

# FUNKENSCHLAG: Bürokratie für 2 SpielerInnen

## Vorbereitung

- 3 Gebiete als Spielbereich aussuchen
- 50 Elektro pro Spieler
- je 1 Haus zufällig auf die Reihenfolgeleiste
- je 1 Haus auf „0 Städte“ der Zählleiste
- Kohle: Preis 1..8 belegen
- Öl: Preis 3..8 belegen
- Müll: Preis 7..8 belegen
- Uran: Preis 14+16 belegen
- Kraftwerke 03..10 sortiert als aktueller Markt & zukünftiger Markt auslegen
- Kraftwerke 13 und „Stufe 3“ beiseite legen
- Kraftwerke mischen  $\Rightarrow$  verdeckter Nachzugstapel
- 8 Kraftwerke aus Spiel nehmen
- Kraftwerk „Stufe 3“ unter Stapel, Kraftwerk 13 auf Stapel, jeweils verdeckt, legen

## Erste Runde

- Jeder muß ein Kraftwerk kaufen, aber kann sehr wohl auf erste Stadt verzichten
- Nach Phase 2 „Kraftwerke“: Reihenfolge einmalig an Nummer des ersten Kraftwerks anpassen

## Achtung Phase 2 „Kraftwerke“

- Maximal 4 Kraftwerke pro Spieler; beim fünften eins aus Spiel (Rohstoffe verschiebbar)
- Kein Kraftwerk verkauft  $\Rightarrow$  niedrigstes aus Spiel, nachziehen

## Achtung Kraftwerksnummer $\leq$ Anzahl Städte

- Kraftwerk im Markt oder nachgezogen & Nummer kleiner-gleich Anzahl Städte eines Spielers  $\Rightarrow$  sofort aus Spiel, nachziehen

## Phase 5 „Rohstoffe & Kraftwerke nachlegen“

	Kohle	Öl	Müll	Uran	Kraftwerk raus
Stufe 1:	3	2	1	1	höchstes unter Nachzugstapel
Stufe 2:	4	2	2	1	höchstes unter Nachzugstapel
Stufe 3:	3	4	3	1	niedrigstes aus Spiel

## Ende Stufe 1

- Nach Phase 4 „Städte“ hat ein Spieler mindestens 10 Städte angeschlossen
- Niedrigstes Kraftwerk aus Spiel, nachziehen; dann in Phase 5 schon für Stufe 2 nachlegen

## Ende Stufe 2: Kraftwerk „Stufe 3“ wird nachgezogen

- Nachzugkartensapel mit „teuren“ Kraftwerken mischen; im Restspiel ggf. aufbrauchen
- ◇ wenn in Phase 2 „Kraftwerke“:
  - Karte „Stufe 3“ wird und bleibt höchstes Kraftwerk
  - Nach den Versteigerungen: niedrigstes Kw und „Stufe 3“ aus Spiel – nicht nachziehen
  - Danach gilt Stufe 3
- ◇ wenn in Phase 4 „Städte“ (Anzahl  $\geq$  Kw-Nummer) *oder* Phase 5 „höchstes Kw raus“:
  - Kraftwerk „Stufe 3“ und niedrigstes Kraftwerk aus Spiel – nicht nachziehen
  - Stufe 3 gilt erst ab nächster Phase, also Phase 5 bzw. nächste Runde, Phase 1
- Es gibt nur noch einen Markt mit maximal 6 Kraftwerken

## Spielende

- Nach Phase 4 „Städte“ hat ein Spieler mindestens 21 Städte angeschlossen
- Es gewinnt, wer in Phase 5 die meisten Städte versorgt; Geld zählt bei Gleichstand

# FUNKENSCHLAG: Bürokratie für 3 SpielerInnen

## Vorbereitung

- 3 Gebiete als Spielbereich aussuchen
- 50 Elektro pro Spieler
- je 1 Haus zufällig auf die Reihenfolgeleiste
- je 1 Haus auf „0 Städte“ der Zählleiste
- Kohle: Preis 1..8 belegen
- Öl: Preis 3..8 belegen
- Müll: Preis 7..8 belegen
- Uran: Preis 14+16 belegen
- Kraftwerke 03..10 sortiert als aktueller Markt & zukünftiger Markt auslegen
- Kraftwerke 13 und „Stufe 3“ beiseite legen
- Kraftwerke mischen  $\Rightarrow$  verdeckter Nachzugstapel
- 8 Kraftwerke aus Spiel nehmen
- Kraftwerk „Stufe 3“ unter Stapel, Kraftwerk 13 auf Stapel, jeweils verdeckt, legen

