

GERHARD JUNKER

BRIAN READ

Palooka AI



1-4

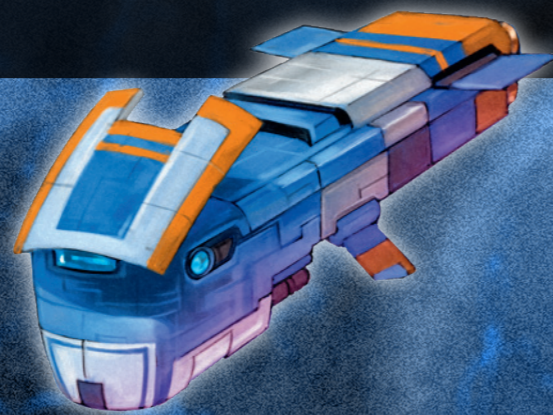
9+

© 45

 SPIELANLEITUNG

JUNO

Im Jahr 2202 fliegt ihr in eurem Raumfrachter zum kürzlich entdeckten Zwergplaneten Gong, der von einem Ring aus Weltraumschrott und einem geheimnisvollen Kollektor umkreist wird. Ihr seid vorgewarnt, dass ein gigantischer Tornado über die Oberfläche des Zwergplaneten hinwegzieht und Staub, Sand und Trümmer in den Weltraum wirbelt. Ist das die Folge eines ökologischen Kollapses, der vielleicht zum Ende der Zivilisation von Gong führte?



Spielziel – Einleitung

Von der **Interplanetar Upcycling Corporation (I-U-C)** habt ihr die Order erhalten, den Schrott einzusammeln, daraus Roboter zu bauen und den Zwergplaneten damit zu erforschen. Dafür sucht ihr zunächst mit Tempo und Fingerspitzengefühl in der Weite des Weltraums – der gar nicht so „weit“ ist, wie ihr gleich feststellen werdet – nach verwertbaren Teilen. Aus diesen upcycelt ihr dann euren Roboter, klettert daran Ebene um Ebene empor und montiert schließlich die Steuereinheit: den **AI-Controller**. Eurem tapsigen Roboter, den ihr liebevoll **Palooka** nennt (was übersetzt soviel wie „Trampel“ heißt), verleiht ihr damit „Analoge Intelligenz“. Wer von euch zuerst mit seinem Roboter-Monteur oben ankommt, darf den etwas verbeulten, dafür aber gutmütigen Roboter vor Freude auf Gong „herumtrampeln“ lassen. Nur zu Forschungszwecken – ist doch logisch!

Unglaublich, der Weltraum passt bei diesem Spiel in winzige Beutel. In denen ist es zwar genauso dunkel, allerdings auch ziemlich eng. Diejenigen unter euch mit kleinen Händen finden sich da natürlich deutlich schneller zurecht. Doch Schnelligkeit allein macht nicht den besten Roboter-Monteur aus. Dafür müsst ihr die aus dem Beutel gezogenen Teile erst in eurem Raumfrachter lagern und anschließend eure Aktionen gut planen. Zum Einstieg ist das **Grundspiel** gedacht, bei dem ihr eure Fingerfertigkeit trainieren und euren Roboter möglichst schnell montieren könnt. Für das Hacker-Modul solltet ihr schon etwas erfahrener sein und mehr Interaktion nicht scheuen. Im **Profimodus** könnt ihr dann schrittweise weitere (oder auch alle) Module dazunehmen. Und der **Solomodus** ist ideal dafür geeignet, die eigenen Fähigkeiten immer weiter zu verbessern.

Viel Erfolg und galaktischen Spielspaß wünscht euch die **I-U-C** bei der Erforschung des Zwergplaneten Gong!

G-R-U-N-D-SPIEL

Macht euch mit dem Spielmaterial vertraut und baut das Spiel auf (siehe Seite 5). Lest anschließend den Ablauf des Spiels aufmerksam und in Ruhe durch. Dann kann der spannende Wettbewerb schon beginnen. Ihr erreicht mit eurem Raumfrachter euren Sektor, um dort nach passenden Teilen für euren Forschungsroboter zu suchen ...



