

# MECH A DREAM™



IM JAHR 2143 LEBEN MENSCHEN UND ROBOTER IN HARMONIE ZUSAMMEN. DA ROBOTER NICHT TRÄUMEN KÖNNEN, HABEN DIE MENSCHEN MIT DER ENTWICKLUNG VON TRAUMMASCHINEN BEGONNEN, UM IHNEN AUSZUHILFEN. DANK DEINER WERKSTATT KANNST DU AM VERBLÜFFENDEN MECH A DREAM-PROJEKT TEILNEHMEN, WELCHES ÜBER EINE VOLLE WOCHE LÄUFT: ERSCHAFFE DIE MEISTEN TRÄUME FÜR DEINE ROBOTER, INDEM DU DEINE ROHSTOFFE EFFIZIENT EINSETZT UND DIE BAUZEIT DEINER MASCHINEN OPTIMIERST. AM ENDE WERDEN DEINE MECHANISCHEN FREUNDE DIE URALTE FRAGE BEANTWORTEN KÖNNEN:  
**TRÄUMEN ANDROIDEN VON ELEKTRO-SCHAFEN?**

REGELN



THOMAS DUPONT  
ANTONI GUILLEN

MARK OLIVER

## MATERIAL

### INDIVIDUELL:



- ◆ 1 Werkstatt-Tableau mit 2 Rohstoffzählern, 1 Förderband mit 7 Feldern und 1 Werkstatt mit 9 Feldern für fertiggestellte Maschinen

- ◆ 3 Assistenten und 2 Elektro-Schafe



### ALLGEMEIN:

- ◆ 1 Fabrikplan (doppelseitig) mit 3 Förderbändern, 1 Lieferdock, 1 Lagerraum und 1 Kalender



- ◆ 10 Lieferungskarten
- ◆ 1 Zeitmarker
- ◆ 1 Tagezähler
- ◆ 4 Wolkenmarker
- ◆ 28 Regenbögen: 8 große und 20 kleine (1 großer Regenbogen = 5 kleine Regenbögen)

- ◆ 50 Maschinenplättchen in 4 Arten:

- ◆ 18 Rohstoffmaschinen (blaue Bauplan-Seite, violette „Fertig“-Seite)
- ◆ 16 Energiemaschinen (rote Bauplan-Seite, violette „Fertig“-Seite)
- ◆ 8 Einsparmaschinen (grüne Bauplan- und „Fertig“-Seiten)
- ◆ 8 Kristallmaschinen (gelbe Bauplan- und „Fertig“-Seiten)



Jede Bauplanseite der Plättchen zeigt die Kosten (Zaubertinte-Tropfen oder Regenbögen) und die Bauzeit (Zahl neben Sanduhren).

### FÜR DIE „ERLEUCHTETE ROBOTER“-VARIANTE:

- ◆ 8 Bildschirmplättchen



### FÜR DIE „SPEZIALISTEN“-VARIANTE:

- ◆ 10 Spezialistenkarten
- ◆ 4 Preismarker



Befestigt vor eurer 1. Partie die Elektrob Blumen-Zeiger und Zaubertinten-Ventile auf allen 4 Werkstatt-Tableaus, wie hier gezeigt.



## DAS ZIEL

In MECH A DREAM leitest du deine eigene Werkstatt. Gib deinen Assistenten verschiedene Aufgaben für den Tag und optimiere die Bauzeit deiner Traummaschinen auf dem Förderband deiner Werkstatt.

Steuere die Produktion deiner Werkstatt so effizient, dass du bis zum Ende der Woche mehr Traumpunkte als alle anderen verdienst.



