

AGE OF AUTOMATON

Vatcharis Thanomsab
Sumetha Dongkhuntod
Tatariga Sikhantakabutr



INHALT

04

KOMPONENTEN

06

AUFBAU

09 BEVOR DAS SPIEL BEGINNT

10 DEIN ZIEL !

10 LASST UNS BEGINNEN

10

MARKT-PHASE

10

AKTIONS-PHASE

13

SPENDEN-PHASE

14

AUDIT-PHASE

15

BEREINIGUNGS-PHASE

16

HAUPTAKTION

16 ERFORDERLICHE ARBEITERAKTIONEN

18 PROSPEKT-AKTION

19 AUSRÜSTUNGS-AKTION

22 F&E-AKTION

23 VERKAUFS-AKTION

24 NICHT ERFORDERLICHE ARBEITERAKTIONEN

24 FINANZIERUNGS-AKTION

25 MONTAGE-AKTION

26 SPONSORING-AKTION

26 EINKAUFS-AKTION

27

SONDERAKTIONEN

27 ÜBERBAU-AKTION

27 ÜBERSTUNDEN-AKTION

28 ÜBERTRIEBEN-AKTION

28 ÜBERTAKTEN-AKTION

29

FREIE AKTION

29 EINE SPEZIALISTENKARTE SPIELEN

29 EINE SPEZIALISTENKARTE ABLEGEN

30 DIE FÄHIGKEIT EINES SPEZIALISTEN NUTZEN

30 EINEN VERTRAGS-TOKEN VERWENDEN

31

BEZIEHUNGSPUNKTE

30

TECHNOLOGIEPUNKTE

33

RUFFUNKTE

34

ERFOLGE

34

ENDSPIEL-SIEGSPUNKTE

37

VARIANTE MIT BEGRENZTEN

GEMEINSAMEN SPEZIALISTEN

AGE OF AUTOMATON



Im späten 21st Jahrhundert erreicht die Robotertechnologie ihren Höhepunkt. Die Nachfrage nach Roboterarbeitern ist enorm. Der Einsatz intelligenter Roboter in gefährlichen Umgebungen oder selbst für einfache Aufgaben kostet jedoch ein Vermögen. Hier kommen die Automaten ins Spiel. Aufgrund der raschen Materialverknappung beginnen viele Unternehmen, diese Automaten ins Weltall zu schicken, um nach neuen Materialquellen zu suchen. Die Aussicht, als einer der Ersten diese Quellen zu beanspruchen, ist äußerst lukrativ!

Als Besitzer einer Automatenfabrik sind Sie ein neuer Akteur in diesem Geschäft. In diesen ersten 5 Jahren müssen Sie Siegpunkte sammeln. Es gibt viele Möglichkeiten, Siegpunkte zu erzielen, zum Beispiel: Automaten verkaufen; neue Ausrüstung zur Verbesserung Ihrer Fabrik beschaffen; Ihre Automaten ins Weltall schicken, um nach neuen Materialquellen zu suchen; Beziehungen zu berühmten Unternehmen aufbauen; Spenden tätigen; Ziele erreichen und Ihren Ruf verbessern. Je mehr Siegpunkte, desto höher die Platzierung in der Rangliste der "Weltbesten Automatenfabriken"!

Sie sind jedoch nicht der einzige Akteur in diesem Geschäft. Es herrscht ein harter Wettbewerb und die beste Automatenfabrik zu sein, ist keine leichte Aufgabe!



KOMPONENTEN

Allgemeine Komponenten



1 Hauptspielbrett



20 Ausrüstungskarten



20 F&E-Karten



20 Verkaufsauftragskarten



19 Spezialistenkarten



2 Starter-Spezialistenkarten



10 Audit-Karten (5 A und 5 B)



12 Erfolgskarten (3 für jede Stufe, 1 bis 4)



6 Blockierte Aktionskarten



18 Sponsoring-Plättchen (9 R1-R2 und 9 R3-R5)



1 Rundenmarker



1 Audit-Marker



90 Ressourcen-Token
(30 für jede Farbe)



40 Kredit-Token
(10 5er-Zellen und 30 1er-Zellen)



2 2-VP Token



2 1-VP Token



16 Minus 3-VP Token



4 Blockierte
Aktionsmarker



3 Ressourcenwürfel



3 Stufenwürfel



1 Audit-Würfel

Spielerkomponenten



4 Spielertableaus



16 Aktionsmarker
(4 für jede Farbe)



4 VP-Marker
(1 für jede Farbe)



8 Turnreihenfolge-Marker
(2 für jede Farbe)



4 Spendenmarker
(1 für jede Farbe)



4 Reputationsmarker
(1 für jede Farbe)



16 Prospektmarker
(4 für jede Farbe)



4 Zuverlässigkeitsmarker
(1 für jede Farbe)



12 Beziehungsmarker
(3 für jede Farbe)



16 Erfolgsmarker
(4 für jede Farbe)



24 Vertrags-Token
(6 für jede Farbe)



24 Arbeiterwürfel
(6 für jede Farbe)

COMPONENTS

SETUP

MARKET PHASE

ACTION PHASE

DONATION PHASE

AUDIT PHASE

CLEAN-UP PHASE

MAIN ACTION

SPECIAL ACTION

FREE ACTION

RELATIONSHIP TRACK

TECHNOLOGY TRACK

REPUTATION TRACK

ACHIEVEMENTS

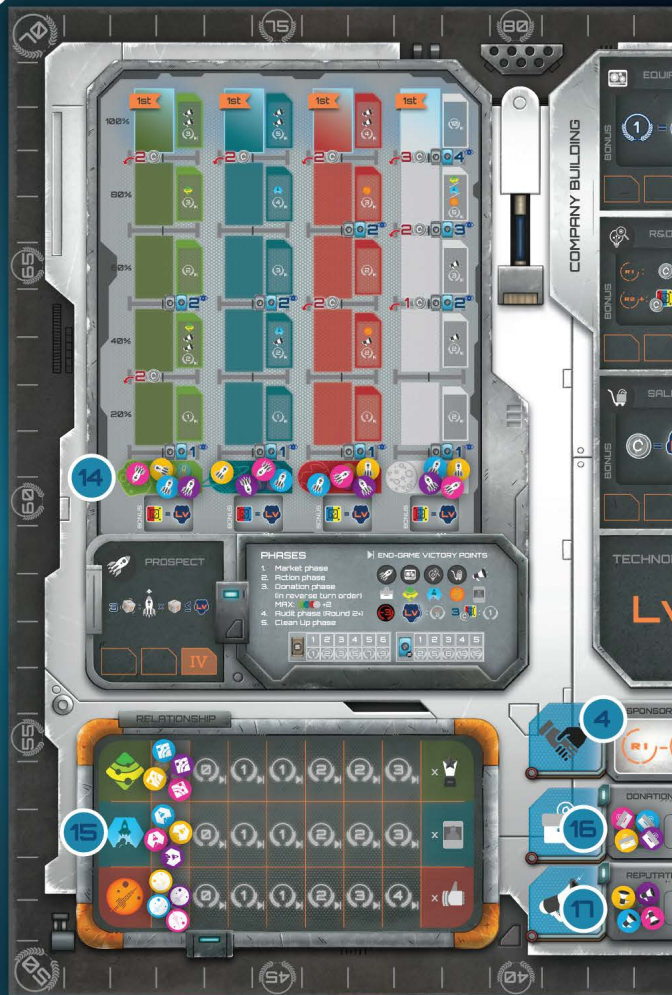
END-GAME VICTORY POINTS

AUFBAU

Diese Schritte gelten für den Aufbau für 4 Spieler.
Es gibt einige Änderungen für den Aufbau mit 2 und 3 Spielern, die später erklärt werden.

- 1 Platziere das Hauptspielbrett in der Mitte des Spielbereichs, wo alle Spieler es erreichen können. Sammle alle Kredit- und Ressourcen-Token. Platziere sie dann neben dem Hauptspielbrett, um den gemeinsamen Vorrat zu bilden.
- 2 Mische die Ausrüstungs, F&E und Verkaufsauftragskarten separat, erkennbar an der Rückseite der Karten. Lege jeden Stapel verdeckt auf das Hauptspielbrett.
- 3 Fülle die Reihen für Ausrüstungs, F&E und Verkaufsauftragskarten, indem du jeweils eine Karte von jedem Stapel ziehst und sie offen auf den jeweils am weitesten links verfügbaren Platz ihrer eigenen Reihe legst, bis die Reihe voll ist (4 Karten pro Reihe)
- 4 Nimm alle **(R1)-(R2)** Sponsoring-Plättchen und mische sie zusammen. Lege sie verdeckt auf das Hauptspielbrett.
- 5 Fülle die Sponsoring-Reihe, indem du jeweils ein Sponsoring-Plättchen ziehst und es offen auf den jeweils am weitesten links verfügbaren Platz legst, bis die Reihe voll ist (5 Plättchen).
- 6 Mische jeden Stapel der und Erfolgskarten separat. Ziehe dann eine Karte von jedem Stapel und lege die restlichen Karten zurück in die Schachtel. Lege alle gezogenen Karten offen auf das Hauptspielbrett.
- 7 Mische jeden Stapel der und Audit-Karten separat. Ziehe dann zwei Karten von jedem Stapel und lege die restlichen Karten zurück in die Schachtel. Lege die gezogenen Karten offen in die horizontale Reihe über dem Hauptspielbrett und ordne sie in folgender Reihenfolge an , , und .
- 8 Platziere ZWEI **STARTER**-Spezialistenkarten offen auf der linken Seite des Hauptspielbretts.

