

Friedemann Friese

# FUNKENSCHLAG

*deluxe*

- Europa / Nordamerika -



## Einleitung

„Funkenschlag deluxe“ basiert auf dem äußerst erfolgreichen Spiel „Funkenschlag“. Allerdings ist es nicht einfach nur dasselbe Spiel mit schönerem, besserem und größerem Material, sondern eine extra angefertigte Version zum 10jährigen Jubiläum.

Es ist alles größer: Der doppelseitige Spielplan bietet nicht nur Deutschland und USA, sondern ganz Europa und ganz Nordamerika. Das neu gestaltete Holzmaterial bietet Generatoren für die Spieler und besser unterscheidbare Rohstoffmarker, darunter Erdgas statt Müll. Der gesamte Kraftwerkstapel besteht aus neuen Kraftwerken und neue Übersichtskarten für den Rohstoffnachschub verbessern den Spielablauf.

Das Spiel ist natürlich immer noch „Funkenschlag“, mit all den spannenden Versteigerungen, nervenzerreißenden Rohstoffspekulationen, Stromnetzausbauten und der Konkurrenz unter den Spielern, bis zum fast immer knappen Spieldausgang. Also eine Schachtel voll mit Gutem und Bewährtem in völlig neuer Form: Wir wünschen euch viel Spaß!

## Spielmaterial

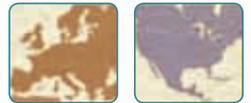


- **1 großer beidseitig verwendbarer Spielplan:** Europa/Nordamerika mit Kraftwerkmarkt, Zählleiste für angeschlossene Städte, Spielreihenfolge und Rohstoffmarkt
- **132 Generatoren** in 6 Farben: 22 pro Spieler
- **83 Rohstoffmarker:** 27 Kohle, 24 Erdgas, 20 Öl, 12 Uran
- **1 Auktionshammer, 1 Rabattmarker, 1 „Stufe 2“-Grenze, 1 „Spielende“-Grenze**
- **120 Münzen in Elektro:** 40 „1“, 15 „5“, 40 „10“, 25 „50“
- **54 Spielkarten:**
  - 43 Kraftwerkskarten: 42 Kraftwerke mit den Nummern „03“, „40“, „42“, „44“, „46“ und „50“, 1 Karte „Stufe 3“
  - 5 Übersichtskarten „Rohstoffnachschub“
  - 6 Übersichtskarten „Auszahlung“
- **Diese Spielanleitung**

## Die beiden Spielpläne - „Nordamerika“ und „Europa“

Für die beiden Spielpläne „Nordamerika“ und „Europa“ gelten fast immer die gleichen Spielregeln.

Wenn es Unterschiede zwischen den Spielplänen gibt oder spezielle Regeln ausschließlich für einen der beiden Spielpläne gelten, beginnen die entscheidenden Absätze mit dem Bild und Namen des Spielplans.



## Funkenschlag für 2 Spieler: „Gegen den großen Konzern“

„Funkenschlag deluxe“ beinhaltet neue Spielregeln für 2 Spieler. Im Wettstreit um den Sieg müsst ihr die Machenschaften eines großen Konzerns mit in eure Planungen einbeziehen und versuchen, diese erfolgreich gegen euren Mitspieler einzusetzen.

Im Folgenden beschreiben wir alle allgemeinen Regeln für 2 bis 6 Spieler, inklusive der besonderen Regeln für die beiden Spielpläne. Im Anschluss folgen dann die zusätzlichen Regeln, die ausschließlich für das Spiel zu zweit wichtig sind.

## Spielvorbereitung

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte. Für das erste Spiel empfehlen wir die Seite mit Nordamerika. Die Landfläche ist in 7 Gebiete mit jeweils 7 Städten unterteilt. Für jedes Spiel wählt ihr eine zusammenhängende Fläche an Gebieten abhängig von der Spielerzahl. Dies ist die komplette Spielfläche für ALLE Spieler. Die farbliche Unterleitung der Gebiete hat nur eine Bedeutung für das Auswählen der Spielfläche.
2. Jeder Spieler erhält alle Generatoren seiner Farbe, 50 Elektro und eine Übersichtskarte „Auszahlung“.
3. Jeder Spieler legt einen Generator auf das Feld 0 der Zählleiste der angeschlossenen Städte.
4. Nehmt je einen Generator von jedem Spieler und lost die Spielreihenfolge aus, indem ihr einen Generator nach dem anderen auf die linke Spalte der Spielreihenfolge stellt.
5. An der unteren Kante des Spielplans befindet sich der Rohstoffmarkt. Zu Beginn des Spiels füllt ihr die Felder gemäß der Tabelle mit Rohstoffen auf. Die Ziffern links unten in den Feldern geben die Preise jedes Rohstoffmarkers an. Somit stehen euch zu Beginn des Spiels verschieden viele Rohstoffe zu unterschiedlichen Preisen zur Verfügung.

Anzahl an Spielern	Anzahl an Gebieten
2	3
3	3
4	4
5	5
6	5

	Europa	Nordamerika
Kohle	Felder 2-9	Felder 2-9
Erdgas	Felder 3-8	Felder 3-8
Öl	Felder 3-9	Felder 4-9
Uran	Felder 8-9	Feld 9



**Beispiel Nordamerika-Spielplan:** Zu Spielbeginn kosten die billigsten Kohlemarker je 2 Elektro und die billigsten Erdgasmarker entsprechend 3 Elektro.

6. Legt die restlichen Rohstoffmarker als Vorrat neben den Rohstoffmarkt. Das Geld wird als Bank nach Werten getrennt neben dem Spielplan bereit gelegt.
7. Legt die passende Übersichtskarte „Rohstoffnachschub“ auf das Feld neben dem Rohstoffmarkt. Jede Übersichtskarte zeigt für beide Spielpläne den Rohstoffnachschub für eine bestimmte Spielerzahl.
8. Die großen Felder oben auf dem Spielplan stellen den Kraftwerksmarkt dar. In Nordamerika besteht er aus insgesamt 8 Feldern, in Europa besteht er aus insgesamt 9 Feldern. Nehmt die Kraftwerkskarten mit den dunklen Rückseiten (die Kraftwerke mit den Nummern „03“–„15“) und mischt diesen Stapel. Anschließend platziert ihr wie folgt Kraftwerke in den Kraftwerksmarkt:



**Nordamerika:** Ihr deckt 8 Karten auf und sortiert sie entsprechend der Nummerierung in aufsteigender Größe auf den Marktfeldern, so dass die 4 kleinsten Kraftwerke aufsteigend in der oberen Reihe liegen (der aktuelle Markt) und die 4 größeren aufsteigend in der unteren Reihe (der zukünftige Markt). Abschließend legt ihr 1 weiteres Kraftwerk verdeckt beiseite.