# VORBEREITUNG

## ALLGEMEINE VORBEREITUNG

- ◆ Legt den Fabrikplan in die Mitte des Tisches, dabei zeigt die Seite mit dem grünen Kalender nach oben. **A**
- ◆ Mischt die 8 Einsparmaschinen (grüne Bauplanseite nach oben) mit den 18 Rohstoffmaschinen (blaue Bauplanseite nach oben) in einen gemeinsamen Stapel. Legt diesen auf das linke Feld des blau-grünen Förderbands. Zieht die obersten 2 Plättchen dieses Stapels und legt sie auf die beiden anderen Felder des Fließbands, ohne sie umzudrehen. **B1**
- ◆ Mischt die 16 Energiemaschinen (rote Bauplanseite nach oben). Legt den Stapel auf den linken Platz des roten Fließbands. Zieht das oberste Plättchen des Stapels und legt es auf das andere Feld dieses Fließbands, ohne es umzudrehen. **B2**
- ◆ Mischt die 8 Kristallmaschinen (gelbe Bauplanseite nach oben). Legt den Stapel auf das gelbe Fließband. **B3**
- ◆ Mischt die 10 Lieferungskarten verdeckt, zieht davon 3 und legt diese unbenutzt zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht. **C1**
- ◆ Bildet aus den verbliebenen 7 Karten einen verdeckten Stapel und legt diesen auf das Lieferdock des Fabrikplans. **C2**
- ◆ Deckt die oberste Karte des Stapels auf. **C3**
- ◆ Legt die Regenbögen und die 4 Wolkenmarker neben dem Fabrikplan als allgemeinen Vorrat bereit. **D**
- ◆ Platziert den Tageszähler auf Tag 1 des Kalenders. **E**



## INDIVIDUELLE VORBEREITUNG

- ◆ Wählt alle jeweils 1 Farbe, nehmt euch je 1 Werkstatt-Tableau und legt dieses vor euch. Nehmt zusätzlich die 3 Assistenten und 2 Elektro-Schafe eurer Farbe. Stellt je 1 Assistenten auf die 3 Schichtfelder: Morgenschicht, Nachmittagsschicht und Abendschicht. **F**
- ◆ Stellt eure 2 Elektro-Schafe in die Nähe der Traumpunkte auf der rechten Seite eurer Werkstatt. **G**
- ◆ Eure Schafe zählen jeweils die Einer und die Zehner eures Punktestands. Versetzt die Schafe entsprechend, sobald ihr Traumpunkte verdient.
- ◆ Überschreitet ihr 49 Traumpunkte, nehmt euch 1 Wolkenmarker (Wert 50 nach oben) und versetzt eure Schafe entsprechend.
- ◆ Überschreitet ihr 99 Traumpunkte, dreht euren Wolkenmarker auf die Seite mit der 100 und versetzt eure Schafe entsprechend.
- ◆ Stellt eure Elektroblumen-Zeiger auf 3 und die Zaubertinten-Ventile auf 4. **H**

Wer zuletzt von Robotern geträumt hat, beginnt und legt den Zeitmarker mit der Sonnenseite nach oben vor sich ab.

Belastet alles ungenutzte Material in der Schachtel.



# ABLAUF

Eine Partie MECH A DREAM verläuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus 2 Phasen: Arbeitstag und Nacht. Jede Runde läuft wie folgt ab:



## TAG

Der Tag besteht aus 3 aufeinanderfolgenden Abschnitten: Morgen, Nachmittag und Abend. Handelt jeden Tagesabschnitt in folgender Reihe ab:

### 1. ASSISTENTEN-AKTION (ALLE NACHEINANDER)

Wer den Zeitmarker hat, beginnt. Alle anderen folgen im Uhrzeigersinn. Nehmt den Assistenten des aktuellen Tagesabschnitts und lasst ihn:

**IN DER FABRIK ARBEITEN** oder **IN Eurer WERKSTATT ARBEITEN**



### IN DER FABRIK ARBEITEN

Arbeitest du in der Fabrik, kannst du entweder Rohstoffe im **Lagerraum** oder Spezialpakete am **Lieferdock** erhalten.

**Im Lagerraum:** Stelle deinen Assistenten auf das Stockwerk, das dem aktuellen Tagesabschnitt entspricht.

- ◆ Nimm dir Art und Anzahl der Rohstoffe von diesem Stockwerk. Siehe **ROHSTOFFE UND PAKETE**.

- ◆ Passe den Elektroblumen-Zeiger und das Zaubertinten-Ventil auf deinem Werkstatt-Tableau um die erhaltenen Rohstoffe an.

**Hinweis:** Zwischen den letzten beiden Rohstoffen musst du dich entscheiden. Dies ist durch die Trennwand zwischen diesen Rohstoffen angezeigt.



*Beispiel: Mit ihrem Assistenten der Morgenschicht erhält Hellblau 2 Elektroblumen und 2 Tropfen Zaubertinte. Sie entscheidet sich dann, 2 weitere Tropfen Zaubertinte zu nehmen.*



**Hinweis:** Hat dein Zeiger/Ventil bereits den Maximalwert von 9 erreicht, verfallen alle weiteren erhaltenen Rohstoffe dieser Art.

**Am Lieferdock:** Stelle deinen Assistenten auf das Feld vor dem Tor des Docks, das dem aktuellen Tagesabschnitt entspricht.

