

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

FUNKENSCHLAG

Friedemann Frieses famoses Feuerwerk

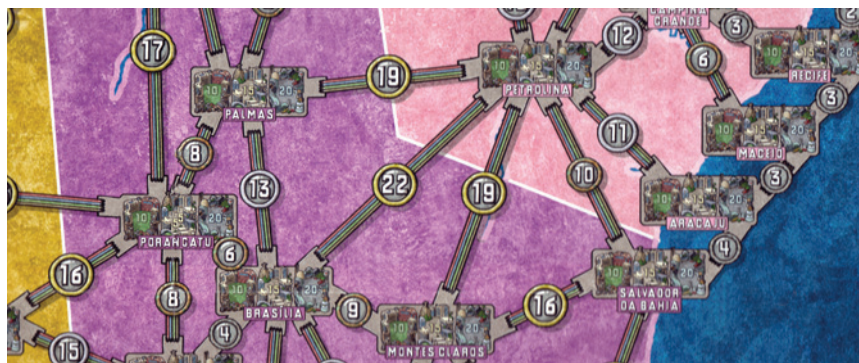


Liebe Leserin, lieber Leser! Die ersten Funken sprühten nur für wenige Messebesucher – dann war Friedemann Frieses Kraftwerkserstaufflage (2001) von 1500 Stück ausverkauft. Die Neuauflage drei Jahre später wurde fast unmittelbar zu einem Kultspiel, vor allem unter Spielexperten, die nicht und nicht genug bekommen konnten von diesem konzeptionellen Meisterwerk. Und dies trotz der mehr als gewöhnungsbedürftigen Spielpläne, die ein ungewohntes Maß an Düsterei ausstrahlen. Heute müssen Sie Ihre Versorgungsbemühungen nicht nur auf die Energiefresser Deutschland und USA beschränken, sondern es stehen zahlreiche weitere Länderpläne zur Verfügung: Benelux/Zentraleuropa, China/Korea, Frankreich/Italien, Brasilien/Spanien&Portugal sowie Russland/Japan. Kleine regeltechnische Adaptionen sorgen für länderspezifisch ausgewogene Versorgungsstrategien bei immer neuen Herausforderungen. Ja, und auch die Spielerzahl zwischen 2 und 6 ist nicht nur eine Zier für die Spielschachtel, sondern bringt in allen Zusammensetzungen höchste Spannung. Ist der Funke bei Ihnen schon übergesprungen? Dann kommen Sie ins Österreichische Spielmuseum in Leopoldsdorf – als Vorsitzende(r) eines großen Energiekonzerns.

Website: www.spielen.at

Drückende Düsternis bei gedämpften Farben, so präsentieren sich die Länderpläne Deutschlands und der Vereinigten Staaten im Lichtkegel des Betrachters. Dieses optische Markenzeichen ist auch für die weiteren Länderpläne in den Folgejahren charakteristisch. Vielleicht war das Wissen über den ungeheuren Energieverbrauch der beiden erstgenannten Wirtschaftsgiganten die entscheidende Anregung für Friedemann Frieses, seinen Wirtschaftsklassiker zu kreieren. Und was für ein Werk ist hier entstanden! Stundenlanges Tüfteln strebt nach günstigem Kraftwerkskauf, nach ausreichender Rohstoffversorgung und nach optimaler Städteanbindung. Denn jede Stadt darf zu nächst nur einmal ans Netz, und daher ist