Spielmaterial – Grundspiel



5-teiliger Spielplan (in der Mitte
1 Zwergplanet Gong und ringsum
4 Sektoren in Gelb, Blau, Grün und Rot)



4 Rundenmarker
(nummeriert)



1 Sanduhr
(30 Sekunden)



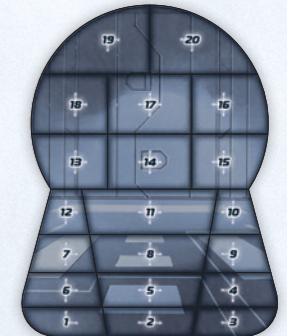
1 Kollektor



10 Kollektormarker



8 Monteure
(je 2 zur Auswahl)



20 Matrix-Teile
(nummeriert)



6 Matrix-Teile
(für 3 und 4 Spieler)



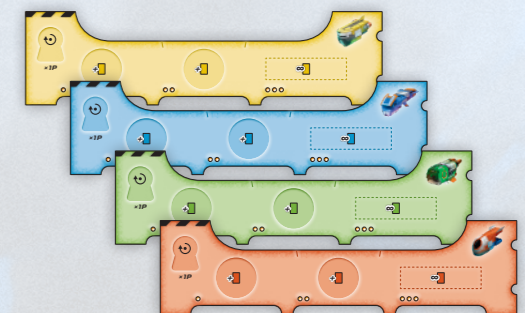
4 Assistenten



4 Forschungsroboter



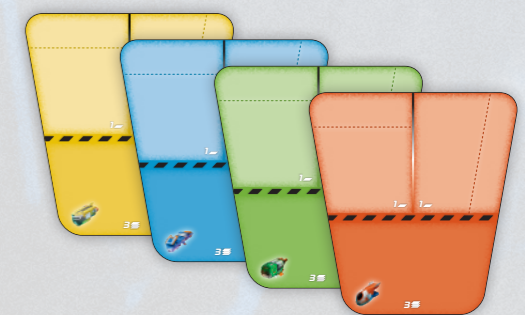
80 Roboter-Teile (4 Roboter aus je 20 Teilen; nummeriert)



4 Montagedecks



4 Beutel und 4 Anhänger (zum Markieren der Spielfarbe)

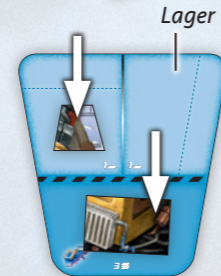
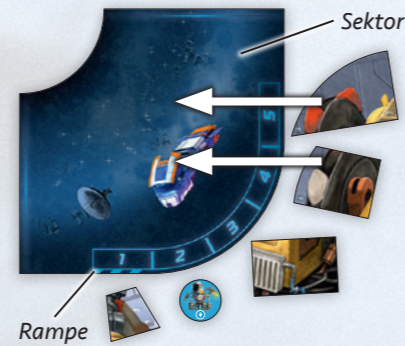


4 Raumfrachter (je 3 Lager)

1) SENSORPHASE: 5 Teile ziehen und anlegen (gleichzeitig)

In der Sensorphase kannst du die Teile nur durch Erfühlen voneinander unterscheiden. Nimm nun deinen Beutel in die eine Hand und suche darin mit der anderen Hand nach den passenden Teilen. Los geht's!

- Ziehe **genau 1 Teil** (Roboter/Ausbau) aus deinem Beutel und lege es unterhalb deines Sektors an den ersten Platz deiner **Rampe** (→ 1). Ziehe das nächste Teil heraus und lege es an den zweiten Platz deiner Rampe (→ 2), dann an den dritten Platz usw. Du darfst ein aus dem Beutel gezogenes Teil – solange du es in der Hand hältst – wieder zurück in deinen Beutel werfen. **Beachte:** Es ist nicht erlaubt, dabei in den Beutel zu schauen.
- Wer zuerst das **fünfte Teil** angelegt hat, ruft laut „Gong!“ und dreht die Sanduhr um. Alle anderen haben ab sofort nur noch 30 Sekunden, um jeweils ihre 5 Teile anzulegen. Sobald die Zeit abgelaufen ist, müssen alle stoppen und das Teil, das sie noch in der Hand halten, zurück in den Beutel werfen.
- Entscheide danach, welche Roboter-Teile von deiner Rampe in die **Lager** deines Raumfrachters kommen und welche in deinen **Sektor**. Dafür müssen genügend Lager frei sein. **Beachte:** In deine oberen Lager kannst du jeweils 1 Teil legen. In dein unteres Lager kannst du maximal 3 Teile aufeinander stapeln. Die Teile im Sektor liegen nebeneinander, d. h. kein Teil wird dort blockiert.
- Hast du Ausbau-Teile angelegt, z. B. deinen **CONTAINER**, dann legst du sie nun auf die dafür vorgesehenen Plätze (siehe *Ausbau-Teile* auf Seite 7).



