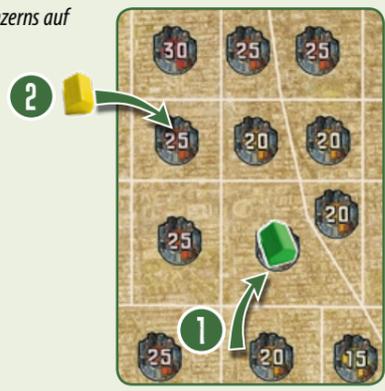


2 Personen - Gegen den großen Konzern: Solange der Konzern noch Häuser im Vorrat hat, müsst ihr nach jedem eurer Anschlüsse anschließend ein Haus des Konzerns auf einen Bauplatz mit denselben oder den nächsthöheren Anschlusskosten stellen.

Beispiel: Nachdem ihr den Bauplatz für 20 Elektro an euer Stromnetz angeschlossen habt ①, stellt ihr ein Haus des Konzerns auf einen Bauplatz für 25 Elektro ②. Ihr hättet auch einen Bauplatz für 20 Elektro wählen können.



Phase 5: Bürokratie

Füllt den Rohstoffmarkt gemäß der Übersichtskarte Rohstoffnachschub für Manhattan mit Rohstoffen auf. Die Mengen bleiben während der gesamten Partie gleich.

Kraftwerkmarkt aktualisieren

- Legt zunächst immer die 2 größten Kraftwerke aus dem zukünftigen Kraftwerkmarkt verdeckt auf einen Ablagestapel.
- Ist der Kraftwerksstapel das erste Mal leer, mischt ihr die Kraftwerke im Ablagestapel und legt sie als neuen verdeckten Kraftwerksstapel bereit. Zieht ggf. noch ein zweites Kraftwerk.
- Ab jetzt legt ihr immer das größte Kraftwerk aus dem zukünftigen Kraftwerkmarkt verdeckt unter den Kraftwerksstapel.
- Ist der Kraftwerksstapel das zweite Mal leer, dürft ihr ab der nächsten Runde alle Kraftwerke im gesamten Kraftwerkmarkt kaufen.
- Ab jetzt entfernt ihr in dieser Phase das kleinste Kraftwerk aus dem Kraftwerkmarkt und legt es in die Schachtel zurück. Ist der Kraftwerkmarkt leer, könnt ihr keine weiteren Kraftwerke mehr kaufen.

Spielende

Das Spiel endet nach Phase 4 (Häuser bauen), nachdem mindestens eine Person abhängig von der Personenzahl eine Mindestanzahl an Bauplätzen ans eigene Stromnetz angeschlossen hat.

Personenzahl	Angeschlossene Bauplätze
2	18
3-4	17
5	15
6	14

Autor: Friedemann Friese
 Illustration & Design: Maura Kalusky
 Redaktion & Realisation: Henning Kröpke
 Lektorat: Christian Frank, Linus Wolf, Ronald Hrkac
 © 2024, 2F-Spiele, Bremen/Germany

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

Friedemann Friese
FUNKENSCHLAG

doppelseitiger Spielplan
 5 Übersichtskarten Rohstoffnachschub

INHALT

ERWEITERUNG
 Bremen/Manhattan

RECHARGED
 VERSION



CE
 Art. Nr.: 33.09.02
 made in germany
 © 2024, 2f-Spiele



Die beiliegenden Spielpläne Bremen/Manhattan können nur mit einem Exemplar von FUNKENSCHLAG gespielt werden!

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



2-6 12+

Die beiliegenden Spielpläne »Bremen« und »Manhattan« 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.

Bremen

Einführung

In der Heimatstadt von 2F-Spiele ist der Kampf der Stromkonzerne um die meisten Kunden besonders hart und schnell. Atomkraftwerke werden in Bremen nicht zur Stromversorgung genutzt, sodass ihr mehr um knappe Rohstoffe kämpft. Im Gegensatz zu allen anderen Spielplänen gibt es in Bremen keine klassischen Verbindungskosten zwischen Städten, sondern stattdessen pauschale Stadtteilkosten. Außerdem sind einige Stadtteile so klein, dass sie bereits mit einem Zweitanschluss an ihre Kapazitätsgrenzen stoßen und keine weitere Konkurrenz zulassen.

Spielvorbereitung

Ihr spielt in Bremen mit weniger Kraftwerken und Rohstoffmarkern:

- Legt die folgenden Kraftwerke in die Schachtel: 11, 17, 23, 28, 34, 36, 38, 39 und 46; dies beinhaltet alle Atomkraftwerke.
- **2 bis 4 Personen:** Legt zusätzlich die Kraftwerke 31 und 50 in die Schachtel.
- Legt je 2 Kohle-, Öl-, Müll- und alle Uran-Rohstoffmarker in die Schachtel.
- Bereitet den Kraftwerksstapel und den Kraftwerksmarkt vor, ohne weitere Kraftwerke zu entfernen.