## Erste Runde

- Jeder muß ein Kraftwerk kaufen, aber kann sehr wohl auf erste Stadt verzichten
- Nach Phase 2 „Kraftwerke“: Reihenfolge einmalig an Nummer des ersten Kraftwerks anpassen

## Achtung Phase 2 „Kraftwerke“

- Maximal 3 Kraftwerke pro Spieler; beim vierten eins aus Spiel (Rohstoffe verschiebbar)
- Kein Kraftwerk verkauft  $\Rightarrow$  niedrigstes aus Spiel, nachziehen

## Achtung Kraftwerksnummer $\leq$ Anzahl Städte

- Kraftwerk im Markt oder nachgezogen & Nummer kleiner-gleich Anzahl Städte eines Spielers  $\Rightarrow$  sofort aus Spiel, nachziehen

## Phase 5 „Rohstoffe & Kraftwerke nachlegen“

	Kohle	Öl	Müll	Uran	Kraftwerk raus
Stufe 1:	4	2	1	1	höchstes unter Nachzugstapel
Stufe 2:	5	3	2	1	höchstes unter Nachzugstapel
Stufe 3:	3	4	3	1	niedrigstes aus Spiel

## Ende Stufe 1

- Nach Phase 4 „Städte“ hat ein Spieler mindestens 7 Städte angeschlossen
- Niedrigstes Kraftwerk aus Spiel, nachziehen; dann in Phase 5 schon für Stufe 2 nachlegen

## Ende Stufe 2: Kraftwerk „Stufe 3“ wird nachgezogen

- Nachzugkartensapel mit „teuren“ Kraftwerken mischen; im Restspiel ggf. aufbrauchen
- ◇ wenn in Phase 2 „Kraftwerke“:
  - Karte „Stufe 3“ wird und bleibt höchstes Kraftwerk
  - Nach den Versteigerungen: niedrigstes Kw und „Stufe 3“ aus Spiel – nicht nachziehen
  - Danach gilt Stufe 3
- ◇ wenn in Phase 4 „Städte“ (Anzahl  $\geq$  Kw-Nummer) *oder* Phase 5 „höchstes Kw raus“:
  - Kraftwerk „Stufe 3“ und niedrigstes Kraftwerk aus Spiel – nicht nachziehen
  - Stufe 3 gilt erst ab nächster Phase, also Phase 5 bzw. nächste Runde, Phase 1
- Es gibt nur noch einen Markt mit maximal 6 Kraftwerken

## Spielende

- Nach Phase 4 „Städte“ hat ein Spieler mindestens 17 Städte angeschlossen
- Es gewinnt, wer in Phase 5 die meisten Städte versorgt; Geld zählt bei Gleichstand

# FUNKENSCHLAG: Bürokratie für 4 SpielerInnen

## Vorbereitung

- 4 Gebiete als Spielbereich aussuchen
- 50 Elektro pro Spieler
- je 1 Haus zufällig auf die Reihenfolgeleiste
- je 1 Haus auf „0 Städte“ der Zählleiste
- Kohle: Preis 1..8 belegen
- Öl: Preis 3..8 belegen
- Müll: Preis 7..8 belegen
- Uran: Preis 14+16 belegen
- Kraftwerke 03..10 sortiert als aktueller Markt & zukünftiger Markt auslegen
- Kraftwerke 13 und „Stufe 3“ beiseite legen
- Kraftwerke mischen  $\Rightarrow$  verdeckter Nachzugstapel
- 4 Kraftwerke aus Spiel nehmen
- Kraftwerk „Stufe 3“ unter Stapel, Kraftwerk 13 auf Stapel, jeweils verdeckt, legen

## Erste Runde

- Jeder muß ein Kraftwerk kaufen, aber kann sehr wohl auf erste Stadt verzichten
- Nach Phase 2 „Kraftwerke“: Reihenfolge einmalig an Nummer des ersten Kraftwerks anpassen

## Achtung Phase 2 „Kraftwerke“

- Maximal 3 Kraftwerke pro Spieler; beim vierten eins aus Spiel (Rohstoffe verschiebbar)
- Kein Kraftwerk verkauft  $\Rightarrow$  niedrigstes aus Spiel, nachziehen

## Achtung Kraftwerksnummer $\leq$ Anzahl Städte

- Kraftwerk im Markt oder nachgezogen & Nummer kleiner-gleich Anzahl Städte eines Spielers  $\Rightarrow$  sofort aus Spiel, nachziehen

## Phase 5 „Rohstoffe & Kraftwerke nachlegen“

	Kohle	Öl	Müll	Uran	Kraftwerk raus
Stufe 1:	5	3	2	1	höchstes unter Nachzugstapel
Stufe 2:	6	4	3	2	höchstes unter Nachzugstapel
Stufe 3:	4	5	4	2	niedrigstes aus Spiel

