

- Sobald der Spion ein Kraftwerk kauft, muss er die Industriespionage an den in der Reihenfolge direkt vor ihm sitzenden (»besseren«) Spieler geben. Ist der Spion aktuell Erster (»Bester«) in der Reihenfolge, gibt er die Industriespionage an den Letzten. Der neue Spion darf nach Wunsch sofort die oberste Kraftwerkskarte im Nachzugstapel anschauen.

Beispiel: Der Spion ist aktuell Vierter in der Reihenfolge. Nachdem er ein Kraftwerk gekauft hat, gibt er die Industriespionage an den Dritten in der Reihenfolge weiter.

- Der Roboter erhält niemals die Industriespionage.

Steuern



- Die Steuern zwingen die Spieler, einmal im Spiel Steuern auf ihr Barvermögen zu zahlen.
- »Stufe 1«: Wenn die Karte Steuern in dieser Stufe 1 gezogen wird, kommt sie verdeckt zurück unter den Kraftwerksstapel. Es wird keine weitere Karte vom Kraftwerksstapel als Ersatz gezogen.
- »Stufe 2« und »Stufe 3«: Wenn die Karte Steuern während dieser Stufen gezogen wird, kommt sie zunächst offen neben den Kraftwerksmarkt. Es wird eine weitere Karte vom Kraftwerksstapel als Ersatz gezogen.
- Zu Beginn von Phase 5 (Bürokratie) muss jeder Spieler 20% Steuern für sein Barvermögen zahlen. Um diesen Schritt zu vereinfachen, zahlen die Spieler wie folgt Steuern:

Barvermögen	Steuern
0-4 Elektro	0 Elektro
5-9 Elektro	1 Elektro
10-14 Elektro	2 Elektro
15-19 Elektro	3 Elektro
...	...

- Erst nachdem die Steuern bezahlt wurden, erhalten die Spieler wie gewohnt ihr Einkommen für die mit Strom versorgten Städte.
- Wird die Karte Steuern in der Phase 5 als Ersatz für das entfernte Kraftwerk gezogen, wird sie erst zu Beginn der Phase 5 in der nächsten Runde ausgeführt und bleibt so lange neben dem Kraftwerksmarkt liegen.
- Der Roboter zahlt ebenfalls Steuern für sein Barvermögen.



2F-Spiele

Am Schwarzen Meer 98 • 28205 Bremen
 fon: 0421-24 14 902 • fax: 0421-24 14 903
 kontakt: h.kroepke@2f-spiele.de • www.2f-spiele.de

Autor: Friedemann Frieese
Grafik & Design: Maura Kalusky
Regelbearbeitung: Henning Kröpke
 © 10.2013, 2F-Spiele, Bremen/Germany

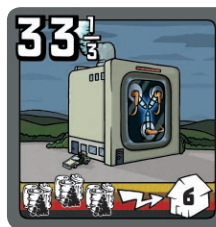
Friedemann Frieese FUNKENSCHLAG

DIE PROMOTIONKARTEN

Allgemeine Regeln für alle Promokarten

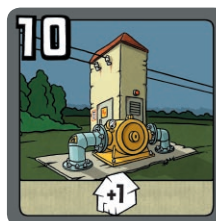
- Die Promokarten können nur mit einem Exemplar von Funkenschlag gespielt werden!
- Die Promokarten können je nach Wunsch alle zusammen oder einzeln in den Nachzugstapel mit Kraftwerkskarten eingemischt werden. Alle Promokarten sind miteinander kompatibel.
- Nachdem zu Spielbeginn der Kraftwerksmarkt und der Nachzugstapel mit Kraftwerkskarten vorbereitet wurden, werden die gewünschten Promokarten in den Stapel eingemischt. Das Kraftwerk 13 wird anschließend wie gewohnt oben auf den Nachzugstapel bereit gelegt.