- ◆ Jede Lieferungskarte zeigt die Kosten in Elektroblumen auf dem Schild neben dem Tor. Bezahle die Kosten und verringere deinen Elektroblumen-Zeiger entsprechend, um deinen Assistenten dort einzusetzen.

*Beispiel: Gelb bezahlt 3 Elektroblumen, damit er seinen Assistenten vor das Lieferdock stellen darf.*

- ◆ Nehmt euch anschließend nacheinander (vom Tor aus beginnend) den Inhalt der gezeigten Pakete am Lieferdock entsprechend eurer eingesetzten Assistenten, siehe **ROHSTOFFE UND PAKETE**.



*Beispiel: Dank seines Assistenten der Morgenschicht verdient Gelb 3 Traumpunkte und erhält 2 Tropfen Zaubertinte. Er entscheidet sich dann dazu, die fertiggestellte Rohstoffmaschine in seiner Werkstatt zu aktivieren, um 2 zusätzliche Elektroblumen zu erhalten.*



## IN Eurer WERKSTATT ARBEITEN

Wenn du in deiner Werkstatt arbeitest, kannst du entweder eine **neue Maschine kaufen** oder eine **Maschine bauen**.

◆ **Neue Maschine kaufen:** Wähle 1 der 6 erhältlichen Maschinenplättchen von den 3 Förderbändern des Fabrikplans (mit der Bauplanseite nach oben) und stelle deinen Assistenten darauf.



◆ Jedes Maschinenplättchen zeigt einen Preis (Zaubertinte oder Regenbögen) in der oberen linken Ecke. Bezahle diesen mit Rohstoffen aus deiner Werkstatt oder deinem persönlichem Vorrat, um die Maschine zu kaufen.



*Beispiel: Rot wählt 1 der beiden roten Energiemaschinen. Sie stellt ihren Assistenten darauf und bezahlt die geforderten 2 Tropfen Zaubertinte.*

◆ Nimm das Maschinenplättchen mit deinem Assistenten, ohne es umzudrehen. Lege sie gemeinsam auf das zu der Anzahl an abgebildeten Sanduhren passende Feld auf dem Förderband deiner Werkstatt. Dieser Assistent begleitet den Bau dieser neuen Maschine bis zum Ende des Tags, siehe **BEWEGUNG DER MASCHINEN IM BAU**.



*Beispiel: Rot nimmt ihr Maschinenplättchen mit dem Assistenten und legt beide auf das Feld mit 3 auf dem Fließband.*

Im Laufe der Partie können mehrere Maschinen auf demselben Feld eures Förderbands liegen. Legt die Plättchen dafür nebeneinander.

◆ Füllt das leere Feld des Förderbands auf dem Fabrikplan mit dem obersten Maschinenplättchens des entsprechenden Stapels auf, ohne dieses umzudrehen.

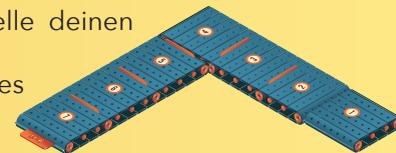


◆ **Maschine bauen:** Wähle 1 Maschinenplättchen auf dem Förderband deiner Werkstatt und stelle deinen Assistenten darauf.



Dieser Assistent begleitet den Bau dieser Maschine bis zum Ende des Tags, siehe **BEWEGUNG DER MASCHINEN IM BAU**.

Ihr könnt den Assistenten auch dann auf ein Maschinenplättchen stellen, wenn dort schon ein anderer Assistent steht.



*Beispiel: Am Abend wählt Dunkelblau die rote Energiemaschine auf seinem Förderband und stellt seinen Assistenten der Abendschicht darauf.*

## 2- BEWEGUNG DER MASCHINEN IM BAU (GLEICHZEITIG)

◆ Sobald alle ihre Assistenten des aktuellen Tagesabschnitts genutzt haben, sagst du, falls du den Zeitmarker besitzt, laut an: **„Die Zeit vergeht...“**

Bewegt die Maschinen auf euren Förderbändern um so viele Felder nach rechts, wie Assistenten darauf stehen.

**Hinweis:** Ihr bewegt keine Maschinen ohne Assistenten in diesem Schritt.



*Beispiel: Dunkelblau hat 2 Assistenten auf seiner roten Energiemaschine und 1 Assistenten auf seiner blauen Rohstoffmaschine. Er bewegt diese entsprechend um 2 Felder bzw. 1 Feld auf dem Förderband nach rechts.*

# FERTIGGESTELLTE MASCHINEN

Bewegt ihr eine Maschine über **1** eures Förderbands hinaus, gilt diese als fertiggestellt („Fertig“).



