



# Gear & Piston

**Spieldesign**  
**Jukka Höysniemi**

## EINFÜHRUNG

Wir schreiben das Jahr 1888 und die ganze Welt spricht über die Kutsche ohne Pferde. Die Welt spricht aber auch über Jenatzy und Cugnot, Benz und Diesel, Atkinson und Butler, über Vordenker an die man sich heute noch erinnert, über ihre Leidenschaft für die Erschaffung von Neuem, für Fortschritt und für Erfolg. Aber dieses Spiel ist nicht über diese Giganten der Ingenieurskunst. Nein, in diesem Spiel sind Sie einer der unbekannteren Helden der Geschichte, ein Ingenieur mit geringen Mitteln aber großen Ambitionen, der versucht für wählerische Investoren auf der Suche nach dem Transportmittel der Zukunft einen Prototypen zu bauen.

Werden Sie sich als Pionier des Automobils profilieren, die Geschichte des motorisierten Transports verändern und das Rennen um Gear & Piston gewinnen?

Mit viel Können und etwas Glück, vielleicht.

Versuchen Sie wenigstens, sich dabei nicht selbst in die Luft zu sprengen.

Jeder Spieler baut einen Automobilprototypen, indem er Aktionen an unterschiedlichen Orten durchführt. Sie können brandneue Teile im Patentamt patentieren lassen, nach abgelehnten, instabilen Maschinenteilen auf dem Schrottplatz und nach Vorteilen im Hinterhof suchen und schließlich Ihren Prototypen in der Werkstatt bauen.

All das, nur um die Investoren zufrieden zu stellen, die durch die verschiedenen Ingenieurwerkstätten ziehen und die Ihren klapprigen Versuch eines Automobils bewerten.

Gutes Timing, ein Auge auf die Konkurrenz und ein wenig Glück sind nötig, um in diesem Geschäft erfolgreich zu sein.

### INHALTSVERZEICHNIS

- EINFÜHRUNG.....1
- INHALT.....2
- SPIELKOMponentEN.....2
- SPIELEINFÜHRUNG.....4
- SPIELAUFBAU.....4
- I. AKTIONEN PLANEN
- II. AKTIONEN DURCHFÜHREN
- III. PATENTAMT UND SCHROTTPLATZ ERNEuern
- ENDRUNDE UND SPIELende
- SCHROTTTEILE
- SPIELERGEbnIS
- INVESTOREN
- ALTERNATIVE REGELN..... 10
- CREDITS.....11
- REGELÜBERSICHT.....12

*Also greif nach dem Werkzeug, schalt den Verstand ein, spuck in die Hände, und schraub Dein Fahrzeug zusammen!*

# INHALT



42 NEUBAUTEILPLÄTTCHEN



42 SCHROTTBAUTEILPLÄTTCHEN



20 ABFALLBAUTEILPLÄTTCHEN



1 SPIELPLAN



12 SPIELERÜBERSICHTSTAFELN  
(6 Heckteile & 6 Frontteile)



14 INVESTORENPLÄTTCHEN



36 AKTIONSMARKER  
IN SECHS FARBEN



1 STARTSPIELERPLÄTTCHEN



1 ALTERNATIV-  
REGELPLÄTTCHEN

## SPIELMATERIAL

### 1 SPIELPLAN

Der Spielplan ist in mehrere Bereiche aufgeteilt:  
Die Wertungsleiste, die Volatilitätsleiste, die Aktionsorte und das Lager.



#### Wertungsleiste

Die ineinander greifenden goldenen Zahnräder am Rand des Spielplans stellen die Wertungsleiste dar, die am Ende des Spieles zur Ermittlung der Siegpunkte verwendet wird. Oberhalb der Wertungsleiste befindet sich eine Übersicht über die drei möglichen Wege zum Erlangen von Siegpunkten..



#### Volatilitätsleiste (1)

Die Volatilitätsleiste zeigt die Zuverlässigkeit der Spielerautomobile an. Ein höherer Wert bedeutet geringere Zuverlässigkeit. Die Volatilitätsleiste wird zu Beginn jeder Runde neu eingestellt und vor den Aktionsorten bewertet.

#### Aktionsorte

Es gibt 4 verschiedene Aktionsorte auf dem Spielplan: der Hinterhof (2), das Patentamt (3), der Schrottplatz (4) und die Werkstatt (5). Die Spieler führen ihre Aktionen auf diesen Orten durch.

Jeder Aktionsort hat eine Nummer, die die Reihenfolge der Ausführung festlegt (2 – 5). Im weiteren begrenzt die Anzahl der freien Felder für Aktionsmarker die Menge an Aktionsmarkern, die dort platziert werden können. Einige der Aktionsmarker - Felder können nur bei bestimmten Spielerzahlen genutzt werden, wie der Zahl innerhalb dieser Felder entnommen werden kann ( bei einer 5 z.B. nur in Spielen mit 5 Spielern usw).



#### Lager

Alle Aktionsmarker werden nach Durchführung der Aktion auf einem Aktionsort auf dem Lager platziert. Die Marker können in der nächsten Planungsphase wieder verwendet werden. Aktionsmarker aus dem Hinterhof (2) werden nach Durchführung der Aktion zunächst im temporären Ablagebereich neben den Aktionsfeldern des Hinterhofes platziert. Sie verbleiben dort für eine Runde, bevor sie ins Lager verschoben werden.





## 42 NEUBAUTEILPLÄTTCHEN

Neubauteilplättchen werden im Patentamt erworben. Der Typus jedes Neubauteils wird durch ein silberfarbenes Symbol angezeigt, welches die Funktion angibt. Alle Neubauteilplättchen tragen außerdem ein bronzefarbenes Symbol, welches alternativ für Komfort, Kraft oder Reichweite steht und am Ende des Spieles Siegpunkte einbringt.



KOMFORT



KRAFT



REICHWEITE



## 42 SCHROTTBAUTEILPLÄTTCHEN

Schrottbauerteilplättchen werden auf dem Schrottplatz erworben. Der Typus jedes Schrottbauerteilplättchens wird durch ein silberfarbenes Symbol auf der linken Seite des Plättchens angezeigt, welches die Funktion des Bauteils angibt. Die meisten Teile haben ein dunkleres Volatilitätssymbol auf der rechten Seite des Plättchens, aber nicht alle. Volatilität reduziert die Siegpunkte, was durch manche Verbesserungsplättchen verhindert werden kann.

### DIE TEILE UND IHRE TYPENARTEN

Sowohl Neubauteilplättchen als auch Schrottbauerteilplättchen werden in drei verschiedene Antriebstoppen aufgeteilt (grün für Elektroantrieb, rot für Kraftstoffe und Kupfer für Dampftrieb). Graue Plättchen stehen für generische Teile. Teile werden außerdem nach Art der Platzierung unterschieden: Geschwungene Holzaufbauten gehören in die oberste Reihe, Teile mit geraden Linien und einer Darstellung von Untergrund gehören in die untere Reihe.

Das silberne Symbol in der linken Ecke des Plättchens gibt die jeweilige Funktion des Bauteiles an:



MOTOREN



GETRIEBE



LENKUNGEN



TREIBSTOFFTANKS



ACHSEN



VERBESSERUNGEN



## 20 ABFALLBAUTEILPLÄTTCHEN

Abfallbauteilplättchen werden genutzt, um fehlende Teile eines Automobils zu ersetzen, das sonst gegen Ende des Spieles unvollständig bleiben würde. Es gibt Abfallbauteilplättchen mit 2, 1 oder 0 Volatilität.

## 6 HECKBAUTEILPLÄTTCHEN & 6 FRONTBAUTEILPLÄTTCHEN

Diese Plättchen haben rein kosmetische Funktion und keinen Einfluß auf den Spielverlauf. Sie können jedoch nützlich sein, um den Überblick über die beiden im Bau befindlichen Sektionen des Automobils zu behalten.

Das Heckbauteilplättchen gibt eine Übersicht über die Minimalanforderungen an ein Automobil als auch eine Erinnerung an die jeweilige Spielerfarbe.