- 9 Mische alle Spezialistenkarten. Ziehe dann EINE Karte und lege sie offen neben die Starter-Spezialistenkarten. Diese Karten werden zu "**GEMEINSAMEN SPEZIALISTEN**". Lege die restlichen Spezialistenkarten beiseite, sie werden später verwendet.



- 10 Platziere den Rundenmarker auf dem Runden-Track auf **(R1)**.
- 11 Platziere den Audit-Marker auf der am weitesten links liegenden Audit-Karte; platziere ihn **NICHT** auf einem der Felder.
- 12 Bilde ZWEI Stapel mit jeweils einem 2-VP-Token oben und einem 1-VP-Token unten. Platziere jeden Stapel auf den Feldern mit den Nummern 5 und 10 auf dem Reputations-Track.

13 Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt alle Komponenten, die zu dieser Farbe gehören

14 Jeder Spieler platziert EINEN Prospektmarker auf JEDEM der Prospekt-Tracks.

17 Jeder Spieler platziert den Reputationsmarker auf dem Reputations-Track.



COMPONENTS

SETUP

MARKET PHASE

ACTION PHASE

DONATION PHASE

AUDIT PHASE

CLEAN-UP PHASE

MAIN ACTION

SPECIAL ACTION

FREE ACTION

RELATIONSHIP TRACK

TECHNOLOGY TRACK

REPUTATION TRACK

ACHIEVEMENTS

END-GAME VICTORY POINTS

15 Jeder Spieler platziert EINEN Beziehungsmarker auf JEDEM der Beziehungs-Tracks, die zu den Symbolen des Markers passen.

16 Jeder Spieler platziert den Spendenmarker auf dem Spenden-Track.

18 Jeder Spieler platziert alle Erfolgsmarker auf der rechten Seite des Hauptspielbretts, in der Nähe der Erfolgskarten.

19 Jeder Spieler platziert den VP-Markie auf dem VP-Track bei



20 Alle Spieler legen ihr eigenes Spielertableau in ihren jeweiligen Spielbereich. Legen Sie alle Aktionsmarker, Arbeiterwürfel und Vertrags-Token neben das Spielertableau.

21 Jeder Spieler nimmt **EINEN** Aktionsmarker und legt ihn auf das Feld **(24)** auf der Rundenleiste.

22 Jeder Spieler platziert den Zuverlässigkeitsmarker (👍) auf dem ganz rechten Feld der Zuverlässigkeitsleiste auf seinem Spielertableau.

23 Jeder Spieler zieht **VIER** Spezialistenkarten auf die Hand und legt die restlichen Spezialistenkarten zurück in die Schachtel.

24 Der Spieler, der zuletzt irgendeine Art von Roboter gesehen hat, beginnt das Spiel. Beginnend mit dem Startspieler platziert jeder Spieler im Uhrzeigersinn einen Zugreihenfolge-Marker auf dem obersten freien Feld der aktuellen Zugreihenfolge-Leiste, bis alle Zugreihenfolge-Marker der Spieler platziert sind. Nicht verwendete Zugreihenfolge-Marker werden außerhalb des Hauptspielbretts in der Nähe der Zugreihenfolge-Leiste platziert.

Änderungen beim Spiel Aufbau für 2 Spieler

- 1 Platziere Blockierte-Aktionsmarker auf einem der Arbeiterfelder der Aktionen Prospekt, Ausrüstung, F&E und Verkauf.
- 2 Verwende nur **DREI** Sponsoring-Plättchen anstelle von **FÜNF**.
- 3 Ziehe **DREI** (anstelle von einer) Spezialistenkarten zufällig und lege sie offen in den Bereich der Gemeinsamen Spezialisten. Nun gibt es **FÜNF** gemeinsame Spezialisten (2 Starter-Spezialistenkarten und 3 zufällige Spezialistenkarten).
- 4 Platziere jeweils einen 2-VP-Token (anstelle eines Stapels aus 2-VP und 1-VP Token) auf die Felder mit den Nummern 5 und 10 auf der Reputationsleiste.



Änderungen beim Spiel Aufbau für 3 Spieler

- 1 Mische alle Blockierte-Aktionen-Karten und lege sie verdeckt in der Nähe des Hauptspielbretts ab. Lasse etwas Platz für den Ablagestapel.
- 2 Verwende nur **VIER** Sponsoring-Plättchen anstelle von **FÜNF**.
- 3 Ziehe **ZWEI** (anstelle von einer) Spezialistenkarten zufällig und lege sie offen in den Bereich der Gemeinsamen Spezialisten. Nun gibt es **VIER** gemeinsame Spezialisten (2 Starter-Spezialistenkarten und 2 zufällige Spezialistenkarten).



BEVOR DAS SPIEL BEGINNT

Draft der Spezialistenkarten

Vor dem Spielbeginn wird ein Draft der Spezialistenkarten empfohlen. Er ist nicht zwingend erforderlich, hilft aber bei der besseren Spielplanung.

Alle Spieler wählen EINE Spezialistenkarte aus ihrer Hand und legen sie beiseite; geben DREI weitere Karten an den Spieler zu ihrer Linken weiter.

Dann wählen sie erneut EINE Karte von den drei Karten; legen sie beiseite; geben ZWEI weitere an den Spieler zu ihrer Linken weiter.

Schließlich wählen sie EINE Karte von den zwei Karten und legen sie beiseite; geben die letzte Karte an den Spieler zu ihrer Linken weiter.

Nehmen Sie alle beiseitegelegten Karten zusammen mit der letzten Karte, die Sie erhalten haben, auf die Hand. Nun hat jeder Spieler VIER Spezialistenkarten. Das Spiel kann beginnen!

Startressourcen

Für die Startressourcen nimmt jeder Spieler die in der folgenden Tabelle dargestellten Ressourcen, unabhängig von der Anzahl der Spieler.

SPIELER	KREDIT	RESSOURCEN	ARBEITER
1 st Spieler	3	1  1  1 	1 STUFE I 1 STUFE IV
2 nd Spieler	4	1  1  1 	1 STUFE I 1 STUFE IV
3 rd Spieler	4	1  1  1 	1 STUFE II 1 STUFE IV
4 th Spieler	5	1  1  1 	1 STUFE II 1 STUFE IV

COMPONENTS

SETUP

BEFORE THE GAME STARTS

MARKET PHASE

ACTION PHASE

DONATION PHASE

AUDIT PHASE

CLEAN-UP PHASE

MAIN ACTION

SPECIAL ACTION

FREE ACTION

RELATIONSHIP TRACK

TECHNOLOGY TRACK

REPUTATION TRACK

ACHIEVEMENTS

END-GAME VICTORY POINTS

WICHTIG

Begrenzung der Ressourcen-Token

Jeder Spieler darf maximal ZEHN Ressourcen-Token besitzen; für Kredit-Token gibt es jedoch keine Begrenzung. Wenn ein Spieler mehr als zehn Token an Ressourcen erhält, müssen sofort Token aus dem Vorrat des Spielers entfernt werden (einschließlich der neu gewonnenen), bis der Spieler nur noch ZEHN Ressourcen-Token im Vorrat hat.



DEIN ZIEL !

In Age of Automaton konkurrieren die Spieler auf verschiedene Weise miteinander, um VP zu erzielen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten am Ende der FÜNFTEN Runde gewinnt das Spiel.

LASST UNS BEGINNEN

Das Spiel wird über FÜNF Runden gespielt. Jede Runde besteht aus FÜNF Phasen: Marktphase, Aktionsphase, Spendenphase, Auditphase und Aufräumphase.

MARKT-PHASE

In dieser Phase würfelt der Startspieler DREI Ressourcenwürfel und platziert Ressourcen-Token auf dem „MARKT“-Feld. Diese Ressourcen-Token bleiben bis zum Ende der Runde auf dem Marktfeld. Wenn ein Spieler in der aktuellen Runde die Kauf-Aktion ausführt, sind die ersten drei Ressourcen-Token, die dieser Spieler aus dem gemeinsamen Vorrat nimmt, dieselben Token auf dem Marktfeld.



AKTIONS-PHASE

Alle Spieler sind nacheinander an der Reihe, beginnend mit dem Startspieler. In jedem Zug muss ein Spieler nur EINE Hauptaktion ausführen; ein Spieler kann jedoch beliebig viele Sonderaktionen oder freie Aktionen ausführen.

Diese Sonderaktionen und freien Aktionen müssen vor oder nach, aber nicht während einer Hauptaktion ausgeführt werden, sofern nichts anderes angegeben ist.