Flux-Generator



- Der Flux-Generator ist ein Kraftwerk und kann zur Stromproduktion alle vier Rohstoffe in beliebiger Kombination verbrennen und lagern - das ultimative Hybrid-Kraftwerk!
- Wird der Flux-Generator während des Spiels vom Nachzugstapel gezogen und in den Kraftwerksmarkt gelegt, entfernt man das aktuell kleinste Kraftwerk sofort aus dem Markt und legt es zurück in die Schachtel. Es wird ein weiteres Kraftwerk als Ersatz vom Nachzugstapel gezogen und in den Kraftwerksmarkt gelegt. Wenn der Flux-Generator selber das kleinste Kraftwerk ist, fliegt er gleich wieder selber raus und wird durch ein neues Kraftwerk ersetzt.
- Der Flux-Generator kostet 33 1/3 Elektro und ist somit größer als das Kraftwerk 33. Sollten beide Kraftwerke im Markt ausliegen, wird der Flux-Generator gegebenenfalls hinter der 33 einsortiert.
- Wird der Flux-Generator versteigert, beträgt das Mindestgebot 33 Elektro.
- Der Flux-Generator benötigt 3 beliebige Rohstoffe und versorgt 6 Städte mit Strom.
- Für alle Spielpläne mit Regionen, in denen Atomkraftwerke verboten sind: Die Spieler können jederzeit den Flux-Generator kaufen, dürfen aber kein Uran kaufen, wenn sie ihr Netzwerk mit Städten ausschließlich in den Regionen besitzen, in denen Atomkraftwerke verboten sind.

Umspannwerk



- Durch das Umspannwerk kann ein beliebiges Kraftwerk eine zusätzliche Stadt mit Strom versorgen.
- Sobald das Umspannwerk vom Nachzugstapel aufgedeckt wird, unterbricht man das Spiel für eine zusätzliche Versteigerung, unabhängig davon, welche Phase gerade gespielt wird. Nach der Versteigerung zieht man eine weitere Kraftwerkskarte als Ersatz und legt sie wie gewohnt in den Kraftwerksmarkt.
- Der aktuell beste Spieler beginnt die Versteigerung (Mindestgebot 10 Elektro) oder passt. Die anderen Spieler folgen wie gewohnt im Uhrzeigersinn und müssen das Gebot erhöhen oder passen. Die Versteigerung wird solange fortgesetzt, bis das Höchstgebot feststeht.
- Der Spieler zahlt sein Gebot an die Bank und muss das Umspannwerk nun sofort zu einem seiner Kraftwerke legen. Das entsprechende Kraftwerk kann nun in Phase 5 eine zusätzliche Stadt mit Strom versorgen, wenn es Strom produziert.

- ➔ Wenn der Spieler ein viertes (fünftes) Kraftwerk ersteigert und das Kraftwerk aus dem Spiel nimmt, muss er auch das Umspannwerk mit verschrotten.
- ➔ Der Roboter kauft kein Umspannwerk.

Lagerhalle



- ➔ Dank der Lagerhalle kann ein Spieler bis zu drei beliebige Rohstoffe zusätzlich lagern.
- ➔ Sobald die Lagerhalle vom Nachzugstapel aufgedeckt wird, unterbricht man das Spiel für eine zusätzliche Versteigerung, unabhängig davon, welche Phase gerade gespielt wird. Nach der Versteigerung zieht man eine weitere Kraftwerkskarte als Ersatz und legt sie wie gewohnt in den Kraftwerksmarkt.
- ➔ Der aktuell beste Spieler beginnt die Versteigerung (Mindestgebot 10 Elektro) oder passt. Die anderen Spieler folgen wie gewohnt im Uhrzeigersinn und müssen das Gebot erhöhen oder passen. Die Versteigerung wird solange fortgesetzt, bis das Höchstgebot feststeht.

