

Sehr zu empfehlen!



Friedemann Friese  
**FUNKENSCHLAG**

doppelseitiger Spielplan  
5 Übersichtskarten  
Rohstoffnachschub

**INHALT**

**ERWEITERUNG**

*Mittlerer Osten/Südafrika*

**RECHARGED**  
VERSION



CE

Art. Nr.: 28.10.03  
made in germany  
© 2019, 2f-Spiele



4 260300 450523

Die beiliegenden Spielpläne Mittlerer Osten/Südafrika können nur mit einem Exemplar von Funkenschlag gespielt werden!

2-6

12+



Die beiliegenden Spielpläne »Mittlerer Osten« und »Südafrika« 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.

## Mittlerer Osten

### Einführung

Im Mittleren Osten gibt es seit Jahrzeiten in erster Linie vor allem Öl im Überfluss. Allerdings droht schon bald der sogenannte Peak Oil: der Zeitpunkt, ab dem die Fördermengen der Ölquellen nicht mehr zunehmen werden. Schon jetzt gibt es in einigen Ländern dieser Region erste Atomkraftwerke, deren Zahl zukünftig steigen wird, sobald die Ölmengen abnehmen. Wahrscheinlich werden dann auch weitere Energiequellen eine Rolle spielen, wie das Wiederverwerten der Kunststoffabfälle.

Ihr beginnt das Spiel mit einem Überangebot an Öl. Auch auf Erdgas könnt ihr noch reichlich zugreifen (ihr verwendet dafür die Kohle) und einige Solaranlagen (die grünen Kraftwerke) erwerben. Zu Beginn des Spiels habt ihr aber noch keinen Zugang zur Müllverwertung und Atomenergie.

In Stufe 2 wird der Überfluss an Öl und Erdgas versiegen und Müll- sowie Atomkraftwerke als Alternativen zur Verfügung stehen. So seid ihr gezwungen, mitten im Spiel euren Kraftwerksmix anzupassen.

### Spielvorbereitung

Legt 3 Müll- und 1 Uranmarker zurück in die Schachtel, so dass ihr nur mit 21 Müll und 11 Uran spielt.

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

Zu Beginn des Spiels und in »Stufe 1« stehen euch weder Müll- noch Atomkraftwerke zur Verfügung. Nachdem ihr den Kraftwerksmarkt und den Kraftwerksstapel vorbereitet habt, entfernt ihr die Kraftwerke »06«, »11« und »14« (mit der »Steckerrückseite«) aus dem aktuellen Markt, wenn sie dort auftauchen.

Im zukünftigen Markt lasst ihr Atom- oder Müllkraftwerke liegen, dort sind sie kein Problem. Wenn ihr aber die entstandenen Lücken auffüllt, indem ihr neue Kraftwerke zieht und regelkonform im Markt einordnet, müsst ihr ggf. diese Kraftwerke in den aktuellen Markt versetzen und auch aussortieren.

Haben die aussortierten Kraftwerke eine Steckerrückseite, entfernt ihr sie aus dem Spiel. Die größeren Kraftwerke legt ihr verdeckt unter den Nachziehstapel.



Abhängig von der Spielerzahl legt ihr die passende Übersichtskarte Rohstoffnachschub für den Mittleren Osten auf den Spielplan.

## Während des Spiels

### Phase 2: Kraftwerke kaufen

Versetzt ihr in »Stufe 1« Müll- oder Atomkraftwerke in den aktuellen Markt, müsst ihr diese aussortieren.

Haben diese aussortierten Kraftwerke eine Steckerrückseite, entfernt ihr sie aus dem Spiel. Legt die aussortierten größeren Kraftwerke verdeckt unter den Nachziehstapel.

### Phase 5: Bürokratie

**Rohstoffmarkt auffüllen:** Füllt den Rohstoffmarkt gemäß der Übersichtskarte Rohstoffnachschub für den Mittleren Osten mit Rohstoffen auf.

Dabei füllt ihr immer die angegebene Menge an Öl auf. Liegen nicht genug Ölmarker im Vorrat, versetzt ihr die Ölmarker beginnend mit teuersten Marktfeld und dann rückwärts auf das Feld für 1 Elektro, bis ihr die auf der Übersichtskarte angegebene Menge versetzt habt. Auf dem Feld für 1 Elektro dürfen beliebig viele Ölmarker liegen. Der Preis für Müll- und Uranmarker sinkt maximal auf 2 Elektro.

**Kraftwerksmarkt aktualisieren:** In »Stufe 2« legt ihr immer die zwei größten Kraftwerke aus dem zukünftigen Markt eines nach dem anderen verdeckt unter den Kraftwerksstapel. Ihr zieht für das erste Kraftwerk Ersatz, bevor ihr das zweite unter den Stapel legt.

### Die 3 »Stufen« des Spiels

#### Stufe 2

Nachdem ihr die Karte »Stufe 3« zum ersten Mal aufgedeckt habt, beginnt »Stufe 2« in der folgenden Phase. Durch das Anschließen von 7 Städten löst ihr »Stufe 2« nicht aus! Mischt den Kraftwerksstapel mit den restlichen Kraftwerken, legt die Karte »Stufe 3« wieder verdeckt darunter und legt den Stapel erneut verdeckt bereit. Ihr setzt die Phase fort und zieht nach Bedarf neue Kraftwerke nach.

Zu Beginn der »Stufe 2« entfernt ihr nun EINMALIG die beiden kleinsten Kraftwerke eines nach dem anderen aus dem Spiel. Ihr zieht für das erste Kraftwerk Ersatz, bevor ihr das zweite entfernt.

#### Stufe 3

Nachdem ihr die Karte »Stufe 3« zum zweiten Mal aufgedeckt habt, beginnt »Stufe 3« in der folgenden Phase.

## Südafrika

### Einführung

Die Energieversorgung in Südafrika wird fast ausschließlich von einem Konzern durchgeführt, der gemessen an der Produktion der siebtgrößte Stromerzeuger weltweit ist. Rund 90 % der Energie werden meist in Kohlekraftwerken aus fossilen Brennstoffen gewonnen. Außerdem werden in Südafrika in geringem Maß Atomkraftwerke sowie Wasserkraftwerke und Windkraftanlagen betrieben.

Aufgrund seiner Größe versorgt der Konzern auch »halb« Afrika mit Strom. Auf diesem Spielplan gibt es deshalb sechs internationale Stromanschlüsse und jede Menge Kohle.

### Spielvorbereitung

Füllt die Felder des Rohstoffmarkts wie folgt auf: Kohle - Felder 1–8, Öl - Felder 4–8, Müll - Felder 5–8, Uran - Felder 12–16. Die jeweils günstigsten Startfelder der verschiedenen Rohstoffe zeigen auf dem Spielplan die Markierung .

Für Kohle gibt es ein eigenes Vorratsfeld auf dem Spielplan direkt unterhalb des Rohstoffmarkts. Zu Spielbeginn ist dieses Vorratsfeld leer, da ihr alle Kohle auf den Feldern des Rohstoffmarkts legt.

Entfernt das Ölkraftwerk »07« aus dem Spiel, bevor ihr den Kraftwerksmarkt und den Nachziehstapel vorbereitet.



Abhängig von der Spielerzahl legt ihr die passende Übersichtskarte Rohstoffnachschub für Südafrika auf den Spielplan.

## Während des Spiels

### Phase 3: Rohstoffe kaufen

Ihr könnt immer Kohle für 8 Elektro kaufen. Auf dem Vorratsfeld für Kohle unterhalb des Rohstoffmarkts liegen immer alle Kohlemarker, die gerade nicht auf den Feldern des Rohstoffmarkts angeboten werden.

### Phase 4: Bauen

Die Großstädte Capetown, Durban, Johannesburg und Pretoria bestehen aus 2 Städten mit Verbindungskosten von 0 Elektro.

Die Verbindungen mit Kosten von 30 Elektro zu den Hauptstädten der Nachbarländer stehen euch von Spielbeginn an zur Verfügung. Diese 30 Elektro sind die Gesamtkosten, es gibt keine zusätzlichen Anschlusskosten! Nur einer von euch darf solch eine Verbindung nutzen, indem er sein Haus auf das Feld mit der Flagge stellt. Ihr markiert diese Anschlüsse wie die von Städten auf der Zählleiste für angeschlossene Städte.

### Phase 5: Bürokratie

Produziert ihr Strom mit Kohle, legt ihr diese Kohlemarker auf das Vorratsfeld neben dem Rohstoffmarkt. Um den Rohstoffmarkt mit Kohle aufzufüllen, nehmt ihr die Kohlemarker aus diesem Vorrat.

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

