

FUNKENSCHLAG

Friedemann Fries

OUTPOST

SPIELANLEITUNG



Friedemanns Vorwort

Mehr als 20 Jahre **Funkenschlag**, wie konnte es soweit kommen?

Anfang der 90er Jahre entdeckte ich, dass es mehr Spiele als nur Familienspiele aus dem Kaufhaus gab und zwei Spiele beeindruckten mich am meisten: **Iron Dragon** (das erste Spiel aus der Empire-Builder-Reihe, welches ich spielte und mir sofort in Hamburg in der Rentzelstraße gekauft habe) und ein paar Jahre früher noch **Outpost**, welches ich in Bremen in der Spielerei »gefunden« hatte.

Outpost, als auch die Spiele der Empire-Builder-Reihe sind, wie man es heute nennen würde »Engine Builder«, aber noch viel wichtiger, es sind »Snowballing«-Spiele, d.h. ich investiere in meine Struktur (Maschine) und dadurch wird mein Einkommen größer. Ich kann mehr in meine Struktur stecken, um meine Einkommen noch weiter zu erhöhen. In Outpost ist dies fast ungebändigt, was oft auch zu einem »Rich-getting-Richer«- bzw. »Runaway-Leader«-Problem führt: Bin ich vorne, werde ich es wohl auch bleiben, da mein Wachstum immer größer wird. Genau das ist gleichzeitig die Energie, die darin steckt, die mich bis heute fasziniert.

Man müsste es nur ein wenig bändigen, dann sollte es besser werden. Mich stört es bis heute, dass man in Outpost für die großen Karten, mit denen man auch das Spiel beendet, sowohl sehr viele Siegpunkte bekommt als auch sehr viel Einkommen. Ich begriff schnell, dass man, wenn man nur Siegpunkte erhält, zwar dem Spielziel näher kommt, aber die eigene Struktur nicht verbessert.

Deswegen entwickelte ich 1994 **Falsche FuFFziger**, in dem man auch eine Maschine baut, die immer mehr produziert, aber man nur gewinnt, wenn man bei Versteigerungen die meisten Siegpunkte kauft. Gleichzeitig hatte ich dort einen **18XX**-Aspekt drin, ohne 18XX zu dem Zeitpunkt meines Lebens zu kennen: Alte Technologien werden im Verlauf verschrottet, sodass sich die Struktur von unten her aufrisst.

Mit **Friesematenten** habe ich dann viel von Funkenschlag vorweg genommen. Engine Building mit nur 3 Bauplätzen für Produktionsstätten. Um zu gewinnen, muss man Fabriken austauschen. Die Schritte zum Sieg werden dadurch immer teurer, was die führende Person aufhält.

Als ich 2000 an der ersten Version von Funkenschlag gearbeitet habe, hatte ich das alles in mir. Ich wollte ein Netzwerkbauspiel mit Stiften wie bei Empire Builder haben, aber keine Eisenbahnen malen. Das kann ja jeder ;-). Also kam ich auf ein Stromnetz. Der Teil war schnell klar. Einfach das Raster von Empire Builder. Dann war es ja nur logisch Kraftwerke zu kaufen, aber wie bei Friesematenten maximal 3 besitzen darf. Und dann noch Rohstoffe auf einem Angebot-Nachfrage-Markt wie bei Playbass. Die Kraftwerke sollen wie bei Outpost von klein nach groß ins Spiel kommen, aber nicht geordnet sondern leicht zufällig. Ich hatte da mit einem Kartenmarkt in Friesematenten schon rumexperimentiert, bei dem zu teure Karten unter Stapel kommen, um dann erst am Ende wieder ins Spiel zurückzukehren.

Plötzlich war alles da und die Elemente zum Bändigen des »Rich-getting-Richer«-Monsters funktionierten prächtig.

In 2004 erschien die allen bekannte Version von **Funkenschlag** und wurde dank euch zum großen, weiterhin anhaltenden Erfolg. Der Empire-Builder-Einfluss wich den festen Verbindungskosten zwischen den Städten, alles andere blieb gleich.

Mehr als 20 Jahre später möchte ich **Outpost** mit diesem Spiel Tribut zollen. Ich habe viele thematische Elemente von Outpost genommen und sie in meine Funkenschlag-Welt übersetzt. Ich freue mich, einem Spiel wie Outpost, welches seiner Zeit wirklich weit voraus war, die Ehre zu erweisen und hoffe, dass Euch **Funkenschlag: Outpost** Spaß macht und sich alle, die die alten Spiele kennen, mit diesem Spiel gerne zurück erinnern.

Spielübersicht

Die Besiedelung des neuen Planeten schreitet schnell voran. Es gibt einen riesigen Bedarf an Strom, den ihr mit euren Firmen nur zu gerne befriedigen wollt.

Ersteigert ihr die besten Kraftwerke, größten Unterkünfte und besten Technologien? Schafft ihr es, euer Netzwerk schneller als die Konkurrenz von Stadt zu Stadt auszubreiten? Baut ihr eure Firma kostengünstig aus, um Arbeitskräfte dauerhaft in Unterkünften unterzubringen, damit ihr auf teure Saisonkräfte verzichten könnt, die ihr nach jedem Einsatz wieder in den Arbeitsmarkt entlassen müsst?

Nur dann könnt ihr **Funkenschlag: Outpost** gewinnen!

Spielmaterial

Dieses Exemplar von **Funkenschlag: Outpost** beinhaltet:

- 1 Spielplan
- 46 Spielkarten (22 Kraftwerke, 15 Unterkünfte, 8 Technologien, 1 »Stufe 3«-Karte)
- 6 Übersichtskarten »Auszahlung & Rundenübersicht«
- 6 Firmentableaus (je 1 in 6 Spielfarben)
- 120 Häuser (je 20 in 6 Spielfarben)
- 24 Kraftwerke (je 4 in 6 Spielfarben)
- 24 Unterkünfte (je 4 in 6 Spielfarben)
- 50 Arbeitskräfte
- 9 Roboter
- 1 »Stufe 2«-Grenze
- 1 »Spielende«-Grenze
- 1 Auktionshammer
- 120 Elektro-Geldplättchen (40 »1er«, 15 »5er«, 40 »10er«, 25 »50er«)
- 20 Rabattplättchen (je 4 für 1 bis 5 Elektro)
- 46 Verbindungskosten-Plättchen
- 2 Spielanleitungen (Deutsch und Englisch)



Funkenschlag: Outpost für 2 Personen: »Gegen den grossen Konzern«

Spielt ihr zu zweit, müsst ihr im Wettstreit um den Sieg die Machenschaften eines großen Konzerns mit in eure Planungen einbeziehen. Versucht, diese erfolgreich gegeneinander einzusetzen.

Im Folgenden beschreiben wir alle allgemeinen Spielregeln für 2 bis 6 Personen. Im Anschluss folgen dann die zusätzlichen Spielregeln, die ausschließlich für das Spiel zu zweit wichtig sind.

Die Karten in Funkenschlag: Outpost-Kraftwerke, Unterkünfte, Technologien

Es gibt 3 verschiedene Kartensorten: Kraftwerke, Unterkünfte und Technologien. Kraftwerke und Unterkünfte könnt ihr nur nutzen, wenn ihr sie auf die Kartenfelder eures Firmentableaus legt. Technologien stehen euch immer zur Verfügung, sobald ihr sie ersteigert habt.

