

*Friedemann Friese*

# FUNKENSCHLAG

## DIE NEUEN KRAFTWERKSKARTEN

Die Spielregeln von Funkenschlag bleiben gleich. Im Folgenden werden nur die Änderungen und Besonderheiten der Kraftwerkskarten erklärt.

Auszahlungstabelle liegt bei, um in Partien mit 6 Spielern nun jedem Spieler eine Übersichtskarte geben zu können. (Die Rundenübersicht war leider nicht möglich, da der Stapel sprachneutral gedruckt wurde.)

Die Karte »Stufe 3« liegt bei, falls die alten Kraftwerkskarten schon sehr abgespielt wurden bzw. leichte Farbunterschiede im Druck entstehen.



Die Kraftwerke 52, 54, 57, 60 werden nur in Variante 3 benötigt.

### **Variante 1: Funkenschlag mit neuem Kraftwerksstapel**

Es gelten die normalen Funkenschlag-Regeln: Zu Beginn werden die Kraftwerke 1 – 8 als Markt ausgelegt. Kraftwerk 11 und die Karte »Stufe 3« werden beiseite gelegt, bevor die restlichen Kraftwerkskarten gemischt und als verdeckter Nachzugstapel bereit gelegt werden. Kraftwerk 11 wird auf den Stapel, die Karte »Stufe 3« unter den Stapel gelegt. Spielt man mit dem Plan »Frankreich«, nimmt man einfach nur die 11 aus dem Spiel.

### **Variante 2: Funkenschlag mit beiden Kraftwerksstapeln**

Aus dem alten Stapel werden die 17, 18 und die »Stufe 3« entfernt.

Zur Spielvorbereitung werden die Kraftwerke 1 – 8 aus beiden



Stapeln herausgesucht und zusammen gemischt (14 Karten). Nun werden die Kraftwerke einzeln aufgedeckt. Das jeweils erste Kraftwerk jeder Zahl wird entfernt und zur Übersicht neben den Spielplan gelegt (es ist eine »Fälschung«). Das jeweils zweite Kraftwerk mit gleicher Zahl wird in den Kraftwerksmarkt gelegt (es ist das »Original«). Die Kraftwerke 1 und 2 werden niemals als Fälschung beiseite gelegt.

Die Karte »Stufe 3« wird beiseite gelegt, bevor die restlichen Kraftwerkskarten gemischt und als verdeckter Nachzugstapel bereit gelegt werden. Die Karte »Stufe 3« wird anschließend unter den Stapel gelegt.

Während des Spiels wird immer das jeweils erste Kraftwerk einer Zahl als »Fälschung« aus dem Spiel genommen und neben dem Spielplan zur Übersicht platziert, so dass die

A stylized, monochromatic landscape illustration featuring jagged, mountain-like peaks and a central, dark, rounded shape containing the number 3. The background is a gradient of light to dark gray, suggesting a sky or misty atmosphere.

3

**Spieler leichter verfolgen können, welche »Originale« während des Spiels noch auftauchen werden.**

**In Abhängigkeit der Spielerzahl (wie im Grundspiel) muss eine bestimmte Anzahl an Kraftwerken aus dem Spiel genommen werden, um mit der korrekten Anzahl an Kraftwerken zu spielen. Dafür nimmt man die jeweils ersten doppelt gezogenen Kraftwerke (natürlich nicht die für den ersten Kraftwerksmarkt) und platziert sie ebenfalls in die Übersicht neben dem Spielplan. Dies ist in der ersten Runde etwas aufwändig, wird aber später im Spiel »ruhiger«**

**Wenn während der Partie Kraftwerke aus dem Spiel genommen werden (weil sie zu klein sind oder weil Spieler ein viertes Kraftwerk ersteigern), können sie zur Anschaulichkeit ebenfalls in die Übersicht gelegt werden.**



### **Variante 3: Funkenschlag+ mit großem Kraftwerksstapel**

Es werden die alten Kraftwerkskarten und von den neuen Kraftwerkskarten die 46, 50, 52, 54, 57, 60 benötigt.  
Der Kraftwerksstapel und Kraftwerkmarkt wird nach den normalen Regeln vorbereitet.

Die Kraftwerkskarten 46 und 50 sind nun doppelt vorhanden.  
Das neue Kraftwerk mit dem + wird im Kraftwerkmarkt immer als größer eingestuft und direkt hinter dem ersten platziert.



5

In Abhängigkeit der Spielerzahl wird mit den folgenden geänderten Werten gespielt:

| Spieler | Städte<br>(gesamt) | Stufe 2<br>(Städte) | Spielende<br>(Städte) | Spielbeginn<br>(weniger Kraftwerke) |
|---------|--------------------|---------------------|-----------------------|-------------------------------------|
| 2       | 24                 | 12                  | 24                    | 10                                  |
| 3       | 24                 | 8                   | 20                    | 10                                  |
| 4       | 32                 | 8                   | 20                    | 5                                   |
| 5       | 40                 | 8                   | 18                    | 0                                   |
| 6       | 42                 | 7                   | 15                    | 0                                   |

Da bei dieser Variante die Regioneneinteilung nicht mehr funktioniert, sollte man einfach die benötigten Städte zusammenhängend wählen und die Verbindungen zu den nicht benutzten Städten ignorieren.



#### **Variante 4: Funkenschlag mit individuellem Kraftwerksstapel**

Sie können Funkenschlag natürlich auch mit einem individuell zusammengestellten Kraftwerksstapel spielen. Wählen sie z.B. immer jeweils eines der Kraftwerke mit gleicher Ziffer aus, um einen Kraftwerksstapel mit identischer Ziffernverteilung aber persönlichen Kraftwerken zu erstellen.

Oder verringern/vergrößern sie die Anzahl an Kraftwerken – jede Veränderung wird eine Partie Funkenschlag sehr verändern.

Wenn sie Zahlen doppelt nehmen, sollten sie eine Regelung finden, welches der beiden Kraftwerke das höhere ist.



## Weitere Erweiterungen für Funkenschlag:

Natürlich lassen sich die neuen Kraftwerke auch mit allen Erweiterungen kombinieren.

In Frankreich kann man mehr Atomkraftwerke nehmen, in Italien mit mehr Müllkraftwerken spielen.

Benelux hat mehr Öl, also könnte man dort ein oder zwei Ölkraftwerke hinzufügen oder in Zentraleuropa mit mehr Kohlekraft zu spielen.

Autor: Friedemann Frieze

Grafik & Design: Maura Kalusky

Regelbearbeitung: Henning Kröpke &

Friedemann Frieze

© 2007/2016, 2F-Spiele, Bremen

