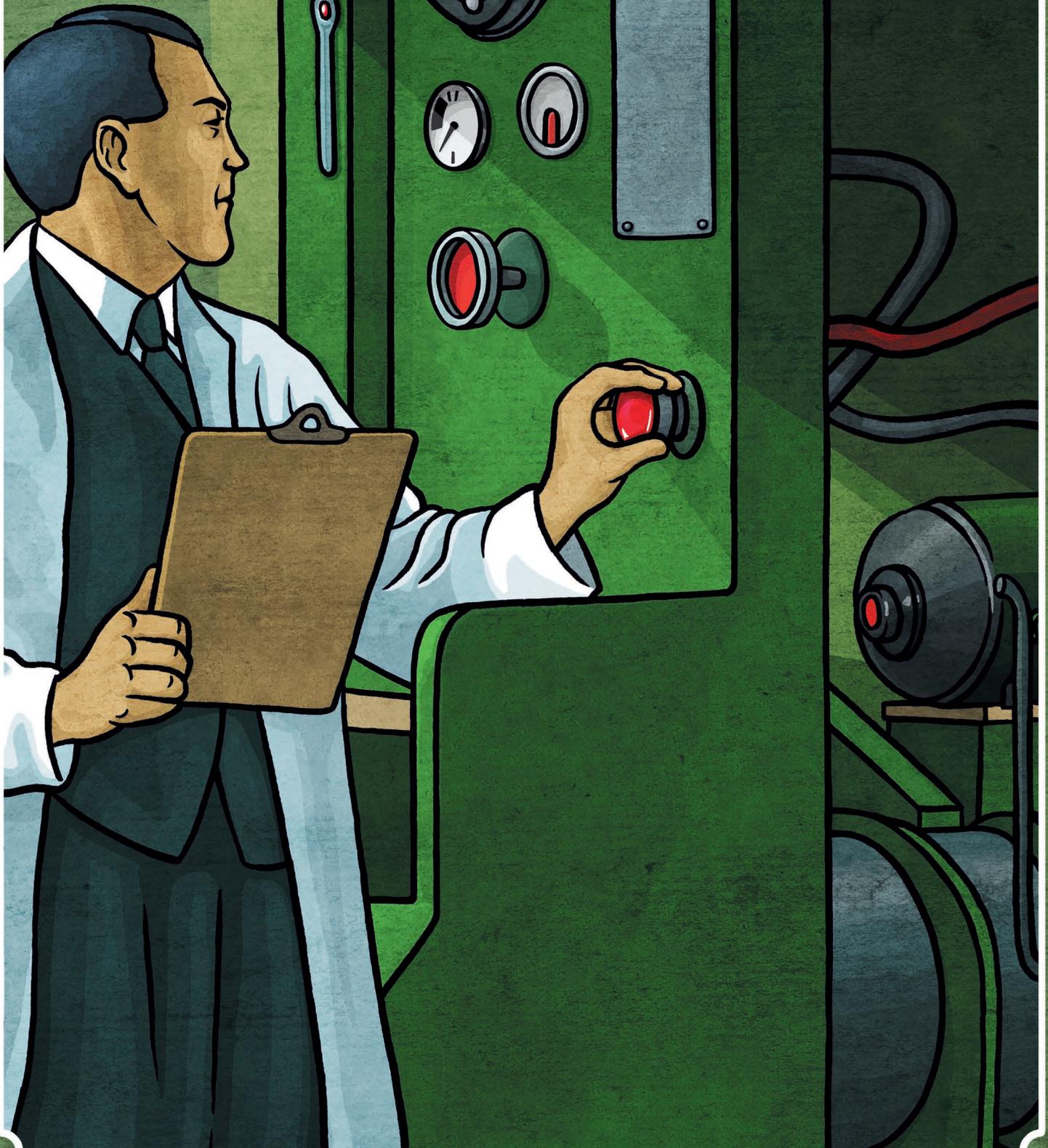


*Friedemann Friese*

# FUNKENSCHLAG



# Friedemann Friese

# FUNKENSCHLAG

## Spielmaterial



- 1 doppelseitiger Spielplan: Deutschland/USA mit Zählleiste, Spielerreihenfolge und Rohstoffmarkt
- 132 Holzhäuschen in 6 Farben: 22 pro Spieler
- 84 Rohstoffmarker: 24 Kohle (braun), 24 Öl (schwarz), 24 Müll (gelb), 12 Uran (rot)
- Spielgeld (in Elektro)
- 6 Übersichtskarten mit Spielablauf / Auszahlung
- 43 Kraftwerkskarten: 42 Kraftwerke mit den Nummern 03–40, 42, 44, 46 und 50
- 1 Karte »Stufe 3«
- Die Spielregeln

## Spielthema

Jeder Spieler repräsentiert einen Konzern, der mittels Kraftwerken Strom produziert und durch Erschließung eines Stromnetzes versorgt. Während des Spiels ersteigert man Kraftwerke und kauft Rohstoffe zur Stromgewinnung. Gleichzeitig muss man darauf achten, den Ausbau des Stromnetzes voranzutreiben, um eine wachsende Anzahl an Städten mit Strom versorgen zu können.

