Ein Spiel von Stefan Bauer

CORROSION



für 1 bis 4 Personen, ab 12 Jahren

SPIELANLEITUNG

DEEP PRINT GAMES

Ziel des Spiels

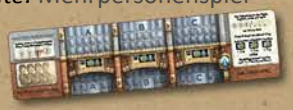


Lächelnd stehst du im Zentrum deiner Werkhalle: Die süßen Töne von klirrendem Metall und rasselnden Maschinen erwärmen dein unternehmerisches Herz. Dein Ziel ist es, immer wieder neue Produktionskombinationen aufzubauen und die anderen Fabrikbetreibenden auszustechen. Deine größte Gegnerin ist allerdings die Zeit, da in der mit Wasserdampf gefüllten Luft deine Maschinen und Zahnräder ziemlich schnell verrosten. Du solltest also zusehen, dass du auch ein paar rostfreie Chromzahnräder produzierst und sie in leistungsfähigen Chrommaschinen verbaust. Um erfolgreich zu sein, musst du das Ausspielen deiner Ingenieurinnen und das Drehen deines Rostrads gut aufeinander abstimmen. Wem das am besten gelingt, wird mit seinen Maschinen und Auszeichnungen die meisten Punkte und damit den Sieg holen.

Spielmaterial

1 Auslagestreifen

Vorderseite: Mehrpersonenspiel



Rückseite: Solospiel



4 Maschinenräume

1 pro Person

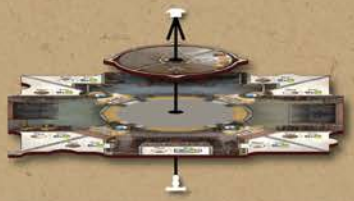


4 Werkhallen

1 pro Person



Verseht vor dem ersten Spiel jede Werkhalle mit einem *Rostrad,* indem ihr sie mithilfe der *Nieten* verbindet:



48 Ingenieurinnen

24 Start-Ingenieurinnen (4 Sets á 6 Karten)

Vorderseite:



Rückseite: Set A Set B Set C Set D



24 Diplom-Ingenieurinnen

Vorderseite:



Rückseite:



30 Chrommaschinen

12 Basis-Chrommaschinen



Vorderseite: nicht-instand-gesetzte Seite

Rückseite: instand-gesetzte Seite

18 Spezial-Chrommaschinen



22 Einmalmaschinen

Vorderseite: nicht-instand-gesetzte Seite



Rückseite: instand-gesetzte Seite



20 Drehmaschinen

Vorderseite:



Rückseite:



16 Auszeichnungen

8 mit Uhrenkette

Vorder-seite:



Rück-seite:



8 ohne Uhrenkette

Vorder-seite:



Rück-seite:



8 Taschenuhren

Vorder-seite:



Rück-seite:



1 Schraubenschlüssel



um die aktive Person zu kennzeichnen

24 Chrom-zahnräder



24 mittelgroße Zahnräder



24 kleine Zahnräder



20 Wasser-marker



60 Punktmarker

24 x 
12 x 
12 x 
12 x 

36 Sonder-Punkt-marker



1 Wertungs-block



Spielvorbereitung

Im Folgenden findet ihr den Aufbau für 2 bis 4 Personen. Die Regeln des Solospiels sind auf den Seiten 15 und 16 zu finden.

1 Legt den **Auslagestreifen** (mit der Seite für das Mehrpersonenspiel nach oben) in die Tischmitte und bereitet die *Auslage* vor:

1) Mischt die 18 **Spezial-Chrommaschinen**. Legt sie als *Nachschubstapel*, mit der nicht-instandgesetzten Seite nach oben, oberhalb der linken Seite des Auslagestreifens ab.



2) Mischt die 24 **Diplom-Ingenieurinnen**. Legt sie als offenen *Nachschubstapel* unterhalb der linken Seite des Auslagestreifens ab.





3) Mischt die 12 **Basis-Chrommaschinen**. Legt sie als *Nachschubstapel*, mit der nicht-instandgesetzten Seite nach oben, oberhalb der Spezial-Chrommaschinen ab.





4) Mischt die 22 **Einmalmaschinen**. Legt sie als *Nachschubstapel*, mit der nicht-instandgesetzten Seite nach oben, unterhalb der Diplom-Ingenieurinnen ab.

5) Mischt die 20 **Drehmaschinen**. Legt sie als offenen *Nachschubstapel* unterhalb der Einmalmaschinen ab.

2 Nehmt von jedem dieser 5 Nachschubstapel die jeweils 3 obersten Elemente und legt sie (gleichbleibende Seite nach oben) in einer Reihe rechts daneben aus. Bildet auf diese Weise 3 Spalten, die an den *Fenstern* A, B, C ausgerichtet sind.

3 Je nachdem, zu wievielt ihr spielt, legt eine bestimmte Anzahl an **Sonder-Punktmarkern** direkt über den Chrommaschinen als *Sonder-Punktvorrat* bereit:

Im Spiel zu zweit: Legt 22 Marker bereit und die restlichen 14 in die Schachtel zurück.

Im Spiel zu dritt: Legt 29 Marker bereit und die restlichen 7 in die Schachtel zurück.

Im Spiel zu viert: Legt alle 36 Marker bereit.

Nehmt dann 2 Marker aus diesem Vorrat und legt je einen davon auf jede der zwei Chrommaschinen, die sich über Fenster C befinden.



4 Bildet links neben der Auslage den *Auszeichnungsvorrat*:
Mischt dazu die 8 **Auszeichnungen**, die ein A auf der Rückseite haben. Zieht dann eine bestimmte Anzahl davon und legt sie offen in einer Spalte aus:

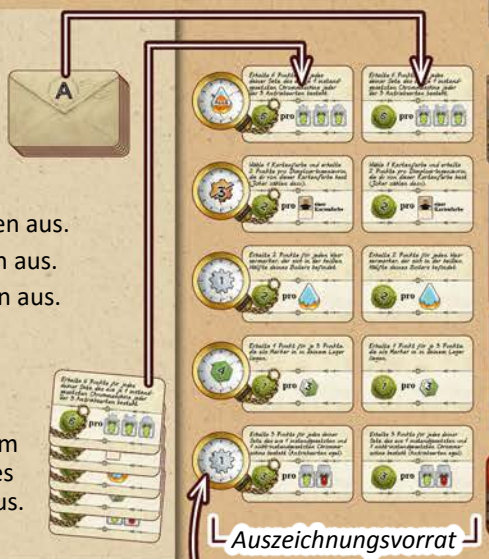
Im Spiel zu zweit: Legt 4 Auszeichnungen aus.

Im Spiel zu dritt: Legt 5 Auszeichnungen aus.

Im Spiel zu viert: Legt 6 Auszeichnungen aus.

Legt den Rest in die Schachtel zurück.

Nehmt dann die 8 Auszeichnungen, die eine Kette zeigen. Sucht aus diesen die Duplikate derjenigen heraus, die bereits im Auszeichnungsvorrat liegen, und legt jedes Duplikat links neben ihrem Gegenstück aus. Legt den Rest in die Schachtel zurück.



5 Mischt die 8 **Taschenuhren** und platziert je eine zufällige davon offen an der Kette jeder linken Auszeichnung. Legt die restlichen Taschenuhren in die Schachtel zurück.

6

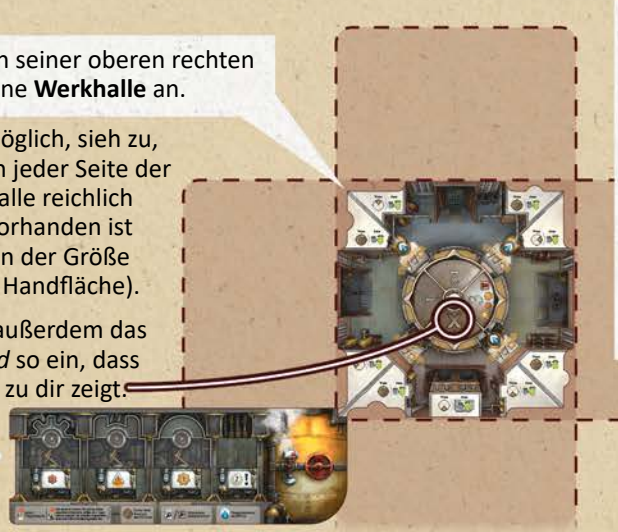
Jeder Spieler:

Nimm einen **Maschinenraum** und lege ihn vor dir ab.

