohstoffe für eine einfache Stromproduktion, so dass er seine Kraftwerke in der dritten Phase „Bürokratie“ nach Möglichkeit alle betreiben kann. Der Konzern lagert niemals zusätzliche Rohstoffe. Er nimmt immer die günstigsten Rohstoffkarten, beginnend mit den „Einzel“-Rohstoffen in der ersten Spalte, dann normale Rohstoffkarten in der zweiten Spalte usw. Nimmt der Konzern zu viele Rohstoffe auf einer normalen Rohstoffkarte, legt er die überzähligen Rohstoffe genau wie die Spieler als „Einzel“-Rohstoffkarten in die erste Spalte. Gibt es nicht genug von den benötigten Rohstoffen, nimmt der Konzern so viele wie möglich. Besitzt der Konzern ein Hybrid-Kraftwerk, nimmt er wieder zuerst den günstigeren Rohstoff. Bei gleichen Preisen nimmt er zuerst das vorhandene Erdgas und dann Öl. Besitzt der Konzern sowohl Erdgas- und/oder Ölkraftwerke als auch Hybrid-Kraftwerke, nimmt er erst die notwendigen Rohstoffkarten für die normalen Kraftwerke und behält überzählige Rohstoffe für das Hybrid-Kraftwerk. Erst danach nimmt er die noch fehlenden Rohstoffe für das Hybrid-Kraftwerk, wie oben beschrieben.

**Beispiel:** Nachdem Angelika für ihre Kraftwerke Rohstoffe gekauft hat, nimmt sich der Konzern Rohstoffe. Zuerst nimmt er sich die „Einzel“-Kohlekarte für sein Kohlekraftwerk (1). Dann nimmt er sich die Erdgaskarte mit 2 Erdgas (2). Das Erdgaskraftwerk benötigt nur 1 Erdgas, aber der Konzern darf das zweite Erdgas für das Hybrid-Kraftwerk behalten. Der Konzern nimmt auch die Erdgaskarte mit 3 Erdgas (3). Damit überschreitet er seine Lagerkapazität für eine einfache Produktion und muss die Erdgaskarte um 1 Erdgas reduzieren. Er legt eine „Einzel“-Erdgaskarte in die erste Spalte (4).



### 3. Bürokratie

In dieser Phase führt ihr 3 Schritte aus. Zuerst produziert ihr Strom, um Geld zu kassieren und die neue Spielreihenfolge zu bestimmen. Anschließend füllt ihr den Rohstoffmarkt mit neuen Rohstoffen auf und aktualisiert schließlich den Kraftwerksmarkt. In der Abschlussrunde lasst ihr diese Phase aus, so dass ihr dann kein Einkommen mehr erhaltet!

**1. Einkommen erhalten und Spielreihenfolge bestimmen:** Beginnend mit dem ersten Spieler entscheidet ihr, welche eurer Kraftwerke Strom produzieren, um dafür Einkommen zu erhalten. Dafür benötigt jedes Kraftwerk die angegebene Sorte und Anzahl an Rohstoffen. Diese Entscheidung ist wichtig, denn das erhaltene Einkommen entscheidet über die Spielreihenfolge in der nächsten Runde.

Für jedes Kraftwerk, das nun Strom produziert, erhaltet ihr das entsprechende Einkommen aus der Bank. Legt das Einkommen vorerst getrennt von eurem Bargeld, bis ihr die Spielreihenfolge neu bestimmt habt. Wenn du gar keinen Strom produzierst, erhältst du 1 Elektro als Grundeinkommen.



Der erste Spieler beginnt!

Du verwendest die entsprechenden Rohstoffe aus deinem persönlichen Vorrat und legst alle Rohstoffkarten, die nun „0“ anzeigen, auf den Ablagestapel. Verwendest du „Einzel“-Rohstoffkarten, legst du sie offen auf deren Stapel zurück.