**Europa:** Ihr deckt 9 Karten auf und sortiert sie in aufsteigender Größe auf den Marktfeldern, so dass die 4 kleinsten Kraftwerke aufsteigend in der oberen Reihe liegen (der aktuelle Markt) und die 5 größeren aufsteigend in der unteren Reihe (der zukünftige Markt).

Alle Kraftwerke, die im Verlauf des Spiels in den Kraftwerksmarkt kommen, sortiert ihr gemäß ihrer Nummerierung so ein, dass die 4 kleinsten Kraftwerke immer den aktuellen Markt bilden.

9. Legt die Karte „Stufe 3“ beiseite und mischt die Kraftwerkskarten mit den hellen Rückseiten. Abhängig von der Spielerzahl legt ihr anschließend einige Kraftwerkskarten unbesehen zurück in die Schachtel, sowohl Kraftwerkskarten mit den dunklen Rückseiten als auch Kraftwerkskarten mit den hellen Rückseiten.

	Kraftwerk mit dunkler Rückseite	Kraftwerk mit heller Rückseite
2 Spieler	1	5
3 Spieler	2	6
4 Spieler	1	3
5-6 Spieler	keine	keine

Anschließend mischt ihr alle übrigen Kraftwerkskarten zusammen und legt den gesamten Stapel verdeckt auf das Ablagefeld neben den Kraftwerksmarkt. Es ist beabsichtigt, dass ihr im Laufe des Spiels anhand der Rückseite erkennen könnt, ob eines der schwachen Kraftwerke oben auf dem Kraftwerksstapel liegt und als nächstes in den Kraftwerksmarkt kommt.

10. Ihr beendet die Vorbereitungen wie folgt:

**Nordamerika:** Legt die Karte „Stufe 3“ verdeckt unter den Stapel und das beiseite gelegte Kraftwerk mit der dunklen Rückseite verdeckt auf den Stapel.

**Europa:** Legt die Karte „Stufe 3“ verdeckt unter den Stapel.

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

## Die Kraftwerke

1. Die Nummer des Kraftwerks gibt das Mindestgebot an, das ihr bei der Versteigerung des Kraftwerks mindestens bieten müsst. Zusätzlich verwendet ihr die Nummern, um die Kraftwerke im Markt nach Größe zu sortieren. Die Nummern dienen euch auch bei der Bestimmung der Spielreihenfolge, sollten mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Städten in ihren Stromnetzen angeschlossen haben. Wenn wir in dieser Anleitung von „kleinen“ oder „großen“ Kraftwerken schreiben, meinen wir die im Kraftwerkmarkt ausliegenden Kraftwerke mit den niedrigsten bzw. höchsten Nummern.

2. Die Grafik in der Mitte zeigt das Kraftwerk und hat keine spielentscheidende Bedeutung.

3. Die Farbe der Karte und die Symbole geben an, welche Rohstoffsorte und wie viele Rohstoffmarker dieser Sorte das Kraftwerk für die Stromproduktion benötigt. Braun steht für Kohle, Blau für Erdgas, Schwarz für Öl und Rot für Uran. Ihr dürft das Kraftwerk niemals mit weniger (oder mehr) als der abgebildeten Anzahl an Rohstoffmarkern betreiben. Jedes Kraftwerk darf nur die benötigte Rohstoffsorte lagern; maximal doppelt so viele Rohstoffmarker, wie Symbole auf dem Kraftwerk abgebildet sind.



**Hybrid-Kraftwerke** sind Blau/Schwarz und besitzen doppelte Rohstoffsymbole, so dass ihr sie beliebig mit Erdgas und Öl betreiben dürft. Normalerweise verwendet ihr den billigeren Rohstoff. Ihr benötigt die angegebene Menge an Rohstoffmarkern zur Stromproduktion und dürft die doppelte Menge lagern.

**Öko-Kraftwerke** sind Grün. Sie benötigen keine Rohstoffe und dürfen somit auch keine Rohstoffmarker lagern.

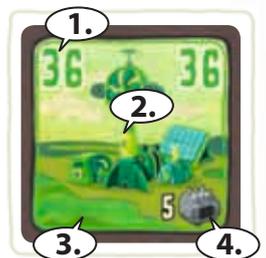
4. Die Zahl vor dem Generator gibt an, wie viele Städte dieses Kraftwerk versorgen kann. Es ist nicht möglich, z. B. die Hälfte der benötigten Rohstoffmarker zu verheizen, um damit nur die Hälfte der Städte zu versorgen. Obwohl ihr pro Kraftwerk die doppelte Menge an Rohstoffen lagern könnt, dürft ihr ein Kraftwerk aber in einer Runde nicht doppelt betreiben!

**Öko-Kraftwerke** versorgen immer die angegebene Anzahl an Städten mit Strom!

**Beispiel:** Das Mindestgebot für das Kraftwerk „20“ beträgt 20 Elektro. Es benötigt genau 3 Kohlemarker, um Strom zu produzieren und versorgt damit bis zu 4 Städte. Ihr dürft bis zu 6 Kohlemarker auf diesem Kraftwerk lagern.

Das Hybrid-Kraftwerk „22“ benötigt entweder 3 Erdgasmarker, 3 Ölmarker, 1 Erdgasmarker und 2 Ölmarker oder eine andere mögliche Kombinationen dieser beiden Rohstoffsorten, um 5 Städte mit Strom zu versorgen. Ihr dürft insgesamt bis zu 6 Rohstoffmarker beider Sorten lagern.

Das Öko-Kraftwerk „36“ benötigt keine Rohstoffe und darf auch keine lagern. Es versorgt 5 Städte mit Strom.



## Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus fünf Phasen, in denen jeder Spieler alle seine Aktionen ausführt, bevor ihr zur nächsten Phase wechselt. Die einzelnen Phasen sind:

1. Reihenfolge festlegen
2. Kraftwerke kaufen
3. Rohstoffe kaufen
4. Bauen
5. Bürokratie

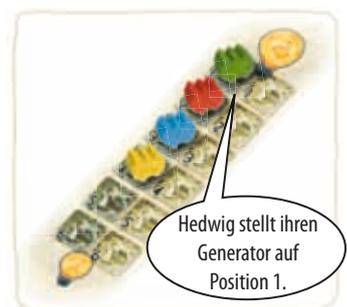
Zusätzlich zu den Runden durchläuft das Spiel drei „Stufen“. Die einzelnen Stufen können über unterschiedlich viele Runden laufen. Zunächst erklären wir euch die einzelnen Phasen einer Spielrunde. Im Anschluss daran findet ihr dann die Details zu den drei „Stufen“.

