

Funkenschlag

Een business-spel voor 2 tot 6 spelers

Thema

Elke speler vertegenwoordigt een concern dat door middel van grondstoffen zijn centrales stroom laat produceren om zoveel mogelijk steden te bevoorraden

Vorbereitung

Een **landkaart** met 7 gebieden met elk 8 steden. Het aantal aaneenhangende gebieden voor een spel is even groot als het aantal spelers (de andere gebieden worden geschrapt). Hierop is ook een vak waarin de speelvolgorde wordt aangeduid. Er is een ijseiland waarop slechts 1 speler per ronde steden mag aansluiten.

Op de **grondstoffenmarkt** (kleinere grijze kaart) staat de scorelijst (hoeveel steden bedient elke speler) en worden de 4 grondstoffen geplaatst cfr schema p. 2

Er zijn 24 kolen (bruin) - 24 olie (zwart) - 24 vuilnis (geel) - 12 uranium (rood)

De prijs van een grondstof is het cijfer vermeld in het vak

Er mogen max 3 grondstoffen van dezelfde soort in 1 vak liggen (uranium : max 1)

Elke **speler** krijgt in zijn kleur 1 stift, 2 markeerstenen en 30 elektro (\$) verdekt te houden

Er zijn 50 **krachtstation-kaarten** (waaronder 1 'ronde 3' kaart). Hierop worden de bekomen grondstoffen opgeslagen. Bovenaan staat de minimaal te bieden prijs voor die kaart, onderaan staat hoeveel en welke grondstoffen minimum nodig zijn om de centrale te doen draaien (max. het dubbel van dit aantal grondstoffen kan opgeslagen worden) en rechts onderaan staat hoeveel huizen hiermee bevoorrad worden.

Er zijn kaarten die geen grondstoffen nodig hebben en er zijn er die hybride zijn (waar kolen en/of olie gebruikt mogen worden)

Bij de start worden 2 rijen (bovenste is de aktuele markt, de onderste de toekomstige markt) van 4 centrales (1→8) uitgelegd in stijgende volgorde, de rest wordt geschud en verdekt gelegd met onderaan de 'ronde 3' kaart.

Spelverloop in 5 fases

1. Rijvolgorde vastleggen

In het begin wordt de volgorde bepaald door loting, van dan af is het de speler die de meeste steden bevoorradt die vooraan ligt, bij gelijkheid de eigenaar van de centrale met het hoogste cijfer.

2. Centrales kopen

De speler op de eerste plaats kiest uit de 1° rij een centrale die zal verhandeld worden en doet zelf het eerste bod (minstens kaartnr). Hij mag zelf ook passen. In zitvolgorde wordt hoger geboden of gepast. De winnaar krijgt de kaart en betaalt aan de bank. Er wordt onm. een nieuwe centrale van de stapel genomen en in stijgende volgorde van 2x4 geklasseerd.

Men mag max. 3 centrales bezitten (wie een 4° wint moet er 1 weggelaten en de grondstoffen herverdelen of terug in voorraad leggen als ze niet passen). Wint diezelfde speler zijn gekozen kaart

mag de 2° geplaatste een kaart kiezen (anders is het terug de 1° geplaatste) tot iedereen 1 centrale erbij heeft.

De laatste speler krijgt de laatste kaart dus, als hij wil, tegen de minimumprijs

Opm : in de 1°ronde wordt na deze fase de speelvolgorde herbepaald cfr de grootte van de centrales.

3. Grondstoffen kopen

In omgekeerde volgorde mag elke speler naar keuze grondstoffen kopen (uiteraard eerst uit de goedkoopste vakjes). en deze in zijn centrales opslaan. Het geld gaat naar de bank, max. dubbel zoveel grondstoffen als vermeld op de kaart kunnen opgeslagen worden.

Gelijk wanneer mogen grondstoffen tussen de eigen centrales verscheept worden.

4. Bouwen

In omgekeerde volgorde *mag* elke speler zijn stroomnet uitbreiden en nieuwe steden aansluiten. In het begin mag de speler gratis een vrije stad kiezen waaruit hij vertrekt. Van daaruit maakt hij verbindingen naar 1 van de max. 6 omliggende punten. De prijs die hij hiervoor betaalt is afhankelijk van het punt waar men naar toe gaat : land 2 – berg 5 – water 5 – over rivier +3 – stad 10 (in 1^o fase, later 15 of 20)

Het eigen stroomnet mag overal uitgebreid worden, men mag vreemde netten kruisen. Wordt een nieuwe stad aangesloten, dan wordt dit onm. aangeduid op de scorelijst.