## Spielvorbereitung



1. Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt (für das erste Spiel empfehlen wir die Landkarte mit Deutschland). Die Landkarte ist in 6 Gebiete mit jeweils 7 Städten unterteilt. Man wählt eine **zusammenhängende** Fläche an Gebieten, die der **Anzahl an Spielern** entspricht. Im weiteren Spielverlauf kann jeder Spieler auf der gesamten Fläche frei agieren.
2. Jeder Spieler erhält eine **Übersichtskarte**, 50 **Elektro** und alle **Holzhäuschen** (s)einer Farbe.
3. Jeder Spieler legt ein Häuschen auf der **Zählleiste** vor das Feld 1 und eines auf die **Spielerreihenfolge**. Die Spielerreihenfolge wird zu Beginn einmalig ausgelost.
4. Die unteren großen Felder des Spielplans stellen den **Rohstoffmarkt** dar. Zu Beginn des Spiels legt man auf die Felder 1 bis 8 je 3 Kohle, auf die Felder 3 bis 8 je 3 Öl, auf die Felder 7 bis 8 je 3 Müll und auf die Felder 14 und 16 je 1 Uran. Die Nummern der Felder geben die **Preise** der Rohstoffe an. Somit kostet die billigste **Kohle** je 1 **Elektro**, das billigste **Öl** je 3 **Elektro**, der billigste **Müll** je 7 **Elektro** und das billigste **Uran** 14 **Elektro**. Auf den Feldern 1-8 liegen maximal je 3 **Kohle**, **Öl**, **Müll** und 1 **Uran**. Auf den Feldern 10, 12, 14 und 16 kann maximal je 1 **Uran** liegen. Im Spielverlauf kommen gemäß der Rohstoffnachschubtabelle neue Rohstoffmarker auf den Markt.

5. Die restlichen Rohstoffmarker werden als Vorrat neben den Spielplan gelegt. Das restliche Geld wird als Bank nach Werten getrennt ebenfalls bereit gelegt.



Kohle



Öl



Müll



Uran

6. Man legt die Kraftwerkskarten mit den Nummern 03–10 in zwei horizontale Reihen. Diese Kraftwerke bilden eine Auslage von 2x4 Karten (der Kraftwerksmarkt): In der oberen Reihe liegen die Kraftwerke 03–06 aufsteigend (der **aktuelle Markt**), in der unteren Reihe die Kraftwerke 07–10 aufsteigend (der **zukünftige Markt**). Alle Kraftwerke, die im Verlauf des Spiels in den Kraftwerksmarkt kommen, werden gemäß ihrer Nummerierung so einsortiert, dass die niedrigsten vier Karten immer den aktuellen Markt bilden.

7. Die Karte »Stufe 3« und das Ökokraftwerk 13 werden beiseite gelegt und der restliche Kraftwerksstapel gemischt. Der Stapel wird verdeckt neben den Spielplan gelegt. Die Karte »Stufe 3« wird verdeckt unter den Stapel geschoben und das Kraftwerk 13 verdeckt oben drauf gelegt.

## Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Spielrunden. Jede Spielrunde besteht aus fünf Phasen, in denen jeder Spieler alle seine Aktionen ausführt, bevor zur nächsten Phase gewechselt wird. Die einzelnen Phasen sind:

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

Das Spiel verläuft über drei Stufen (es beginnt in »Stufe 1«). Die einzelnen Stufen können über unterschiedlich viele Runden laufen. »Stufe 2« beginnt, nachdem der erste Spieler eine gewisse Anzahl an Städten an sein Stromnetz angeschlossen hat. »Stufe 3« beginnt, nachdem die Karte »Stufe 3« gezogen wurde. Das Spiel endet meistens in »Stufe 3«, gelegentlich bereits in »Stufe 2«. Ausführliche Details zu Spielstufen und spielerzahlabhängige Variationen finden Sie auf Seite 7.

## Phase 1: Reihenfolge festlegen

Die Spielerreihenfolge wird bestimmt. Als »bester« Spieler gilt immer derjenige, der die meisten Städte angeschlossen hat (Position des Häuschens auf der Zählleiste der angeschlossenen Städte). Bei Gleichstand gilt der Spieler als besser, der das Kraftwerk mit der höheren Nummer besitzt. Das Häuschen des besten Spielers wird in der Spielerreihenfolge auf Position 1 gestellt, die anderen Spieler folgen entsprechend.

