

Rohstofftabelle Australien

	2 Spieler			3 Spieler			4 Spieler			5 Spieler			6 Spieler		
	Stufe			Stufe			Stufe			Stufe			Stufe		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	3	5	4	4	6	4	4	7	5	5	9	6	7	10	7
	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
	-1	-2	-3	-1	-2	-3	-2	-2	-4	-2	-3	-5	-3	-3	-6

Rohstofftabelle Indischer Subkontinent

	2 Spieler			3 Spieler			4 Spieler			5 Spieler			6 Spieler		
	Stufe			Stufe			Stufe			Stufe			Stufe		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	4	5	4	5	6	4	6	7	5	7	8	6	8	10	7
	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5
	1	3	4	1	3	4	3	4	6	4	5	7	4	7	9
	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	3	2

Friedemann Friese  
**FUNKENSCHLAG**

**ERWEITERUNG**

*Australien / Indischer Subkontinent*



Art.Nr.: 22.10.08  
made in germany  
Copyright 2013



4 260300 450271

Die beiliegenden Spielpläne Australien / Indischer Subkontinent können nur mit einem Exemplar von Funkenschlag (2F-Spiele, 2004) gespielt werden!



2-6 12+



Die beiliegenden Spielpläne »Australien« und »Indischer Subkontinent« können nur mit einem Exemplar von Funkenschlag (2F-Spiele, 2004) gespielt werden. Die Spielregeln von Funkenschlag bleiben gleich. Im Folgenden werden nur die Änderungen und Besonderheiten der beiden Spielpläne erklärt.

## Inhalt

- 1 doppelseitiger Spielplan

## Australien

### Einführung

Australien besitzt kein zusammenhängendes Stromnetz. Nur in den bevölkerten Regionen, vor allem im Südosten, gibt es mehrere miteinander verbundene Städte. Aus diesem Grund dürfen die Spieler für erhöhte pauschale Verbindungskosten alle Städte verbinden. Australien verwendet kein Uran zur Stromproduktion, fördert aber große Mengen des Materials, um es an andere Staaten zu verkaufen. Dies bietet ein völlig neues Spielelement, selbst für erfahrene Funkenschlag-Spieler!

### Spielvorbereitung

Die Startpreise der günstigsten Rohstoffe liegen zu Beginn bei: Kohle 1 Elektro, Öl 3 Elektro, Müll 4 Elektro. In »Stufe 1« und »Stufe 2« werden nur die Bereiche des Rohstoffmarkts für 1 bis 8 Elektro verwendet.

Es gibt keine Uranfelder auf dem Rohstoffmarkt. Stattdessen wird das Uran in Australien von den Spielern auf dem eigenständigen Uranmarkt verkauft. Zu Beginn wird der Uranmarkt komplett mit Uran gefüllt, so dass alle 12 Felder mit je einem Uran belegt sind.

Australien besitzt nur 5 Regionen. 5 und 6 Spieler spielen immer auf dem gesamten Spielplan. 2 bis 4 Spieler wählen wie gewohnt eine entsprechende Anzahl an Regionen. In Australien müssen diese Regionen nicht benachbart zueinander sein!

Bevor der Kraftwerksstapel entsprechend der Spielerzahl vorbereitet wird, legt man das Atomkraftwerk 17 zurück in die Schachtel. Es wird im Spiel nicht verwendet.

### Während des Spiels

#### Phase 2: Kraftwerke kaufen

Die Atomkraftwerke stellen in Australien Uranminen dar. Statt mit Ihnen wie gewohnt Städte mit Strom zu versorgen, fördern die Spieler nun Uran, um es auf dem Uranmarkt zu verkaufen.

Die Uranminen sind gleichwertig zu den Kraftwerken und werden von den Spielern gekauft, wenn sie diese zur Versteigerung auswählen. Die Spieler dürfen pro Runde nur eine Karte kaufen - entweder ein Kraftwerk oder eine Uranmine. Die Uranminen zählen nicht zum Limit von 3 Kraftwerken (4 Kraftwerke bei 2 Spielern): In anderen Worten darf ein Spieler bis zu 3 (4) Kraftwerke und eine beliebige Anzahl an Uranminen besitzen. Die Uranminen werden aber bei der Bestimmung der Spielerreihenfolge in Phase 1 berücksichtigt!

Ergänzung für die Erweiterung »Die Roboter«: Der Roboter kauft keine Uranminen!

#### Phase 3: Rohstoffe kaufen

Die Spieler dürfen in Australien nur Kohle, Öl und Müll kaufen. Zu Beginn der »Stufe 3« führt die australische Regierung eine CO<sub>2</sub>-Steuer ein. Alle Rohstoffe im Rohstoffmarkt werden 2 Elektro teurer. Dazu werden nun einmalig die jeweils 6 günstigsten Rohstoffmarker aller 3 Sorten auf dem Rohstoffmarkt auf die Felder der Bereiche für 9 und 10 Elektro gestellt. Die Bereiche für 1 und 2 Elektro werden im weiteren Spiel nicht mehr benötigt.