ein taktisch motiviertes Abschneiden des Gegners vom Netz oftmals schon vorentscheidend. Andererseits führt ein zu schnelles Ausbreiten auf den Länderplänen unter Umständen zu Versorgungsengpässen, denn Städte gieren nun mal nach ausreichend Energie, egal ob diese nun von Kohle, Öl, Müll oder Uran gespeist wird. Und der clevere Mechanismus, der dem hinten liegenden Spieler beim Rohstoffwerb Vorkaufsprüche einräumt, lässt „Funkenschlag“ zu einem abendfüllenden Wechselbad der Gefühle werden, einer Balance zwischen dem „Funken“ der Hoffnung und dem „Schlag“ der Enttäuschung. Die Regeln im Detail zu erläutern würde den Rahmen dieser „Perlenkolumne“ sprengen, doch möchte ich den Leserinnen und Lesern nicht vorenthalten, dass „Funkenschlag“ in fünf Phasen abläuft: Spielreihenfolge festlegen, Rohstoffe kaufen, Kraftwerke erwerben, Städte anbinden und Bürokratie. Und jede dieser Phasen zeichnet sich durch eine bestimmte Reihenfolge der Aktionen aus. Hier gilt es abzuwägen, wo man beim nächsten Durchlauf stehen möchte. Ganz entscheidend ist zuletzt noch der richtige Einsatz des Elektro, der allgegenwärtigen „Funkenschlag“-Währung. Wer sich beim Geldzählen verrechnet, dem ist kaum zu helfen. Das Spiel endet nach einer vorgegebenen Anzahl von Städteanbindungen. Doch nicht vergessen: Diese müssen auch versorgt werden können! Fazit: Die Atom-



EMPFEHLUNG #66

SPIELER:

2-6

ALTER:

14+

ZEIT:

120+

Autor: Friedemann Frieses

Preis: ca. 30 Euro

Jahr: 2001 / 2004 (Neuaufgabe)

Verlag: 2F-Spiele

www.2f-spiele.de

Strategie/Taktik

Info+

Glück

Wer sich auf „Funkenschlag“ einlässt, wird über zwei Stunden zu intensivem Planen aufgefordert, zu höchster spielerischer Denkakrobatik. Der Glücksfaktor ist auf ein Minimum reduziert (Aufdecken der Kraftwerkskarten), der strategische Anteil am Geschehen bleibt allzeit enorm hoch.

Hugos EXPERTENTIPP

„Funkenschlag“ ist ein Klassenspiel mit hohem strategischem Gehalt. Daher ist bei erstmaligem Kennenlernen trotz der langen Spieldauer eine Revanchepartie zu empfehlen. Nur so können die Feinheiten der verzahnten Spielelemente nachhaltig erfasst werden.

Hugos BLITZLICHT

„Funkenschlag“, Friedemann Frieses famoses Feuerwerk, ist eine wahre Perle der Spielkunst. Der Grund ist mehrschichtig: Ständige Interaktion, hohe Planungsintensität, strategische Konzeption und nicht zuletzt gute Nerven beim Ersteigern der Kraftwerke bieten einen durchgehenden spielerischen Hochgenuss. Dies gilt für alle Länderpläne von „Power Grid“ (so der englische Name, der in vielen Foren verwendet wird). „Funkenschlag“ wurde bereits nach wenigen Jahren zu einem Klassiker des Wirtschaftsspiels. Was steht im Untertitel? Friedemann Frieses famoses Feuerwerk.

VORANKÜNDIGUNG:

ZOFF IM ZOO

Auch Eisbären haben kalte Füße!

energie mag in Deutschland heute bereits ausgespielt haben, bei „Funkenschlag“ ist ihr jedoch ein „ewiges“ Leben besichert. ☑

Rückmeldungen an: Hugo.Kastner@spielen.at
Homepage: www.hugo-kastner.at

IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiel Museum“, vertreten durch Obfrau Dipl. Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielen.at, Internet: www.spieljournal.at - www.gamesjournal.at - Chefredakteur: Dipl. Ing. Dagmar de Cassan

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Die Spiele zur Erstellung der Rezensionen stellt das Österr. Spiel Museum für die Dauer der Arbeit kostenlos zur Verfügung. Niemand erhält Sach-, Service-, Geldleistungen von den Verlagen. (Alle nicht namentlich gekennzeichneten Rezensionen zu den Spielen sind von Dagmar de Cassan) Deutsche Ausgabe Version 1.0

Copyright (c) 2011 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Spielefest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0

Erklärung der Icons



Gut für einen Spieler



Gut für zwei Spieler



Gut für viele Spieler



Empfohlenes Mindestalter

GABIS Erklärung auf Seite 5