- Die Farben und Symbole der Karten zeigen, um welche Sorten es sich handelt:
 - Grün steht für Kraftwerke (Geothermie). Ihr benötigt für deren Betrieb eine Anzahl an Arbeitskräften, um in jeder Runde eine bestimmte Anzahl an Städten mit Strom zu versorgen. Auch wenn ihr genug Arbeitskräfte zur Verfügung habt, dürft ihr jedes Kraftwerk nur 1x pro Runde betreiben.
 - Gelb steht für Unterkünfte, in denen ihr eine Anzahl an Arbeitskräften unterbringen könnt. Diese Arbeitskräfte arbeiten dauerhaft für euch.
 - Blau steht für Technologien, die euch persönliche Vorteile bieten und später im Glossar beschrieben werden.
- Die Grafiken in der Mitte zeigen Bilder der drei Kartensorten. Sie haben keine spielentscheidende Bedeutung.
- Die Nummern oben links auf den Karten geben das Mindestgebot an, das ihr bei der Versteigerung der Karten mindestens bieten müsst. Verwendet die Nummern, um die Karten im Markt nach Größe zu sortieren. Außerdem dienen sie euch bei der Bestimmung der Spielreihenfolge, sollten mehrere von euch die gleiche Anzahl an Städten mit Häusern an die Stromnetze angeschlossen haben. Wenn wir in dieser Anleitung von »kleinen« oder »großen« Karten schreiben, meinen wir die im Kartenmarkt ausliegenden Karten mit den niedrigsten bzw. höchsten Nummern.



Beispiel: Das Mindestgebot für das Kraftwerk »12« beträgt 12 Elektro. Es benötigt genau 2 Arbeitskräfte, um Strom für bis zu 2 Städte zu produzieren.



Beispiel: Die Unterkunft »26« bietet Platz für bis zu 3 Arbeitskräfte.



Beispiel: Mit der Technologie »Data Library« zahlt ihr für eure ersteigerten Karten immer 5 Elektro weniger.

Die Bauwerke in Funkenschlag: Outpost-Häuser, Kraftwerke, Unterkünfte

Ihr baut 3 verschiedene Bauwerke in euren Netzwerken: Häuser, Kraftwerke und Unterkünfte.

In jeder Stadt gibt es 3 Felder für Häuser von bis zu drei Personen und 1 Feld für ein Kraftwerk oder eine Unterkunft von genau einer Person.

Für den Bau der drei Bauwerke gelten jeweils dieselben Spielregeln. Auch wenn sie alle in eurem Netzwerk sind, liegt euer Fokus auf dem Bau der Häuser, denn deren Anzahl ist mit spielentscheidend für Sieg oder Niederlage. Baut Kraftwerke und Unterkünfte nach Bedarf, um die ersteigerten Kraftwerks- und Unterkunftsarten nutzen zu können.

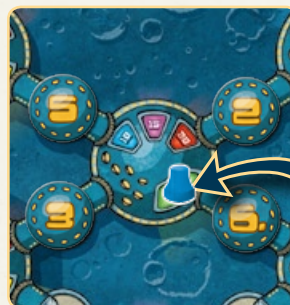
Ihr könnt in jeder Stadt maximal 1 Haus UND entweder 1 Kraftwerk oder 1 Unterkunft haben.

Häuser: Schließt die Städte mit Häusern an euer Stromnetz an, um sie mit dem Strom eurer Kraftwerke zu versorgen. Die Anzahl an Städten in eurem Stromnetz bestimmt eure Position in der Spielreihenfolge, sowie das Spielende. Behaltet sowohl mit der Zählleiste der angeschlossenen Städte als auch mit den Feldern auf euren Firmentableaus den Überblick, wie viele Städte ihr bereits mit Häusern angeschlossen habt.

Kraftwerke und Unterkünfte: Die Kartenfelder auf euren Firmentableaus sind zu Spielbeginn blockiert. Durch den Bau von Kraftwerken oder Unterkünften in den Städten, schaltet ihr die einzelnen Kartenfelder auf eurem Firmentableau frei. Erst dann könnt ihr eure ersteigerten Kraftwerks- und Unterkunftsarten nutzen.



Beispiel: Angelika hat mit ihren Häusern bereits 2 Städte in ihrem Netzwerk an ihr Stromnetz angeschlossen.



Beispiel: Hedwig hat in ihrem Netzwerk ein Kraftwerk gebaut und hat so das Kartenfeld auf ihrem Firmentableau freigeschaltet.

Spielvorbereitung

Beispiel für

1 Legt den Spielplan bereit.

Die Planetenoberfläche ist in 3 Gebiete unterteilt. Ihr spielt immer mit dem zentralen großen Gebiet.

4 – 6 Personen: Seid ihr zu viert, nehmt 1 kleines Gebiet eurer Wahl hinzu. Zu fünft und sechst spielt ihr mit allen 3 Gebieten.

Legt die »Stufe 2«- und »Spielende«-Grenzen neben der Zählleiste der angeschlossenen Städte bereit.

2 Mischt die Verbindungskosten-Plättchen und legt sie in zufälliger Reihenfolge offen auf die entsprechenden Felder zwischen den Städten.

2 – 4 Personen: Verdeckt die Verbindungskosten-Plättchen auf den Feldern in den nicht verwendeten Gebieten. Diese Verbindungen stehen euch nicht zur Verfügung.

3 Legt die folgende Anzahl an Arbeitskräften auf die ersten 8 Felder des Arbeitsmarkts; legt die doppelte Anzahl auf das letzte Feld für 10 Elektro. Legt die übrigen Arbeitskräfte in die Schachtel; ihr benötigt sie nicht mehr.

Personen	2-3	4	5-6
Arbeitskräfte	3	4	5
Gesamtzahl	30	40	50

4 Legt das Geld und die Rabattplättchen nach Werten getrennt als Bank neben den Spielplan. Legt den Auktionshammer und die Roboter als Vorrat daneben.

5 Nehmt euch jeweils 1 Firmentableau, 20 Häuser, 4 Kraftwerke und 4 Unterkünfte in der gewünschten Spielfarbe, sowie 60 Elektro aus der Bank und 1 Übersichtskarte »Auszahlung & Rundenübersicht«.

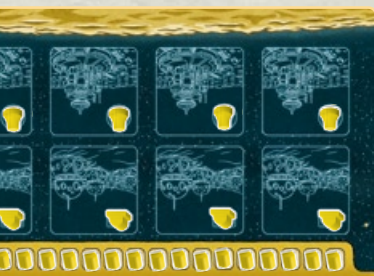
Stellt 18 Häuser oben auf die Felder eures Firmentableaus, sowie die 4 Kraftwerke und 4 Unterkünfte auf die entsprechenden Kartenfelder darunter.

Legt das Material der nicht gewählten Spielfarben in die Schachtel.

6 Stellt je 1 Haus jeder Farbe auf Feld 0 der Zählleiste der angeschlossenen Städte.

Nehmt das übrige Haus jeder Person und lost die Spielreihenfolge aus. Stellt die Häuser in geloster Reihenfolge auf die linke Reihe der Spielreihenfolge.





7. Bereitet den **Kartenstapel** vor. Trennt die Spielkarten in drei Stapel: **13 Karten mit Stecker-Rückseiten** (Nummern »02«–»14«), die **»Stufe 3«-Karte** und die übrigen **32 Karten mit Steckdosen-Rückseiten**.

Mischt jeweils die 13 Karten mit Stecker-Rückseiten und die 32 Karten mit Steckdosen-Rückseiten getrennt voneinander.

8. Legt 9 Karten mit Stecker-Rückseite beiseite.

9. Legt die folgenden Karten abhängig von der Personenzahl in die Schachtel:

• **2 - 3 Personen:** 2 Karten mit Stecker- und 6 Karten mit Steckdosen-Rückseiten.

• **4 Personen:** 1 Karte mit Stecker- und 3 Karten mit Steckdosen-Rückseiten.

10. Mischt die übrigen Karten mit Stecker- und Steckdosen-Rückseiten zusammen und legt sie als verdeckten Kartenstapel bereit.

