

João
QUINTELA MARTINS

Vital
LACERDA

BOB

FACTORY



INHALTSVERZEICHNIS

- 2 EINLEITUNG
- MATERIAL
- AUFBAU
- 4 SPIELABLAUF
- 5 SPIELPLAN „MONTAGE“
- 6 SPIELPLAN „TEILFERTIGUNG“
- 7 SPIELPLAN „ENTWÜRFE“
- 8 SPIELPLAN „FINANZEN“
- 9 ENDE DES SPIELS
- ENDWERTUNG
- ÄNDERUNGEN IM SPIEL MIT 1–2
- PERSONEN
- 10 INSPEKTION
- [SOLO-VARIANTE]

Illustriert von
Pedro SOTO

// EINLEITUNG

Du dachtest, es würde ein ganz normaler Arbeitstag in der Spielzeugfabrik werden; aber nein: Die Unternehmensführung hat auf einem Seminar von der Kanban-Methode erfahren. Überzeugt von deren Effizienz, hat sie die gesamte Produktionsabteilung umgestellt, um die Vorteile von Kanban zu nutzen. Sie hat sogar Sandra, die Managerin des örtlichen Elektroautowerks, als Beraterin hinzugezogen!

Jetzt musst du versuchen, sie alle zu beeindrucken, indem du bei deiner Arbeit in der Spielzeugfabrik noch produktiver wirst. Wenn du sie davon überzeugen kannst, dass du für diesen neuen Ansatz Feuer und Flamme bist, indem du sogar ihre hochgesteckten Erwartungen übertriffst, kannst du vielleicht eine leitende Position einnehmen und vom Fließband wegkommen!

MATERIAL



Spielplan 01 (Montage)



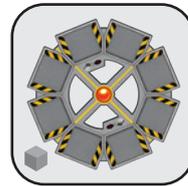
Spielplan 02 (Teilfertigung)



Spielplan 03 (Entwürfe)



Spielplan 04 (Finanzen)



1 Rad + 1 Erinnerungsmarker



1 Sandra-Figur + 1 Verteilungsmarker



16 Robos (4 von jeder Farbe)



4 Robowert-Marker



24 Blaupausen (6 von jeder Farbe)



14 Verträge



36 Sprechblasen (9 von jeder Farbe)



4 Arbeiter (1 von jeder Farbe)



16 Köpfe (4 von jeder Farbe)



16 Rumpfe (4 von jeder Farbe)



16 Beine (4 von jeder Farbe)



2 Universalköpfe



2 Universalrumpfe



2 Universalbeine



1 Vilela-Figur



6 Inspektionsplättchen



4 Roboplättchen



4 Aufträge



4 Vilela-Aktionsplättchen

54 FERTIGUNGSTEILE

SOLO-MATERIAL

// AUFBAU



Spielt ihr zum ersten Mal, müsst ihr den Spielplan „Teilfertigung“ zusammenbauen: Nutzt die Verbindungsachse, um das Rad auf dem Spielplan „Teilfertigung“ zu befestigen (stellt sicher, dass beide mit der Vorderseite nach oben zeigen und das Rad oben ist).

Ordnet die Spielpläne von links nach rechts folgendermaßen an, um die Fabrikhalle aufzubauen: (1) Montage, (2) Teilfertigung, (3) Entwürfe, (4) Finanzen.



1. Spielplan „Montage“:

- Spiel mit 1–2 Personen:** Befüllt am oberen Ende des Spielplans 3 der 4 Plätze von jeder Farbgruppe mit Robos der entsprechenden Farbe.
Spiel mit 3–4 Personen: Befüllt am oberen Ende des Spielplans alle 4 Plätze von jeder Farbgruppe mit Robos der entsprechenden Farbe.
- Wählt zufällig 2 Fertigungsteile (ignoriert dabei die Universalteile) und platziert sie mit der Vorderseite nach oben (offen) auf den beiden Ersatzteelfeldern (Paletten) auf dem Spielplan.

2. Spielplan „Teilfertigung“:

- Richtet die gelben Linien auf dem Rad bündig zu denen auf dem Spielplan aus, exakt so wie rechts abgebildet (mit den Spielsymbolen im oberen und unteren Viertelkreis des Rads).
- Legt die 3 Universalteil-Paare beiseite. Teilt die übrigen Fertigungsteile anhand ihrer Farben in 4 Stapel auf. Mischt alle Stapel getrennt und platziert sie offen auf ihrem entsprechenden Platz am oberen Ende des Spielplans.
- Platziert den Verteilungsmarker oberhalb des Stapels, der zum linken Ersatzteil auf dem Spielplan „Montage“ passt.

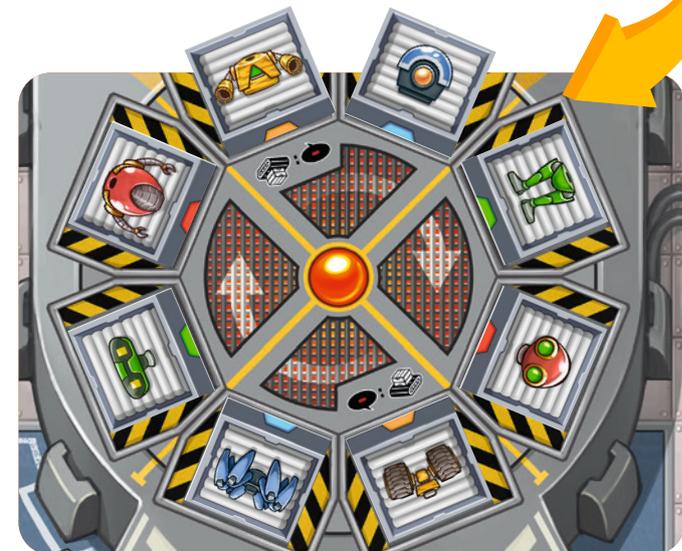
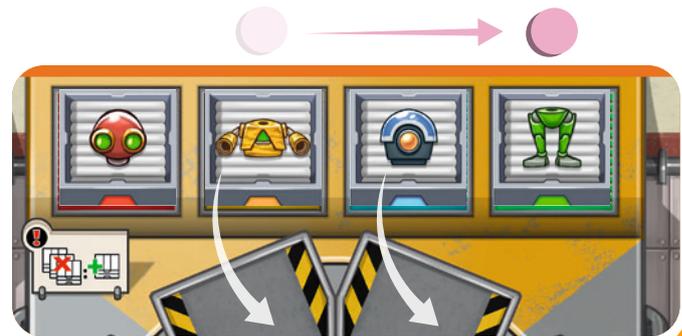
Beispiel: Das linke Ersatzteil auf dem Spielplan „Montage“ ist gelb. Daher startet der Verteilungsmarker oberhalb des gelben Stapels.