Das Frontbauteilplättchen hilft daran zu denken, welche Symbole Siegpunkte einbringen, daß das Zuverlässigkeitssymbol die Volatilität reduziert und daß Volatilitätssymbole Siegpunkte reduzieren.



## 14 INVESTORENPLÄTTCHEN

Investoren ändern die Siegpunktbedingungen und werden zu Beginn jedes Spieles zufällig gezogen (siehe Spielergebnis).



## 1 STARTSPIELERPLÄTTCHEN

Das Startspielerplättchen dient zur Anzeige, welcher Spieler in der aktuellen Runde der Startspieler ist.



## 36 AKTIONSMARKER IN SECHS FARBEN

Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn 6 Aktionsmarker in der gleichen Farbe. Jeder Spieler platziert einen seiner farbigen Marker auf der Volatilitätsleiste und einen auf der Wertungsleiste.

Bei 2 oder 3 Spielern werden alle vier verbleibenden Marker während des Spiels genutzt.

Bei 4, 5 oder 6 Spielern werden nur drei Marker während des Spiels genutzt, der vierte wird zurück in die Spielschachtel gelegt.

### SPIELAUFBAU

1. Nach der korrekten Verteilung der Aktionsmarker verläuft der Spielaufbau wie folgt:
2. Legen Sie den Spielplan in die Mitte des Tisches und platzieren Sie die Aktionsmarker der Spieler im Lagerfeld des Spielplans.
3. Bei 2 oder 3 Spielern entfernen Sie alle Neubauteilplättchen und Schrottbauteilplättchen, die mit 4 – 6 gekennzeichnet sind und legen Sie diese zurück in die Spielschachtel.
4. Mischen Sie die Neubauteilplättchen und stapeln Sie diese mit der Rückseite nach oben auf den vorgesehenen Bereich im Patentamt. Von diesem Stapel werden die obersten sechs Plättchen aufgedeckt neben der Fläche des Patentamtes auf dem Tisch ausgelegt.
5. Mischen Sie die Schrottbauteilplättchen und stapeln Sie diese mit der Rückseite nach oben auf der Schrottplatzfläche des Spielbretts. Von diesem Stapel werden die obersten drei Plättchen aufgedeckt neben der Fläche des Schrottplatzes auf dem Tisch ausgelegt.
6. Mischen Sie die Abfallbauteilplättchen und stapeln Sie diese mit der Rückseite nach oben neben dem Spielplan auf. Sie werden erst gegen Spielende benötigt.
7. Sortieren Sie die Investorenplättchen nach den aufgedruckten Zahlen 1, 2 und 3 in drei Stapel und ziehen Sie zufällig ein Plättchen von jedem Stapel. Wenn Sie mit dem Spiel vertraut genug sind, können Sie die folgende Anzahl von Investoren verwenden:
  - Standardspiel: Zwei Investoren, je einer von Stapel 1 und 2
  - Fortgeschrittenenspiel: Zwei Investoren, einer von Stapel 1 und einer von Stapel 2 oder 3
  - Expertenspiel: Drei Investoren, je einer von Stapel 1, 2 und 3

Platzieren Sie die Investoren mit der Vorderseite nach oben neben dem Spielplan und legen Sie die restlichen Investoren in die Schachtel zurück

8. Startspieler ist der Eigentümer des ältesten Autos. Er erhält den Startspielermarker. Kann der Startspieler auf diese Weise nicht ermittelt werden, können die Spieler den Startspieler auf beliebige Art und Weise bestimmen.

### SPIELABLAUF

Das Spiel wird in Runden gespielt. Abhängig von der Anzahl der Spieler besteht jede Runde aus drei oder vier Spielerphasen. Wenn der Spieler an der Reihe ist, nimmt er einen Aktionsmarker aus dem Lager und legt ihn auf einen der Aktionsorte des Spielplans. Nachdem alle Spieler alle ihre verfügbaren Aktionsmarker platziert haben, werden die Aktionen auf den jeweiligen Aktionsorten der Reihe nach ausgeführt

#### ENTWÜRFE UND HANDKARTENLIMIT

Die im Patentamt und auf dem Schrottplatz erworbenen Plättchen stellen die Handkarten des Spielers dar und werden als Entwürfe bezeichnet, solange sie in der Hand des Spielers verbleiben.

Das Handlimit für Entwürfe während des Spiels beträgt stets 5. Wird das Handlimit erreicht, kann der Spieler keine Aktionen ausführen, die zur Aufnahme weiterer Handkarten führen würden

#### GEHEIME INFORMATIONEN WÄHREND DES SPIELS

Die Entwürfe in der Hand des Spielers sind geheim. Spielern ist es nicht gestattet, die in Stapeln verbliebenen Plättchen zu zählen

#### RUNDENABFOLGE UND PHASEN

Das Spiel verläuft über mehrere Runden, die jede die folgenden Phasen enthalten:

##### I. AKTIONEN PLANEN

##### II. AKTIONEN AUSFÜHREN

##### III. PATENTAMT UND SCHROTTPLATZ ERNEUERN

## I. AKTIONEN PLANEN

Während der Planungsphase nimmt jeder Spieler im Wechsel einen Aktionsmarker aus dem Lager und platziert ihn auf der vordersten freien runden Markierung des jeweiligen Aktionsortes. Im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler diese Aktion durch, beginnend mit dem Startspieler. Sobald alle Spieler alle ihre verfügbaren Aktionsmarker eingesetzt haben, ist die Planungsphase vorüber.

## II. AKTIONEN AUSFÜHREN

Die in der ersten Phase geplanten Aktionen werden nun ausgeführt. Alle Aktionen in einem Aktionsort werden ausgeführt, bevor zum nächsten Aktionsort gewechselt wird. Beim Wechsel der Aktionsortes wird den auf dem Spielplan aufgedruckten Zahlen von 1 bis 5 gefolgt.

In den Bereichen 2 bis 5, in denen Aktionsmarker platziert werden können, werden die Aktionen in Reihenfolge der Platzierung ausgeführt. Das bedeutet, daß der Spieler, der den ersten Aktionsmarker in diesem Feld platziert hat die erste Aktion ausführt und dann seinen Aktionsmarker ins Lager verschiebt.

Dies wird für alle Aktionsmarker dieses Aktionsortes wiederholt. Nach Abschluß des Aktionsortes sind alle Aktionsmarker dieses Aktionsortes ins Lager verschoben worden. Wenn in einem Aktionsort keine Aktionsmarker mehr vorhanden sind, wird zum nächsten Aktionsort gewechselt und die dortigen Aktionen ausgeführt.

Wenn alle möglichen Aktionen ausgeführt wurden, wird zur nächsten Phase übergegangen.

### 1. VOLATILITÄT ANPASSEN UND ENTWÜRFE ABWERFEN

Jeder Spieler passt seine Volatilität entsprechend der Anzahl der Volatilitätssymbole seines Automobils an. Danach kann jeder Spieler in Spielerreihenfolge einen Entwurf aus der Hand abwerfen.



### 2. HINTERHOF

Der Hinterhof ist das Feld für die hinterlistigen Aktionen, für die Abfindung zwielichtiger Gestalten, für den Einsatz bestenfalls halblegaler Methoden um sich einen Vorteil zu verschaffen. Um die Risiken beim Einsatz derartiger Methoden wiederzuspiegeln kann ein hier eingesetzter Aktionsmarker erst in der übernächsten Planungsphase wieder verwendet werden.

Wenn die Aktionen auf dem Aktionsort Hinterhof ausgeführt worden sind dürfen diese Aktionsmarker nicht direkt ins Lager verschoben werden. Die Aktionsmarker vom Hinterhof werden statt dessen direkt in das rechteckige Ablagefeld auf dem Hinterhof verschoben

Sollten sich zu Beginn der Ausführung von Aktionen auf dem Hinterhof in diesem rechteckigen Ablagefeld Aktionsmarker befinden, dann werden sie zu diesem Zeitpunkt ins Lager verschoben.