**Zur Erinnerung:** Zu Beginn des Spiels wird die Spielerreihenfolge ausnahmsweise ausgelost.

**Beispiel:** Hedwig hat bereits 6 Städte angeschlossen, Lüder und Angelika 5 und Andrea nur 4. Hedwig gilt als »beste« Spielerin und stellt ihr Häuschen auf Position 1 der Spielerreihenfolge. Lüder und Angelika sind gleich gut und schauen nun, wer das größere Kraftwerk besitzt. Lüder besitzt das Kraftwerk 17, Angelika die 15. Somit platziert Lüder sein Häuschen auf Position 2 in der Spielerreihenfolge, Angelika ihres auf Position 3 und Andrea stellt schließlich als »schlechteste« Spielerin ihr Häuschen auf Position 4.

## Phase 2: Kraftwerke kaufen

In dieser Phase kann jeder Spieler **maximal** ein Kraftwerk ersteigern. Es beginnt der »beste« Spieler gemäß der Spielerreihenfolge (Häuschen auf Position 1). Wer an die Reihe kommt, kann zwischen den beiden folgenden Möglichkeiten wählen:

- a. Passen
- b. Ein Kraftwerk zur Versteigerung auswählen

### a. Passen

Wenn der Spieler kein Kraftwerk auswählen möchte, darf er passen. Er darf in dieser Runde bei keiner Versteigerung mehr mitbieten und erhält somit kein neues Kraftwerk.

### b. Ein Kraftwerk zur Versteigerung auswählen

Der Spieler wählt eines der Kraftwerke aus dem aktuellen Markt, das nun versteigert wird. Er gibt ein beliebiges Gebot ab (mindestens einen Betrag entsprechend der Nummer des Kraftwerks). 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 so lange, bis nur noch ein Bieter übrig bleibt. Dieser Spieler bezahlt den zuletzt gebotenen Preis an die Bank und erhält das Kraftwerk, das er offen vor sich ablegt. Für das verkaufte Kraftwerk wird **sofort** ein neues Kraftwerk vom verdeckten Stapel gezogen und in den Kraftwerksmarkt so einsortiert, dass immer die **vier kleinsten** Kraftwerke in aufsteigender Größe in der oberen Reihe liegen (aktueller Markt) und die **vier höchsten** ebenfalls sortiert nach Größe in der unteren (zukünftiger Markt).

## Wichtig

- Wenn ein Spieler in dieser Runde bereits ein Kraftwerk ersteigert hat, darf er an keiner weiteren Versteigerung mehr teilnehmen oder ein weiteres Kraftwerk auswählen.
- Wenn der beste Spieler selbst das Kraftwerk ersteigert, das er ursprünglich ausgewählt hat, darf der nächstbeste Spieler die nächste Versteigerung mit der Wahl eines Kraftwerks aus dem aktuellen Markt beginnen oder passen. Ersteigert jemand anderes das Kraftwerk, wählt derselbe Spieler erneut ein Kraftwerk aus dem aktuellen Markt oder passt.
- Man darf während des Spiels gleichzeitig maximal 3 Kraftwerke besitzen. Wenn ein Spieler sein viertes Kraftwerk kauft, muss er dafür ein anderes sofort ganz aus dem Spiel nehmen. Die Rohstoffe, die ggf. noch auf diesem Kraftwerk liegen, darf man - vorausgesetzt sie passen - beliebig auf seine drei Kraftwerke verteilen (also auch auf das neue). Ist dies gemäß den Regeln unmöglich, kommen sie ersatzlos in den Vorrat zurück (siehe Kraftwerke auf S. 4).
- Der letzte Spieler darf mangels weiterer Mitbieter eines der Kraftwerke aus dem aktuellen Markt zum Mindestgebot kaufen. Er darf natürlich auch passen und auf einen Kauf verzichten.

**Ausnahme:** In der ersten Spielrunde muss jeder Spieler ein Kraftwerk kaufen.

- Wenn in einer späteren Runde alle Spieler auf den Kauf eines Kraftwerks verzichten, wird das niedrigste Kraftwerk aus dem Spiel genommen, ein neues Kraftwerk als Ersatz gezogen und entsprechend der Größe in den Markt eingeordnet.

**Ausnahme:** Da die Spielerreihenfolge zu Beginn ausgelost wurde, muss die Reihenfolge in der ersten Spielrunde nach Abschluss von Phase 2 ausnahmsweise gemäß der Regeln neu bestimmt werden. Da noch kein Spieler eine Stadt angeschlossen hat, wird gemäß der Größe der versteigerten Kraftwerke entschieden (siehe Phase 1).