### Phase 1: Reihenfolge festlegen

Ihr bestimmt die Spielreihenfolge für die aktuelle Runde. Als „bester“ Spieler gilt immer derjenige, der die meisten Städte angeschlossen hat (höchste Position des Generators auf der Zählleiste der angeschlossenen Städte). Bei Gleichstand gilt der Spieler als besser, der das größere Kraftwerk besitzt. Ihr stellt den Generator des besten Spielers in der linken Spalte der Spielreihenfolge auf Position 1, die Generatoren der anderen Spieler folgen entsprechend auf Position 2 etc.

**Zur Erinnerung:** Zu Beginn des Spiels habt ihr die Spielreihenfolge ausnahmsweise ausgelost.

**Beispiel:** Hedwig hat bereits 6 Städte angeschlossen, Lüder und Angelika 5 und Stefan nur 4. Hedwig gilt als „beste“ Spielerin und stellt ihren Generator auf Position 1 der Spielreihenfolge. Lüder und Angelika sind gleich gut und schauen nun, wer das größere Kraftwerk besitzt. Lüder besitzt das Kraftwerk „17“, Angelika das Kraftwerk „15“. Somit platziert Lüder seinen Generator auf Position 2 in der Spielreihenfolge, Angelika ihren auf Position 3. Stefan stellt seinen Generator schließlich als „schlechtester“ Spieler auf Position 4.



Hedwig stellt ihren Generator auf Position 1.

## Phase 2: Kraftwerke kaufen

In dieser Phase darf jeder Spieler maximal 1 Kraftwerk ersteigern. Diese Phase wird in Spielreihenfolge gespielt, so dass der „beste“ Spieler beginnt (erster Generator auf der Spielreihenfolge).

Wer an die Reihe kommt, wählt zwischen den beiden folgenden Möglichkeiten:

### a. Ein Kraftwerk zur Versteigerung auswählen

Der Spieler wählt eines der vier kleinen Kraftwerke aus dem aktuellen Markt aus, das nun versteigert wird. Als Zeichen legt er den Auktionshammer auf die Karte. Der Spieler darf die Kraftwerke aus dem zukünftigen Markt nicht wählen!

Der Spieler gibt ein beliebiges Gebot ab (mindestens den Betrag entsprechend der Nummer des Kraftwerks). Reihum im Uhrzeigersinn können nun alle Spieler höher bieten oder passen. Wenn ein Spieler passt, darf er in der aktuellen Versteigerung nicht mehr mitbieten. Dies geht reihum so lange weiter, bis nur noch ein Bieter übrig bleibt. Dieser Spieler bezahlt seine zuletzt gebotenen Betrag an die Bank und erhält das Kraftwerk, das er offen vor sich ablegt. Um dies zu markieren, versetzt er seinen Generator auf der Spielreihenfolge in die rechte Spalte.

Als Ersatz für das verkaufte Kraftwerk zieht ihr nun ein neues Kraftwerk vom verdeckten Kraftwerksstapel und sortiert es in den Kraftwerksmarkt so ein, dass die vier kleinsten Kraftwerke immer in aufsteigender Größe in der oberen Reihe liegen (aktueller Markt) und die größten Kraftwerke ebenfalls aufsteigend sortiert in der unteren Reihe (zukünftiger Markt).

Die folgenden Regeln müsst ihr beachten:

- Wenn ein Spieler in dieser Runde bereits ein Kraftwerk ersteigert hat, darf er an keiner weiteren Versteigerung mehr teilnehmen oder ein weiteres Kraftwerk auswählen. Der Generator dieses Spielers steht in der rechten Spalte der Spielreihenfolge.
- Wenn der Spieler selbst das Kraftwerk ersteigert, das er ursprünglich ausgewählt hat, kommt der nächste Spieler an die Reihe, der in dieser Runde noch kein Kraftwerk ersteigert hat (dessen Generator noch in der linken Spalte der Spielreihenfolge steht). Hat ein anderer Spieler die Versteigerung gewonnen und das Kraftwerk gekauft, bleibt derselbe Spieler an der Reihe.
- Jeder Spieler darf während des Spiels gleichzeitig maximal 3 Kraftwerke besitzen. Wenn ein Spieler sein viertes Kraftwerk kauft, muss er dafür ein anderes sofort verschrotten und ganz aus dem Spiel nehmen. Die Rohstoffe, die ggf. noch auf diesem verschrotteten Kraftwerk liegen, darf der Spieler beliebig auf seine drei übrigen Kraftwerke verteilen, vorausgesetzt diese Kraftwerke dürfen sie lagern. Ist dies gemäß den Regeln nicht möglich, kommen die Rohstoffe ersatzlos in den Vorrat zurück, nicht in den Rohstoffmarkt (siehe Kraftwerke auf S. 4).
- Der letzte Spieler darf mangels weiterer Mitbieter eines der Kraftwerke aus dem aktuellen Markt zum Mindestgebot kaufen.

 **Nordamerika:** Zu Beginn der Phase 2 legt ihr den Rabattmarker auf das kleinste Kraftwerk im aktuellen Markt. Das Mindestgebot dieses Kraftwerks wird auf 1 Elektro reduziert, unabhängig der eigentlichen Nummer des Kraftwerks.

Wenn ihr während dieser Phase 2 ein noch kleineres Kraftwerk in den Markt legen müsst, entfernt ihr den Rabattmarker und es gilt wieder das reguläre Mindestgebot für das Kraftwerk. Zieht ihr im seltenen Fall ein Kraftwerk nach, das ihr aufgrund einer zu kleinen Nummer direkt aus dem Spiel nehmen müsst und gar nicht erst in den Kraftwerksmarkt legt (siehe Phase 4: Bauen), bleibt der Rabattmarker auf dem Kraftwerk liegen.

Wird das Kraftwerk trotz des Rabatts von keinem Spieler gekauft, nehmt ihr es am Ende der Phase 2 aus dem Spiel und ersetzt es durch ein neues Kraftwerk vom Kraftwerksstapel.

In allen anderen Phasen der Runde liegt der Rabattmarker neben dem Kraftwerksmarkt, so dass die normalen Nummern der Kraftwerke gelten.

### b. Auf die Versteigerung verzichten

Wenn der Spieler kein Kraftwerk aus dem aktuellen Markt anbieten möchte, muss er aus dieser Phase „aussteigen“. Er darf in dieser Phase bei keiner Versteigerung mehr mitbieten und erhält somit kein neues Kraftwerk. Um dies zu markieren, versetzt er seinen Generator auf der Spielreihenfolge in die rechte Spalte. Es folgt der nächste Spieler, der in dieser Runde noch kein Kraftwerk ersteigert hat (Generator in der linken Spalte der Spielreihenfolge).

**Ausnahme in der ersten Spielrunde:** Jeder Spieler muss ein Kraftwerk kaufen und darf in dieser Phase nicht aussteigen!