11. Legt die »Stufe 3«-Karte verdeckt darunter und die 9 Karten mit Stecker-Rückseiten verdeckt oben darauf. Es ist beabsichtigt, dass ihr im Laufe des Spiels anhand der Stecker-Rückseiten erkennen könnt, ob eine kleine Karte oben auf dem Kartenstapel liegt und als nächstes in den Kartenmarkt kommt.



12. Bereitet den **Kartenmarkt** vor. Der Kartenmarkt besteht aus zwei Reihen mit je 4 Plätzen: der **aktuelle Markt** mit den kleineren Karten in der oberen und der **zukünftige Markt** mit den größeren Karten in der unteren Reihe.

Zieht zunächst 8 Karten vom Kartenstapel und sortiert sie entsprechend der Nummern in aufsteigender Größe von klein nach groß.

Zieht ihr mehrere Karten mit der »5«, legt sie im aktuellen Markt zusammen als Stapel aus. Dies gilt nicht für Karten mit gleichen Nummern im zukünftigen Markt. Dort legt ihr solche Karten zunächst einzeln auf nebeneinander liegende Plätze.

Sind jetzt noch Plätze im Kartenmarkt frei, zieht eine Karte nach der anderen und sortiert sie in den Markt ein, bis alle 8 Plätze des Kartenmarkts belegt sind.

Nun habt ihr alle Vorbereitungen abgeschlossen und könnt das Spiel beginnen!

Spielablauf

Ihr spielt **Funkenschlag: Outpost** über mehrere **Runden**. Jede Runde besteht aus vier Phasen, in denen ihr alle eure Aktionen ausführt, bevor ihr zur nächsten Phase wechselt. Die einzelnen Phasen sind:

1. Reihenfolge festlegen
2. Karten versteigern
3. Netzwerk und Firma ausbauen
4. Bürokratie

Zusätzlich zu den Runden durchläuft das Spiel 3 **Stufen**. Die Stufen bestimmen, wie viele Personen die Städte mit Häusern an ihre Stromnetze anschließen dürfen. Kraftwerke oder Unterkünfte baut ihr immer unbeschränkt von den Stufen. Das Spiel endet meistens in »Stufe 3«, in seltenen Fällen bereits in »Stufe 2«.

Das Spiel endet in der Runde, in der mindestens eine Person eine Mindestanzahl an Städten mit Häusern an das eigene Stromnetz angeschlossen hat. Ihr gewinnt, wenn ihr die meisten Städte im eigenen Stromnetz mit Strom aus euren Kraftwerken versorgt.

Phase 1: Reihenfolge bestimmen

Bestimmt die Spielreihenfolge für die aktuelle Runde.

Als »beste« Person gilt immer, wer die meisten Städte mit Häusern angeschlossen hat (höchste Position des Hauses auf der Zählleiste der angeschlossenen Städte). Bei Gleichstand gilt die Person mit der höchsten Karte als besser. Stellt das Haus der besten Person auf Feld 1 in der linken Reihe der Spielreihenfolge, die Häuser der anderen Personen folgen entsprechend auf Feld 2 etc.

Aufgrund der Karten mit gleichen Nummern kann es erneut zu Gleichständen kommen. Schaut bei den Betroffenen nach der zweithöchsten Karte usw. Könnt ihr den Gleichstand nicht auflösen, tauschen die Betroffenen ihre Position in der Reihenfolge.

Zur Erinnerung: Während der Spielvorbereitung habt ihr die Spielreihenfolge ausnahmsweise ausgelost. Macht direkt mit Phase 2 weiter.



Beispiel: Hedwig hat bereits 6 Städte angeschlossen, Nikki und Angelika 4 und Sabine nur 3. Hedwig gilt als »beste« Spielerin und stellt ihr Haus auf Feld 1 der Spielreihenfolge

1. Nikki und Angelika haben beide 4 Städte angeschlossen und schauen nach der höheren Karte. Nikki besitzt die Karte »22«, Angelika die Karte »16«. Somit platziert Nikki ihr Haus auf Feld 2 in der Spielreihenfolge, Angelika ihres auf Feld 3. 2. Sabine stellt ihr Haus als »schlechteste« Spielerin auf Feld 4.

Phase 2: Karten versteigern

Kauft neue Kraftwerke, Unterkünfte für Arbeitskräfte und exklusive Technologien, um euch Vorteile gegenüber der Konkurrenz zu verschaffen.

Spielt diese Phase in Spielreihenfolge. Es beginnt die »beste« Person (Haus auf Feld 1 der Spielreihenfolge). Ihr dürft jeweils maximal 1 Karte ersteigern.

Wer an die Reihe kommt, wählt zwischen zwei Optionen:

a. Eine Karte zur Versteigerung auswählen

Wählt eine der vier Karten aus dem aktuellen Markt, die nun versteigert wird. Legt als Zeichen den Auktionshammer auf die Karte. Ihr dürft keine Karte aus dem zukünftigen Markt wählen!



Beispiel: Hedwig wählt das Kraftwerk »04« zur Versteigerung aus und legt den Auktionshammer darauf.

Gebt als »beste« Person ein Gebot ab, das gleich oder höher als die Nummer der Karte ist. Reihum im Uhrzeigersinn bieten alle höher oder passen. Passt ihr, dürft ihr in der aktuellen Versteigerung nicht mehr mitbieten. Dies geht reihum so lange weiter, bis nur noch eine Person mit dem Höchstgebot übrig bleibt. Diese Person zahlt ihren gebotenen Betrag an die Bank und erhält die Karte. Anschließend versetzt sie ihr Haus auf die rechte Reihe der Spielreihenfolge.



Beispiel: Nikki hat das ausgewählte Kraftwerk ersteigert und stellt ihr Haus auf der Spielreihenfolge in die rechte Reihe.

Zieht nun eine neue Karte vom verdeckten Kartenstapel als Ersatz für die verkaufte Karte und legt sie in den Kartenmarkt. Sortiert die Karten in aufsteigender Reihenfolge: Die Karten mit den vier kleinsten Nummern liegen in der oberen Reihe im aktuellen Markt, die vier größten Karten in der unteren Reihe im zukünftigen Markt.

Beachtet die folgenden Spielregeln:

- **1. Runde:** Spielt diese Phase zu Beginn der Partie zweimal direkt nacheinander. Während der ersten Versteigerung müsst ihr jeweils 1 Karte kaufen; während der zweiten Versteigerung dürft ihr auch passen. Da ihr die Spielreihenfolge zu Beginn ausgelost habt, müsst ihr nach Abschluss der ersten Versteigerung ausnahmsweise EINMALIG die Reihenfolge gemäß der Regeln neu bestimmen. Da alle 1 Karte ersteigert haben, entscheidet ihr gemäß der Nummern dieser Karten (siehe Phase 1: Reihenfolge festlegen).
- Versteigert ihr ab der 2. Runde eine Karte mit ein oder mehreren Rabattmarkern, reduziert das Mindestgebot der Karte um deren Gesamtbetrag.
- Sortiert ihr eine neue Karte im aktuellen Markt ein, lasst alle Rabattmarker auf den anderen Karten liegen.



Beispiel: Wenn Rabattmarker auf den Karten im aktuellen Markt liegen, bleiben sie auch dann auf den Karten, wenn ihr neu gezogene Karte in den aktuellen Markt einsortiert und rabattierte Karten in den zukünftigen Markt verschiebt.

