

Friedemann Frieses **Funkenschlag** ist bereits ein moderner Klassiker, der beispielsweise im Boardgamegeek Ranking auf Platz 22 liegt, also zu einem der besten Brettspiele gezählt werden kann. Fast 15 Jahre nach der ersten Veröffentlichung folgten jährlich Spielplan- und Kraftwerkskarten-Erweiterungen, die uns in die ganze

Welt und auch nach Wien führten, wo immer wieder auf die Länder- oder Städte spezifische Real-Situation Bezug genommen wurde – in Wien stand das „Rinterzelt“-Müllentsorgungskraftwerk beispielsweise im Fokus. Nach einer Dekade folgte zum Jubiläum ein Transfer-Versuch des Spielprinzips in die Steinzeit (siehe fg 1/2012 Seite 31,

online verfügbar) und etwas später eine Deluxe Variante.

Jetzt, nachdem es einige Zeit etwas ruhiger um die Funkenschläger geworden war, folgt eine Kartenspielvariante – in kleinerer Schachtel und abgespeckt. Funkt's wieder?



10 Jahre danach: **Funkenschlag deluxe und St. Petersburg**

Enthalten sind ein riesiger doppelseitiger Spielplan mit Europa und Nordamerika, neu gestaltete Holzteile, sowie ein kompletter Satz neuer Kraftwerke, wovon einige Erdgas statt Müll benötigen. Nebst praktischer Übersichtskarten wurde für das Spiel zu zweit eine Variante gegen den Konzern entwickelt!

2F SPIELE: FUNKENSCHLAG – DAS KARTENSPIEL von F. Frieße für 2 - 6 Konzernchefs

ENERGIEGEGWINNUNG IM 21. JAHRHUNDERT

Da haben wir sie wieder: Karten im Retro-Stil, Kraftwerke, die Rohstoffe für die Energiegewinnung benötigen, aber kein Spielbrett! Wegrationalisiert? Egal, immerhin passt es nun ins Handgepäck!

Das Spielprinzip von *Funkenschlag – Das Kartenspiel* ist einfach. Jeder Spieler verkörpert einen Konzernchef, der eine Reihe von Kraftwerken betreibt. Um diese betreiben zu können, bedarf es auch noch gewisser Rohstoffe, um die man sich mit den anderen Kraftwerksbesitzern streiten muss.

Auf mehrere Runden angesetzt, läuft es folgendermaßen ab: Zunächst bieten alle Spieler in Auktionen um die ausliegenden Kraftwerke. Je länger das Spiel dauert, desto teurer und auch profitabler werden diese. Anschließend, nach dem Erwerb der Kraftwerke, kaufen die Spieler Ressourcen – von Kohle bis Uran – um die eigenen Kraftwerke zu be-

treiben. Natürlich versucht man dabei eher die günstigen zu erstehen, denn in der nächsten Phase kann man die Ressourcen verheizen, um das Kraftwerk zu betreiben und damit Geld zu lukrieren. Im Gegensatz zum Brettspiel entfällt hier der Faktor, dass man einzelne Städte beziehungsweise Gebiete verbinden muss – sicher ein Kern-Element des Originals.

Das Spiel endet, sobald die Kraftwerke praktisch aufgebraucht sind, wobei die Produktion in der letzten Spielrunde entscheidet, wie viele Punkte am Ende herauspringen: Verkalkuliert man sich also und kann am Ende des Spiels keine – oder nur unzureichende – Brennstoffe besorgen, bringen auch die tollsten Kraftwerke keine Punkte – *C' est la vie!*

* wenn man es nicht mit dem Original *Funkenschlag* vergleicht.



FAZIT

6,8*

RENE EICHINGER

Funkenschlag ist ein großartiges Brettspiel. Es ist daher nur logisch, das Konzept weiter auszuschlachten, indem auf dem Namen aufgebaut wird. Leider kann *Funkenschlag – Das Kartenspiel* da nicht ganz mithalten, denn erstens wirkt die Grafik einen Hauch zu antiquiert, außerdem versucht das Spiel typische Brettspielmechanismen wie Spielgeld etwas holprig in einem Kartenlegenspiel zu integrieren. Dennoch schlägt es Funken, wenngleich kleinere, aber dafür passt es leichter in den Reisekoffer und geht schneller!