

Funkenschlag Fabrikmanager - KSR

Das Spiel verläuft über 5 Runden zu je 5 Phasen.

1) Versteigerung der neuen Reihenfolge:

- o Vom Nachzugstapel der Reihenfolgeplättchen wird pro Spieler 1 neues Plättchen gezogen und in die Mitte gelegt. Restliche Reihenfolgeplättchen werden für aktuelle Runde nicht benötigt.
- o Es beginnt der Spieler mit dem bisher höchsten Reihenfolgeplättchen und wählt eines der neuen Reihenfolge-Plättchen, das nun mit Hilfe verfügbarer Arbeiter versteigert wird.
- o Der erste Spieler bietet mind. 0 Arbeiter, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn und BIETEN MEHR oder PASSEN = aus aktueller Versteigerung ausgeschlossen.
- o Es geht solange reihum, bis ein Höchstbieter verbleibt, der das ersteigerte Reihenfolgeplättchen nimmt und die gebotenen Arbeiter darauf legt. Das alte Plättchen kommt verdeckt daneben.
- o Die Arbeiter bleiben bis zum Ende der Runde dort liegen und sich nicht verfügbar. Arbeiter sind verfügbar, wenn sie neben dem Fabrikplan des Spielers stehen und sich weder in der Kantine noch als Gebot auf Reihenfolgeplättchen befinden.

⇒ **Im gesamten Spiel muss immer mind. 1 eigener Arbeiter neben dem Spielplan stehen.**

- o Hat der aktuelle Beginner der Versteigerung diese nicht gewonnen, beginnt er auch die nächste. Sonst beginnt der Spieler mit dem nächsthöchsten alten Plättchen die nächste Versteigerung.
- o Der letzte Spieler erhält das übrige Plättchen für "null", wobei er trotzdem mehr bieten darf*.
- o Haben alle Spieler ein neues Plättchen ersteigert, werden alle alten Plättchen gemischt.

⇒ **Alle weiteren Phasen verlaufen in der ersteigerten Reihenfolge. Niedrig beginnt immer.**

2) Bestückung des Marktes (MUSS):

- o In Spielerreihenfolge wählt jeder Spieler pro eigenem noch verfügbarem Arbeiter je ein Fabrik-Plättchen aus einer der sechs Spalten und legt dieses in den Markt.
- o Ein Spieler am Zug wählt alle möglichen Plättchen, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt. Man muss immer die günstigsten Plättchen in jeder Spalte wählen.
- o Der letzte Spieler bei der Reihenfolge darf zusätzliche Plättchen in den Markt legen. Bei 2 / 3 / 4 / 5 Spielern sind das bis zu 0 / 1 / 2 / 3 Plättchen.

3) Fabrikplättchen kaufen + einbauen, Fabrikplättchen abreißen, Saisonarbeiter einstellen:

In Spielerreihenfolge DARF man mit jedem eigenen verfügbaren Arbeiter

● **ENTWEDER 1 Fabrikplättchen aus dem Markt kaufen + in eigener Fabrikhalle einbauen.**

- o Einige Reihenfolgeplättchen (Angabe darauf) bringen Rabatt für jeden einzelnen Kauf.
- o Das Fabrikplättchen wird auf ein freies Feld platziert und der Preis gezahlt (unten links).
- o In der Halle dürfen die Plättchen jederzeit neu beliebig angeordnet werden, ausser die "Steuerung" und die "Optimierung", welche fixe Felder haben.
- o Man darf Plättchen neben der Fabrik lagern und in einer **späteren Runde einbauen, ohne erneut Arbeiter vorweisen zu müssen.**
- o Auf den ersten 10 Feldern der Halle ist das Platzieren gratis, allerdings kosten die jeweils letzten Felder einer Reihe beim ersten Platzieren je 10 Elektro.

● **ODER 1 Fabrikplättchen in eigener Fabrik abreißen.**

- o Ein beliebiges Plättchen aus der Halle zurück in die Spieleschachtel legen.
- o Der verwendete Arbeiter kann in dieser Runde keine weitere Aktion durchführen.
- o Nun kann der freie Platz mit einem Plättchen (bisher neben dem Plan) belegt werden.

