

Funkenschlag - Kurzspielregel

Jede Runde besteht aus 5 Phasen, wobei jede Phase komplett von jedem Spieler gespielt wird, bevor die nächste Phase beginnt. Startspieler-Reihenfolge auslösen.

Ablauf:

1. Spieler-Reihenfolge (ab. 2. Runde)

- Nach Anzahl der angeschlossenen Städte ermitteln, Patt: höhere KW-Nummer zieht. Häuser auf der Reihenfolgeleiste entsprechend versetzen.

2. Kraftwerke (KW) kaufen (DARF - 1. Runde: MUSS):

- **In der 1. Runde ist es Pflicht, 1 KW zu kaufen.**

- **Max. Kauf von 1 KW je Spieler** in dieser Phase.

- In Spelerreihenfolge bestimmt jeder Spieler 1 KW aus dem aktuellen Markt, das zur Auktion kommt. Auswähler muß Erstgebot (mind. in Höhe der KW-Nr.) machen, sonst ist er (=PASSEN) komplett für die Phase 2 in dieser Runde gesperrt.

- Die Bietrunde geht solange im Uhrzeigersinn reihum, bis 1 Bieter übrig bleibt. Mindestgebot = KW-Nummer.

- Der Ersteigerer bezahlt und legt das KW offen vor sich ab. Er darf in der aktuellen Runde nicht mehr mitbieten.

Hat der Versteigerer das angebotene KW selbst ersteigert, bietet der nächstfolgende Spieler ein KW an. Ersteigert aber jemand anderes das KW, wählt der selbe Spieler wie zuvor erneut ein KW zur Versteigerung aus.

- Es gilt ein Limit von 3 KW, die man besitzen darf. Ein 4. ersteigertes KW führt zwingend zur Ablage eines anderen KW, wobei man evtl. Rohstoffe zw. eigenen KW umlagern kann. Kann man die Rohstoffe nicht lagern, wandern sie in den allgemeinen Vorrat.

Nach Ersteigerung eines KW:

1 neues KW wird sofort in die Märkte **eingegliedert** (8 KW in den Stufen 1 und 2)

Runde ohne Ersteigerung eines KW:

Wird in einer weiteren Runde kein KW verkauft, kommt das **niedrigste KW** des Marktes aus dem Spiel.

Startspieler 1. Runde (zum Ende der Phase 2):

Nur in der 1. Runde: Jetzt wird die Startspieler-Reihenfolge nach höchster KW-Nummer im Besitz der Spieler ermittelt.

3. Rohstoffe kaufen (DARF):

- Kaufen in **umgekehrter** Spieler-Reihenfolge (Punkteschlechtesten zuerst).

- Lagerung auf KW. Jedes KW hat die doppelte Lagerkapazität seiner Betriebsmenge.

- Verschiebungen zwischen eigenen KW sind jederzeit möglich, wenn die Rohstoffe jeweils dort erlaubt sind.

- Kosten entrichten gemäß Rohstofftabelle.

4. Bauen (DARF-Aktion):

- Bauen in **umgekehrter** Spieler-Reihenfolge (Punkteschlechtesten zuerst).

Jeder Spieler darf beliebig viele Häuser in seinem Zug bauen.

- Startstadt je Spieler ist frei wählbar, danach ist nur Netzerweiterung möglich.

- Kosten je nach Anzahl Häuser in einer Stadt für **Anschluß: 10, 15, 20 Elektro**.

- Je Spieler ist grundsätzlich in einer Stadt der Bau insgesamt nur 1 Hauses erlaubt.

- Stufe entscheidet über Anzahl erlaubter Häuser (1 bis 3) in einer Stadt und Kosten des Anschlusses.

- **Verbindungskosten** zwischen Städten sind zu bezahlen.

- Nutzung von Städten zur Durchleitung ist möglich, d.h., kein Hausbau (Anschluß), aber Zahlung der Verbindungskosten fällt an.

- Gebautes Haus auf Zählleiste markieren.

Jederzeit beachten:

Liegt ein KW im aktuellen Markt mit einer KW-Nr. \leq Anzahl Städte des führenden Spielers, wird dieses KW aus dem Spiel genommen und ersetzt.

5. Bürokratie:

- Prüfung, wieviele Städte durch eigene KWs **versorgt werden** können/sollen.

- **Verbrauchte Rohstoffe** in den allgemeinen Vorrat legen.

- **Einkommen** in Elektro (siehe Tabelle) für versorgte KW beziehen.

- **Rohstoff-Markt** gemäß Tabelle **nachbefüllen** (macht am besten ein bestimmter Spieler).

- **KW** mit der **höchsten Nummer** aus dem KW-Markt nehmen und unter den Nachziehstapel legen (siehe Stufe 3) und ersetzen.

Stufen:

Die **2. Stufe** beginnt in Phase 5, wenn ein Spieler die 7. Stadt in Phase 4 anschließt.

Das KW mit der niedrigsten Nummer wird aus dem Markt genommen und ersetzt.

Nun kann jede Stadt von 2 Spielern angeschlossen werden.

Falls die Karte "**3. Stufe**" aufgedeckt wird: Situationen in Spielregel (S. 6) nachlesen.

Ab der nächsten Phase 2 gibt es nur noch **6 KW** im Markt, der nun immer aktuell ist.

Nachziehstapel der KW mischen. Es gibt damit keine Vorschau mehr.

Nun kann jede Stadt von 3 Spielern angeschlossen werden.

In **Phase 5** wird nun immer das **kleinste** KW vom Markt entfernt und ersetzt.

Spielende:

...in der Runde, in der in Phase 4 ein Spieler mind. 17 Städte angeschlossen hat.

Andere Varianten sind möglich (Spielregel).

Siegbedingung:

Es gewinnt, wer die meisten Städte versorgen kann.

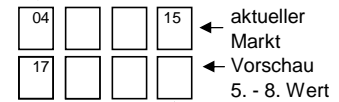
Bei Gleichstand gewinnt, wer von den Beteiligten mehr Geld hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

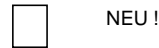
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner- 15.07.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

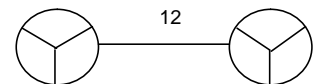
sortiert niedriger Wert bis hoher Wert



höchster Wert



Kauf nur im Rahmen der Kapazitäten auf den eigenen KW.



Beispiel: Führender Spieler hat 8 KW. Sofort werden alle KW mit Wert \leq 8 entfernt.

Stufe 2: Wenn der erste Spieler 7 Häuser auf dem Plan hat.

Stufe 3: nur noch aktueller Markt