Lege an seiner oberen rechten Ecke eine **Werkhalle** an.

Falls möglich, sieh zu, dass an jeder Seite der Werkhalle reichlich Platz vorhanden ist (etwa in der Größe deiner Handfläche).

Stelle außerdem das *Rostrad* so ein, dass das X zu dir zeigt.



Nimm dann noch die 6 **Start-Ingenieurinnen** eines Sets (A, B, C oder D) auf die Hand.



Die Start-Ingenieurinnen jedes Sets sind identisch hinsichtlich ihrer Aktionen und Werte. Nur die Kartenfarben sind unterschiedlich verteilt.

Legt überschüssige Maschinenräume, Werkhallen und Start-Ingenieurinnen-Sets in die Schachtel zurück.

7

Bildet einen *allgemeinen Vorrat*, wo ihr gut erreichbar folgende Ressourcen ablegt:

die 24 **Chromzahnräder**,



die 24 **mittelgroßen Zahnräder**,



die 24 **kleinen Zahnräder**,



die 20 **Wassermarker**



und die grünen Punktmarker.



8

Jeder Spieler:

Nimm 1 Chromzahnrad und 3 grüne 1-Punkt-Marker aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie oberhalb deines Maschinenraums in dein *Lager*.

Nimm 3 Wassermarker.

Lege einen davon in die *heiße Hälfte* deines *Boilers* und die anderen zwei in die *kalte Hälfte*.

Nimm 1 mittelgroßes und 1 kleines Zahnrad ...

... und lege sie auf deine Werkhalle in *Sektor 3*.



Hinweis:
Deine Werkhalle umfasst 4 *Sektoren*. Die Bezeichnung jedes Sektors entspricht dabei stets derjenigen des *Rostrad*-Viertels, das sich gerade in diesem Sektor befindet. Beispielsweise ist zu Beginn des Spiels:

das hier Sektor 3

und das hier Sektor X.

Jedes Mal, wenn du dein Rostrad drehst, ändert sich das entsprechend.

9

Legt für später den **Wertungsblock** bereit.



10

Bestimmt schließlich noch eine Person, die das Spiel beginnen soll (beispielsweise diejenige, die zuerst ein rostiges Objekt entdeckt), und gebt ihr den **Schraubenschlüssel**.



Überblick über **die Ressourcen**



Die Hauptressourcen in diesem Spiel sind **Zahnräder** und **Dampf**. Sie werden vor allem gebraucht, um Einmalmaschinen und Chrommaschinen instand zu setzen.

Produziert werden Zahnräder und Dampf (und Punktmarker) hauptsächlich durch das Aktivieren von Maschinen und das Ausspielen von Ingenieurinnen.

Dampf

Die Ressource Dampf wird dadurch simuliert, dass du die Wassermarker in deinem **Boiler** zwischen dessen oberer **heißen Hälfte** und dessen unterer **kalten Hälfte** rauf- und runter schiebst:



Schiebst du 1 Wassermarker rauf, **erzeugst** du 1 Dampf.



Schiebst du 1 Wassermarker runter, **verbrauchst** du 1 Dampf.

Die entsprechenden Symbole bedeuten:

Erzeuge 1 Dampf.	Erzeuge Maximal-Dampf, indem du **alle** „kalten" Wassermarker deines Boilers in die heiße Hälfte verschiebst.
Verbrauche 1 Dampf.	Nimm dir 1 Wassermarker aus dem allgemeinen Vorrat und füge ihn der heißen Hälfte deines Boilers hinzu.

Befinden sich alle deine Wassermarker in der heißen Hälfte deines Boilers, kannst du keinen weiteren Dampf erzeugen.
Befinden sich alle deine Wassermarker in der kalten Hälfte, kannst du keine Aktionen und Effekte nutzen, die Dampf verbrauchen.

Dieses Symbol bezieht sich ausschließlich auf die Wassermarker in der heißen Hälfte deines Boilers.

Dieses Symbol bezieht sich auf alle Wassermarker deines Boilers.

Kleine und mittelgroße Zahnräder



Immer wenn du kleine bzw. mittelgroße Zahnräder **produzierst**, nimm sie aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie direkt auf deine Werkhalle in **Sektor 3**.
In jedem Sektor können beliebig viele Zahnräder liegen. Zahnräder dürfen jedoch **nie** in einen anderen Sektor verschoben werden.

Verbrauchst du kleine bzw. mittelgroße Zahnräder (z.B. um eine Maschine instand zu setzen), nimm sie aus **beliebigen deiner Sektoren** und lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück.

Die entsprechenden Symbole bedeuten:

Produziere 1 kleines Zahnrad.	Produziere 1 kleines oder 1 mittelgroßes Zahnrad.
Produziere 1 mittelgroßes Zahnrad.	Produziere 2 Zahnräder in beliebigem Mix aus klein und/oder mittelgroß.
Verbrauche 1 kleines Zahnrad.	Verbrauche 1 kleines oder 1 mittelgroßes Zahnrad.
Verbrauche 2 mittelgroße Zahnräder.	Verbrauche 2 Zahnräder in beliebigem Mix aus klein und/oder mittelgroß.

Chromzahnräder

Immer wenn du Chromzahnräder **produzierst**, nimm sie aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in dein **Lager** über deinem Maschinenraum.
Verbrauchst du Chromzahnräder, lege sie von dort zurück in den allgemeinen Vorrat.
Du darfst beliebig viele Chromzahnräder in deinem Lager liegen haben.

Die entsprechenden Symbole bedeuten:

Produziere 2 Chromzahnräder.	Verbrauche 1 Chromzahnrad.
Produziere 1 Chromzahnrad, indem du 1 kleines oder 1 mittelgroßes Zahnrad UND 1 Dampf verbrauchst.	

Punktmarker

Es gibt 2 Arten von Punktmarkern: Sonder-Punktmarker und grüne Punktmarker in verschiedenen Werten.



Ihre Unterscheidbarkeit liegt darin begründet, dass die Erschöpfung des Sonder-Punktvorrats dazu dient, die Schlussphase des Spiels auszulösen (*siehe Seite 11*).

Immer wenn du Punktmarker **erhältst**, lege sie in dein **Lager**.
Verbrauchst du **grüne Punktmarker**, lege sie von dort in den allgemeinen Vorrat zurück. Du darfst jederzeit grüne Punktmarker 1 zu 1 mit dem Vorrat tauschen, um unterschiedliche Stückelungen zu erhalten.
Sonder-Punktmarker darfst du **niemals** verbrauchen oder tauschen.

Die entsprechenden Symbole bedeuten:

Nimm dir 3 grüne Punkte (in beliebiger Stückelung).	Nimm dir 1 Marker aus dem Sonder-Punktvorrat.
Verbrauche 1 grünen Punkt.	Nimm dir 1 Marker aus dem Sonder-Punktvorrat oder 1 grünen Punkt.

Im Unterschied zum Sonder-Punktvorrat ist der allgemeine Vorrat als unbegrenzt anzusehen. Falls euch dort eine Ressource ausgeht, nehmt etwas anderes als Ersatz.

Spielablauf

Die Person mit dem Schraubenschlüssel beginnt das Spiel mit ihrem Zug. Danach verläuft das Spiel stets reihum im Uhrzeigersinn. Wer an die Reihe kommt, erhält den Schraubenschlüssel und führt den eigenen Zug aus.
Sobald der Sonder-Punktvorrat oder der Auszeichnungsvorrat zur Neige geht, beginnt die Schlussphase des Spiels (*siehe Seite 11*).