Spieler, die einen Aktionsmarker im Hinterhof eingesetzt haben, müssen aus einer der möglichen folgenden Aktionen wählen:

- **Spionage** Einen Spieler auswählen und die Entwürfe auf seiner Hand einsehen. Einen Entwurf auswählen und auf die Hand nehmen. Diese Aktion kann nicht ausgeführt werden, wenn das Handlimit vom 5 Entwürfen bereits erreicht ist.
- **Gewerkschaftseinfluss:** Die Position eines beliebigen eigenen Aktionsmarkers auf einem beliebigen Aktionsort kann verändert werden. Die Richtung ist dabei beliebig. Die Anzahl der Positionen, die der Aktionsmarker in eine Richtung verschoben wird ist nicht begrenzt, muss aber mindestens eine Position sein. Die freigewordene Position wird durch Verschieben der anderen Aktionsmarker gefüllt. Deren Position zueinander wird dabei nicht verändert.
- **Schwarzmarkt:** Die obersten drei Plättchen des Neubauteilplättchenstapels können eingesehen werden und eines dieser Plättchen auf die Hand genommen werden. Die anderen zwei Plättchen können in beliebiger Anordnung oben auf den Stapel oder unterhalb des Stapels platziert werden. Diese Aktion kann nicht ausgeführt werden, wenn das Handkartenlimit von 5 bereits erreicht ist.

### 3. PATENTAMT

Spieler können hier Bauteilentwürfe erhalten, mit denen sie entscheiden, in welche Richtung ihre Forschung sich entwickeln wird. Wer im Patentamt einen Aktionsmarker eingesetzt hat, muss ein Neubauteilplättchen ziehen. Hierbei kann er wählen, ob er eines der sechs offen ausliegenden Neubauteilplättchen wählt oder ein verdecktes vom Neubauteilplättchenstapel.

Wird ein Plättchen aus der offenen Ablage genommen, so wird diese **nicht** aufgefüllt.



### 4. SCHROTTPLATZ

Auf dem Aktionsort Schrottplatz suchen Spieler nach gebrauchten, beschädigten und möglicherweise unzuverlässigen Bauteilen.

Wer hier einen Aktionsmarker eingesetzt hat, muß ein oder zwei Schrottbauteilplättchen nehmen. Der Spieler ist dabei frei, ob er eines von den offen ausliegenden Plättchen nimmt oder eines vom verdeckten Stapel. Nimmt er zwei Plättchen, kann er jede Kombination von freien und verdeckten Plättchen wählen. Wird eines der drei offen ausliegenden Plättchen gewählt, wird sofort ein neues Plättchen nachgezogen, so daß auf dem Schrottplatz immer drei Plättchen offen ausliegen.



## 5. WERKSTATT

In der Werkstatt bauen die Spieler ihr Automobil, versuchen Zahnräder, Kolben und Räder zu etwas zusammenzustellen, das im Idealfall als Fahrzeug durchgehen und eines Tages vielleicht Personen zu ihrem Ziel transportieren kann.

Bevor die Aktionen auf diesem Aktionsort ausgeführt werden (und danach die Aktionsmarker ins Lager gelegt werden) erhält der Spieler, der als Letzter seinen Aktionsmarker eingesetzt hat, den Startspielermarker. Dieser Spieler wird in der nächsten Runde die Planungsphase beginnen.

Durch einen hier eingesetzten Aktionsmarker kann ein Spieler Teile anbauen, abbauen oder verbessern.

Oberhalb der Flächen für die Platzierung der Aktionsmarker auf der Werkstatt sind Zahlen abgedruckt. Diese Zahlen entsprechen der Anzahl von Aktionen, die der Spieler, dem der jeweilige Aktionsmarker gehört, ausführen kann.

Die gleiche Aktion kann mehrfach ausgeführt werden.

Die möglichen Aktionen sind:

- **Bauen:** Der Spieler kann einen Entwurf aus der Hand zu seinem Automobil hinzufügen.
- **Abbauen:** Der Spieler kann ein Plättchen von seinem Automobil entfernen und entsorgen.
- **Verbessern:** Der Spieler kann eine beliebige Anzahl von Plättchen seines Automobils mit Entwürfen aus der Hand ersetzen. Die ersetzten Plättchen müssen von gleicher Art und Farbe sein wie die neu eingesetzten Entwürfe von der Hand. Die ersetzten Plättchen werden in die jeweiligen Ablagestapel ihrer Art (Neubauteilplättchen oder Schrottbauteilplättchen) abgelegt.

Wenn alle Spieler einverstanden sind, können die Aktionen des Werkstattfeldes gleichzeitig statt in der Spielerreihenfolge ausgeführt werden.

### EINIGE WENIGE HILFREICHE REGELN FÜR DIE WEITGEHEND SICHERE AUTOMOBILKONSTRUKTION

(LEICHT ZU MERKEN MIT DER HILFREICHEN ABKÜRZUNG EWHRFDWSA)

Jeder Spieler baut nur ein Automobil. In einer Zeit, in der – vorsichtig formuliert – Sicherheitsstandards eher lax waren – ist es Spielern nicht gestattet, ihre Aufmerksamkeit auf mehrere Prototypen zu verteilen.

Die Länge des Automobils ist nicht eingeschränkt, aber die Höhe, daher sind nur zwei Reihen von Plättchen übereinander möglich: Eine Oberseite und eine Unterseite.

Die beiden Seiten sind einfach zu unterscheiden durch die Form der abgebildeten Holzaufbauten auf den Plättchen.

Plättchen für die untere Reihe zeigen eine gerade Holzstrukturabbildung und einen dunklen Untergrund, während Plättchen für die obere Reihe kurvige oder geschwungene Holzaufbauten zeigen.

Als Beispiel, das nun niemanden überraschen dürfte: Fahrzeugachsen gehören in die untere Reihe, Lenkräder in die obere.

Ein Automobil darf in nicht mehr als zwei unterschiedlichen Bereichen gebaut werden. Die Zusammenführung dieser beiden unterschiedlichen Bereiche kann als freie Aktion jederzeit während des Spiels erfolgen. Einmal zusammengeführte Bereiche können nur durch die Abbauen – Aktion wieder getrennt werden, wenn dabei das Plättchen entfernt wird, das die unterschiedlichen Sektionen miteinander verbindet. Es ist unbedingt empfehlenswert, Trennungen nur im sicheren Umfeld einer Werkstatt vorzunehmen und nicht während der Fahrt.

### DIE ANFORDERUNGEN AN EIN VOLLSTÄNDIGES AUTOMOBIL

Die Anforderungen an die Vollständigkeit des Automobils werden erst am Ende des Spiels überprüft.

1. Jedes Automobil benötigt:

- Wenigstens **1** Motor
- Wenigstens **1** Treibstofftank für **jeden** Motor
- Wenigstens **1** Getriebe
- Wenigstens **2** Achsen
- **Höchstens 1** Lenkung

2. Jedes farbige Bauteil benötigt Motor und Treibstofftanks in der gleichen Farbe, um einsatzfähig zu sein.

3. Jedes Teil in der oberen Baureihe benötigt ein Gegenstück in der unteren Reihe und umgekehrt.

4. Jedes Teil benötigt die Unterstützung durch eine Achse. Jede Achse kann bis zu 5 Teile, die direkt an das Achsenbauteil anstossen (rechtwinklig oder diagonal) unterstützen.

5. Ein Automobil mit mehr als einer Antriebsform benötigt für jeden der unterschiedlichen Antriebe einen entsprechenden Motor und Zubehörteile, um einsatzfähig zu sein.

### Beispiel für den Automobilbau:

Die Spieler haben sich in ihre Werkstätten zurückgezogen und hämmern und löten an den Motorfahrzeugen ähnelnden Apparaten herum. Bevor Grün eine Werkstattaktion ausführt entschließt er sich, seine zwei Automobilteile in einer freien Aktion zusammenzufügen (1). Er hat drei Aktionen zur Verfügung und entscheidet sich, zwei von diesen zum Bauen zu verwenden und fügt zwei Plättchen an (2). Grün platziert zunächst eine neue Achse zur Unterstützung der Teile, die bislang nicht an eine Achse anlagen und legt dann einen Schrottbauteilantrieb (elektrisch) an (3). Er nutzt die letzte seiner drei Aktionen um drei Teile zu verbessern, die er bereits eingebaut hatte. Auf der Hand hat er Entwürfe für ein Getriebe mit einem Reichweitesymbol, einen Neubauteilantrieb (elektrisch) und einen Neubauteiltank.