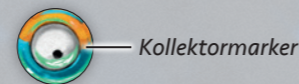
Beispiel: **Andreas** legt die Roboter-Teile an Rampe 1 und 3 in freie Lager seines Raumfrachters, die Teile an 4 und 5 in seinen Sektor, seinen Assistenten an Rampe 2 neben sein Montagedeck. **Sabrina** baut ihr Lager mit dem **CONTAINER** aus und legt 4 Roboter-Teile in freie Lager ihres Raumfrachters. Sie hat zuerst das fünfte Teil an ihre Rampe angelegt und ist Startspielerin. Den Rundenmarker legt sie auf ihr Montagedeck (siehe *Beispiel* auf Seite 7).

1 = 1 Teil lagern.
3 = 3 Teile lagern als Stapel.

Wer gerufen hat, ist **Startspieler** für die Aktionsphase in dieser Runde und legt den Rundenmarker auf das eigene Montagedeck. Waren mehrere gleich schnell, ist derjenige von euch Startspieler, der die Sanduhr umgedreht hat.

Wertung: Jeder Rundenmarker bringt dir 1 Punkt.

ACHTUNG: Der Kollektor kommt!



Nach der Sensorphase wird der Kollektor in den Sektor des **Startspielers** gestellt, weil er „Gong!“ gerufen und ihn so angelockt hat. Dieser muss nun **1 Kollektormarker** umdrehen. Die Marker haben folgende Effekte:

- Bewege **1 eigenes** Roboter-Teil aus deinem Sektor in einen fremden Sektor.
- Wirf **1 eigenes** Roboter-Teil aus deinem Sektor zurück in deinen Beutel.

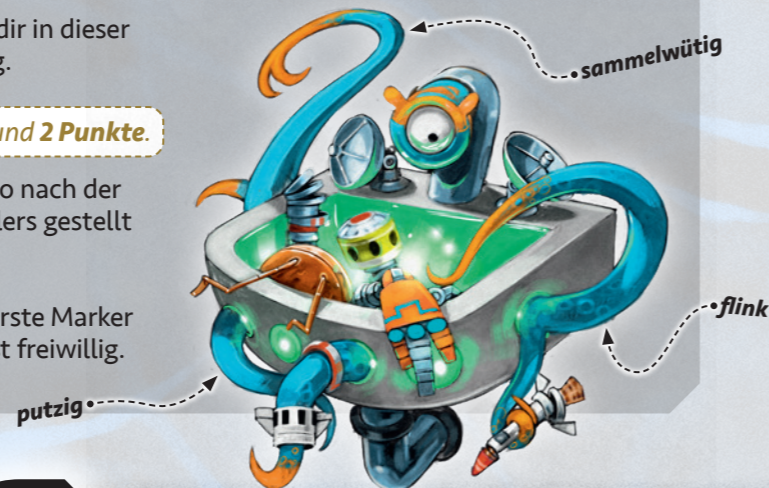
Beachte: Befindet sich dort kein eigenes Roboter-Teil, dann passiert in dieser Runde nichts.

- Glück gehabt!** Der Kollektor spendet dir in dieser Runde ein paar Punkte für die Wertung.

Wertung: Die Kollektormarker bringen dir 1 Punkt und 2 Punkte.

In den folgenden Runden wird der Kollektor genauso nach der Sensorphase angelockt, in den Sektor des Startspielers gestellt und jeweils 1 Kollektormarker umgedreht.

Variante: Bis zu 2 Kollektormarker umdrehen. Der erste Marker muss so wie bisher umgedreht werden, der zweite ist freiwillig.



