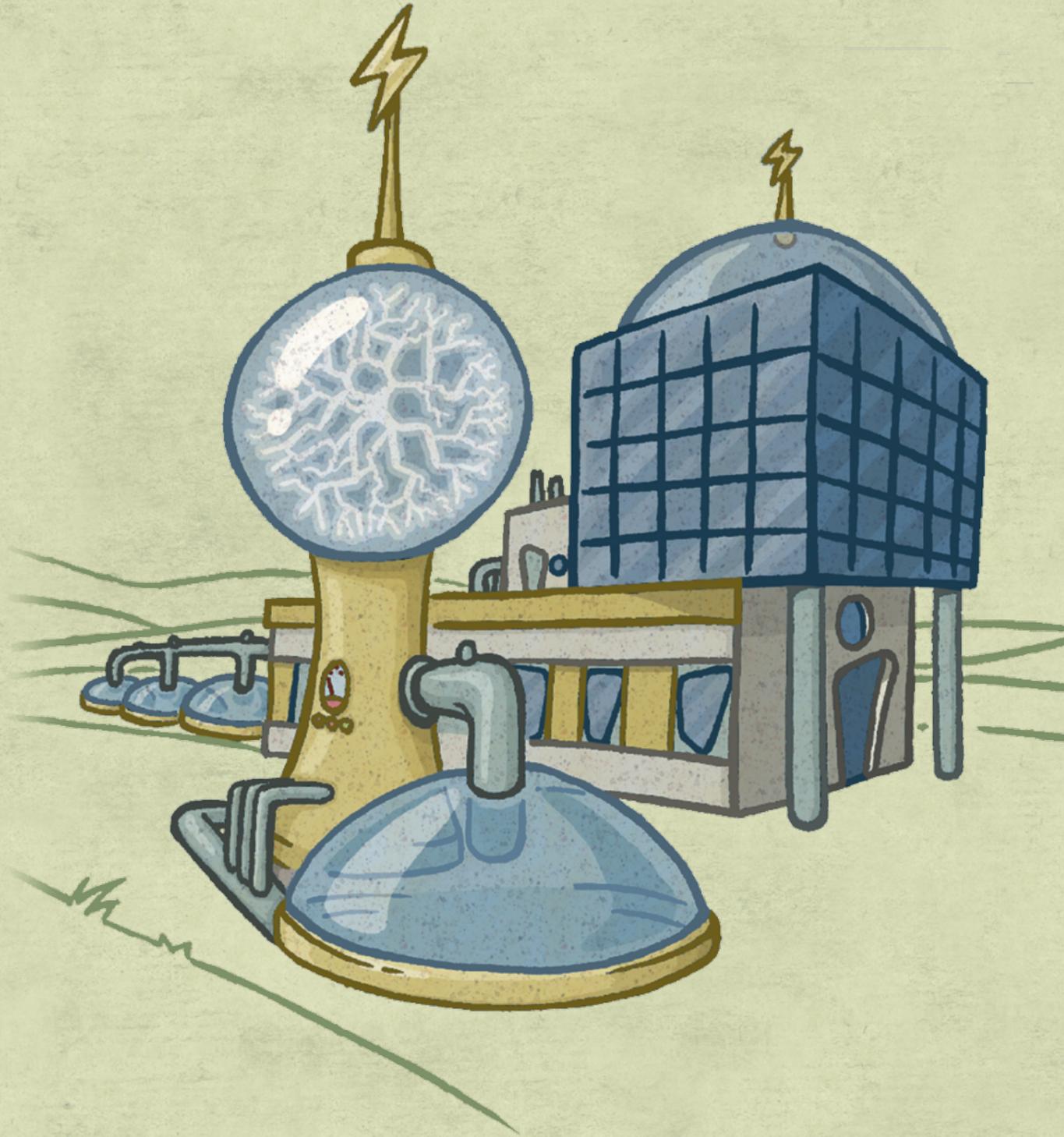


Habt ihr in Phase 4 (Bauen) einen Stromausfall verursacht, erhalten alle weniger Einnahmen bei der Versorgung der Städte. Pro Stadt im eigenen Netzwerk müsst ihr 3 Elektro von euren Einnahmen abziehen. Besitzt ihr 10 Städte und versorgt 8 mit Strom, beträgt euer Einkommen nun 60 Elektro (90 - 30 Elektro)!

