

TRANSMISSIONS



A GAME BY A.B. WEST



ART BY MATT DIXON

**Basierend auf den liebevollen
Illustrationen von Matt Dixon,
erweckt TRANSMISSIONS seine Welt
der mechanischen Freunde zum Leben.**

Im Spiel teilen sich die Spieler Roboter als Arbeiter, um sich auf einem Spielbrett im Rondell-Stil zu bewegen und dabei Engramme und Strom zu sammeln. Diese werden verwendet, um Ideen zu sammeln, um den Nutzen der Roboter oder der Gegenstände zu verbessern, um am Ende des Spiels zu punkten. Sie werden auch Ihre eigene Menge von verbundenen, fließenden Rohren bauen, während Sie Vögel und Schmetterlinge sammeln, um noch mehr Punkte zu erzielen.

Das Spiel endet, wenn keine Ideen mehr vorhanden sind, die Roboter eines Spielers vollständig sind oder keine Rohre mehr gebaut werden können. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt!



MATERIALS

1 Spielbrett



1 Anleitung



34 Rohre Karten



35 Ideen Karten



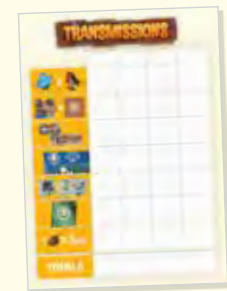
35 Gegenstände



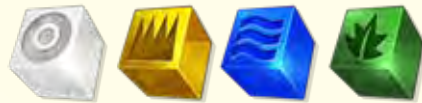
28 Übertragungskarten
(7 für jeden Spieler)



28 Waldkarten



1 Punkteblock



15 weiße, 15 gelbe, 15 blaue, 15 grüne Engramm-Marker



50 Strom-Marker (Blitz)



4 Spielbretter, 4 Startrohre, 10 Startideen Karten



4 Roboterminiaturen



KONFIGURATION

- 1 Legt das **Spielbrett** in die Tischmitte. Stellt die Roboter auf 4 beliebige, verschiedene Felder - stellt sicher, dass zwischen allen Robotern mindestens 2 Felder Abstand liegen.
- 2 Jeder Spieler bekommt 1 **Spielbrett** und 1 **Startrohr**.
- 3 Mischt die **Startideen** und gibt davon jedem Spieler 2 Stück. JLegt die Ideen auf euer Spielbrett. Ihr habt nun 2 Optionen. a) Lege 2 Ideen auf einen Roboter. b) Lege jeweils 1 Idee auf 2 verschiedene Roboter. Die restlichen Startideen werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

- 4 Trennen Sie die **Gegenstands** und **Ideenkarten** nach ihrem Buchstabensatz (A, B, C, D, X und E, F, G, H, Z). *Beachten Sie, dass die Sets X und Z nur für fortgeschrittene Spieler sind!*