2) PLANUNGSPHASE: 3 Aktionen auswählen und verstärken (gleichzeitig)

In der Planungsphase stehen dir 5 Aktionskarten pro Runde zur Verfügung (6 Karten mit **Hacker-Modul**), aus denen du **3 Karten** auswählst und unterhalb des Montage decks deines Raumfrachters verdeckt ausspielst.

- Platziere die Aktionskarten in **Slot 1 bis 3** (von links nach rechts). Außerdem kannst du deinen **Assistenten** über Slot 1 oder 2 platzieren, um dort die Aktion mit **+1** (= 1 Teil mehr) oder **+2** (= 2 Teile mehr) zu verstärken. **Beachte:** Dafür musst du deinen Assistenten vorher aus dem Beutel ziehen.
- In Slot 3 darfst du keinen Assistenten platzieren. Um dort Aktionen zu verstärken, muss das Montage deck mit dem **AUTOMAT** ausgebaut sein. Wahlweise kannst du deinen Assistenten beim **GENERATOR** platzieren und für 4 Aktionen auch deinen **BONUS** einsetzen (siehe *Ausbau-Teile*).



Beispiel: **Andreas** hat 3 Aktionskarten verdeckt ausgespielt. Seinen Assistenten platziert er über Slot 1 und verstärkt damit die Aktion in dieser Runde. **Sabrina** hat ebenfalls 3 Karten ausgespielt. Ihren Assistenten kann sie noch nicht platzieren.

Tipp: Die Ebenen deines Roboters werden von unten nach oben höher. In der Sensorphase solltest du am Anfang des Spiels möglichst nach den Teilen im Beutel suchen, die an dein Montage deck angrenzen. In der Planungsphase wählst du deine Aktionskarten dann so aus, dass du in der Aktionsphase aus den passenden Teilen deinen Roboter montieren kannst.

Ausbau-Teile

Du kannst die Ausbau-Teile sowohl in der Sensorphase aus dem eigenen Beutel ziehen als auch in der Aktionsphase mit der Aktion **SENSOR** aus einem beliebigen (eigenen/fremden) Beutel.

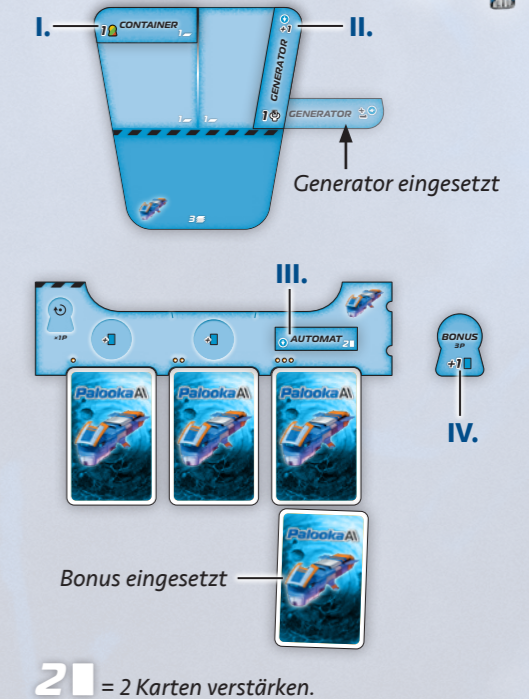
CONTAINER → Auf den markierten Platz deines Raumfrachters legen (I.). Damit kannst du ab sofort **1 Teil mehr** nebeneinander lagern. **Beachte:** Mit der Aktion **TRANSPORT** kannst du dort **1 fremdes** Roboter-Teil entführen (1).

GENERATOR → **Sonderaktion:** Auf den markierten Platz deines Raumfrachters legen (II.). Damit kannst du pro Runde während der Aktionsphase **1 Teil montieren** (1), das dort liegt bzw. das du in dieses Lager legst. Kannst du es nicht regulär montieren (siehe *Montage regeln* auf Seite 9), bleibt das Teil im Lager liegen. Platziertest du deinen **Assistenten** beim Generator, kannst du die Sonderaktion mit **+1** (= 1 Teil mehr) verstärken. Um anzuzeigen, dass du den **Generator eingesetzt** hast, klappst du ihn raus. Hast du ihn verstärkt und in dieser Runde nochmals eingesetzt, legst du deinen Assistenten zurück neben dein Montage deck. Nach der Runde klappst du deinen Generator wieder rein und legst deinen Assistenten (auch ungenutzt) zurück.