 **Europa:** Wenn in einer Runde alle Spieler auf den Kauf eines Kraftwerks verzichten und aussteigen, nehmt ihr das kleinste Kraftwerk im aktuellen Markt aus dem Spiel, zieht ein neues Kraftwerk als Ersatz und sortiert es entsprechend der Größe in den Markt ein.

**Ausnahme in der ersten Spielrunde:** Da die Spielreihenfolge zu Beginn ausgelost wurde, müsst ihr nach Abschluss dieser Phase ausnahmsweise EINMALIG die Reihenfolge gemäß der Regeln neu bestimmen. Da noch kein Spieler eine Stadt angeschlossen hat, wird gemäß der Größe der versteigerten Kraftwerke entschieden (siehe Phase 1: Reihenfolge festlegen).

Nachdem alle Spieler diese Phase beendet haben, versetzt ihr alle Generatoren auf der Spielreihenfolge wieder in die linke Spalte.



### Phase 3: Rohstoffe kaufen

In dieser Phase darf jeder Spieler Rohstoffe für seine Kraftwerke kaufen. Diese Phase wird in der umgekehrten Spielreihenfolge gespielt, so dass der „schlechteste“ Spieler beginnt (letzter Generator auf der Spielreihenfolge), gefolgt vom vorletzten usw., bis schließlich der „beste“ Spieler an die Reihe kommt und diese Phase beendet.

Wie im Abschnitt „Die Kraftwerke“ beschrieben, benötigt ein Kraftwerk für die Stromproduktion Rohstoffmarker einer bestimmten Sorte entsprechend der Anzahl an angegebenen Symbolen. Außerdem darf ein Kraftwerk maximal die doppelte Menge der angegebenen Symbole an Rohstoffmarkern lagern. Somit dürft ihr nur die Rohstoffe kaufen, für die eure entsprechenden Kraftwerke genügend Lagerplatz besitzen.



**Beispiel:** Das Kohle-Kraftwerk „04“ darf maximal 4 Kohlemarker lagern, das Hybrid-Kraftwerk „35“ maximal 4 Erdgas- und/oder Ölmarker in beliebiger Kombination. Das Öko-Kraftwerk „31“ benötigt keine Rohstoffe und kann somit auch keine Rohstoffmarker lagern.

Der Spieler nimmt die gekauften Rohstoffmarker von den Feldern des Rohstoffmarkts. Die Nummern links unten in den Feldern geben den Preis für einen Rohstoffmarker an. Das zu zahlende Geld kommt in die Bank.

Wenn eine Rohstoffsorte ausverkauft ist, gibt es für euch keine Möglichkeit, weitere Rohstoffmarker dieser Sorte zu bekommen, auch nicht zu höheren Preisen.

Ihr dürft jederzeit Rohstoffmarker zwischen den eigenen Kraftwerken verschieben, solange diese die entsprechenden Rohstoffe lagern dürfen.

Wenn der Spieler alle seine Rohstoffeinkäufe erledigt hat, versetzt er seinen Generator in die rechte Spalte der Spielreihenfolge und der nächste Spieler kauft seine gewünschten Rohstoffmarker.

Nachdem alle Spieler diese Phase beendet haben, versetzt ihr alle Generatoren auf der Spielreihenfolge wieder in die linke Spalte.



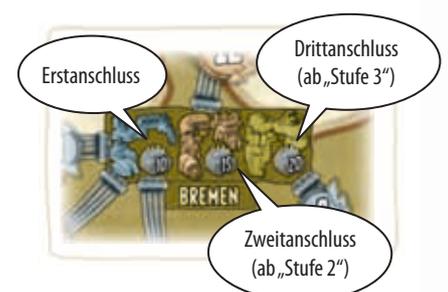
### Phase 4: Bauen

In dieser Phase darf jeder Spieler sein eigenes Stromnetz erweitern, indem er neue Städte anschließt. Diese Phase wird in der umgekehrten Spielerreihenfolge gespielt, so dass der „schlechteste“ Spieler gemäß der Spielreihenfolge beginnt (letzter Generator auf der Spielreihenfolge), gefolgt vom vorletzten usw., bis schließlich der „beste“ Spieler an die Reihe kommt und diese Phase beendet.

Zu Spielbeginn besitzt ihr keine Städte. Jeder Spieler beginnt sein Stromnetz, indem er sich eine beliebige freie Stadt (eine Stadt, die von keinem anderen Spieler gewählt wurde) innerhalb der gesamten Spielfläche aussucht und einen Generator auf das Feld mit der 10 stellt. Die Zahlen auf den Stadtfeldern geben die Anschlusskosten an, so dass der Spieler entsprechend 10 Elektro für den Erstanschluss zahlt. Mit Hilfe der Generatoren auf den Städten zeigt der Spieler an, dass diese Städte Teil seines Stromnetzes sind.

Weitere Städte schließt ein Spieler immer von eigenen Städten aus an (in denen ein eigener Generator steht). Es entstehen dabei Kosten für die Verbindung der Städte (die Strecken zwischen den Städten) und für den Anschluss der Städte (eines der drei Felder innerhalb einer Stadt). Wenn ein Spieler eine Stadt neu anschließen möchte, wählt er die günstigste(n) Verbindung(en) zwischen dieser neuen Stadt und einer eigenen, bereits angeschlossenen Stadt und zahlt die Summe aus den anfallenden Verbindungskosten und den Anschlusskosten.

Ein Spieler darf beliebig viele Städte auf einmal anschließen, solange er alle Kosten bezahlt. Wenn er alle gewünschten Städte angeschlossen hat, versetzt er seinen Generator in die rechte Spalte der Spielreihenfolge und der nächste Spieler folgt mit seinem Zug.



Die folgenden Regeln müsst ihr beachten:

- In „Stufe 1“ darf jede Stadt nur von einem Spieler angeschlossen werden. In „Stufe 2“ darf jede Stadt von zwei Spielern und in „Stufe 3“ schließlich von drei Spielern angeschlossen werden. Die Gesamtkosten betragen jeweils 10, 15 und 20 Elektro

(für den Erst-, Zweit- und Drittanschluss) plus die entsprechenden Verbindungskosten zwischen den Städten in den Stromnetzen der Spieler.

- Ein Spieler darf jede gewünschte Stadt innerhalb der gewählten Spielfläche anschließen, wenn die Stadt in der aktuellen Stufe des Spiels noch Platz bietet. Er darf dazu beliebig viele Verbindungen nutzen und sein Stromnetz auch durch Städte führen, die in der aktuellen Stufe bereits von der maximalen Spielerzahl angeschlossen wurde oder die er aus taktischen Gründen vorerst nicht anschließen möchte.
- Alle Städte und Verbindungen außerhalb der Spielfläche dürfen während des Spiels nicht genutzt werden!