## Ende Stufe 1

- Nach Phase 4 „Städte“ hat ein Spieler mindestens 7 Städte angeschlossen
- Niedrigstes Kraftwerk aus Spiel, nachziehen; dann in Phase 5 schon für Stufe 2 nachlegen

## Ende Stufe 2: Kraftwerk „Stufe 3“ wird nachgezogen

- Nachzugkartensapel mit „teuren“ Kraftwerken mischen; im Restspiel ggf. aufbrauchen
- ◇ wenn in Phase 2 „Kraftwerke“:
  - Karte „Stufe 3“ wird und bleibt höchstes Kraftwerk
  - Nach den Versteigerungen: niedrigstes Kw und „Stufe 3“ aus Spiel – nicht nachziehen
  - Danach gilt Stufe 3
- ◇ wenn in Phase 4 „Städte“ (Anzahl  $\geq$  Kw-Nummer) *oder* Phase 5 „höchstes Kw raus“:
  - Kraftwerk „Stufe 3“ und niedrigstes Kraftwerk aus Spiel – nicht nachziehen
  - Stufe 3 gilt erst ab nächster Phase, also Phase 5 bzw. nächste Runde, Phase 1
- Es gibt nur noch einen Markt mit maximal 6 Kraftwerken

## Spielende

- Nach Phase 4 „Städte“ hat ein Spieler mindestens 17 Städte angeschlossen
- Es gewinnt, wer in Phase 5 die meisten Städte versorgt; Geld zählt bei Gleichstand

# FUNKENSCHLAG: Bürokratie für 5 SpielerInnen

## Vorbereitung

- 5 Gebiete als Spielbereich aussuchen
- 50 Elektro pro Spieler
- je 1 Haus zufällig auf die Reihenfolgeleiste
- je 1 Haus auf „0 Städte“ der Zählleiste
- Kohle: Preis 1..8 belegen
- Öl: Preis 3..8 belegen
- Müll: Preis 7..8 belegen
- Uran: Preis 14+16 belegen
- Kraftwerke 03..10 sortiert als aktueller Markt & zukünftiger Markt auslegen
- Kraftwerke 13 und „Stufe 3“ beiseite legen
- Kraftwerke mischen  $\Rightarrow$  verdeckter Nachzugstapel
- *keine* Kraftwerke aus Spiel nehmen
- Kraftwerk „Stufe 3“ unter Stapel, Kraftwerk 13 auf Stapel, jeweils verdeckt, legen

## Erste Runde

- Jeder muß ein Kraftwerk kaufen, aber kann sehr wohl auf erste Stadt verzichten
- Nach Phase 2 „Kraftwerke“: Reihenfolge einmalig an Nummer des ersten Kraftwerks anpassen

## Achtung Phase 2 „Kraftwerke“

- Maximal **3** Kraftwerke pro Spieler; beim vierten eins aus Spiel (Rohstoffe verschiebbar)
- Kein Kraftwerk verkauft  $\Rightarrow$  niedrigstes aus Spiel, nachziehen

## Achtung Kraftwerksnummer $\leq$ Anzahl Städte

- Kraftwerk im Markt oder nachgezogen & Nummer kleiner-gleich Anzahl Städte eines Spielers  $\Rightarrow$  sofort aus Spiel, nachziehen

## Phase 5 „Rohstoffe & Kraftwerke nachlegen“

	Kohle	Öl	Müll	Uran	Kraftwerk raus
Stufe 1:	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	höchstes unter Nachzugstapel
Stufe 2:	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	höchstes unter Nachzugstapel
Stufe 3:	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	niedrigstes aus Spiel

## Ende Stufe 1

- Nach Phase 4 „Städte“ hat ein Spieler mindestens **7** Städte angeschlossen
- Niedrigstes Kraftwerk aus Spiel, nachziehen; dann in Phase 5 schon für Stufe 2 nachlegen

## Ende Stufe 2: Kraftwerk „Stufe 3“ wird nachgezogen

- Nachzugkartensapel mit „teuren“ Kraftwerken mischen; im Restspiel ggf. aufbrauchen
- ◇ wenn in Phase 2 „Kraftwerke“:
  - Karte „Stufe 3“ wird und bleibt höchstes Kraftwerk
  - Nach den Versteigerungen: niedrigstes Kw und „Stufe 3“ aus Spiel – nicht nachziehen
  - Danach gilt Stufe 3
- ◇ wenn in Phase 4 „Städte“ (Anzahl  $\geq$  Kw-Nummer) *oder* Phase 5 „höchstes Kw raus“:
  - Kraftwerk „Stufe 3“ und niedrigstes Kraftwerk aus Spiel – nicht nachziehen
  - Stufe 3 gilt erst ab nächster Phase, also Phase 5 bzw. nächste Runde, Phase 1
- Es gibt nur noch einen Markt mit maximal 6 Kraftwerken