AUTOMAT → Auf dein Montage deck über Slot 3 legen (III.). Damit werden ab sofort und dauerhaft (∞) alle dort ausgespielten Aktionskarten, die mit **+1** (= 1 Teil mehr) oder **+2** (= 2 Teile mehr) markiert sind, verstärkt.

BONUS → Neben dein Montage deck legen (IV.). Damit kannst du **1 Karte zusätzlich (+1)** unter Slot 3 ausspielen, d. h. du hast in dieser Runde **4 Aktionen**. Hast du den **Bonus eingesetzt**, wirfst du ihn nach der Aktion zurück in deinen Beutel. Du kannst ihn später erneut herausziehen und einsetzen.

Wertung: Dein Bonus bringt dir, wenn er am Ende des Spiels neben deinem Montage deck liegt, 3 Punkte.



Hacker-Modul

Hast du in der Planungsphase die Aktionskarte **HACKER** ausgespielt, musst du in der Aktionsphase mindestens **1 fremden** Roboter bestimmen und prüfen, ob du Roboter-Teile deaktivieren und die Aktion damit ausführen darfst.

Hackerregeln

- Du darfst nur Roboter-Teile in einer **ungeschützten Ebene** deaktivieren und solche, die nicht bereits deaktiviert wurden.
- Alle Teile in kompletten Ebenen – d. h. die Ebene auf der ein **fremder Monteur** steht sowie die Ebenen darunter – sind davor geschützt. Solche Teile in Ebenen, die zwar „komplett“ sind, der Monteur aber nicht dorthin klettern konnte (weil dazwischen noch Lücken sind), gelten als ungeschützt.
- Ist die Ebene, in der sich das Teil befindet, durch den fremden Monteur **nicht** geschützt, dann ist die Aktion möglich.
- Wenn der allgemeine Hackermarker-Vorrat aufgebraucht ist, kann niemand mehr fremde Roboter deaktivieren.

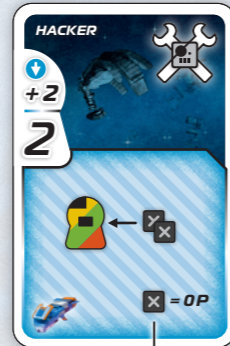


Zusätzliche Aktionskarte



HACKER → Aktion: 2x Teil deaktivieren.

Nimm 1 Hackermarker aus dem allgemeinen Vorrat und lege ihn auf 1 fremdes Roboter-Teil in einer ungeschützten Ebene des Roboters. Das Teil wird damit deaktiviert. Nimm 1 weiteren Hackermarker und lege ihn auf 1 anderes fremdes Roboter-Teil, das ebenfalls deaktiviert wird. Hast du die Aktion verstärkt, darfst du die Aktion **4x** ausführen. **Beachte:** Du kannst die Hackermarker auf mehrere fremde Roboter aufteilen.



Beispiel: Sabrina hat nur die Ebene 2 (und die Ebene 1 darunter) mit ihrem Monteur geschützt, die Ebenen darüber haben Lücken und sind ungeschützt. Andreas darf mit seiner Aktion 2 Teile in den ungeschützten Ebenen deaktivieren. Er nimmt 2 Hackermarker aus dem allgemeinen Vorrat und legt diese auf die Roboter-Teile.

Keine Punkte (P) für deaktivierte Roboter-Teile

Beachte: Auf Matrix-Teile dürfen keine Hackermarker gelegt werden. Solange Roboter-Teile deaktiviert sind, dürfen daran angrenzend keine Teile (Roboter/Matrix) montiert werden. Außerdem zählt die Ebene als **nicht komplett** und du kannst mit deinem Monteur nicht dorthin klettern. Bei der Wertung sind deaktivierte Roboter-Teile und nicht komplette Ebenen 0 Punkte wert.

Reparaturregeln

- Sind bei dir Roboter-Teile deaktiviert worden, kannst du diese reparieren. Diese Option hat wahlweise die Aktionskarte **UPCYCLING** → 1x Teil reparieren = 1 Hackermarker umdrehen.
- Nach der Reparatur bleibt der Hackermarker **umgedreht** auf dem Roboter bis zum Ende des Spiels liegen.