◆ Nehmt euch sofort die Regenbögen und Traumpunkte, die oben auf den **grünen** oder **gelben** Plättchen dargestellt sind, siehe **BESCHREIBUNG DER MASCHINENPLÄTTCHEN**.

◆ Dreht das Maschinenplättchen auf die „Fertig“-Seite. Lagen vor dessen Fertigstellung Assistenten auf dem Plättchen, legt diese wieder darauf.

◆ Legt eure 1. fertige Maschine auf den Platz ganz rechts unter eurem Förderband. Sie läuft von nun an für den Rest der Partie.

◆ Legt jede weitere Maschine neben die bereits fertigen und folgt dabei dem Kabelstrang.

*Beispiel: Am Ende des Nachmittags hat Dunkelblau 1 Assistenten auf seiner blauen Rohstoffmaschine. Bewegen sich die Maschinen im Bau, bewegt sich diese Plättchen über **1** hinaus. Dunkelblau dreht das Plättchen um und legt es auf das 1. Feld für fertige Maschinen in seiner Werkstatt. Dann stellt er den Assistenten wieder darauf.*

## BONUS FÜR LETZTE FELDER:

Legt ihr eure 7., 8., oder 9. fertige Maschine in eure Werkstatt, verdient ihr dafür so viele Traumpunkte, wie das Feld angibt.



Es kann dazu kommen, dass ihr mehr als 9 Maschinen fertigstellt. Legt in diesem Fall die weiteren Maschinen unter euer Werkstatt-Tableau. Für jede dieser weiteren Maschinen verdient ihr sofort 3 Traumpunkte.



Habt ihr alle „BEWEGUNG DER MASCHINEN IM BAU“ abgeschlossen, endet der aktuelle Tagesabschnitt:

- ◆ Geht nach dem Morgen und Nachmittag zum nächsten Tagesabschnitt über.
- ◆ Geht nach dem Abend zur **NACHT** über.



## NACHT

Drehe den Zeitmarker auf die Mondseite und kennzeichne so den Beginn der Nacht.



◆ Die Nacht führt ihr alle gleichzeitig durch. Nehmt jeweils eure 3 Assistenten und stellt sie wieder auf die 3 Schichtfelder zurück (Morgen, Nachmittag und Abend).

◆ Danach dürft ihr alle den Effekt eurer Roboter 1-mal pro Nacht nutzen.

Dieser Effekt wird durch den Bildschirm auf euren Werkstatt-Tableaus angezeigt: Eure Roboter generieren jede Nacht 1 Tropfen Zaubertinte.

Außerdem dürft ihr alle die Effekte eurer fertigen violetten Maschinen 1-mal pro Nacht nutzen, siehe **BESCHREIBUNG DER MASCHINENPLÄTTCHEN**.

Die Reihenfolge eurer Effekte dürft ihr selbst bestimmen.

*Beispiel: Rot entscheidet, zuerst die Maschinen ihrer Werkstatt zu nutzen. Sie erhält 2 Elektroblumen und 2 Tropfen Zaubertinte. Dann nutzt sie den Effekt ihres Roboters, wie auf dem Bildschirm gezeigt: Sie erhält 1 Tropfen Zaubertinte. Schließlich kann sie, dank ihrer zweiten blauen Rohstoffmaschine, 1 Regenbogen ausgeben um 3 Baubeschleuniger zu erhalten.*



## BAU VON MASCHINEN IN DER NACHT



Stellt ihr in der Nacht eine Maschine fertig, dürft ihr ihre Effekte sofort nutzen.

Beispiel: Rot nutzt 2 Baubeschleuniger auf ihre gelbe Kristallmaschine. Dadurch stellt sie diese fertig und verdient sofort 9 Traumpunkte. Sie dreht das Plättchen um und legt es in ihre Werkstatt.



Dann nutzt sie den 3. Baubeschleuniger für ihre blaue Rohstoffmaschine. Dadurch stellt Rot diese ebenfalls fertig, dreht sie um und legt sie in ihre Werkstatt. Sie darf den Effekt noch in der gleichen Nacht nutzen, erhält also 1 weiteren Baubeschleuniger.



Sie nutzt diesen letzten Baubeschleuniger, um ihre rote Energiemaschine um 1 Feld auf dem Förderband zu bewegen.