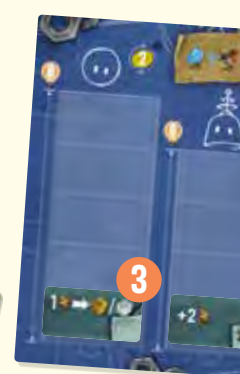
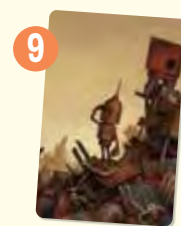
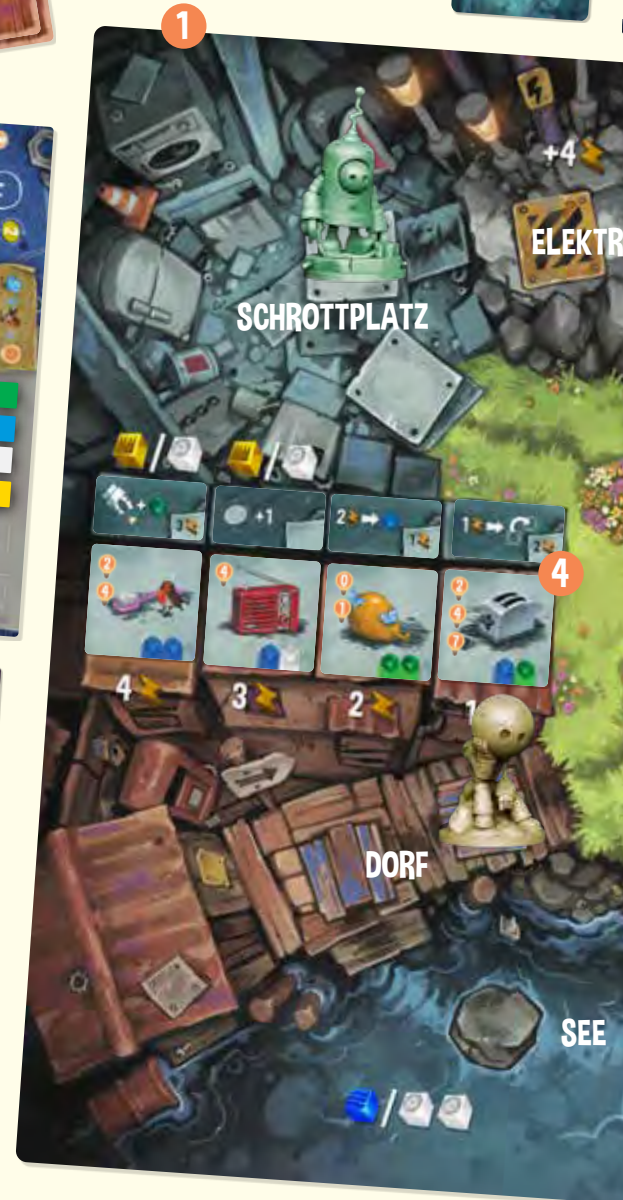
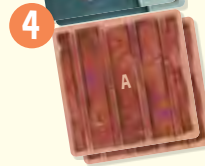
2 Spieler: Verwendet 2 beliebige Sets. (14 Ideen und 14 Gegenstände).

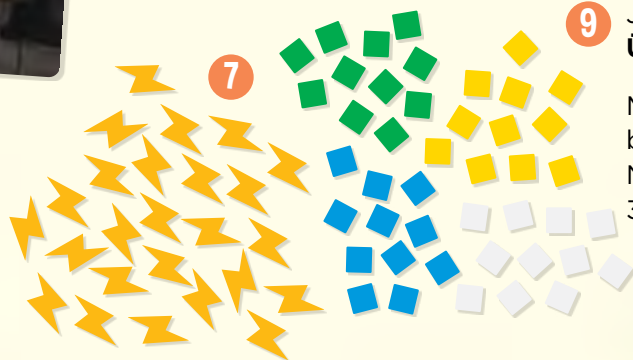
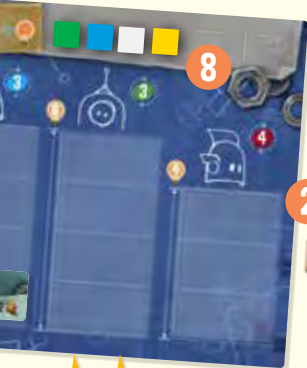
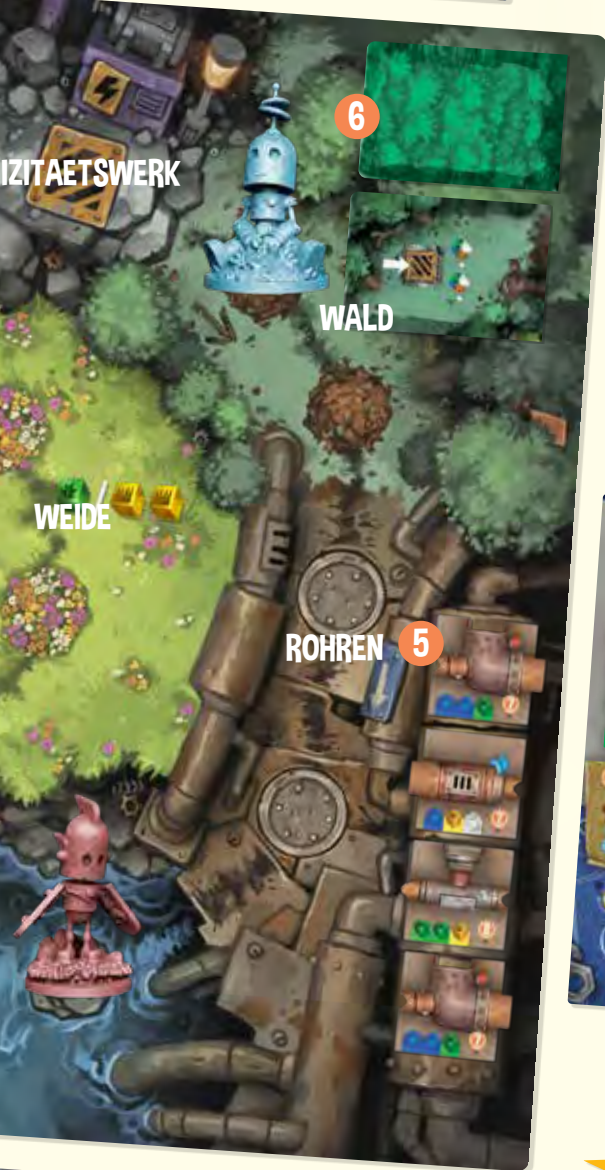
3 Spieler: Verwendet 3 beliebige Sets. (21 Ideen und 21 Gegenstände).