Wertung: Jeweils 2 reparierte Roboter-Teile (= umgedrehte Hackermarker) bringen dir **1 Punkt**.



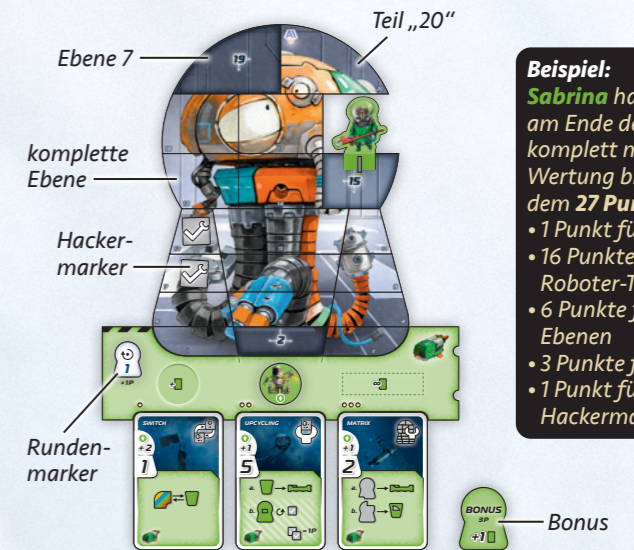
Ende des Spiels – Wertung

Das Spiel kann vorzeitig enden, sobald ein Spieler den eigenen Forschungsroboter komplett montiert und mit dem Monteur die **Ebene 7** erreicht hat. Das gilt auch inklusive von (überdeckten) Matrix-Teilen. In diesem Fall haben die anderen bis rechts vom Startspieler nur noch **1 Aktion**. Das Spiel endet (beim Profimodus) spätestens nach Runde **4** – selbst dann, wenn kein Spieler die oberste Ebene erreicht haben sollte.

Wertung: Jeder Rundenmarker und jedes montierte Roboter-Teil bringt dir **1 Punkt**. Die Kollektormarker bringen dir **1 und 2 Punkte**. Jede komplette Ebene aus Roboter-Teilen und/oder Matrix-Teilen (die nicht überdeckt sein müssen) bringt dir ebenfalls **1 Punkt**. Dein Bonus neben deinem Montagedeck bringt dir **3 Punkte**. Jeweils 2 umgedrehte Hackermarker bringen dir **1 Punkt**. Nicht überdeckte Matrix-Teile, deaktivierte Roboter-Teile und deswegen nicht komplette Ebenen sind **0 Punkte** wert.