**Die Nacht endet**, sobald alle die Effekte ihrer Werkstatt genutzt haben.



◆ Wurde noch keine der Bedingungen für das Ende der Partie erreicht, gib den Zeitmarker nach links. Erhältst du den Zeitmarker, drehe ihn zurück auf die Sonnenseite und beginne am nächsten Tag.

Bewegt den Tageszähler auf dem Kalender 1 Position weiter. Werft die aktuelle Lieferungskarte ab und deckt die nächste vom Stapel auf. Dann beginnt der nächste Arbeitstag und damit eine neue Runde.

◆ Wurde eine der Bedingungen für das Ende der Partie erreicht, geht über zum Punkte zählen am **ENDE DER PARTIE**.



## ENDE DER PARTIE

Das **MECHADREAM**-Projekt ist beendet, sobald 1 der folgenden zwei Bedingungen am Ende einer Nacht erfüllt ist:

Diese Nacht ist das Ende des 7. Tags laut Kalender.

**ODER**

Jemand hat mindestens 9 fertige Maschinen in der eigenen Werkstatt.

Bestimmt am Ende dieses letzten Arbeitstags eure Punktzahl durch Addieren von:

- ◆ den Traumpunkten, die eure Elektro-Schafe anzeigen (samt Wolkenmarkern),
- ◆ den Traumpunkten der Regenbögen in eurem persönlichen Vorrat - jeder kleine Regenbogen ist 1 Traumpunkt wert, jeder große Regenbogen 5 Traumpunkte,
- ◆ den Traumpunkten aus übrigen Rohstoffen in eurer Werkstatt - addiert Elektroblumen und Tropfen Zaubertinte, pro 5 Stück verdient ihr 1 Traumpunkt.

Wer die meisten Traumpunkte hat, gewinnt die Partie und kann stolz darauf sein, so viele wundervolle Träume für Roboter kriert zu haben!



Beispiel: Bis zum Ende der Partie hat Dunkelblau 37 Traumpunkte verdient. Die 3 kleinen Regenbögen in seinem persönlichen Vorrat sind 3 Traumpunkte wert, die 6 übrigen Rohstoffe (4 Elektroblumen und 2 Tropfen Zaubertinte) sind zusammen 1 Traumpunkt wert. Er beendet sein **MECH A DREAM**-Projekt mit insgesamt 41 Traumpunkten.



Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr fertige Maschinen in der eigenen Werkstatt hat. Herrscht weiterhin Gleichstand, gewinnt, wer mehr Regenbögen besitzt.

Herrscht auch dann noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg und träumt gemeinsam von eurer nächsten Partie!

# ANHANG

## ROHSTOFFE UND PAKETE



1 ELEKTROBLUME



1 TROPFEN ZAUBERTINTE



1 REGENBOGEN



1 TRAUMPUNKT

Zeigt ein Symbol eine Zahl, erhaltet/bezahlt (je nach Art der Aktion) ihr entsprechend viele dieser Sorte.

Beispiel: Diese Symbole zeigen 2 Tropfen Zaubertinte bzw. 2 Regenbögen.



**BAUBESCHLEUNIGER:** Erhältst du 1 Sanduhr, bewege 1 deiner Maschinen auf dem Förderband deiner Werkstatt um 1 Feld nach rechts. Darauf stehende Assistenten bewegst du mit.

Erhältst du mehrere Baubeschleuniger, darfst du sie auf 1 oder verschiedene Maschinen anwenden.

Beispiel: Mit diesen 2 Sanduhren darfst du 1 Maschine um 2 Felder nach rechts bewegen oder 2 Maschinen um je 1 Feld.



### ROBOTER ODER MASCHINE AKTIVIEREN:

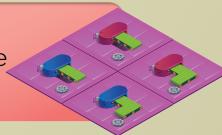
Führe den entsprechenden Effekt aus.

Aktiviere den Effekt deines Roboters, wie auf dem Bildschirm angezeigt.



### ODER

Aktiviere 1 deiner fertigen violetten Maschinen aus deiner Werkstatt, siehe **BESCHREIBUNG DER MASCHINENPLÄTTCHEN**.



## BESCHREIBUNG DER MASCHINENPLÄTTCHEN



### BLAUE ROHSTOFFMASCHINEN UND ROTE ENERGIEMASCHINEN (VIOLETTE „FERTIG“-SEITE)

- ◆ Diese Maschinen haben ein Zahnrad am unteren Rand.
- ◆ Sobald sie mit der violetten „Fertig“-Seite in eurer Werkstatt liegen, könnt ihr deren Produktions- oder Umwandlungseffekte nutzen. Dabei gilt: Je 1 Aktivierung pro Nachtphase.
- ◆ Ihr könnt sie auch mithilfe des Inhalts bestimmter Pakete auf Lieferungskarten aktivieren.