4 Spieler: Verwendet 4 beliebige Sets (28 Ideen und 28 Gegenstände).

Mischt die Ideen und Gegenstände separat voneinander und legt davon jeweils 4 zufällig offen in die Auslage auf dem Spielbrett. Die übrigen Plättchen beiseite gelegt.

Entfernt alle nicht genutzten Sets mit Ideen und Gegenstände aus dem Spiel.





5 Mischt die **Rohre**.

2 Spieler: Legt 4 Stapel mit jeweils 5 Rohren offen auf das Spielbrett.

3 Spieler: Legt 4 Stapel mit jeweils 6 Rohren offen auf das Spielbrett.

4 Spieler: Legt 4 Stapel mit jeweils 7 Rohren offen auf das Spielbrett.

Entfernt restlichen Rohre aus dem Spiel.

6 Mischt die **Waldkarten**. Legt diese als Nachziehstapel verdeckt in den **Wald** auf dem Spielbrett und zieht davon 1 Karte, die ihr offen als Ablagestapel daneben legt.

7 Die **Engramm**- und Strom-Marker werden als allgemeiner Vorrat neben dem Spielbrett bereitgelegt. Ein Engramm ist ein "Speicherfragment".

8 Jeder Spieler erhält 1 Engramm jeder Farbe (Blau, Grün, Weiß, Gelb) und 4 Strom-Marker. Die Engramme legt jeder Spieler auf sein Spielbrett.

9 Jeder Spieler erhält ein Set aus 7 **Übertragungskarten**.

Mischt eure Übertragungskarten, bildet daraus euren eigenen Nachziehstapel und zieht davon 3 Karten als Starthand.



SPIELANLEITUNG

Der Spieler, der zuletzt eine Textnachricht erhalten hat, beginnt. Das Spiel wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt, bis das Spiel endet.

In deinem Zug musst du einen Roboter bewegen und darfst dann eine Aktion ausführen.

Um einen Roboter zu bewegen spielst du eine Karte aus deiner Hand aus.

Ist es eine Roboterkarte, bewege den Roboter.



Wenn die Karte einen Standort zeigt, bewege einen Roboter von einem dieser Standorte.



Roboter müssen sich im Uhrzeigersinn entlang des Pfads auf dem Spielbrett bewegen. Jeder Ort besteht aus 2 Feldern und jedes Feld zählt als 1 Bewegung. Auf einem Feld darf sich nur ein Roboter befinden.

Überspringe Felder, die von Robotern besetzt sind. (Diese Felder werden bei der Bewegung nicht mitgezählt.)

Roboter müssen um mindestens ein Feld bewegt werden. Bewege einen Roboter bis zu der Entfernung, die auf deinem Spielbrett angegeben ist.

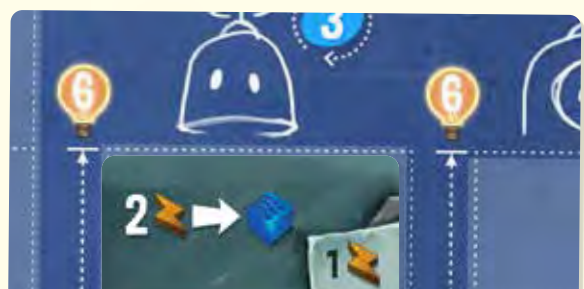


Der gelbe Roboter kann sich bis zu 2, der blaue bis zu 3 bewegen.

Für Bewegung, Aktion, Idee...
Karten unter deinen Nachziehstapel und ziehe 1 neue Karte vom Nachziehstapel. Der Stapel wird nicht gemischt.