- Es gibt 8 Felder auf dem Rad. Befüllt die Felder des Rads im Uhrzeigersinn mit Fertigungsteilen von den Stapeln, beginnend mit dem oberen linken Feld. Nehmt für das aktuelle Feld immer ein Fertigungsteil von dem Stapel, über dem der Verteilungsmarker liegt, und bewegt diesen dann zum nächsten Stapel nach rechts weiter (bewegt er sich vom grünen/ganz rechten Stapel weiter, springt er zurück zum roten/ganz linken Stapel). Sind alle 8 Felder des Rads befüllt, sollte der Verteilungsmarker wieder dort liegen, wo er gestartet war.

Beispiel: Der Verteilungsmarker startet oberhalb des gelben Stapels und ihr füllt die Felder des Rads im Uhrzeigersinn von jedem Stapel

aus der Reihe nach auf. Ausgehend vom linken oberen Feld (11:00 Uhr Position) und im Uhrzeigersinn enthält das Rad am Ende Fertigungsteile in der Reihenfolge: gelb, blau, grün, rot, gelb, blau, grün, rot.



3. Spielplan „Entwürfe“:

- Legt eine zufällige offene Blaupause auf jedes der 6 Blaupausenfelder in der oberen Hälfte dieses Spielplans.
- Mischt die übrigen Blaupausen, um den Blaupausenstapel zu bilden, und legt ihn verdeckt auf seinen Platz.
- Sortiert die Universalteile nach Typ und platziert sie auf den 3 Feldern auf der unteren Hälfte dieses Spielplans.

4. Spielplan „Finanzen“:

- Platziert je 1 der 4 Robowert-Marker (entsprechend ihrer Farbe) auf den ausgefüllten Startfeldern der 4 Robowert-Leisten (Wert 6).
- Legt auf jedes der 9 Vertragsfelder einen zufälligen offenen Vertrag. Legt die übrigen Verträge zurück in die Schachtel.
- Stellt die Sandra-Figur auf das Aktionsfeld ganz rechts.

5. Sucht euch jeweils eine Farbe aus, mit der ihr spielen wollt, und nehmt euch den Arbeiter in eurer Farbe.

6. Nehmt je eine zufällige Blaupause vom verdeckten Blaupausenstapel und legt sie offen vor euch hin.

Es beginnt, wer zuletzt einen Roboter gekauft hat – oder entscheidet zufällig, wer beginnt. Zunächst führt ihr eure Züge im Uhrzeigersinn aus.

7. Nehmt euch je 1 Sprechblase in eurer Farbe. Wer in Zugreihenfolge zuletzt dran ist, nimmt sich eine zusätzliche Sprechblase (insgesamt 2). Ihr seid auf 9 Sprechblasen beschränkt. Falls alle 9 in Benutzung sind, könnt ihr keine weiteren erhalten. Legt alle übrigen Sprechblasen neben den Spielplan, um einen allgemeinen Vorrat zu bilden.

8. Nehmt in umgekehrter Zugreihenfolge je 1 oberstes Fertigungsteil von einem beliebigen der 4 Fertigungsteilstapel vom Spielplan „Teilfertigung“ und legt es offen vor euch hin.

// SPIELBLAUF

Jede Runde des Spiels hat 3 Phasen:

1. ARBEITER BEWEGEN
2. AKTIONEN AUSFÜHREN
3. WARTUNG

Das Spiel dauert so lange, bis ihr **alle Robos einer Farbe** fertiggestellt habt oder **jemand 5 Robos fertiggestellt hat** (s. Seite 9).

1. ARBEITER BEWEGEN

Bewegt in Zugreihenfolge euren jeweiligen Arbeiter zu einem der verfügbaren Aktionsfelder in der Fabrikhalle. Die Aktionsfelder sind die 11 Kreise am unteren Rand der Spielpläne.



Ein **verfügbares Aktionsfeld** ist ein Aktionsfeld, das nicht von einer Figur belegt ist.

In deinem Zug



Bewege deinen Arbeiter auf ein beliebiges verfügbares Aktionsfeld und stelle ihn dort aufrecht hin, um zu zeigen, dass du deine Bewegung in diesem Zug schon gemacht, aber noch keine Aktion ausgeführt hast. Du musst deinen Arbeiter auf einen anderen Spielplan bewegen.

Im Spiel zu zweit kannst du dich nicht auf den Spielplan bewegen, auf dem sich **Sandra** befindet.

Zugreihenfolge: Nachdem in Phase 1 der ersten Runde alle ihren Arbeiter auf einen der Spielpläne gestellt haben, wird die Zugreihenfolge dann durch die Anordnung der Arbeiter auf den Aktionsfeldern von links nach rechts bestimmt. Das gilt auch für die Sandra-Figur.

Ausnahme: In der ersten Runde platziert ihr euren Arbeiter auf dem Spielplan, anstatt ihn zu bewegen. In den folgenden Runden bewegt ihr euren Arbeiter immer.

SANDRA BEWEGEN

In der ersten Runde (und nur in dieser) lasst ihr Sandra, sobald sie am Zug ist, dort stehen, wo sie ist. Sie plant ihren Tag. In den folgenden Runden bewegt sie sich, sobald sie am Zug ist, von ihrem aktuellen Spielplan herunter und zum ersten verfügbaren Aktionsfeld auf dem Spielplan rechts von ihrem vorherigen Spielplan. Falls alle Felder auf einem Spielplan belegt sind, überspringt sie diesen und bewegt sich so lange weiter, bis sie ein verfügbares Aktionsfeld erreicht. Bewegt sie sich vom Spielplan „Finanzen“ ganz rechts herunter, „umrundet“ sie die Fabrik und bewegt sich bis zum ersten verfügbaren Aktionsfeld in der Fabrik. Dieses befindet sich meistens auf dem ganz linken Spielplan (Montage). Sandra bewegt sich immer in Zugreihenfolge.

Beispiel: Die Zugreihenfolge (entsprechend der Reihenfolge der Figuren von links nach rechts in der Fabrikhalle) sieht wie folgt aus: Blau, Gelb, Lila, Sandra. Blau bewegt sich zuerst auf das erste verfügbare Aktionsfeld auf dem Spielplan „Entwürfe“. Dann bewegt sich Gelb zum verfügbaren Aktionsfeld auf dem Spielplan „Teilfertigung“. Als Nächstes bewegt sich Lila auf das Aktionsfeld, von dem Gelb kam, das jetzt verfügbar ist. Schließlich bewegt sich Sandra zum ersten verfügbaren Aktionsfeld jenseits ihres aktuellen Spielplans.