Wenn du mit deinem Zug an die Reihe kommst, lege den Schraubenschlüssel vor dir ab, um anzuzeigen, dass du der aktive Spieler bist. Führe dann die folgenden Phasen nacheinander aus:

Phase 1: **Wartung** | Phase 2: **Hauptaktion** | Phase 3: **Wartung** | Phase 4: **Zugende**

Phasen 1 und 3 sind Wartungsphasen, in denen du Sekundäraktionen ausführen darfst und deinen Sektor X leeren musst. Wie das genau funktioniert, wird auf Seite 8 erklärt.

Phase 2: **Hauptaktion**

Führe **eine** der folgenden zwei Hauptaktionen aus:

Spiele 1 Ingenieurin von deiner Hand aus  ODER Drehe dein Rostrad um 90 Grad 

Durch das Ausspielen einer Ingenieurin kannst du dir beispielsweise eine neue Maschine oder Diplom-Ingenieurin holen. Die Aktion deiner Ingenieurin kann von deinen Mitspielenden durch Ausspielen einer erfahreneren Ingenieurin kopiert werden.

Durch das Drehen deines Rostrads kannst du Maschinen aktivieren und Ingenieurinnen zurück auf die Hand holen. Es bewirkt aber auch, dass alte Maschinen und Zahnräder verrosten.

Spiele 1 Ingenieurin



Schritt 1: Wähle eine Ingenieurin von deiner Hand, lege sie offen vor dir aus und sage ihre *Kartenfarbe* und ihre *Erfahrungsstufe* laut an. Führe im Anschluss ihre aufgedruckte *Aktion* einmal aus.



Schritt 2: Reihum im Uhrzeigersinn darf nun jede andere Person, die möchte, die auf deiner ausgespielten Ingenieurin aufgedruckte Aktion **kopieren** (). Zum Kopieren muss die Person eine Ingenieurin ausspielen, die **dieselbe Kartenfarbe** wie die deine hat, aber eine **höhere Erfahrungsstufe**. Diese legt die Person vor sich aus und führt dann die auf **deiner** Ingenieurin aufgedruckte Aktion durch.



Schritt 3: Nachdem alle die Möglichkeit zum Kopieren gehabt haben, lege deine Ingenieurin neben deine Werkhalle **in den Sektor, der ihrer Erfahrungsstufe entspricht**. Dort verbleibt sie, bis ihre Schicht endet (dies wird geschehen, sobald sie sich in Sektor X befindet). Hast du mehrere Ingenieurinnen im selben Sektor, lege sie aufgefächert ab, damit du weiterhin ihre Stufen sehen kannst. Jede Person, die die Aktion deiner Ingenieurin kopiert hat, legt ihre ausgespielte Ingenieurin ebenso an die eigene Werkhalle (in den Sektor, der deren eigener Erfahrungsstufe entspricht). Führe im Anschluss deine Phase 3 („Wartung“) aus.



- Es gibt **drei Primär-Kartenfarben**: Blau, Grün und Orange. Unter den Diplom-Ingenieurinnen gibt es außerdem noch die Kartenfarbe Grau sowie eine Joker-Kartenfarbe. Ingenieurinnen der Joker-Kartenfarbe können Aktionen von Ingenieurinnen aller Primär-Kartenfarben nicht aber der grauen kopieren.
- Spielst du in deinem Zug eine Ingenieurin der Joker-Kartenfarbe, können deine Mitspielenden deren Aktion mit einer erfahreneren Ingenieurin jeder der 3 Primär-Kartenfarben oder der Joker-Kartenfarbe kopieren.
- Die Ingenieurin der Erfahrungsstufe 4+ gilt als die erfahrenste und kann sogar Ingenieurinnen der Stufe 4 kopieren.
- Ausgespielte Ingenieurinnen der Erfahrungsstufe 4 bzw. 4+ werden an Sektor X angelegt. Drehe ihre Karten dafür auf den Kopf, um anzuzeigen, dass sie ihre Schicht noch nicht beendet haben. Drehe sie wieder richtig herum, sobald das Rostrad ihren Sektor verlässt.



Aktionen der Start-Ingenieurinnen



Stelle eine Diplom-Ingenieurin ein:
Wähle aus der Auslage eine der drei Diplom-Ingenieurinnen, die unterhalb der Fenster A, B, C liegen, und nimm sie **auf die Hand**.



Fülle den leergewordenen Platz in der Auslage sofort wieder auf, indem du alle Karten links davon um einen Platz nach rechts rückst und dann den freien Platz unter Fenster A mit der obersten Karte vom Nachschubstapel bestückst.





Achtung: Um eine Ingenieurin der Erfahrungsstufe 4 bzw. 4+ einzustellen, musst du zunächst 1 grünen Punkt und 1 Wasserdampf verbrauchen. Andernfalls kannst du sie nicht einstellen.

Baue eine Einmalmaschine: Nimm aus der Auslage eine der drei Einmalmaschinen, die sich unterhalb der Fenster A, B, C befinden, und lege sie, mit der **nicht-instandgesetzten** Seite nach oben, an ihrem Slot in **Sektor 3** an.



Fülle den leergewordenen Platz in der Auslage sofort wieder auf, indem du alle Maschinen links davon um einen Platz nach rechts rückst und den freien Platz unterhalb von Fenster A mit der obersten Maschine vom Nachschub-stapel bestückst.





- Hast du mehrere Einmalmaschinen in einem Sektor, lege sie aneinandergereiht ab. Du kannst beliebig viele davon haben.
- *Einmalmaschinen werden so genannt, weil sie nur ein einziges Mal aktiviert werden können (sobald sie sich in Sektor X befinden). Allerdings kannst du sie auch nur dann aktivieren, wenn du sie zuvor instand gesetzt hast (siehe „Maschinen instand setzen“ auf Seite 9.)*

Baue eine Drehmaschine: Nimm aus der Auslage eine der drei Drehmaschinen, die sich unterhalb der Fenster A, B, C befinden, und lege sie offen an ihrem Slot in **Sektor 3** an.



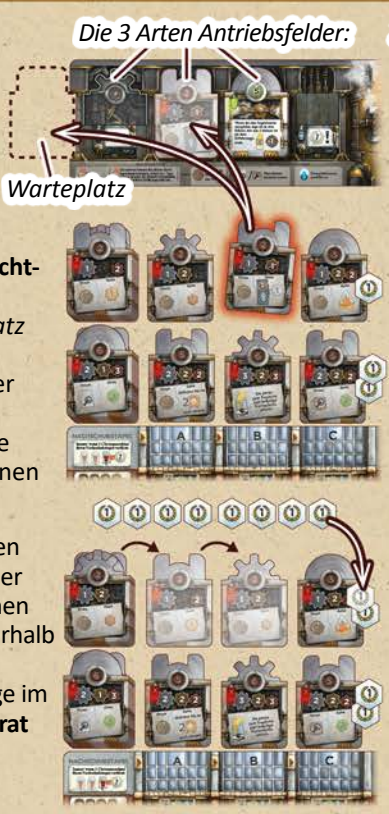


Fülle den leergewordenen Platz in der Auslage sofort wieder auf, indem du alle Maschinen links davon um einen Platz nach rechts rückst und den freien Platz unterhalb von Fenster A mit der obersten Maschine vom Nachschub-stapel bestückst.



- Hast du mehrere Drehmaschinen in einem Sektor, lege sie aneinandergereiht ab. Du kannst beliebig viele davon haben.
- *Drehmaschinen sind beim Bau bereits instandgesetzt. Du kannst sie immer dann aktivieren, wenn du dein Rostrad drehst.*

Baue eine Chrommaschine: Nimm aus der Auslage eine der sechs Chrommaschinen, die sich oberhalb der Fenster A, B, C befinden. Sollte das eine der beiden Maschinen über Fenster C sein, nimm auch sämtliche **Sonder-Punktmarker**, die auf ihr liegen, und lege diese in dein Lager. Platziere die Chrommaschine selbst, mit der **nicht-instandgesetzten** Seite nach oben, in deinem Maschinenraum: Entweder am freien *Warteplatz* oder auf dem *Antriebsfeld* **seiner Antriebsart**. Falls sich auf dem Antriebsfeld bereits eine oder mehrere Maschinen befinden, lege die neue Maschine oben drauf. Du darfst die Reihenfolge der auf Antriebsfeldern aufgestapelten Maschinen niemals ändern.