- Versteigert ihr nicht alle rabattierten Karten im Markt, lasst alle Rabattmarker auf den übrigen Karten liegen.
- Sortiert ihr eine Karte im aktuellen Markt mit einer Nummer ein, von der schon eine andere Karte dort liegt, legt diese Karten mit der neuen zuoberst als Stapel aus; Rabattmarker kommen auf die oberste Karte. Versteigert immer nur die oberste Karte des Stapels und lasst die anderen Karten liegen; zieht in diesem Fall keine Ersatzkarte! Rabattmarker gelten immer nur für die oberste Karte eines Stapels; ersteigert ihr die Karte, legt die Rabattmarker in die Schachtel. Müsst ihr einen Stapel mit Karten in den zukünftigen Markt verschieben, bleiben diese Karten als Stapel liegen. Zieht ihr weitere Karten mit dieser Nummer, legt sie auf diesen Stapel.
- Sortiert ihr eine Karte im zukünftigen Markt mit einer Nummer ein, von der schon eine andere Karte dort liegt, bildet ihr keinen Stapel, sondern legt die neue Karte rechts neben die alte. Dadurch kann eine Karte mit der gleichen Zahl in den aktuellen Markt rutschen.
- Habt ihr in dieser Phase bereits 1 Karte ersteigert, dürft ihr an keiner weiteren Versteigerung dieser Phase mehr teilnehmen oder eine weitere Karte auswählen. Zur Erinnerung steht euer Haus in der rechten Reihe der Spielreihenfolge.
- Legt eure ersteigerten Karten immer in einen offenen Vorrat neben euer Firmentableau. Die Technologiekarten stehen euch sofort zur Verfügung. Um die Kraftwerks- und Unterkunftskarten nutzen zu können, müsst ihr in Phase 3 (Netzwerk und Firma ausbauen) zunächst die Kartenfelder auf eurem Firmentableau freischalten.
- Ersteigert ihr die Karte, die ihr ursprünglich selbst ausgewählt habt, kommt die nächste Person in Spielreihenfolge an die Reihe, die in dieser Phase noch keine Karte ersteigert hat (deren Haus noch in der linken Reihe der Spielreihenfolge steht). Hat jemand anderes die Karte ersteigert, bleibt ihr an der Reihe.
- Ihr dürft während des Spiels **beliebig viele Karten** besitzen. Ihr müsst keine Karten verschrotten und aus dem Spiel nehmen.
- Als Letzte dürft ihr mangels Konkurrenz eine der Karten aus dem aktuellen Markt zum Mindestgebot kaufen.

b. Auf die Versteigerung verzichten

Möchtet ihr keine Karte aus dem aktuellen Markt anbieten, müsst ihr aus dieser Phase »aussteigen«. Ihr dürft in dieser Phase bei keiner weiteren Versteigerung mehr mitbieten und erhaltet somit keine neue Karte. Um dies zu markieren, versetzt euer Haus auf die rechte Reihe der Spielreihenfolge. Es folgt die nächste Person, die in dieser Runde noch keine Karte ersteigert hat (Haus in der linken Reihe der Spielreihenfolge).

Nachdem alle diese Phase beendet haben, versetzt alle Häuser auf der Spielreihenfolge wieder in die linke Reihe.

Phase 3: Stromnetz und Firma ausbauen

Errichtet mit euren Bauwerken ein Netzwerk. Schließt mit euren Häusern Städte an euer Stromnetz und sichert euch dort auch Plätze für eure Kraftwerke und Unterkünfte. Stellt Arbeitskräfte ein, die später eure Kraftwerke betreiben.

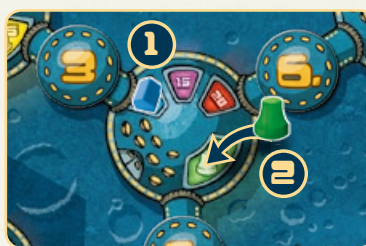
Spielt diese Phase in der umgekehrten Spielreihenfolge. Es beginnt die »schlechteste« Person (Haus auf dem letzten Feld der Spielreihenfolge).

Führt in eurem Zug die folgenden drei Aktionen in der genannten Reihenfolge aus. Ihr dürft bei einzelnen oder auch allen Aktionen passen.

a) Netzwerk ausbauen

Für den Bau der 3 Bauwerke in den Städten gelten jeweils dieselben Spielregeln. Euer Fokus liegt darauf, die Städte mit Häusern an euer Stromnetz anzuschließen. Durch den Bau von Kraftwerken und Unterkünften schaltet ihr die Kartenfelder eures Firmentableaus frei, gewinnt damit aber nicht das Spiel. Bis zu drei Personen können je 1 Haus in einer Stadt haben, aber nur eine Person kann dort abhängig vom Feld 1 Kraftwerk oder 1 Unterkunft besitzen.

Beginnt euer Netzwerk, indem ihr eins eurer Bauwerke in einer beliebigen freien Stadt innerhalb der gewählten Spielfläche baut. In »Stufe 1« gilt eine Stadt als frei, wenn entweder kein Haus oder kein Kraftwerk/keine Unterkunft auf den jeweiligen Feldern steht. Ihr dürft also eine Stadt wählen, in der eine andere Person bereits eine der beiden Optionen belegt hat.



Beispiel: Auch wenn Hedwig bereits ein Haus in der Stadt gebaut hat ①, kann Sabine ihr Netzwerk in dieser Stadt beginnen und dort ein Kraftwerk bauen ②.

Die Zahlen auf den Feldern geben die Anschlusskosten an. Zahlt für den Erstanschluss eines Hauses 10 Elektro, für den Bau eines Kraftwerks oder einer Unterkunft 5 Elektro.

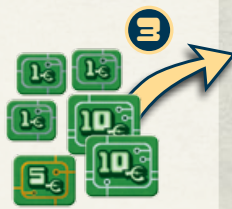
Alle Städte mit euren Bauwerken befinden sich im selben Netzwerk. Wählt weitere Städte immer von Städten aus, in denen mindestens eins eurer Bauwerke steht, um weitere Bauwerke zu platzieren. Es entstehen dabei Verbindungskosten für die Strecken zwischen den Städten und Anschlusskosten für ein leeres Feld innerhalb der neuen Stadt. Wählt immer die günstigste(n) Verbindung(en) zwischen den beiden Städten und zahlt die Summe aus den anfallenden Verbindungs- und Anschlusskosten. Baut ihr euer zweites Bauwerk in derselben Stadt, zahlt nur die Anschlusskosten.

Beachtet die folgenden Spielregeln:

- Innerhalb einer Stadt dürft ihr maximal 1 Haus und entweder ein Kraftwerk oder eine Unterkunft bauen; auch in verschiedenen Runden. Ihr dürft jede Stadt nur einmal mit einem Haus an euer Stromnetz anschließen, so dass in »Stufe 3« bis zu drei verschiedene Personen die Städte mit Häusern an ihr Stromnetz anschließen können.
- Ihr dürft Bauwerke in beliebig vielen Städten innerhalb der gesamten Spielfläche bauen, wenn die Städte in der aktuellen Stufe des Spiels noch Platz bieten. Nutzt dazu beliebig viele Verbindungen, auch von Städten, in denen ihr »gerade« erst ein Bauwerk platziert habt. Ihr dürft euer Netzwerk auch durch Städte führen, ohne dort ein Bauwerk zu platzieren. Zahlt immer alle Kosten, auch wenn ihr bereits früher einmal eine bestimmte Verbindung genutzt habt.
- Ihr dürft keine Städte und Verbindungen außerhalb der Spielfläche nutzen!



- Ihr müsst eure jeweilige Startstadt nicht in der ersten Spielrunde auswählen. Ihr dürft euer Netzwerk auch in einer späteren Spielrunde beginnen, um eventuell aus taktischen Gründen eure Position in der Spielreihenfolge zu beeinflussen.
- Baut ihr mehrere Bauwerke in einem Spielzug, empfehlen wir euch für eine bessere Übersichtlichkeit, die neu platzierten Bauwerke vorerst auf ihre Seite zu stellen. So könnt ihr alle Kosten schneller bestimmen. Erst wenn ihr die Kosten bezahlt habt, stellt ihr die Bauwerke in ihre normale Position.
- Schließt ihr eine Stadt mit einem Haus an euer Stromnetz an, setzt euer Haus auf der Zählleiste der angeschlossenen Städte 1 Feld weiter. Die Zählleiste und die leeren Felder auf eurem Firmentableau zeigen immer die Anzahl euer ans Stromnetz angeschlossenen Städte an.