**Sonderfall:** Verursacht ihr in der letzten Spielrunde einen Stromausfall, führt ausnahmsweise auch Phase 5 aus, so dass alle noch einmal Einnahmen erhalten.



Füllt den Rohstoffmarkt gemäß der Übersichtskarte Rohstoffnachschub für den Indischen Subkontinent mit Rohstoffen auf. Belegt zuerst die teuersten Felder mit Rohstoffen, auch wenn diese Felder z.B. für Uran in den ersten Spielrunden im vorerst noch geschlossenen Bereich des Rohstoffmarktes liegen.



© 2013, 2024 2F-Spiele  
 Autor: Friedemann Friese  
 Illustration & Grafik: Lars-Arne »Maura« Kalusky  
 Redaktion & Realisation: Henning Kröpke

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



Friedemann Friese  
**FUNKENSCHLAG**

ERWEITERUNG

Australien / Indischer Subkontinent



CE  
 Art. Nr.: 33.09.03  
 made in germany  
 © 2024, 2f-Spiele



Die beiliegenden Spielpläne Australien / Indischer Subkontinent 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 »Australien« und »Indischer Subkontinent« 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.

## Australien

### Einführung

Australien besitzt kein zusammenhängendes Stromnetz. Nur in den bevölkerten Regionen, vor allem im Südosten, gibt es mehrere miteinander verbundene Städte. Australien verwendet kein Uran zur Stromproduktion, fördert in Uranminen aber große Mengen des Materials, um es an andere Staaten zu verkaufen. Dies bietet euch ein völlig neues Spielelement!

### Spielvorbereitung

Füllt die Felder des Rohstoffmarkts wie folgt auf: Kohle - Felder 1–8, Öl - Felder 3–8, Müll - Felder 4–8. Die jeweils günstigsten Startfelder der verschiedenen Rohstoffe zeigen auf dem Spielplan die Markierung ⚡. Verwendet in »Stufe 1« und »Stufe 2« nur die Bereiche des Rohstoffmarkts für 1 bis 8 Elektro.

Es gibt keine Uranfelder auf dem Rohstoffmarkt. Stattdessen verkauft ihr das Uran in Australien auf dem eigenständigen Uranmarkt. Füllt den Uranmarkt zu Beginn komplett mit Uran, so dass alle 12 Felder mit je einem Uran belegt sind.

Australien besitzt nur 5 Regionen. Mit 5 und 6 Personen spielt ihr immer auf dem gesamten Spielplan. Mit 2 bis 4 Personen wählt ihr wie gewohnt eine entsprechende Anzahl an Regionen. In Australien müssen diese Regionen nicht benachbart zueinander sein!

**2 Personen - Gegen den großen Konzern:** Platziert die 6 Häuser des Konzerns auf die Erstanschlüsse von 6 beliebigen Städten der gewählten Regionen.

Legt das Atomkraftwerk 17 in die Schachtel, bevor ihr den Kraftwerksstapel entsprechend der Personenzahl vorbereitet.



Abhängig von der Personen legt ihr die passende Übersichtskarte Rohstoffnachschub für Australien auf den Spielplan.

### Während des Spiels

#### Phase 2: Kraftwerke kaufen

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

Die Uranminen sind gleichwertig zu den Kraftwerken und werden von euch gekauft, wenn ihr diese zur Versteigerung auswählt. Ihr dürft pro Runde nur eine Karte kaufen - entweder ein Kraftwerk oder eine Uranmine. Die Uranminen zählen nicht zum Limit von 3 Kraftwerken. Ihr dürft also bis zu 3 Kraftwerke und eine beliebige Anzahl an Uranminen besitzen. Berücksichtigt die Uranminen aber bei der Bestimmung der Spielreihenfolge in Phase 1!

**2 Personen - Gegen den großen Konzern:** Der Konzern nimmt auch Uranminen.

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

#### Phase 3: Rohstoffe kaufen

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



**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. Ihr versetzt die Uranmarker nur in Phase 5 (Bürokratie).

#### Phase 4: Bauen

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

Die Großstädte Melbourne und Sydney bestehen aus 2 Städten mit Verbindungskosten von Null. Ihr dürft in beiden Städten jeweils maximal 1 Haus 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. Wählt zuerst zufällig die Region aus. Wählt dann eine zufällige Stadt. Stehen noch alle 7 Städte in der Region zur Verfügung, wählt die »schlechteste« Person eine Stadt aus, die der Roboter nicht wählen kann. Verwendet anschließend alle sechs Häuserfarben für die zufällige Wahl.