**Beispiel:** Angelika entscheidet sich, mit allen 3 Kraftwerken Strom zu produzieren. Sie benötigt das Uran und 3 Kohle. Somit legt sie die Urankarte und eine der Kohlekarten ab und dreht die übrige Kohlekarte auf „1“. Sie erhält ein Einkommen von 16 Elektro.



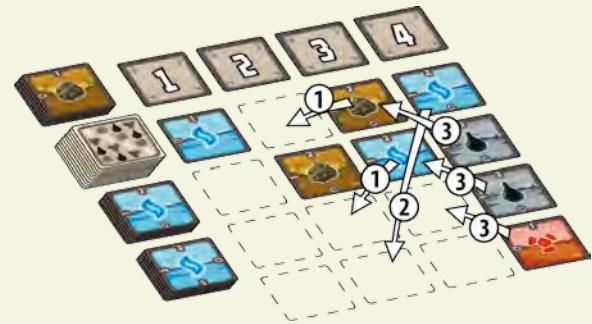
Nun bestimmt ihr die neue Spielreihenfolge für die nächste Runde: Der Spieler mit dem höchsten Einkommen legt seinen Firmenchef ganz links in die Spielreihenfolge, gefolgt vom Spieler mit dem zweithöchsten Einkommen usw. Sollten zwei oder mehr Spieler dasselbe Einkommen erhalten haben (was häufig passiert), wird derjenige von ihnen Erster, der das Kraftwerk mit der höchsten Nummer besitzt. Ist diese Nummer auch gleich, tauschen die betroffenen Spieler ihre Plätze in der Spielreihenfolge. Dies kann vor allem in den ersten Runden passieren.

**Beispiel:** Nach der Stromproduktion hat Angelika ein Einkommen von 16 Elektro und Hedwig ein Einkommen von 14 Elektro. Der Konzern bleibt an zweiter Stelle, so dass nur Hedwig und Angelika die Plätze für die nächste Runde tauschen.



**2 Spieler:** Der Konzern legt alle seine Rohstoffkarten ab und erhält kein Einkommen. Er bleibt an zweiter Stelle in der Spielreihenfolge, so dass nur die beiden Spieler eventuell ihre Plätze tauschen.

**2. Rohstoffmarkt auffüllen:** Als erstes versetzt ihr die noch im Rohstoffmarkt ausliegenden Rohstoffkarten in die günstigeren Spalten, um die leeren Plätze aufzufüllen. Beachtet dabei die Anzahl an Rohstoffkarten pro Spalte abhängig von der Spielerzahl. Ihr versetzt zuerst die Rohstoffkarten aus der dritten Spalte in die zweite, dann ggf. von der vierten in die zweite und schließlich von der vierten in die dritte Spalte. Ihr versetzt die normalen Rohstoffkarten niemals in die erste Spalte! Die „Einzel“-Rohstoffkarten bleiben in der ersten Spalte liegen.



Ihr versetzt die Rohstoffkarten wie folgt, bis ihr die Lücken aufgefüllt habt: zuerst Kohle, dann Erdgas, Öl und schließlich Uran. Innerhalb einer Rohstoffsorte und Spalte zuerst die Karten mit weniger Rohstoffen, dann die mit mehr Rohstoffen.

**Beispiel:** Um den Rohstoffmarkt aufzufüllen, füllt Angelika zuerst die zweite Spalte auf, indem sie die Kohlekarte und die Erdgaskarte aus der dritten Spalte versetzt (1). Da es noch eine Lücke gibt, versetzt sie die Erdgaskarte aus der vierten Spalte auf den unteren Platz in der zweiten Spalte (2). Anschließend versetzt sie die übrigen 3 Rohstoffkarten aus der vierten in die dritte Spalte (3).

Erst nachdem ihr alle im Markt ausliegenden Rohstoffkarten versetzt habt, zieht ihr neue Rohstoffkarten vom Rohstoffstapel und füllt die Lücken auf. Ihr beginnt mit den Lücken in der vordersten Spalte usw. Abschließend sortiert ihr die Rohstoffkarten in allen Spalten nach Sorte und Anzahl an Rohstoffen.