Wenn der Roboter, der bewegt wird Ideen hat, darfst du Ideen in beliebiger Reihenfolge für diesen Roboter nutzen.

Ideen "verändern" die Regeln für das Spiel und bringen zusätzliche Vorteile. Im Ideen-Glossar wird jede Idee erklärt.

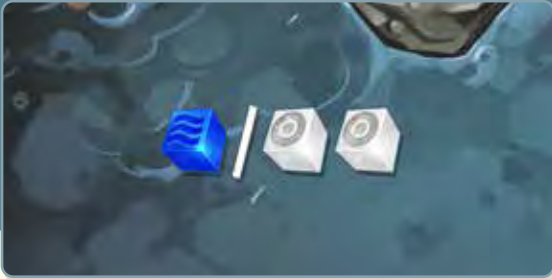


Nutzt du diesen Roboter kannst du 2 Strom ausgeben, um ein blaues Engramm zu erhalten.

AKTIONEN AN STANDORTEN DURCHFÜHREN

Wenn sich ein Roboter zum **SEE** oder zur **WEIDE** bewegt, erhältst du Engramme.

Wähle am **SEE** zwischen 1 blauen oder 2 weißen Engrammen.



Wähle an der **WEIDE** zwischen 1 grünen oder 2 gelben Engrammen.



Wenn du ein Engramm nimmst, lege es oben auf dein Spielbrett.

Du darfst maximal 7 Engramme besitzen.

Überzählige Engramme legst du am Ende deines Zuges in den allgemeinen Vorrat zurück.



Im **ELEKTRIZITÄTSWERK** erhältst du 4 Strom.



Lege Strom-Marker in deinen Vorrat. Strom ist unbegrenzt. Sollten euch die Marker im allgemeinen Vorrat ausgehen, benutzt bitte eine Alternative.

Ziehe im **WALD** 2 Karten vom Nachzieh- oder Ablagestapel oder jeweils 1 von beiden Stapeln.



Wähle eine von beiden Karten und lege die andere auf den Ablagestapel.

Lege die Waldkarte offen vor dir ab. Diese kannst du einmal während des Spiels ausspielen.

Du darfst in deinem Zug beliebig viele Waldkarten ausspielen - auch in dem Zug, in dem du sie erhältst! Nachdem du eine Waldkarte ausgespielt hast, drehst du diese um, um anzuzeigen, dass sie genutzt wurde.

Waldkarten können am Spielende zusätzliche Punkte bringen.

7

Im **DORF** kannst du Gegenstände kaufen, die am Ende des Spiels Punkte bringen.



Um einen Gegenstand zu kaufen, bezahle die 2 Engramme (auf dem Gegenstand abgebildet) und den Strom (auf dem Spielbrett unter dem Gegenstand abgebildet) und lege diese zurück in den allgemeinen Vorrat.

Platziere den Gegenstand auf einem beliebigen Roboter auf deinem Spielbrett. Der Gegenstand muss "passen", d.h. er muss zwei Plätze abdecken. Einmal platziert, darf ein Gegenstand nicht mehr verschoben werden.

Nachdem ein Gegenstand gekauft wurde, entferne die Idee darüber aus dem Spiel. Rücke die verbliebenen Gegenstände und Ideen nach rechts auf und fülle die Auslage mit neuen Gegenständen und Ideen auf.



Auf dem **SCHROTTPLATZ** kannst du Ideen kaufen, um deinen Roboter zu verbessern.



Um eine Idee zu kaufen, bezahle den Strom (auf der Idee abgebildet) und lege ihn zurück in den allgemeinen Vorrat. Kaufst du eine der beiden linken Ideen, bezahle zusätzlich 1 gelbes oder 1 weißes Engramm. Platziere die Idee auf einem beliebigen Roboter auf deinem Spielbrett. Die Idee muss "passen" und einen Platz abdecken. Einmal platziert, darf die Idee nicht mehr verschoben werden.

Nachdem eine Idee gekauft wurde, entferne den Gegenstand darunter aus dem Spiel. Rücke die restlichen Gegenstände und Ideen nach rechts auf und fülle die Auslage wieder auf.





Eine Idee nimmt 1 Slot ein und ein Gegenstand 2 Slots.

Kaufen Sie bei den **ROHREN** ein Rohr von der Oberseite eines beliebigen Stapels.