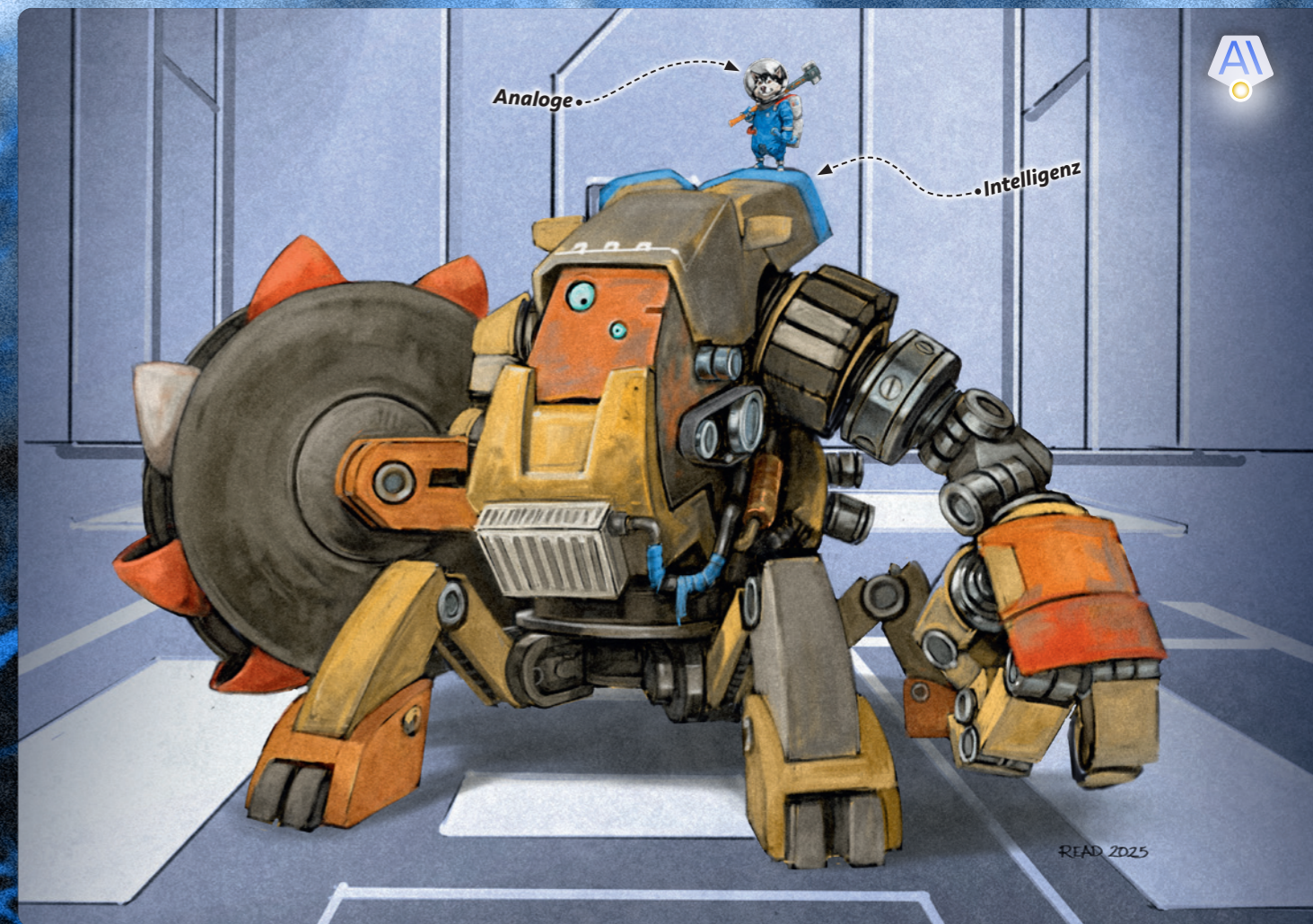
Zusätzliche Wertung: Module A, B, D und E

Der Spieler mit den **meisten Punkten**, gewinnt. Bei Punktegleichstand gewinnt, wer bei seinem Roboter das **Teil „20“** – den AI-Controller – montiert hat. Wenn hier ebenfalls Gleichstand besteht, haben mehrere gewonnen.



Beispiel: Sabrina hat ihren Roboter am Ende des Spiels nicht komplett montiert. Bei der Wertung bringt ihr das trotzdem **27 Punkte**:

- 1 Punkt für Rundenmarker
- 16 Punkte für die montierten Roboter-Teile
- 6 Punkte für komplette Ebenen
- 3 Punkte für den Bonus
- 1 Punkt für 2 umgedrehte Hackermarker



READ 2025

P-R-O-F-I-MODUS

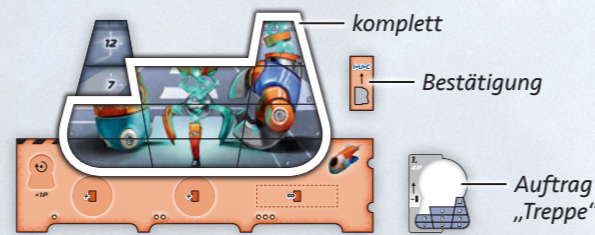
Die **I-U-C** hat für die Profis weitere **fünf Module** vorgesehen, die das Spiel noch interaktiver machen. Baut dafür das Grundspiel inklusive Hacker-Modul auf und erweitert das Spiel um den Rundenmarker für Runde **4** und die Module eurer Wahl. Beachtet die zusätzliche Wertung (bei Modul A, B, D und E).