2. AKTIONEN AUSFÜHREN

Führt in Zugreihenfolge die Aktion aus, die zum Feld eures Arbeiters gehört – aber es wird komplizierter, falls Sandra auf demselben Spielplan ist! Stehst du unter Sandras Beobachtung, musst du ihr dein Vorgehen erklären; falls du nicht die richtigen Worte findest, bekommst du nichts zustande!

In deinem Zug



Führe die Aktion aus, die zu dem Aktionsfeld gehört, auf dem dein **Arbeiter** steht und **lege ihn danach hin**, um zu zeigen, dass du deine Aktion für diese Runde ausgeführt hast. Zusätzlich darfst du vor, während oder nach deiner Hauptaktion die auf dem Spielplan verfügbare Führungskraftaktion ausführen. Mehr Details zu den Aktionen findet ihr in den Regelabschnitten zu den jeweiligen Spielplänen.

Solltest du nicht in der Lage sein (oder dich dagegen entscheiden), die Aktion auszuführen, die zum Aktionsfeld deines Arbeiters gehört, darfst du trotzdem noch die Führungskraftaktion ausführen. Sowohl deine Hauptaktion als auch die Führungskraftaktion sind **optional**.

Falls sich **Sandra** auf demselben Spielplan wie dein Arbeiter befindet, musst du entweder **1 Sprechblase ausgeben** oder deinen Arbeiter hinlegen und **deinen Zug aufgeben**, indem du weder eine Hauptaktion noch irgendeine der Führungskraftaktionen ausführst.

SANDRAS AKTIONEN

Sobald Sandra am Zug ist, führt sie ihre Spezialaktion aus, die auf ihrem aktuellen Spielplan abgebildet ist. Welches Aktionsfeld sie belegt, spielt dabei keine Rolle. Legt dann ihre Figur hin, um zu zeigen, dass sie für diese Runde ihre Aktion ausgeführt hat. Mehr Details zu Sandras Aktionen findet ihr in den Regelabschnitten zu den jeweiligen Spielplänen.

Ausnahme: In der ersten Runde legt ihr Sandra hin, ohne dass sie eine Aktion ausführt (sie bringt ihr Klemmbrett in Ordnung).

VILELA (NUR SOLO) • Der Inspektor

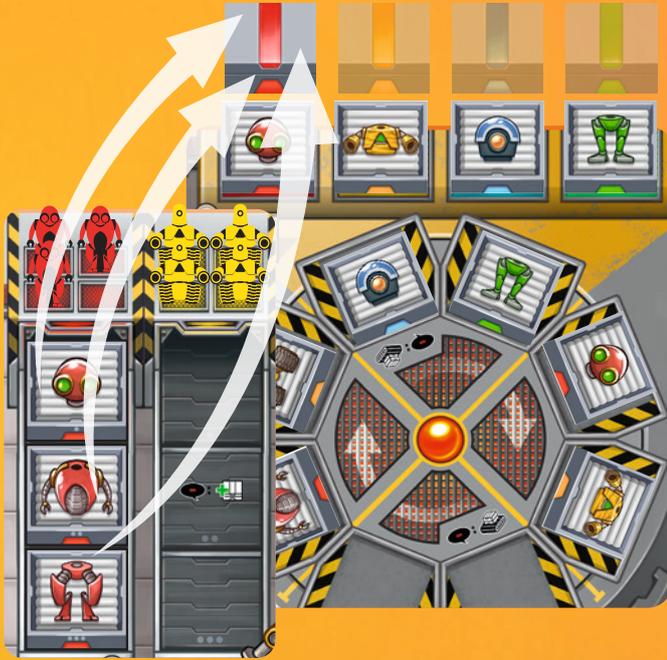
In den Regelabschnitten zu den jeweiligen Spielplänen findet ihr auch Regeln für Vilela. Diese Regeln sind für die Solo-Inspektions-Variante. Falls diese Variante nicht gespielt wird, ignoriert die Vilela-Abschnitte einfach. (s. auch Seite 10 für mehr Infos zur Solo-Variante).

3. WARTUNG

Nachdem alle (**Sandra eingeschlossen**) ihre Aktionen ausgeführt haben, gibt es eine Wartungsphase (s. Seite 9).

// 1. SPIELPLAN „MONTAGE“

Jede Spalte dieses Spielplans enthält 3 Felder für Fertigungsteile, um einen Robo in der Farbe der Spalte zusammenzubauen: das obere Feld für den Kopf, das mittlere für den Rumpf und das untere für die Beine. Ihr könnt nur Roboteile der entsprechenden Farbe oder ein Universalteil (s. Seite 7) in jeder Spalte platzieren. Während der Wartungsphase räumt ihr die Fließbandfelder der vervollständigten Spalten frei, damit ihr in den folgenden Runden wieder einen Robo dieser Farbe zusammenbauen könnt. **Anmerkung:** Roboteile können in beliebiger Reihenfolge auf die Felder gelegt werden.



HAUPTAKTION

Platziere **1–3** deiner Fertigungsteile auf Fließbandfeldern:



Dieses Feld erlaubt es dir, **1 Fertigungsteil** zu platzieren.



Dieses Feld erlaubt es dir **1–2 Fertigungsteile** zu platzieren; du musst sie nicht alle in dieselbe Spalte legen.



Dieses Feld erlaubt es dir **1–3 Fertigungsteile** zu platzieren; du musst sie nicht alle in dieselbe Spalte legen. Um diese Aktion auszuführen, musst du jedoch eine Sprechblase ausgeben. Falls du keine Sprechblase aus gibst, kannst du diese Aktion nicht ausführen (du darfst aber immer noch die Führungskraftaktion ausführen).

SANDRAS AKTION

Werft die 2 Fertigungsteile von den Ersatzteelfeldern ab und legt sie auf ihren entsprechenden Abwurfstapel nahe dem passenden Fertigungsteilstapel. Füllt die Felder folgendermaßen wieder auf: Zieht das oberste Teil von dem Stapel auf dem Spielplan „Teilfertigung“, über dem der Verteilungsmarker liegt, und platziert das Teil auf dem Ersatzteelfeld; bewegt dann den Verteilungsmarker nach rechts zum nächsten Stapel (bewegt er sich vom ganz rechten Stapel weiter, springt er zurück zum ganz linken). Falls ihr von einem leeren Stapel ziehen müsst, mischt den Abwurfstapel, um einen neuen Stapel zu bilden.



