

FUNKENSCHLAG

Scopo del gioco

Ogni giocatore rappresenta un'azienda, che con le proprie centrali elettriche, tenta di fornire elettricità alle città. I giocatori devono espandere la loro rete elettrica in modo da fornire energia ad un numero sempre crescente di città.

Inizio

Si scelgono le regioni sulle quali si disputerà la partita.

Ciascun giocatore riceve 50 elektro e le cabine del colore prescelto.

Una delle cabine deve essere piazzata sulla casella iniziale del percorso segnapunti (n° di città collegate). Una seconda cabina deve essere utilizzata per indicare l'ordine di gioco nell'apposito spazio sul tabellone.

Si compone il mercato delle risorse (vedi PLAYERAID alla voce "prezzo iniziale").

Disporre le centrali numerate da 3 a 10 su due file: nella fila superiore devono essere messe le carte con valore inferiore (Mercato Presente); la seconda fila rappresenta il Mercato Futuro.

Preparare il mazzo nel seguente modo:

- a) Mettere da parte le carte "Centrale 13" e "Periodo 3"
- b) Scartare le carte in esubero¹ e mescolare
- c) Porre la Centrale 13 in cima.
- d) Porre la carta "Periodo 3" sul fondo

I TURNI

Fase 1: **DETERMINARE L'ORDINE DI GIOCO**

Il primo è colui che ha il maggior numero di città collegate alla propria rete. In caso di parità il giocatore con la centrale di valore più alto gioca per primo.

All'inizio del gioco l'ordine è scelto in modo casuale e deve essere rideterminato al termine della fase 2 del primo turno sulla base del valore della centrale che ciascuno possiede.

Fase 2: **ASTA PER AGGIUDICARSI LE CENTRALI ELETTRICHE**

Inizia il giocatore in vantaggio.

Solo le centrali del mercato presente possono essere messe all'asta.

Il valore della centrale rappresenta l'offerta minima.

Ciascun giocatore può acquistare una sola centrale in questa fase. (Durante il gioco ciascun giocatore potrà avere davanti a sé un massimo di 3 centrali. Se un giocatore compra la quarta dovrà scartare una di quelle in suo possesso).

Ogni centrale venduta deve essere immediatamente rimpiazzata pescando una carta dal mazzo ed i mercati riordinati.

Se in questa fase non viene venduta alcuna centrale si scarta quella col valore più alto e la si rimpiazza.

L'acquisto delle centrali è obbligatorio nel primo turno e facoltativo in seguito.

FASE 3: **ACQUISTARE LE RISORSE**

Inizia il giocatore in svantaggio.

Ogni centrale può immagazzinare il doppio delle risorse che le servono per la produzione ed in ogni momento un giocatore può ridistribuire le sue risorse tra le proprie centrali purché esse siano in grado di immagazzinarle.

FASE 4: **COSTRUZIONE**

Inizia il giocatore in svantaggio.

I giocatori possono estendere la propria rete elettrica sulla mappa e collegare nuove città. All'inizio del gioco i giocatori non sono presenti in alcuna città: ogni giocatore inizia la sua rete, non necessariamente al primo turno, in una città libera a scelta tra quelle contenute nelle regioni in uso. Le città seguenti devono essere collegate sempre a partire da una propria città.

Un giocatore non può *in nessun caso* collegare la stessa città per due volte.

¹ Vedi PLAYERAID riassuntivo.

Il costo di connessione si ricava secondo il seguente schema generale:

Costo dell'elettrodotto (Σ costo singoli tratti utilizzati)	+
Costruzione cabina (valore indicato sul tabellone all'interno della città prescelta: 10, 15 o 20 elektro a seconda della disponibilità e del periodo di gioco)	=
<hr/>	
Costo Totale	

FASE 5:

BUROCRAZIA

Ciascun giocatore utilizza le proprie centrali per produrre energia, ricevendo denaro per le città effettivamente alimentate, vedi carta quick reference.

NB: una centrale elettrica può produrre energia per il n° di città indicate sulla relativa carta solo se provvista delle opportune risorse in quantità sufficiente.

A seconda del numero di giocatori vengono reintegrate le risorse.

La centrale elettrica di valore più alto presente nel mercato futuro viene messa a faccia coperta sotto al mazzo delle centrali, una nuova centrale deve essere sostituita ed il mercato riordinato. deve essere

PERIODI DELLA PARTITA

PERIODO 1 La partita comincia con questo periodo.