## Kraftwerke



1. Die Nummer des Kraftwerks entspricht dem **Mindestgebot**, das bei der Versteigerung des Kraftwerks mindestens geboten werden muss. **Für diese Karte beträgt das Mindestgebot 14 Elektro.**
2. Die Grafik in der Mitte zeigt das Kraftwerk und hat **keine** spielentscheidende Bedeutung.
3. Die **Farbe des Balkens** und die **Symbole** geben an, wie viele **Rohstoffe** einer Sorte das Kraftwerk für die Stromproduktion benötigt. Braun steht für Kohle, schwarz für Öl, Gelb für Müll und Rot für Uran. Man kann ein Kraftwerk **niemals** mit weniger (oder mehr) als den abgebildeten Rohstoffen betreiben. Jedes Kraftwerk kann doppelt so viele Rohstoffe lagern, wie Symbole darauf abgebildet sind. Dieses Kraftwerk benötigt z.B. 2 Müll, um Strom zu produzieren und kann bis zu 4 Müll lagern.
4. Die **Zahl im Häuschen** gibt an, wie viele **Städte** dieses Kraftwerk versorgen kann. In diesem Fall kann man bei Verbrauch von 2 Müll 2 Städte mit Strom beliefern. Es ist **nicht** möglich, nur 1 Müll zu verheizen, um damit nur 1 Stadt zu versorgen. Obwohl pro Kraftwerk die doppelte Menge an Rohstoffen gelagert werden darf, kann man ein Kraftwerk aber in einer Runde **nicht** doppelt betreiben!



= Kohle



= Öl



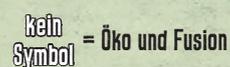
= Müll



= Uran



= Hybrid Kohle/Öl



kein Symbol = Öko und Fusion

## Besondere Kraftwerke



**Hybrid-Kraftwerke:** Diese Kraftwerke sind **schwarz/braun** und besitzen Öl- und Kohlesymbole. Man kann sie beliebig mit Kohle und Öl betreiben (und nimmt normalerweise den billigeren Rohstoff).

**Beispiel:** Das Hybrid-Kraftwerk 05 (siehe links) lässt sich mit 2 Kohle, 2 Öl oder auch mit 1 Kohle und 1 Öl betreiben.

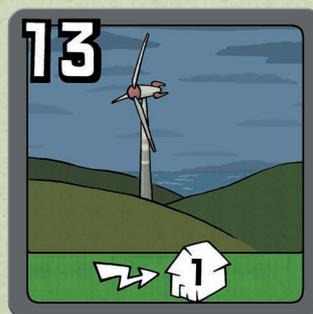
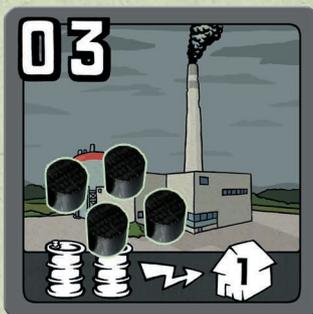
**Öko- und Fusions-Kraftwerke:** Diese Kraftwerke benötigen **keine** Rohstoffe. Man kann mit ihnen immer die im Häuschen angegebene Anzahl an Städten versorgen.

## Phase 3: Rohstoffe kaufen

Diese Phase wird in der **umgekehrten** Spielerreihenfolge gespielt, d.h. es beginnt der »schlechteste« Spieler gemäß der Spielerreihenfolge, gefolgt vom vorletzten usw., bis schließlich der »beste« Spieler an die Reihe kommt und diese Phase beendet.

Kommt ein Spieler an die Reihe, kauft er alle gewünschten Rohstoffe auf dem Rohstoffmarkt ein, solange er sich an die Lagerkapazität seiner eigenen Kraftwerke hält. Wie oben beschrieben, kann ein Kraftwerk maximal die **doppelte Menge** der angegebenen Symbole an Rohstoffen lagern. Somit kann ein Spieler niemals Rohstoffe kaufen, wenn seine Lager bereits voll sind.

**Beispiel:** Das Öl-Kraftwerk 03 kann maximal 4 Öl lagern, das Hybrid-Kraftwerk 05 maximal 4 Kohle und/oder Öl in beliebiger Kombination. Das Öko-Kraftwerk 13 benötigt keine Rohstoffe und kann somit auch keine Rohstoffe lagern.



Der Spieler nimmt die gekauften Rohstoffe von den Feldern des Rohstoffmarkts. Die **Zahlen** auf den Feldern geben den **Preis** für einen Rohstoffmarker an. Das zu zahlende Geld kommt in die Bank. Wenn eine Sorte Rohstoffe ausverkauft ist, gibt es **keine** Möglichkeit, weitere Rohstoffe dieser Sorte zu bekommen, auch nicht zu höheren Preisen.