Für jedes Fertigungsteil, das du platzierst, erhältst du eine Belohnung, je nachdem, wie fertig der Robo nach dem Platzieren deines Fertigungsteils ist:



1. Besteht der Robo jetzt nur aus **1** Teil (d.h. du hast ihn gerade begonnen), erhältst du 2 Sprechblasen deiner Farbe.
2. Besteht der Robo jetzt aus **2** Teilen, erhältst du 2 Sprechblasen deiner Farbe.
3. Besteht der Robo jetzt aus **3** Teilen, nimm dir einen Robo der entsprechenden Farbe und platziere ihn auf deiner passenden unvollständigen Blaupause, wodurch du sie vervollständigst.

Du kannst einen Robo nur fertigstellen, sofern du eine Blaupause hast, die zu dem Robo passt und auf der du noch keinen Robo platziert hast. **Hast du keine unbesetzte Blaupause**, die zum Robo passt, **kannst du das dritte Fertigungsteil** für den Robo **nicht platzieren**.



Nachdem du all deine oben genannten Belohnungen erhalten hast: Für jedes Feld mit diesem Symbol, das du abdeckst, darfst du 1 Sprechblase ausgeben, um das oberste Fertigungsteil eines beliebigen Stapels auf dem Spielplan „Teilfertigung“ zu nehmen.



Anmerkung: Falls ihr **alle Robos einer Farbe** fertiggestellt habt (d.h. es sind keine Robos dieser Farbe mehr auf dem Spielplan übrig), oder **jemand 5 Robos fertiggestellt hat**, endet das Spiel nach der Wartungsphase dieser Runde.

FÜHRUNGSKRAFTAKTION

Gib so oft du möchtest 1 Sprechblase aus, um eins deiner Fertigungsteile gegen eins der Teile auf den Ersatzteelfeldern zu tauschen.



VILELA (NUR SOLO)

(s. Seite 10 für mehr Infos zur Solo-Variante)

Überprüfe, ob in der Spalte, die zur Farbe von Vilelas Roboplättchen passt, 2 Fertigungsteile liegen (Universalteile eingeschlossen). Ist das der Fall, entferne beide Fertigungsteile. Sind dort keine 2 passenden Fertigungsteile, entferne stattdessen einen Robo dieser Farbe vom Spielplan. Dies hat keinen Effekt auf den Wert von Robos dieser Farbe.



Erinnerung: Gibt es **von einer Farbe keine Robos** mehr auf diesem Spielplan, endet das Spiel nach der Wartungsphase dieser Runde.

//2. SPIELPLAN „TEILFERTIGUNG“

Auf diesem Spielplan werden Roboteile hergestellt und dann zum Aushärten in ein Trichterrad gegeben. Arbeiter können am Trichterrad kurbeln, um unten Teile zu entnehmen.

HAUPTAKTION

Gib (abhängig von deinem Aktionsfeld) bis zu 3, 4 oder 6 **Bewegungspunkte** aus, um das Rad zu drehen und/oder Teile zu entnehmen:



Dieses Aktionsfeld gibt dir 1 Sprechblase deiner Farbe und bis zu 3 Bewegungspunkte.



Dieses Aktionsfeld gibt dir bis zu 4 Bewegungspunkte.



Dieses Aktionsfeld gibt dir bis zu 6 Bewegungspunkte.

Du darfst jeden deiner Bewegungspunkte auf eine von **zwei Arten** ausgeben:



- **Drehe das Rad 90° im Uhrzeigersinn** (1/4 Runde / 2 Fertigungsteilfelder).

Ist nach dem Drehen eines der oberen Eingabefelder leer, fülle es sofort mit dem obersten Fertigungsteil von einem Stapel deiner Wahl auf. Sind beide Felder leer, fülle zuerst das linke

Feld auf. Der Verteilungsmarker bleibt bei seinem aktuellen Stapel liegen, egal von welchem Stapel du die Teile nimmst. Willst du ein Teil von einem leeren Stapel ziehen, mische die abgeworfenen Teile **dieser Farbe** und bilde einen neuen offenen Stapel.

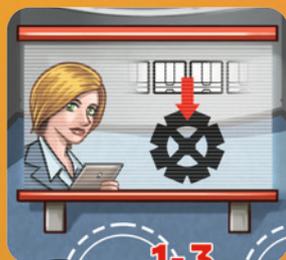
Anmerkung: Die oberen Felder des Rads zu befüllen kostet dich keine deiner Bewegungspunkte; sie werden „automatisch“ durch die Schwerkraft aus den Stapeln gespeist.



- **Entnimm ein Fertigungsteil** aus einem der zwei aktuell unten liegenden Ausgabefelder des Rads, indem du das Fertigungsteil einfach vom Rad nimmst und vor dich legst.

SANDRAS AKTION

Füllt alle leeren Felder auf dem Rad wieder auf, beginnend mit dem linken Eingabefeld und von dort aus im Uhrzeigersinn (ohne das Rad zu drehen). Nehmt bei jedem leeren Feld das oberste Teil des Stapels, über dem der Verteilungsmarker liegt, und bewegt den Verteilungsmarker dann eins nach rechts (bewegt er sich vom ganz rechten Stapel weiter, springt er zurück zum ganz linken).



Falls du ein Teil von einem Feld mit diesem Bonusymbol (siehe links) entnimmst, darfst du eine Sprechblase ausgeben, um ein Fertigungsteil auf den Spielplan „Montage“ zu legen, mit den üblichen Einschränkungen und Belohnungen. Dies erlaubt es dir jedoch **nicht**, eine Führungskraftaktion auf dem Spielplan „Montage“ auszuführen.

Anmerkung: In der unteren linken Ecke dieses Spielplans befindet sich eine kleine Leiste mit 6 Feldern. Verwende den Erinnerungsmarker auf dieser Leiste, um nachzuverfolgen, wie viele Bewegungspunkte du bereits ausgegeben und wie viele du in deinem Zug noch übrig hast.

Beispiel: Lila ist auf dem Feld, das 6 Bewegungspunkte gibt.