WICHTIG

Ein Spieler **DARF KEINE** Aktion wählen, die nicht ausgeführt werden kann.



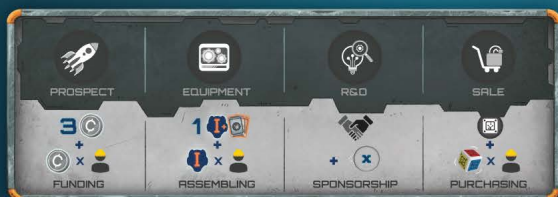
Für ein 3-Spieler-Spiel werden zu Beginn der Aktionsphase folgende Schritte ausgeführt:

- 1 In der ersten Runde wird EINE Blockierte-Aktionen-Karte vom Blockierte-Aktionen-Stapel gezogen und offen auf den Ablagestapel gelegt.
- 2 Für JEDE auf der Karte abgebildete Aktion wird EIN Blockierte-Aktionen-Marker auf ein Arbeiterfeld dieser Aktion gelegt.
- 3 Die oberste Karte des Stapels wird aufgedeckt. Jeder kann sehen, welche Aktionen in der nächsten Runde blockiert werden.



Die Hauptaktionen spielen

Es gibt 8 Hauptaktionen: Prospekt, Ausrüstung, F&E, Verkauf, Finanzierung, Montage, Sponsoring und Einkauf.



Durch das Spielen einer Hauptaktion platziert ein Spieler einen Aktionsmarker auf das ausgewählte Hauptaktionsfeld, führt die ausgewählte Aktion aus und erhält den Bonus der Aktion, falls vorhanden.

Ein Spieler kann eine Hauptaktion mit den folgenden Einschränkungen spielen:

- 1 Jede Hauptaktion kann nur EINMAL pro Runde gespielt werden.
- 2 Nur EINE Hauptaktion kann pro Spalte pro Runde gespielt werden, es sei denn, ein Spieler spielt „ÜBERSTUNDEN“ (siehe Seite 27).

BEISPIEL

Wenn PROSPEKT in dieser Runde gespielt wird, kann FINANZIERUNG in derselben Runde nicht gespielt werden, es sei denn, ÜBERSTUNDEN werden gespielt.



COMPONENTS

SETUP

MARKET PHASE

ACTION PHASE

DONATION PHASE

AUDIT PHASE

CLEAN-UP PHASE

MAIN ACTION

SPECIAL ACTION

FREE ACTION

RELATIONSHIP TRACK

TECHNOLOGY TRACK

REPUTATION TRACK

ACHIEVEMENTS

END-GAME VICTORY POINTS

Die freien Aktionen spielen

Es gibt 4 Sonderaktionen: Überstunden, Überbau, Übertakten und Overdrive.



Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Sonderaktion spielt, verliert dieser Spieler NUR EINE Zuverlässigkeit, zahlt Kredite und führt die Symbole der Aktion aus, wie auf der rechten Seite eines Spielertableaus dargestellt.

Die Details jeder Sonderaktion werden auf Seite 27 erläutert.

ZUVERLÄSSIGKEITS-TRACK

In diesem Spiel verliert ein Spieler nur dann Zuverlässigkeit, wenn er Sonderaktionen spielt. Immer wenn ein Spieler EINE Zuverlässigkeit verliert, bewegt er seinen Zuverlässigkeitsmarker UM EIN Feld nach links.

Wenn der Marker auf ein Feld mit Vorteilen bewegt wird, erhält der Spieler diese Vorteile SOFORT.

Wenn der Zuverlässigkeitsmarker eines Spielers zum ersten Mal unter "0" fällt, bewegt er den Marker UM EIN Feld nach links und zahlt ZWEI zusätzliche Kredite. Führe dann die Aktion aus und zahle die Kredite normal.

Wenn ein Spieler später im Spiel Zuverlässigkeit verliert, der Marker aber nicht weiter bewegt werden kann, bleibt der Marker auf dem letzten Feld und der Spieler zahlt ZWEI zusätzliche Kredite. Zahle dann die Kredite und führe die Aktion normal aus.

HINWEIS: Bitte beachte, dass es in diesem Spiel keine Möglichkeit gibt, Zuverlässigkeit zu gewinnen.



Die freie Aktion spielen

Es gibt 4 freie Aktionen: eine Spezialistenkarte spielen, die Fähigkeit eines Spezialisten nutzen, eine Spezialistenkarte ablegen und einen Vertrags-Token verwenden.



Die Details jeder freien Aktion werden auf Seite 29 erläutert.

SPENDEN-PHASE

In umgekehrter Zugreihenfolge spendet jeder Spieler nacheinander Ressourcen und Kredite, um den Spenden-Track voranzubringen und Endspiel-SP zu erhalten. Die Gesamtanzahl der gespendeten Ressourcen und/oder Kredite DARF die Gesamtanzahl der vorangebrachten PROSPEKT-TRACKS PLUS ZWEI NICHT überschreiten, unabhängig davon, wie viele Felder auf jedem Track vorangebracht wurden. Nachdem ein Spieler eine Anzahl von Ressourcen und/oder Krediten gespendet hat, bewegt er seinen Spendenmarker um diese Anzahl von Feldern nach rechts.

BEISPIEL

Tyler hat 2 von 4 Prospekt-Tracks vorangebracht, also kann er insgesamt 4 Ressourcen und/oder Kredite spenden (2 + 2). Tyler spendet 2 Ressourcen und 1 Kredit. Er bewegt seinen Spendenmarker um 3 Felder nach rechts.



Spenden-Track und Reputations-Track

Immer wenn ein Spieler einen Spendenmarker auf ein Feld bewegt, das  enthält, erhöht dieser Spieler SOFORT seinen Ruf um EINS (siehe Reputations-Track auf Seite 33). Bewege den Spendenmarker dann weiter, wenn noch Züge übrig sind.

COMPONENTS

SETUP

MARKET PHASE

ACTION PHASE

DONATION PHASE

AUDIT PHASE

CLEAN-UP PHASE

MAIN ACTION

SPECIAL ACTION

FREE ACTION

RELATIONSHIP TRACK

TECHNOLOGY TRACK

REPUTATION TRACK

ACHIEVEMENTS

END-GAME VICTORY POINTS



Einige Fähigkeiten mit  erlauben es einem Spieler, den Spendenmarker UM EIN Feld nach rechts zu bewegen; wenn der Marker jedoch auf ein Feld mit  bewegt wird, erhält dieser Spieler KEINEN Ruf.

AUDIT-PHASE

Die Audit-Phase beginnt ab der zweiten Runde (überspringen Sie diese Phase in der ersten Runde).

Um diese Phase auszuführen, befolgen Sie diese Schritte:

- 1 Der aktuelle Startspieler würfelt mit dem Audit-Würfel und bewegt den Audit-Marker um so viele Felder nach rechts auf dem Audit-Track.
- 2 Wenn der Marker auf dem Auslöserfeld stehen bleibt oder dieses passiert , wird die entsprechende Karte ausgeführt, nachdem der Marker seine Bewegung beendet hat.
- 3 Die ausgeführte Audit-Karte wird umgedreht. Wenn der Audit-Marker auf dem Auslöser der umgedrehten Karte stehen bleibt, wird der Marker auf das ganz rechte Feld dieser umgedrehten Karte gelegt. Andernfalls bleibt der Marker auf dem Feld stehen, auf dem er zum Stehen gekommen ist.



Eine Audit-Karte ausführen

Immer wenn eine Audit-Karte ausgelöst wird, überprüft jeder Spieler, ob er die Anforderung auf der Karte erfüllt. Es gibt fünf verschiedene Arten von Anforderungen:

- Mindestens so viele oder mehr Kredite besitzen
- Mindestens so viele oder mehr Ressourcen-Token besitzen
- Mindestens so viele oder mehr Karten des abgebildeten Kartentyps gekauft haben
- Mindestens so viele oder mehr Prospekt-Tracks vorangebracht haben
- Mindestens so viele oder mehr Arbeiter einer bestimmten Stufe auf dem Technologie-Track haben

Ein Spieler, der die Anforderung nicht erfüllt, erhält EINEN Minus 3-VP Token .

BEISPIEL

Eine ausgelöste Audit-Karte erfordert, dass jeder Spieler mindestens 4 Kredite hat. Emily hat jetzt nur 2 Kredite. Sie erhält EINEN Minus 3 VP Token.

AUFRÄUM-PHASE

Befolgen Sie diese Schritte für jede Aufräum-Phase:

- 1 Jeder Spieler, dessen Zuverlässigkeitsmarker sich auf einem Feld innerhalb des Abschnitts mit der ZAHL "4" befindet, erhält EINEN VP.

HINWEIS: In der FÜNFTEN Runde überspringen Sie die Schritte 2–8

- 2 Lege alle drei Ressourcen-Token auf dem Marktfeld zurück in den gemeinsamen Vorrat.
- 3 Lege alle Arbeiterwürfel auf jedem Arbeiterfeld und die Ausrüstungskarten jedes Spielers an ihren Besitzer zurück.

WICHTIG

Lasse alle Arbeiterwürfel auf dem Technologie-Track, wo sie sind.