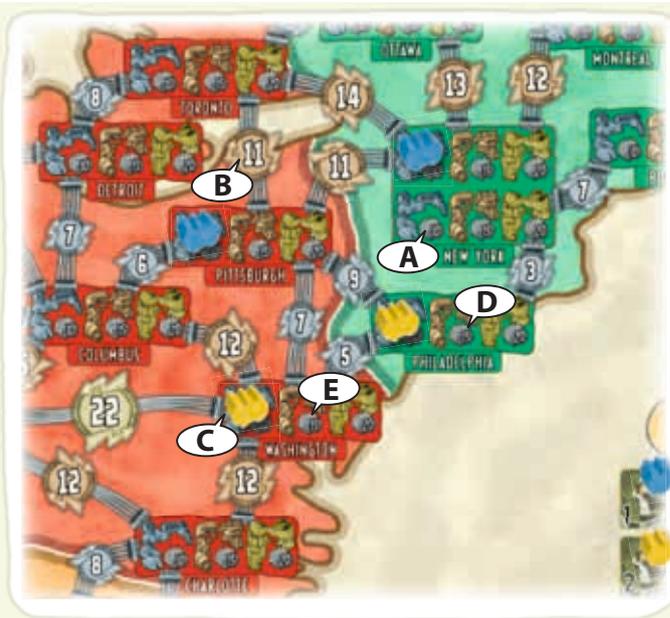
**Nordamerika:** Die Metropolen New York und Mexico City bestehen aus 2 Städten mit Verbindungskosten von Null. Ein Spieler darf in beiden Städten einer Metropole jeweils maximal 1 Generator besitzen.

- Ein Spieler darf jede Stadt nur einmal an sein Stromnetz anschließen, so dass in „Stufe 3“ bis zu drei verschiedene Spieler Generatoren in einer Stadt besitzen dürfen - siehe Abschnitt „Die 3 Stufen“ des Spiels“).
- Wenn ein Spieler eine Stadt anschließt, stellt er seinen Generator immer auf das niedrigste freie Feld (10, 15 oder 20 Elektro), unabhängig von der aktuellen Stufe des Spiels. Wenn z. B. eine Stadt in „Stufe 2“ noch leer ist, darf sie ein Spieler für 10 Elektro an sein Stromnetz anschließen.
- Alle angeschlossenen Städte eines Spielers befinden sich im selben Stromnetz. Der Spieler erweitert sein Stromnetz immer von bereits angeschlossenen, eigenen Städten. Schließt er mehrere Städte im selben Spielzug an, darf er dabei weitere Städte auch von „soeben“ angeschlossenen Städten aus anschließen. Er muss bei jeder neuen Stadt alle Verbindungs- und Anschlusskosten zu einer seiner bereits angeschlossenen Städte zahlen, auch wenn er bereits früher einmal eine bestimmte Verbindung genutzt hat.

**Beispiel:** Während „Stufe 1“ darf Angelika (blau) ihr Stromnetz für 10 Elektro mit dem Anschluss innerhalb von New York erweitern (A), da zwischen der nördlichen und südlichen Stadt keine Verbindungskosten anfallen.

Um Toronto anzuschließen, muss sie 21 Elektro (10+11) für die günstigere Verbindung von Pittsburgh nach Toronto zahlen (B). Um Charlotte anzuschließen, fallen für Angelika schon Kosten von 29 Elektro (10+7+12) an, da Washington schon ein erstes Mal von Hedwig angeschlossen wurde (C). Angelika darf somit keinen Zweitanschluss durchführen und muss Washington vorerst auslassen.

Wenn das Spiel bereits in „Stufe 2“ ist, dürfte Angelika Philadelphia (D) über den Zweitanschluss für 18 Elektro (15+3) oder Washington für 22 Elektro (15+7) an ihr Stromnetz anschließen (E). Wenn sie aber beide Städte im selben Zug anschließt, kostet dies 38 Elektro. Als erstes schließt sie Philadelphia für 18 Elektro und von dort Washington für 20 Elektro an.



- Ihr müsst eure jeweilige Startstadt nicht in der ersten Spielrunde auswählen. Ihr dürft euer Stromnetz auch in einer späteren Spielrunde beginnen, um eventuell aus taktischen Gründen eure Position in der Spielreihenfolge zu beeinflussen.
- Wenn ihr in einem Spielzug mehrere Städte anschließen möchtet, empfehlen wir euch für eine bessere Übersichtlichkeit, die neu platzierten Generatoren vorerst hochkant zu stellen. So lassen sich alle Kosten schneller bestimmen. Erst wenn ihr die Kosten bezahlt habt, stellt ihr die Generatoren in die normale Position.
- Nachdem ein Spieler eine Stadt an sein Stromnetz angeschlossen hat, wird sein Generator auf der Zählleiste der angeschlossenen Städte sofort ein Feld weitergesetzt. Der Generator auf der Zählleiste zeigt immer die Anzahl der vom Spieler angeschlossenen Städte an.
- Wenn im aktuellen Kraftwerkmarkt ein Kraftwerk ausliegt, dessen Nummer kleiner oder gleich der Anzahl der Städte des Spielers mit den meisten Städten ist, wird dieses sofort aus dem Spiel genommen und durch ein neues vom Kraftwerksstapel ersetzt. Diese Regel gilt auch für Kraftwerke, die ihr als Ersatz vom Stapel zieht. So kann es passieren, dass ihr ein neu gezogenes Kraftwerk direkt wieder aus dem Spiel nehmt. Die als Ersatz gezogenen Kraftwerke werden wie gewohnt entsprechend der Größe in den Kraftwerkmarkt einsortiert. Kraftwerke im Besitz der Spieler sind von dieser Regel nicht betroffen.

**Beispiel:** Hedwig schließt ihre sechste Stadt an. Da das Kraftwerk „06“ im aktuellen Markt ausliegt, nimmt sie dieses nun sofort aus dem Spiel und zieht Ersatz. Die Spieler im Besitz der Kraftwerke „03“-„05“ behalten diese natürlich.

Nachdem alle Spieler diese Phase beendet haben, versetzt ihr alle Generatoren auf der Spielreihenfolge wieder in die linke Spalte.



## Die 3 „Stufen“ des Spiels

Das Spiel durchläuft drei „Stufen“ und beginnt in „Stufe 1“. „Stufe 2“ folgt, nachdem der erste Spieler eine gewisse Anzahl an Städten an sein Stromnetz angeschlossen hat. „Stufe 3“ beginnt, nachdem die Karte „Stufe 3“ vom Kraftwerksstapel gezogen wurde. Das Spiel endet meistens in »Stufe 3«, in seltenen Fällen bereits in „Stufe 2“.

