









Rohstofftabelle Québec

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

Rohstofftabelle Baden-Württemberg

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

Friedemann Friesse
FUNKENSCHLAG

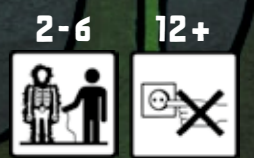
ERWEITERUNG
Québec / Baden-Württemberg



Art.Nr.: 21.04.01
made in germany
© 2012, 2f-Spiele



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



4 260300 450011

Friedemann Friese FUNKENSCHLAG

ERWEITERUNG Québec/Baden-Württemberg

Die beiliegenden Spielpläne »Québec« und »Baden-Württemberg« 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. Diese beiden Spielpläne gab es bisher nur in der französischen Ausgabe des Grundspiels (Québec) und in der limitierten EnBW-Werbeausgabe (Baden-Württemberg).

Québec

Einführung

In der kanadischen Provinz Québec liegt der Schwerpunkt der Stromversorgung bei ökologischen Wasserkraftwerken. Sobald Ökokraftwerke im Kraftwerksmarkt auftauchen, werden sie nicht mehr aus dem Markt entfernt, bis sie von den Spielern gekauft oder als zu klein ausgetauscht werden. Die beiden Großstädte Montreal und Québec bieten viele kostengünstige Anschlussmöglichkeiten, so dass dieser Spielplan viele knifflige Entscheidungen bei dem Aufbau der Netzwerke bietet.

Spielvorbereitung

Nachdem die Kraftwerke 03–10 im Kraftwerksmarkt ausgelegt wurden, legt man die Kraftwerke 13, 18 und 22 beiseite, bevor der Kraftwerksstapel wie im Grundspiel vorbereitet wird.

Wichtig: Wenn man in Partien mit 2 bis 4 Spielern zufällig Kraftwerke aus dem Stapel entfernt, dürfen dabei keine Ökokraftwerke entfernt werden!

Anschließend legt man die Kraftwerke 13, 18 und 22 verdeckt oben auf den Kraftwerksstapel - ganz oben liegt die 13, dann die 18 und zuunterst die 22. Die Rohstoffpreise liegen zu Beginn bei: Kohle 2 Elektro, Öl 2 Elektro, Müll 7 Elektro und Uran 14 Elektro.

Während des Spiels

Phase 5: Bürokratie

Wenn das größte Kraftwerk unter den Kraftwerksstapel gelegt wird, darf niemals ein Ökokraftwerk genommen werden. Stattdessen wird einfach das größte folgende, Rohstoff verbrauchende Kraftwerk genommen.

In dieser Phase werden die Rohstoffe gemäß der Rohstoffnachschubtablette Québec auf dem Markt aufgefüllt.

Rohstoffnachschubtablette Québec auf der letzten Seite!

Tipp

- Die Ökokraftwerke verringern die Kosten beim Einkauf von Rohstoffen. Trotzdem müssen Sie darauf achten, noch andere Kraftwerke zu kaufen, um genug Städte mit Strom versorgen zu können.
- Bei der Auswahl der Gebiete sollte immer mindestens eines der beiden Gebiete mit den Großstädten Montreal oder Québec dabei sein, damit ausreichend Verbindungen in die abgelegeneren Gebiete der Provinz vorhanden sind.

Baden-Württemberg

Einführung

In Baden-Württemberg laufen die Uhren ein wenig anders: Die entscheidende Änderung betrifft den Ablauf einer Spielrunde. Zuerst werden die Kraftwerke versteigert und erst dann die Spielerreihenfolge angepasst. Außerdem ist das Bundesland kleiner, so dass einige überregionale Städte erst ab Stufe 2 angeschlossen werden können.

Spielablauf

Die Reihenfolge der ersten beiden Phasen in einer Spielrunde wird getauscht:

1. Kraftwerke kaufen
2. Reihenfolge festlegen
3. Rohstoffe kaufen
4. Bauen
5. Bürokratie

Somit wird die anfangs ausgeloste Spielerreihenfolge in der ersten Spielrunde ganz regulär in Phase 2 im Anschluss an den Kauf der Kraftwerke angepasst.

Während des Spiels

Phase 1: Kraftwerke kaufen

Wenn in einer Runde gar kein Kraftwerk verkauft wird, werden die beiden kleinsten Kraftwerke aus dem Spiel genommen und durch zwei Kraftwerke vom Nachzugstapel ersetzt.

Phase 3: Bauen

Die »überregionalen« Städte (z.B. Strasbourg) stehen erst in »Stufe 2« für den Anschluss an die Stromnetze der Spieler zur Verfügung (sie besitzen nur 2 Felder mit den Anschlusskosten 15 und 20).

Wenn im Kraftwerksmarkt ein Kraftwerk ausliegt, dessen Nummer kleiner oder gleich der Anzahl der Städte des Spielers mit den meisten Städten ist, wird dieses nicht aus dem Spiel genommen!

Phase 5: Bürokratie

Die Stufe 2 beginnt bereits im Anschluss an Phase 4, wenn der erste Spieler bei 2 Spielern 9 Städte, bei 3 bis 5 Spielern 6 Städte und bei 6 Spielern nur 5 Städte angeschlossen hat.

In dieser Phase werden die Rohstoffe gemäß der Rohstoffnachschubtablette Baden-Württemberg auf dem Markt aufgefüllt.

Rohstoffnachschubtablette Baden-Württemberg auf der letzten Seite!

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, 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
Regelbearbeitung: Henning Kröpke

© 2012, 2F-Spiele, Bremen/Germany

2F-Spiele

Am Schwarzen Meer 98 • D-28205 Bremen
fon: 0421-2414902 • fax: 0421-2414903
kontakt: h.kroepke@2f-spiele.de • www.2f-spiele.de