**PRODUKTIONSEFFEKTE:** Du erhältst die Dinge, die das kleine Förderband der Maschine zeigt.



Beispiel: Erhalte 1 Elektroblume und 1 Tropfen Zaubertinte.



Erhalte 1 Baubeschleuniger.

**UMWANDLUNGSEFFEKTE:** Du kannst die über der Maschine gezeigten Rohstoffe ausgeben, um die Dinge auf dem kleinen Förderband zu erhalten. Hinweis: Pro Aktivierung des Plättchens kannst du die gezeigte Menge nur 1-mal umwandeln.



Beispiel: Du darfst 1 Elektroblume und 1 Tropfen Zaubertinte ausgeben, um 1 Regenbogen zu erhalten und 1 Traumpunkt zu verdienen.



Du darfst 1 Regenbogen ausgeben, um 3 Baubeschleuniger zu erhalten.

### GELBE KRISTALLMASCHINEN

- ◆ Diese Maschinen haben eine Sternschnuppe am unteren Rand.
- ◆ Stellt ihr eine Kristallmaschine fertig, verdient ihr die oben darauf gezeigten Traumpunkte 1-mal.
- ◆ Sobald sie mit der gelben „Fertig“-Seite in eurer Werkstatt liegen, haben Kristallmaschinen für den Rest der Partie keinen weiteren Effekt.



## GRÜNE EINSPARMASCHINEN

- ◆ Diese Maschinen haben ein Unendlichkeitssymbol am unteren Rand.
- ◆ Stellt ihr eine Einsparmaschine fertig, erhaltet ihr die oben darauf angegebenen Regenbögen 1-mal.
- ◆ Sobald sie mit der grünen „Fertig“-Seite in eurer Werkstatt liegen, könnt ihr von ihrem dauerhaften Effekt Gebrauch machen, wann immer ihr die gezeigte Aktion nutzt.
- ◆ Besitzt ihr 2 Einsparmaschinen desselbe Typs, addieren sich ihre Effekte.



Kaufst du ein blaues, rotes oder grünes Maschinenplättchen, bezahle 1 Tropfen Zaubertinte weniger als links darauf angezeigt.



Kaufst du eine gelbe Kristallmaschine, bezahle 1 Regenbogen weniger als links darauf angezeigt.



Kaufst du ein Maschinenplättchen, lege es auf dem Förderband auf das Feld mit 1 Sanduhr weniger als rechts darauf angezeigt.



Stellst du deinen Assistenten auf das Lieferdock, bezahle 1 Elektroblume weniger als das Schild am Tor angibt.

# VARIANTEN

Die Vielzahl an Kombinationsmöglichkeiten der Maschinenplättchen erlauben eine große Abwechslung zwischen normalen Partien von **MECH A DREAM**. Ihr könnt jedoch die hier aufgeführten Varianten einzeln oder gemeinsam hinzufügen.

## ERLEUCHTETE ROBOTER

Die Erleuchteten Roboter verändern die Fähigkeiten eurer Werkstatt dank neuer Effekte der Bildschirmplättchen. Beachte für diese Variante folgende Regeln:

### VORBEREITUNG

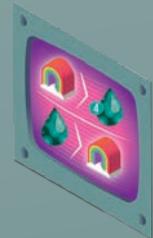
- ◆ Verteilt an alle jeweils 2 Bildschirmplättchen. Wählt jeweils 1 davon aus und legt die anderen zurück in die Schachtel.
- ◆ Schaut euch die schwarze Seite eurer Plättchen an: Sie bestimmt die Anzahl der Rohstoffe, die euch dieser Erleuchtete Roboter zu Beginn der Partie gibt. Sie ersetzen die Startrohstoffe der normalen Partie. Passt Zeiger und Ventil auf eurem Werkstatt-Tableau entsprechend an.

**Hinweis:** manche Erleuchteten Roboter gewähren euch sogar 1 Regenbogen.

- ◆ Dreht die Bildschirmplättchen auf ihre violette Seite und legt sie so auf euren Werkstatt-Tableaus ab, dass sie die aufgedruckten Bildschirme verdecken.