Zusätzlich zu dem Schrottbauteilantrieb (elektrisch) den er diese Runde angebaut hatte, will Grün außerdem zwei bereits in früheren Runden angebaute Teile verbessern: ein Getriebe mit einem Kraftsymbol, und eine Schrottbauteilstromversorgung. Nacheinander entfernt er die Bauteilplättchen, die er ersetzen möchte und legt die Entwürfe aus der Hand an die gleichen Stellen.



### III. PATENTAMT UND SCHROTTPLATZ AUFRISCHEN

Nicht gezogene Plättchen aus der Auslage neben Patentamt und Schrottplatz werden auf die jeweiligen Ablagestapel gelegt und durch neu gezogene Plättchen der entsprechenden Sorte (Neubauteile beim Patentamt, Schrottbauerteile beim Schrottplatz) ersetzt. Beim Auffüllen der Auslagen werden wieder sechs Neubauteile neben dem Patentamt und drei Schrottbauerteile neben dem Schrottplatz ausgelegt.

Die Spieler werden ermutigt, auf Ordnung zu achten und nicht mit fettverschmierten Händen zu spielen, sofern sie nicht in einer Werkstatt, Garage oder Chipsfabrik spielen.



#### Beispiel einer Runde mit 2 Spielern:

##### Aktionen planen.

- Blau ist Startspielerin und beginnt daher mit der Platzierung ihres ersten Aktionsmarkers auf dem ersten Aktionsmarkerfeld des Patentamtes. Danach platziert Grün seinen Aktionsmarker auf dem ersten Aktionsort der Werkstatt.

- Blau platziert ihren zweiten Aktionsmarker auf dem ersten Aktionsmarkerfeld des Schrottplatzes, Grün platziert seinen zweiten Aktionsmarker auf dem zweiten Aktionsmarkerfeld. Der Schrottplatz ist nun belegt, weitere Aktionsmarker können nicht platziert werden.

- Blau platziert nun ihren dritten Aktionsmarker auf dem zweiten Aktionsmarkerfeld der Werkstatt und Grün belegt das zweite Aktionsmarkerfeld im Patentamt.

- Blau legt ihren letzten Aktionsmarker auf das erste Aktionsmarkerfeld des Hinterhofs und Grün platziert seinen letzten Aktionsmarker auf dem dritten Feld des Patentamtes.

- Nun können die Aktionen ausgeführt werden

##### Aktionen ausführen

1. Blau hat in der vorigen Runde zwei Plättchen mit Volatilitätssymbolen gebaut und bewegt daher ihren Marker zwei Stellen weiter auf der Volatilitätsleiste. Grün hat keine Volatilitätssymbole, sein Marker verbleibt auf der Position Null der Volatilitätsleiste. Blau entscheidet sich, alle Entwürfe auf der Hand zu behalten, während Grün einen Entwurf abwirft.
2. Blau beginnt auf dem Hinterhof, da ihr Aktionsmarker dort auf dem ersten Feld liegt. Sie entscheidet sich, die Schwarzmarktaktion durchzuführen und zieht drei Plättchen vom Neubauteilstapel. Eines dieser Plättchen behält sie auf der Hand, die anderen zwei legt sie unter den Nachziehstapel der Neubauteilplättchen. Der blaue Aktionsmarker wird in die vorübergehende Ablagefläche des Hinterhofes verschoben.
3. Im Patentamt ist Blau schon wieder an der Reihe, da ihr Aktionsmarker dort auf dem ersten Aktionsmarkerfeld liegt. Sie nimmt ein Plättchen aus der offenen Auslage neben dem Spielplan auf die Hand und legt ihren Aktionsmarker ins Lager. Grün hat das zweite und dritte Aktionsmarkerfeld belegt. Er entscheidet sich zunächst, ein Plättchen vom verdeckten Stapel des Patentamtes zu ziehen. Als zweite Aktion wählt er ein Plättchen aus der offenen Auslage des Patentamtes. Danach legt Grün beide Aktionsmarker ins Lager. Die offene Auslage wird nicht aufgefüllt.
4. Das nächste Aktionsort ist der Schrottplatz, wo wieder Blau beginnt und sich für eines der Plättchen aus der offenen Auslage des Schrottplatzes entscheidet. Die freigewordene Stelle der offenen Auslage wird sofort mit einem Plättchen vom verdeckten Nachziehstapel des Schrottplatzes aufgefüllt. Das neue Plättchen der offenen Auslage interessiert Blau nicht und sie entscheidet sich daher, das zweite Plättchen vom verdeckten Stapel zu ziehen. Danach legt sie ihren Aktionsmarker ins Lager. Grün gefällt nichts in der offenen Auslage und er zieht daher beide Plättchen blind vom verdeckten Nachzugstapel. Seinen Aktionsmarker legt er danach wie Blau ins Lager.
5. Nun ist die Werkstatt an der Reihe und beide Spieler machen sich an die Arbeit an ihren Prototypen. Da Blau den letzten Aktionsmarker in die Werkstatt gelegt hat, behält sie den Startspielermarker. Grün hat seinen Aktionsmarker im ersten Aktionsort und hat daher drei Aktionen zur Verfügung. Er nutzt zwei Aktionen, um Entwürfe aus der Hand anzubauen und die dritte, um drei Teile seines Automobils zu verbessern. Danach legt er seinen Aktionsmarker ins Lager. Blau hat nur zwei Aktionen. Als erste Aktion baut sie ein Teil ihres Automobils ab und als zweite Aktion baut sie einen Entwurf aus ihrer Hand an. Ihren Aktionsmarker legt sie ebenfalls ins Lager.

##### Patentamt Und Schrottplatz Auffrischen

Die verbliebenen vier Plättchen aus der offenen Auslage des Patentamtes und die drei Plättchen aus der offenen Auslage des Schrottplatzes werden entfernt und mit Plättchen von den entsprechenden Nachzugstapeln ersetzt. Eine neue Runde beginnt.

## LETZTE RUNDE UND SPIELLENDE

Das Spiel endet:

sofort, wenn nicht mehr genug Plättchen vorhanden sind, um die offene Auslage des Patentamtes auf sechs oder die offene Auslage des Schrottplatzes auf drei aufzufüllen.

### ODER

am Ende der Runde, in der einer der Spieler ein vollständiges Automobil mit mindestens 12 Bauteilen gebaut hat.

Spieler können danach noch ihr Automobil mit Abfallbauteilplättchen ergänzen. Danach werden die Siegpunkte ermittelt.

### ABFALLBAUTEILPLÄTTCHEN

Ein oder mehrere Abfallbauteilplättchen müssen an die Automobile angefügt werden, die bei Spielende nicht fertig sind (entsprechend den bekannten und leicht zu merkenden EWHRFDSA, die weiter vorne bereits ausführlich dargestellt worden sind).

Jedes fehlende oder nicht funktionsfähige Bauteil muss mit einem Abfallbauteilplättchen ersetzt werden, bevor die Siegpunkte für dieses Automobil ermittelt werden. Sie werden zufällig vom Abfallbauteilplättchenstapel gezogen, beginnend beim Startspieler und danach im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler muss alle benötigten Abfallbauteilplättchen gezogen haben, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.

Ein Abfallbauteilplättchen kann benutzt werden, um jedes beliebige fehlende Bauteil zu ersetzen und um ein Bauteil abzudecken, dem zur Funktionsfähigkeit weitere Bauteile fehlen. Jeder Spieler darf den genauen Ablauf hierbei selbst entscheiden, allerdings müssen diese Teile an die korrekte Stelle platziert werden. Als Beispiel: Ein Abfallbauteilplättchen, das Achsen oder Getriebe ersetzt muss in der unteren Reihe platziert werden, während eines, das Antrieb, Tanks oder Lenkungen ersetzt in der oberen Reihe platziert werden muss.

Abfallbauteilplättchen geben keine Siegpunkte. Außerdem unterbrechen sie zusammenhängende Bereiche bei der Siegpunktberechnung (siehe hierzu Siegpunktermittlung). In sonstigen Aspekten ersetzen sie die fehlenden Teile vollwertig. Allerdings erhöhen sie den Volatilitätswert des Automobils und reduzieren damit die Siegpunkte des Spielers.