**Wichtig:** Ein Spieler darf jederzeit Rohstoffe zwischen den eigenen Kraftwerken verschieben, solange diese die entsprechenden Rohstoffe lagern dürfen.

## Phase 4: Bauen

Diese Phase wird in der **umgekehrten** Spielerreihenfolge gespielt, d.h. es beginnt der »schlechteste« Spieler gemäß der Spielerreihenfolge, gefolgt vom vorletzten usw., bis schließlich der »beste« Spieler an die Reihe kommt und diese Phase beendet.

In dieser Phase können die Spieler ihr Stromnetz auf dem Plan erweitern und neue Städte anschließen.

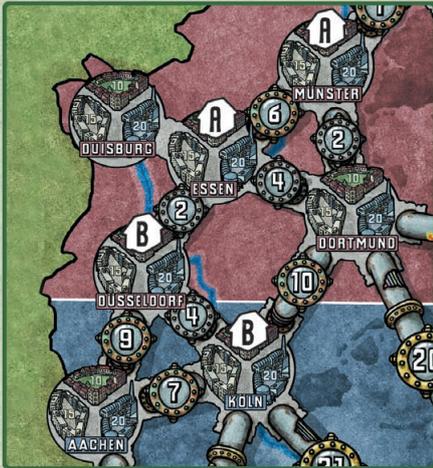
Zu Spielbeginn besitzen die Spieler keine Städte. Jeder Spieler beginnt sein Stromnetz, indem er sich eine freie Stadt (eine Stadt, die von keinem anderen Spieler gewählt wurde) innerhalb des anfangs bestimmten gesamten Spielbereichs aussucht und ein Häuschen der eigenen Farbe auf das Feld mit der 10 stellt. Die Zahlen auf den Feldern geben die Anschlusskosten an, so dass der Spieler entsprechend **10 Elektro** für den **Erstanschluss** zahlt. Mit Hilfe der Häuser auf den Städten zeigt ein Spieler an, dass diese Städte Teil seines Stromnetzes sind.

Weitere Städte werden immer von eigenen Städten aus angeschlossen. Es entstehen dabei **Kosten** für die **Verbindung** der Städte (die Strecken zwischen den Städten) und für den **Anschluss** der Städte (die drei Felder innerhalb einer Stadt). Wenn man eine Stadt neu anschließen möchte, wählt man die günstigste Verbindung(en) zwischen einer Stadt des eigenen Stromnetz und der gewünschten neuen Stadt und zahlt die Summe aus den anfallenden Verbindungskosten und den Anschlusskosten. Man darf beliebig viele Städte auf einmal anschließen, solange man alle Kosten bezahlt.

Für den Anschluss von Städten an das eigene Stromnetz muss man sich an die folgenden Regeln halten:

- In »**Stufe 1**« kann jede Stadt nur von einem Spieler angeschlossen werden. In »**Stufe 2**« von zwei und in »**Stufe 3**« von drei Spielern. Die Anschlusskosten betragen 10, 15 und 20 Elektro plus die entsprechenden Verbindungskosten zwischen den Städten in den Stromnetzen der Spieler.
- Man darf alle Verbindungen der Städte innerhalb der gewählten Spielfläche nutzen und sein Stromnetz auch durch Städte führen, die in der aktuellen »Stufe« bereits von der maximalen Spielerzahl angeschlossen wurden oder die man aus taktischen Gründen überspringen möchte.
- Ein Spieler darf jede Stadt nur **einmal** an sein Stromnetz anschließen.
- Bei Anschluss einer Stadt stellt man sein Häuschen immer auf das niedrigste freie Feld (10, 15 oder 20 Elektro).
- Man darf sein Stromnetz immer nur von bereits angeschlossen, eigenen Städten erweitern. Man muss bei jeder neuen Stadt alle Verbindungs- und Anschlusskosten zahlen, auch wenn man bereits früher einmal eine bestimmte Verbindung genutzt hat.
- Eine Stadt kann maximal an drei verschiedene Stromnetze angeschlossen werden (siehe S.6, »Die Spielstufen«).

### Beispiel



Spieler A kann sein Stromnetz für 10 Elektro in **Duisburg** erweitern, da zwischen **Duisburg** und **Essen** keine Verbindungskosten anfallen. Nach **Dortmund** kostet es 12 Elektro (10+2) über die günstige Verbindung von **Münster** nach **Dortmund**. Nach **Aachen** kostet das Ganze schon 21 Elektro (10+9+2), da man die Verbindung über **Düsseldorf** bezahlen muss.

Für **Spieler B** ist der Anschluss von **Duisburg** ebenfalls günstig. Der Anschluss kostet 12 Elektro (10+2+0) über die Verbindung nach **Essen**.