### ÄNDERUNGEN IM ABLAUF

Dank den Inhalten der Pakete auf den Lieferungskarten und der Aktivierung eurer Werkstatt in jeder Nacht könnt ihr von den neuen Effekten profitieren, die die Erleuchteten Roboter mit sich bringen. Die neuen Effekte ersetzen die aufgedruckten Bildschirme auf euren Tableaus.



## BESCHREIBUNG DER EFFEKTE DER ERLEUCHTETEN ROBOTER:

Verdiene 1 Traumpunkt.



Erhalte 1 Regenbogen.



Aktiviere 1 der folgenden Effekte:

- ◆ Erhalte 1 Elektroblume und 1 Tropfen Zaubertinte

### ODER

- ◆ Erhalte 1 Elektroblume und 1 Baubeschleuniger.



Erhalte den Inhalt des Pakets auf dem Abend-Feld des Lieferdocks ohne dort einen Assistenten einzusetzen und ohne die Kosten zu zahlen.

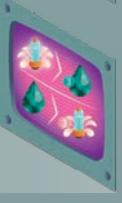


Aktiviere 1 der folgenden Effekte:

- ◆ Tausche 1 Elektroblume gegen 3 Tropfen Zaubertinte.

### ODER

- ◆ Tausche 1 Tropfen Zaubertinte gegen 3 Elektroblumen.

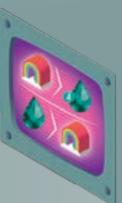


Aktiviere 1 der folgenden Effekte:

- ◆ Tausche 1 Regenbogen gegen 4 Tropfen Zaubertinte.

### ODER

- ◆ Tausche 1 Tropfen Zaubertinte gegen 1 Regenbogen.



Aktiviere 1 der folgenden Effekte:

- ◆ Erhalte 1 Baubeschleuniger.

#### ODER

- ◆ Kaufe 1 neue Maschine zu ihren normalen Kosten, ohne einen Assistenten darauf zu stellen. Lege das Plättchen dann auf deinem Förderband auf das Feld mit 2 Sanduhren weniger als das Plättchen zeigt.

*Beispiel: Du kaufst eine neue Maschine mit einer Bauzeit von 3. Lege es ohne Assistenten auf 1 deines Förderbands.*



**Sonderfall:** Dieser Effekt wird auch von deinen fertigen grünen Einsparmaschinen beeinflusst.

*Beispiel: Du kaufst eine neue Maschine mit einer Bauzeit von 3. Dank des Effekts deines Erleuchteten Roboters kannst du das Plättchen auf 1 deines Förderbands legen (3 minus 2). Außerdem besitzt du eine fertige grüne Einsparmaschine. Sie erlaubt dir alle neuen Maschinen auf das Feld mit 1 Sanduhr weniger als auf dem Plättchen gezeigt zu legen. Daher kannst du diese neue Maschine um 1 weiteres Feld bewegen. Du bewegst sie über 1 des Förderbands hinaus und stellst sie sofort fertig.*

Du darfst 1 Elektrobombe ausgeben um 1 der folgenden Effekte zu wählen:

- ◆ Kopiere den Effekt von 1 fertigen violetten Maschine einer fremden Werkstatt.

#### ODER

- ◆ Kopiere den Effekt eines fremden Roboters.



**Sonderfall bei der Zugreihenfolge:** Entscheidest du dich dafür, den Effekt eines fremden Roboters zu kopieren, der dir erlaubt, eine neue Maschine mit 2 Sanduhren weniger zu kaufen, so kaufst du deine Maschine, nachdem deine Zielperson dies getan hat.

## SPEZIALISTEN

Die Einmischung verschiedener Spezialisten erzeugt Tumult in den Werkstätten und erhöht die Interaktion zwischen euch. Beachtet für diese Variante folgende Regeln:

### VORBEREITUNG

- ◆ Nutzt die Seite des Fabrikplans mit dem gelben Kalender.



- ◆ Nehmt die 10 Spezialistenkarten, mischt sie verdeckt und wählt davon 4 zufällige aus (3 falls ihr nicht zu viert spielt). Legt diese Karten offen in der Tischmitte aus und befolgt den Rest der normalen Vorbereitung. Legt die ungenutzten Spezialistenkarten zurück in die Schachtel.

- ◆ Falls ihr diese Variante mit der Variante „Erleuchtete Roboter“ kombiniert: Wählt eure Bildschirmplättchen erst aus, nachdem ihr die Spezialistenkarten ausgelegt habt.

