

Sehr zu empfehlen!



Friedemann Fries FUNKENSCHLAG

ERWEITERUNG
China / Korea



Art. Nr.: 35.06.02
made in germany
© 2026, 2F-Spiele



www.spiel-direkt-eg.eu



Die beiliegenden Spielpläne China/Korea können nur mit
einem Exemplar von FUNKENSCHLAG gespielt werden!

2F-Spiele | Fedelhöfen 64 | D-28203 Bremen | www.2f-spiele.de



2-6



12+

Die beiliegenden Spielpläne »Korea« und »China« können nur mit einem Exemplar von Funkenschlag (Recharged Version) oder Funkenschlag gespielt werden. Es gelten die Spielregeln von Funkenschlag (Recharged Version). 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. Ihr werdet mit stark variierenden geographischen Herausforderungen konfrontiert und müsst trotz eines geteilten Rohstoffmarkts aufmerksam Rohstoffe nachkaufen. Nur so vermeidet ihr, dass eure Kraftwerke nicht plötzlich die Stromproduktion aufgrund eintretender Engpässe einstellen.

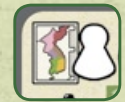
Spielvorbereitung

In Korea gibt es zwei getrennte Rohstoffmärkte, je einen für den Norden und den Süden.

Füllt die Felder des Rohstoffmarkts wie folgt auf:

- **Norden:** Kohle - Felder 1–8, Öl - Felder 3–8, Müll - Felder 7–8.
- **Süden:** Kohle - Felder 1–8, Öl - Felder 3–8, Müll - Felder 7–8, Uran - Felder 14–16.

Die jeweils günstigsten Startfelder der verschiedenen Rohstoffe zeigen auf dem Spielplan die Markierung 🌟.



Abhängig von der Personenzahl legt ihr die passende Übersichtskarte Rohstoffnachschub für Korea auf den Spielplan.

Während des Spiels

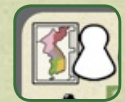
Phase 3: Rohstoffe kaufen

Ihr dürft in jeder Spielrunde immer nur auf einem der beiden Rohstoffmärkte einkaufen, unabhängig davon, wo ihr euer Stromnetz errichtet habt. Jede Person entscheidet selbst, wo sie einkaufen möchte.

In jeder Spielrunde wählt ihr in umgekehrter Spielreihenfolge jeweils einen der beiden Rohstoffmärkte, auf dem ihr eure Rohstoffe einkauft. Ihr müsst dort alle Rohstoffe für die Runde einkaufen. Gibt es nicht genug der gewünschten Rohstoffe, müsst ihr euch mit dem vorhandenen Angebot begnügen.

2 Personen - Gegen den großen Konzern: Der Konzern wählt den Rohstoffmarkt, auf dem er in dieser Runde die günstigeren Rohstoffe zum Betrieb der meisten seiner Kraftwerke bekommt. Ist das für beide Rohstoffmärkte gleich, wählt der Konzern den Süden.

Phase 5: Bürokratie



Füllt den Rohstoffmarkt gemäß der Übersichtskarte Rohstoffnachschub für Korea mit Rohstoffen auf. Beginnt immer mit dem Norden und füllt den Süden anschließend so gut wie möglich auf.

China

Einführung

Die chinesische Wirtschaft wird vor allem durch Planwirtschaft geprägt. In dieser Variante gibt es keine Überraschungen. Während der ersten beiden Stufen werden alle Kraftwerke in aufsteigender Reihenfolge zum Verkauf angeboten. Außerdem sorgt der wachsende Bedarf an Rohstoffen für Engpässe auf dem Rohstoffmarkt. Plant euren Rohstoffbedarf sorgfältig, um eure Stromnetze nicht im Dunkeln zu lassen und nicht auf wichtige Einnahmen zu verzichten.

Spielvorbereitung

Ihr spielt ohne den Rabattmarker.

Abhängig von der Personenzahl entfernt ihr die folgenden Kraftwerke aus dem Spiel und legt sie zurück in die Schachtel:

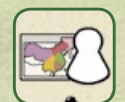
- **Mit 2 und 3 Personen:** 03, 04, 09, 11, 16, 18, 20, 24, 30, 33, 46.
- **Mit 4 Personen:** 03, 04, 11, 18, 24, 33, 46.
- **Mit 5 und 6 Personen:** 03, 04, 33.

Sortiert die restlichen Kraftwerke wie folgt und legt sie im verdeckten Kraftwerksstapel bereit:

- **Mischt die Kraftwerke 36 – 50** und legt sie zuunterst in den Kraftwerksstapel.
- **Mischt die Kraftwerke 31 – 35** (natürlich ohne die 33) zusammen mit der Karte »Stufe 3« und legt sie auf die größten Kraftwerke.
- **Sortiert die Kraftwerke 5 – 30** in aufsteigender Größe mit der 30 zuunterst und der 5 zuoberst und legt sie verdeckt auf den Kraftwerksstapel.