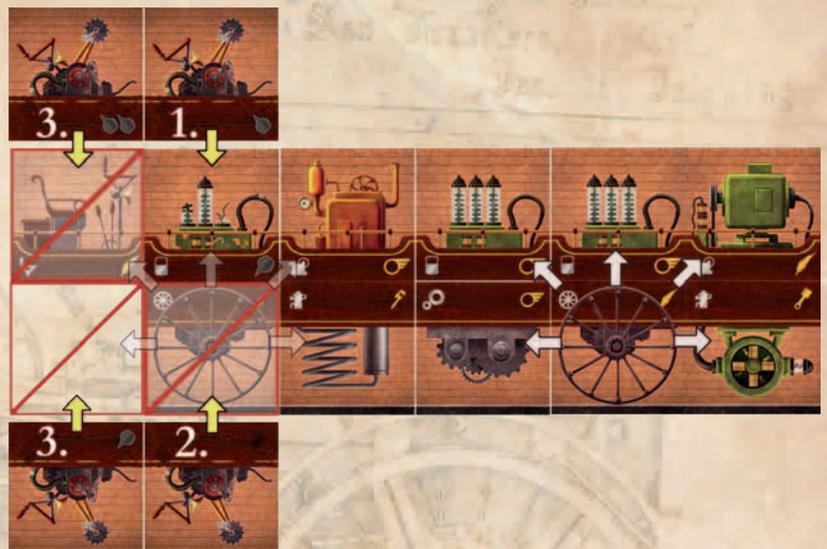
Spieler sollten Rücksicht walten lassen bei der Bewertung der Automobile ihrer Mitspieler. Schließlich bestehen viele moderne Autos heutzutage aus Teilen, die man auch als Schrott bezeichnen könnte.

“Nachdem alle gezogenen Abfallbauteil - Plättchen” -> “Nachdem alle gezogenen Abfallbauteilplättchen eingebaut worden sind, passen die Spieler ihre Volatilitätswerte entsprechend an.

### Beispiel für die Platzierung von Abfallbauteil - Plättchen:

Grün fehlt der Tank für seinen Dampftrieb, eine der Achsen, die Lenkungen und ein Plättchen aus der unteren Reihe.

(1) Er beginnt mit dem Ziehen eines Plättchens vom Abfallbauteilplättchenstapel als Ersatz für den fehlenden Tank des Dampftriebs. Er könnte das Abfallbauteilplättchen verwenden, um den fehlenden Tank für den Dampftrieb zu ersetzen und damit sein Automobil sogar zu verlängern oder um den Dampftrieb damit zu verdecken. Er entscheidet sich dafür, einen der Elektrotanks vom Schrottplatz abzudecken. Auf diese Weise bleibt ihm das Reichweitesymbol auf dem Dampftrieb erhalten. Das Abfallbauteilplättchen fungiert nun als Tank für den Dampftrieb.



(2) Danach zieht er ein zweites Plättchen vom gleichen Stapel in die fehlende Achse zu ersetzen, so daß er alle umliegenden Plättchen erreicht. Das gleiche Abfallbauteilplättchen ersetzt auch das fehlende Plättchen der unteren Reihe.

(3) Da ihm immer noch die Lenkung fehlt, muss er noch ein Abfallbauteilplättchen ziehen. Dieses platziert er in der oberen Reihe (alle Lenkungen müssen in der oberen Reihe platziert werden), woraufhin ihm ein entsprechendes Gegenstück in der unteren Reihe fehlt. Er muss daraufhin ein weiteres Abfallbauteilplättchen ziehen, um dieses fehlende Gegenstück zu ersetzen.

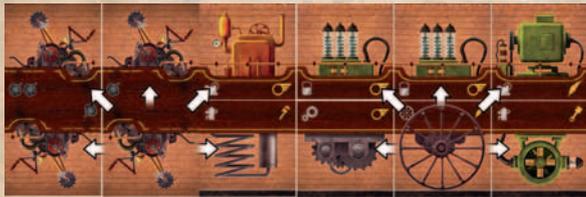
Spieler sollten Rücksicht walten lassen bei der Bewertung der Automobile ihrer Mitspieler. Schließlich bestehen viele moderne Autos heutzutage aus Teilen, die man auch als Schrott bezeichnen könnte.

## SIEGPUNKTERMITTLUNG

Die Siegpunkte werden am Ende des Spiels ermittelt. Jeder Spieler erhält Siegpunkte wie folgt und in dieser Reihenfolge:

- ✓ Siegpunkte entsprechend den Bedingungen der Investoren. Kommt es zum Gleichstand zwischen mehreren Spielern, so erhalten alle die entsprechenden Boni oder Mali. Es findet keine Siegpunktakkumulation statt. Wird die gleiche Siegpunktbedingung mehrfach erfüllt, werden die Siegpunkte nur einmal gewertet.
- ✓ + 1 SP für jedes Bauteil im größten, zusammenhängenden Bereich eines Antriebstyps des Automobils. Der Bereich kann aus spezifischen Plättchen eines Typs, die die gleiche Farbe haben (Grün für elektrisch, Rot für Benzin und Kupfer für Dampf) oder für generische Bauteile (graue Farbe) bestehen. Der grösste zusammenhängende Bereich kann nur von Plättchen geformt werden, die mit einer Kante an ein anderes Plättchen anstossen (diagonal genügt nicht).
- ✓ - 1 SP für jeden Punkt auf der Volatilitätsleiste.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten hat den besten Prototypen gebaut und gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler mit der geringeren Volatilität. Besteht auch dann noch Gleichstand, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.



### Beispiel für Siegpunktermittlung:

Es wird Zeit für die Beurteilung von Grüns Automobil. Investor 1 interessiert sich mehr für Reichweite als für Komfort oder Kraft, Investor 2 schätzt Hybridautomobile.

Daher erhält Grün 7 Siegpunkte für die vier Reichweitesymbole, 0 Siegpunkte für das einzelne Kraftsymbol und 1 Siegpunkt für die zwei Komfortsymbole. Insgesamt also **8 Siegpunkte** von Investor 1.

Von Investor 2 erhält Grün bedauerlicherweise keinen Bonus, obwohl er zwei verschiedene Motorenantriebe verbaut hat, da er ein Abfallbauteil verwenden musste, um den fehlenden Tank für seinen Dampfantrieb zu ersetzen. Die größte zusammenhängende Fläche aus entweder spezifischen oder generischen Bauteilen bringt **4 Siegpunkte**, da die grösste zusammenhängende Fläche aus 4 elektrischen Teilen besteht. Schlussendlich müssen noch die Volatilitätspunkte abgezogen werden. Vor dem Anbau der Abfallbauteile hatte Grün keine Volatilität, die gezogenen Abfallbauteilplättchen haben allerdings eine Volatilität von  $1 + 0 + 2 + 1 = 4$  Volatilität.

Allerdings hat er eine generische Verbesserung, die die Volatilität reduziert indem er die Strafe um 1 Punkt verringert. Die Volatilität gibt ihm **3 negative Siegpunkte**, was zu einem Gesamtergebnis von  $8 + 0 + 4 - 3 = 9$  Siegpunkten führt.

## INVESTOREN

### INVESTORENSTAPEL 1 (4 INVESTOREN)



Investoren in diesem Stapel ergeben Siegpunkte für bronzefarbene Symbole (Komfort, Kraft, Reichweite). Drei der Investoren suchen nach mehreren Teilen mit einer bestimmten Eigenschaft und einer der Investoren sucht nach einer gleichmässigen Verteilung aller Eigenschaften

Ein Minimum von zwei Symbolen ist erforderlich, damit ein Spieler Punkte für eine dieser Eigenschaften erhalten kann. Für jedes darüber hinausgehende Eigenschaftssymbol in ihren Automobil erhalten Spieler weitere zwei Siegpunkte.

### INVESTORENSTAPEL 2 (6 INVESTOREN)



„Je größer, je besser.“ Der Spieler mit dem größten Automobil erhält drei Siegpunkte. Bei Gleichstand erhalten alle Spieler die Siegpunkte.