Um ein Rohr zu kaufen, bezahle die angezeigten 3 Engramme (auf dem Rohr abgebildet). Schließe das neue Rohr dann an deine Rohre an. Einmal angeschlossen, kann ein Rohr nicht mehr umplatziert werden. Versuche, beginnend bei deinem Startrohr, eine lange Verbindung herzustellen, um mehr Punkte zu erhalten.



Kannst oder willst du das neue Rohr nicht anschließen, drehe es um und lege es in deinen Vorrat. Am Spielende ist es 4 Punkte wert. *Einmal zur Seite gelegte Rohre können später nicht mehr angeschlossen werden.*

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn ein beliebiger Spieler...

-  Die letzte Rohrkarte von einem der Stapel entfernt **ODER**
-  Die Auslage nicht mit 4 Gegenständen und 4 Ideen wieder auffüllen kann **ODER**
-  Alle Roboter auf seinem Spielbrett mit Gegenständen und/oder Ideen komplett gefüllt hat.

Dieser Spieler löst das Spielende aus und hat keinen weiteren Zug mehr. Alle anderen Spieler haben noch jeweils einen letzten Zug.

Danach werden die Punkte berechnet.

9

PUNKTE

Die Endpunktzahl eines Spielers ergibt sich aus der Summe der folgenden Punkte:

Vögel und Schmetterlinge (Auf Ideen, Gegenständen und Rohren).

Multipliziere alle deine Schmetterlinge und Vögel miteinander. Beispiel: 3 Schmetterlinge und 1 Vogel ergeben $3 \times 1 = 3$ Punkte.

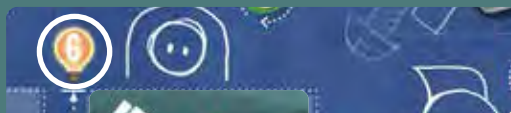
Achte darauf am Spielende mindestens 1 Schmetterling und 1 Vogel zu haben, um Punkte zu erhalten.



Rohre punkten wie auf jedem Rohr angegeben. Jedes umgedrehte unverbundene Rohr ist **4 Punkte** wert. Bewerte zusätzlich deine längste Rohrverbindung. Zähle beginnend bei deinem Startrohr, die Anzahl der verbundenen Rohre. Werte diese wie folgt: $1 = 1$, $2 = 3$, $3 = 6$, $4 = 10$, $5 = 15$ Punkte. Jedes weitere Rohr über 5 hinaus wird mit 5 Punkten bewertet. Beispiel: 7 Rohre ergeben 25 Punkte.



Jeder komplett gefüllte **Roboter** auf deinem Spielbrett, bringt so viele Punkte wie oben bei dem Roboter auf deinem Spielbrett angegeben sind.



Werte alle Gegenstände und Ideen auf deinem Spielbrett

Gegenstände bringen die Punkte, die in den Glühbirnen angegeben sind. Einige Gegenstände werden nach Anzahl der gesammelten Menge bewertet. Beispiel: Eine Socke bringt 1 Punkt. Hast du zwei Socken, bringt jede Socke 5 Punkte. Bei drei Socken bringt jede Socke 8 Punkte, insgesamt 24 Punkte (3×8).

Einige Gegenstände bringen Punkte in Anzahl der gesammelten Gegenstände. Beispiel: 2 Punkte je gesammeltem Gegenstand. Maximal können mit diesem Gegenstand 8 Punkte erzielt werden.



Erhalte Punkte für deine Waldkarten.

Zähle zusätzlich alle Eicheln auf deinen Waldkarten zusammen. Der Spieler mit den wenigsten Eichel (mindestens 1 Eichel) erhält 5 Punkte. Bei Gleichstand erhält jeder Beteiligte die Punkte.



Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Wenn zwei oder mehr Spieler die meisten Punkte haben, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Eicheln.

10

WIE MAN SOLO SPIELT

AUFBAU

Richten Sie sich für ein 3-Spieler-Spiel ein. Sie beginnen normal mit 2 Startideen, 4 Engrammen, 4 Elektrizität und einem Startrohr. Der Solo-Gegner heißt Harvey. Legen Sie ein Spielbrett für Harvey beiseite. Er beginnt weder mit einer Startidee noch mit einer Startressource.

Legen Sie 4 Elektrizität, 2 grüne, 2 gelbe, 2 blaue und 2 weiße Engramme auf das Spielbrett. Wenn Sie während des Spiels aus irgendeinem Grund Ressourcen erhalten, dürfen Sie diese nur vom Spielbrett nehmen. Wenn das Spielbrett für eine bestimmte Resource leer ist, können Sie die Resource nicht erhalten!