Wenn ihr Rohstoffkarten benötigt, aber der Rohstoffstapel leer ist, mischt ihr den Ablagestapel und füllt dann die übrigen Lücken auf. Beim ersten Mal legt ihr anschließend die 4 Rohstoffkarten mit dem Symbol „+“ offen neben den Rohstoffstapel. Sie bilden den Anfang des zweiten Ablagestapels. Nachdem ihr den Ablagestapel ein zweites Mal gemischt habt, bleibt er zunächst leer.

Jedes Mal, wenn ihr den Ablagestapel mischt, **nehmt ihr das kleinste Kraftwerk aus dem aktuellen Markt aus dem Spiel**, ersetzt es durch ein neues Kraftwerk vom Kraftwerksstapel und sortiert dieses entsprechend der Nummer in den Kraftwerksmarkt ein.

**3. Kraftwerksmarkt aktualisieren:** Ihr legt das größte Kraftwerk aus dem zukünftigen Kraftwerksmarkt verdeckt unter den Kraftwerksstapel und ersetzt es durch das oberste Kraftwerk vom Kraftwerksstapel. Dieses sortiert ihr entsprechend der Nummer in den Kraftwerksmarkt ein. Auf diese Weise sammeln sich im Nachzugstapel unter der Karte „Noch eine Runde“ die größten Kraftwerke, die zum Schluss wieder in das Spiel kommen.

Wenn ihr die Karte „Noch eine Runde“ zieht, nehmt sie zusammen mit dem kleinsten Kraftwerk im aktuellen Markt aus dem Spiel. Mischt den Kraftwerksstapel mit den restlichen Kraftwerken. Wenn ihr den Kraftwerksmarkt bereits in der ersten Phase dieser Runde auf 6 Kraftwerke reduziert hattet, entfernt ihr jetzt EINMALIG das kleinste Kraftwerk aus dem aktuellen Markt und ersetzt es mit einem neuen Kraftwerk vom Kraftwerksstapel. Ihr beendet diese Phase UND spielt eine Abschlussrunde, in der ihr alle 6 Kraftwerke zur Versteigerung auswählen dürft.

Damit ist die Bürokratie beendet. Es folgt die nächste Runde mit der ersten Phase „Kraftwerke kaufen“.



**Beispiel:** Anschließend füllt Angelika die Lücke in Spalte 3 (1) und danach alle vier Lücken in der vierten Spalte (2), indem sie Rohstoffkarten vom Rohstoffstapel zieht. In der vierten Spalte muss sie diese noch nach Sorten und Anzahl sortieren.



**Beispiel:** Nachdem Angelika die Karte „Noch eine Runde“ in den Kraftwerksmarkt gelegt hat, entfernt sie diese zusammen mit dem kleinsten Kraftwerk. Somit reduziert sie den Kraftwerksmarkt auf 6 Kraftwerke.

## Spielende

Wenn zu Beginn der Runde nur noch 6 Kraftwerke im Kraftwerksmarkt ausliegen, spielt ihr nur noch die beiden Phasen „Kraftwerke kaufen“ und „Rohstoffe kaufen“. Ihr lasst die Phase „Bürokratie“ aus und beendet stattdessen das Spiel mit der Schlusswertung. Ihr erhaltet kein Einkommen mehr!

Jeder produziert nun mit seinen Kraftwerken Strom und erhält dafür Siegpunkte entsprechend des angegebenen Einkommens. Wenn ihr nicht genug Rohstoffe im persönlichen Vorrat besitzt, um eines oder mehrere eurer Kraftwerke zu nutzen, erhaltet ihr auch keine Siegpunkte für diese Kraftwerke! Zusätzlich erhaltet ihr je 1 Siegpunkt für jeweils volle 10 Elektro an Bargeld, das ihr in der Abschlussrunde gespart habt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel! Im Falle eines Gleichstands gewinnt der daran beteiligte Spieler, der noch das meiste restliche



**Beispiel:** Angelika besitzt insgesamt 28 Siegpunkte. Sie hat die notwendigen Rohstoffe, um mit ihren 3 Kraftwerken Strom zu produzieren und erhält dafür 26 Siegpunkte (7 + 9 + 10). Sie hat außerdem noch 23 Elektro an Bargeld, so dass sie 2 Siegpunkte für die vollen 20 Elektro erhält.