Beispiel: Während »Schritt 1« erweitert Angelika ihr Netzwerk für 8 Elektro zur nächsten Stadt, die sie für 10 Elektro mit einem Haus an ihr Stromnetz anschließt ①. Dann erweitert sie ihr Netzwerk für 5 Elektro und baut eine Unterkunft für 5 Elektro in der Stadt mit Nikkis Haus ②. Angelika zahlt insgesamt 28 Elektro (Verbindungskosten von 8+5 und Anschlusskosten von 10+5 Elektro) ③.

b) Firma ausbauen

Um eure erstellten Kraftwerks- und Unterkunftskarten nutzen zu können, müsst ihr sie auf die freigeschalteten Kartenfelder eures Firmentableaus legen. Ihr dürft dies während dieser Aktion beliebig oft machen.

Unterkünfte: Legt je eine Unterkunftskarte aus eurem Vorrat auf die freigeschalteten Kartenfelder. Jede Unterkunft bietet Platz für die angegebene Anzahl an Arbeitskräften, die für euch dauerhaft arbeiten.

Ihr dürft dabei auch Unterkünfte auf eurem Firmentableau gegen größere Unterkunftskarten aus eurem Vorrat austauschen, die mehr Platz für Arbeitskräfte bieten.

Kraftwerke: Legt je eine Kraftwerkskarte aus eurem Vorrat auf die freigeschalteten Kartenfelder. Mit jedem Kraftwerk könnt ihr mit der angegebenen Anzahl an Arbeitskräften in Phase 4 (Bürokratie) Städte mit Strom versorgen.

Ihr dürft dabei auch Kraftwerke auf eurem Firmentableau gegen andere Kraftwerkskarten aus eurem Vorrat austauschen, um mehr Strom zu produzieren oder weniger Arbeitskräfte zu benötigen.

c) Arbeitskräfte einstellen

Wie im Abschnitt »Die Karten in **Funkenschlag: Outpost**« beschrieben, benötigt ihr für den Betrieb eurer Kraftwerke eine vorgegebene Anzahl an Arbeitskräften.

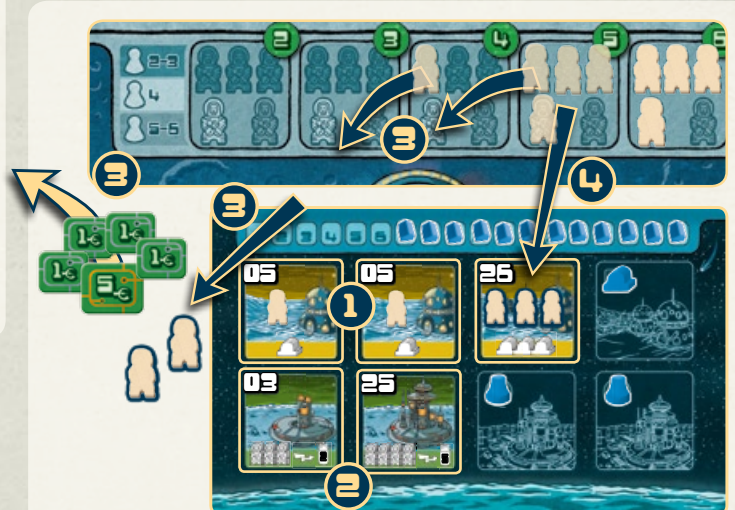
Dauerhafte Arbeitskräfte: Auf den leeren Plätzen eurer Unterkünfte ziehen Arbeitskräfte ein, die für euch dauerhaft arbeiten. Tauscht ihr beim Ausbau eurer Firma eine kleine gegen eine größere Unterkunft aus, können dort einzelne Plätze frei sein.

Saisonkräfte: Habt ihr nicht genug dauerhafte Arbeitskräfte zum Betrieb eurer Kraftwerke, müsst ihr Arbeitskräfte für einen einmaligen Arbeitseinsatz einstellen.

Bestimmt die Anzahl an Plätzen auf euren Unterkünften, sowohl leere als auch bereits mit dauerhaften Arbeitskräften besetzte Plätze:

- Sind es mindestens so viele Plätze, wie ihr zum Betrieb der Kraftwerke benötigt, füllt alle leeren Plätze mit kostenfreien Arbeitskräften vom Arbeitsmarkt. Es dürfen mehr Arbeitskräfte sein, als ihr benötigt.
- Sind es nicht genug Plätze für den Betrieb der Kraftwerke, stellt ZUERST die fehlende Anzahl an Saisonarbeitern vom Arbeitsmarkt neben euer Firmentableau und zahlt deren angegebene günstigste Kosten an die Bank. Ihr dürft nur die für den Betrieb der Kraftwerke fehlende Anzahl an Saisonkräften einstellen, nicht mehr! Füllt danach alle leeren Plätze kostenfrei auf den Unterkünften.

Ihr müsst keine Saisonarbeiter einstellen. Ist der Arbeitsmarkt leer, gibt es für euch keine Möglichkeit, weitere Arbeitskräfte einzustellen, auch nicht zu höheren Preisen.



Beispiel: Hedwig hat 5 Felder auf ihren Unterkünften, 2 davon sind bereits mit dauerhaften Arbeitskräften besetzt ①. Sie benötigt insgesamt 7 Arbeitskräfte für den Betrieb ihrer Kraftwerke ②. Zuerst stellt Hedwig 2 Saisonkräfte neben ihr Firmentableau und zahlt 9 Elektro an die Bank ③. Dann stellt sie 3 Arbeitskräfte kostenfrei auf die leeren Felder ihrer Unterkunft »26« ④.

Habt ihr alle gewünschten Ausbauten für euer Netzwerk und eure Firma abgeschlossen und alle benötigten Arbeitskräfte eingestellt, versetzt euer Haus auf die rechte Reihe der Spielreihenfolge und die nächste Person kommt an die Reihe.

Nachdem alle diese Phase beendet haben, versetzt alle Häuser auf der Spielreihenfolge wieder in die linke Reihe.



Phase 4: Bürokratie

Produziert Strom und versorgt die Städte in eurem Stromnetz, um Geld zu verdienen. Anschließend entlasst ihr die Saisonkräfte und stellt sie wieder auf den Arbeitsmarkt.

1. Geld kassieren

Beginnend mit der »besten« Person schaut ihr, wie viele Städte ihr in eurem Stromnetz mit Strom versorgt. Stellt dafür die benötigten Arbeitskräfte auf die Kraftwerkskarten eures Firmentableaus, um den anderen anzuzeigen, dass eure Kraftwerke Strom produzieren.

Entsprechend der Anzahl an versorgten Städten erhaltet ihr eine Auszahlung von der Bank gemäß der Übersichtskarte »Auszahlung«. Produziert ihr weniger Strom, als ihr Städte angeschlossen habt, bekommt ihr nur für die versorgten Städte Geld. Eine Überproduktion verfällt dagegen. Versorgt ihr gar keine Städte mit Strom, erhaltet ihr ein bedingungsloses Grundeinkommen von 10 Elektro.



Beispiel: Hedwig hat 6 Städte mit Häusern an ihr Stromnetz angeschlossen ① und betreibt die Kraftwerke »03« und »25« auf ihrem Firmentableau. Sie hat 7 Arbeitskräfte zur Verfügung und produziert somit Strom für 7 Städte (2+5) ②. Sie erhält 73 Elektro für 6 versorgte Städte ③. Der zusätzlich produzierte Strom verfällt.