Nachdem du die Maschine platziert hast, fülle den leergewordenen Platz in der Auslage sofort wieder auf, indem du alle Maschinen links davon um einen Platz nach rechts rückst und den freien Platz oberhalb von Fenster A mit der obersten Maschine vom entsprechenden Nachschubstapel bestückst. Lege im Anschluss noch **1 Marker vom Sonder-Punktvorrat** auf die am weitesten rechts liegende Maschine (oberhalb von Fenster C) der aufgefüllten Reihe.

Dein Warteplatz



Links neben deinem Maschinen-raum besitzt du einen Warteplatz, an dem du genau **eine nicht-instandgesetzte** Chrommaschine lagern kannst. Falls dieser Warteplatz beim Bau einer Chrommaschine leer ist, kann du diese hier ablegen. Falls er belegt ist, kannst du ihn jedoch jederzeit freiräumen, indem du die dortige nicht-instandgesetzte Chrommaschine (ohne sie umzudrehen) auf das Antriebsfeld ihrer Art versetzt (und falls sich darauf bereits Maschinen befinden, die oberste damit abdeckst). Sobald eine Chrommaschine auf ihr Antriebsfeld gelegt wird, verbleibt sie dort für den Rest des Spiels.





Erzeuge bis zu 2 Dampf.



Produziere 1 kleines oder 1 mittelgroßes Zahnrad. *(Wer diese Aktion kopiert, hat natürlich ebenfalls die Wahl zwischen dem kleinen und dem mittelgroßen Zahnrad.)*

Eine Übersicht aller Ingenieurinnen findet ihr auf Seite 14. Einen kompletten Beispielzug findet ihr auf Seite 10.

Drehe dein Rostrad



Drehe dein Rostrad im Uhrzeigersinn um 90 Grad. Dadurch werden folgende Maschinen **eingeschaltet**:





Deine **Drehmaschinen**, egal in welchen Sektoren diese liegen.





Deine **instandgesetzten Einmalmaschinen** in **Sektor X**.





Deine **sichtbaren**, **instandgesetzten Chrommaschinen**, die dieses Symbol zeigen.



Deine **sichtbaren Prototypenmaschinen**, aber nur dann, wenn Sektor X gerade der **untere** Sektor deiner Werkhalle ist (und somit das X des Rostrads in deine Richtung zeigt).



Prototypenmaschinen



Prototypenmaschinen sind auf deiner Ablage aufgedruckt. Diejenigen, die noch nicht abgedeckt sind, werden immer dann eingeschaltet, wenn das X des Rostrads in den unteren Sektor hineingedreht wird.

In der Reihenfolge deiner Wahl darfst du nun jede dieser eingeschalteten Maschinen einmal aktivieren (also ihren Effekt nutzen).
Zwischen jeder einzelnen Aktivierung darfst du außerdem beliebig viele deiner nicht-instandgesetzten Einmalmaschinen und Chrommaschinen instand setzen (*siehe „Maschinen instand setzen“ auf Seite 9*). Solltest du dabei Einmalmaschinen in Sektor X oder Chrommaschinen mit dem -Symbol instand setzen, so gelten auch diese direkt als eingeschaltet und können noch in dieser Phase ebenfalls einmal aktiviert werden. Dampfaktionen darfst du in dieser Phase nicht nutzen *(siehe Seite 9)*.

Effekte von eingeschalteten Maschinen, die du nicht nutzen kannst oder möchtest, darfst du einfach verfallen lassen.
Ausnahme: Immer wenn diese Prototypenmaschine eingeschaltet wird, musst du deren Effekt nutzen (1 Marker vom Sonder-Punktvorrat nehmen).



Achtung: Auf manchen Chrommaschinen heißt es: „am Zugende“. Diese können nicht in dieser Hauptaktion aktiviert werden, sondern erst in Phase 4 dieses Zuges (*siehe Seite 9*).



Eine Übersicht aller Maschinen findet ihr auf den Seiten 12 bis 14. Einen kompletten Beispielzug findet ihr auf Seite 10.

Sobald du alle eingeschalteten Maschinen, die du nutzen wolltest, einmal aktiviert hast, fahre mit deiner Phase 3 fort („Wartung“).

Phase 1 und 3: **Wartung**

Schritt 1: Zuerst darfst du in der Reihenfolge deiner Wahl so viele **Sekundäraktionen** ausführen wie du möchtest und bezahlen kannst. *(Die verschiedenen Arten von Sekundäraktionen werden auf der nächsten Seite erklärt.)*

Schritt 2: Überprüfe danach, ob dein Sektor X leer ist. Falls er das nicht ist, musst du ihn jetzt komplett **leeren** (weil die dortigen Maschinen und Zahnräder verrosten und die dortigen Ingenieurinnen ihre Schicht beenden):

- (a) Entferne sämtliche **Einmalmaschinen** aus Sektor X und lege sie, mit der **instandgesetzten** Seite nach oben, auf den *Einmalmaschinen-Ablagestapel* der Auslage (egal ob diese Maschinen instandgesetzt waren oder nicht und egal ob du sie aktiviert hattest oder nicht).
- (b) Entferne sämtliche **Drehmaschinen** aus Sektor X und lege sie **offen** auf den *Drehmaschinen-Ablagestapel* der Auslage.
- (c) Lege nicht-verbrauchte **Zahnräder**, die sich noch in Sektor X befinden, zurück in den allgemeinen Vorrat.
- (d) Nimm sämtliche **Ingenieurinnen** aus Sektor X zurück **auf die Hand**. **Ausnahme:** Ingenieurinnen der Erfahrungsstufe 4 bzw. 4+ verbleiben in diesem Sektor, sofern sich das X des Rostrads noch nicht wegbewegt hat, seit sie dort abgelegt wurden. (Das sollte auch dadurch markiert sein, dass sie umgedreht dort liegen.)



Sekundäraktionen

Maschinen instand setzen

Chrommaschinen und Einmalmaschinen sind nach dem Bau noch nicht instandgesetzt. Damit du ihre Effekte nutzen kannst, musst du sie mit dieser Aktion zunächst instand setzen.



Um eine deiner **Chrommaschinen** instand zu setzen, muss diese sich an deinem Warteplatz oder zuoberst auf ihrem Antriebsfeld befinden. Bezahle zunächst ihre Kosten, indem du die Zahnräder verbrauchst, die im oberen Bereich ihrer nicht-instandgesetzten Seite angegeben sind.
Drehe sie dann mit der instandgesetzten Seite nach oben und lege sie auf das Antriebsfeld ihrer Art (sofern sie sich nicht schon dort befindet). Liegen bereits eine oder mehrere Maschinen auf diesem Feld, werden diese abgedeckt. Die Effekte von abgedeckten Maschinen sind nicht mehr nutzbar. Die Punkte, die oben auf deinen instandgesetzten Maschinen aufgedruckt sind, erhältst du am Spielende jedoch in jedem Fall.

Um eine deiner **Einmalmaschinen** instand zu setzen, bezahle die Kosten, die im oberen Bereich ihrer nicht-instandgesetzten Seite angegeben sind. Diese Kosten können Folgendes beinhalten:



- Verbrauche Zahnräder.
- Verbrauche Dampf.
- Entferne 1 **Diplom-Ingenieurin** endgültig von deiner Hand oder aus deiner Werkhalle, indem du sie auf den *Ingenieurinnen-Ablagestapel* der Auslage legst.