5 bis 6 Personen: Ihr spielt immer auf dem gesamten Spielplan, da Bremen nur 5 Regionen besitzt.

Füllt die Felder des Rohstoffmarkts wie folgt auf: Kohle - Felder 1–8, Öl - Felder 3–8, Müll - Felder 3–8. Die jeweils günstigsten Startfelder der verschiedenen Rohstoffe zeigen auf dem Spielplan die Markierung .



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

2 Personen - Gegen den großen Konzern: Der Konzern erhält 12 Häuser in seiner eigenen Farbe, plus ein weiteres für die Spielreihenfolge. Nachdem ihr die Spielfläche mit 3 zusammenhängenden Regionen ausgewählt habt, platziert ihr 4 Häuser des Konzerns auf die Erstanschlüsse von 4 benachbarten Stadtteilen eurer Wahl.

Während des Spiels

Phase 4: Häuser bauen



Die Stadtteile in Bremen besitzen pauschale Stadtteilkosten zu den benachbarten Stadtteilen, anstelle der klassischen Verbindungskosten zwischen Städten. Mit Ausnahme dieser Kosten gelten alle anderen Spielregeln für den Bau von Häusern.

Nach der Wahl des ersten Stadtteils schließt ihr weitere Stadtteile immer von eigenen Stadtteilen aus an (in denen eins eurer Häuser steht). Es entstehen dabei Stadtteilkosten für die Verbindung der Stadtteile und Anschlusskosten entsprechend des niedrigsten Felds (jeder Stadtteil hat bis zu drei Felder für 8, 14 und 20 Elektro, wenn vorhanden). Möchtet ihr einen neuen Stadtteil anschließen, wählt die günstigste(n) Verbindung(en) zwischen diesem neuen Stadtteil und einem eigenen, bereits angeschlossenen Stadtteil und zahlt die Summe aus den anfallenden Stadtteil- und Anschlusskosten.

Die Stadtteilgrenzen sind in den Flüssen Weser und Lesum gepunktet gezeichnet. Ihr dürft euer Stromnetz über die Flüsse führen, ohne dass Zusatzkosten entstehen.

Beispiel: Ihr möchtet in »Stufe 1« von Seehausen  aus Gröpelingen  an euer Stromnetz anschließen. Ihr zahlt insgesamt 25 Elektro: 17 Elektro (9 + 8) an Stadtteilkosten und 8 Elektro für den Erstanschluss.



Kleine Stadtteile (z.B. Findorff) stehen ab »Stufe 1« zur Verfügung. Es können aber nur zwei Personen Erst- und Zweitanschlüsse ausführen, bevor diese Stadtteile voll sind.

2 Personen - Gegen den großen Konzern: Solange der Konzern noch Häuser im Vorrat hat, blockiert ihr einen kleinen Stadtteil komplett mit eurem Erstanschluss und dem Haus des Konzerns.

Phase 5: Bürokratie



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

Stufe 2

Die »Stufe 2« beginnt am Anfang von Phase 5 (Bürokratie), nachdem mindestens eine Person abhängig von der Personenzahl eine bestimmte Anzahl an Stadtteilen ans eigene Stromnetz angeschlossen hat.

Personenzahl	Angeschlossene Stadtteile
2–5	5
6	4

Spielende

Das Spiel endet sofort nach Phase 4 (Häuser bauen), nachdem mindestens eine Person abhängig von der Personenzahl eine bestimmte Anzahl an Stadtteilen (oder mehr) ans eigene Stromnetz angeschlossen hat.

5 oder 6 Personen: Aufgrund der geringen Anzahl an Kraftwerken wird der Kraftwerksmarkt wesentlich schneller leer, als bei anderen Funkenschlag-Spielplänen. Konzentriert euch auf den Ausbau eurer Stromnetze und ersteigert nur die notwendigsten Kraftwerke.

Personenzahl	Angeschlossene Stadtteile
2–4	13
5	12
6	11

Manhattan

Einführung

In Manhattan ist der Strombedarf groß, der Platz für Stromnetze aber gering. Somit kämpfen die Stromkonzerne ununterbrochen darum, möglichst günstige Anschlüsse überall in Manhattan zu ergattern. Auf diesem Spielplan gibt es nur eine einzige, große Region und die Partie läuft bis zum Spielende ausschließlich in Stufe 1.