Wenn Sie aus irgendeinem Grund mit Ressourcen bezahlen, dürfen Sie entweder alle zurück auf das Spielbrett legen (z. B. für einen Gegenstand müssen Sie sowohl Engramme als auch Elektrizität zurück auf den Spielplan legen) oder Sie legen alle zurück in den Vorrat. Am Ende des Spiels zählen alle auf dem Spielbrett verbliebenen Ressourcen gegen Sie.

HARVEY'S ZUG

Um zu bestimmen, wer zuerst dran ist, hat Harvey vor zwei Stunden eine Textnachricht erhalten. Sie sind ganz normal am Zug.

Harvey verwendet alle übrig gebliebenen Übertragungskarten in einem einzigen Stapel. Mischen Sie diese 21 Karten zusammen, um einen verdeckten Nachziehstapel zu bilden. Um für Harvey an die Reihe zu kommen, ziehen Sie die oberste Karte von seinem Stapel.

Wenn die Karte einen Roboter zeigt, bewegen Sie diesen Roboter und führen eine Aktion für Harvey aus. Wenn die Karte Standorte zeigt, bewegen Sie alle Roboter von jedem Standort auf der Karte. Legen Sie die Karte dann offen ab. Wenn Harvey keine Karten mehr hat, mischen Sie sie und bilden einen neuen Nachziehstapel.

Harvey bewegt die Roboter immer um ihre maximale Entfernung. Wenn er sich bewegt oder eine Aktion ausführt, ignoriert Harvey immer alle Ideen auf seinen Robotern.

Um Roboter auf einer Standortkarte zu bewegen, beginnen Sie mit dem obersten Standort auf der Karte und bewegen den Roboter von diesem Standort aus und führen eine Aktion für Harvey aus. Fahren Sie dann auf der Karte nach unten zu jedem Ort fort und bewegen Sie den Roboter von diesem Ort aus und führen Sie eine Aktion aus. Beachten Sie, dass Harvey mehr als einen Roboter bewegen darf und denselben Roboter mehr als einmal bewegen darf!

Wenn sich zwei Roboter an einem Ort befinden, bewegen Sie zuerst den Roboter, der im Uhrzeigersinn am weitesten entfernt ist. Nachdem Sie die Aktion mit diesem Roboter abgeschlossen haben, bewegen Sie den anderen Roboter. Wenn sich an einem Ort keine Roboter befinden, gehen Sie zum nächsten Ort auf der Karte über. Wenn sich an einem Ort keine Roboter befinden, verliert Harvey einen Zug (keine Sorge, das holt er später nach).



SOLO-AKTIONEN DURCHFÜHREN

Weide. Wenn Harvey einen Roboter zum am weitesten entfernten Punkt im Uhrzeigersinn bewegt, fügen Sie 1 grünes Engramm zum Spielbrett hinzu. Wenn er sich zum anderen Punkt bewegt, fügen Sie 2 gelbe Engramme hinzu.

See. Wenn Harvey einen Roboter im Uhrzeigersinn zum am weitesten entfernten Punkt bewegt, fügen Sie 1 blaues Engramm zum Spielbrett hinzu. Wenn er sich zum anderen Punkt bewegt, fügen Sie 2 weiße Engramme hinzu.

Elektrizitaetswerk. Wenn Harvey einen Roboter im Uhrzeigersinn zum am weitesten entfernten Punkt bewegt, fügen Sie dem Spielbrett 2 Strom hinzu. Wenn er sich zum anderen Punkt bewegt, fügen Sie 1 Elektrizität hinzu.

Dorf. Harvey nimmt sich einen Gegenstand. Welcher Gegenstand genommen wird, hängt von der Farbe des Roboters ab: Von links nach rechts in der Anzeige nimmt Gelb den ersten Gegenstand, Blau den zweiten, Grün den dritten und Rot den letzten. Harvey gibt niemals Ressourcen aus.



Harveys grüner Roboter nimmt immer den dritten Gegenstand.

Um zu bestimmen, wo der Gegenstand auf Harveys Spielbrett platziert werden soll, beginnen Sie mit dem gelben Roboter. Wenn der Gegenstand dort nicht hinpasst, versuchen Sie es als nächstes mit dem blauen Roboter, dann mit dem grünen und schließlich mit dem roten. Wenn der Gegenstand auf keinen Roboter passt, entfernen Sie den Gegenstand aus dem Spiel.