In questo periodo ogni città può essere collegata da un solo giocatore.

PERIODO 2 Il periodo 2 comincia appena prima della fase 5 quando almeno un giocatore ha collegato nella fase 4 del turno la sua settima città.

Ogni città può essere collegata da due giocatori.

AZIONE UNA TANTUM: quando inizia il secondo periodo, tra la fase 4 e la fase 5 la centrale di minor valore deve essere scartata e sostituita con una nuova pescata dal mazzo.

PERIODO 3 Comincia nella fase successiva a quella in cui viene pescata dal mazzo la carta "Periodo 3".

Se tale carta viene pescata durante la fase 2 del turno essa deve essere trattata come fosse la centrale di maggior valore e deve essere scartata insieme alla centrale di minor valore al termine della medesima fase.

Se la carta viene pescata nella fase 4 come rimpiazzo ad una centrale troppo piccola o durante la fase 5, la carta deve semplicemente essere scarta insieme alla centrale di minor valore presente sul mercato.

Ogni città può essere collegata da 3 giocatori.

Durante il periodo 3 le centrali sul mercato sono 6 e non esiste mercato futuro

Il mazzo delle centrali elettriche rimanenti deve essere rimischiato e, nella fase 5, cambia una regola: invece di prendere la centrale di valore maggiore e rimetterla in fondo al mazzo la centrale di valore più basso deve essere rimossa dal mercato e sostituita con una nuova pescata dal mazzo.

Vincere la partita

La partita termina quando, dopo la fase 4 di un turno, un giocatore ha collegato almeno 17 città. Il vincitore è colui che riesce ad alimentare il maggior numero di città nella sua rete elettrica. In caso di parità vince il giocatore che possiede il maggior numero di elektro.

PLAYERAID

2 GIOCATORI

8	3	4	10	21
Carte "centrale" da rimuovere	Regioni da usare	Carte "centrale" Per ogni giocatore	Città da collegare per passare al periodo 2	Città da collegare per terminare la partita

REINTEGRO DELLE RISORSE

Prezzo iniziale		Periodo 1	Periodo 2	Periodo 3
1 elektro	Carbone	3	4	3
3 elektro	Greggio	2	2	4
7 elektro	Rifiuti	1	2	3
14 elektro	Uranio	1	1	1

3 GIOCATORI

8	3	3	7	17
Carte "centrale" da rimuovere	Regioni da usare	Carte "centrale" Per ogni giocatore	Città da collegare per passare al periodo 2	Città da collegare per terminare la partita

REINTEGRO DELLE RISORSE

Prezzo iniziale		Periodo 1	Periodo 2	Periodo 3
1 elektro	Carbone	4	5	3
3 elektro	Greggio	2	3	4
7 elektro	Rifiuti	1	2	3
14 elektro	Uranio	1	1	1

4 GIOCATORI

4	4	3	7	17
Carte "centrale" da rimuovere	Regioni da usare	Carte "centrale" Per ogni giocatore	Città da collegare per passare al periodo 2	Città da collegare per terminare la partita

REINTEGRO DELLE RISORSE

Prezzo iniziale		Periodo 1	Periodo 2	Periodo 3
1 elektro	Carbone	5	6	4
3 elektro	Greggio	3	4	5
7 elektro	Rifiuti	2	3	4
14 elektro	Uranio	1	2	2

5 GIOCATORI

0	5	3	7	15
Carte "centrale" da rimuovere	Regioni da usare	Carte "centrale" Per ogni giocatore	Città da collegare per passare al periodo 2	Città da collegare per terminare la partita

REINTEGRO DELLE RISORSE

Prezzo iniziale		Periodo 1	Periodo 2	Periodo 3
1 elektro	Carbone	5	7	5
3 elektro	Greggio	4	5	6
7 elektro	Rifiuti	3	3	5
14 elektro	Uranio	2	3	2

6 GIOCATORI

0	5	3	6	14
Carte "centrale" da rimuovere	Regioni da usare	Carte "centrale" Per ogni giocatore	Città da collegare per passare al periodo 2	Città da collegare per terminare la partita

REINTEGRO DELLE RISORSE

Prezzo iniziale		Periodo 1	Periodo 2	Periodo 3
1 elektro	Carbone	7	9	6
3 elektro	Greggio	5	6	7
7 elektro	Rifiuti	3	5	6
14 elektro	Uranio	2	3	3