



As regras de Funkenschlag permanecem as mesmas. A seguir serão esclarecidas as diferenças e especialidades das usinas.

Uma tabela de pagamentos também foi acrescentada para que, em uma partida de 6 jogadores, cada um possa ter uma. (um resumo da rodada não foi possível já que este deck foi planejado para ser independente de idioma.)

Uma nova carta Nível 3 (Stufe 3) também encontra-se no deck para evitar diferenças de

1

cor de impressão ou desgaste.

As usinas 52, 54, 57 e 60 só serão necessárias na variante 3.

Variante 1 - Novas Cartas de Usina

As regras normais de Funkenschlag continuam valendo: inicialmente as usinas 1-8 formam o mercado. A usina 11 e a carta Nível 3 (Stufe 3) são colocadas de lado antes das demais usinas serem embaralhadas e formarem o monte de compra fechado. A usina 11 é colocada sobre o monte e a carta Nível 3 (Stufe 3) sob o monte. Caso os jogadores estejam utilizando o mapa da França, simplesmente retire o 11 do jogo.

2

Variante 2 - Ambos os montes de Usina

Do monte antigo são retirados o 17, 18 e a carta Nível 3 (Stufe 3).

Para a preparação do jogo são separadas as cartas 1-8 de ambos o montes (14 cartas), e embaralhadas. Então as usinas são abertas uma a uma. A primeira usina de cada valor é eliminada e deixada ao lado do tabuleiro para todos poderem ver (ela é uma "falsificação"). A segunda usina aberta de cada valor irá compor o mercado (estas são as "originais").

As usinas 1 e 2 não são descartadas como "falsificações".

A cartas Nível 3 (Stufe 3) é separada antes das usinas restantes serem embaralhadas e formarem o monte de compra fechado. A carta

3

Nível 3 (Stufe 3) é posicionada, então, sob o monte de compra.

Durante todo o jogo a primeira usina de cada valor é retirada do jogo como uma "falsificação" e posicionada ao lado do tabuleiro, de forma a qualquer jogador conseguir identificar quais "originais" ainda irão aparecer no jogo.

Dependendo da quantidade de jogadores (como no jogo original) uma quantidade de usinas precisa ser retirada do jogo para se jogar com a quantidade correta de usinas. Para este fim são retiradas as primeiras usinas "originais", ou seja, duplicadas (naturalmente não as que formam o mercado inicial) e, também, deixadas ao lado do tabuleiro. Isto torna o jogo um pouco demorado no início, mas torna-se mais calmo nas

4

rodadas subsequentes.

Quando, ao longo do jogo, usinas são descartadas (porque elas são muito pequenas ou porque um jogador comprou uma quarta usina), elas também devem ir para a área de usinas "falsas".

Variante 3 - Funkenschlag+ Monte de Usinas Maior

São necessárias as usinas do jogo básico e as usinas 46, 50, 52, 54, 57 e 60 desta expansão. O monte de compras e o mercado inicial são preparados conforme as regras usuais.

As usinas 46 e 50 estão duplicadas. As novas usinas marcadas com um + são sempre classificadas como maiores e posicionadas imediatamente após as outras.

5

Dependendo da quantidade de jogadores, os seguintes valores devem ser utilizados:

Jogad.	Cidades (total)	Nível 2 (Cidades)	Fim Jogo (Cidades)	Início (Usinas a menos)
2	24	12	24	10
3	24	8	20	10
4	32	8	20	5
5	40	8	18	0
6	42	7	15	0

Nesta variante não é retirada nenhuma região do tabuleiro.

6

Variante 4 - Monte de Usinas Individual

Você também pode jogar Funkenschlag com um monte de usinas escolhido individualmente. Escolha, por exemplo, sempre uma das duas usinas com o mesmo valor para montar um deck personalizado.

Ou diminua ou aumente a quantidade de usinas - cada alteração fará uma grande diferença nas partidas de Funkenschlag.

Caso você escolha usinas de mesmo valor, deve ser definida uma regra de qual é a mais valiosa.

Outras Expansões de Funkenschlag

Naturalmente as novas usinas podem ser combinadas com qualquer outra expansão.

Na França pode-se ter mais usinas atômicas, e na Itália, mais usinas de processamento de lixo. Na Bélgica existe mais óleo, logo pode-se incluir uma ou duas usinas de óleo ou pode-se jogar com mais usinas de carvão na América Central.

Estas possibilidades estão planejadas para serem divulgadas em www.2F-Spiele.de.

Autor: Friedemann Friesse

Gráfico e Design: Maura Kalusky

Regras: Henning Kröpke & Friedemann Friesse

© 2007, 2F-Spiele, Bremen

Tradução: Romir G. E. Paulino
romir.blogspot.com

Esta é uma tradução livre. Em caso de dúvidas, leve sempre em consideração as regras originais, em Alemão.