Schrottplatz. Harvey nimmt eine Idee. Wie bei den Gegenständen hängt die Idee, die genommen wird, von der Farbe des Roboters ab: von links nach rechts in der Anzeige, nimmt Gelb die erste Idee, Blau die zweite, Grün die dritte und Rot die letzte.

Um zu bestimmen, wo die Idee auf Harveys Spielbrett platziert werden soll, beginnen Sie mit dem gelben Roboter. Wenn die Idee dort nicht hinpasst, versuchen Sie es als nächstes mit dem blauen Roboter, dann mit dem grünen und schließlich mit dem roten. Wenn die Idee auf keinen Roboter passt, nehmen Sie die Idee aus dem Spiel.

Wald. Wenn Harvey einen Roboter im Wald anhält, erhält er die oberste Karte des Ablagestapels. Legen Sie diese für die Endwertung in die Nähe seines Spielbretts und decken Sie eine neue Karte vom Nachziehstapel auf.

Rohre. Harvey nimmt sich ein Rohr. Welches Rohr genommen wird, hängt von der Farbe des Roboters ab. Von oben nach unten: Gelb nimmt vom ersten Stapel, Blau vom zweiten, Grün vom dritten und Rot vom letzten Stapel. Legen Sie das Rohr in die Nähe von Harveys Spielbrett. Harvey gibt keine Ressourcen für Rohre aus und das Rohr muss nicht angeschlossen werden.



Harveys blauer Roboter nimmt immer vom zweiten Rohrstapel.

SOLO PUNKTE

Das Solospiel endet normal. Es kann vorkommen, dass Sie das Spiel beenden und nicht Harvey. In diesem Fall kann es sein, dass Harvey nach seinem Zug einen Gegenstand, eine Idee oder ein Rohr nicht nehmen kann, weil die Auslage leer ist. In diesem Fall verliert Harvey einen Zug.

Um Harvey zu bewerten, zählen Sie alle seine Punkte für Rohre, Gegenstände, Ideen, gefüllte Roboter, Vögel & Schmetterlinge normal zusammen. Harveys längstes Rohr ist die Summe der Rohre, die er genommen hat - vorausgesetzt, sie sind alle miteinander verbunden, um die maximale Länge zu erreichen.

Decken Sie die Waldkarten von Harvey auf. Falls es sich um Punktekarten handelt, addiere sie zu Harveys Punktzahl. Zählen Sie dann Ihre und Harveys Eicheln. Der Spieler mit den wenigsten Eicheln erhält 5 Punkte. Harvey erhält dann 1 Punkt für jede Waldkarte, die er gesammelt hat.

Ressourcen in Ihrem Vorrat oder außerhalb des Spielbretts haben keinen Einfluss auf die Wertung. Allerdings zählen alle übrig gebliebenen Engramme und Elektrizität auf dem Spielbrett gegen Sie! Jedes übrig gebliebene grüne oder blaue Engramm auf dem Spielbrett zieht 2 Punkte ab, jedes übrig gebliebene gelbe oder weiße Engramm zieht 1 Punkt ab, und jede übrig gebliebene Elektrizität zieht 1/2 Punkt ab.

Die höchste Punktzahl gewinnt!

GEWINNT HARVEY IMMER?

Wenn Sie das Gefühl haben, dass Harvey zu schwierig ist, entfernen Sie eine oder mehrere Ortskarten von seinem Stapel. Die Karten mit dem Dorf, dem Schrottplatz und den Rohren sind für Harvey am besten geeignet - entfernen Sie diese also und schauen Sie, wie Sie abschneiden. Wenn es immer noch zu schwierig ist, entfernen Sie alle Ortskarten.

IDEEN-GLOSSAR



Anstatt den Roboter zu bewegen, bezahle 1 Strom, um den Platz mit einem anderen Roboter zu tauschen.



Anstatt den Roboter zu bewegen, bezahle 1 Strom, um auf ein beliebiges freies Feld zu springen.



Bewegen den Roboter gegen den Uhrzeigersinn.



Bezahle 2 Strom, um 1 blaues Engramm zu erhalten.



Bezahle 1 Strom, um 1 gelbes oder 1 weißes Engramm zu erhalten.



Bezahle 3 Strom, um 1 beliebiges Engramm zu erhalten.



Bezahle 2 Strom, um 1 Karte vom **WALD**-Nachziehstapel zu ziehen.



Wenn der Roboter Engramme auf der **WEIDE** oder dem **SEE** erhält, erhalte zusätzlich 1 blaues Engramm.