- ◆ Bestimmt, wer die Partie beginnt. Wählt nacheinander in umgekehrter Zugreihenfolge je 1 Spezialistenkarte aus und legt sie vor euch ab.

- ◆ Nehmt euch je 1 Preismarker und legt ihn mit der Seite, die 1 Regenbogen zeigt, nach oben, auf eure Spezialistenkarte.

- ◆ Spielt ihr zu zweit, legt auch auf die nicht gewählte Spezialistenkarte in der Tischmitte 1 Preismarker, sodass er 1 Regenbogen zeigt.



### ÄNDERUNGEN IM ABLAUF

Solange eine Spezialistenkarte vor euch liegt, könnt ihr von deren dauerhaften Boni profitieren, wann immer ihr die gezeigte Aktion nutzt. Siehe **BESCHREIBUNG DER DAUERHAFTEN BONI DER SPEZIALISTEN**.



#### IN DER FABRIK ARBEITEN:

Stellst du deinen Assistenten der Morgen- oder Nachmittagschicht in den **Lagerraum**, darfst du 1 Spezialistenkarte nehmen.

- ◆ Zahle jemandem für 1 vor ihm ausliegende Spezialistenkarte den auf dem Preismarker angegebenen Preis in Regenbögen aus deinem persönlichen Vorrat, um sie dir zu kaufen.

- ➔ Spielt ihr zu zweit, zahlst du für die nicht gewählte Spezialisten-Karte 1 Regenbogen an den allgemeinen Vorrat.

- ◆ Niemand kann diesen Handel ablehnen.
- ◆ Ihr könnt die Spezialistenkarte nicht nehmen, falls ihr nicht genügend Regenbögen dafür in eurem Vorrat habt.
- ◆ Liegt kein Preis-Marker auf einer Spezialistenkarte, ist sie kostenlos.



- ◆ Lege die gerade gekaufte Spezialistenkarte vor dir aus:
  - ◆ Hatte die Karte keinen Preismarker, nimm 1 Marker aus dem Vorrat und lege ihn darauf, sodass 2 Regenbögen oben liegen.
  - ◆ Hatte die Karte bereits einen Preismarker, belasse ihn darauf und drehe ihn um, falls keine 2 Regenbögen oben liegen.

Ihr dürft beliebig viele Spezialistenkarten besitzen.

### NACHT

Nachdem alle die Effekte ihrer Werkstatt in der Nacht genutzt haben, findet eine letzte Aktion statt:

- ◆ Alle reduzieren die Werte der Preismarker auf ihren Spezialistenkarten um 1.
  - ◆ Zeigt die Marke 2 Regenbögen, drehe sie um.
  - ◆ Zeigt die Marke 1 Regenbogen, entferne sie und lege sie zurück in den allgemeinen Vorrat.

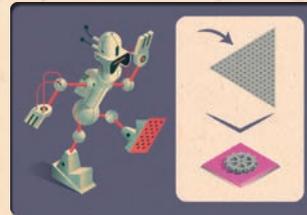
Nach dieser letzten Aktion endet die Nacht.



## BESCHREIBUNG DER DAUERHAFTEN BONI DER SPEZIALISTEN:



Sobald du die Aktion **Neue Maschine kaufen** oder **Maschine bauen** beendet hast, verdiene 1 Traumpunkt.



Sobald du Spezialpakete vom **Lieferdock** abgeholt hast, darfst du den Effekt von 1 deiner fertigen violetten Maschinen in deiner Werkstatt ODER deines Roboters nutzen.



Sobald du die Aktion **Neue Maschine kaufen** oder **Maschine bauen** beendet hast, erhalte 1 Baubeschleuniger.



Sobald du Rohstoffe aus dem **Lagerraum** geholt hast, erhalte 1 Regenbogen.



Sobald du die Aktion **Neue Maschine kaufen** oder **Maschine bauen** beendet hast, erhalte 1 Elektroblume und 1 Tropfen Zaubertinte.



Sobald du Rohstoffe aus dem **Lagerraum** geholt hast, erhalte 2 Elektroblumen ODER 2 Tropfen Zaubertinte.



Sobald du Spezialpakete vom **Lieferdock** abgeholt hast, verdiene 2 Traumpunkte.



Sobald du die Aktion **Neue Maschine kaufen** beendet hast, erhalte 1 Regenbogen.



Sobald du Spezialpakete vom **Lieferdock** abgeholt hast, erhalte 2 Baubeschleuniger.



Sobald du die Aktion **Neue Maschine kaufen** beendet hast, erhalte 2 Traumpunkte.