2. Saisonkräfte entlassen

Habt ihr Unterkunfts-karten auf eurem Firmentableau, stellt die angegebene Anzahl an Arbeitskräften darauf. Diese Arbeitskräfte arbeiten auch kommende Runde für euch. Stellt alle übrigen Saisonkräfte wieder auf den Arbeitsmarkt. Beginnend mit dem teuersten Feld mit freien Plätzen stellt ihr die folgende Anzahl an Arbeitskräften auf die Felder des Arbeitsmarkts; stellt die doppelte Menge auf das letzte Feld für 10 Elektro.

Personen	2-3	4	5-6
Arbeitskräfte	3	4	5

Je mehr Arbeitskräfte in euren Unterkünften wohnen, desto teurer werden die verfügbaren Arbeitskräfte auf dem Arbeitsmarkt.



Beispiel: Nachdem sie alle Strom produziert und Geld kassiert haben, stellen Hedwig, Angelika, Nikki und Sabine ihre überzähligen Arbeitskräfte zurück auf den Arbeitsmarkt. Die günstigsten Arbeitskräfte kosten in der nächsten Runde 4 Elektro.

3. Kartenmarkt aktualisieren

a) Rabatte: Legt in der 1. bis 5. Runde jeweils Rabattmarker auf die 4 Karten im aktuellen Markt. Es können mehrere Rabattmarker auf einer Karte liegen.

Nehmt in der 1. Runde die Rabattmarker für 1 Elektro, in der 2. Runde für 2 Elektro usw. Ab der 6. Runde gibt es keine weiteren Rabattmarker. Entspricht der Gesamtbetrag der Rabattmarker dem Mindestgebot der Karte oder ist höher, legt die Karte mitsamt Rabattmarkern in die Schachtel und zieht eine Ersatzkarte.

b) Größte Karte aussortieren: Abhängig von den Stufen gilt Folgendes:

- **»Stufe 1« und »Stufe 2«:** Legt die größte Karte aus dem zukünftigen Markt verdeckt unter den Kartenstapel. Zieht eine Ersatzkarte vom Kartenstapel und sortiert sie in den Kartenmarkt ein. Kommt die neue Karte dabei in den aktuellen Markt, lasst alle Rabattmarker auf den anderen Karten liegen.

Ausnahme: Müsst ihr durch die neue Karte einen Stapel mit Karten aus dem aktuellen in den zukünftigen Markt verschieben, bleiben diese Karten als Stapel liegen. Zieht ihr weitere Karten mit dieser Nummer, legt sie auf diesen Stapel, anstatt sie separat zu legen.

- **»Stufe 3«:** Entfernt keine Karten aus dem Kartenmarkt!

Damit sind Phase 4 und die aktuelle Spielrunde abgeschlossen. Beginnt die nächste Spielrunde mit Phase 1.

Die 3 Stufen

Die Stufen bestimmen während des Spiels, wie viele Personen die Städte mit Häusern an ihr Stromnetz anschließen dürfen. Kraftwerke oder Unterkünfte baut ihr immer unbeschränkt von den Stufen.

Für die Stufen gelten die folgenden Spielregeln.

Stufe 1

Das Spiel beginnt in »Stufe 1«. Jede Stadt darf nur von 1 Person mit einem Haus an deren Stromnetz angeschlossen werden (es darf nur 1 Haus in jeder Stadt stehen). Der Preis für den Erstanschluss einer Stadt beträgt 10 Elektro.

Stufe 2

Die »Stufe 2« beginnt am Anfang von Phase 4 (*Bürokratie*), wenn mindestens eine Person in Phase 3 (*Netzwerk und Firma ausbauen*) eine bestimmte Anzahl an Städten mit Häusern an ihr Stromnetz angeschlossen hat.

Personen	2-5	6
Angeschlossene Städte	7	6

Zur Erinnerung haben wir euch die »Stufe 2«-Grenze beigelegt, die ihr auf die Kante vor dem passenden Feld der Zählleiste der angeschlossenen Städte legen könnt.

Legt zu Beginn von »Stufe 2« EINMALIG die kleinste Karte im aktuellen Markt in die Schachtel und ersetzt sie durch eine neue vom Kartenstapel.

Ausnahme: Liegt ein Stapel mit kleinsten Karten im aktuellen Markt, legt nur die oberste Karte (ggf. mitsamt Rabattmarkern) in die Schachtel. Lasst den restlichen Stapel liegen und zieht keine Ersatzkarte.

Ab »Stufe 2« darf jede Stadt von 2 Personen mit Häusern an deren Stromnetze angeschlossen werden (es dürfen 2 verschiedene Häuser in jeder Stadt stehen). Der Preis für den Zweitanschluss einer Stadt beträgt 15 Elektro. Ihr dürft weiterhin eine Stadt ohne Häuser durch einen Erstanschluss für 10 Elektro an euer Stromnetz anschließen.

Stufe 3

Zieht ihr die Karte »Stufe 3« vom Kartenstapel, beginnt »Stufe 3« in der folgenden Phase! Sehr selten beginnt »Stufe 3« vor »Stufe 2«. Führt in diesem Fall zuerst die Änderungen für »Stufe 2« durch, bevor ihr direkt mit den Änderungen für »Stufe 3« fortfahrt.

Es gibt folgende Möglichkeiten:

1. Zieht ihr die Karte »Stufe 3« in Phase 2 (*Karten versteigern*), legt sie zunächst als größte Karte in den zukünftigen Markt und behandelt sie bis zum Ende dieser Phase auch als größte Karte. Mischt den Kartenstapel mit den restlichen Karten und legt ihn wieder verdeckt bereit. Setzt die Versteigerung der Karten fort und zieht neue Karten nach, bis alle entweder eine neue Karte erhalten haben oder ausgestiegen sind. »Stufe 3« beginnt am Anfang von Phase 3 (*Netzwerk und Firma ausbauen*). Legt die Karte »Stufe 3« zusammen mit der kleinsten Karte im aktuellen Markt in die Schachtel. Zieht dafür keinen Ersatz!
2. Zieht ihr die Karte »Stufe 3« in Phase 4 (*Bürokratie*), nehmt sie sofort zusammen mit der kleinsten Karte im aktuellen Markt aus dem Spiel. Zieht dafür keinen Ersatz! Mischt den Kartenstapel mit den restlichen Karten und legt ihn wieder verdeckt bereit. »Stufe 3« beginnt am Anfang der nächsten Runde in Phase 1 (*Reihenfolge festlegen*).

Ausnahme: Liegt ein Stapel mit kleinsten Karten im aktuellen Markt, legt den gesamten Stapel (ggf. mitsamt Rabattmarkern) zusammen mit der Karte »Stufe 3« in die Schachtel.

In »Stufe 3« gibt es nur noch 6 Felder im Kartenmarkt. Ab sofort stehen euch in Phase 2 (*Karten versteigern*) immer alle Karten zur Auswahl. Es gibt keinen zukünftigen Markt mehr.

Ab »Stufe 3« darf jede Stadt von bis zu 3 Personen mit Häusern an deren Stromnetz angeschlossen werden. Der Preis für den Drittanschluss einer Stadt beträgt 20 Elektro. Ihr dürft weiterhin eine Stadt durch einen Erstanschluss für 10 Elektro an euer Stromnetz anschließen (oder durch einen Zweitanschluss für 15 Elektro).

Spielende und Siegbedingungen

Das Spiel endet im Anschluss an Phase 3 (*Netzwerk und Firma ausbauen*), nachdem mindestens eine Person eine Mindestanzahl an Städten mit Häusern an das eigene Stromnetz angeschlossen hat.

Personen	2	3–4	5	6
Angeschlossene Städte	18	17	15	14

Zur Erinnerung haben wir euch die »Spielende«-Grenze beigelegt, die ihr auf die Kante vor dem passenden Feld der Zählleiste der angeschlossenen Städte legen könnt. Ihr dürft auch mehr Städte anschließen, als für das Spielende notwendig sind, wenn ihr diese für den Sieg braucht.