Im Falle eines Gleichstands an Siegpunkten hat sie noch 3 Elektro übrig. Herrscht auch dabei ein Gleichstand, hat ihr größtes Kraftwerk die Nummer 19.



Bargeld besitzt (also einen Betrag von 0 bis 9 Elektro). Im Falle eines weiteren Gleichstands gewinnt der daran beteiligte Spieler im Besitz des Kraftwerks mit der höchsten Nummer.

## Variante „Abrissunternehmer“

Ihr könnt diese Variante mit **Funkenschlag: Das Kartenspiel** oder einem Exemplar von **Funkenschlag** oder **Funkenschlag deluxe** und deren Erweiterungen spielen! Die Spielregeln der 3 Spiele bleiben unverändert, mit Ausnahme der folgenden Änderungen für diese Variante.

## Spielidee

Ein Abrissunternehmer bietet euch seine Dienste an und gibt euch gutes Geld für die verschrotteten Kraftwerke. Wenn einer oder mehrere in einer Runde Kraftwerke verschrotten, erhaltet ihr dafür eine gewisse Entschädigung. Und es kommt noch besser: Anschließend erhöht der Abrissunternehmer seine Preise!



## Spielvorbereitung

Um diese Variante mit dem Kartenspiel zu spielen, benötigt ihr die 5 Karten mit dem dunklen Rahmen. Um diese Variante mit einem der beiden Brettspiele (und jedem der erhältlichen Spielpläne) zu spielen, benötigt ihr die 6 Karten mit dem hellen Rahmen.


Sortiert die Karten in einem offenen Stapel mit der „1“ zuoberst und der „5“ („6“ für das Brettspiel) zuunterst.

## Spielablauf

Es ist nur die Phase „Kraftwerke kaufen“ betroffen.

Frühestens ab der vierten Runde, wenn du als Erster dein viertes Kraftwerk kaufst und eines deiner 4 Kraftwerke verschrotten musst, erhältst du vom Abrissunternehmer die neben  angegebene Entschädigung in Elektro (spielt ihr mit den originalen Spielregeln für 2 Spieler ohne den Konzern, gilt dies ab dem fünften Kraftwerk). Du nimmst das Geld aus der Bank, NACHDEM du das neue Kraftwerk bezahlt hast. Wenn in derselben Runde auch andere Spieler ein Kraftwerk verschrotten, erhalten diese nur die neben  angegebene Entschädigung

Am Ende der Phase „Kraftwerke kaufen“, in der wenigstens einer ein Kraftwerk verschrottet und eine Entschädigung erhalten hat, entfernt ihr den obersten Abrissunternehmer aus dem Spiel, so dass ihr beim nächsten Mal eine höhere Entschädigung für das Verschrotten der Kraftwerke erhaltet.

Die letzte Karte des Stapels entfernt ihr nicht, so dass sie für den Rest des Spiels gilt. Als Erinnerung besitzt sie das Symbol .



**Beispiel:** Angelika verschrottet als Erste im Spiel eines ihrer Kraftwerke. Sie erhält 1 Elektro als Entschädigung vom Abrissunternehmer. Verschrotten in dieser Phase noch mehr Spieler ein Kraftwerk, erhalten sie keine Entschädigung. Pech gehabt!

© 2016 2F-Spiele, Germany  
Autor: Friedemann Friese  
Grafik & Design: Harald Lieske  
Realisation: Henning Kröpke

2F-Spiele  
Fedelhöfen 64  
D-28203 Bremen  
Kontakt: h.kroepke@2f-spiele.de  
www.2f-spiele.de