Somit liegen die Kraftwerke wie folgt von oben nach unten im Kraftwerksstapel: die sortierten Kraftwerke 5-30 zuoberst, dann die gemischten Kraftwerke 31-35 mit »Stufe 3« und darunter die gemischten Kraftwerke 36-50.

Füllt die Felder des Rohstoffmarkts wie folgt auf: Kohle - Felder 5–8, Öl - Felder 5–8, Müll - Felder 7–8. Die jeweils günstigsten Startfelder der verschiedenen Rohstoffe zeigen auf dem Spielplan die Markierung 🌟. Es gibt zu Beginn kein Uran.



Abhängig von der Personenzahl legt ihr die passende Übersichtskarte Rohstoffnachschub für China auf den Spielplan.

Während des Spiels

Phase 2: Kraftwerke versteigern

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

Die erste Spielrunde: Legt pro Person je 1 Kraftwerk in den Markt. (Mit 2 und 3 Personen nehmt ihr die Kraftwerke 5, 6 und 7.) Versteigert die Kraftwerke wie gewohnt. Jede Person muss in der ersten Spielrunde 1 Kraftwerk kaufen.

Wichtig: Zieht nach dem Kauf eines Kraftwerks keinen Ersatz vom Kraftwerksstapel! Ihr füllt den Kraftwerksmarkt nur in Phase 5 wieder auf.

Während aller Spielrunden in »Stufe 1« und »Stufe 2« liegt zu Beginn von Phase 2 immer ein Kraftwerk weniger im Kraftwerksmarkt, als Personen mitspielen.

Wichtig: Auch in diesen Spielrunden zieht ihr in Phase 2 nach dem Verkauf eines Kraftwerks keinen Ersatz nach, so dass eine Person eventuell kein Kraftwerk kaufen kann!

2 Personen - Gegen den großen Konzern: Nachdem eine Person in »Stufe 1« und »Stufe 2« das erste Kraftwerk gekauft oder die »beste« Person direkt gepasst hat, nimmt der Konzern das zweite bzw. das größere Kraftwerk. Einer von euch bekommt also kein neues Kraftwerk.

Während der »Stufe 3«: Es liegen immer 4 Kraftwerke im Markt. Wie in Funkenschlag gewohnt, zieht ihr jetzt immer eine Ersatzkarte vom Kraftwerksstapel, wenn ihr in Phase 2 ein Kraftwerk kauft.

Allgemeine Regel für alle Spielrunden: Im Gegensatz zum Grundspiel entfernt ihr in Phase 2 kein Kraftwerk aus dem Spiel, wenn in einer Spielrunde niemand ein Kraftwerk kauft (siehe aber Phase 5: Bürokratie).

Wichtig: Zu Beginn von »Stufe 2« entfernt ihr das kleinste Kraftwerk aus dem Spiel und ersetzt es durch ein neues vom Kraftwerksstapel!

Phase 5: Bürokratie

Während »Stufe 1« und »Stufe 2«: Zu Beginn der Phase 5 füllt ihr den Kraftwerksmarkt mit neuen Kraftwerken. Legt immer ein Kraftwerk weniger aus als Personen mitspielen (Mit 3 Personen 2 Kraftwerke, mit 4 Personen 3 Kraftwerke usw. **Ausnahme:** mit 2 Personen legt ihr immer 2 Kraftwerke aus).

Abhängig von der Personenzahl legt ihr in jeder Spielrunde immer eine Mindestzahl an Kraftwerken in den Markt:

- **Mit 2 und 3 Personen:** mindestens 1 Kraftwerk.
- **Mit 4 und 5 Personen:** mindestens 2 Kraftwerke.
- **Mit 6 Personen:** mindestens 3 Kraftwerke.

Liegen jetzt mehr Kraftwerke im Markt als für die Personenzahl benötigt, entfernt die kleinsten Kraftwerke und legt sie in die Schachtel, bis die korrekte Anzahl im Markt liegt.

Wichtig: In Phase 5 legt ihr in »Stufe 1« und »Stufe 2« niemals das größte Kraftwerk unter den Nachschubstapel.

Während der »Stufe 3«: Im Gegensatz zum Grundspiel beginnt »Stufe 3« nur in Phase 5. Sobald ihr die Karte »Stufe 3« zieht, entfernt ihr das aktuell kleinste Kraftwerk im Markt und legt es zusammen mit der Karte »Stufe 3« in die Schachtel. Anschließend zieht ihr ggf. weitere Kraftwerkskarten, bis insgesamt 4 Kraftwerke im Markt liegen.

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

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



Füllt den Rohstoffmarkt gemäß der Übersichtskarte Rohstoffnachschub für China mit Rohstoffen auf.