- 1 Lila gibt 1 Punkt aus, um das Rad 90° im Uhrzeigersinn zu drehen.
- 2 Lila gibt 1 Punkt aus, um ein Teil zu entnehmen.
- 3 Lila entscheidet sich, die Bonusaktion auszuführen und platziert den Erinnerungsmarker auf dem Feld mit der 2, um festzuhalten, wie viele Punkte schon ausgegeben wurden.
- 4 Lila gibt eine Sprechblase aus, um die Bonusaktion auszuführen und ein Fertigungsteil auf ein Fließbandfeld zu legen, und kehrt dann zum Trichterrad zurück, um die restlichen 4 Bewegungspunkte zu nutzen.



Anmerkung: Du musst nicht alle verfügbaren Bewegungspunkte ausgeben und es ist auch möglich, die Bonusaktion mehrmals in einem Zug auszuführen.

FÜHRUNGSKRAFTAKTION

Wirf 3 deiner Fertigungsteile ab, um das oberste Fertigungsteil von einem beliebigen Stapel auf diesem Spielplan zu nehmen. Du kannst keine Fertigungsteile von den Ablagestapeln oder dem Rad nehmen.



VILELA (NUR SOLO)

(s. Seite 10 für mehr Infos zur Solo-Variante)

Wirf alle Fertigungsteile vom Rad ab, die zur Farbe von Vilelas Roboplättchen passen. Gibt es keine passenden Teile, passiert nichts.



//3. SPIELPLAN „ENTWÜRFE“

Der obere Teil dieses Spielplans enthält 6 Blaupausen für Entwürfe, die die Ingenieurabteilung vorgeschlagen hat. Die untere Hälfte enthält einige hochmoderne Universal-Roberteile, die für jeden Entwurf geeignet sind.

HAUPTAKTION

Nimm **1–2** Blaupausen:

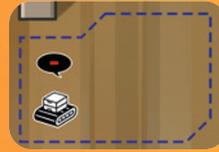


Dieses Feld erlaubt es dir, 1 beliebige Blaupause zu nehmen (aus einer der beiden Spalten).



Dieses Feld erlaubt es dir, 1–2 Blaupausen zu nehmen (jede kann aus einer beliebigen der beiden Spalten kommen).

Anmerkung: Fülle keines der Blaupausenfelder wieder auf, nachdem du die Aktion ausgeführt hast. Die Blaupausenfelder werden nur während der Wartung wiederaufgefüllt oder wenn Sandra ihre Aktion auf diesem Spielplan ausführt.



Nimmst du die unterste Blaupause aus der linken Spalte, darfst du eine Sprechblase ausgeben, um ein Fertigungsteil auf den Spielplan „Montage“ zu legen, mit den üblichen Einschränkungen und Belohnungen. Dies

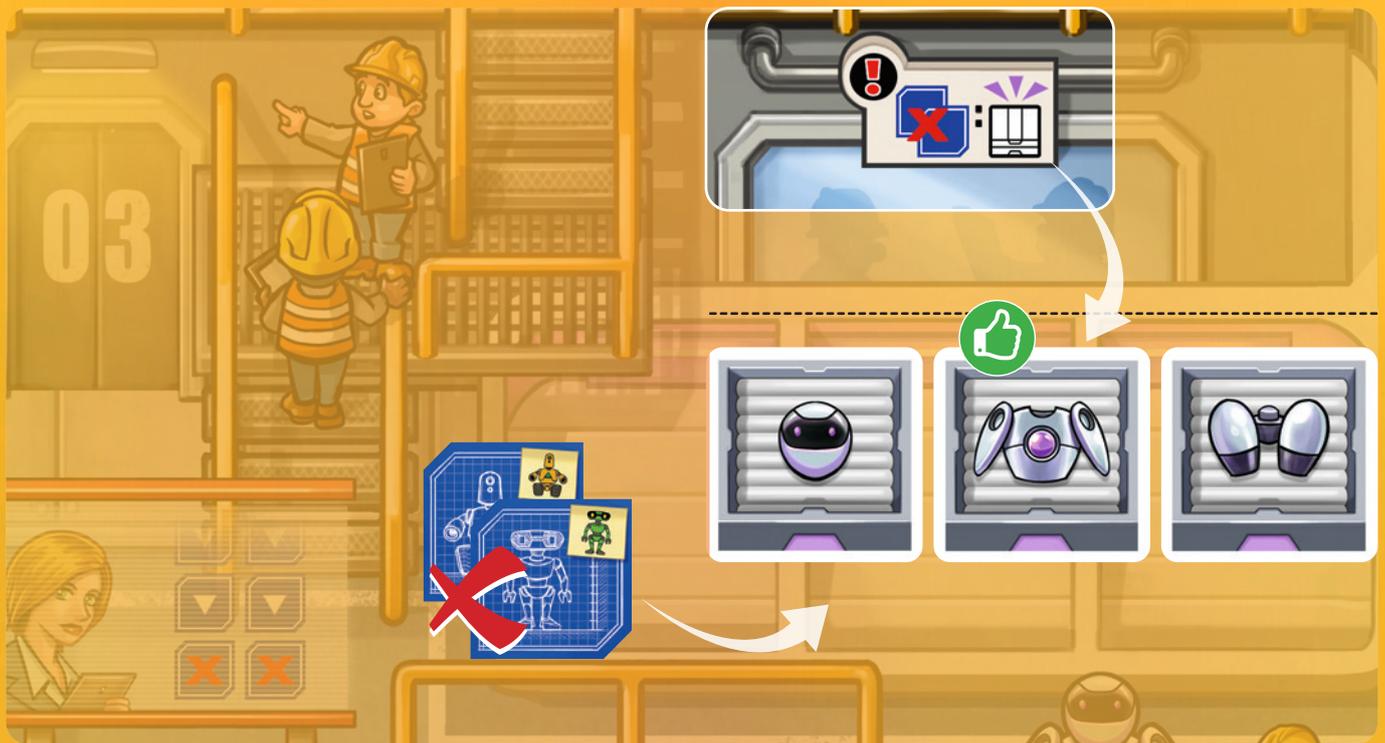
erlaubt es dir jedoch **nicht**, eine Führungskraftaktion auf dem Spielplan „Montage“ auszuführen.



Nimmst du die unterste Blaupause aus der rechten Spalte, erhältst du eine Sprechblase deiner Farbe.

FÜHRUNGSKRAFTAKTION

Wirf 2 deiner Blaupausen ab, um 1 Universalteil von diesem Spielplan zu nehmen. Ein Universalteil ist mit Robos jeder Farbe kompatibel.



SANDRAS AKTION

Wirft die Blaupause aus der untersten Reihe jeder Spalte ab. Schiebt alle Blaupausen nach unten, um leere Felder zu befüllen. Füllt alle leeren Felder mit Blaupausen vom Blaupausenstapel wieder auf.