Überprüft in der folgenden Phase 4 (*Bürokratie*) nur, wer die meisten Städte im eigenen Stromnetz mit Strom seiner Kraftwerken versorgt. Dies entspricht der Anzahl an Städten, für die ihr in Phase 4 normalerweise Geld kassieren würdet. Diese Person gewinnt das Spiel! Bei einem Gleichstand gewinnt die am Gleichstand beteiligte Person mit dem meisten Restgeld.

Ihr gewinnt nicht unbedingt dadurch, die für das Spielende benötigte Anzahl an Städten anzuschließen, da ihr diese möglicherweise gar nicht alle mit Strom versorgen könnt. Bei einem Gleichstand der versorgten Städte müsst ihr kein Geld mehr auszahlen, da die am Gleichstand beteiligten Personen die gleiche Summe erhalten würden.

Funkenschlag: Outpost für 2 Personen: »Gegen den grossen Konzern«

Einleitung

Im direkten Wettstreit miteinander werdet ihr mit den Machenschaften eines großen Konzerns konfrontiert. Dieser Konzern blockiert Städte, schnappt sich die attraktiven Karten und beschäftigt auch Arbeitskräfte zum Betrieb seiner Kraftwerke.

Der Konzern spielt mit einem eigenen Firmmentableau und muss ebenfalls die Kartenfelder freischalten, um seine Kraftwerke und Unterkünfte nutzen zu können.

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

Spielvorbereitung

1. Der Konzern benötigt einen eigenen Spielbereich. Er erhält ein eigenes Firmmentableau, 4 Kraftwerke, 4 Unterkünfte und 16 Häuser, in seiner Farbe, plus ein weiteres Haus für die Spielreihenfolge. Der Konzern platziert kein Haus auf der Zählleiste der angeschlossenen Städte. Der Konzern erhält kein Geld.
2. Lost aus, wer von euch beiden beginnt und ein Haus auf das 1. Feld der Spielreihenfolge. Der Konzern platziert kein Haus auf der Zählleiste der angeschlossenen Städte.
3. Platziert 6 Häuser des Konzerns auf die Erstanschlüsse von 6 benachbarten Städten: Die »beste« Person platziert 1 Haus auf eine beliebige Stadt ihrer Wahl. Dann setzt die »schlechteste« Person 2 Häuser auf 2 Städte, die benachbart zu bereits platzierten Häusern des Konzerns sind. Es folgt wieder die »beste« Person mit 2 Häusern und abschließend die »schlechteste« mit dem sechsten Haus. Stellt die restlichen 10 Häuser des Konzerns oben auf die Felder 7 bis 16 seines Firmmentableaus.

Spielablauf

Allgemeine Regeln

Der Konzern benötigt kein Geld, er erhält Karten und Arbeitskräfte, ohne dafür zu bezahlen. Seine Häuser, Kraftwerke und Unterkünfte stellt er kostenfrei in die Städte. Der Konzern löst die »Stufe 2« des Spiels nicht aus! Seine Häuser, Kraftwerke und Unterkünfte blockieren die entsprechenden Felder in den Städten.

Phase 1: Reihenfolge festlegen

Der Konzern ist IMMER Zweiter in der Spielreihenfolge!

Phase 2: Karten versteigern

Der Konzern bietet niemals bei den Versteigerungen mit.

Nachdem die »beste« Person eine Karte zur Versteigerung gewählt hat oder ausgestiegen ist, nimmt der Konzern die größte (vierte) Karte ohne Versteigerung aus dem aktuellen Markt. Er legt sie in den offenen Vorrat neben seinem Firmmentableau.

»Outpost«: Nimmt der Konzern eine »Outpost«-Technologiekarte, stellt er sofort je 1 Haus, 1 Kraftwerk und 1 Unterkunft von seinem Firmmentableau auf diese Karte, soweit noch vorhanden. Alle andere Technologiekarten legt der Konzern ungenutzt in seinen Vorrat.

Phase 3: Netzwerk und Firma ausbauen

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

Solange der Konzern noch Häuser auf seinem Firmentableau hat, müsst ihr bei jedem Erstanschluss einer Stadt mit einem eurer Häuser anschließend sofort ein Haus des Konzerns auf den Zweitanschluss der entsprechenden Stadt setzen.

Somit sind die ersten 10 Städte, die von euch angeschlossen werden, in »Stufe 2« bereits vom Konzern besetzt und können von euch erst wieder in »Stufe 3« mit Häusern angeschlossen werden.

Kommt der Konzern an die Reihe und benötigt auf seinem Firmentableau Platz für eine Kraftwerks- oder Unterkunftskarte aus seinem Vorrat, wählt die »schlechtere« Person das für den Bau benötigte günstigste Feld in einer der Städte wie folgt:

- Der Konzern bevorzugt ein freies Feld in einer Stadt, die er bereits mit einem Haus an sein Stromnetz angeschlossen hat.
- Gibt es in diesen Städten keinen Platz, nutzt der Konzern das Feld einer zu seinem Netzwerk benachbarten Stadt mit den geringsten Verbindungskosten.

Anschließend legt der Konzern die neue Kraftwerks- oder Unterkunftskarte auf das freigeschaltete Feld. Hat er bereits alle entsprechenden Felder freigeschaltet und bekommt eine bessere Karte, tauscht er sie nun mit der schlechtesten aus:

- Kraftwerke: Der Konzern nutzt die effektivsten Kraftwerke, die mit den wenigsten Arbeitskräften am meisten Strom produzieren.
- Unterkünfte: Der Konzern nutzt die Unterkünfte mit dem meisten Platz für Arbeitskräfte.

Nach dem Ausbau der Firma nimmt der Konzern alle benötigten (neuen) dauerhaften Arbeitskräfte und Saisonkräfte vom Arbeitsmarkt.

Phase 4: Bürokratie

Der Konzern stellt die angegebene Anzahl an Arbeitskräften auf seine Unterkünfte und alle Saisonkräfte wieder auf den Arbeitsmarkt (maximal 3 pro Feld).

Spielende

Das Spiel endet in der Runde, in der mindestens eine Person in Phase 3 (*Netzwerk und Firma ausbauen*) mindestens 18 Städte mit Häusern an das eigene Stromnetz angeschlossen hat. Der Konzern kann nicht gewinnen – er bietet euch beiden aber viele Möglichkeiten, der anderen Person möglichst viele Hindernisse zu stellen.

Glossar: Technologien

Nutzt die Technologien zu eurem Vorteil!

Funkenschlag: Outpost bietet euch einige exklusive Technologien, deren Funktionen euch einen entscheidenden Vorteil bieten können.

Ersteigert ihr Technologien, legt sie offen neben euer Firmentableau. Mit Ausnahme der »Moon Base« könnt ihr die Funktionen der Technologien sofort und bis zum Spielende einsetzen.

Die folgenden Technologien stehen euch zur Verfügung:



»Data Library«: Bietet ihr in den Versteigerungen das Höchstgebot, zahlt 5 Elektro weniger.



»Ecoplants«: Stellt ihr Saisonkräfte ein, zahlt für jede Arbeitskraft 3 Elektro weniger.



»Robots«: Stellt 1x pro Runde in Phase 3 (*Netzwerk und Fabrik ausbauen*) 1 Arbeitskraft auf diese Fabrik und produziert 1 Roboter. Nehmt 1 Roboter aus dem Vorrat neben der Bank und stellt ihn neben die Unterkünfte eures Firmentableaus. Jeder Roboter gilt als dauerhafte Arbeitskraft, benötigt aber keinen Platz in einer Unterkunft. Setzt die Roboter zusammen mit regulären Arbeitskräften in euren Kraftwerken oder auf dieser Karte ein, um weitere Roboter produzieren zu lassen; ihr benötigt also pro Roboter 1 Arbeitskraft weniger. Ihr könnt maximal 9 Roboter besitzen.



