Assistierende Ingenieure

Inhalt: 10 Plättchen mit assistierenden Ingenieuren

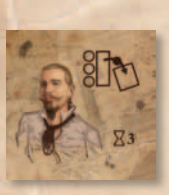
Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler ein zufällig gezogenes Plättchen eines assistierenden Ingenieurs. Die Spieler dürfen ihr Plättchen ansehen, jedoch nicht den Mitspielern zeigen. Das Plättchen wird daher mit der 1 Siegpunkt – Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt.

Jeder assistierende Ingenieur hat eine einzigartige Spezialfähigkeit, die nur einmal im Spiel genutzt werden kann. Die Spezialfähigkeit wird genutzt, indem das Plättchen umgedreht wird, so daß die Oberseite mit dem Bild des assistierenden Ingenieurs nach oben zeigt. Nicht umgedrehte Plättchen sind am Ende des Spieles den aufgedruckten Siegpunkt wert.

Ein Plättchen mit einem assistierenden Ingenieur muss aufgedeckt werden, bevor die Aktionen an einem spezifischen Ort ausgeführt werden und nur an den Orten, die durch die Zahl neben dem Sanduhrsymbol angegeben wird. Diese Nummer korrespondiert mit den Aktionsfeldnummern auf dem Spielplan.

Die Spezialfähigkeiten sind:

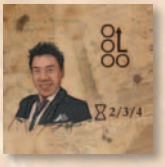
Der Professor *James Janik*
Aufdecken, bevor die Aktionen auf dem Aktionsfeld 2 ausgeführt werden. Nehmen Sie sofort ein Plättchen von den offen ausliegenden Neubauteilplättchen des Patentamtes. Die Auslage des Patentamtes wird sofort mit einem Neubauteilplättchen aufgefüllt.



Der Schurke *Timothy Geary*
Aufdecken, bevor die Aktionen auf dem Aktionsfeld 3 ausgeführt werden. Verschieben Sie einen Ihrer Aktionsmarker vom temporären Ablagefeld des Hinterhofes ins Lager.

Der Bastler *William Hoffmann*
Aufdecken, bevor die Aktionen auf dem Aktionsfeld 2 ausgeführt werden. Suchen Sie ein beliebiges Neubauteilplättchen vom Abwurfstapel.

Der Schnorrer *Mateusz Bielski*
Aufdecken, bevor die Aktionen auf dem Aktionsfeld 4 ausgeführt werden. Suchen Sie bis zu zwei Schrottbauteilplättchen vom Abwurfstapel aus und nehmen Sie diese auf die Hand.



Der Schwindler *Jonathan Er*
Aufdecken, bevor die Aktionen auf dem Aktionsfeld 2, 3 oder 4 ausgeführt werden. Führen Sie die Aktionen auf einem noch nicht ausgeführten Aktionsfeld in umgekehrter Reihenfolge aus.

Der Spieler *Sarinee Achavanuntakul*
Aufdecken, bevor die Aktionen auf dem Aktionsfeld 2, 3 oder 4 ausgeführt werden.

Ziehen Sie ein zusätzliches Plättchen und behalten Sie dieses, wenn Sie von einem verdeckten Stapel ziehen.

Der Erpresser *Jerry George*
Aufdecken, bevor die Aktionen auf dem Aktionsfeld 2 ausgeführt werden. Alle Spieler müssen ihre Handkarten zeigen. Sie können ein beliebiges Plättchen auswählen und auf die eigene Hand nehmen.

Der Schmied *Matthew Waterman*
Aufdecken, bevor die Aktionen auf dem Aktionsfeld 5 ausgeführt werden. Sie haben eine freie Bauen – Aktion zur Verfügung. Sie müssen keinen Aktionsmarker auf das Werkstattfeld gelegt haben, um diese Aktion ausführen zu können.

Der Gewerkschaftler *Bryn Edwards*
Aufdecken, bevor die Aktionen auf dem Aktionsfeld 5 ausgeführt werden. Sie werden der Startspieler der nächsten Runde.

Der Maschinist *André Buck*
Aufdecken, bevor die Aktionen auf dem Aktionsfeld 2 ausgeführt werden. Sie können eine beliebige Anzahl von Plättchen verschieben, die Sie bereits in ihr Automobil eingebaut haben.

Überhitzt

(empfohlen für Spiele mit weniger als 5 Spielern)

Inhalt: 2 Explosionsplättchen, mit zu den Schrottbauteilplättchen passenden Rückseiten.

Die zwei Explosionsplättchen werden in die untere Hälfte (geschätzt) des Schrottplatzstapels gemischt. Wenn beim Auffüllen der Schrottplatzauslage ein Explosionsplättchen gezogen wird, tritt die nachfolgend beschriebene Wirkung sofort ein.

Wenn ein Spieler beim verdeckten Nachziehen ein Explosionsplättchen zieht, kann er eine der folgenden Möglichkeiten wählen:

1. Die Explosion sofort auslösen, indem der Spieler das Plättchen den anderen Spielern zeigt und ein neues Plättchen vom Schrottplatzstapel zieht,

oder

2. Das Plättchen auf der Hand behalten für spätere Verwendung.

Wenn der Spieler sich entscheidet, das Plättchen auf der Hand zu behalten kann er es entweder abwerfen oder es während der Ausführung von „Volatilität anpassen und Entwürfe abwerfen“ der Phase „II. Aktionen ausführen“ durchführen.

Wird das Plättchen nicht während des Spiels verwendet, so tritt seine Wirkung nicht ein.

Wird ein Explosionsplättchen einem Spieler aus seiner Hand gestohlen (z.B. mit der Spionage – Aktion des Hinterhof – Aktionsfeldes), dann kann der Dieb das Plättchen für eine spätere Verwendung aufheben oder sofort einsetzen. Wird das Explosionsplättchen eingesetzt, wird kein neues Plättchen gestohlen oder gezogen.

Wenn ein Explosionsplättchen ausgeführt wurde wird es dauerhaft aus dem Spiel entfernt.

Die Ausführung der Explosion

Wenn ein Explosionsplättchen aus dem Schrottplatzstapel offengelegt wird oder von der Hand eines Spielers aufgedeckt wird, findet eine Explosion statt. Die Spieler, deren Automobile die höchste Volatilität haben, müssen ein Teil ihres Automobils abwerfen. Der Spieler kann entscheiden welches, aber es muss sich um ein Schrottbauteil handeln, sofern ein solches im Automobil verbaut ist.

DANKSAGUNG
Spieldesigner : Jukka Höysniemi
Illustration : Mateusz Bielski
Grafikdesign : Maciej Mutwil
Regelbearbeitung : Corrie und Todd Walden
Regelübersetzung : Ellh Karlaouzos – Gaston & Pierre Gaston (Französisch), Susanne Hirche & Rainer Winstel (Deutsch)
Entwicklung : LudiCreations

Diese Mini – Erweiterungen wurden ermöglicht durch die Unterstützer der Kickstarter – Kampagne, die uns ihr Geld, ihre Zeit und ihr Vertrauen gegeben haben.
Ohne sie würden Gear & Piston und LudiCreations nicht existieren.
Danke.