- 4 Wirf die am weitesten links liegenden Ausrüstungs, F&E und V erkaufsauftragskarten ab. Schiebe alle Karten in jeder Reihe nach links. Ziehe eine Karte von jedem Stapel und lege sie auf den leeren Platz in ihrer jeweiligen Reihe. Wenn nicht genügend Karten vorhanden sind, mische die abgelegten Karten neu.



- 5 Wirf alle Sponsoring-Plättchen ab. Ziehe nacheinander ein Plättchen vom Sponsoring-Stapel und lege es auf den am weitesten links liegenden leeren Platz in der Reihe, bis die Reihe wieder gefüllt ist. Wenn der Stapel leer ist, mische die abgelegten Plättchen neu und ziehe weiter, bis die Reihe gefüllt ist.

NOTE: Für die Aufräum-Phase der ZWEITEN Runde entferne alle Sponsoring-Plättchen mit **R1**–**R2** aus dem Spiel und lege sie zurück in die Schachtel. Verwende die Sponsoring-Plättchen mit **R3**–**R5**

COMPONENTS

SETUP

MARKET PHASE

ACTION PHASE

DONATION PHASE

AUDIT PHASE

CLEAN-UP PHASE

MAIN ACTION

SPECIAL ACTION

FREE ACTION

RELATIONSHIP TRACK

TECHNOLOGY TRACK

REPUTATION TRACK

ACHIEVEMENTS

END-GAME VICTORY POINTS

- 6 Entferne alle Vertrags-Token von allen Karten im Bereich der Gemeinsamen Spezialisten aus dem Spiel und lege sie zurück in die Schachtel.
- 7 Wenn sich keine Zugreihenfolge-Marker auf der Nächste-Zugreihenfolge-Leiste befinden, bleibt die Zugreihenfolge gleich; überspringen Sie diese Schritte. Andernfalls passen Sie die Zugreihenfolge in den folgenden Schritten an:
- 7.1. Entferne die Zugreihenfolge-Marker auf der Aktuelle-Zugreihenfolge-Leiste mit den gleichen Farben, die sich auf der Nächste-Zugreihenfolge-Leiste befinden.
 - 7.2. Schiebe alle verbleibenden Marker auf der Aktuelle-Zugreihenfolge-Leiste nach unten, bis genügend Plätze für die Marker auf der Nächste-Zugreihenfolge-Leiste vorhanden sind. Ordne keine Marker neu an.
 - 7.3. Schiebe die Marker auf der Nächste-Zugreihenfolge-Leiste in der gleichen Reihenfolge auf die Aktuelle-Zugreihenfolge-Leiste. Ordne keine Marker neu an.



- 8 Bewege den Rundenmarker UM EIN Feld nach unten. Wenn der Rundenmarker auf das **R4** Feld bewegt wird, nehmen alle Spieler ihren eigenen Aktionsmarker in ihren Spielbereich. Von nun an hat jeder Spieler VIER Aktionen.
- 9 Drehe alle gedrehten Spezialistenkarten um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn. Sie sind bereit für die nächste Runde.

HAUPTAKTION

Es gibt zwei Arten von Hauptaktionen – Aktionen mit erforderlichen Arbeitern und Aktionen ohne erforderliche Arbeiter.



AKTIONEN MIT ERFORDERLICHEN ARBEITERN

Aktionen mit erforderlichen Arbeitern sind Prospekt, Ausrüstung, F&E und Verkauf.



Um diese Aktionen auszuführen, befolge diese Schritte:

- 1 Platziere einen Aktionsmarker auf das ausgewählte Aktionsfeld auf einem Spielertableau.
- 2 Nimm EINEN Arbeiter vom TECHNOLOGIE-Track und platziere ihn auf ein verfügbares Arbeiterfeld der ausgewählten Aktion.
- 3 Führe die ausgewählte Aktion basierend auf der STUFE des Arbeiters aus (siehe Ausführung jeder Aktion im nächsten Thema).
- 4 Erhalte die auf dem Hauptspielbrett dargestellten Boni der Aktion.



WICHTIG

Arbeiter im Spielbereich jedes Spielers können nicht gespielt werden, da es sich um unfertige Automaten handelt. Nur die Arbeiter auf dem Technologie-Track können gespielt werden.



HINWEIS: Das ganz rechte Arbeiterfeld ist nur für Arbeiter der Stufe IV reserviert.



IV

EINE KARTENREIHE AUFFÜLLEN

Immer wenn eine Ausrüstungs, F&E oder Verkaufsauftragskarte genommen wird, fülle diesen leeren Platz SOFORT wieder auf, indem du alle Karten von rechts nach links des leeren Platzes schiebst, bis nur noch der ganz rechte Platz leer ist. Ziehe dann eine Karte vom Stapel und lege sie offen auf den leeren, ganz rechten Platz.



COMPONENTS

SETUP

MARKET PHASE

ACTION PHASE

DONATION PHASE

AUDIT PHASE

CLEAN-UP PHASE

MAIN ACTION

REQUIRED WORKER ACTIONS

PROSPECT ACTION

EQUIPMENT ACTION

R&D ACTION

SALE ACTION

NON-REQUIRED WORKER ACTION

FUNDING ACTION

ASSEMBLING ACTION

SPONSORSHIP ACTION

PURCHASING ACTION

SPECIAL ACTION

FREE ACTION

RELATIONSHIP TRACK

TECHNOLOGY TRACK

REPUTATION TRACK

ACHIEVEMENTS

END-GAME VICTORY POINTS

PROSPEKT-AKTION

Alle Spieler wetteifern darum, ihren Prospektmarker an die Spitze jedes Tracks zu bewegen.
NUR EIN Spieler kann das oberste Feld jedes Prospekt-Tracks besetzen.



Die Aktion ausführen

Nachdem ein Spieler einen Arbeiter auf das Arbeiterfeld der Prospekt-Aktion platziert hat, wird die Prospekt-Aktion in den folgenden Schritten ausgeführt:

- 1 Ein Spieler wählt NUR EINEN Track aus und teilt dies den anderen Spielern mit.
- 2 Der Spieler würfelt mit 3 Stufenwürfeln und vergleicht jeden Würfel mit der Stufe des platzierten Arbeiters des Spielers.
 - a. ESTANDEN, wenn ein Würfelergebnis gleich oder niedriger als die Stufe des Arbeiters ist.
 - b. GESCHEITERT, wenn ein Würfelergebnis höher als die Stufe des Arbeiters ist.



HINWEIS: Die OVERDRIVE-Aktion (siehe Seite 28) kann während der Ausführung der Prospekt-Aktion gespielt werden. Overdrive hilft Spielern, indem es alle Ergebnisse der Stufenwürfel verringert.

- 3 Ein Spieler bewegt einen Prospektmarker für jeden BESTANDENEN Wurf UM EIN Feld auf dem ausgewählten Track nach oben. Das Bewegen auf einige Felder erfordert, dass ein Spieler Kredite zahlt und/oder genügend F&E und/oder Verkaufsauftragskarten besitzt. Wenn ein Spieler die Anforderungen nicht erfüllen kann, DARF dieser Spieler die Prospektmarker NICHT auf das nächste Feld bewegen und die verbleibenden BESTANDENEN Würfe GEHEN VERLOREN.
- 4 Für jedes Feld, auf das der Prospekt-Token bewegt wird, erhält der Spieler sofort die Vorteile, die auf der rechten Seite dieses Feldes dargestellt sind (mit Ausnahme der Endspiel-VP ). Vorteile können Reputation (siehe Reputations-Track auf Seite 33) und/oder Beziehungen (siehe Beziehungs-Tracks auf Seite 31) sein.



Aktionsboni

Der Bonus einer Prospekt-Aktion basiert auf dem ausgewählten Track.



: Erhalte eine Gesamtanzahl von ROTEN und/oder GELBEN Ressourcen-Token entsprechend der Stufe des gespielten Arbeiters.



: Erhalte eine Gesamtanzahl von ROTEN und/oder BLAUEN Ressourcen-Token entsprechend der Stufe des gespielten Arbeiters.



: Erhalte eine Gesamtanzahl von BLAUEN und/oder GELBEN Ressourcen-Token entsprechend der Stufe des gespielten Arbeiters.



: Erhalte eine Gesamtanzahl von Ressourcen-Token BELIEBIGER FARBE entsprechend der Stufe des gespielten Arbeiters.

AUSRÜSTUNGS-AKTION

Der Kauf von Ausrüstungskarten verbessert die Vorteile der Hauptaktionen und gewährt viele SP, wenn mit einem Arbeiter hoher Stufe gespielt wird.

Die Aktion ausführen

Nachdem ein Spieler einen Arbeiter auf das Arbeiterfeld der Ausrüstungs-Aktion platziert hat, wird die Ausrüstungs-Aktion in den folgenden Schritten ausgeführt:

- 1 Der Spieler nimmt eine Karte aus der Ausrüstungsreihe basierend auf der Stufe des gespielten Arbeiters; Stufe I kann nur die am weitesten links liegenden Karten kaufen; Stufe IV hingegen kann beliebige Karten in der Reihe kaufen.