● **Anschließend DARF man Saisonarbeiter einstellen:**

- o Bis zu 2 Arbeiter zu Kosten von je 7 Elektro (abzgl. evtl. Rabatte) einstellen (zB: zur Maschinenbedienung).
- o Evtl. noch im Besitz befindliche Saisonarbeiter aus Vorrunde muss man bei erneuter Verwendung erneut mit ggf. aktuellem Rabatt bezahlen, andernfalls legt man einen oder beide Saisonarbeiter zurück in den Vorrat.





⇒ **Jeder Spieler führt die Phase 3 komplett aus, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.**

Waren alle Spieler dran, werden übrige Plättchen vom Markt zurück auf die entsprechenden Ablagefelder des Ablageplans gelegt, auch "X"-Plättchen.

4) Buchhaltung und neuer Energiepreis:

● **Skalen anpassen:**

- o Man muss beim Aufbau seiner Fabrik beachten, dass mind. 1 Arbeiter (ggf. Saison-) verfügbar ist.
- o Es dürfen max. so viele Roboter aktiv sein, wie man aktive Maschinen hat.
- o Jeder Spieler stellt zuerst alle Arbeiter von seiner Reihenfolgekarte zu den verfügbaren Arbeitern neben der Fabrik.
- o Nun folgt Überprüfung der eingebauten Fabrikplättchen und Aktualisierung der Skalen.

Energieverbrauch: 	Weiße Zahlen auf allen eigenen Fabrikplättchen addieren, dunkle abziehen. Ergebnis = aktueller Energieverbrauch, mind. aber Wert 1.
Produktion: 	Dunkle Zahlen auf allen eigenen Fabrikplättchen addieren. Ergebnis = aktuelle Produktion.
Lager: 	Dunkle Zahlen auf allen eigenen Lagerplättchen addieren. Ergebnis = Anzahl Lagerplätze in der Fabrik.
Kantine: 	Weiße Zahlen auf allen eigenen Fabrikplättchen addieren, dunkle abziehen. Ergebnis = so viele Arbeiter in die Kantine stellen (bei null keinen). Übrige Arbeiter werden als verfügbar neben die Fabrik gestellt.

● **Maschinen/Roboter stilllegen:**

In folgenden Fällen muss man Roboter/Maschinen vorübergehend stilllegen:

- o Man kann nicht ausreichend Arbeiter in die Kantine schicken, um alle Maschinen zu betreiben. In der Kantine werden immer die benötigten Arbeiter bereitgestellt.
- o Man hat mehr Roboter als Maschinen eingebaut. Je Maschine kann 1 Roboter arbeiten.
- o Auf jedes stillgelegte Plättchen kommt ein Marker "Stillgelegt".
Stillgelegte Einheiten zählen nicht für die Skalen
- o Man darf in jeder Runde neu entscheiden, ob und welche Maschinen/Roboter man stilllegen oder aktivieren möchte. Man darf mehr Einheiten stilllegen als nötig wäre.**

● **Neuer Energiepreis:**

Oberstes Energiepreis-Plättchen aufdecken und Anzeigemarker auf Skala entsprechend viele Felder versetzen (0 bis 2).

5) Gewinn erzielen:

- o Niedrigster Wert der Skalen "Produktion" und "Lager" = Einnahme (20 bis 160 Elektro)
- o Energiekosten bezahlen = Energieverbrauch mit Energiepreis multiplizieren.
- o Das Ergebnis aus Einnahme abzüglich Energiekosten = Gewinn.
- o In Runde 5 wird der doppelte Gewinn ausbezahlt.
- o Neue Runde beginnen.

Spielende:

Es gewinnt nach 5 Runden der Spieler mit dem meisten Geld.

Patt: Von den Beteiligten ist im Vorteil, wer in Runde 5 mehr Gewinn machte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.03.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

* aus taktischen Gründen

** so bestätigt vom Verlag