- ➔ Der Spieler zahlt sein Gebot an die Bank und legt die Lagerhalle nun sofort neben seine Kraftwerke. Die Lagerhalle gilt nicht als Kraftwerk und beansprucht somit keinen der drei (vier) Kraftwerksplätze eines Spielers.
- ➔ Als Besitzer der Lagerhalle kann man in Phase 3 bis zu drei zusätzliche Rohstoffe kaufen und sie auf den Lagerplätzen ablegen. Man darf Rohstoffe kaufen, die aktuell von keinem eigenen Kraftwerk genutzt werden können.
- ➔ Rohstoffe in der Lagerhalle dürfen jederzeit auf Kraftwerke gelegt werden, wenn diese die Rohstoffe lagern dürfen. Genauso dürfen beliebige Rohstoffe von Kraftwerken ins Lager gelegt werden.
- ➔ Die Rohstoffe im Lager können nur durch Kraftwerke zur regulären Stromgewinnung verbraucht werden, man darf sie nicht direkt aus der Lagerhalle zum Vorrat zurücklegen.
- ➔ Der Roboter kauft keine Lagerhalle.

Rohstoffmangel



- ➔ Durch die Ereigniskarte Rohstoffmangel werden Rohstoffe aus dem Markt entfernt.
- ➔ Wenn der Rohstoffmangel vom Nachzugstapel aufgedeckt wird, unterbricht man das Spiel kurz. Es werden sofort drei Rohstoffe der günstigsten Sorte aus dem Rohstoffmarkt entfernt und in den Vorrat zurückgelegt (bei Uran wird nur 1 Rohstoff entfernt). Ein Gleichstand der günstigsten Rohstoffe wird in der folgenden Reihenfolge aufgelöst: Kohle, Öl, Müll, Uran.
- ➔ Nachdem der Rohstoffmangel ausgeführt wurde, zieht man eine weitere Kraftwerkskarte als Ersatz und legt sie wie gewohnt in den Kraftwerksmarkt.

Rohstoffüberschuss



- ➔ Durch die Ereigniskarte Rohstoffüberschuss werden Rohstoffe in den Markt gelegt.
- ➔ Wenn der Rohstoffüberschuss vom Nachzugstapel aufgedeckt wird, unterbricht man das Spiel kurz. Es werden sofort drei zusätzliche Rohstoffe der teuersten Sorte aus dem Vorrat in den Rohstoffmarkt gelegt (bei Uran wird nur 1 Rohstoff platziert). Ein Gleichstand der teuersten Rohstoffe wird in der folgenden Reihenfolge aufgelöst: Kohle, Öl, Müll, Uran.
- ➔ Wenn ein Rohstoff komplett im Rohstoffmarkt fehlt, entspricht sein Wert dem höchsten Markt feld, auf das man ihn einsetzen kann. Das höchste Marktfeld für Kohle, Öl, Müll ist die 8, für Uran die 16.

- ➔ Wenn es keine oder nicht genug Marker der teuersten Sorte im Vorrat gibt (sie werden alle auf den Kraftwerken der Spieler gelagert), werden nur die vorhandenen Marker in den Rohstoffmarkt platziert. Es wird nicht auf die zweitwertvollste Rohstoffsorte zurückgegriffen!
- ➔ Nachdem der Rohstoffüberschuss ausgeführt wurde, zieht man eine weitere Kraftwerkskarte als Ersatz und legt sie wie gewohnt in den Kraftwerksmarkt.

Freizeitpark



- ➔ Der Freizeitpark benötigt so viel Strom, dass er als eine Stadt zählt.
- ➔ Sobald der Freizeitpark vom Nachzugstapel aufgedeckt wird, unterbricht man das Spiel für eine zusätzliche Versteigerung, unabhängig davon, welche Phase gerade gespielt wird. Nach der Versteigerung zieht man eine weitere Kraftwerkskarte als Ersatz und legt sie wie gewohnt in den Kraftwerksmarkt.
- ➔ Der aktuell beste Spieler beginnt die Versteigerung (Mindestgebot 10 Elektro) oder passt. Die anderen Spieler folgen wie gewohnt im Uhrzeigersinn und müssen das Gebot erhöhen oder passen. Die Versteigerung wird solange fortgesetzt, bis das Höchstgebot feststeht.