Beispiel: In »Stufe 3« kosten die günstigsten Rohstoffe nun minimal 3 Elektro pro Stück.

Das Uran dient nur zur Anzeige des Uranpreises und steht entweder auf dem Uranmarkt oder liegt in einem separaten Vorrat neben dem Uranmarkt. Die Spieler versetzen die Uranmarker nur in Phase 5: Bürokratie.

#### Phase 4: Bauen

Die Spieler dürfen in Australien jede beliebige Stadt im gewählten Spielbereich an ihr Stromnetz anschließen. Entweder zahlt der Spieler die auf dem Spielplan angegebenen Verbindungskosten zwischen den Städten oder pauschale Verbindungskosten von 20 Elektro, natürlich immer plus die Anschlusskosten der Stadt. Er darf die Pauschale wählen, wenn diese geringer als die angegebenen Verbindungskosten ist oder zwischen den Städten gar keine eingezeichneten Verbindungen existieren. In anderen Worten: Jede Stadt in Australien ist mit allen anderen Städten maximal für pauschale Verbindungskosten von 20 Elektro verbunden. Auf der Zählleiste wird immer die Gesamtzahl aller angeschlossenen Städte der Spieler angezeigt! Es gelten die gewohnten Regeln für freie Städte: In »Stufe 1« darf jede Stadt nur von einem Spieler angeschlossen werden usw.

Die Großstädte Melbourne und Sydney bestehen aus 2 Städten mit Verbindungskosten von Null. Ein Spieler darf in beiden Städten jeweils maximal 1 Häuschen besitzen.

Ergänzung für die Erweiterung »Die Roboter«: Der Roboter folgt den Bauregeln und wählt normalerweise immer die günstigsten Verbindungen. Somit zahlt er die pauschalen Verbindungskosten von 20 Elektro plus die entsprechenden Anschlusskosten der Stadt, wenn es keine günstigere Verbindung für ihn gibt. Der Roboter wählt die Stadt zufällig. Zuerst wird zufällig die Region ausgewählt. Dann wird eine zufällige Stadt gewählt. Wenn noch alle 7 Städte in der Region zur Verfügung stehen, wählt der »schlechteste Spieler« eine Stadt aus, die der Roboter nicht wählen kann. Anschließend werden alle sechs Häuschenfarben für die zufällige Wahl verwendet.

#### Phase 5: Bürokratie

Neben den Einnahmen für die mit Strom versorgten Städte erhalten die Spieler auch für ihre Uranminen Einnahmen: In umgekehrter Spielerreihenfolge, beginnend mit dem »schlechtesten« Spieler, darf jeder Spieler das Uran aus seinen Uranminen an den Uranmarkt verkaufen. Ein Spieler darf auch auf den Verkauf verzichten.

Sonderfall: Im Gegensatz zu den Einnahmen für versorgte Städte, die am Spielende nicht mehr ausgezahlt werden, erhalten die Spieler auch in der letzten Runde des Spiels Einnahmen für ihre Uranminen.

Wenn der Spieler Uran verkauft, fördert jede Uranmine so viel Uran, wie sie normalerweise Städte versorgt. Der Spieler erhält pro gefördertem Uran den höchsten freien Preis auf dem Uranmarkt. Anschließend legt er pro Uranmine (nicht pro gefördertem Uran) je einen Uranmarker aus dem Vorrat auf die höchsten freien Felder des Uranmarkts. Anschließend verkauft der nächste Spieler sein geförderttes Uran zum nun gültigen Preis usw.

Beispiel: Paul ist aktuell Letzter. Er besitzt 2 Uranminen, Nummer 11 und 23, die zusammen 5 Uran fördern. Aktuell beträgt der höchste freie Preis auf dem Uranmarkt 4 Elektro. Paul erhält somit 20 Elektro und stellt anschließend 2 Uranmarker aus dem Vorrat auf die beiden höchsten Felder des Uranmarkts. Der nächste Spieler erhält nun nur noch 3 Elektro für sein geförderttes Uran.



Abschließend werden Uranmarker vom Uranmarkt entfernt; dies symbolisiert den Bedarf anderer Staaten nach Uran. Beginnend mit den günstigsten Feldern werden die Uranmarker gemäß der Rohstoffnachschubtable auf der letzten Seite entfernt und in den separaten Vorrat neben den Uranmarkt gelegt.

Am Ende dieser Phase werden die Rohstoffe gemäß der Rohstoffnachschubtable Australien auf dem Rohstoffmarkt aufgefüllt.

Rohstoffnachschubtable Australien auf der letzten Seite!

## Indischer Subkontinent

### Einführung

Auf dem Indischen Subkontinent drohen großflächige Stromausfälle, wenn die Spieler ihre Netzwerke zu schnell ausbreiten. Zusätzlich müssen die Spieler auf einem beschränkten Rohstoffmarkt einkaufen, auf dem nicht immer garantiert ist, dass alle Spieler genug Rohstoffe erhalten. Die Müllkraftwerke verbrennen Viehdung und haben deshalb einen geringen Wirkungsgrad. Bei der Stromproduktion benötigen sie deshalb immer einen zusätzlichen Müll.