Nachdem du die Kosten bezahlt hast, drehe die Einmalmaschine mit der instandgesetzten Seite nach oben. Sie kann aktiviert werden, sobald sie Sektor X erreicht.

Dampfaktionen ausführen

Es gibt 2 Arten von Dampfaktionen:

Entferne ein Element aus der Auslage

Verbrauche 1 Dampf und entferne:
- die Ingenieurin

ODER
- die Einmalmaschine

ODER
- die Drehmaschine,

die sich unterhalb von **Fenster C** befindet, und lege sie auf ihren **Ablagestapel**.

Fülle den leergewordenen Platz in der Auslage sofort wieder auf, indem du alle Karten/Maschinen links davon um einen Platz nach rechts rückst und den freien Platz unterhalb von Fenster A mit der obersten Karte/Maschine vom entsprechenden Nachschubstapel bestückst.



Beschleunige ein Element in deiner Werkhalle

Verbrauche 1 Dampf und verschiebe:
- 1 deiner Ingenieurinnen

ODER
- 1 deiner Einmalmaschinen (instandgesetzt oder nicht)

ODER
- 1 deiner Drehmaschinen

in den nächsten Sektor **gegen den Uhrzeigersinn**. Falls sie sich in Sektor X befindet, darfst du sie nicht verschieben.
Das Verschieben selbst hat keine Auswirkung, **außer** in den folgenden Fällen:
- Immer wenn du eine **Drehmaschine** verschiebst, darfst du sie sofort einmal aktivieren.
- Immer wenn du eine **instandgesetzte Einmalmaschine** in **Sektor X** hinein verschiebst, darfst du sie sofort einmal aktivieren.



Zur Erinnerung: Du führst Wartungen immer nur in deinem eigenen Zug aus, niemals im Zug der anderen.

Phase 4: **Zugende**



Solltest du Chrommaschinen haben, auf denen es „am Zugende“ heißt und die du während der Hauptaktion eingeschaltet hast, so darfst du diese jetzt aktivieren. Zahle die eventuellen Dampfkosten und führe dann die entsprechende Aktion aus (Rostrad drehen bzw. Ingenieurin ausspielen). Dies erfolgt jeweils genauso, wie in „Phase 2: Hauptaktion“ beschrieben. Im Anschluss erfolgt wieder eine Wartungsphase.

Achtung: Diese Aktionen zählen als Zusatzaktionen und **nicht** als Hauptaktionen - es sind also keine Endlosschleifen möglich. Solltest du beide dieser instandgesetzten Chrommaschinen haben, darfst du sie in beliebiger Reihenfolge nacheinander aktivieren (und führst zwischen ihnen eine Wartungsphase aus).

Sobald du deinen Zug komplett beendet hast, gib den Schraubenschlüssel an die Person weiter, die links von dir sitzt.

Beispielzug: *Spiele 1 Ingenieurin*

1) Wartung

Ⓐ *Du entscheidest dich, eine Dampfaktion auszuführen, indem du 1 Dampf verbrauchst und deine orangefarbene Ingenieurin von Sektor 1 zu Sektor X verschiebst.*



Ⓑ *Danach leerst du Sektor X, indem du die orangefarbene Ingenieurin zurück auf die Hand nimmst.*

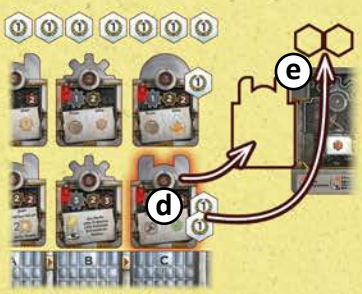


2) Hauptaktion

Schritt 1:



Ⓒ *Du spielst die orangefarbene Ingenieurin (die du gerade auf die Hand genommen hast) und*
Ⓓ *führst ihre Aktion aus: Du nimmst die Chrommaschine über Fenster C und die 2 Sonder-Punktmarker, die auf ihr liegen.*
Ⓔ *Du legst die Punktmarker in dein Lager und die Chrom-maschine an deinen Warteplatz.*
Ⓕ *Dann füllst du die Auslage auf*
Ⓖ *und legst 1 Marker vom Sonder-Punktvorrat auf die Maschine über Fenster C.*



Schritt 2:

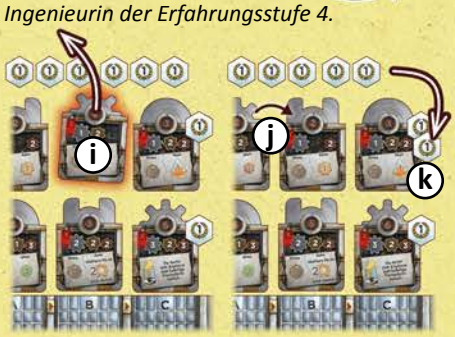
Im Uhrzeigersinn darf nun jede andere Person die Aktion, die auf deiner Ingenieurin aufgedruckt ist, kopieren:

Die Person links von dir möchte nicht kopieren.



Ⓗ *Die dritte Person entscheidet sich fürs Kopieren und spielt eine orangefarbene Ingenieurin der Erfahrungsstufe 4.*

Ⓘ *Dann nimmt sie die Chrommaschine aus der oberen Reihe über Fenster B,*
Ⓙ *füllt die Auslage auf*
Ⓚ *und fügt schließlich 1 Marker vom Sonder-Punktvorrat der Maschine hinzu, die in der oberen Reihe über Fenster C liegt.*



Die vierte Person möchte ebenfalls nicht kopieren.

Schritt 3:

Entsprechend der Erfahrungsstufe deiner gespielten Ingenieurin platzierst du sie in deinem Sektor 3. Die dritte Person legt ihre Ingenieurin der Stufe 4 in ihren Sektor X (und zwar verkehrt herum, um anzuzeigen, dass ihre Schicht noch nicht beendet ist).

3) Wartung

Da du keine Sekundäraktionen ausführen möchtest und dein Sektor X leer ist, überspringst du die Wartung.

4) Zugende

Du beendest deinen Zug, indem du den Schraubenschlüssel nach links gibst.

Beispielzug: *Drehe dein Rostrad*

1) Wartung

Ⓐ *Zunächst entscheidest du dich, eine Dampfaktion auszuführen, indem du 1 Dampf verbrauchst und deine Drehmaschine von Sektor 2 zu Sektor 1 verschiebst.*

Ⓑ *Das produziert dir 1 mittel-großes Zahnrad, das du in Sektor 3 legst. Da sich nichts in Sektor X befindet, musst du ihn nicht leeren.*



2) Hauptaktion

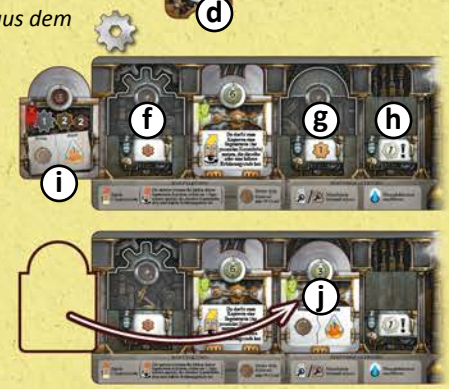
Ⓒ *Du drehst dein Rostrad.*

Ⓓ *Als erstes aktivierst du deine Drehmaschine, die dir wieder 1 mittelgroßes Zahnrad produziert,*
Ⓔ *das du in Sektor 3 legst.*

Da sich das X deines Rostrades im unteren Sektor befindet, aktivierst du nun deine sichtbaren Prototypenmaschinen:
Ⓕ *Du produzierst 1 kleines Zahnrad,*
Ⓖ *1 mittelgroßes Zahnrad und*
Ⓗ *nimmst dir 1 Marker aus dem Sonder-Punktvorrat.*



Ⓘ *Dann entscheidest du dich, die Chrommaschine an deinem Warteplatz instand zu setzen und verbrauchst dafür 1 Chromzahnrad, 2 mittelgroße und 2 kleine Zahnräder.*
Ⓙ *Dann legst du die Chrommaschine, mit der instandgesetzten Seite nach oben, auf ihrem Antriebsfeld ab. Da du noch immer in der Phase bist, in der du das Rostrad gedreht hast, ist diese Maschine auch direkt eingeschaltet. Daher aktivierst du sie gleich noch und erzeugst 1 Dampf.*



3) Wartung

Ⓚ *Du entscheidest dich, die Einmalmaschine in Sektor 2 instand zu setzen, was dich deine restlichen Zahnräder kostet.*

Ⓛ *Dann führst du zwei Dampfaktionen aus, indem du zweimal 1 Dampf verbrauchst und die Einmalmaschine damit von Sektor 2 zu Sektor X verschiebst. Dort aktivierst du sie sofort und erhältst 3 Punkte und 1 Wassermarker, den du der heißen Hälfte deines Boilers hinzufügst.*

Danach leerst du Sektor X, indem du die Drehmaschine und die Einmal-maschine auf ihre Ablagestapel legst.



