

## Neue Auszahlungstabelle:

Städte	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Geld	10	20	30	39	48	57	65	73	81	88	95
Städte		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Geld		101	107	112	117	121	125	128	131	133	134

## Funkenschlag - Auszahlungstabelle (Original)

Autor: [Adam](#)

Datum: 07.12.01 11:12 (Beitrag Nr. 32491)

Die Folge der Auszahlungen folgt einer einfachen Regel. Ausnahme sind 4 und 15 Städte.

Müßte es nicht für

- 4 Städte: Auszahlung 46 (statt bisher 45)
- 15 Städte: Auszahlung 104 (statt bisher 105)

heißen?

Nicht daß das spielentscheidend wäre, aber unschön ist es doch

Gruß  
Adam

## Re: Funkenschlag - Auszahlungstabelle (Original)

Autor: [Friedemann](#)

Datum: 07.12.01 12:04 (Beitrag Nr. 32500)

Ja, das ist nicht spielentscheidend, also habe ich diesen Druckfehler auch einfach ignoriert.

Oder anders gesagt, wenn mir der Druckfehler im Prototyp passiert wäre, hätte ich es wahrscheinlich sogar so drucken lassen. Es hat keine wirklichen Auswirkungen, da es alle Spieler in gleichem Maße trifft, also soll es jetzt so sein.

Gruß Friedemann

## Funkenschlag - schneller?

Autor: [Friedemann](#)

Datum: 27.11.01 12:51 (Beitrag Nr. 31596)

Website: [www.ahoi-media.de](http://www.ahoi-media.de)

Also mir fällt gerade ein, daß ich vor der Messe irgendwann nochmal eine Idee hatte Funkenschlag zu verkürzen, ich dann aber keine Zeit mehr zum Testen hatte. Ich wollte einfach die Auszahlungen erhöhen. Da ich nun nicht weiß, ob es dadurch immer noch

passiert, daß man jemand der scheinbar uneinholbar vorne ist mit gemeinsamen Kräften (sprich Rohstoffe wegkaufen) einholen kann, habe ich das nicht weiter verfolgt, weil das Spiel als Spiel so zwar relativ lang ist aber doch rund.

Für alle die es mal mit mehr Geld im Spiel testen wollen, hier die von mir angedachte neue Auszahlungstabelle (Städte;Auszahlung):

0;10 1;20 2;30 3;39 4;48 5;57 6;65 7;73 8;81 9;88 10;95 11;101 12;107 13;112 14;117 15;121  
16;125 17;128 18;131 19;133 20;134

Wenn jemand mir dazu dann sagen kann ob es funktioniert, wäre ich dankbar. Ich werde es das nächste Mal mit dieser Tabelle spielen.

Gruß Friedemann

## Funkenschlag - Probleme

Autor: [Friedemann](#)

Datum: 29.10.01 14:12 (Beitrag Nr. 28596)

Es scheinen je hier einige Personen gewisse Probleme mit Funkenschlag zu haben. Das entscheidendste Problem ist das, daß der Plan mit normalen Mitteln nicht ordentlich sauber zu bekommen ist. Ich werde also ab jetzt jedes Spiel mit einem Mikrofaserlappen ausstatten. Das dies jetzt erst passiert, liegt daran, daß mein Drucker mir die Pläne erst so spät geliefert hat und ich das Problem somit erst auf der Messe erkannt habe.

Wer zuhause ein Mikrofaserlappen besitzt, den würde ich bitten dies zu benutzen, wer nicht, der möge mit bitte unter [friedemann@2f-spiele](mailto:friedemann@2f-spiele) eine email mit Adresse zukommen lassen und ich werde das Läppchen zuschicken.

Ferner liegt jetzt folgender Zettel den Spielen bei:

1. Ich habe von anderen Spielern gehört, daß diese Probleme damit haben, die Wachsmalstifte vom Plan zu entfernen. Der Plan ist mit einer Folie beschichtet, also sehr robust. Ich habe mich nun dazu entschlossen, dem Spiel einen kleinen Lappen (Mikrofaserlappen) beizufügen. Mit diesem läßt sich der Plan reinigen, wenn man beim Reinigen ein wenig Druck ausübt. Die Reinigung funktioniert sowohl im nassen als auch trockenen Zustand des Lappens. Falls sich dennoch durch mehrfaches Spielen ein Grauschleier auf dem Plan bilden sollte, kann man auch ein wenig Allzweckreiniger einsetzen. Dies alles schadet dem Plan nicht, wir haben diese Prozedur ca. 20 mal mit einem Plan durchgeführt, und der Plan hat nicht gelitten.

**2. In der Anleitung steht bei Spielvorbereitungen: "auf die Felder 3-8 je 3 Kohle..". Es soll Öl anstatt Kohle heißen, dann entspricht der Text auch der Grafik.**

**3. Das Ökokraftwerk 27 versorgt nur 3 anstatt 4 Städte.**

4. Es gab Personen, die sich beschwert haben, daß der Plan zu stark gebogen ist, wenn man das Spiel auspackt. Der Plan läßt sich relativ einfach in die andere Richtung zurückbiegen. Wem das nicht reichen sollte, kann den Plan auch mit Tesafilm auf dem Tisch festkleben; schadet nicht, da der Plan ja beschichtet ist.