„Zeig mir was Neues.“ Jeder Spieler mit einem Automobil, das mindestens drei Verbesserungen verbaut hat, erhält drei Siegpunkte.



„Wir müssen zusammenbleiben.“ Der Spieler mit der geringsten Volatilität erhält drei Siegpunkte. Bei Gleichstand erhalten alle Spieler die Siegpunkte.



„Es ist ein Hybrid!“ Jeder Spieler mit mindestens zwei verschiedenen Antrieben und entsprechenden Tanks (aber keine Abfallbauteilplättchen als Tanks) erhält drei Siegpunkte.



„Etwas von allem.“ Jeder Spieler, der ein Automobil gebaut hat mit allen angegebenen Symbolen erhält drei Siegpunkte.



„Ineffizienz schadet den Erträgen.“ Jeder Spieler erhält einen Siegpunkt abgezogen für jeden Entwurf, den er bei Spielende noch auf der Hand hält.

### INVESTORENSTAPEL 3 (4 INVESTOREN)



„Es ist wunderschön!“ Jeder Spieler mit einem Automobil ohne Abfallbauteile erhält 2 Siegpunkte.



„DAS nenne ich Reichweite.“ Der Spieler mit den meisten verbauten Reichweitesymbolen erhält zwei Siegpunkte. Bei Gleichstand erhalten alle Spieler die Siegpunkte.



„DAS nenne ich Kraft.“ Der Spieler mit den meisten verbauten Kraftsymbolen erhält zwei Siegpunkte. Bei Gleichstand erhalten alle Spieler die Siegpunkte.



„DAS nenne ich Komfort.“ Der Spieler mit den meisten verbauten Komfortsymbolen erhält zwei Siegpunkte. Bei Gleichstand erhalten alle Spieler die Siegpunkte.

## ALTERNATIVE REGELN



Die alternativen Regeln belohnen Vorschau und Planung. Es wird empfohlen, diese Regeln nur zu verwenden, wenn man mit den Grundregeln ausreichend vertraut ist.

### SPIELAUFBAU

Es gibt keine offene Auslage neben dem Schrottplatzfeld. Die vordere Reihe der drei offen ausliegenden Plättchen neben dem Patentamt stellt die Auffüll- Reihe dar. Die hintere Reihe der drei offen ausliegenden Plättchen neben dem Patentamt stellt die Abwurf - Reihe dar. Das alternative Regelplättchen wird zum Abdecken des Aktionsortes Schrottplatzes verwendet.

### SPIELABLAUF

#### PATENTAMTSAKTION

Es gibt zwei unterschiedliche Reihen neben dem Aktionsort Patentamt und neben dem Spielplan. Die offen ausliegende vordere Auffüll - Reihe wird direkt neben dem Spielplan platziert und die ebenfalls offen ausgelegte Abwurfreihe mit drei Plättchen direkt darüber (siehe unten PATENTAMTSPLÄTTCHENVERSCHIEBUNG).

Wer einen Aktionsmarker im Patentamt einsetzt hat nun die Wahl zwischen dem Ziehen eines Plättchens aus der Auffüllreihe oder aus der Abwurfreihe oder der Neubauteilplättchen blind vom verdeckten Nachzugstapel. Dieses Plättchen wird dann auf die Hand genommen.

Wird ein Plättchen aus der Auffüllreihe genommen, wird dieses sofort mit einem Plättchen vom Nachziehstapel ersetzt. Plättchen aus der Abwurfreihe werden nicht ersetzt.

#### SCHROTTPLATZAKTION

Die Anzahl der Plättchen, die ein Spieler vom Schrottplatz nehmen kann ist abhängig vom Aktionsort, auf das er seinen Aktionsmarker gelegt hat.

Auf dem ersten Aktionsort zieht er 4 Plättchen vom Schrottplatzstapel und behält bis zu 2.

Auf dem zweiten Aktionsort zieht er 3 Plättchen vom Schrottplatzstapel und behält bis zu 2.

Auf dem dritten Aktionsort zieht er 3 Plättchen vom Schrottplatzstapel und behält bis zu 2.

Auf dem vierten Aktionsort zieht er 2 Plättchen vom Schrottplatzstapel und behält bis zu 2.

Nachdem ein Spieler entschieden hat, welche Plättchen er behält, werden die übrigen abgeworfen.

Ist der Nachziehstapel des Schrottplatzes verbraucht, wird der Abwurfstapel gemischt und stellt den neuen Nachziehstapel dar.

#### RUNDENFOLGE UND PHASEN

Nur die letzte Phase einer Runde unterscheidet sich von den Grundregeln. Die Schrottplatz und Patentamt auffrischen Phase wird ersetzt durch die Patentamtplättchenverschiebung.

Der Ablauf ist nun wie folgt:

- I. Aktionen planen (wie im Grundspiel)
- II. Aktionen ausführen (wie im Grundspiel)
- III. Patentamtplättchenverschiebung:

Wenn alle Aktionen auf den Aktionsorten ausgeführt worden sind, werden alle Plättchen aus der Abwurfreihe des Patentamtes entfernt. Die Plättchen aus der Auffüllreihe werden nun verschoben und stellen die neue Abwurfreihe dar.

Die Auffüllreihe wird dann mit drei Plättchen vom Nachziehstapel des Patentamtes aufgefüllt.

#### LETZTE RUNDE UND SPIELENDE

Das Spiel endet, sofort, wenn nicht mehr genug Plättchen vorhanden sind, um eine Reihe aufzufüllen.

#### ODER

am Ende der Runde, in der einer der Spieler ein vollständiges Automobil mit mindestens 12 Bauteilen gebaut hat.

Spieler können danach noch ihr Automobil mit Abfallbauteilplättchen ergänzen. Danach werden die Siegpunkte ermittelt.