»Nodule«: Jede Unterkunftskarte auf eurem Firmentableau bietet Platz für 1 zusätzliche Arbeitskraft.



»Outpost« – 2 Karten: Baut auf dieser Karte in Phase 3 (*Netzwerk und Fabrik ausbauen*) 1 Haus, 1 Kraftwerk und 1 Unterkunft für jeweils 0 Elektro. Ihr dürft dies in verschiedenen Runden machen. Baut ihr ein Haus, schließt ihr diese Karte als weitere Stadt an euer Stromnetz an; setzt euer Haus auf der Zählleiste der angeschlossenen Städte 1 Feld weiter. Ihr müsst diese Stadt nun wie alle anderen in eurem Stromnetz in Phase 4 (*Bürokratie*) mit Strom versorgen, um dafür Geld zu bekommen.



»Laboratories«: Jede Kraftwerkskarte auf eurem Firmentableau produziert zusätzlich 1 Strom.



»Moon Base«: Diese Karte zählt als Unterkunft UND als Kraftwerk. Um sie zu nutzen, müsst ihr sie in Phase 3 (*Netzwerk und Fabrik ausbauen*) auf ein beliebiges freigeschaltetes Feld eures Firmentableaus legen. Auf der Karte ist Platz für 3 dauerhafte Arbeitskräfte, die in Phase 4 (*Bürokratie*) 4 Strom produzieren.

Die Phasen einer Spielrunde

Phase 1: Reihenfolge festlegen

Ordnet die Häuser in der linken Reihe der Spielreihenfolge neu an.

- **»Beste« Person:** die meisten mit Häusern angeschlossenen Städte im eigenen Stromnetz.
- **Bei Gleichstand:** Karte mit der höheren Nummer. Sind alle Karten gleich, relative Position in der Reihenfolge tauschen.

Phase 2: Karten versteigern

Spielt diese Phase in Spielreihenfolge. Die »beste« Person beginnt.

a) Eine Karte zur Versteigerung auswählen

- Wählt eine der 4 Karten aus dem aktuellen Markt.
- Bietet reihum. Das Mindestgebot entspricht der Nummer der Karte.
- Pro Runde erhaltet ihr jeweils maximal 1 Karte. Ihr dürft beliebig viele Karten besitzen.
- Liegen Rabattmarker auf einer Karte, reduziert deren Mindestgebot um den angegebenen Betrag; minimal auf 1 Elektro.

b) Auf die Versteigerung verzichten

- Bietet ihr keine Karte an, obwohl ihr an der Reihe seid, nehmt ihr in dieser Runde an keiner weiteren Versteigerung teil und erhaltet keine neue Karte.
- In der ersten Runde müsst ihr jeweils 1 Karte kaufen und dürft nicht aussteigen!

Bestimmt in der 1. Runde nach Abschluss der ersten Versteigerung EINMALIG die Spielreihenfolge neu und führt anschließend direkt eine zweite Versteigerung durch.

Phase 3: Netzwerk und Firma ausbauen

Spielt diese Phase in der umgekehrten Spielreihenfolge. Die »schlechteste« Person beginnt.

a) Netzwerk ausbauen

- Errichtet mit euren Bauwerken ein Netzwerk.
- Wählt eure Startstadt innerhalb der gesamten Spielfläche!
- Baut alle gewünschten Bauwerke auf einmal.
- Schließt Städte mit euren Häusern an euer Stromnetz an. Baut in den Städten Kraftwerke und Unterkünfte, um auf den freigeschalteten Kartenfeldern eurer Firmentableaus die entsprechenden Karten zu platzieren.
- Kosten: Verbindungskosten zwischen den Städten plus Anschlusskosten innerhalb der Stadt.

b) Firma ausbauen

- Legt Unterkunfts- oder Kraftwerkskarten aus eurem Vorrat auf freigeschaltete Kartenfelder eures Firmentableaus oder tauscht bereits gelegte Karten gegen andere aus eurem Vorrat aus.

c) Arbeitskräfte einstellen

- Stellt Arbeitskräfte vom Arbeitsmarkt ein.
- Zahlt zuerst die günstigsten Kosten für Saisonkräfte.
- Dauerhafte Arbeitskräfte für eure Unterkünfte sind kostenfrei.

Phase 4: Bürokratie

1. Geld kassieren

- Erhältet Geld von der Bank entsprechend der Anzahl an von euch versorgten Städten (siehe Übersichtskarte »Auszahlung«).

2. Saisonkräfte entlassen

- Stellt alle permanenten Arbeitskräfte auf die Unterkünfte. Stellt alle Saisonkräfte zurück auf den Arbeitsmarkt.

3. Kartenmarkt aktualisieren

- **1. bis 5. Runde:** Legt je 1 Rabattmarker auf die 4 Karten im aktuellen Markt (1. Runde: 1 Elektro, usw.). Entspricht der Rabatt mindestens dem Mindestgebot der Karte, legt die Karte mitsamt Rabattmarkern in die Schachtel und zieht eine Ersatzkarte.
- **»Stufe 1« und »Stufe 2«:** Legt die höchste Karte aus dem zukünftigen Markt verdeckt unter den Kartenstapel und zieht eine Ersatzkarte.
- **»Stufe 3«:** Entfernt keine Karten aus dem Kartenmarkt.

Die 3 Stufen des Spiels

Stufe 1

- Das Spiel beginnt mit »Stufe 1«.
- Jede Stadt darf nur von einer Person mit einem Haus an deren Stromnetz angeschlossen werden (Erstanschluss kostet 10 Elektro).

Stufe 2

- »Stufe 2« beginnt am Anfang von Phase 4, wenn mindestens eine Person in Phase 3 eine bestimmte Anzahl an Städten mit Häusern an ihr Stromnetz angeschlossen hat.
- Legt zu Beginn von »Stufe 2« EINMALIG die kleinste Karte im aktuellen Markt in die Schachtel und ersetzt sie durch eine neue Karte vom Kartenstapel.
Ausnahme: Liegt ein Stapel mit kleinsten Karten im aktuellen Markt, legt nur die oberste Karte (ggf. mitsamt Rabattmarkern) in die Schachtel. Lasst den restlichen Stapel liegen. Zieht keine neue Karte.
- Jede Stadt darf von zwei Personen mit einem Haus an deren Stromnetze angeschlossen werden (Zweitanschluss kostet 15 Elektro).

Stufe 3

- Zieht ihr die Karte »Stufe 3« in Phase 2, legt sie als größte Karte in den zukünftigen Markt. Legt die Karte »Stufe 3« am Anfang von Phase 3 zusammen mit der kleinsten Karte in die Schachtel.
- Zieht ihr die Karte »Stufe 3« in Phase 4, legt sie sofort zusammen mit der kleinsten Karte in die Schachtel.
Ausnahme: Liegt ein Stapel mit kleinsten Karten im aktuellen Markt, legt den gesamten Stapel (ggf. mitsamt Rabattmarkern) zusammen mit der Karte »Stufe 3« in die Schachtel.
- Ab jetzt besteht der Kartenmarkt nur noch aus 6 Feldern. Ihr könnt alle Karten zur Versteigerung wählen.
- Jede Stadt darf von drei Personen mit einem Haus an deren Stromnetze angeschlossen werden (Drittanschluss kostet 20 Elektro).
- Sehr selten beginnt »Stufe 3« vor »Stufe 2«. Führt in diesem Fall die Anpassungen für »Stufe 2« und »Stufe 3« direkt nacheinander aus.

Autor: Friedemann Friese

Illustration & Grafik: Lars-Arne »Maura« Kalusky

Lektorat: Jay Tummelson, Linus Wolf, Ronald Hrkač, Christian Frank, Claudia McHarg, Fraser McHarg

Redaktion und Realisation: Henning Kröpke

© 2024, 2F-Spiele, Bremen/Germany

2F-Spiele

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