VILELA (NUR SOLO)

(s. Seite 10 für mehr Infos zur Solo-Variante)

Wirf alle Blaupausen von diesem Spielplan ab, die zur Farbe von Vilelas Roboplättchen passen. Gibt es keine passenden Blaupausen, passiert nichts. Schiebe keine Blaupausen nach unten und fülle keine leeren Felder wieder auf.



// 4. SPIELPLAN „FINANZEN“

Drückst du dich auf diesem Spielplan gewählt aus, kannst du den Wert von Robos erhöhen und Verträge beanspruchen.

HAUPTAKTION

Gib bis zu **2, 3** oder **4** Sprechblasen aus (abhängig von deinem Aktionsfeld), um Robowerte zu erhöhen und/oder Verträge zu beanspruchen:



Dieses Feld gewährt es dir, bis zu **2** Sprechblasen auszugeben.



Dieses Feld gewährt es dir, bis zu **3** Sprechblasen auszugeben.



Dieses Feld gewährt es dir, bis zu **4** Sprechblasen auszugeben.

Du darfst die dir gewährten Sprechblasen auf zwei verschiedene Arten ausgeben (du darfst eine oder beide Arten nutzen, so oft du es dir leisten kannst und willst).

- Gib **1 Sprechblase** aus, um den **Wert von Robos einer bestimmten Farbe** um 1 Feld zu **erhöhen**. Überschreitet der Wert des Robos dadurch eine Linie, erhältst du sofort **kostenfrei** den Bonus, der links neben dieser Linie abgebildet ist (nutzt du den Bonus nicht sofort, verfällt er):



Dieser Bonus erlaubt es dir, ein Fertigungsteil auf den Spielplan „Montage“ zu legen, mit den üblichen Einschränkungen und Belohnungen. Dies erlaubt es dir jedoch **nicht**, eine Führungskraftaktion auf dem Spielplan „Montage“ auszuführen.



Dieser Bonus erlaubt es dir, eine Blaupause vom Spielplan „Entwürfe“ zu nehmen, mit den üblichen Einschränkungen und Belohnungen. Dies erlaubt es dir jedoch **nicht**, eine Führungskraftaktion auf dem Spielplan „Entwürfe“ auszuführen.



Anmerkung: Erhältst du Sprechblasen, während du diese Aktionen ausführst, darfst du sie in diesem Zug für mehr Aktionen auf dem Spielplan „Finanzen“ ausgeben, solange du nicht das Maximum überschreitest, das dir dein Aktionsfeld gewährt. Du kannst den Wert einer Robofarbe nicht über den höchsten Wert ihrer Leiste (15) hinaus erhöhen.

FÜHRUNGSKRAFTAKTION

Hier gibt es keine Führungskraftaktion.

UND/ODER



- Gib **1–3 Sprechblasen** aus, um **einen Vertrag zu beanspruchen**. Die Anzahl an Sprechblasen, die es kostet, um einen Vertrag zu beanspruchen, ist links neben dessen Reihe abgebildet. Lege 1 der Sprechblasen (die du für den Vertrag ausgegeben hast) auf das wertvollste verbleibende Feld auf dem Vertrag und lege die übrigen Sprechblasen zurück in den Vorrat (falls du mehr als 1 ausgegeben hast). Lasse den Vertrag liegen, wo er ist. Du kannst keinen Vertrag beanspruchen, auf dem du bereits eine Sprechblase hast. Jeder Vertrag kann von bis zu 2 von euch beansprucht werden.

Anmerkung: Du kannst nur dann einen Vertrag beanspruchen, falls dein Aktionsfeld es dir gewährt, alle dafür nötigen Sprechblasen auszugeben. Kannst du zum Beispiel nur noch 2 Sprechblasen ausgeben, kannst du keinen Vertrag aus der obersten Reihe mehr beanspruchen, selbst wenn du 3 Sprechblasen hast.

SANDRAS AKTION

Sandra erhöht den Wert des Robos mit dem niedrigsten Wert um 1 Feld. Haben 2 oder 3 Robos einen gleich niedrigen Wert, erhöht Sandra den Wert all dieser Robos um 1. Haben jedoch alle Robos denselben Wert, passiert nichts.



VILELA (NUR SOLO)

(s. Seite 10 für mehr Infos zur Solo-Variante)

Verringere den Wert des Robotyps, der zu Vilelas Roboplättchen passt, um 1 Feld (falls möglich). Decke dann 1 Inspektionsplättchen vom Stapel auf. Wähle aus den 3 Möglichkeiten, die auf dem Inspektionsplättchen zu sehen sind, 2 offene Verträge aus, die du entfernst. Kannst du keine 2 der 3 möglichen Verträge entfernen, entferne nur 1. Kannst du keinen der markierten Verträge entfernen, überspringe diesen Schritt. Vilela kann keine Verträge vom Spielplan entfernen, auf denen eine Sprechblase liegt.

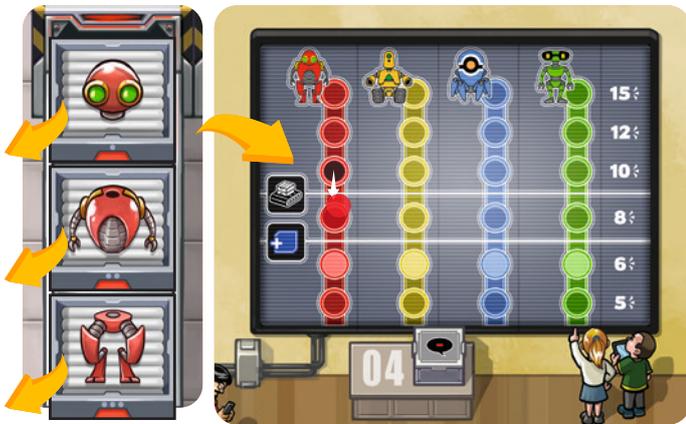


Du kannst am Ende deines Zuges nur maximal 5 Fertigungsteile und 5 Blaupausen haben. Hast du mehr, musst du so lange welche abwerfen und auf ihren jeweiligen Abwurfstapel legen, bis du nur noch 5 von jeder Art übrig hast. Vervollständigte Blaupausen kannst du nicht abwerfen. Je näher du also dem Sieg bist, desto weniger Blaupausen stehen dir zur Verfügung.