### Spielvorbereitung

Die Startpreise der günstigsten Rohstoffe liegen zu Beginn bei: Kohle 1 Elektro, Öl 2 Elektro, Müll 2 Elektro und Uran 6 Elektro. Es werden nur insgesamt 8 Uranmarker im Spiel verwendet, die übrigen 4 Uranmarker kommen zurück in die Schachtel.

Bevor der Kraftwerksstapel entsprechend der Spielerzahl vorbereitet wird, legt man das Atomkraftwerk 11 zurück in die Schachtel. Es wird im Spiel nicht verwendet.

### Während des Spiels

#### Phase 3: Rohstoffe kaufen

Der Rohstoffmarkt ist zu Beginn des Spiels sehr klein. Es stehen nur die Bereiche für 1 bis 3 Elektro zur Verfügung. Zu Beginn von »Stufe 2« kommen die Bereiche für 4 und 5 Elektro hinzu. Erst zu Beginn von »Stufe 3« ist der gesamte Rohstoffmarkt geöffnet.

In umgekehrter Spielerreihenfolge, beginnend mit dem »schlechtesten« Spieler, kaufen die Spieler reihum immer nur 1 Rohstoff. Wenn ein Spieler keine weiteren Rohstoffe kaufen möchte, passt er. Die anderen Spieler setzen den Rohstoffeinkauf fort, bis alle Spieler gepasst haben.

Die Müllkraftwerke benötigen zur Stromgewinnung jeweils einen Müll mehr, sie dürfen aber nicht mehr Müll lagern. So muss z.B. das Müllkraftwerk 24 zur Stromproduktion 3 Müll verbrennen, darf aber weiterhin nur 4 Müllmarker lagern.

#### Phase 4: Bauen

Die Großstädte Bangalore, Mumbai und Delhi bestehen aus 2 Städten mit Verbindungskosten von Null. Ein Spieler darf in beiden Städten jeweils maximal 1 Häuschen besitzen.

Wenn die Spieler neue Städte anschließen, stellen sie ihre Häuschen vorerst hochkant auf die Städte.

Am Ende der Phase wird gezählt, wie viele Häuschen insgesamt hochkant stehen, also wie viele Städte von den Spielern in dieser Runde gemeinsam neu angeschlossen wurden. Wenn es in einer Runde mehr als 2 pro Spieler sind, also mindestens 5 Häuschen bei 2 Spielern, mindestens 7 bei 3 Spielern usw., verursachen die Spieler einen landesweiten Stromausfall und sie erhalten als Strafmaßnahme in der nun folgenden Phase 5: Bürokratie weniger Einnahmen.

Abschließend werden alle in dieser Runde gebauten Häuschen hingelegt.

#### Phase 5: Bürokratie

Die Spieler müssen so viele Städte in ihrem Netzwerk mit Strom versorgen, wie nur möglich. Wenn die Kraftwerke genug Rohstoffe besitzen und eine Stadt eines Spielers noch nicht versorgt wurde, müssen gelagerte Rohstoffe zwischen den Kraftwerken mit gleichem Rohstoffbedarf umverteilt werden und so viele Kraftwerke nun Strom produzieren, dass alle Städte mit Strom versorgt werden, auch wenn sie dadurch überproduzieren. Nur wenn ein Kraftwerk nicht benötigt wird, darf es auch stillstehen und eventuell Rohstoffe für die Folgerunde aufbewahren.

Wenn die Spieler in der Phase 4: Bauen einen Stromausfall verursacht haben, erhalten alle Spieler weniger Einnahmen bei der Versorgung der Städte. Pro eigener Stadt im eigenen Netzwerk muss der Spieler 3 Elektro von seinen Einnahmen abziehen. Wenn er z.B. 10 Städte besitzt und 8 mit Strom versorgt, erhält er nun: 90 Elektro - 30 Elektro = 60 Elektro!

Sonderfall: Wenn die Spieler in der letzten Spielrunde einen Stromausfall verursachen, wird ausnahmsweise auch Phase 5 gespielt, so dass jeder Spieler noch einmal Einnahmen erhalten.

Am Ende dieser Phase werden die Rohstoffe gemäß der Rohstoffnachschubtable Indischer Subkontinent auf dem Markt aufgefüllt. Es werden zuerst die teuersten Felder mit Rohstoffen belegt, auch wenn diese Felder z.B. für Uran in den ersten Spielrunden im vorerst noch geschlossenen Bereich des Rohstoffmarktes liegen.

Rohstoffnachschubtable Indischer Subkontinent auf der letzten Seite!

Autor: Friedemann Friese  
Grafik & Design: Maura Kalusky  
Regelbearbeitung: Henning Kröpke  
© 2013, 2F-Spiele, Bremen/Germany

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