Die folgende Übersicht beschreibt die speziellen Regeln und Situationen in den drei verschiedenen Stufen des Spiels.



### Stufe 1

Das Spiel beginnt mit „Stufe 1“. Jede Stadt darf nur von einem Spieler angeschlossen werden (es darf nur ein Generator in jeder Stadt stehen). Der Preis für den Erstanschluss einer Stadt beträgt 10 Elektro. Der Rohstoffnachschub für „Stufe 1“ erfolgt gemäß der linken Spalte auf der Übersichtskarte.



### Stufe 2

Die „Stufe 2“ beginnt am Anfang von Phase 5 (Bürokratie), wenn in Phase 4 (Bauen) mindestens ein Spieler abhängig von der Spielerzahl eine bestimmte Anzahl an Städten an sein Stromnetz angeschlossen hat. Es ist möglich, dass mehrere Spieler diese Anzahl in der gleichen Runde erreichen oder direkt mehr als die notwendige Anzahl an Städten anschließen.

Spieleranzahl	Angeschlossene Städte
2-5	7
6	6

Zur Erinnerung haben wir euch die längliche „Stufe 2“-Grenze beigelegt, die ihr auf die Kante vor dem passenden Feld der Zählleiste der angeschlossenen Städte legen könnt. Sobald einer der Spieler mit seinem Generator über diese Grenze zieht, beginnt „Stufe 2“ am Anfang der Phase 5.



**Nordamerika:** Zu Beginn der „Stufe 2“ nehmt ihr nun EINMALIG das kleinste Kraftwerk im aktuellen Markt aus dem Spiel und ersetzt es durch ein neues vom Kraftwerksstapel.



**Europa:** Zu Beginn der „Stufe 2“ nehmt ihr nun EINMALIG das kleinste Kraftwerk aus dem Spiel. Ihr zieht dafür keinen Ersatz, so dass der zukünftige Markt nun nur noch aus den 4 größten Kraftwerken besteht.

Ab „Stufe 2“ darf jede Stadt von 2 Spielern angeschlossen werden (es dürfen 2 verschiedene Generatoren in jeder Stadt stehen). Der Preis für den Zweitanschluss einer Stadt beträgt 15 Elektro. Auch in „Stufe 2“ dürft ihr eine komplett leere Stadt immer noch durch einen Erstanschluss für 10 Elektro anschließen. Der Rohstoffnachschub für die „Stufe 2“ erfolgt gemäß der mittleren Spalte auf der Übersichtskarte.



### Stufe 3

Wenn ihr die Karte „Stufe 3“ vom Kraftwerksstapel zieht, beginnt „Stufe 3“ in der folgenden Phase! Sehr selten beginnt „Stufe 3“ vor „Stufe 2“. In diesem Fall führt ihr zuerst die Änderungen für „Stufe 2“ durch, bevor ihr direkt mit den Änderungen für „Stufe 3“ fortfahrt.

Es gibt die folgenden 3 Möglichkeiten:

1. Wenn ihr die Karte „Stufe 3“ in Phase 2 (Kraftwerk kaufen) zieht, legt ihr sie zunächst als größtes Kraftwerk in den zukünftigen Markt und behandelt sie bis zum Ende dieser Phase auch als großes Kraftwerk. Mischt den Kraftwerksstapel mit den restlichen Kraftwerken und legt ihn wieder verdeckt bereit. Ihr setzt die Versteigerung der Kraftwerke fort und zieht nach Bedarf neue Kraftwerke nach, bis jeder Spieler entweder ein neues Kraftwerk erhalten hat oder ausgestiegen ist. Nachdem die Phase 2 beendet wurde, nehmt ihr die Karte „Stufe 3“ zusammen mit dem kleinsten Kraftwerk im aktuellen Kraftwerkmarkt aus dem Spiel. Ihr zieht dafür keinen Ersatz! „Stufe 3“ beginnt am Anfang von Phase 3 (Rohstoffe kaufen).
2. Wenn ihr die Karte „Stufe 3“ in Phase 4 (Bauen) durch Aussortieren eines Kraftwerks mit zu niedriger Nummer zieht, nehmt ihr sie sofort zusammen mit dem kleinsten Kraftwerk im aktuellen Kraftwerkmarkt aus dem Spiel. Ihr zieht dafür keinen Ersatz! Mischt den Kraftwerksstapel mit den restlichen Kraftwerken und legt ihn wieder verdeckt bereit. Stufe 3« beginnt am Anfang von Phase 5 (Bürokratie).
3. Wenn ihr die Karte „Stufe 3“ in Phase 5 (Bürokratie) als Ersatz zieht, nehmt ihr sie sofort zusammen mit dem kleinsten Kraftwerk im aktuellen Kraftwerkmarkt aus dem Spiel. Ihr zieht dafür keinen Ersatz! Mischt den Kraftwerksstapel mit den restlichen Kraftwerken und legt ihn wieder verdeckt bereit. Die Rohstoffe werden ein letztes Mal gemäß „Stufe 2“ nachgefüllt. „Stufe 3“ beginnt am Anfang von Phase 1 (Reihenfolge festlegen) der neuen Runde.

In „Stufe 3“ liegen somit nur noch 6 Kraftwerke im Kraftwerkmarkt. Ab sofort stehen euch in den Versteigerungen von Phase 2 immer alle 6 Kraftwerke zur Auswahl. Es gibt keinen zukünftigen Markt mehr.

Ab „Stufe 3“ dürfen alle Städte von bis zu 3 Spielern angeschlossen werden. Der Preis für den Drittanschluss einer Stadt beträgt 20 Elektro und ist auf den Stadtfeldern angegeben. Auch in „Stufe 3“ dürft ihr eine komplett leere Stadt immer noch durch einen Erstanschluss für 10 Elektro anschließen (oder einen Zweitanschluss für 15 Elektro durchführen). Der Rohstoffnachschub für die „Stufe 3“ erfolgt gemäß der rechten Spalte auf der Übersichtskarte.



## Spielende und Siegbedingung

Das Spiel endet im Anschluss an Phase 4 (Bauen), wenn mindestens ein Spieler abhängig von der Spielerzahl eine bestimmte Anzahl an Städten (oder mehr) an das eigene Stromnetz angeschlossen hat.

Zur Erinnerung haben wir euch die längliche „Spielende“-Grenze beigelegt, die ihr auf die Kante vor dem passenden Feld der Zählleiste der angeschlossenen Städte legen könnt. Sobald einer der Spieler mit seinem Generator über diese Grenze zieht, endet das Spiel am Ende dieser Phase. Die Spieler dürfen auch weitere Städte anschließen, wenn dies für den Sieg notwendig sein sollte.