3. WARTUNG

Nachdem ihr alle Figuren (auch **Sandras**) hingelegt habt, um anzuzeigen, dass alle ihre Aktionen ausgeführt haben, führt ihr die folgenden Wartungsschritte durch, um die nächste Runde vorzubereiten:

- Spielpläne „**Montage**“ und „**Finanzen**“: Werft von jedem fertig zusammengebauten Robo auf dem Spielplan „Montage“ alle 3 Fertigungsteile ab und legt sie auf ihren entsprechenden Abwurfstapel neben dem Spielplan „Teilfertigung“ (Universalteile kommen zurück auf den Spielplan „Entwürfe“). Verringert dann auf dem Spielplan „Finanzen“ den Wert des Robos in derselben Farbe um 1 Feld.



- Spielplan „**Entwürfe**“: Werft alle Blaupausen aus der untersten Reihe ab. Schiebt alle Blaupausen nach unten, um leere Felder zu befüllen. Befüllt alle übrigen leeren Felder mit Blaupausen vom Blaupausenstapel. Falls der Stapel aufgebraucht ist, mischt den Abwurfstapel, um einen neuen Stapel zu bilden.



// ENDE DES SPIELS

Sobald ihr **alle Robos einer Farbe** vom Spielplan „Montage“ entfernt habt oder jemand 5 Robos fertiggestellt hat, endet das Spiel sofort **nach** der Wartungsphase dieser Runde.

// ENDWERTUNG

Dreht den Spielplan „Montage“ um und nutzt eure Arbeiter, um eure Siegpunkte wie folgt zu ermitteln:

- Für jeden deiner fertiggestellten Robos erhältst du Siegpunkte entsprechend der Position seines Robowert-Markers auf dem Spielplan „Finanzen“.
- Teilt eure fertiggestellten Robos den Verträgen zu, die ihr beansprucht habt.
- Für jeden Vertrag, den du erfüllt hast, **erhältst** du die Siegpunkte in dem Feld mit deiner Sprechblase **und** die Siegpunkte am Rand der Reihe.
- Für jede **2** Sprechblasen, die du noch hast, **erhältst du 1 Siegpunkt**.
- Für jeden Vertrag, den du beansprucht, aber nicht **vollständig** erfüllt hast, **verlierst** du die Siegpunkte in dem Feld mit deiner Sprechblase (beziehe hierbei die Punkte am Rand der Reihe nicht mit ein).
- Für jedes Fertigungsteil, das du hast, **verlierst du 1 Siegpunkt**.
- Für jede unvollständige Blaupause, die du hast, **verlierst du 2 Siegpunkte**.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

Bei einem **Gleichstand** gewinnt, wer die meisten Robos hat. Steht es immer noch unentschieden, gewinnt, wer eine ungerade Anzahl an Sprechblasen hat. Steht es immer noch unentschieden, teilt ihr euch den Sieg und spielt noch mal.

// ÄNDERUNGEN IM SPIEL MIT 1–2 PERSONEN

Hier findet ihr noch mal zusammengefasst die Regeländerungen für das Spiel mit 1–2 Personen.

AUFBAU

(2) Spielplan „Montage“: Befüllt am oberen Ende des Spielplans je **3** der 4 Plätze mit Robos der entsprechenden Farbe.

SPIELABLAUF [ARBEITER BEWEGEN]

Bewege deinen Arbeiter **in deinem Zug** auf ein beliebiges verfügbares Aktionsfeld; du kannst dich **jedoch nicht auf den Spielplan bewegen, auf dem sich Sandra befindet**. **Sandra darf sich aber immer noch auf Spielpläne mit Arbeitern bewegen.**



// INSPEKTION [SOLO-VARIANTE]

Diese Variante stellt dir Aufgaben, die du erfüllen musst, und gibt dir ein zusätzliches Hindernis in Form eines Fabrikinspektors namens Vilela. Sein Ruf eilt ihm voraus und du bist sehr nervös, da du nun vor Sandra und Vilela dein Bestes geben musst. Wirst du die gewünschten Leistungen erbringen oder wirst du dein Schicksal besiegeln, indem du stümperhaft vorgehst und jeden Robo vermasselst, den du baust?

Abgesehen von den aufgeführten Änderungen bleiben die Regeln identisch.

// AUFBAU

Baue das **Spiel** wie für **2 Personen** auf (du erhältst nur 1 Sprechblase) und führe dann die folgenden zusätzlichen Schritte aus:

1. Nimm 1 Auftrag als dein Ziel für dieses Spiel (du darfst entweder selbst wählen oder einen zufälligen ziehen). Lege ihn offen in deine Nähe.
2. Mische die Vilela-Aktionsplättchen und bilde daraus **Vilelas verdeckten Aktionsstapel**. Lege ihn in deine Nähe.
3. Mische die Roboplättchen und bilde daraus den verdeckten **Robostapel**. Lege ihn neben Vilelas Aktionsstapel.
4. Mische die Inspektionsplättchen und bilde daraus den verdeckten **Inspektionsstapel**. Lege ihn neben den Spielplan „Finanzen“.
5. Stelle die Vilela-Figur auf das ganz linke Aktionsfeld auf dem Spielplan „Finanzen“.

VILELA-MATERIAL



1 Vilela-Figur



4 Roboplättchen
(1 von jeder Farbe)



6 Inspektionsplättchen



4 Aufträge



1 Montage



1 Teilfertigung

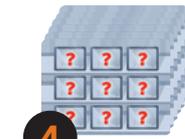


1 Entwürfe



1 Finanzen

4 Vilela-Aktionsplättchen



// SPIELBLAUF

Spiele nach den **Regeln für 2 Personen**, mit den folgenden Änderungen:

Allgemeine Regel: Falls Vilela von einem Stapel ziehen muss, der leer ist, mische den Abwurfstapel, um einen neuen Stapel zu bilden.

1. ARBEITER BEWEGEN

In der ersten Runde (und nur in dieser) lässt du Vilela dort stehen, wo er ist, sobald er mit seiner Bewegung am Zug ist. Er schaut sich den Aufbau der Fabrik an.

Sobald Vilela in den folgenden Runden mit seiner Bewegung am Zug ist, deckst du das oberste Vilela-Aktionsplättchen und das oberste Roboplättchen vom jeweiligen Stapel auf. Er bewegt sich zum am weitesten links liegenden freien Aktionsfeld auf dem Spielplan, der auf dem Vilela-Aktionsplättchen abgebildet ist. Zeigt das Vilela-Aktionsplättchen den Spielplan, auf dem sich Vilela bereits befindet, ziehe ein neues; er muss sich auf einen neuen Spielplan bewegen.