Wenn das Spiel bereits in »Stufe 2« ist, könnte **Spieler A** **Düsseldorf** für 17 Elektro (15+2) oder **Köln** für 21 Elektro (15+2+4) an sein Netz anschließen. Wenn er aber beide Städte gleichzeitig anschließt, kostet dies 36 Elektro (17 Elektro für **Düsseldorf** und 19 Elektro für **Köln**).

### Wichtig

- Die Spieler müssen ihre Startstadt nicht in der ersten Spielrunde auswählen. Das Stromnetz kann in einer **beliebigen** Spielrunde begonnen werden.
- Nachdem ein Spieler eine Stadt an sein Stromnetz angeschlossen hat, wird sein Häuschen auf der Zählleiste sofort ein Feld weitergesetzt. Das Häuschen auf der Zählleiste zeigt immer die Anzahl der vom Spieler angeschlossen Städte an.
- Wenn im aktuellen Markt 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 vom Stapel ersetzt. Kraftwerke im Besitz der Spieler sind davon nicht betroffen.

**Beispiel:** Ein Spieler schließt seine sechste Stadt an. Da das Kraftwerk 06 im aktuellen Markt ausliegt, wird dieses nun sofort aus dem Spiel genommen. Die Spieler im Besitz der Kraftwerke 03-05 behalten diese natürlich. Diese Regel gilt auch für Kraftwerke, die als Ersatz vom Stapel gezogen werden. So kann es passieren, dass ein neu gezogenes Kraftwerk direkt wieder aus dem Spiel genommen wird. Die als Ersatz gezogenen Kraftwerke werden wie gewohnt in den Kraftwerkmarkt einsortiert.

## Phase 5: Bürokratie

In dieser Phase verdienen die Spieler Geld, füllen den Rohstoffmarkt mit neuen Rohstoffen auf und aktualisieren den Kraftwerkmarkt.

**Geld kassieren:** Beginnend mit dem »**besten**« Spieler schaut man, wie viele Städte die Spieler angeschlossen haben und wie viele davon mit Strom versorgt werden können (oder sollen). Entsprechend der Anzahl an versorgten Städten gibt es eine **Auszahlung** gemäß der Übersichtskarte. Selbst wenn ein Spieler gar keine Stadt mit Strom versorgt, erhält er ein **minimales** Einkommen von 10 Elektro. Die verbrauchten Rohstoffe legt man zurück in den Vorrat (nicht in den Rohstoffmarkt!). Wenn man weniger Strom produziert, als man Städte angeschlossen hat, bekommt man natürlich nur für die versorgten Städte Geld. Eine Überproduktion verfällt dagegen. Man kann sich aussuchen, welche Kraftwerke man betreiben möchte, d.h. man muss nicht alle seine Städte mit Strom versorgen, selbst wenn man es könnte.

### Auszahlung

0	10	3	44	6	73	9	98	12	118	15	134	18	145
1	22	4	54	7	82	10	105	13	124	16	138	19	148
2	33	5	64	8	90	11	112	14	129	17	142	20	150

## Beispiel



Hedwig besitzt 6 Städte und die Kraftwerke 07, 10 und 15, auf denen bei allen die maximale Lagerkapazität an Rohstoffen lagert. Sie gibt 4 Kohle und 3 Öl ab und produziert somit Strom für 7 Städte (2+2+3). Sie erhält dadurch 73 Elektro für 6 versorgte Städte. Der zusätzlich produzierte Strom verfällt.

**Rohstoffmarkt auffüllen:** Abhängig von der Spielerzahl und der »Stufe« wird nun der Rohstoffmarkt wieder aufgefüllt (siehe Tabelle auf der Rückseite der Regel). Beginnend mit den teuersten freien Feldern werden jeweils maximal drei Rohstoffe auf die Felder 1–8 platziert.

**Ausnahme:** Uran wird vom Feld 16 herab aufgefüllt und es kommt immer nur ein Uran auf jedes Feld.

Sollten einzelne Rohstoffe nicht mehr im Vorrat vorhanden sein (dies kann passieren, wenn Spieler große Mengen lagern), werden diese Rohstoffe vorübergehend nicht mehr aufgefüllt (die im Spiel befindlichen Rohstoffmarker **begrenzen** den Vorrat).

## Beispiel

In einer Partie mit 5 Spielern wurden in der ersten Spielrunde 10 Kohle, 2 Öl und 1 Müll gekauft. Dann sieht der Rohstoffmarkt wie folgt aus:

= Kohle    = Öl    = Müll    = Uran



In der Rohstofftabelle steht für 5 Spieler und »Stufe 1«, dass es 5 Kohle, 4 Öl, 3 Müll und 2 Uran Nachschub gibt. Da nur noch 4 Kohle im Vorrat sind (der Rest liegt in den Lagern der Kraftwerke), werden nur diese 4 verteilt. Eine Kohle kommt auf das Feld 4 und drei auf das Feld 3 (Immer beginnend mit den teuersten leeren Feldern je maximal 3 Rohstoffe verteilen). Je zwei Öl kommen auf Feld 3 und Feld 2. Ein Müll kommt auf Feld 7, die anderen beiden auf Feld 6. Das Uran kommt schließlich auf die Felder 12 und 10, da ja pro Feld nur eins gelegt werden darf. Verglichen mit den Preisen zu Spielbeginn ist der Preis der Kohle zum Ende der ersten Spielrunde deutlich gestiegen, die billigste Kohle kostet nun 3 Elektro. Öl ist dagegen schon für 2 Elektro zu bekommen.