# CREDITS

## KICKSTARTER BACKERS

Stephen Ahaszuk, Scott Alden, Joshua Aldrich, Adam Aldridge, Lentz Alexandre, Pawel Ambroziak, Chris Anderson, Jerry Anderson, Daniel Andersson, Konrad Anft, Quentin Antrim, Andre Antunes, Wayne Applewhite, Taneli Armanto, Ion Iovan Arthur Codrut, Hiroyuki Asabatake, Wade Ashton, Brian Athos, Philippe Attali, Joe Babbitt, Brian Bailey, Nicholas Baker, Trond Bamle, Piotr Baraniak, Ivan Barker, Benjamin Barnard, Alvaro Barranquero, Jeff Barrett, Jay Bartell, Jerome Barthelemy, David Barwick, Brett Bates, Mistalyn Batten, Trevor Bauder, Michael Baumgarten, Tom Beach, Milan Becvar, Alexander Bell, Christian Berengier, Simon Berg, Simon Berg, Bruce Bernard, Antoine Bertier, Brian Bishop, Angela Blackmon, Aaron Blasdel, Darin Boatwright, Ben Boeckel, Jeanette Boele, Sander Bol, Andrew Bond, Benjamin Borden, Jess Boronico, Thomas Boston, Dmitri Bötöskov, Christopher Bourassa, Alex Boyle, Sven Böyng, Matthias Brand, Stéphane Brasselet, Daugebet Breaux, Bruce Bridges, Joseph Bridges, Kendall Bright, Michael Brown, Michael Brown, Andrew Browne, John Brownbill, Chad Brozik, Lee Brumbaugh, Brandon Brylawski, Benjamin Buchenot, Evan Burleigh, Quentin Burleson, Christian Busch, Laurence Caillon, David Camp, Darren Campbell, Nicolas Campello, Patrick Carkin, Magnus Carlstrom, Brendon Carr, Robert Casey, Stefano Castelli, Hugo Castonguay, Kenny Cather, Jonathan Chaffer, Brett Chaiyawat, Romuald Chapeau, Fernando Chavarria Fores, Chih Hung Chen, Kuan Chen, Alan Chiang, Connie Chinn, Mario Chiock, Anthony Christopher, Louis-Antoine Clement, Renate Cloake, Richard Clyne, Nicholas Coe, Tom Cohen, D.J. Cole, David Coleman, David Collins, Scott Collins, David Combs, Jeremy Commandeur, Melody Condron, Tim Connolly, Matt Cook, Chris Corbet, Robert Corbett, Damien Cosgrove, Frédéric Cosson, Marguerite Cottrell, Andrew Cowles, Jonathan Cox, James Cox, Cristiano Cozzolino, Maht Crestborn, Katherine Crispin, William Crispin, Carl Crook, Fafnir Crow, Riley Crowder, Kathleen Curry, Sandra Dageroth, Tor Edvin Dahl, Daniel Danzer, Steven Dast, Randy Davis, James Davis, Emile De Maat, Charles-Louis De Maere, Dennis De Vos, Frank Decher, James Deignan, Emmanuel Delgadillo, Konstantinos Demertzidis, Anthony DeVito, Christopher Devlin, Nick DiCeglie, Mitch Dickey, Craig Dolan, Craig Donovan, Kent Dorsey, Mathieu Doublet, Joris Doucet, Keith Doyle, Tim Drake, Catherine Dufour, Christine Dugas, Michael Duncan, James Dundas, Jean-Roger Duvauchelle, Dotan Dvir, Neil Edge, Mike Edwards, Mark Eggers, Alexander Enström, Cameron Esfahani, Spencer Estes, Sander Everaers, Jim Evers, Joakim Fältman, Maida Farrar, Mark Fefer, Kyle Fehr, Marc Fenech, Marcel Ferlendi, Luis Figueira, David Fillis, Randall Fischer, Joshua Fisher, Ian Fleming, Kevin Flynn, Nuno Fonseca, Melissa Forrest, Arne Franken, Jennifer Freeman, Brian Fried, Malka Friedman, Malte Frieß, Christian Fuerst-Brunner, Takeo Fukunaga, Wendy Fung, Arne Furst, Stuart Gairns, Kevin Galton, Kevin Galton, Ian Gamble, Ronald Gangnon, Paco Garcia Jaen, Kevin Garnica, Kenneth Geiger, Alan Geoffrion, Cedric Goeur, Brian Gollum, Martyn Gough, Jason Granat, Jason Grantz, Shayne Gray, Gary Gray, Andrew Gray, Benjamin Green, Steve Greenberg, Matt Grimaldi, Patrick Grogan, Ief Grootaers, Fauvel Guillaume, Samuel Guimaraes, Eduardo Guimaraes, Gregory Gurski, Shaun Guth, Andrew Hale, Lee Haley, Gerdt Hallmann, Michael Hamler, Eric Hammer, Harry Hammermueller, Ian Hannan, Petri Hänninen, Mark Hanny, Jim Hansen, Peter Hansson, Juichi Harano, David Harding, William Harding, Ken Hargreaves, Casey Harmon, Rob Harper, Adam Harper, Ben Harris, Joshua Harris, Jim Hartland, Chris Hartwick, Ian Harvey, Toshiyuki Hashitani, Jeff Hastings, Pierre Hausermann, Ossian Hawkes, Todd Hayes, Eric Heine, Ari Heino, Sven Arild Helleland, Niklas Hellström, Jeremiah Hemphill, Nathan Hendon, Adam Hennings, Evan Henry, William Henshaw, Edwin Herman, Ryszard Hermaszewski, Sergio Silvio Herrera Gea, Kari Herrington, Sam Hillier, Susanne Hirche, Shawna Hodgkins, Zolt Homorodi, Alan How, Jason Hsu, Guan Chih Huang, Matthijs Huijzer, Stephen Hull, Paul Hurd, James Hurst, Bart Huynh, Johan Idestrom, Gary Jackson, Damien Jacquemin, Peter Jagare, James Jamieson, Flavio Jandorno, Milan Jánosik, Thomas Jansen, Mark Jansen, Banyon Jarvis, Ittiphann Jearkjirm, Benjamin Jeffrey, Tyler Jensen, Mark Jimenez, Michael Johnson, Brian Johnson, Judy Johnson, Thomas Jorgensen, Maxime Julien, Mark Kadas, Yoshihiko Kawamoto, Jack Kaye, G. Keekstra, Chris Kellahan, Sierra Kelley, David Kelly, Daniel Kerins, Asif Khan, Russell Khater, Michael Kidd, Dustin Kikuchi, Matthew Kiriazis, Miika Kirjavainen, Rachel Kirkendall, Carey Klenetsky, Lars Ivar Kleven, Terry Knipe, Kasper Kofoed, Eugene Koh, Ryan Kokai, David Komonec, Jason Koskey, Antti Koskinen, Eric Kouris, Ed Kowalczewski, Jakub Krawczyk, Andrew Krueger, Aubrey Kuefner, Peter Kunz, Harry-pekka Kuusela, Efendi Kwok, Lars Lagerström, Timo Lamminen, Eric Landes, Greg Lane, Tom Langille, Henrik Larsson, Federico Latini, Joseph Lau, Ho Nam Law, Kristi Lawless, Nhu Le, Matt Leach, Dave Leat, Adam Lee, Chek Tin Lee, Lani Lee, Robin Lees, Steven Lett, Adrian Leuthold, Graham Lewis, John Lewis, Wang Li-chuang, Matthieu Lilla, Noel Llopis, Yu-ting Lo, Sword Lo, Anthony Lofy, Alexandra Logan, Philippe Longa, John Longstreet, Mark Lorenzen, David Low, Sami Lukkarinen, Dan Luxenberg, Scott MacDonald, David Magdalawi, Florian Maillard, Vincent Maingot, Krys Malak, Philip Manoff, Santiago Margareto, Jean-Luc Mari, Matthew Marks, Stephen Markwell, Kelvin Marn, Quentin Marsac, Michael Martin, Kev Martin, Ilias Mastrogiorgos, Keith Matejka, Alexandre Maton, Idoi Matsura, Jim Matt, Salvia Matteo, Miles Matton, Oliver Mayer, Robert Mayers, Daniele Mazzoni, Peter McAndrew, David McAvoy, James McDaniel, Bob McFadden, Mick McGrath, Matthew Mckail, Andrew McKeeth, Carolina Medina Llorente, Che-Hao Meng, Jon & Laurie Mertick, Laszlo Meszaros, Chris Meyers, Randy Miczek, Martin Midtgaard, Rob Milanovich, Pete Milizia, Yusuke Misawa, Christopher Mitchell, Gil Mizrahy, Steven Monson, Nicolas Morlino, Emily Morris, Jonathan Morse, Allan Morstein, Dave Moss, Richard Moyer, Craig Mueller, Loic Mulaire, Walter Mulder, William Mullen, Michaela Müller, Markus Müller, Timo Multamäki, Quinn Munnerlyn, Brian P Murray, Ian Murray, Andrea Mutsch, Tero Myhrberg, Kohji Nagata, Toshiiji Nagoshi, Matthias Nagy, Riccardo Nauti, Jeremy Neiman, Matt Newble, Heath Newton, Phuoc Hung Nguyen, Tony Nguyen, Jeff Niekamp, Adam Nielson, Nikolay Nikiforov, Christian Nord, Dan Nordahl, Magnus Nyberg, Liam O'Caomh, Seamus O'Toole, Timothy O'Flynn, Teik Chooi Oh, Luis Olcese, Jason Oliver, John Osborne, Yosuke Otsuka, Jim Otto, Elizabeth Pacheco, Sgt.Maj.Pongstatorn Panburana, Marco Pape, Dimitris Paraskevopoulos, Richard Pardoe, Steven Parker, Mark Patman, Thanasis Patsios, Herbert Pauler, Christophe Paumelle, Samuel Peavy, Byron Pepper, Gabriel Perez, Marcoux Philippe, Lutz Pietschke, Krzysztof Piszcz, Jonathan Platteau, Michael Pollock, Gerrit Posthumus, Michael Potter, Claudia Pozzato, Francis Prentice, Nigel Prestage, Brad Price, David Prieto, Campbell Pryor, Evan Pulgino, Amanda Purner, Quentin Quek, Evan Raddatz, Evan Rattner, Will Reaves, Miguel Reboiro Jato, Jeffrey Reed, Ulf Reintges, Alberto Reyes, Sébastien Reymond, Barry Reynolds, Jeff Richard, Martin-Guy Richard, Zap Riecken, Matt Riley, Jason Rimmer, Faith Ritz, Jean-Claude Robert, Neil Robertson, Joseph Robinson, Mike Robinson, Jonathan Robitaille, Patricia Rogers, Alan Romaniuc, Margaret Romanowski, David Romestein, Jani Rönkkönen, Michael Rose, Micah Rose, Andrew Rout, Jeremy Rowland, Cori Rozentale, James Ruddle, Norman Rule, Scott Russell, Brian Rygaard, Benny Rytter-Johansen, David S.Kom, Toshiaki Sakai, Michio Sakata, Brian Salisbury, Henri Salminen, JL San Miguel, Aggelis Sarbanis, Steven Sartain, Ro Sato, Scott Saulsbury, Stephen Schaffer, Kevin Schantz, Matthieu Schloesing, Jan Schmidt, Brian Schmoyer, Tobias Schoel, Todd Schoening, Shaun Schroeder, Mads Schultz, Jurgen Schulz, Brian Schwabach, Rusty Shackelford, Martin Sheaffer, David Sherman, Lynden Scherriff, Chris Shipman, Stephen Shippert, Todd Shireman, Chris Short, David Short, Thanasis Sidropoulos, Sampo Sikiö, Emmanuel Simon, Louis Simoneau, Daniel Singer, Robert Singer, Douglas Sivers, Valerie Smets, Christopher Smith, Jamie Smith, Richard Smith, Tom Snäll, Anthony Snider, Antonio Soler, Andre SOLLITTO, Curtis Sorensen, Erwin Sotiri, Michael Southee, Jason Speicher, Gerald Squelart, Dietmar Stadler, Shawn Stamper, Shawn Stauffer, Michael Stelling, William Stensvold, Alan Stepher, Maxfield Stewart, Trisha Stommel, Eric Stover, Jan-Hendrik Strenzeke, Matthew Strumpf, Adrian Sudol, John Sullivan, Michael Svello, Joakim Svensén, Michelle Sweetland, Derek Swoyer, Masoud Tabatabaei, Timur Tabi, Yuji Tamura, Bor Woei Tan, Hsin Chen Tang, Morgan Tarquini, Davi Tassinari De Figueiredo, Paul Tate, Bogdan Tautu, Tommy Tavener, Lon Teal, Seth Tepfer, Julie Theriault, David Thomas, Matthew Titelbaum, Mandy Tong, Maria Torres, Ray Townsend, Andrew Trick, Michiel Trippas, Roy Truscott, Cynthia Tuck, Geoffrey Turi, Charles Turnitsa, Matthew Ullmark, Setsuji Umei, Mathew Utting, Travis Van Gaster, Joep Van Den Beuken, Gabriel Van Der Blij, Michel Van Peenen, Roger Van Velzen, Tomas Vanagas, Johan Vandamme, Isabelle Vanhille, Nicolas Vautre, Vae Vedel-Larsen, Rami Vehmanen, Nils Veuve, Pierre Viau, Olivier Vigneresse, Danny Vincens, Otto-Ville Virkkunen, Steve Walker, Uwe Walschus, JT Wanner, Kit Warren, Charles Washburn, Jeremy Wegryn, Christoph Werner, Jordan Wetmore, Markus Weyers, Will Wheaton, Douglas White, Jeff Wienstock, Mark Wiley, Daniel Willett, Matt Williams, Charlie Wilson, Peter Wilson, Clare Wilson, Clare Wilson, Matt Wolfe, Kris Woods, Marco Wrenger, Steve Wright, Christopher Wright, Ryan Yakich, Hitoshi Yamaguchi, Jason Yang, Alexander Yang, Cheung Yiu Chung, Jade Yoo, Ashley Young, Ville Yrjänä, Justin Yu, Cheng Yu, Achim Zänker, Jess ZhuThe