- ➔ Der Spieler zahlt sein Gebot an die Bank und legt den Freizeitpark nun sofort neben seine Kraftwerke. Der Freizeitpark gilt nicht als Kraftwerk und beansprucht somit keinen der drei (vier) Kraftwerksplätze eines Spielers.
- ➔ Der Spieler stellt eines seiner Häuschen auf das Stadtfeld des Freizeitparks und versetzt sein Häuschen auf der Zählleiste entsprechend um ein Feld. Es entstehen keine weiteren Anschlusskosten für diese Stadt (auf dem Stadtfeld steht 0 Elektro).
- ➔ Der Roboter kauft keinen Freizeitpark.

Liefervertrag



- ➔ Durch den Liefervertrag erhält ein Spieler dauerhafte Vorteile in der Spielerreihenfolge.
- ➔ Sobald der Liefervertrag vom Nachzugstapel aufgedeckt wird, unterbricht man das Spiel für eine zusätzliche Versteigerung, unabhängig davon, welche Phase gerade gespielt wird. Nach der Versteigerung zieht man eine weitere Kraftwerkskarte als Ersatz und legt sie wie gewohnt in den Kraftwerksmarkt.
- ➔ Der aktuell beste Spieler beginnt die Versteigerung (Mindestgebot 10 Elektro) oder passt. Die anderen Spieler folgen wie gewohnt im Uhrzeigersinn und müssen das Gebot erhöhen oder passen. Die Versteigerung wird solange fortgesetzt, bis das Höchstgebot feststeht.
- ➔ Der Spieler zahlt sein Gebot an die Bank und legt den Liefervertrag nun sofort neben seine Kraftwerke. Der Liefervertrag gilt nicht als Kraftwerk und beansprucht somit keinen der drei (vier) Kraftwerksplätze eines Spielers. Der Spieler setzt sein Häuschen auf der Spielerreihenfolge sofort einen Platz nach hinten (ist er z.B. aktuell Zweiter, wird er durch den Liefervertrag nun Dritter in der Spielerreihenfolge).
- ➔ Ab jetzt wird in Phase 1 die Spielerreihenfolge zuerst gemäß den Spielregeln festgelegt, anschließend wird der Besitzer des Liefervertrags wieder einen Platz nach hinten gesetzt.
- ➔ Der Roboter erhält keinen Liefervertrag.

Industriespionage



- ➔ Durch die Industriespionage erhält ein Spieler Einblick in den verdeckten Nachzugstapel der Kraftwerke.
- ➔ Die Karte Industriespionage wird NICHT in den Nachzugstapel eingemischt. Sie wird offen neben dem Kraftwerksmarkt bereitgelegt.
- ➔ Wenn zu Beginn der zweiten Spielrunde die Spielerreihenfolge bestimmt wird, erhält der letzte («schlechteste») Spieler in der Reihenfolge die Industriespionage, ohne etwas dafür bezahlen zu müssen. Ab jetzt ist diese Karte immer im Spiel und wechselt nach den folgenden Regeln den Besitzer. Der Spieler im Besitz der Industriespionage wird Spion genannt.

- ➔ Der Spion kann jederzeit die oberste Karte des Nachzugstapels mit Kraftwerken anschauen. Er kennt somit immer ein Kraftwerk mehr als die anderen Spieler und kann diese Information für sich beim Versteigern der Kraftwerke einsetzen. Er darf den anderen Spielern keine direkte Auskunft über das Kraftwerk geben (weder die Art, noch den Verbrauch oder die Anzahl versorgter Städte). Die anderen Spieler können nur über das Bietverhalten des Spielers Rückschlüsse ziehen, welches Kraftwerk als nächstes aufgedeckt und in den Markt gelegt wird.