**Kraftwerksmarkt aktualisieren:** Nun wird das **größte** Kraftwerk aus dem Kraftwerksmarkt genommen, unter den Nachzugstapel geschoben und durch das oberste Kraftwerk vom Nachzugstapel ersetzt. Dieses wird entsprechend seiner Größe in den Kraftwerksmarkt eingeordnet. Auf diese Weise entsteht im Nachzugstapel unter der Karte »Stufe 3« langsam eine Sammlung der höchsten (besten) Kraftwerke im Spiel, die dann während »Stufe 3« wieder in das Spiel kommen (siehe »Spielstufen«).

Damit sind Phase 5 und die aktuelle Spielrunde abgeschlossen. Es folgt die nächste Spielrunde mit Phase 1.

## Die Spielstufen

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. Der Preis für den **Erstanschluss** einer Stadt beträgt **10 Elektro** und ist auf den Stadtfeldern aufgeführt. Der Rohstoffnachschub für die »Stufe 1« kann der Übersicht auf der Rückseite der Anleitung entnommen werden.

### Stufe 2

Die »Stufe 2« beginnt **vor Phase 5** (Bürokratie), wenn mindestens ein Spieler in Phase 4 (Bauen) die siebte Stadt an sein Stromnetz angeschlossen hat.

Zu Beginn der »Stufe 2« wird nun **EINMALIG** das Kraftwerk mit der **niedrigsten** Nummer aus dem Spiel genommen und durch ein neues vom Nachzugstapel ersetzt.

Ab »Stufe 2« darf jede Stadt von **zwei** Spielern angeschlossen werden. Der Preis für den **Zweitanschluss** einer Stadt beträgt **15 Elektro** und ist auf den Stadtfeldern aufgeführt. Der geänderte Rohstoffnachschub für die »Stufe 2« kann der Übersicht auf der Rückseite der Anleitung entnommen werden.

### Stufe 3

Wenn die Karte »Stufe 3« vom Nachzugstapel gezogen wird, beginnt »Stufe 3« in der folgenden Phase!

Es gibt die folgenden **3 Möglichkeiten**:

1. Wird die Karte »Stufe 3« in **Phase 2** (Kraftwerk kaufen) gezogen, kommt die Karte »Stufe 3« als höchstes Kraftwerk in den zukünftigen Markt und wird innerhalb dieser Phase auch als höchstes Kraftwerk behandelt. Der Nachzugstapel mit den restlichen Kraftwerken wird nun sofort gemischt und wieder verdeckt bereit gelegt. Die Versteigerung der Kraftwerke wird fortgesetzt und nach Bedarf neue Kraftwerke nachgezogen, bis jeder Spieler entweder ein neues Kraftwerk erhalten oder gepasst hat. Nachdem die Phase 2 beendet wurde, wird die Karte »Stufe 3« zusammen mit dem niedrigsten Kraftwerk im Kraftwerksmarkt aus dem Spiel genommen und dafür kein Ersatz gezogen! »Stufe 3« beginnt in **Phase 3**.
2. Wenn die Karte »Stufe 3« in **Phase 4** (Bauen) durch Aussortieren eines Kraftwerks mit zu niedriger Nummer ins Spiel kommt, wird die Karte »Stufe 3« sofort zusammen mit dem niedrigsten Kraftwerk im Kraftwerksmarkt aus dem Spiel genommen und dafür kein Ersatz gezogen. Der Nachzugstapel mit den restlichen Kraftwerken wird erneut gemischt und wieder bereit gelegt. »Stufe 3« beginnt in **Phase 5**.
3. Wenn die Karte »Stufe 3« in **Phase 5** (Bürokratie) als neues Kraftwerk gezogen wurde, wird die Karte »Stufe 3« zusammen mit dem niedrigsten Kraftwerk im Kraftwerksmarkt aus dem Spiel genommen und dafür kein Ersatz gezogen. Der Nachzugstapel mit den restlichen Kraftwerken wird erneut gemischt und wieder bereit gelegt. Die Rohstoffe werden noch nach Stufe 2 nachgefüllt. »Stufe 3« beginnt in **Phase 1** der neuen Runde.