### The Wealthy Patrons:

Bradford Barrett, Mark Chen, Derek Jones, Mathieu Léger, Amie Lin, Adam Marquis, Francisco Tomas Marrero Gomez, James Mathias, Koji Nakagawa, Arto Perälä

### The Senior Tile Engineers:

Marshall Engen, Jeremy Leo, Jeremy Martinez, Chris Sayre

### The Engineer Assistants:

Sarinee Achavanuntakul, André Buck, Bryn Edwards, Jonathan Er, Timothy Geary, Gerald George, Chris Hoffmann, James Janik, Perry Lester, Matthew Waterman



## DANKSAGUNG

Der Designer möchte als erstes und wichtigstes seiner Verlobten Niina danken, für die Unterstützung bei diesem zeitfressenden aber lohnenden Projekt, LudiCreations dafür, daß aus diesem Spiel Realität wurde und allen anderen Beteiligten für die Unterstützung in dieser gemeinsamen Anstrengung.

Spieldesigner: Jukka Höysniemi

Illustration: Mateusz Bielski, Jukka Höysniemi, KJ Kallio, Odysseas Stamoglou

Grafikdesign: Maciej Mutwil

Regelbearbeitung: Corrie und Todd Walden

Regelübersetzung: Ellh Karlaouzos-Gaston & Pierre Gaston (Französisch), Susanne Hirche & Rainer Winstel (Deutsch)

Entwicklung: LudiCreations

Vielen Dank an Emma Adam, Richard Ham, Konstantinos Kokkinis, Lance Myxter, Ignacy Trzewiczek und Vangelis Velles für ihren Rat, ihre Hilfe und die harte Arbeit während der Entwicklung dieses Spiels.

Weiterer Dank geht an Maria Kivilaakso, Michael Kuusela, Ville Palkossari, Rami Sillanpää, Ivan Suslin, Heta Toivanen und Rami Vehmanen für ihre Hilfe bei den Testrunden.

Designer und Verleger möchten insbesondere Harri – Pekka Kuusela danken, der die Testrunden leitete und viele Verbesserungen sowohl zum Thema als auch zu den Mechanismen von Gear & Piston beigetragen hat.

Der Verleger möchte dieses Spiel Anniina und ihrer scheinbar unendlichen Fähigkeit zu Liebe und Geduld widmen.

## REGELÜBERSICHT

### RUNDENABLAUF UND PHASEN

- I. AKTIONEN PLANEN
- II. AKTIONEN AUSFÜHREN
- III. PATENTAMT UND SCHROTTPLATZ AUFFRISCHEN



### AKTIONEN AUF AKTIONSORTEN

**Hinterhof:** Eine der folgenden Aktionen wählen: Schwarzmarkt (3 Neubauteile ziehen, eines behalten), Spionage (Teil von anderem Spieler stehlen) oder Gewerkschaftseinfluss (Aktionsmarker innerhalb eines Aktionsortes verschieben). Der hier eingesetzte Aktionsmarker kann in der nächsten Planungsrunde nicht verwendet werden.

**Patentamt:** Ein Neubauteil nehmen, entweder aus der offenen Auslage oder vom Nachziehstapel.

**Schrottplatz:** Bis zu zwei Schrottbauteilplättchen nehmen, entweder aus der offenen Auslage oder vom Nachziehstapel.

**Werkstatt:** Mögliche Aktionen sind Anbauen, Abbauen und Verbessern.

### ANFORDERUNGEN AN EIN VOLLSTÄNDIGES AUTOMOBIL

- Jedes Automobil benötigt einen Motor, einen Tank für jeden Motor, eine Lenkung, ein Getriebe und zwei Achsen
- Jede Art eines Bauteiles (Strom, Benzin, Dampf) benötigt einen Motor und einen Tank der gleichen Art.
- Jedes Teil auf der oberen Reihe benötigt ein Gegenstück auf der unteren Reihe und umgekehrt.
- Jede Achse kann nur die 5 direkt angrenzenden Plättchen stützen.

### SPIELENDE

Es gibt nicht genug Plättchen um die Auslage aufzufüllen.

**ODER**

Einer der Spieler hat ein Automobil mit mindestens 12 Plättchen.

### SIEGPUNKTE

- ✓ Siegpunkte entsprechend der Investorenbedingungen
- ✓ + 1 Siegpunkt für die größte zusammenhängende Fläche
- ✓ - 1 Siegpunkt für jeden Punkt auf der Volatilitätsleiste