4) Zugende

Du beendest deinen Zug, indem du den Schraubenschlüssel nach links gibst.

Spielende

Die **Schlussphase** des Spiels beginnt, wenn am Zugende einer Person mindestens **eine** der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

Es liegen 3 oder weniger Marker im **Sonder-Punktvorrat**.

Es liegen 3 oder weniger Auszeichnungen im **Auszeichnungsvorrat**.



In der Schlussphase geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter wie bisher. Doch immer wenn du mit deinem Zug an die Reihe kommst, musst du fortan entscheiden, ob du:

a) deinen Zug ganz normal ausführst ODER b) endgültig passt.

Wenn du deinen Zug normal ausführst, musst du dafür grüne Punkte aus deinem Lager verbrauchen: Dein erster Zug in der Schlussphase kostet dich dabei 1 Punkt, dein zweiter 2 Punkte und dein dritter 3 Punkte. Solltest du bereits 3 Züge gemacht haben, musst du in deinem nächsten Zug endgültig passen.



Wenn du endgültig passt, führe noch ein letztes Mal eine Wartung aus (aber keine Hauptaktion). Danach wird dein Zug fortan übersprungen und du darfst auch nicht mehr die Aktionen von gespielten Ingenieurinnen kopieren.

Sobald alle endgültig gepasst haben, endet das Spiel mit einer **Schlusswertung**:



Zunächst darf jede Person übrig gebliebene Chromzahnräder umtauschen: Für je 2 Chromzahnräder, die du aus deinem Lager zurück in den allgemeinen Vorrat legst, nimm dir 1 grünen Punkt und lege ihn in dein Lager.

Im Anschluss wertet jede Person die folgenden Kategorien und notiert ihre Punkte auf dem **Wertungsblock**:

1) Zähle die Werte aller deiner Punktmarker zusammen, die in deinem Lager liegen (grüne und Sonder-Punktmarker).



2) Nimm alle Chrommaschinen von deinem Maschinenraum und lege sie vor dir aus, **ohne** die Seite zu ändern, mit der sie jeweils nach oben zeigen. Zähle dann die Punkte zusammen, die im oberen Teil jeder deiner **instandgesetzten** Chrommaschinen abgebildet sind.



3) Ermittle für jede Auszeichnung, die du dir im Spiel geholt hast, deren jeweilige Punkte und zähle sie zusammen.
(*Sieh dir den blauen Kasten auf Seite 12 an, um zu erfahren, wie du Auszeichnungen bekommst.*)



Zähle schließlich noch die Punkte der 3 Kategorien zusammen.

66

Wer nach der Schlusswertung die meisten Punkte hat, **gewinnt**. Bei Gleichstand gewinnt die daran beteiligte Person, die mehr Sonder-Punktmarker in ihrem Lager hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, gewinnen alle, die daran beteiligt sind.

Allgemeine Hinweise:



- Immer wenn ihr in der Auslage den leeren Platz unterhalb von Fenster A bestücken müsst, der **Nachschubstapel jedoch leer ist**, mischt den entsprechenden Ablagestapel und platziert ihn als neuen Nachschubstapel. Bestückt im Anschluss den freien Platz unterhalb von Fenster A.
- Falls es keinen Ablagestapel geben sollte, bleiben freie Plätze vorerst leer. Bestückt sie aber sofort, sobald sich der neue Ablagestapel bildet.
- Sollte einer der beiden Chrommaschinen-Nachschubstapel aufgebraucht sein, bestückt den freien Platz über Fenster A mit der obersten Chrommaschine vom anderen Stapel.
- Sollte der Sonder-Punktvorrat während der Schlussphase aufgebraucht sein, benutzt stattdessen die grünen 1-Punktmarker.

Übersicht: Maschinen und Ingenieurinnen

Einmalmaschinen

Es gibt 12 unterschiedliche Arten von Einmalmaschinen (*Symbole, die hier nicht erläutert sind, findet ihr auf Seite 5*):

1x



Nimm dir 1 grünen Punkt. Dann verteile auf die Sektoren deiner Werkhalle beliebig neu:
- deine Drehmaschinen,
- deine nicht-instandgesetzten Einmalmaschinen sowie
- deine instandgesetzten Einmalmaschinen, die du noch nicht aktiviert hast.

Falls du instandgesetzte Einmalmaschinen dabei in Sektor X legst, aktiviere diese sofort (in beliebiger Reihenfolge). Drehmaschinen werden durchs Neuverteilen nicht aktiviert.

1x



Durchsuche die Ablagestapel in der Auslage und wähle 1 Element davon. Falls es eine Ingenieurin ist, nimm sie auf die Hand. (Für Ingenieurinnen der Stufe 4/4+ musst du wie üblich 1 grünen Punkt und 1 Wasserdampf verbrauchen.) Falls es eine Einmal- oder Drehmaschine ist, platziere sie in Sektor 3 wie üblich.

2x



Setze eine deiner nicht-instandgesetzten Chrom- oder Einmalmaschinen kostenlos instand.

1x



Nimm dir 3 grüne Punkte und nimm alle Ingenieurinnen aus deiner Werkhalle zurück auf die Hand.

1x



Nimm dir 1 Marker aus dem Sonder-Punktvorrat oder 1 grünen Punkt. Dann nimm dir 2 grüne Punkte für jede deiner **instandgesetzten** Einmalmaschinen (inklusive dieser).

1x



Nimm dir 1 Marker aus dem Sonder-Punktvorrat oder 1 grünen Punkt. Dann nimm dir 2 grüne Punkte für jede unterschiedliche **Art** von Drehmaschine in deiner Werkhalle.

1x



Nimm dir 1 Marker aus dem Sonder-Punktvorrat oder 1 grünen Punkt. Dann nimm dir 1 grünen Punkt für jeden Wassermarker, den du in der heißen Hälfte deines Boilers hast.

1x



Produziere so viele Zahnräder (in beliebigem Mix aus klein und/oder mittelgroß) wie du Wassermarker in deinem Boiler hast.

3x



2x



2x



6x



Wähle **eine** Auszeichnung aus dem Auszeichnungsvorrat und lege sie offen vor dir aus. Falls eine Taschenuhr zu ihr gehört, nimm diese ebenfalls und führe sofort ihren Effekt einmal aus. Lege die Taschenuhr dann in die Schachtel zurück.



Auszeichnungen geben dir bei der Schlusswertung Punkte, je nachdem, wie gut du deren Aufgaben erfüllt hast. Du kannst beliebig viele Auszeichnungen sammeln, sogar solche mit identischen Aufgaben. Jede Auszeichnung gibt dir ihre Punkte so, wie es auf ihr steht (ganz egal, welche Auszeichnungen du sonst noch hast). Es gibt 8 unterschiedliche Aufgaben:

















Es gibt 4 unterschiedliche Arten von **Taschenuhren** (*Symbol-Erläuterungen siehe Seite 5*):

2x



2x



2x



2x



Drehmaschinen

Es gibt 4 unterschiedliche Arten von Drehmaschinen (*Symbol-Erläuterungen siehe Seite 5*):

6x



6x



5x



3x



Chrommaschinen

Du kannst immer nur die Effekte von solchen Chrommaschinen nutzen, die sowohl **instandgesetzt** als auch **sichtbar** sind. Sobald du eine Chrommaschine überdeckst, ist ihr Effekt für den Rest des Spiels nicht mehr nutzbar. (*Symbole, die hier nicht erläutert sind, findet ihr auf Seite 5.*)



Immer wenn du deine Ingenieurin der Stufe 1 oder eine Diplom-Ingenieurin der Stufe 2 spielst (auch beim Kopieren), produziere 1 kleines oder 1 mittelgroßes Zahnrad.



