

Sehr zu empfehlen!



Friedemann Friesse FUNKENSCHLAG



ERWEITERUNG
Russland / Japan



Art. Nr.: 35.06.03
made in germany
© 2026, 2F-Spiele



www.spiel-direkt-eg.eu



Die beiliegenden Spielpläne Russland / Japan 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 »Russland« und »Japan« 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.

Russland

Einführung

In Russland ist das Angebot an Kraftwerken limitiert. Zusätzlich gelten die herkömmlichen Austauschregeln für veraltete Kraftwerke nicht mehr, so dass ihr vor allem früh in der Spielreihenfolge vor neue Herausforderungen gestellt werdet.

Spielvorbereitung

Ihr spielt ohne den Rabattmarker.

Zur Vorbereitung des Kraftwerksstapels legt ihr die Kraftwerke 06 und 14 in die Schachtel, bevor ihr die übrigen Kraftwerke mit Stecker-Rückseite mischt.

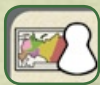
Mischt die Kraftwerke mit Steckdosen-Rückseite und entfernt die folgende Anzahl an Karten:

- **Mit 2 Personen:** 8 Kraftwerke
- **Mit 3 Personen:** 6 Kraftwerke
- **Mit 4 Personen:** 4 Kraftwerke

Legt die Kraftwerke mit Stecker-Rückseite auf die Kraftwerke mit Steckdosen-Rückseite und die Karte »Stufe 3« darunter.

Zieht die obersten 6 Kraftwerke und legt sie in aufsteigender Reihenfolge in den Kraftwerksmarkt, sodass nur die drei kleinsten Kraftwerke im aktuellen Markt liegen.

Füllt die Felder des Rohstoffmarkts wie folgt auf: Kohle - Felder 3–8, Öl - Felder 1–8, Uran - Felder 6–16. Die jeweils günstigsten Startfelder der verschiedenen Rohstoffe zeigen auf dem Spielplan die Markierung 🌟. Es gibt zu Beginn keinen Müll.



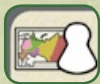
Abhängig von der Personenzahl legt ihr die passende Übersichtskarte Rohstoffnachschub für Russland auf den Spielplan.

Während des Spiels

Phase 2: Kraftwerke versteigern

Ab der 2. Spielrunde: Wenn eine Person zum ersten Mal in einer Spielrunde kein Kraftwerk zur Auktion auswählt und stattdessen passt, entfernt ihr das kleinste Kraftwerk im Markt und ersetzt es durch ein neues vom Kraftwerksstapel.

Phase 5: Bürokratie



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

Spielstufe 3

Zu Beginn von »Stufe 3« entfernt ihr die Karte »Stufe 3« zusammen mit dem kleinsten Kraftwerk im aktuellen Kraftwerkmark (wie im Grundspiel erklärt), sodass nur noch 4 Karten im Markt liegen. Ab sofort stehen euch alle 4 Kraftwerke zur Auswahl.

Japan

Einführung

Aufgrund der beengten geographischen Begebenheiten dürft ihr in Japan zweimal während des Spiels Städte an euer Stromnetz anschließen, ohne die regulären Verbindungskosten zwischen den Städten zu bezahlen. Dies ist aber nur in bestimmten Städten erlaubt, so dass ein harter Wettstreit um die besten Verbindungen beginnt.

Spielvorbereitung

Ihr könnt nicht mit der Variante „Vorgegebene Startstädte“ spielen.

2 Personen - Gegen den großen Konzern: Ihr dürft die 6 Häuser des Konzerns in zwei separaten Gruppen auf dem Spielplan platzieren. Es dürfen aber nur 2 Häuser in Startstädten stehen.

Füllt die Felder des Rohstoffmarkts wie folgt auf: Kohle - Felder 2–8, Öl - Felder 4–8, Müll - Felder 6–8, Uran - Felder 12–16. Die jeweils günstigsten Startfelder der verschiedenen Rohstoffe zeigen auf dem Spielplan die Markierung 🌟.



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

Während des Spiels

Phase 4: Häuser bauen

Jeder von euch darf während des Spiels zwei Startstädte an das eigene Stromnetz anschließen, ohne die Verbindungskosten zwischen den Städten zu zahlen.

Wenn ihr in der ersten Spielrunde direkt 2 Häuser bauen möchtet, müsst ihr sie in zwei der 6 verschiedenen Startstädte platzieren: Fukuoka, Kobe, Osaka, Sapporo, Tokyo oder Yokohama (abhängig von den zu Beginn gewählten Gebieten). Ihr zahlt jeweils nur 10 Elektro für beide Erstanschlüsse.

Alle sechs Startstädte besitzen zwei Plätze für Erstanschlüsse (Kosten: 10 Elektro). Wie gewohnt dürft ihr nur je einen Anschluss pro Stadt besitzen.

Natürlich dürft ihr in der ersten Runde auch nur 1 oder 0 Städte anschließen. Ab der zweiten Spielrunde schließt ihr ausgehend von den Städten in eurem Stromnetz weitere Städte durch Bezahlung der Verbindungskosten an. Das dürfen auch Startstädte sein, in denen noch ein weiterer Erstanschluss für 10 Elektro frei ist.

Wenn ihr die zweite Startstadt später im Spiel ohne Verbindungskosten an euer Stromnetz anschließen wollt, muss dies eine der 6 Startstädte sein. Ab »Stufe 3« dürft ihr auch das Feld für den Drittanschluss für 20 Elektro nutzen. Solltet ihr zu lange warten und bereits alle Felder der zur Verfügung stehenden Startstädte mit anderen Häusern besetzt sein, müsst ihr nach der ersten Startstadt wie im Grundspiel alle Verbindungskosten bezahlen.

2 Personen - Gegen den großen Konzern: Wenn ihr eins eurer Häuser als Erste in eine Startstadt platziert, stellt ihr kein Haus des Konzerns in diese Stadt. Der Konzern beginnt nur zu Spielbeginn in einer oder zwei Startstädten.

Wichtig: Einige Städte in Japan sind kleiner und besitzen nur zwei Anschlüsse. Entweder stehen sie ab Spielbeginn (Anschlusskosten 10 und 15 Elektro) oder erst ab »Stufe 2« (Anschlusskosten 15 und 20 Elektro) zur Verfügung.

Phase 5: Bürokratie



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

