

Rohstofftabelle Korea

	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
	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	1	2	1	2	2	1	2	3	2	2	3	2	3	4	3
	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	4	3	4	5	3
	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	3
	1	1	3	1	2	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4
	0	1	1	0	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	3
	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	3	2	3	3
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3

Rohstofftabelle China

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

Friedemann Friesse
FUNKENSCHLAG

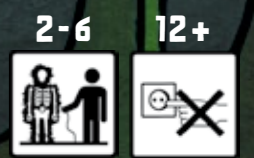
ERWEITERUNG
China / Korea



Art.Nr.: 17.08.80
made in germany
© 2008 / 2012



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



4 015566 008106

Friedemann Friese FUNKENSCHLAG ERWEITERUNG *China/Korea*

Die beiliegenden Spielpläne »Korea« und »China« 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.

Korea

Einführung

Durch die Teilung des Landes ist in Korea nicht nur die politische Situation sehr unterschiedlich zu den Staaten der anderen Funkenschlag-Pläne. Die Spieler werden zum Einen mit stark variierenden geographischen Herausforderungen konfrontiert, zum Anderen müssen sie trotz eines geteilten Rohstoffmarkts aufmerksam Rohstoffe nachkaufen, damit ihre Kraftwerke nicht plötzlich die Stromproduktion aufgrund eintretender Engpässe einstellen.

Spielvorbereitung

In Korea gibt es zwei getrennte Rohstoffmärkte, deren Rohstoffpreise zu Beginn bei folgenden Preisen liegen:

Im Norden: Kohle 1 Elektro, Öl 3 Elektro, Müll 7 Elektro.

Im Süden: Kohle 1 Elektro, Öl 3 Elektro, Müll 7 Elektro, Uran 14 Elektro.

Phase 3: Rohstoffe kaufen

Die Spieler können unabhängig davon, wo sie ihr Stromnetz errichten, in jeder Spielrunde nur auf einem der beiden Rohstoffmärkte ihre Rohstoffe einkaufen.

In umgekehrter Spielerreihenfolge (beginnend mit dem »schlechtesten« Spieler) wählt jeder Spieler für sich einen Rohstoffmarkt, auf dem er seine Rohstoffe einkauft. Man muss sich mit dem Angebot des entsprechenden Marktes begnügen und kann eventuell nicht alle gewünschten Rohstoffe kaufen. Wenn man sich z.B. für den Norden entscheidet und dort Kohle ausverkauft ist, kann man diesen Rohstoff in dieser Runde nicht mehr kaufen – auch wenn eventuell im Vorrat neben dem Spielplan noch Kohle liegt.

Phase 5: Bürokratie

In dieser Phase werden die Rohstoffe gemäß der Rohstoffnachschubtabelle Korea auf den beiden Märkten aufgefüllt. Wenn nicht genügend Rohstoffe einer Sorte im Vorrat liegen, wird erst der Bedarf vom Norden aufgefüllt und eventuell restliche Rohstoffmarker in den Süden gelegt.

Rohstoffnachschubtabelle Korea auf der letzten Seite!

China

Einführung

Die chinesische Wirtschaft wurde vor allem durch Planwirtschaft geprägt. In dieser Variante gibt es für die Spieler auf dem Kraftwerksmarkt während der beiden ersten Stufen keine Überraschungen, alle Kraftwerke werden in aufsteigender Reihenfolge zum Verkauf angeboten. Außerdem sorgt der wachsende Bedarf an Rohstoffen zur Energiegewinnung für Engpässe auf dem Rohstoffmarkt, so dass die Spieler sehr sorgfältig planen müssen, um nicht durch Rohstoffknappheit ihr wachsendes Stromnetz im Dunkeln zu lassen und auf wichtige Einnahmen zu verzichten.

Spielvorbereitung

Abhängig von der Spielerzahl werden die folgenden Kraftwerke aus dem Spiel entfernt und zurück in die Schachtel gelegt:

Bei 2 und 3 Spielern: 3, 4, 9, 11, 16, 18, 20, 24, 30, 33, 46.

Bei 4 Spielern: 3, 4, 11, 18, 24, 33, 46.

Bei 5–6 Spielern: 3, 4, 33.

Die restlichen Kraftwerke werden wie folgt sortiert und in einem verdeckten Nachzugstapel bereit gelegt:

Die Kraftwerke 36–50 werden gemischt und liegen ganz unten im Nachzugstapel.

Die Kraftwerke 31–35 (natürlich ohne die 33) werden zusammen mit der Karte »Stufe 3« gemischt und auf den bereits liegenden Nachzugstapel mit den größten Kraftwerken gelegt.

Die Kraftwerke 5–30 werden der Größe nach sortiert, zuunterst liegt die 30, darauf folgt die 29, etc., bis schließlich die 5 ganz oben auf dem Nachzugstapel liegt.

Die Rohstoffpreise liegen zu Beginn bei: Kohle 5 Elektro, Öl 5 Elektro, Müll 7 Elektro. Es gibt zu Beginn kein Uran.

Phase 2: Kraftwerke kaufen

In dieser Variante gibt es keinen zukünftigen Kraftwerksmarkt. Alle Kraftwerke liegen immer im aktuellen Markt.

Die erste Spielrunde: In der ersten Spielrunde liegt für jeden Spieler ein Kraftwerk im Markt. (Bei 2 Spielern die Nr. 5 und 6, bei 3 Spielern die Nr. 5, 6 und 7, etc.). Die Kraftwerke werden wie gewohnt versteigert und jeder Spieler muss in der ersten Spielrunde ein Kraftwerk kaufen.

Wichtig: In Phase 2 wird nach dem Kauf eines Kraftwerks kein Ersatz vom Nachzugstapel gezogen! Der Kraftwerksmarkt wird erst in Phase 5 wieder aufgefüllt.

Während aller weiteren Spielrunden der »Stufe 1« und »Stufe 2«: Zu Beginn von Phase 2 liegt in »Stufe 1« und »Stufe 2« immer ein Kraftwerk weniger im Kraftwerksmarkt aus, als Spieler mitspielen.

Wichtig: In Phase 2 wird auch in diesen Spielrunden nach dem Verkauf eines Kraftwerks kein Ersatz nachgezogen, so dass einer der Spieler eventuell kein Kraftwerk kaufen kann! Der Kraftwerksmarkt wird erst in Phase 5 wieder aufgefüllt.

Während der »Stufe 3«: In »Stufe 3« liegen immer 4 Kraftwerke im Markt. In den nun folgenden Spielrunden wird wie in Funkenschlag gewohnt, immer eine Ersatzkarte vom Nachzugstapel gezogen, wenn ein Kraftwerk in Phase 2 verkauft wird.

Allgemeine Regel für alle Spielrunden: Wenn in einer Spielrunde alle Spieler darauf verzichten, ein Kraftwerk zu kaufen, wird in Phase 2 trotzdem kein Kraftwerk aus dem Spiel genommen (siehe aber Phase 5: Bürokratie).

Phase 4: Bauen

In Phase 4 entfällt die »Verschrottsregel«. Das kleinste Kraftwerk wird nicht aus dem Markt entfernt, wenn ein Spieler eine Anzahl an Städten in seinem Stromnetz angeschlossen hat, die mindestens gleich der Größe des kleinsten Kraftwerks ist.

Wichtig: Zu Beginn von »Stufe 2« (nachdem eine gewisse Anzahl an Kraftwerken vom führenden Spieler angeschlossen wurde) wird wie gewohnt einmalig das kleinste Kraftwerk aus dem Spiel genommen und durch ein neues vom Nachzugstapel ersetzt!

Phase 5: Bürokratie

Während »Stufe 1« und »Stufe 2«: Zu Beginn der Phase 5 wird der Kraftwerksmarkt mit neuen Kraftwerken gefüllt. Es wird immer ein Kraftwerk weniger ausgelegt, als Spieler mitspielen (Bei 3 Spielern 2 Kraftwerke, bei 4 Spielern 3 Kraftwerke, etc. **Ausnahme:** bei 2 Spielern liegen immer 2 Kraftwerke aus).

In Abhängigkeit der Spielerzahl wird in jeder Spielrunde eine Mindestzahl an Kraftwerken nachgezogen und dadurch eventuell das kleinste (die beiden kleinsten Kraftwerke) verschrottet und aus dem Spiel genommen:

Bei 2 und 3 Spielern wird mindestens 1 Kraftwerk nachgezogen.

Bei 4 und 5 Spielern werden mindestens 2 Kraftwerke nachgezogen.

Bei 6 Spielern werden mindestens 3 Kraftwerke nachgezogen.

Wichtig: In Phase 5 wird während »Stufe 1« und »Stufe 2« niemals das größte Kraftwerk unter den Nachschubstapel gelegt und somit auch kein Ersatz gezogen.

Während der »Stufe 3«: Im Gegensatz zum normalen Funkenschlag kann die »Stufe 3« nur in Phase 5 beginnen. Sobald die Karte »Stufe 3« gezogen wird, kommt das aktuell kleinste Kraftwerk im Markt zusammen mit der Karte »Stufe 3« aus dem Spiel. Anschließend zieht man ggf. weitere Kraftwerkskarten, bis insgesamt 4 Kraftwerke im Markt liegen.

Wichtig: In »Stufe 3« liegen unabhängig von der Spielerzahl immer 4 Kraftwerke im Kraftwerksmarkt.

Wichtig: Während »Stufe 3« nimmt man in Phase 5 wie gewohnt das kleinste Kraftwerk aus dem Spiel und zieht eine Ersatzkarte, so dass anschließend wieder 4 Kraftwerke im Markt ausliegen.

Hinweis: In 2-Spieler-Partien wird die »Stufe 3« selten erreicht, das Spiel wird normalerweise bereits in »Stufe 2« beendet.

Die Rohstoffe werden gemäß der Rohstoffnachschubtabelle China aufgefüllt.

Rohstoffnachschubtabelle China auf der letzten Seite!

Für FUNKENSCHLAG gibt es noch folgende Erweiterungen:

»Frankreich/Italien« Große geographische Unterschiede und verschiedene Schwerpunkte im Angebot der Rohstoffe fordern Sie zu kniffligen und interessanten Partien!

»Benelux/Zentraleuropa« Auf der einen Seite der bisher schnellste Spielplan mit den Beneluxstaaten, auf der anderen Seite eine durch Kohle dominierte und in Teilen auf Atomkraft verzichtende Region Europas bieten Ihnen kurzweilige und trotzdem anspruchsvolle Abwechslungen!

»Die neuen Kraftwerkskarten« Neue Herausforderungen für Ihre Funkenschlag-Partien! Die neuen Kraftwerke bieten Ihnen Alternativen für alle veröffentlichten Spielpläne!

Folgende Erweiterungen sind ebenfalls lieferbar: »Brasilien/Iberien« (mit Sammlerbox), »Russland/Japan« und »Die Roboter«.

Autor: Friedemann Friese
Grafik & Design: Maura Kalusky
Regelbearbeitung: Henning Kröpke

© 2008/2012, 2F-Spiele, Bremen/Germany

2F-Spiele

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