Immer wenn du eine Ingenieurin der Stufe 2 spielst (auch beim Kopieren), erzeuge 1 Dampf.



Dies gilt für jede Ingenieurin, die du spielst (auch beim Kopieren). Ingenieurinnen der Stufe 4 werden beispielsweise in Sektor 3 platziert, die Ingenieurin der Stufe 1 in Sektor X.



Immer wenn du eine Drehmaschine baust, aktiviere sie direkt einmal. Platziere sie dann wie üblich in Sektor 3.



Beispiel: Nutzt du diese Ingenieurinnen-Aktion,



darfst du 2 Dampf verbrauchen, um 6 Zahnräder zu produzieren. Der Effekt dieser Maschine ist nicht auf die graue Ingenieurin der Stufe 3 anwendbar.



Immer wenn du eine Chrommaschine instand setzt, erzeuge Maximal-Dampf. (Dies gilt noch nicht für die Instandsetzung dieser Maschine selbst.)



Immer wenn du eine Einmalmaschine instand setzt, darfst du sie sofort zu Sektor X verschieben (falls sie sich noch nicht dort befindet), sie aktivieren und dir 1 grünen Punkt dafür nehmen.



Immer wenn du eine Einmalmaschine instand setzt, nimm dir 2 grüne Punkte.



Immer wenn du eine Chrommaschine instand setzt, nimm dir 3 grüne Punkte. (Dies gilt noch nicht für die Instandsetzung dieser Maschine selbst.)



Immer wenn du eine Diplom-Ingenieurin einstellst, kann das auch diejenige sein, die zuoberst auf dem Nachschubstapel liegt. (Für Ingenieurinnen der Stufe 4/4+ musst du wie üblich 1 grünen Punkt und 1 Wasserdampf verbrauchen.) Immer wenn du eine Maschine baust, kann das auch diejenige sein, die zuoberst auf dem Nachschubstapel ihrer Art liegt. (Vergiss im Falle einer Chrommaschine nicht, danach noch 1 Marker vom Sonder-Punktvorrat auf diejenige Maschine der entsprechenden Reihe zu legen, die oberhalb von Fenster C liegt.)



Diese Maschine wird immer dann eingeschaltet, wenn du deine Ingenieurin der Stufe 1 oder eine Diplom-Ingenieurin der Stufe 2 als deine Hauptaktion spielst. Am Ende dieses Zuges darfst du die Maschine dann aktivieren und dein Rostrad drehen. Dabei gelten dieselben Regeln, als würdest du dies als Hauptaktion tun (*siehe Seite 8*). Allerdings gilt diese Aktion als Zusatzaktion und nicht als Hauptaktion (*siehe Seite 9 unten*).



Wenn jemand zum Beispiel eine grüne Ingenieurin der Stufe 2 spielt, kannst du deren aufgedruckte Aktion mit einer blauen, grünen, orangefarbenen, grauen oder Joker-Ingenieurin der Stufe 3 oder 4 kopieren.



Wenn jemand zum Beispiel eine grüne Ingenieurin der Stufe 2 spielt, kannst du deren aufgedruckte Aktion ebenfalls mit einer grünen Ingenieurin der Stufe 2 kopieren.



Wenn jemand zum Beispiel eine grüne Ingenieurin der Stufe 4 spielt, kannst du deren aufgedruckte Aktion beispielsweise mit einer grünen Ingenieurin der Stufe 2 in Kombination mit einer grünen Ingenieurin der Stufe 3 kopieren. Jede dieser Ingenieurinnen wird dann in dem Sektor platziert, der ihrer jeweiligen Stufe entspricht.

Natürlich kannst du die Kopier-Effekte dieser Maschinen auch in Kombination nutzen.



Immer wenn du bei einer Instandsetzung die Kosten einer Chrommaschine bezahlen musst, sind diese um 1 Chromzahnrad reduziert.



Immer wenn du bei einer Instandsetzung die Kosten einer Einmal- oder Chrommaschine bezahlen musst, sind diese um bis zu 2 mittelgroße Zahnräder reduziert. Dieser Rabatt gilt auch für Maschinen mit -Kosten.



Immer wenn du bei einer Instandsetzung die Kosten einer Einmal- oder Chrommaschine bezahlen musst, sind diese um bis zu 2 kleine Zahnräder reduziert. Dieser Rabatt gilt auch für Maschinen mit -Kosten.

Alle der folgenden sichtbaren, instandgesetzten Chrommaschinen werden immer dann eingeschaltet, wenn du dein Rostrad drehst (*siehe Seite 8*):



Du darfst bis zu 2 Drehmaschinen, die du in dieser Phase bereits einmal aktiviert hast, je ein weiteres Mal aktivieren.



Falls in deinem Sektor X mindestens 2 Ingenieurinnen der Stufe 2 liegen, darfst du 1 Dampf verbrauchen, um dir 3 grüne Punkte zu nehmen.



Am Ende deines Zuges darfst du 1 Dampf verbrauchen, um erneut dein Rostrad zu drehen. Dabei gelten dieselben Regeln, als würdest du dies als Hauptaktion tun (*siehe Seite 8*). Allerdings gilt diese Aktion als Zusatzaktion und nicht als Hauptaktion (*siehe Seite 9 unten*).



Am Ende deines Zuges darfst du 1 Dampf verbrauchen, um auch noch 1 Ingenieurin zu spielen. Dabei gelten dieselben Regeln, als würdest du dies als Hauptaktion tun (*siehe Seite 6*). Allerdings gilt diese Aktion als Zusatzaktion und nicht als Hauptaktion (*siehe Seite 9 unten*).

Ingenieurinnen

Symbole, die hier nicht erläutert sind, findet ihr auf den Seiten 5 bis 7.

Start-Ingenieurinnen

Set A:



Set B:



Diplom-Ingenieurinnen



Nimm bis zu 2 Ingenieurinnen aus beliebigen deiner Sektoren zurück auf die Hand (aber nicht diese selbst).



Ohne tatsächlich dein Rostrad zu drehen, aktiviere in beliebiger Reihenfolge deine Drehmaschinen und sichtbaren, instandgesetzten Chrommaschinen entsprechend der Regeln auf Seite 8. (Du darfst zwischendurch sogar Maschinen instand setzen.) Einmalmaschinen und Prototypenmaschinen können auf diese Weise nicht aktiviert werden.



Verteile deine Einmal-maschinen (instand-gesetzt oder nicht) in deiner Werkhalle beliebig neu. Falls du instandgesetzte Einmalmaschien dabei in Sektor X legst, aktiviere diese sofort (in beliebiger Reihenfolge).

Set C:





Baue eine Dreh- oder Einmalmaschine. (Wer diese Aktion kopiert, hat natürlich ebenfalls die Wahl zwischen Dreh- und Einmalmaschine.)

Set D:





Solospiel



Hallo! Du möchtest *Corrosion* alleine spielen? Dann springe ich gerne als deine Gegnerin ein.