## Phase 5: Bürokratie

Neben den Einnahmen für die mit Strom versorgten Städte erhaltet ihr auch für eure Uranminen Einnahmen: In umgekehrter Spielreihenfolge, beginnend mit der »schlechtesten« Person, dürft ihr das Uran aus euren Uranminen an den Uranmarkt verkaufen. Ihr dürft auch auf den Verkauf verzichten.

**Sonderfall:** Im Gegensatz zu den Einnahmen für versorgte Städte, die am Spielende nicht mehr ausgezahlt werden, erhaltet ihr auch in der letzten Runde des Spiels Einnahmen für eure Uranminen.

Um euer Uran zu verkaufen, fördert jede Uranmine so viel Uran, wie sie normalerweise Städte versorgt. Ihr erhaltet pro gefördertem Uran den höchsten freien Preis auf dem Uranmarkt. Legt anschließend pro Uranmine (nicht pro gefördertem Uran) je einen Uranmarker aus dem Vorrat auf die höchsten freien Felder des Uranmarkts. Anschließend verkauft die nächste Person das geförderte Uran zum nun gültigen Preis usw.

**2 Personen - Gegen den großen Konzern:** Der Konzern verkauft sein Uran immer als zweites.

**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. Die nächste Person erhält nun nur noch 3 Elektro für ihr gefördertes Uran.



Entfernt abschließend Uranmarker vom Uranmarkt; dies symbolisiert den Bedarf anderer Staaten nach Uran. Entfernt Uranmarker gemäß der Übersichtskarte Rohstoffnachschub beginnend mit den günstigsten Feldern und legt sie in den separaten Vorrat neben den Uranmarkt.



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

## Indischer Subkontinent

### Einführung

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

### Spielvorbereitung

Füllt die Felder des Rohstoffmarkts wie folgt auf: Kohle - Felder 1–8, Öl - Felder 2–8, Müll - Felder 2–8, Uran Felder - 6–16. Die jeweils günstigsten Startfelder der verschiedenen Rohstoffe zeigen auf dem Spielplan die Markierung ⚡. Verwendet insgesamt 8 Uranmarker im Spiel. Legt die übrigen 4 Uranmarker in die Schachtel.

Legt das Atomkraftwerk 11 in die Schachtel, bevor ihr den Kraftwerksstapel entsprechend der Personenzahl vorbereitet.



Abhängig von der Personen legt ihr die passende Übersichtskarte Rohstoffnachschub für den Indischen Subkontinent auf den Spielplan.

### 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 Spielreihenfolge, beginnend mit der »schlechtesten« Person, kauft ihr reihum immer nur 1 Rohstoff. Passt, wenn ihr keine weiteren Rohstoffe kaufen möchtet. Die anderen setzen den Rohstoffeinkauf fort, bis alle 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. Ihr dürft dort jeweils maximal 1 Haus besitzen.

Wenn ihr neue Städte anschließt, stellt eure Häuser vorerst hochkant auf die Städte.

Zählt am Ende der Phase, wie viele Häuser insgesamt hochkant stehen, also wie viele Städte ihr in dieser Runde gemeinsam neu angeschlossen habt. Sind es in einer Runde mehr als 2 pro Person, also mindestens 5 Häuser bei 2 Personen, mindestens 7 bei 3 Personen usw., verursacht ihr einen landesweiten Stromausfall und erhaltet als Strafmaßnahme in der nun folgenden Phase 5 (Bürokratie) weniger Einnahmen.

**2 Personen - Gegen den großen Konzern:** Ignoriert die Häuser des Konzerns bei der Prüfung von Stromausfällen, die ihr zusätzlich zu euren Erstanschlüssen platziert.

Legt abschließend alle in dieser Runde gebauten Häuser hin.

## Phase 5: Bürokratie

Ihr müsst so viele Städte in eurem Netzwerk mit Strom versorgen, wie nur möglich. Besitzen die Kraftwerke genug Rohstoffe und ihr habt eine Stadt noch nicht versorgt, verteilt die gelagerten Rohstoffe zwischen den Kraftwerken mit gleichem Rohstoffbedarf um, dass alle Städte mit Strom versorgt werden, auch wenn eure Kraftwerke dadurch Strom überproduzieren. Nur wenn ihr ein Kraftwerk nicht benötigt, darf es auch stillstehen und eventuell Rohstoffe für die Folgerunde aufbewahren.