- 2 Fülle die Reihe sofort wieder auf (siehe Seite 17).
- 3 Bezahle die Ressourcen, die oben auf der genommenen Karte abgebildet sind.
- 4 Platziere die genommene Karte neben das Spielertableau.

COMPONENTS

SETUP

MARKET PHASE

ACTION PHASE

DONATION PHASE

AUDIT PHASE

CLEAN-UP PHASE

MAIN ACTION

REQUIRED WORKER ACTIONS

PROSPECT ACTION

EQUIPMENT ACTION

R&D ACTION

SALE ACTION

NON-REQUIRED WORKER ACTION

FUNDING ACTION

ASSEMBLING ACTION

SPONSORSHIP ACTION

PURCHASING ACTION

SPECIAL ACTION

FREE ACTION

RELATIONSHIP TRACK

TECHNOLOGY TRACK

REPUTATION TRACK

ACHIEVEMENTS

END-GAME VICTORY POINTS

- 5** Spiele die zusätzliche Aktion, die im oberen Teil der Karte abgebildet ist. Die zusätzliche Aktion ist eine EINMALIGE Aktion. Sie muss SOFORT in diesem Schritt gespielt werden. Andernfalls VERFÄLLT diese Aktion.

Befolge diese Schritte, um die zusätzliche Aktion auszuführen:

- 5.1.** Nimm EINEN Arbeiter vom TECHNOLOGIE-Track und platziere ihn auf die Karte.
- 5.2.** Führe die zusätzliche Aktion normal aus, als ob ein Spieler eine Hauptaktion spielt. Wenn es sich um eine Ausrüstungs-Aktion handelt, kann der Spieler eine weitere Ausrüstungskarte kaufen, darf aber die zusätzliche Aktion dieser Karte NICHT verwenden. Sonderaktionen und Freie Aktionen können in diesem Schritt vor oder nach dem Ausführen der zusätzlichen Aktion verwendet werden.



- 6** Wähle eine der vier Spalten auf dem Spielertableau aus und platziere die genommene Karte unterhalb des Tableaus (oder unter einer bereits vorhandenen Karte), wobei die Karte an der Spalte ausgerichtet wird. Die platzierte Karte DARF für den Rest des Spiels NICHT bewegt werden. Jede Spalte kann bis zu ZWEI Ausrüstungskarten enthalten.



- 7 Stecke die genommene Karte unter das Spielertableau (oder unter eine bereits vorhandene Ausrüstungskarte), sodass nur der obere Teil der Karte bedeckt ist. Wenn sich ein Arbeiterwürfel auf der Karte befindet, lasse den Würfel dort liegen. Dieser Würfel DARF bis zum Ende der Runde NICHT für die Montage-Aktion verwendet werden.



WICHTIG

Als passive Fähigkeit gewährt jede Ausrüstungskarte einen Rabatt für den Kauf der nächsten Ausrüstungskarten. Dieser Rabatt gilt SOFORT nach dem Kauf der Karte. Diese Rabatte werden addiert. Die Anzahl der bezahlten Ressourcen sinkt niemals unter 0.



COMPONENTS

SETUP

MARKET PHASE

ACTION PHASE

DONATION PHASE

AUDIT PHASE

CLEAN-UP PHASE

MAIN ACTION

REQUIRED WORKER ACTIONS

PROSPECT ACTION

EQUIPMENT ACTION

R&D ACTION

SALE ACTION

NON-REQUIRED WORKER ACTION

FUNDING ACTION

ASSEMBLING ACTION

SPONSORSHIP ACTION

PURCHASING ACTION

SPECIAL ACTION

FREE ACTION

RELATIONSHIP TRACK

TECHNOLOGY TRACK

REPUTATION TRACK

ACHIEVEMENTS

END-GAME VICTORY POINTS

BEISPIEL

Den Abbildungen oben zufolge kauft Emily eine Ausrüstungskarte, die ZWEI rote Token und EINEN gelben Token kostet. Auf ihrem Tableau hat sie Rabatte für EINEN roten, EINEN blauen und ZWEI gelbe Token. Daher bezahlt sie EINEN roten Token, um die Karte zu kaufen (2-1 für rot und 1-1 für gelb).



Fähigkeit der Ausrüstung

Die Fähigkeiten der Ausrüstungskarten in jeder Spalte können verwendet werden, **NACHDEM** ein Spieler einen Aktionsmarker in dieser Spalte platziert hat. Diese Fähigkeiten müssen **VOR** und/oder **NACH** dem Ausführen der ausgewählten Hauptaktion verwendet werden.



Diese Fähigkeiten DÜRFEN NICHT verwendet werden, wenn ein Spieler eine zusätzliche Aktion auf einer Ausrüstungskarte spielt.



Aktionsbonus

Ein Spieler erhält SP in Höhe der Stufe des gespielten Arbeiters.

F&E-AKTION

F&E ist der beste Weg, um Arbeiter aufzuwerten. Darüber hinaus sammeln die Spieler Automatenteile und erhalten SP für jeden Satz von Teilen am Ende des Spiels.

Die Aktion ausführen

Nachdem ein Spieler einen Arbeiter auf das Arbeiterfeld der F&E-Aktion platziert hat, wird die F&E-Aktion in den folgenden Schritten ausgeführt:

- 1 Der Spieler nimmt eine Karte aus der F&E-Reihe basierend auf der Stufe des gespielten Arbeiters; Stufe I kann nur die am weitesten links liegenden Karten kaufen; Stufe IV hingegen kann beliebige Karten in der Reihe kaufen.



- 2 Fülle die Reihe sofort wieder auf (siehe Seite 17).
- 3 Erhalte Vorteile von der Karte, die normalerweise sind: Arbeiter aufwerten (siehe Technologie-Track auf Seite 32) und Beziehungen verbessern (siehe Beziehungs-Track auf Seite 31).
- 4 Platziere die genommene Karte verdeckt in den Spielbereich des Spielers.



Aktionsboni

Der Bonus einer F&E-Aktion basiert auf der Runde, in der sie gespielt wird.

(R1) : Ein Spieler erhält eine Anzahl von KREDITEN in Höhe der Stufe des gespielten Arbeiters.

(R2+) : Ein Spieler erhält eine Gesamtanzahl von Ressourcen-Token BELIEBIGER Art und/oder KREDITEN in Höhe der Stufe des gespielten Arbeiters.

VERKAUFS-AKTION

Verkaufsauftragskarten erhöhen den Ruf der Spieler, verbessern Beziehungen und gewähren Endspiel-SP.

Die Aktion ausführen

Nachdem ein Spieler einen Arbeiter auf das Arbeiterfeld der Verkaufs-Aktion platziert hat, wird die Verkaufs-Aktion in den folgenden Schritten ausgeführt:

- 1 Der Spieler nimmt eine Karte aus der Verkaufsreihe basierend auf der Stufe des gespielten Arbeiters; Stufe I kann nur die am weitesten links liegenden Karten kaufen; Stufe IV hingegen kann beliebige Karten in der Reihe kaufen.



COMPONENTS

SETUP

MARKET PHASE

ACTION PHASE

DONATION PHASE

AUDIT PHASE

CLEAN-UP PHASE

MAIN ACTION

REQUIRED WORKER ACTIONS

PROSPECT ACTION

EQUIPMENT ACTION

R&D ACTION

SALE ACTION

NON-REQUIRED WORKER ACTION

FUNDING ACTION

ASSEMBLING ACTION

SPONSORSHIP ACTION

PURCHASING ACTION

SPECIAL ACTION

FREE ACTION

RELATIONSHIP TRACK

TECHNOLOGY TRACK

REPUTATION TRACK

ACHIEVEMENTS

END-GAME VICTORY POINTS

- 2 Fülle die Reihe sofort wieder auf (siehe Seite 17).
- 3 Bezahle die Ressourcen, die oben auf der genommenen Karte abgebildet sind.
- 4 Verbessere SOFORT eine Beziehung (siehe Beziehungs-Track auf Seite 31) und erhöhe den Ruf UM EINS (siehe Reputations-Track auf Seite 33).
- 5 Platziere die genommene Karte verdeckt im Spielbereich des Spielers.



Aktionsboni

Ein Spieler erhält eine Anzahl von KREDITEN in Höhe der Stufe des gespielten Arbeiters.

AKTIONEN OHNE ERFORDERLICHE ARBEITER

Aktionen ohne erforderliche Arbeiter sind Finanzierung, Montage, Sponsoring und Einkauf.



Immer wenn ein Spieler eine dieser Aktionen spielt, platziert er einen Aktionsmarker auf das Aktionsfeld auf dem Spielertableau. Führe dann die ausgewählte Aktion aus.

FINANZIERUNGS-AKTION

Die Finanzierungs-Aktion ist der einfachste Weg, um Kredite zu erhalten. Die Anzahl der INGENIEURE beeinflusst direkt die Anzahl der erhaltenen Kredite. Je mehr Ingenieure, desto mehr Kredite werden erhalten.