Spielvorbereitung

Baue das Spiel so auf, wie es auf auf den Seiten 3 und 4 beschrieben ist. Beachte jedoch die angegebenen Änderungen bei den folgenden Schritten:

1 Lege den Auslagestreifen mit der Solospiel-Seite nach oben ab.

3 Lege alle 36 Sonder-Punktmarker in den Sonder-Punktvorrat.

4 Bilde den Auszeichnungsvorrat aus 3 zufälligen Auszeichnungen und deren Duplikaten. Nimm dann von allen übrigen Auszeichnungen eine mit einem A auf der Rückseite, eine mit einem B und eine mit einem C. Lege diese mit der Rückseite nach oben so vor die drei Auszeichnungsreihen, dass diese als Reihen A, B und C markiert sind. Lege die übrigen Auszeichnungen in die Schachtel zurück.



6 Nimm die 6 Karten von **Set D** als deine Start-Ingenieurinnen auf die Hand.

Mische die 18 Karten der Sets A, B und C zusammen und lege sie verdeckt als *meinen Zugstapel* rechts neben den Auslagestreifen. Decke davon die oberste Karte auf und lege sie als *meinen Ablagestapel* offen daneben.



Spielablauf

Du und ich sind abwechselnd an der Reihe. Du beginnst. Immer wenn du dran bist, führst du deinen Zug ganz normal aus. (Der einzige Unterschied ist, dass deine Ingenieurinnen-Aktionen niemals von mir kopiert werden.)

Wenn ich an der Reihe bin, musst du für mich folgende Schritte nacheinander ausführen:

1) Decke 2 Karten auf

Decke die oberste Karte von meinem Zugstapel auf und lege sie offen auf meinen Ablagestapel. Decke dann die nächste Karte meines Zugstapels auf und lege auch diese offen auf meinen Ablagestapel. Diese zweite Karte ist *meine Aktionskarte*.

2) Führe meine Abwurfaktion aus

Je nachdem, welches Aktionssymbol auf meiner Aktionskarte abgebildet ist, musst du nun das entsprechende Element aus der Auslage entfernen:



Entferne die Ingenieurin/Einmalmaschine/Drehmaschine, die sich unterhalb von **dem Fenster** befindet, das den gleichen **Buchstaben** zeigt wie die oberste Kartenrückseite auf meinem Zugstapel. Lege dieses entfernte Element auf seinen jeweiligen Ablagestapel und fülle die Auslage nach den üblichen Regeln wieder auf.



Es gibt eine Ausnahme: Entfernst du diese Art von Einmalmaschine, lege sie, mit der instandgesetzten Seite nach oben, unterhalb meines Zugstapels ab. Nimm dann 5 Wassermarker vom Vorrat und lege sie auf diese Maschine. (Mithilfe der Wassermarker wird nachverfolgt, wann eine Auszeichnung entfernt werden muss - *siehe Schritt 4*).





Entferne die Chrommaschine, die dem **Buchstaben und Pfeil** der obersten Kartenrückseite meines Zugstapels entspricht:



Zeigt der Pfeil nach **oben**, entferne die **obere** der beiden Chrommaschinen, die über dem Fenster des entsprechenden Buchstabens liegen.



Zeigt der Pfeil nach **unten**, entferne die **untere** der beiden Chrommaschinen, die über dem Fenster des entsprechenden Buchstabens liegen.

Lege die entfernte Chrommaschine in die Schachtel zurück, einschließlich eventueller Sonder-Punktmarker, die auf ihr liegen.
Fülle dann die Auslage nach den üblichen Regeln wieder auf.





Wenn eines dieser beiden Aktionssymbole auf meiner Aktionskarte abgebildet ist, passiert nichts.

3) Möchtest du die Ingenieurinnen-Aktion meiner Aktionskarte kopieren?

Im Anschluss darfst du entscheiden, ob du die eigentliche Ingenieurinnen-Aktion, die auf meiner Aktionskarte aufgedruckt ist, jetzt **kopieren** möchtest. Dies erfolgt entsprechend der üblichen Regeln auf den Seiten 6 und 7.

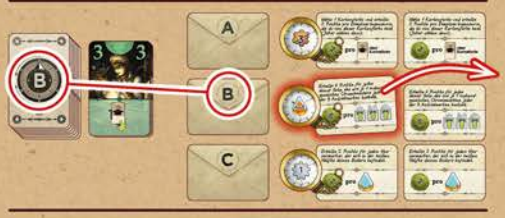
4) Musst du Auszeichnungen aus den Auszeichnungsvorrat entfernen?

Falls eine oder mehrere dieser Einmalmaschinen unterhalb meines Zugstapels liegen, entferne jetzt von jeder davon je 1 Wassermarker und lege ihn in den allgemeinen Vorrat zurück.



Immer wenn du dabei den **letzten Wassermarker** von einer solchen Maschine entfernst, musst du diese Einmalmaschine auf den Einmalmaschinen-Ablagestapel legen und eine Auszeichnung aus dem Auszeichnungsvorrat entfernen:

Entferne die am weitesten links liegende, offene Auszeichnung aus derjenigen Reihe, die dem **Buchstaben** der obersten Kartenrückseite meines Zugstapels entspricht. Lege diese Auszeichnung in die Schachtel zurück, einschließlich seiner eventuellen Taschenuhr.



- Sollte diese Reihe bereits leer sein, sieh dir den **Pfeil** der obersten Kartenrückseite meines Zugstapels an:

  Zeigt der Pfeil nach **oben**, entferne die am weitesten links liegende, offene Auszeichnung aus derjenigen der zwei übrigen Reihen, die sich weiter oben befindet.

  Zeigt der Pfeil nach **unten**, entferne die am weitesten links liegende, offene Auszeichnung aus derjenigen Reihe, die sich weiter unten befindet.



- Falls nur noch eine Reihe übrig ist, entferne die am weitesten links liegende, offene Auszeichnung aus dieser Reihe.
- Falls alle Reihen leer sind, haben diese Einmalmaschinen keinen Effekt mehr.



Im Anschluss bist du wieder mit deinem Zug an der Reihe.

Hinweis: Immer wenn mein Zugstapel aufgebraucht ist (was alle 9 Züge nach dem Aufdecken der ersten Karte der Fall ist), markiere dies, indem du einen Wassermarker vom Vorrat auf das nächste freie *Stapelmisch-Feld* des Auslagestreifens legst. Mische dann meinen Ablagestapel und bilde mit ihm meinen neuen Zugstapel. Decke davon die oberste Karte als zweite Karte meines Zuges auf und bilde damit den neuen Ablagestapel. Dann fahre wie üblich fort.



Spielende

Die Schlussphase des Spiels beginnt, wenn mein Zugstapel zum vierten Mal aufgebraucht ist. Mische den Stapel ein letztes Mal und beende meinen Zug wie üblich. Fahre dann mit deinem Zug so fort, wie es auf Seite 11 beschrieben ist (verbrauche Punkte oder passe endgültig). Solltest du deinen Zug normal ausführen, führe danach auch wieder meinen Zug aus. Wenn du endgültig passt, endet das Spiel.



Führe die Schlusswertung wie üblich aus und notiere deine Punkte. Wie gut warst du?

Bis 30 Punkte: Da ist noch seeeehr viel Luft nach oben.
Ab 30 Punkten: Scheinbar bist du noch etwas eingerostet. Versuche es gleich noch einmal!
Ab 50 Punkten: Gut! Das war schon sehr ordentlich!
Ab 70 Punkten: Na also, das ist ein tolles Ergebnis!
Ab 90 Punkten: Unglaublich! Das wird dir so schnell niemand nachmachen.
Ab 100 Punkten: Genial! Solche Punktzahlen sind nur absoluten Legenden vergönnt.



Wie danken allen, die dazu beigetragen haben, dass „Corrosion" Realität geworden ist. Unser besonderer Dank gilt allen Testspielern für ihr wertvolles Feedback.

***Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: https://www.pegasus.de/ersatzteilservice. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.*

DEEP PRINT GAMES

Spieldesign: Stefan Bauer
Artwork: Dennis Lohausen
Entwicklung: Viktor Kobilke, Peter Eggert
Spielanleitung und Layout: Viktor Kobilke

© 2021 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Germany.
All rights reserved.

www.deep-print-games.com

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg,
Deutschland.
www.pegasus.de

Pegasus Spiele

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele