

Phase 4: Bauen

1. »SCHLECHTESTER« SPIELER WÄHLT, KANN KEINE STADT ÜBERSPRINGEN: Der »schlechteste Spieler« wählt die Städte des Roboters. Er muss so lange Städte wählen, bis der Roboter kein Geld mehr hat. Der Roboter darf keine Städte »überspringen«. Wenn in einer gewählten Stadt noch ein Platz ist, muss der Roboter sie an sein Netzwerk anschließen.
2. ALLE STÄDTE, NIEMALS MEHR ALS DER »BESTE SPIELER«: Der Roboter baut so viele Städte wie möglich, aber niemals mehr als der »beste Spieler«.
3. NUR VERSORGT STÄDTE: Der Roboter baut nie mehr Städte, als er auch mit seinen Kraftwerken versorgen kann.
4. »STUFE 1«: ALLE STÄDTE, WENIGER ALS 7. ANSONSTEN ALLE STÄDTE, NIEMALS ZUM »ERSTEN« SPIELER: In »Stufe 1« baut der Roboter so viele Städte wie möglich, aber insgesamt nicht mehr als 6. In »Stufe 2« & »Stufe 3« baut der Roboter so viele Städte wie möglich. Der Roboter wählt niemals Städte mit Häuschen des »besten Spielers«. Wenn der »beste Spieler« wechselt oder eine vom Roboter bereits angeschlossene Stadt anschließt, behält der Roboter natürlich diese Städte.
5. »STUFE 1«: 1 STADT, »STUFE 2«: 2 STÄDTE, »STUFE 3«: 3 STÄDTE: Der Roboter baut in »Stufe 1« eine Stadt, in »Stufe 2« zwei Städte und in »Stufe 3« drei Städte.
6. ALLE STÄDTE: Der Roboter baut so viele Städte wie möglich.

Sonderfähigkeit

1. SPIELBEGINN: ERHÄLT 100 ELEKTRO: Der Roboter erhält zu Spielbeginn einmalig 100 Elektro (statt 50 Elektro).
2. PHASE 1: IMMER »SCHLECHTESTER« IN SPIELREIHENFOLGE: Der Roboter ist immer der »schlechteste« in der Spielreihenfolge.
3. PHASE 2: BEZAHLT NUR DAS HALBE GEBOT FÜR KRAFTWERKE: Der Roboter zahlt nur die Hälfte (abgerundet) für seine ersteigerten Kraftwerke.
4. PHASE 4: ALLE STÄDTE KOSTEN 10 ELEKTRO: Für den Roboter kosten alle Städte nur 10 Elektro (als wenn er alle als erster anschließt).
5. PHASE 4: DIE ERSTE STADT KOSTET IMMER 0 ELEKTRO: Der Roboter zahlt immer 0 Elektro für die jeweils erste gebaute Stadt (Anschluss- und Verbindungskosten).
6. PHASE 5: ERHÄLT AUSZAHLUNG FÜR +1 STADT: Der Roboter erhält immer Einkommen für eine Stadt mehr, als er mit Strom versorgt.

Entdecken Sie das Feuer in einer funkenschlagenden Steinzeit.

FUNKENSCHLAG DIE ERSTEN FUNKEN FRIEDEMANN FRIESE

Anzahl: 2 - 6 Spieler | Alter: ab 12 Jahren | Spieldauer: 60 Minuten
Inhalt: Spielplanteile, Ablageplan, Spielgeld, Technologiekarten, 200 Holzspielsteine

Um das 10jährige Jubiläum von Funkenschlag gebührend zu feiern, nehmen wir euch mit zurück in die Zeit und lassen euch den Beginn der Menschheit erleben.

Das Spiel bietet eine neue Funkenschlag-Erfahrung: Steinzeit, Feuer, Nahrung. Die ersten Funken spielen sich viel schneller, der Ablauf ist wesentlich direkter. Von Beginn an ist man im Geschehen beteiligt. Jede Spielrunde, jede Entscheidung ist wichtig.

Mit Hilfe von vielen Clanmitgliedern, tierischen Nahrungsmarkern, einem variablen Spielplan und prähistorischen Technologiekarten können Sie den Beginn des Funkenschlag-Zeitalters erleben!



Erleben Sie die knallharte Welt des Kapitalismus und der Fabrikmanager.

FUNKENSCHLAG FABRIKMANAGER FRIEDEMANN FRIESE

Anzahl: 2 - 5 Spieler | Alter: ab 12 Jahren | Spieldauer: 60 Minuten
Inhalt: Fabrikpläne, Ablageplan, Spielgeld, über 100 Fabrikplättchen, über 70 Holzspielsteine

Nachdem Sie bei Funkenschlag gelernt haben, wie die Erzeuger von Energie miteinander konkurrieren, können Sie nun als Stromverbraucher die andere Seite kennen lernen. Werden Sie zu einem Fabrikmanager und treffen Sie alle wichtigen Entscheidungen, damit Ihre Fabrik wächst und gedeiht. Fabrikmanager ist ein Wirtschafts-Aufbau-Spiel. Durch die Nähe zum Thema ist das Spiel in seinen Grundzügen logisch und verständlich aufgebaut. Ein besonderer neuer Mechanismus gibt dem Spiel die entsprechende Würze, indem er die Spielerreihenfolge und das Kaufen am Markt bestimmt.

Aber sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt: Da das Spiel nur über 5 Runden geht, ist es vom ersten Moment an spannend. Sie müssen jederzeit aufpassen, dass die anderen Mitspieler Sie nicht einfach abhängen!



Autor: Friedemann Friese
Grafik & Design: Maura Kalusky & Harald Lieske
Regelbearbeitung: Henning Kröpke
© 2011, 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



Friedemann Friese FUNKENSCHLAG

ERWEITERUNG Die Roboter



Art.Nr.: 20.10.03
made in germany
Copyright 2011



4 015566 008199

Die beiliegende Roboter Erweiterung kann nur mit einem Exemplar von Funkenschlag (2F-Spiele, 2004) gespielt werden!

2-5

12+



Diese Erweiterung kann nur mit einem Exemplar von Funkenschlag (ZF-Spiele, 2004) gespielt werden. Die Spielregeln von Funkenschlag bleiben gleich. Im Folgenden werden nur die Änderungen und Besonderheiten des Roboters erklärt.

Spielmaterial

- 2 Stanzbögen mit Roboterpuzzleteilen
- diese Spielregeln

Einführung

Stellen Sie sich einem neuen Gegner: Der Roboter agiert als zusätzlicher Spieler und kann durch seine verschiedenen Eigenschaften und Sonderfähigkeiten sehr stark ins Spiel eingreifen. Die »Entscheidungen« des Roboters werden von den menschlichen Spielern getroffen. Wird der Roboter richtig eingesetzt, können Sie richtig gut gegen die Gegenspieler agieren. Funkenschlag wird nun auch für 2 Spieler ein nervenaufreibendes Ereignis!

Die Erweiterung ist vor allem für 2 Spieler gedacht. Sie können den Roboter aber auch in Partien mit bis zu 5 menschlichen Spielern einsetzen, oder mehr als einen Roboter verwenden. Nehmen Sie in Ihrer nächsten Partie zu zweit einfach mal zwei Roboter hinzu und genießen Sie die spannende »4 Spieler« Partie!

Spielvorbereitung

Die verschiedenen Puzzleteile des Roboters werden gemäß der einzelnen Phasen sortiert (Die erste Stadt, Phase 2-4 und Sonderfähigkeit) und getrennt voneinander gemischt. Anschließend wird für jede Phase je ein Teil gezogen und der Roboter zusammengesetzt: beginnend mit dem Kopf für »Die erste Stadt«, bis zu den Füßen für die »Sonderfähigkeit«. Der Roboter besteht immer aus 5 Teilen. Für jede Phase besitzt der Roboter eine Eigenschaft (außer für Phase 1 »Reihenfolge festlegen« und Phase 5 »Bürokratie«), die im Laufe des Spiels jeweils angewendet werden.

Allgemeine Roboterregeln

Der Roboter ist ein eigenständiger Spieler. Eine Partie mit 2 menschlichen Spielern und 1 Roboter folgt somit z.B. den normalen Spielregeln für 3 Spieler (Anzahl an Regionen, Rohstoffnachschub, etc.)! Der Roboter bekommt seine eigenen Häuschen und stellt je eins zu den Skalen Spielerreihenfolge und angeschlossene Städte. Er folgt allen normalen Spielregeln von Funkenschlag mit den folgenden allgemein gültigen Ergänzungen.

Die »Goldene Roboterregel«: Falls der Text eines Puzzleteils gegen eine der bestehenden Spielregeln von Funkenschlag verstößt oder sie verändert (sowohl Grundspiel als auch Erweiterungen), hat stets der Text des Puzzleteils Vorrang.

Das Geld des Roboters liegt für alle Spieler sichtbar offen aus und darf jederzeit gezählt werden.

Wenn der Roboter zufällige Entscheidungen treffen muss (z.B. wenn in Phase 4 mehrere Städte die gleichen Anschlusskosten besitzen), nimmt ein Spieler zwei Häuschen einer ungenutzten Farbe für jede zu treffende Entscheidung. Er stellt z.B. je ein Häuschen auf die zur Wahl stehenden Städte und zieht anschließend zufällig eins der anderen Häuschen. Immer wenn in den Spielregeln vom »besten (schlechtesten) Spieler« oder nur von »Spielern« die Rede ist, sind die menschlichen Spieler gemeint. Wenn die Position des Roboters in der Spielerreihenfolge wichtig ist, wird lediglich »schlechtesten (bester)« geschrieben. Selbst wenn Sie mit zwei oder mehr Robotern spielen, werden alle Entscheidungen von menschlichen Spielern getroffen.

Manchmal wird der Roboter nicht optimal spielen oder sogar eine zufällige, dumme Entscheidung treffen. Bitte verwenden Sie die Spielregeln genau wie geschrieben, selbst wenn ein menschlicher Spieler andere Entscheidungen treffen würde.

Phase 1: Reihenfolge bestimmen

Die Spielerreihenfolge wird immer inklusive des Roboters bestimmt. Kommt der Roboter in einer Phase an die Reihe, führt er seine Aktionen genau so aus, wie es auch seine menschlichen Gegenspieler machen.

Phase 2: Kraftwerke kaufen

Der Roboter bietet niemals für ein Kraftwerk, wenn dies eine niedrigere Nummer als sein kleinstes Kraftwerk besitzt. Er bietet außerdem niemals für ein viertes Kraftwerk, wenn dies weniger Städte versorgt als seine bisherigen drei Kraftwerke. Der Roboter behält oder erhöht immer die Anzahl an Städten, die er mit seinen Kraftwerken versorgen kann. Der Roboter ignoriert alle Kraftwerke, für die er nicht genug Geld besitzt. Wenn der Roboter mit seinen Kraftwerken bereits 2 oder mehr Städte mehr versorgen kann, als er auf dem Spielplan angeschlossen hat, passt der Roboter und bietet niemals mit.

Ergänzung für die Erweiterungen »Zentraleuropa« und »Spanien & Portugal«: Wenn der Roboter nur in den Regionen Städte besitzt, in denen Atomkraftwerke verboten sind, bietet der Roboter nicht auf diese Kraftwerke.

Wenn der Roboter an die Reihe kommt, überprüfen die Spieler zunächst, an welchen Kraftwerken der Roboter gemäß seines aktuellen Puzzleteils für Phase 2 interessiert ist.

Wenn nur 1 Kraftwerk übrig bleibt, bietet der Roboter darauf (selbst dann, wenn er sich nur für das Kraftwerk mit der »zweitkleinsten Nummer« interessiert).

Wenn der Roboter für ein Kraftwerk bietet, erhöht er das Gebot immer um 1 Elektro, bis er sein Maximalgebot gemäß des aktuellen Puzzleteils erreicht. Natürlich darf er nicht mehr Geld bieten, als er besitzt. Wenn der Roboter ein Kraftwerk aussuchen muss, bietet er zunächst nur das Minimalgebot. Wenn der Roboter ein viertes Kraftwerk ersteigert, gibt er immer sein Kraftwerk mit der kleinsten Nummer ab. Darauf gelagerte Rohstoffe verschiebt er nach Möglichkeit auf andere eigene Kraftwerke.

Ergänzung für die Promokarten: Der Roboter bietet ausschließlich bei dem »Flux-Generator« mit, er ignoriert alle anderen Promokarten.

Phase 3: Rohstoffe einkaufen

Zu Beginn dieser Phase verteilt der Roboter seine gelagerten Rohstoffe auf seine Kraftwerke. Soweit vorhanden, erhalten zuerst alle normalen Kraftwerke die Rohstoffe für eine normale Produktion, anschließend die Hybridkraftwerke. Sollten noch weitere Rohstoffe vorhanden sein, beginnt man wieder von vorne. Wenn es nicht genug Rohstoffe für alle Kraftwerke gibt, werden nur die vorhandenen Rohstoffe gemäß diesen Regeln verteilt!

Wenn der Roboter an die Reihe kommt, kauft er zuerst immer die Rohstoffe für eine normale Produktion all seiner Kraftwerke. Besitzt er ein Hybridkraftwerk, kauft er dessen Rohstoffe als letztes und wählt für diese Kraftwerke immer die günstigeren Rohstoffe. Gemäß der Spielregeln seines aktuellen Puzzleteils für Phase 3 kauft er solange Rohstoffe, bis er seinen Bedarf gedeckt hat oder kein Geld mehr besitzt.

Wenn der Roboter nicht genug Geld besitzt, um Rohstoffe für alle Kraftwerke zu kaufen, kauft er immer so ein, dass er möglichst viele Städte mit Strom versorgen kann. Wenn er im Besitz eines Hybrid-Kraftwerks oder von quasi gleichwertigen Kraftwerken ist (gleiche Anzahl an versorgten Städten, aber unterschiedlicher Rohstoffbedarf), kauft er immer zuerst die günstigeren Rohstoffe. Bei Rohstoffen mit identischen Preisen wählt er immer den Rohstoff, der in Phase 5 weniger nachgefüllt wird. Sollte dabei wieder ein Gleichstand auftreten, kauft er zuerst Kohle, dann Öl, dann Uran und schließlich Müll.

Ergänzung für die Erweiterung »Korea«: Der Roboter wählt immer den Rohstoffmarkt, auf dem er die Rohstoffe zur Versorgung der meisten Städte erhält. Er folgt weiterhin den Regeln seines aktuellen Puzzleteils für Phase 3.

Phase 4: Bauen

Der Roboter muss ganz normal für alle angeschlossenen Städte zahlen.

Der Roboter wählt eine Stadt nach der anderen und beendet den Anschluss einer Stadt immer inklusive der Bezahlung, auch wenn er sparen könnte, wenn er alle Städte auf einmal aussuchen würde. Er wählt immer den günstigsten Anschluss. Bei gleichhohen Anschlusskosten wird per Zufall entschieden.

Phase 5: Bürokratie

Bei der Versorgung der eigenen Städte verwendet der Roboter die gleichen Regeln wie für den Kauf der Rohstoffe. Er verbraucht immer die Rohstoffe, mit denen er das meiste Geld mit seinen Kraftwerken verdient. Im Zweifel verwendet er immer die günstigeren Rohstoffe, etc.

Die verschiedenen Puzzleteile

Phase 1: Die erste Stadt

- 1. LETZTE WAHL:** In der ersten Runde in Phase 4 baut der Roboter seine Stadt unabhängig von der Spielerreihenfolge als »letzter«. Der »schlechteste Spieler« wählt diese Stadt.
- 2. ZUFÄLLIGE WAHL:** In der ersten Runde in Phase 4 baut der Roboter seine erste Stadt zufällig. Zuerst wird zufällig die Region ausgewählt. Dann wird eine zufällige Stadt gewählt. Wenn noch alle 7 Städte in der Region zur Verfügung stehen, wählt der »schlechteste Spieler« eine Stadt aus, die der Roboter nicht wählen kann. Anschließend werden alle sechs Häuschenfarben für die zufällige Wahl verwendet.
- 3. FRÜHE WAHL FÜR ALLE:** Nachdem in der ersten Runde in Phase 2 alle Spieler und der Roboter ihr erstes Kraftwerk gekauft haben, wählt jeder Spieler in umgekehrter Reihenfolge (beginnend mit dem »schlechtesten Spieler«) eine Stadt. Der »schlechteste Spieler« wählt anschließend eine zusätzliche Stadt. In Spielerreihenfolge (beginnend mit dem »besten Spieler«) muss jeder Spieler eine dieser Städte auswählen, bezahlen und als seine Startstadt verwenden. Der Roboter wählt zufällig. In Phase 4 dürfen dann alle nach Wunsch gemäß den normalen Regeln weitere Städte anschließen. Wenn Sie mit zwei oder mehr Robotern spielen, entfernen Sie bitte vorher dieses Puzzleteil.
- 4. ZUFÄLLIGE WAHL AUS VORAUSWAHL DER SPIELER:** In der ersten Runde in Phase 4 wählen die Spieler in Reihenfolge (beginnend mit dem »besten Spieler«) eine Stadt. Der Roboter wählt zufällig eine davon als seine Startstadt.
- 5. WAHL DURCH DAS HÖCHSTE GEBOT:** In der ersten Runde in Phase 4 wird die Wahl der Startstadt des Roboters unter den Spielern versteigert. Das siegreiche Gebot erhält der Roboter, bevor er die Anschlusskosten für diese erste Stadt zahlt.
- 6. WAHL DURCH AUSSCHIEDEN:** In der ersten Runde in Phase 4 wählen die Spieler abwechselnd Städte, bis nur noch eine übrig bleibt. Dies ist die Startstadt des Roboters.

Phase 2: Kraftwerke kaufen

- 1. »VERWENDET DIE GÜNSTIGSTEN ROHSTOFFE«:** Der Roboter bietet nur auf das Kraftwerk mit den aktuell geringsten Rohstoffkosten. Gibt es mehrere, bietet er nur für das Kraftwerk mit der höheren Nummer. Maximalgebot: Mindestgebot + 5 Elektro.
- 2. KAUFT DAS ERSTE ANGEBOT:** Der Roboter kauft das erste angebotene Kraftwerk für das Mindestgebot. Es gibt dafür keine Versteigerung. Wählt der Roboter das Kraftwerk, entscheidet der »beste Spieler«.
- 3. »VERSORGT DIE MEISTEN STÄDTE«:** Der Roboter bietet nur auf das Kraftwerk, das die meisten Städte versorgt. Gibt es mehrere, bietet er nur für das Kraftwerk mit der höheren Nummer. Maximalgebot: Mindestgebot + 10 Elektro.
- 4. »HÖCHSTE NUMMER«:** Der Roboter bietet nur auf das Kraftwerk mit der höchsten Nummer. Maximalgebot: Mindestgebot + Anzahl eigener Städte.
- 5. »ZWEITKLEINSTE NUMMER«:** Der Roboter bietet nur auf das zweitkleinste Kraftwerk. Maximalgebot: Mindestgebot.
- 6. ALLE KRAFTWERKE:** Der Roboter bietet auf alle Kraftwerke. Wählt der Roboter das Kraftwerk, wählt der »schlechteste Spieler«. Maximalgebot: Mindestgebot +1 Elektro.

Phase 3: Rohstoffe kaufen

- 1. NORMALE PRODUKTION UND »WENIGER ALS 5 ELEKTRO«:** Der Roboter kauft zunächst nur die Rohstoffe für eine normale Stromproduktion. Gibt es anschließend Rohstoffe mit einem Preis von 4 oder weniger, kauft er sie, wenn er diese Rohstoffe auf seinen Kraftwerken lagern kann.
- 2. ALLE ROHSTOFFE:** Der Roboter versucht so viele Rohstoffe wie möglich zu kaufen. Wenn er nicht genug Geld besitzt, lässt er die teuersten Rohstoffe liegen.
- 3. »SCHLECHTESTER«: ALLE ROHSTOFFE, ANSONSTEN NORMALE PRODUKTION:** Ist der Roboter »schlechtesten« in der Spielerreihenfolge, kauft er so viele Rohstoffe wie möglich. Ansonsten kauft er nur die Rohstoffe für eine normale Stromproduktion.
- 4. NORMALE PRODUKTION:** Der Roboter kauft nur die Rohstoffe für eine normale Rohstoffproduktion.
- 5. NORMALE PRODUKTION UND SELTENSTE ROHSTOFFE:** Der Roboter kauft zunächst nur die Rohstoffe für eine normale Stromproduktion. Anschließend kauft er so viele Rohstoffe wie möglich von der Sorte, die am wenigsten im Markt vorhanden ist (1 Uran zählt als 3 Rohstoffmarker). Wenn er diesen Rohstoff nicht lagern kann oder mehrere Rohstoffe gleich wenig vorkommen, kauft er keine zusätzlichen Rohstoffe.
- 6. UNGERADE RUNDE: NORMALE PRODUKTION, GERADE RUNDE: ALLE ROHSTOFFE:** In allen ungeraden Spielrunden kauft der Roboter nur die Rohstoffe für eine normale Stromproduktion. In allen geraden Spielrunden kauft der Roboter so viele Rohstoffe wie möglich. Zur Markierung der Rundenzahl verwendet man zwei Häuschen einer ungenutzten Farbe.