## Spielende

- Nach Phase 4 „Städte“ hat ein Spieler mindestens **15** Städte angeschlossen
- Es gewinnt, wer in Phase 5 die meisten Städte versorgt; Geld zählt bei Gleichstand

# FUNKENSCHLAG: Bürokratie für 6 SpielerInnen

## Vorbereitung

- 5 Gebiete als Spielbereich aussuchen
- 50 Elektro pro Spieler
- je 1 Haus zufällig auf die Reihenfolgeleiste
- je 1 Haus auf „0 Städte“ der Zählleiste
- Kohle: Preis 1..8 belegen
- Öl: Preis 3..8 belegen
- Müll: Preis 7..8 belegen
- Uran: Preis 14+16 belegen
- Kraftwerke 03..10 sortiert als aktueller Markt & zukünftiger Markt auslegen
- Kraftwerke 13 und „Stufe 3“ beiseite legen
- Kraftwerke mischen  $\Rightarrow$  verdeckter Nachzugstapel
- *keine* Kraftwerke aus Spiel nehmen
- Kraftwerk „Stufe 3“ unter Stapel, Kraftwerk 13 auf Stapel, jeweils verdeckt, legen

## Erste Runde

- Jeder muß ein Kraftwerk kaufen, aber kann sehr wohl auf erste Stadt verzichten
- Nach Phase 2 „Kraftwerke“: Reihenfolge einmalig an Nummer des ersten Kraftwerks anpassen

## Achtung Phase 2 „Kraftwerke“

- Maximal **3** Kraftwerke pro Spieler; beim vierten eins aus Spiel (Rohstoffe verschiebbar)
- Kein Kraftwerk verkauft  $\Rightarrow$  niedrigstes aus Spiel, nachziehen

## Achtung Kraftwerksnummer $\leq$ Anzahl Städte

- Kraftwerk im Markt oder nachgezogen & Nummer kleiner-gleich Anzahl Städte eines Spielers  $\Rightarrow$  sofort aus Spiel, nachziehen

## Phase 5 „Rohstoffe & Kraftwerke nachlegen“

	Kohle	Öl	Müll	Uran	Kraftwerk raus
Stufe 1:	7	5	3	2	höchstes unter Nachzugstapel
Stufe 2:	9	6	5	3	höchstes unter Nachzugstapel
Stufe 3:	6	7	6	3	niedrigstes aus Spiel

## Ende Stufe 1

- Nach Phase 4 „Städte“ hat ein Spieler mindestens **6** Städte angeschlossen
- Niedrigstes Kraftwerk aus Spiel, nachziehen; dann in Phase 5 schon für Stufe 2 nachlegen

## Ende Stufe 2: Kraftwerk „Stufe 3“ wird nachgezogen

- Nachzugkartensapel mit „teuren“ Kraftwerken mischen; im Restspiel ggf. aufbrauchen
- ◇ wenn in Phase 2 „Kraftwerke“:
  - Karte „Stufe 3“ wird und bleibt höchstes Kraftwerk
  - Nach den Versteigerungen: niedrigstes Kw und „Stufe 3“ aus Spiel – nicht nachziehen
  - Danach gilt Stufe 3
- ◇ wenn in Phase 4 „Städte“ (Anzahl  $\geq$  Kw-Nummer) *oder* Phase 5 „höchstes Kw raus“:
  - Kraftwerk „Stufe 3“ und niedrigstes Kraftwerk aus Spiel – nicht nachziehen
  - Stufe 3 gilt erst ab nächster Phase, also Phase 5 bzw. nächste Runde, Phase 1
- Es gibt nur noch einen Markt mit maximal 6 Kraftwerken

## Spielende

- Nach Phase 4 „Städte“ hat ein Spieler mindestens **14** Städte angeschlossen
- Es gewinnt, wer in Phase 5 die meisten Städte versorgt; Geld zählt bei Gleichstand

## FUNKENSCHLAG: Unterschiede bei Spielerzahl

Spielerzahl	2	3	4	5	6
Anzahl Gebiete	3	3	4	5	5
Kraftwerkskarten rausnehmen	8	8	4	-	-
max. Kraftwerke je Spieler	4	3	3	3	3
Stufe 2 bei Anzahl Städte	10	7	7	7	6
Spielende bei Anzahl Städte	21	17	17	15	14

### ***Idee und Gestaltung dieser Bürokratie-Übersicht:***

Autor: Heinrich Tegethoff

eMail: Heinrich.Tegethoff@web.de

Online-Quelle: <http://www.HTege.de> → Spiele/sonst/Funkenschlag-Burokratie.pdf