In der folgenden Phase 5 (Bürokratie) überprüft ihr nur, welcher Spieler die meisten eigenen Städte mit Strom aus seinen eigenen Kraftwerken versorgt. Dies entspricht der Anzahl an Städten, für die der Spieler in Phase 5 normalerweise Geld kassieren würde. Dieser Spieler gewinnt das Spiel! Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem meisten Restgeld. In seltenen Fällen muss ein Spieler für den Sieg mehr Städte in seinem Stromnetz besitzen (und diese alle versorgen), als zur Beendigung des Spiels angeschlossen werden müssen.

Es gewinnt nicht immer der Spieler, der das Spiel beendet, indem er die benötigte Anzahl an Städten angeschlossen hat, da dieser möglicherweise gar nicht alle entsprechenden Städte mit Strom versorgen kann. Bei der Bestimmung des Siegers muss bei einem Gleichstand der versorgten Städte kein Geld mehr ausgezahlt werden, da die beiden beteiligten Spieler die gleiche Summe erhalten würden.

Spieleranzahl	Angeschlossene Städte
2	18
3-4	17
5	15
6	14



Bei 3-4 Spielern endet das Spiel, sobald ein Spieler 17 Städte angeschlossen hat.

## Funkenschlag deluxe für 2 Spieler: „Gegen den großen Konzern“

### Einleitung

Im direkten Wettstreit miteinander werdet ihr mit den Machenschaften eines alteingesessenen großen Konzerns konfrontiert. Dieser Konzern blockiert Städte und schnappt sich die attraktivsten Kraftwerke, die er natürlich mit den entsprechenden Rohstoffen betreibt.

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 neben dem Spielplan einen eigenen Bereich, in dem er seine Kraftwerke ablegt. Der Konzern erhält 16 Generatoren in seiner eigenen Farbe, plus einen weiteren für die Spielreihenfolge (Der Konzern platziert keinen Generator auf der Zählleiste für die angeschlossenen Städte!). Der Konzern erhält kein Geld.
2. Ihr lost aus, wer von euch beiden beginnt und einen seiner Generatoren auf das erste Feld der Spielreihenfolge stellt. Der Konzern ist während des gesamten Spiels IMMER Zweiter in der Spielreihenfolge, so dass der andere Spieler seinen Generator auf das dritte Feld stellt.
3. Nachdem ihr die Spielfläche mit 3 zusammenhängenden Regionen ausgewählt habt, platziert ihr nun wie folgt 6 Generatoren des Konzerns auf die Erstanlüsse von 6 benachbarten Städten: Der Startspieler platziert 1 Generator auf eine beliebige Stadt seiner Wahl auf der Spielfläche. Dann setzt der andere Spieler 2 Generatoren auf 2 Städte ein, die benachbart zu bereits platzierten Generatoren des Konzerns sind. Es folgt wieder der Startspieler mit 2 weiteren Generatoren und abschließend der andere Spieler mit dem letzten Generator. Die restlichen 10 Generatoren des Konzerns bleiben als Vorrat neben dem Spielplan liegen.



Platziert die ersten 6 Generatoren des Konzerns auf die Erstanlüsse von 6 benachbarten Städten.

### Spielablauf

#### Allgemeine Regeln

Der Konzern benötigt kein Geld, er erhält Kraftwerke und Rohstoffe, ohne dafür zu bezahlen. Seine Generatoren werden kostenfrei in die Städte gestellt. Der Konzern löst die „Stufe 2“ des Spiels nicht aus! Seine Generatoren blockieren nur Erst- bzw. Zweitanschlüsse für die beiden Spieler.

#### Phase 1: Reihenfolge festlegen

Der Konzern ist immer Zweiter!

## Phase 2: Kraftwerke kaufen

Der Startspieler bietet das erste Kraftwerk zur Versteigerung an oder steigt aus. Nur die beiden Spieler bieten um die Kraftwerke, der Konzern bietet niemals mit.

Nachdem einer der beiden Spieler das erste Kraftwerk gekauft hat oder der Startspieler keines anbieten wollte, nimmt der Konzern das größte (vierte) Kraftwerk aus dem aktuellen Markt und legt es in seinen Bereich. Es gibt für dieses Kraftwerk keine Auktion!

Wenn der Konzern bereits 3 Kraftwerke besitzt, nimmt er sich nur dann ein neues Kraftwerk, wenn es eine höhere Nummer hat als das kleinste Kraftwerk im Besitz des Konzerns. Der Konzern verbessert immer seine Kraftwerke! In diesem Fall verschrottet er sein kleinstes Kraftwerk und legt es zurück in die Schachtel.

 **Europa:** Wenn sowohl beide Spieler aussteigen und der Konzern kein Kraftwerk nimmt, nehmt ihr das kleinste Kraftwerk im aktuellen Markt aus dem Spiel, zieht ein neues Kraftwerk als Ersatz und sortiert es entsprechend der Größe in den Markt ein.

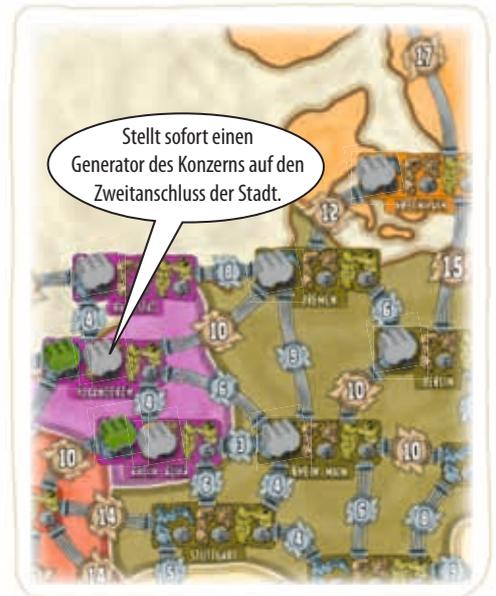
## Phase 3: Rohstoffe kaufen

Der Konzern nimmt für alle seine Kraftwerke immer die einfache Menge an Rohstoffen aus dem Rohstoffmarkt, um in der Phase 5 (Bürokratie) mit allen Kraftwerken einmalig Strom zu produzieren. Er lagert keine Rohstoffe in seinen Kraftwerken. Wenn weniger Rohstoffe im Markt liegen, nimmt er so viele wie möglich. Wenn der Konzern ein Hybrid-Kraftwerk besitzt, nimmt er abwechselnd einen Erdgas- und einen Ölmarker, solange beide Rohstoffsorten vorrätig sind (er beginnt immer mit Erdgas).

## Phase 4: Bauen

Die 6 Städte, in denen ihr zu Spielbeginn Generatoren des Konzerns platziert habt, dürft ihr in „Stufe 1“ des Spiels nicht anschließen. Diese Städte bieten euch erst ab „Stufe 2“ die Möglichkeit für einen Zweitanschluss.