Die Aktion ausführen

Nachdem ein Spieler einen Aktionsmarker auf das Feld der Finanzierungs-Aktion platziert hat, wird die Finanzierungs-Aktion in den folgenden Schritten ausgeführt:

- 1 Nimm DREI Kredite aus dem gemeinsamen Vorrat.
- 2 Nimm EINEN zusätzlichen Kredit pro EINEM Ingenieur, der auf dem Reputations-Track abgebildet ist (siehe Reputations-Track auf Seite 33).

BEISPIEL

Emily spielt die Finanzierungs-Aktion; sie nimmt 3 Kredite und 2 zusätzliche Kredite, da sich ihr Reputationsmarker auf Feld Nummer 6 befindet.



MONTAGE-AKTION

Die Montage-Aktion ermöglicht es einem Spieler, neue Arbeiter zu bauen. Die Anzahl der gekauften VERKAUFS-AUFTRAGS-Karten beeinflusst die STUFE des ERSTEN hinzugefügten Arbeiters, und die Anzahl der INGENIEURE beeinflusst die Anzahl der hinzugefügten Arbeiter.

Die Aktion ausführen

Nachdem ein Spieler einen Aktionsmarker auf das Feld der Montage-Aktion platziert hat, wird die Montage-Aktion in den folgenden Schritten ausgeführt:

- 1 Nimm EINEN Arbeiter aus dem Spielbereich des Spielers (NICHT von einer Ausrüstungskarte) und platziere ihn auf dem Technologie-Track. Werte dann SOFORT UM EINE Stufe pro gekaufter VERKAUFS-AUFTRAGS-Karte auf. Dieser Arbeiter DARF NICHT höher als STUFE IV aufgewertet werden.
- 2 Nimm für JEDEN Ingenieur (siehe Reputations-Track auf Seite 33) EINEN Arbeiter aus dem Spielbereich des Spielers (NICHT von einer Ausrüstungskarte) und platziere ihn auf das STUFE-I-Feld auf dem Technologie-Track.

BEISPIEL

Tyler spielt die Montage-Aktion; er nimmt 1 Arbeiterwürfel und platziert ihn auf das STUFE-III-Feld, weil er ZWEI Verkaufsauftragskarten gekauft hat; er nimmt ZWEI zusätzliche Arbeiter der Stufe I, weil sich sein Reputationsmarker auf Feld Nummer 6 auf dem Reputations-Track befindet, er also ZWEI Ingenieure hat.



HINWEIS: Wenn ein Spieler nicht genügend unfertige Arbeiter hat, um sie auf den Technologie-Track zu platzieren, platziere nur die verbleibenden unfertigen Arbeiter auf den Technologie-Track.

COMPONENTS

SETUP

MARKET PHASE

ACTION PHASE

DONATION PHASE

AUDIT PHASE

CLEAN-UP PHASE

MAIN ACTION

REQUIRED WORKER ACTIONS

PROSPECT ACTION

EQUIPMENT ACTION

R&D ACTION

SALE ACTION

NON-REQUIRED WORKER ACTION

FUNDING ACTION

ASSEMBLING ACTION

SPONSORSHIP ACTION

PURCHASING ACTION

SPECIAL ACTION

FREE ACTION

RELATIONSHIP TRACK

TECHNOLOGY TRACK

REPUTATION TRACK

ACHIEVEMENTS

END-GAME VICTORY POINTS

SPONSORING-AKTION

Das Spielen der Sponsoring-Aktion hilft Spielern, kostenlos einige nützliche Vorteile zu erlangen und eine bessere Position auf der Nächste-Zugreihenfolge-Leiste zu erhalten.

Die Aktion ausführen

Nachdem ein Spieler einen Aktionsmarker auf das Feld der Sponsoring-Aktion platziert hat, wird die Sponsoring-Aktion in den folgenden Schritten ausgeführt:

- 1 Nimm EIN Sponsoring-Plättchen aus der Sponsoring-Reihe. FÜLLE die Reihe NICHT wieder auf.
- 2 Erhalte die auf dem Plättchen abgebildeten Vorteile.
- 3 Lege das genommene Plättchen neben das Hauptspielbrett ab.
- 4 Platziere den Zugreihenfolge-Marker des Spielers (den, der sich nicht auf dem Spielbrett befindet) auf das oberste leere Feld der Nächste-Zugreihenfolge-Leiste; wenn dieser Spieler jedoch gerade der Startspieler ist, kann dieser Spieler in der nächsten Runde nicht erneut den Startspieler beanspruchen. Platziere den Marker stattdessen auf das nächste verfügbare Feld.



EINKAUF-AKTION

Die Einkaufs-Aktion hilft Spielern, mehr Ressourcen zu erhalten. Die Anzahl der INGENIEURE beeinflusst direkt die Anzahl der erhaltenen Ressourcen-Token. Je mehr Ingenieure, desto mehr Ressourcen-Token werden erhalten.

Die Aktion ausführen

Nachdem ein Spieler einen Aktionsmarker auf das Feld der Einkaufs-Aktion platziert hat, wird die Einkaufs-Aktion in den folgenden Schritten ausgeführt:

- 1 Nimm DREI Ressourcen-Token aus dem gemeinsamen Vorrat, die mit den Ressourcen-Token auf dem MARKT-Feld auf dem Hauptspielbrett ÜBEREINSTIMMEN.
- 2 Würfle für JEDEN Ingenieur (siehe Reputations-Track auf Seite 33) mit EINEM Ressourcenwürfel und erhalte EIN Ressourcen-Token aus dem gemeinsamen Vorrat.

BEISPIEL

Emily spielt die Einkaufs-Aktion. Sie sieht, dass sich 1 roter Token, 1 gelber Token und 1 blauer Token auf dem Markt befinden. Ihr Reputationsmarker befindet sich auf Feld Nummer 6, also hat sie 2 Ingenieure. Sie würfelt dann mit 2 Ressourcenwürfeln und erhält 2 weitere rote Token aus dem gemeinsamen Vorrat.



SONDERAKTIONEN

Sonderaktionen müssen VOR ODER NACH einer Aktion gespielt werden, sofern nichts anderes angegeben ist.

ÜBERSTUNDEN-AKTION

Überstunden ermöglichen es Spielern, zwei VERSCHIEDENE Aktionen in DERSELBEN Spalte derselben Runde zu spielen. Überstunden müssen SOFORT direkt vor dem Spielen dieser Hauptaktion gespielt werden.

Um die Überstunden zu spielen, befolge diese Schritte:

- 1 Ein Spieler verliert EINE Zuverlässigkeit (siehe Zuverlässigkeits-Track auf Seite 12) und zahlt ZWEI Kredite.
- 2 Der Spieler spielt die Hauptaktion normal.



ÜBERBAU-AKTION

Überbau ermöglicht es Spielern, EINEN Arbeiter der STUFE I auf dem Technologie-Track hinzuzufügen.

Um den Überbau zu spielen, befolge diese Schritte:

- 1 Der Spieler verliert EINE Zuverlässigkeit (siehe Zuverlässigkeits-Track auf Seite 12) und zahlt DREI Kredite.
- 2 Nimm EINEN Arbeiterwürfel und platziere ihn auf das STUFE I Feld auf dem Technologie-Track.



COMPONENTS

SETUP

MARKET PHASE

ACTION PHASE

DONATION PHASE

AUDIT PHASE

CLEAN-UP PHASE

MAIN ACTION

REQUIRED WORKER ACTIONS

PROSPECT ACTION

EQUIPMENT ACTION

R&D ACTION

SALE ACTION

NON-REQUIRED WORKER ACTION

FUNDING ACTION

ASSEMBLING ACTION

SPONSORSHIP ACTION

PURCHASING ACTION

SPECIAL ACTION

OVERTIME ACTION

OVERBUILT ACTION

OVERCLOCK ACTION

OVERDRIVE ACTION

FREE ACTION

RELATIONSHIP TRACK

TECHNOLOGY TRACK

REPUTATION TRACK

ACHIEVEMENTS

END-GAME VICTORY POINTS

ÜBERTAKTEN ACTION

Übertakten ermöglicht es Spielern, EINEN Arbeiter UM EINE Stufe aufzuwerten.

Um das Übertakten zu spielen, befolge diese Schritte:

- 1 Der Spieler verliert EINE Zuverlässigkeit (siehe Zuverlässigkeits-Track auf Seite 12) und zahlt ZWEI Kredite.
- 2 Bewege auf dem Technologie-Track EINEN Arbeiter dieses Spielers auf das nächste Stufe-Feld.



OVERDRIVE-AKTION

Die Overdrive-Aktion hilft Spielern, auf den Prospekt-Tracks weiter voranzukommen. Diese Aktion MUSS gespielt werden, NACHDEM die Stufenwürfel gewürfelt wurden.

Um den Overdrive zu spielen, nachdem die Stufenwürfel gewürfelt wurden, befolge diese Schritte:

- 1 Der Spieler verliert NUR EINE Zuverlässigkeit (siehe Zuverlässigkeits-Track auf Seite 12).
- 2 Der Spieler zahlt EINEN Kredit und verringert ALLE Ergebnisse der gewürfelten Stufenwürfel UM EINS (die Zahl wird niemals unter I fallen); dies kann mehrmals getan werden.