2. AKTIONEN AUSFÜHREN // VILELA

In der ersten Runde (und nur in dieser) legst du Vilela direkt hin, sobald er mit seiner Aktion am Zug ist, ohne dass er eine Aktion ausführt. Er bereitet seine Inspektionspapiere vor!

Sobald **Vilela** in den folgenden Runden mit seiner Aktion am Zug ist, führe aus, was das aktuelle Vilela-Aktionsplättchen und das aktuelle Roboplättchen anzeigen; lege dann seine Figur hin, um zu zeigen, dass er für diese Runde seine Aktion ausgeführt hat. In den Regelabschnitten zu den jeweiligen Spielplänen sind **Vilelas** Aktionen im Detail beschrieben.

// ENDE DES SPIELS

Alles funktioniert wie immer, mit der kleinen Änderung, dass Vilela das Ende des Spiels auslösen kann, falls er den letzten Robo einer Farbe vom Spielplan „Montage“ entfernt ... und dass dein Auftrag entscheidend für deinen Erfolg ist!

// AUFTRÄGE

Hast du die Aufgabe, die auf deinem Auftrag dargestellt ist, nicht erfüllt, verlierst du das Spiel. Du bist gefeuert!

Hast du die Aufgabe erfüllt, ermittle deinen Endpunktstand und überprüfe, wie gut deine Leistungen bewertet werden:

0 – 19 Schlechte Leistung; du wirst degradiert.

20 – 49 Angemessene Leistung; du wirst für eine Beförderung in Betracht gezogen.

50 – ∞ Herausragende Leistung; eine Beförderung zum Partner ist dir sicher!

// ERKLÄRUNG DER AUFTRÄGE



Baue 3 Robos einer Farbe zusammen.



Baue 3 Robos zusammen, die alle unterschiedliche Farben haben und alle mindestens 12 Punkte wert sind.



Baue 2 Robos einer Farbe und 2 Robos einer anderen Farbe zusammen.



Erfülle 3 Verträge.

CREDITS

Autoren: João Quintela Martins & Vital Lacerda

Illustration: Pedro Soto

Redaktion: Nathan Morse

Grafikdesign: Pedro Santos Silva

Projektleitung: Randal Lloyd

Übersetzung: Felina Haun

Spieltester:innen: Adrian Smith, Alexandre Abreu, André Martins, Anon Durden, Carlos Ramos, Carolina Magalhães Dias, Chris Seibert, Costa, Dan Zikha, Defkalion Kalogridis, Emanuel Santos, Flávio Oota, Francisco Arena, Francisco

Martins, Henrique B. da Costa, Jan Voscek, Janusz Franas, João Pedro Martins, João Monteiro, Joe Rambleshanks Harrison, John Auer, José Ferreira, Lulu Torres, Luís Santos, Luke Rensink, Marco Silva, Miguel Lourenço, Minh-Phong Tran, Nikola Stojanovski, Pedro Felício, Pedro Silva, Rafael Antunes, Rafaela Morris, Ricardo Jorge Gomes, Rola, Samuel Resendiz, Scott Campbell, Sérgio Carvalho, Shelley (Kydaria), Sidd (ooba), Thomas Berggren, Tiago Martins, Timothy Williamson, Vasco Chita, William Aukes.

(c) 2022 FRED Distribution Inc.

www.eagle-gryphon.com
info@eagle-gryphon.com

BOB

FACTORY

VARIANTE 1



Sucht die 7 Produktionsplättchen (siehe unten) heraus und legt sie offen neben dem Spielplan „Finanzen“ aus. Legt dann den Universalrobo auf seine Abbildung auf dem Spielplan „Entwürfe“.

Falls du während deines Zuges den Vorteil eines der verbleibenden Produktionsplättchen nutzen möchtest, darfst du dir dieses Plättchen sofort nehmen und benutzen. Lege es zur Erinnerung daran, dass du bereits ein Produktionsplättchen genutzt hast, vor dich hin. Ihr könnt alle jeweils nur 1 Plättchen pro Spiel nutzen.

VARIANTE 2

Baut die 7 Produktionsplättchen und den Universalrobo so auf wie in Variante 1. Sobald du deinen ersten Vertrag auf dem Spielplan „Finanzen“ beanspruchst, darfst du ein Plättchen aus der Auslage nehmen und es vor dich legen. Den Vorteil des Plättchens darfst du dann in einer späteren Runde nutzen. Ihr könnt alle jeweils nur 1 Produktionsplättchen pro Spiel bekommen und es auch nur 1x pro Spiel nutzen.

// PRODUKTIONSPLÄTTCHEN



Gib keine zusätzliche Sprechblase aus, um eine Aktion auf dem Spielplan auszuführen, auf dem Sandra sich befindet. Erhalte stattdessen 1 Sprechblase.



Sind während der „Arbeiter-bewegen-Phase“ alle Aktionsfelder auf dem Spielplan, auf den du dich bewegen willst, besetzt, darfst du deinen Arbeiter rechts neben die anderen Felder stellen und die Aktion des Feldes links davon ausführen.



Gib beim Ausführen einer Aktion auf dem Spielplan „Finanzen“ 1 Sprechblase weniger aus. Du musst mindestens 1 Sprechblase ausgeben.



Gib als Führungskraftaktion nur 1 Blaupause aus, um 1 Universalteil zu nehmen.



Gib 1 Sprechblase aus, um einen der Vorteile auf dem Produktionsplättchen zu erhalten (nimm ein Fertigungsteil von einem Stapel auf dem Spielplan „Teilfertigung“, nimm eine beliebige Blaupause vom Spielplan „Entwürfe“ oder platziere ein Fertigungsteil auf dem Spielplan „Montage“).



Nimm entweder ein beliebiges Universalteil vom Spielplan „Entwürfe“ ODER lege 2 **unterschiedliche** Universalteile, sofern du diese besitzt, zurück auf den Spielplan, um den Universalrobo vom Spielplan zu nehmen und ihn auf eine deiner unbesetzten



Erhöhe den Wert von einer der Robofarben auf dem Spielplan „Finanzen“ um 1 Feld.

Blaupausen zu legen. Es spielt keine Rolle, welche 2 Universalteile du dafür benutzt, solange sie nicht vom selben Typ sind. Zählt den Universalrobo immer mit, wenn ihr überprüft, ob jemand insgesamt 5 Robos vervollständigt hat, um das Ende des Spiels auszulösen. Behandelt den Universalrobo während der Endwertung wie einen Robo in der Farbe des Robos auf der Blaupause, auf der er liegt.

Alle anderen Boni, die sich aus diesen Aktionen ergeben, gelten weiterhin.