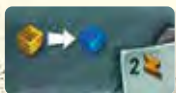
Wenn der Roboter Engramme auf der **WEIDE** oder dem **SEE** erhält, erhalte zusätzlich 2 Strom.



Bezahle 2 beliebige Engramme, um 1 beliebiges Engramm zu erhalten.



Bezahle 1 weißes Engramm, um 1 grünes Engramm zu erhalten.



Bezahle 1 gelbes Engramm, um 1 blaues Engramm zu erhalten.



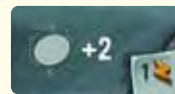
Bezahle 1 gelbes Engramm, um 3 Strom zu erhalten.



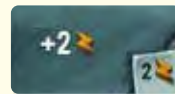
Bezahle 1 weißes Engramm, um 3 Strom zu erhalten.



Du darfst den Roboter um 1 zusätzliches Feld bewegen. Diese Idee hat keine Kosten beim Kauf.



Du darfst den Roboter um 2 zusätzliche Felder bewegen.



Erhalte 2 Strom.



Erhalte 2 zusätzliche Schmetterlinge beim Spielende.



Erhalte zusätzlich 1 Punkt und 1 Vogel beim Spielende.



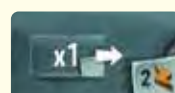
Erhalte zusätzlich 2 Punkte und 1 Schmetterling beim Spielende.



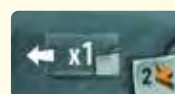
Erhalte zusätzlich 3 Punkte beim Spielende.



Erhalte zusätzlich 4 Punkte beim Spielende.



Nutze 1 beliebige Idee des Roboters direkt rechts daneben. Nicht bei der Endwertung nutzbar.



Nutze 1 beliebige Idee des Roboters direkt links daneben. Nicht bei der Endwertung nutzbar.

WALDKARTEN-GLOSSAR



Erhalte 2 Punkte beim Spielende.



Erhalte 6 Strom.



Erhalte 1 beliebiges Engramm.



Erhalte 2 beliebige Engramm, nachdem du die Aktion im **ELEKTRIZITÄTSWERK** genutzt hast..



Erhalte 2 beliebige Engramm, nachdem du die Aktion am **SEE** genutzt hast.



Nachdem Sie Ihre Aktion in der **WEIDE** ausgeführt haben, erhalten Sie 2 Engramme Ihrer Wahl.



Beim **DORF** oder den **ROHREN** kannst du blaue Engramme statt grünen bezahlen und umgekehrt, und gelbe Engramme statt weißen bezahlen und umgekehrt.



Bezahle 1 Strom, um 1 grünes und 1 weißes Engramm zu erhalten.



Bezahle 1 Strom, um 1 blaues und 1 gelbes Engramm zu erhalten.



Wenn du im **DORF** einen Gegenstand kaufst, erhältst du zusätzlich die darüberliegende Idee, statt sie aus dem Spiel zu entfernen..



Mache sofort einen weiteren Zug mit einem Roboter deiner Wahl.

BESONDERE GEGENSTÄNDE



Am Ende des Spiels erhältst du 2 Punkte für jeden Gegenstand auf deinem Spielbrett (einschließlich dieses Gegenstandes). Das Maximum sind 8 Punkte.



Am Ende des Spiels erhältst du 2 Punkte für jede Idee auf deinem Spielbrett. Das Maximum sind 10 Punkte.



Am Ende des Spiels erhältst du 2 Punkte für jedes Rohr (ohne Startrohr). Das Maximum sind 10 Punkte.

15

SPIELTESTER

John Ahlfield, Yvonne Chi, Jeff B, Steve Clark, Sharon Clark, T J Clark, Brian Current, Adam Daulton, Rebekah Hendricks, Sean Johnson, Nick Keeler, Dave Kinkade, Karl Mayer, Becky McGrath, Jeremy Montz, Daniel Patterson, Jessica Patterson, Angie Romano, Vinny Romano, Linsey Settle, Kristen Settle, Peter Settle, Danielle Reynolds, Ellen West, Megan West, Jerry Wilkinson, Eric Yorkston, Stephenie Zheng

KREDITEN

DESIGNER:

A. B. WEST

crosscutgames.com

ILLUSTRATION:

MATT DIXON

mattdixon.co.uk

GRAFIKDESIGN:

PETER GIFFORD

universalhead.com

CROSSCUT