BEISPIEL

Emily spielt die Prospekt-Aktion mit einem Arbeiter der Stufe II. Sie möchte auf dem ausgewählten Prospekt-Track zwei Felder vorrücken. Ihre Würfelergebnisse sind jedoch II, IV und V; sie beschließt, Overdrive zu spielen; sie verliert eine Zuverlässigkeit und zahlt 2 Kredite; ihre neuen Würfelergebnisse sind I, II und III; sie bewegt ihren Prospekt-Token auf dem ausgewählten Track um zwei Felder nach oben.

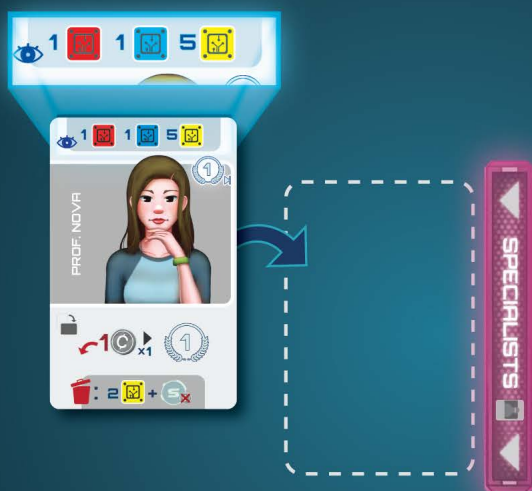


FREIE AKTION

Freie Aktionen müssen VOR ODER NACH, aber nicht während einer Aktion gespielt werden, sofern nichts anderes angegeben ist.

EINE SPEZIALISTENKARTE SPIELEN

Immer wenn ein Spieler genügend Ressourcen hat, die oben auf jeder Spezialistenkarte abgebildet sind, kann diese Karte von der Hand des Spielers in den Spezialistenbereich auf der linken Seite eines Spielertableaus gespielt werden. Die gespielten Spezialistenkarten bleiben für den Rest des Spiels dort. Es müssen KEINE Ressourcen-Token bezahlt werden.



DIE FÄHIGKEIT EINES SPEZIALISTEN NUTZEN

Die Fähigkeit jedes gespielten Spezialisten kann EINMAL pro Runde genutzt werden, indem die Karte um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht und ihre Fähigkeit ausgeführt wird. Die Karte wird in der Aufräumphase der Runde wieder zurückgedreht.



COMPONENTS

SETUP

MARKET PHASE

ACTION PHASE

DONATION PHASE

AUDIT PHASE

CLEAN-UP PHASE

MAIN ACTION

SPECIAL ACTION

OVERTIME ACTION

OVERBUILT ACTION

OVERCLOCK ACTION

OVERDRIVE ACTION

FREE ACTION

PLAY A SPECIALIST CARD

USE A SPECIALIST'S ABILITY

DISCARD A SPECIALIST CARD

USE A CONTRACT TOKEN

RELATIONSHIP TRACK

TECHNOLOGY TRACK

REPUTATION TRACK

ACHIEVEMENTS

END-GAME VICTORY POINTS

EINE SPEZIALISTENKARTE ABLEGEN

Spezialistenkarten können von der Hand eines Spielers in den Bereich der GEMEINSAMEN SPEZIALISTEN abgelegt werden. Dann erhält dieser Spieler die folgenden Vorteile:

- 1 Erhalte Ressourcen-Token aus dem gemeinsamen Vorrat, die unten auf der abgelegten Karte abgebildet sind.
- 2 Spiele EINE dieser Aktionen: Überstunden, Überbau oder Übertakten, OHNE Kredite zu bezahlen; der Spieler verliert jedoch weiterhin EINE Zuverlässigkeit.



EINEN VERTRAGS-TOKEN VERWENDEN

Ein Spieler kann die Fähigkeit eines gemeinsamen Spezialisten spielen, indem er einen Vertrags-Token auf die ausgewählte Spezialistenkarte im Bereich der Gemeinsamen Spezialisten platziert und die Fähigkeit der Karte ausführt.

WICHTIG

Jeder gemeinsame Spezialist kann von mehreren Spielern gespielt werden, aber jeder kann nur EINMAL pro Spieler pro Runde gespielt werden.

HINWEIS: Jeder Spieler hat nur 6 Vertrags-Token. Gespielte Vertrags-Token werden in der Aufräumphase aus dem Spiel ENTFERNT. Plane sorgfältig, bevor du sie verwendest.



BEZIEHUNGS-TRACKS

Die Beziehungs-Tracks stellen die Beziehungen zwischen Spielern und weltberühmten Unternehmen dar. Jeder Track repräsentiert ein Unternehmen (ein Symbol auf der linken Seite eines Tracks).



Jedes Unternehmen gewährt den Spielern am Ende des Spiels SP, abhängig von ihrem Fokus (siehe Endspiel-Siegpunkte auf Seite 34), der auf der rechten Seite jedes Tracks dargestellt ist.



Beziehungen verbessern

Nur durch das Spielen der Prospekt, F&E oder Verkaufs-Aktion kann ein Spieler eine Beziehung verbessern.

Für JEDES Firmenlogo im Prospekt-Feld oder auf einer gekauften Karte bewegt der Spieler einen Beziehungsmarker, der mit dem Logo übereinstimmt, UM EIN Feld nach rechts. Wenn sich der Marker auf dem ganz rechten Feld eines Tracks befindet, ignoriere die restlichen Bewegungen.



COMPONENTS

SETUP

MARKET PHASE

ACTION PHASE

DONATION PHASE

AUDIT PHASE

CLEAN-UP PHASE

MAIN ACTION

SPECIAL ACTION

FREE ACTION

PLAY A SPECIALIST CARD

USE A SPECIALIST'S ABILITY

DISCARD A SPECIALIST CARD

USE A CONTRACT TOKEN

RELATIONSHIP TRACK

TECHNOLOGY TRACK

REPUTATION TRACK

ACHIEVEMENTS

END-GAME VICTORY POINTS

TECHNOLOGIE-TRACK

Arbeiter auf dem Technologie-Track sind fertige Automaten, die einsatzbereit sind. Immer wenn ein Spieler eine Aktion mit erforderlichen Arbeitern spielt – entweder eine Hauptaktion oder eine auf einer Ausrüstungskarte – kann nur ein Arbeiter von diesem Track verwendet werden.

Automaten bauen

Immer wenn ein Spieler die Montage-Aktion spielt, die Überbau-Aktion spielt, ein Sponsoring-Plättchen nimmt oder eine Fähigkeit mit dem untenstehenden „Automat“-Symbol spielt; nimm eine Anzahl von Arbeiterwürfeln aus dem Vorrat des Spielers und füge sie dem Stufe-Feld auf dem Technologie-Track hinzu, das mit dem Symbol übereinstimmt.



Diese Arbeiter sind sofort einsatzbereit.



Automaten aufwerten

Immer wenn ein Spieler die Übertakten-Aktion spielt, einen Marker auf ein Feld bewegt oder eine Fähigkeit mit dem untenstehenden „Automat aufwerten“-Symbol verwendet; wähle EINEN Arbeiter auf dem Technologie-Track aus und bewege diesen Arbeiterwürfel UM EIN Feld nach rechts pro EINEM Pfeil im Symbol. Wenn sich der bewegte Arbeiter auf dem STUFE IV Feld befindet, ignoriere den verbleibenden Pfeil.



WICHTIG

Eine Aufwertung um 2 Stufen KANN NICHT auf mehrere Arbeiter aufgeteilt werden; werte NUR EINEN Arbeiter UM ZWEI Stufen auf.



REPUTATIONS-TRACK

Der Reputations-Track stellt die Popularität der Fabriken der Spieler dar. Je mehr Reputation ein Spieler hat, desto mehr Ingenieure hat ein Spieler und desto mehr SP erzielt ein Spieler am Ende des Spiels.

Reputation erlangen

Immer wenn ein Spieler eine Fähigkeit spielt, eine Karte kauft oder einen Marker auf ein Feld mit einem  bewegt, bewegt er seinen Reputationsmarker UM EIN Feld nach rechts auf dem Reputations-Track für JEDES Reputations-Symbol.



Ingenieure

Ingenieure repräsentieren die Anzahl der Mitarbeiter in den Fabriken der Spieler. Die Anzahl der Ingenieure beeinflusst direkt die Vorteile der Finanzierungs-, Montage- und Einkaufs-Aktionen. Je höher die Anzahl der Ingenieure, desto besser sind die Vorteile, die ein Spieler erhält.

BEISPIEL

Tylers Reputations-Token befindet sich auf Feld Nummer 6 des Reputations-Tracks und er hat 2 Ingenieure in seiner Fabrik.



Einen SP-Token erhalten

Immer wenn die Reputation eines Spielers auf ein Feld mit VP-Token bewegt wird (siehe Aufbau  auf Seite 7), nimmt dieser Spieler den obersten VP-Token und erhält die auf dem Token abgebildeten VP. Entferne diesen Token dann aus dem Spiel.

