

FUNKENSCHLAG Variante für 2 Spieler - »Gegen den großen Konzern«

Einleitung

Im direkten Wettstreit miteinander werdet ihr mit den Machenschaften eines alteingesessenen großen Konzerns konfrontiert. Dieser Konzern blockiert Städte und schnappt sich die attraktivsten Kraftwerke, die er natürlich mit den entsprechenden Rohstoffen betreibt.

Es gelten alle Regeln des Basisspiels. Im folgenden findet ihr alle **ZUSÄTZLICHEN** Spielregeln, um den Konzern ins Spiel eingreifen zu lassen.

Spielvorbereitung

Zur Vorbereitung des Kraftwerkmarktes nehmt ihr zunächst die Kraftwerkskarten 3–15 (In Partien mit der Erweiterung **Die neuen Kraftwerke** nehmt ihr die Kraftwerke 1–13) und mischt diesen Stapel. Deckt die obersten 8 Karten auf und sortiert sie entsprechend der Nummerierung in aufsteigender Größe im Kraftwerkmarkt, so dass die 4 kleinsten Kraftwerke aufsteigend in der oberen Reihe liegen (der aktuelle Markt) und die 4 größeren aufsteigend in der unteren Reihe (der zukünftige Markt). Von den restlichen 5 Kraftwerken legt ihr 1 Kraftwerk vorerst verdeckt beiseite und 1 Kraftwerk unbesehen zurück in die Schachtel.

Legt die Karte »Stufe 3« beiseite, mischt die anderen 29 Kraftwerkskarten und legt davon 5 Kraftwerkskarten unbesehen zurück in die Schachtel.

Abschließend mischt ihr alle übrigen Kraftwerkskarten zusammen und legt den gesamten Stapel verdeckt als Nachziehstapel neben den Kraftwerkmarkt. Legt die Karte »Stufe 3« verdeckt unter den Stapel und das beiseite gelegte Kraftwerk verdeckt auf den Stapel.

Es ist beabsichtigt, dass ihr im Laufe des Spiels anhand der Rückseite erkennen könnt, ob eines der kleinen Kraftwerke oben auf dem Kraftwerksstapel liegt und als nächstes in den Kraftwerkmarkt kommt.

Spielplan China: Bereitet den Kraftwerksstapel für 3 Spieler vor, wie in der entsprechenden Anleitung beschrieben. Aufgrund des sortierten Kraftwerksstapels müsst ihr entsprechend vorausplanen, welche Kraftwerke vom Konzern genommen werden.

Der Konzern benötigt neben dem Spielplan einen eigenen Bereich, in dem er seine Kraftwerke ablegt. Der Konzern erhält 16 Häuschen in seiner eigenen Farbe, plus ein weiteres für die Spielreihenfolge (Der Konzern platziert kein Häuschen auf der Zählleiste für die angeschlossenen Städte!). Der Konzern erhält kein Geld.

Ihr lost aus, wer von euch beiden beginnt und eines seiner Häuschen auf das erste Feld der Spielreihenfolge stellt. Der Konzern ist während des gesamten Spiels **IMMER** Zweiter in der Spielreihenfolge, so dass der andere Spieler sein Häuschen auf das dritte Feld stellt.

Nachdem ihr die Spielfläche mit 3 zusammenhängenden Regionen ausgewählt habt, platziert ihr nun wie folgt 6 Häuschen des Konzerns auf die Erstanschlüsse von 6 benachbarten Städten: Der Startspieler platziert 1 Häuschen auf eine beliebige Stadt seiner Wahl auf der Spielfläche. Dann setzt der andere Spieler 2 Häuschen auf 2 Städte ein, die benachbart zu bereits platzierten Häuschen des Konzerns sind. Es folgt wieder der Startspieler mit 2 weiteren Häuschen und abschließend der andere Spieler mit dem letzten Häuschen. Die restlichen 10 Häuschen des Konzerns bleiben als Vorrat neben dem Spielplan liegen.