In »Stufe 3« liegen somit nur noch **6 Kraftwerke** im Kraftwerkmarkt. Ab der nächsten Runde stehen in den Versteigerungen immer **alle 6 Kraftwerke** zur Auswahl. Es gibt keinen zukünftigen Markt mehr.

Ab »Stufe 3« dürfen alle Städte von bis zu **drei** Spielern angeschlossen werden. Der Preis für den **Drittanschluss** einer Stadt beträgt **20 Elektro**, der geänderte Rohstoffnachschub kann der Übersicht auf der Rückseite der Anleitung entnommen werden.

Ab jetzt wird in **Phase 5** immer das **kleinste** Kraftwerk aus dem Spiel genommen und vom Nachzugstapel ersetzt. Zum Ende des Spiels kann es vorkommen, dass der Kraftwerkmarkt nicht mehr mit 6 Karten bestückt werden kann, da der Nachzugstapel aufgebraucht wurde. Das Spiel läuft einfach weiter und es wird weiterhin jede Runde ein Kraftwerk entfernt.

## Spielende und Siegbedingung

Das Spiel endet, wenn in Phase 4 einer oder mehrere Spieler mindestens **17 Städte** an ihr eigenes Stromnetz angeschlossen haben.

In Phase 5 wird nun nur überprüft, welcher Spieler die **meisten** eigenen Städte mit Strom **versorgt**. Dies entspricht der Anzahl an Städten, für die der Spieler in Phase 5 normalerweise Geld kassieren würde. Dieser Spieler gewinnt das Spiel!

**Wichtig:** Es gewinnt nicht immer der Spieler, der die 17 Städte angeschlossen hat, da dieser möglicherweise gar nicht alle 17 Städte versorgen kann.

## Spielerzahlvariationen

Abhängig von den Spielerzahlen ändern sich einige Details im Spiel, die in der folgenden Tabelle zusammengefasst werden. So werden z.B. bei 2 Spielern weniger Kraftwerke benötigt, aber jeder der beiden Spieler darf 4 Kraftwerke besitzen.

	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler	6 Spieler
Anzahl an Regionen auf der Landkarte	3	3	4	5	5
Anzahl an zufällig und verdeckt zu entfernenden Kraftwerken (nach Aufbau des Anfangsmarkts)	8	8	4	0	0
Maximale Anzahl an Kraftwerken im Besitz der Spieler	4	3	3	3	3
Anzahl an angeschlossenen Städten für Wechsel zu Stufe 2	10	7	7	7	6
Anzahl an angeschlossenen Städten zum Auslösen des Spielendes	21	17	17	15	14

## Ausnahmen und Sonderfälle

- In der ersten Spielrunde **muss** jeder Spieler ein Kraftwerk kaufen.
- Ein Spieler darf in der ersten Spielrunde darauf verzichten, seine Startstadt zu wählen. Das Bauen des Stromnetzes kann in einer **beliebigen** Spielrunde begonnen werden, damit man sich aus taktischen Gründen in der folgenden Spielrunde in der Spielerreihenfolge besser platzieren kann.
- Auch in »Stufe 2« und »Stufe 3« kann eine komplett leere Stadt immer noch durch einen **Erstanschluss** für **10 Elektro** angeschlossen werden.
- Jeder Spieler darf eine Stadt nur **einmal** anschließen.
- Bei der Bestimmung des Siegers muss bei einem Gleichstand der versorgten Städte kein Geld mehr ausbezahlt werden, da die beiden beteiligten Spieler die gleiche Summe erhalten würden. Sieger des Spiels ist der beteiligte Spieler mit dem **meisten** Restgeld.

## Dank an

Hanno Balz, Lüder Basedow, Sören Bendig, Christoph Bräuer, Steffi Giese, Thomas Glander, Lutz E. Hahn (Monsieur 100.000 Holz), Joker, Tale Jo König, Henning Kröpke, Bob Matthies, Jago, Matticz, Maura, Andrea Meyer, Jürgen Münzer, Jürgen Neidhardt, Wolfgang Panning, PeKa, Tobias Pflaum, Helge Possehl, Harro Rache, Maren Rache, Thomas Renken, Tim Schmahl, Antek van Straelen, Martin Strodthoff (gelber Spieler), Volker Tietze, Claudia Völker, Hendrik Völker, Stefan Walkau, Ulrich Walter, Michael Wurmsee.

© 2004/2016, 2F-Spiele

Autor: Friedemann Friese

Regelbearbeitung: Friedemann Friese & Henning Kröpke (August 2009)

Illustration & Grafik: Maura Kalusky

Made in Germany • Das Spiel beinhaltet Kleinteile und ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

2F-Spiele

Fedelhören 64 • D-28203 Bremen

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

www.2f-spiele.de