**5. Es scheint notwendig zu sein, noch einen Spieltip für's Spielen zu geben. Es ist zwar möglich, seine Lager auf den Kraftwerken voll zu kaufen, um die Rohstoffe auf dem Markt zu verknappen, allerdings ist dies dauerhaft in doppelter Hinsicht schlecht. Erstens verteuert man die Rohstoffe, die man selber benötigt und zweitens verknappt man seine folgenden Einkünfte, da man nicht mehr so viel Geld zum Bauen (also anschließen neuer Städte) hat. Ich habe auf der Messe erlebt, daß alle Spieler immer ihre Lager voll hatten und das Spiel (wegen niedrigerer Einkünfte) locker 3 Runden (ungefähr 1 Stunde) länger als nötig gedauert hat. Ausserdem werden mit dieser Art zu spielen die Ökokraftwerke unnötig aufgewertet.**

Nun hoffe ich natürlich, so ärgerlich das Ganze auch scheinen mag, daß der Spielspass von Funkenschlag darunter nicht leidet.

Weil Funkenschlag natürlich ein gaaaaaaaanz tolles Spiel ist

Friedemann Friese

[RF] Funkenschlag

Autor: [Christian Schnabel](#)

Datum: 05.11.02 20:54 (Beitrag Nr. 54933)

Hallo,

ich habe zwei Fragen zu Funkenschlag.

1.) In Stufe 1 wird in der 5.Phase (Bürokratie) immer das höchste Kraftwerk unter den Nachzugstapel gelegt.

In Stufe 3 wird in dieser Phase immer das Kraftwerk mit der kleinsten Nr. aus dem Spiel entfernt. Soweit, so klar.

Frage: Wie verhält es sich aber in der 2.Stufe?

Auf Seite 5 steht im letzten Absatz zum Thema Bürokratie:

Nun wird das größte Kraftwerk aus dem Kraftwerkmarkt (zukuünftiger Markt ganz rechts) unter den Nachzugstapel geschoben und durch das oberste ersetzt...(ab Stufe 3 ist dies anders; siehe: Die Spielstufen.) So entsteht im Nachzugstapel unter der Stufe-3-Karte eine Sammlung der höchsten (besten) Kraftwerke im Spiel; diese kommen dann in Stufe 3 ins Spiel (siehe Spielstufen).

Auf Seite 6 ist unter Spielstufe 2 zu lesen:

Die zweite Stufe beginnt nach der Phase 4 (Bauen)...

Zwischen Phase 4 (Bauen) und Phase 5 (Bürokratie) passiert folgendes. Das Kraftwerk mit der niedrigsten Nummer wird aus dem Spiel genommen und durch ein neues vom Nachzugstapel ersetzt...

Im letzten Absatz zu den Spielstufen (auf Seite 6) steht geschrieben (zu Stufe 3):

Ab jetzt (Frage: erst ab jetzt!?) wird in Phase 5 immer das kleinste Kraftwerk aus dem Spiel genommen...

Fragen :

a) Wird jetzt in jeder Runde der 2. Stufe zwischen den Phasen 4 und 5 das Kraftwerk mit der kleinsten Nr. aus dem Spiel entfernt oder nur einmalig zu Beginn der 2. Stufe?

b) Wird in der 2. Stufe auch weiterhin das Kraftwerk mit der höchsten Nr. unter den Nachzugstapel geschoben?

2.) Phase 2 Kraftwerke kaufen

Originalregel: Wenn ein Spieler ein Kraftwerk auswählen soll, aber keines haben möchte, darf er pasen. Er kann in dieser Runde danach nicht mehr mitbieten.

Bedeutet dies : Falls Spieler A (als Führender) kein Kraftwerk auswählt und damit passt, dann darf er in der gesamten Phase 2 kein Kraftwerk kaufen?

Z.B.: die zu erwerbenden Kraftwerke sagen Spieler A nicht zu; er paßt. Nun kaufen die Spieler B, C und D jeweils ein Kraftwerk. Durch das auffüllen des Kraftwerkmarktes vom Nachziehstapel hat Spieler A jetzt doch Interesse an einem soeben aufgedeckten neuen Kraftwerk. Darf er es erwerben? Ich vermute, daß die Antwort nein lautet. Bin mir aber leider auch da nicht ganz so sicher.

Viele Grüße

Christian Schnabel

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Funkenschlag

Autor: [friedemann](#)

Datum: 06.11.02 00:31 (Beitrag Nr. 54940)

> Fragen :

- > a) Wird jetzt in jeder Runde der 2. Stufe zwischen den Phasen
- > 4 und 5 das Kraftwerk mit der kleinsten Nr. aus dem Spiel
- > entfernt oder nur einmalig zu Beginn der 2. Stufe?

einmalig

- > b) Wird in der 2. Stufe auch weiterhin das Kraftwerk mit der
- > höchsten Nr. unter den Nachzugstapel geschoben?

ja

>

> 2.) Phase 2 Kraftwerke kaufen

>

- > Originalregel: Wenn ein Spieler ein Kraftwerk auswählen soll,
- > aber keines haben möchte, darf er pasen. Er kann in dieser
- > Runde danach nicht mehr mitbieten.

>

- > Bedeutet dies : Falls Spieler A (als Führender) kein
- > Kraftwerk auswählt und damit passt, dann darf er in der
- > gesamten Phase 2 kein Kraftwerk kaufen?

richtig

Viel Spaß beim Spielen

friedemann