Spielablauf

Der Konzern benötigt kein Geld, er erhält Kraftwerke und Rohstoffe, ohne dafür zu bezahlen. Seine Häuschen werden kostenfrei in die Städte gestellt. Der Konzern löst die »Stufe 2« des Spiels nicht aus! Seine Häuschen blockieren nur Erst- bzw. Zweitanschlüsse für die beiden Spieler.

Phase 1: Reihenfolge festlegen

Der Konzern ist immer Zweiter!

Phase 2: Kraftwerke kaufen

Der Startspieler bietet das erste Kraftwerk zur Versteigerung an oder steigt aus. 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 Startspieler keines anbieten wollte, nimmt der Konzern das größte (vierte) Kraftwerk aus dem aktuellen Markt und legt es in seinen Bereich. Es gibt für dieses Kraftwerk keine Auktion!

Wenn der Konzern bereits 3 Kraftwerke besitzt, nimmt er sich nur dann ein neues Kraftwerk, wenn es eine höhere Nummer hat als das kleinste Kraftwerk im Besitz des Konzerns. Der Konzern verbessert immer seine Kraftwerke! In diesem Fall verschrottet er sein kleinstes Kraftwerk und legt es zurück in die Schachtel.

Wenn sowohl beide Spieler passen als auch der Konzern kein Kraftwerk nimmt, nehmt ihr das kleinste Kraftwerk im aktuellen Markt aus dem Spiel, zieht ein neues Kraftwerk als Ersatz und sortiert es entsprechend der Größe in den Markt ein.

Phase 3: Rohstoffe kaufen

Der Konzern nimmt für alle seine Kraftwerke immer die einfache Menge an Rohstoffen aus dem Rohstoffmarkt, um in der **Phase 5: Bürokratie** mit allen Kraftwerken einmalig Strom zu produzieren. Er lagert keine Rohstoffe in seinen Kraftwerken.

Wenn weniger Rohstoffe im Markt liegen, nimmt er so viele wie möglich. Wenn der Konzern ein Hybrid-Kraftwerk besitzt, nimmt er abwechselnd einen Kohle- und einen Ölmarker, solange beide Rohstoffsorten vorrätig sind (er beginnt immer mit Kohle).

Phase 4: Bauen

Die 6 Städte, in denen ihr zu Spielbeginn Häuschen des Konzerns platziert habt, dürft ihr in »Stufe 1« des Spiels nicht anschließen. Diese Städte bieten euch erst ab »Stufe 2« die Möglichkeit für einen Zweitanschluss.

Solange der Konzern noch Häuschen im Vorrat besitzt, muss ein Spieler bei jedem Erstanschluss einer neuen Stadt anschließend sofort ein Häuschen des Konzerns auf den Zweitanschluss der entsprechenden Stadt setzen. Somit sind die ersten 10 Städte, die von den beiden Spielern angeschlossen werden, in »Stufe 2« bereits vom Konzern besetzt und können vom jeweils anderen Spieler erst in »Stufe 3« angeschlossen werden.

Phase 5: Bürokratie

Der Konzern legt alle Rohstoffe von seinen Kraftwerken in den Vorrat neben den Rohstoffmarkt zurück.

Ihr füllt den Rohstoffmarkt entsprechend den Mengen für 3 Spieler auf.

Spielende

Das Spiel endet in der Runde, in der mindestens ein Spieler in **Phase 4: Bauen** 18 oder mehr Städte angeschlossen hat. Der große Konzern kann nicht gewinnen - er bietet beiden Spielern aber viele Möglichkeiten, dem anderen möglichst viele Hindernisse zu stellen.

© 2015 2F-Spiele | Autor: Friedemann Friese | Grafik: Lars-Arne »Maura« Kalusky | Realisation: Henning Kröpke



2F-Spiele

Fedelhören 64,

D-28203 Bremen, Germany

Kontakt: h.kroepke@2f-spiele.de

www.2f-spiele.de