COMPONENTS

SETUP

MARKET PHASE

ACTION PHASE

DONATION PHASE

AUDIT PHASE

CLEAN-UP PHASE

MAIN ACTION

SPECIAL ACTION

FREE ACTION

RELATIONSHIP TRACK

TECHNOLOGY TRACK

REPUTATION TRACK

ACHIEVEMENTS

END-GAME VICTORY POINTS



ERFOLGE

Zu jedem Zeitpunkt während des Spiels können Spieler ihre eigenen Erfolgsmarker auf beliebige Erfolgskarten platzieren, für die sie die Anforderungen erfüllen und SOFORT die Vorteile (auf der rechten Seite der Karte) erhalten.

Wenn die Spieler die ersten sind, die die Anforderungen einer Karte erfüllen, erhält jeder dieser Spieler zusätzlich EINEN Kredit oder EINEN beliebigen Ressourcen-Token.

BEISPIEL

Tyler erfüllt die Anforderungen auf einer Erfolgskarte; er platziert einen seiner Erfolgsmarker auf diese Karte und erhält die Vorteile auf dieser Karte; er erhält auch einen zusätzlichen roten Ressourcen-Token, da er der Erste ist, der diese Karte erreicht.



ENDSPIEL-SIEGSPUNKTE

Das Spiel endet am Ende der FÜNFTEN Runde. Alle Spieler addieren die Endspiel-SP zu den SP, die sie während des Spiels gesammelt haben.

Prospekt-SP

Auf jedem Prospekt-Track addiert jeder Spieler die SP auf dem Feld, auf dem sich der Marker des Spielers befindet.



Ausrüstungs-SP

Zähle die Anzahl der gekauften Ausrüstungskarten; addiere die VP gemäß der folgenden Tabelle (maximale VP sind 9):

	1	2	3	4	5	6
	1	2	3	5	7	9

F&E-VP

Zähle die Anzahl der verschiedenen Automatenteile in den gekauften F&E-Karten.

Mehrere Exemplare desselben Teils zählen jeweils als ein neues Set.

Addiere die VP für jedes Set gemäß der folgenden Tabelle:

	1	2	3	4	5
	2	5	8	12	16

Verkaufsauftrags-VP

Addiere die Endspiel-VP, die auf jeder gekauften Verkaufsauftragskarte abgebildet sind.



Reputations-Track VP

Auf dem Reputations-Track addiert jeder Spieler die VP, die NUR auf dem Feld abgebildet sind, auf dem sich der Reputationsmarker des Spielers befindet.



COMPONENTS

SETUP

MARKET PHASE

ACTION PHASE

DONATION PHASE

AUDIT PHASE

CLEAN-UP PHASE

MAIN ACTION

SPECIAL ACTION

FREE ACTION

RELATIONSHIP TRACK

TECHNOLOGY TRACK

REPUTATION TRACK

ACHIEVEMENTS

END-GAME VICTORY POINTS

SPENDEN-TRACK VP

Auf dem Spenden-Track addiert jeder Spieler die SP auf dem Feld, auf dem sich der Spendenmarker des Spielers befindet.



BEZIEHUNGS-TRACKS VP

Auf dem  Track zählt jeder Spieler die Anzahl der erfüllten Erfolge (d. h. die Anzahl der Erfolgsmarker des Spielers auf einer Karte). Multipliziere diese Zahl mit den SP auf dem Feld, auf dem sich der  des Spielers befindet. Addiere das Ergebnis zu den SP des Spielers.



Auf dem  Track zählt jeder Spieler die Anzahl der gespielten Spezialistenkarten. Multipliziere diese Zahl mit den SP auf dem Feld, auf dem sich der  des Spielers befindet. Addiere das Ergebnis zu den SP des Spielers.



Auf dem  Track siehe die Zahl in dem Abschnitt, in dem sich der Zuverlässigkeitsmarker eines Spielers befindet. Multipliziere diese Zahl mit den SP auf dem Feld, auf dem sich der  des Spielers befindet. Addiere das Ergebnis zu den SP des Spielers.



SPEZIALISTEN-VP

Addiere die VP, die auf jeder von einem Spieler gespielten Spezialistenkarte abgebildet sind.



AUDIT FEHLGESCHLAGEN

Ein Spieler ZIEHT DREI VP für jeden Minus 3 SP Token im Spielbereich des Spielers ab.



GEBAUTE AUTOMATEN PUNKTE

Zähle die GESAMTSTUFE aller Arbeiter eines Spielers auf dem Technologie-Track. Teile diese Zahl durch 2 (runde auf). Addiere das Ergebnis zu den VP des Spielers.



VERBLEIBENDE RESSOURCEN UND KREDITE

Für jeden Satz von DREI Krediten und/oder Ressourcen-Token (ABRUNDEN) addiert ein Spieler EINEN VP.

Der Spieler mit den höchsten SP gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit der höheren Reputation.

Wenn das Spiel immer noch unentschieden ist, gewinnt der Spieler mit der höheren Zuverlässigkeit.

Und wenn das Spiel immer noch unentschieden ist, ist der Gewinner der Erste, der dieses Spiel auf Board Game Geek bewertet!

VARIANTE MIT BEGRENZTEN GEMEINSAMEN SPEZIALISTEN

Beim Testen des Spiels haben wir festgestellt, dass viele Spieler Spezialisten aus ihrer Hand für Ressourcen ablegen. Später sind sie von der Anzahl der gemeinsamen Spezialisten überfordert.

In diesem Fall geht die ERSTE abgelegte Spezialistenkarte eines Spielers in den Bereich der Gemeinsamen Spezialisten. Wenn dieser Spieler später im Spiel weitere Spezialistenkarten ablegt, werden diese aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.

Mit dieser Methode beträgt die maximale Anzahl gemeinsamer Spezialisten immer SIEBEN.

COMPONENTS

SETUP

MARKET PHASE

ACTION PHASE

DONATION PHASE

AUDIT PHASE

CLEAN-UP PHASE

MAIN ACTION

SPECIAL ACTION

FREE ACTION

RELATIONSHIP TRACK

TECHNOLOGY TRACK

REPUTATION TRACK

ACHIEVEMENTS

END-GAME VICTORY POINTS

```
def Thanks_to(You) :  
    print(f"Attention! {You} can download the digital rulebooks ",  
          "using the QR code below.")  
    img = image open("RulebookQR.png")  
    img.show()
```



```
    print(f"After playing this game, if {You} have a human feeling ",  
          "about how you like or dislike this game.",  
          f"Or if {You} have any interesting experiences, ",  
          "please let us know via the BGG Forum address in ",  
          "this QR code.")  
    img = image open("ForumQR.png")  
    img.show()
```



```
    print("We are honored to see everyone ",  
          "enjoying the game.")  
    print("And we will be even more honored ",  
          "to read the responses from ",  
          "all of {You}.")  
    print("We truly thank {You} all from ",  
          "our robot hearts.")
```

```
Thanks_to("You")
```

GLOSSARY

Aktionsphase	10	Prospekt-Track	13, 18, 19, 28, 34
Arbeiter aufwerten	23, 28, 32	Prüfung	14, 37
Audit-Phase	14	Reputation	13, 24
Aufräumphase	15	Reputations-Track	13, 33, 35
Ausrüstung	16, 19, 34	Ressourcenbegrenzung	9
Ausrüstungsboni	22	Sonderaktion	12, 16, 27, 30
Ausrüstungsfähigkeit	22	Spalte	20, 22, 27
Ausrüstungsrabatt	21	Spenden-Track	13, 36
Beziehung	23, 24, 30, 36	Spendenphase	13
Einkauf	24	Spezialistenkarten	9, 29, 30, 36, 37
Erfolge	34, 36	Spielaufbau für 2 Spieler	8
F&E	16, 22, 35	Spielaufbau für 3 Spieler	8, 11
F&E-Boni	23	Sponsoring	24, 26, 32
Finanzierung	24	Startressourcen	9
Freie Aktion	13, 29	Technologie-Track	15, 17, 25, 27, 28, 32
Hauptaktion	11, 16	Verkauf	16, 23, 25, 35
Ingenieur	24, 25, 26, 33	Verkaufsboni	24
Kartenreihe auffüllen	15, 17	Vertrags-Token	16, 30
Markt	10, 26	VP Tokens	33
Marktphase	10	Zugreihenfolge	16, 26
Minus 3 VP Token	14, 37	Zusätzliche Aktion	20, 22
Montage	24, 25	Zuverlässigkeit	12, 15, 27, 28, 36
Overdrive	18, 28	Überbau	27, 32
Prospekt	13, 16, 18, 28, 34	Überstunden	27
Prospektboni	19	Übertakten	28, 32

Designer :

Artist :

Editor :

Graphic Designer :

3D Artist :

UX Designer :

Proofreader :

Vatcharis Thanomsub

Sumetha Dongkhuntod

Tatariga Sikhantakabutr

Peerapon Piriyanonthakul

Tatariga Sikhantakabutr

Nopparuj Chullapong

Nopparuj Chullapong

Matthana Phakawisut

Matt Jones