Solange der Konzern noch Generatoren im Vorrat besitzt, muss ein Spieler bei jedem Erstanschluss einer neuen Stadt anschließend sofort einen Generator des Konzerns auf den Zweitanschluss der entsprechenden Stadt setzen. Somit sind die ersten 10 Städte, die von den beiden Spielern angeschlossen werden, in „Stufe 2“ bereits vom Konzern besetzt und können vom jeweils anderen Spieler erst in „Stufe 3“ angeschlossen werden.



## Phase 5: Bürokratie

Der Konzern legt alle Rohstoffe von seinen Kraftwerken in den Vorrat neben den Rohstoffmarkt zurück.

## Spielende

Das Spiel endet in der Runde, in der mindestens ein Spieler in Phase 4 (Bauen) 18 oder mehr Städte angeschlossen hat. Der große Konzern kann nicht gewinnen - er bietet beiden Spielern aber viele Möglichkeiten, dem anderen möglichst viele Hindernisse zu stellen.

© 2014 2F-Spiele

Autor: Friedemann Friese

Illustration & Grafik: Harald Lieske

Lektorat: Jay Tummelson

Realisation: Henning Kröpke

2F-Spiele

Fedelhöfen 64 • 28203 Bremen

Kontakt: h.kroepke@2f-spiele.de • www.2f-spiele.de



## Übersicht: „Die Phasen einer Spielrunde“ / „Die 3 Stufen des Spiels“

### Phase 1: Reihenfolge festlegen

Generatoren in der linken Spalte der Spielreihenfolge neu anordnen.

- „Bester“ Spieler: die meisten angeschlossenen Städte im eigenen Stromnetz.
- Bei Gleichstand: Kraftwerk mit der höheren Nummer.

### Phase 2: Kraftwerke kaufen

Diese Phase wird in Spielreihenfolge gespielt. Der beste Spieler beginnt.

a) Ein Kraftwerk zur Versteigerung auswählen

- Der Spieler wählt eines der 4 kleinen Kraftwerke aus dem aktuellen Markt.
- Die Spieler bieten reihum. Das Mindestgebot entspricht der Nummer des Kraftwerks.
- Pro Runde erhält jeder Spieler maximal ein Kraftwerk. Jeder Spieler darf gleichzeitig 3 Kraftwerke besitzen.

 **Nordamerika:** Das kleinste Kraftwerk im aktuellen Markt erhält den Rabattmarker. Das Mindestgebot ist auf 1 Elektro reduziert.

b) Auf die Versteigerung verzichten

- Wenn ein Spieler kein Kraftwerk anbietet, obwohl er an der Reihe ist, nimmt er an keiner Versteigerung teil und erhält in dieser Runde kein Kraftwerk.
- In der ersten Runde muss jeder Spieler ein Kraftwerk kaufen und darf nicht aussteigen!

 **Europa:** Verzichten alle Spieler auf die Versteigerung, wird das kleinste Kraftwerk im aktuellen Markt aus dem Spiel genommen.

### Phase 3: Rohstoffe kaufen

Diese Phase wird in der umgekehrten Spielreihenfolge gespielt. Der schlechteste Spieler beginnt.

- Der Spieler kauft alle gewünschten Rohstoffmarker auf einmal, die er in seinen Kraftwerken lagern darf.
- Jedes Kraftwerk darf maximal die doppelte Verbrauchsmenge lagern.

### Phase 4: Bauen

Diese Phase wird in der umgekehrten Spielreihenfolge gespielt. Der schlechteste Spieler beginnt.

- Jeder Spieler darf seine Startstadt innerhalb der gesamten Spielfläche wählen!
- Der Spieler schließt alle gewünschten Städte auf einmal an.
- Kosten: Anschlusskosten innerhalb der Stadt plus Verbindungskosten zwischen den Städten.
- Wenn ein Spieler eine Anzahl an Städten anschließt, die gleich oder größer als das kleinste Kraftwerk im aktuellen Markt ist, wird es aus dem Spiel genommen.

### Phase 5: Bürokratie

#### 1. Geld kassieren

- Entsprechend der Anzahl an versorgten Städten erhält der Spieler Geld von der Bank (siehe Übersichtskarte „Auszahlung“).

#### 2. Rohstoffe auffüllen

- Abhängig von der Spielerzahl und der aktuellen „Stufe“ wird der Rohstoffmarkt wieder mit Rohstoffmarkern aus dem Vorrat aufgefüllt.

#### 3. Kraftwerksmarkt aktualisieren

- a) In „Stufe 1“ und „Stufe 2“: Höchstes Kraftwerk aus dem zukünftigen Markt unter den Kraftwerksstapel.
- b) In „Stufe 3“: Kleinstes Kraftwerk aus dem aktuellen Markt aus dem Spiel nehmen.

### Stufe 1

- Das Spiel beginnt mit „Stufe 1“.
- Jede Stadt darf nur von einem Spieler angeschlossen werden (Erstanschluss kostet 10 Elektro).
- Rohstoffnachschub entsprechend der linken Spalte auf der Übersichtskarte.

### Stufe 2

- Die „Stufe 2“ beginnt am Anfang von Phase 5, wenn ein Spieler in Phase 4 eine bestimmte Anzahl an Städten an sein Stromnetz angeschlossen hat.

 **Nordamerika:** Zu Beginn der „Stufe 2“ wird EINMALIG das kleinste Kraftwerk im aktuellen Markt aus dem Spiel genommen und durch ein neues vom Kraftwerksstapel ersetzt.

 **Europa:** Zu Beginn der „Stufe 2“ wird EINMALIG das kleinste Kraftwerk im aktuellen Markt aus dem Spiel genommen.

- Es wird kein Ersatz gezogen, so dass der zukünftige Markt nun nur noch aus den 4 größten Kraftwerken besteht.
- Jede Stadt darf von zwei Spielern angeschlossen werden (Zweitanschluss kostet 15 Elektro).
- Rohstoffnachschub entsprechend der mittleren Spalte auf der Übersichtskarte.

### Stufe 3

- Die „Stufe 3“ beginnt am Anfang der folgenden Phase, nachdem die Karte „Stufe 3“ vom Kraftwerksstapel gezogen wurde.
- Zu Beginn der „Stufe 3“ wird das kleinste Kraftwerk im aktuellen Markt zusammen mit der Karte „Stufe 3“ aus dem Spiel genommen. Ab jetzt liegen nur noch 6 Kraftwerke im Kraftwerksmarkt, die alle zur Versteigerung gewählt werden dürfen.
- Jede Stadt darf von drei Spielern angeschlossen werden (Drittanschluss kostet 20 Elektro).
- Rohstoffnachschub entsprechend der rechten Spalte auf der Übersichtskarte.