Spielvorbereitung

Bereitet den Kraftwerksstapel und Kraftwerksmarkt wie folgt vor:

- Legt die »Stufe 3«-Karte in die Schachtel.
- **2 bis 3 Personen:** Legt zusätzlich die Kraftwerke 20, 22 und 37 in die Schachtel.
- Mischt alle Kraftwerkskarten mit Steckdose-Rückseiten und legt sie als verdeckten Kraftwerksstapel bereit.
- Mischt die 13 Kraftwerkskarten mit Stecker-Rückseite und legt 4 davon in die Schachtel, bevor ihr die übrigen 9 verdeckt auf den Kraftwerksstapel legt.
- Zieht die obersten 8 Kraftwerke und legt sie in aufsteigender Reihenfolge in den Kraftwerksmarkt.

Manhattan besteht aus einer einzigen Region, in der alle Bauplätze jeweils Platz für 1 Haus bieten.

- **5 oder 6 Personen:** Euch stehen alle Bauplätze zur Verfügung.
- **2 bis 4 Personen:** Ihr müsst einige Bauplätze mit Häusern von nicht gewählten Spielfarben blockieren. Zu zweit und dritt nehmt ihr je 14 Häuser in 2 Farben, zu viert 14 Häuser in 1 Farbe. Gemeinsam wählt ihr leere Bauplätze mit folgenden Anschlusskosten und blockiert sie mit den Häusern einer Farbe:

10 Elektro	15 Elektro	20 Elektro	25 Elektro	30 Elektro	35 Elektro
3 Häuser	3 Häuser	2 Häuser	2 Häuser	2 Häuser	2 Häuser

2 Personen - Gegen den großen Konzern: Der Konzern erhält 16 Häuser in seiner eigenen Farbe, plus ein weiteres für die Spielreihenfolge. Nachdem ihr wie oben beschrieben 28 Bauplätze blockiert habt, blockiert ihr mit Häusern des Konzerns weitere 6 Bauplätze mit folgenden Baukosten: Die »beste« Person platziert 1 Haus auf 10 Elektro. Dann platziert die »schlechteste« Person je 1 Haus auf 15 und 20 Elektro. Es folgt wieder »beste« Person mit je 1 Haus auf 25 und 30 Elektro und abschließend die »schlechteste« Person mit 1 Haus auf 35 Elektro. Lasst die restlichen 10 Häuser des Konzerns als Vorrat neben dem Spielplan liegen.

Füllt die Felder des Rohstoffmarkts wie folgt auf: Kohle - Felder 3–8, Öl - Felder 3–8, Müll - Felder 6–8, Uran - Felder 10–16. Die jeweils günstigsten Startfelder der verschiedenen Rohstoffe zeigen auf dem Spielplan die Markierung .



Abhängig von der Personenzahl legt ihr die passende Übersichtskarte Rohstoffnachschub für Manhattan auf den Spielplan. Der Rohstoffnachschub bleibt während der gesamten Partie gleich.

Während des Spiels

Phase 2: Kraftwerke versteigern

Kauft ihr das auf 1 Elektro rabattierte Kraftwerk, dürft ihr in dieser Phase ein weiteres Kraftwerk ersteigern.

2 Personen - Gegen den großen Konzern: Wenn ihr als Beste zuerst das Kraftwerk mit der »1« zur Versteigerung wählt, nimmt der Konzern danach sein Kraftwerk. Anschließend seid ihr beide noch dabei und könnt je noch 1 Kraftwerk ersteigern.

Phase 4: Häuser bauen

Wenn ihr euer erstes Haus platziert, dürft ihr einen beliebigen freien Bauplatz auf dem gesamten Spielplan wählen und müsst dessen Anschlusskosten (10 - 40 Elektro) bezahlen.



Um weitere Häuser in eurem Stromnetz anzuschließen, zahlt ihr für Bauplätze, die benachbart zu euren Häusern sind, nur deren Anschlusskosten. Durchquert ihr einen oder mehrere Bauplätze, ohne sie anzuschließen, müsst ihr für jede Durchquerung pauschale Kosten von 5 Elektro bezahlen plus die Anschlusskosten des gewählten Bauplatzes. Das passiert unabhängig davon, ob die Bauplätze bereits besetzt sind oder ihr diese nicht anschließen wollt.



Beispiel: Ihr möchtet von eurem Bauplatz  den Bauplatz für 20 Elektro an euer Stromnetz anschließen  und durchquert dafür 1 besetzten und 1 leeren Bauplatz. Ihr zahlt insgesamt 30 Elektro: 10 Elektro (2 x 5) fürs Durchqueren und 20 Elektro für den Anschluss.