In de loop van het spel worden uit de eerste rij centrales onm. deze uitgenomen die kleiner of gelijk zijn dan het aantal centrales van de speler die de meeste steden bedient. Ook centrales die later in het spel getrokken worden en kleiner zijn dan dit getal gaan er direkt uit.

5. Bureaucratie

- Per speler wordt geld geïncasseerd. Elke speler telt de steden die hij heeft verbonden en kijkt hoeveel hij ervan kan bevoorraden met zijn centrales (dmv de grondstoffen in zijn eigen voorraad). Voor deze wordt hij uitbetaald cfr 'uitbetalingskaartjes'. De verbruikte grondstoffen gaan terug in de reserve.

- In 1^o en 2^o ronde gaat nu de grootste centrale uit de uitliggende 2 rijen onder de stapel en wordt de volgende nieuwe centrale uitgelegd. (in de 3^o ronde is het de kleinste centrale)

- De grondstoffenmarkt wordt terug aangevuld cfr het spelersaantal en de tabellen op de laatste blz, te beginnen vanaf het veld waar nog dergelijke grondstoffen liggen (aanvullen tot 3) en dan naar het lager veld. Uranium wordt gelegd, te beginnen in vak 16.

De 3 spelronden

Ronde 1

In deze ronde mag elke stad slechts door 1 speler aangesloten worden.

Ronde 2

Deze begint van zodra een speler in fase 4 8 steden heeft aangesloten. Tussen fase 4 en 5 wordt de centrale met het kleinste nummer uit het spel genomen en vervangen door een nieuwe van de stapel. Elke stad mag door 2 spelers aangesloten worden. De kostprijs voor een 2^o aansluiting kost 15 elektro.

Ronde 3

Deze begint van zodra de 'ronde 3 kaart' wordt omgedraaid in de hieropvolgende fase. . Deze kaart gaat samen met de kleinste centrale uit het spel. Er liggen nog 6 centrales die allen mogen verhandeld worden. De resterende centrales worden geschud. Vanaf nu mag een stad door 3 spelers aangesloten worden (prijs 20). Derhalve mag elke stad max. 4 aansluitingen van dezelfde speler hebben.

Speleinde

Het spel eindigt in de ronde (die wordt uitgespeeld) waarin een speler in fase 4 minstens 20 steden heeft aangesloten. Winnaar is diegene die op dat ogenblik de meeste steden kan bevoorraden. Bij gelijke stand telt het resterende geld.

Bijzonderheden cfr het aantal spelers

2 spelers

Er wordt met 3 gebieden gespeeld. Elke speler kan 4 ipv 3 centrales bezitten. Ronde 2 begint pas als een speler 12 steden heeft aangesloten. Na het uitleggen van de eerste 8 centrales worden 10 willekeurige centrales uit het spel gehaald. Het spel eindigt als een speler 24 steden heeft aangesloten.

3 spelers

Ook hier worden 10 willekeurige centrales uitgehaald.

4 spelers

Er worden 5 willekeurige centrales uit het spel gehaald.

5 spelers

Er wordt gespeeld tot een speler minstens 18 steden heeft aangesloten

6 spelers

Men speelt toch met 5 gebieden. Ronde 3 begint als een speler 7 steden heeft aangesloten. Het spel eindigt als er 15 steden zijn aangesloten. Een extra kleurstift is nodig...

Nota : beginners spelen het spel best alleen tot de 1^o ronde. Er kunnen namelijk fouten gemaakt worden die verder in het spel niet meer kunnen rechtgezet worden. Als een speler 8 steden heeft aangesloten stopt hij onmiddellijk (zelfs als hij nog meer steden kan aansluiten) en laat de andere hun beurt uitspelen.

Aanvulling van de grondstoffen in fase 5

spelers	2			3			4			5			6		
ronde	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Bruin	3	4	3	4	5	3	5	6	4	5	7	5	7	9	6
Zwart	2	2	4	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	7
Geel	1	2	3	1	2	3	2	3	4	3	3	5	3	5	6
Rood	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3