Modul A – Aufträge und Bestätigung

Sortiert beim Aufbau die **Aufträge** verdeckt nach **I, U** und **C** (siehe Übersicht auf Seite 16). Mischt sie, deckt **2 I-Aufträge, 1 U-Auftrag** und **1 C-Auftrag** auf und legt sie neben dem Spielplan bereit. Die übrigen Aufträge kommen aus dem Spiel. Wirf deine **Bestätigung** (zusammen mit den anderen Teilen) in deinen Beutel.

- Ziehe deine Bestätigung in der Sensor- oder Aktionsphase aus deinem Beutel und lege sie an deine Rampe. Platziere sie dann neben dein Montagedeck. Um bestimmte Aufträge ausführen zu können, brauchst du jeweils deine **Bestätigung**, die du zurück in deinen Beutel wirfst (-1) und später erneut herausziehen kannst. Für Aufträge, die am Ende des Spiels gewertet werden, brauchst du keine Bestätigung.
- Hast du alle Roboter-Teile der abgebildeten „Form“ zuerst **(1.) komplett** montiert und deine Bestätigung, bekommst du **sofort** den **I-Auftrag** und legst ihn neben dein Montagedeck. Die **U-Aufträge** mit „3 Ebenen“ werden für alle Spieler, die diese am Ende des Spiels (→1) komplett aus Roboter-Teilen haben, gewertet. **Beachte:** Matrix-Teile müssen dafür jeweils überdeckt sein.
- Hast du bei den beiden **I-Aufträgen** mit „Entführung“ zuerst **1 fremdes** Roboter-Teil aus dem abgebildeten Bereich (z. B. Teile „1“ bis „10“) in deinem **CONTAINER** entführt und deine Bestätigung, dann bekommst du auch **sofort** den Auftrag; ebenso bei einigen der speziellen **C-Aufträge**.

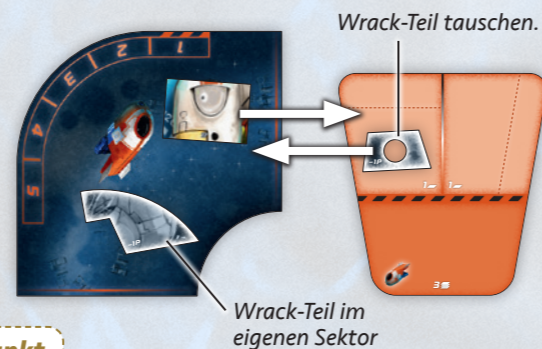


Wertung: Erfüllte Aufträge bringen dir jeweils **2 bis 4 Punkte**.

Modul B – Wrack-Teile

Wirf beim Aufbau dein Set aus **2 Wrack-Teilen** (zusammen mit den anderen Teilen) in deinen Beutel.

- Ziehe die Wrack-Teile in der Sensor- oder Aktionsphase aus einem (eigenen/fremden) Beutel und lege sie an deine Rampe. Entscheide, ob sie in dein Lager oder deinen Sektor kommen.
- Tausche die Wrack-Teile mit der Aktion **SWITCH** wie eigene Roboter-Teile. So kannst du Wrack-Teile auch in fremde Sektoren befördern, damit die Mitspieler am Ende des Spiels Punkte verlieren; oder um zu verhindern, dass du Punkte verlierst.
- Wrack-Teile kannst du jederzeit in deine freien Lager bewegen, ohne Punkte zu verlieren. Aber du darfst diese **nicht** montieren.

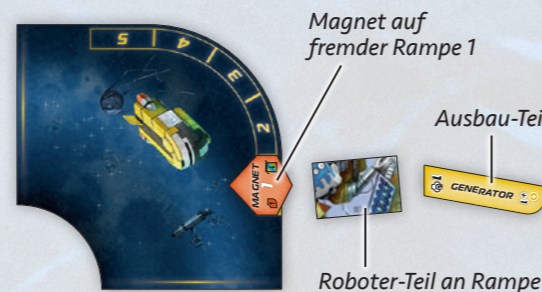


Wertung: Für Wrack-Teile in deinem Sektor verlierst du jeweils **-1 Punkt**.

Modul C – Magnet

Wirf beim Aufbau deinen **MAGNET** (zusammen mit den anderen Teilen) in deinen Beutel.

- Ziehe deinen Magnet in der Sensor- oder Aktionsphase aus deinem Beutel und lege ihn an deine Rampe. Entscheide, auf welche **fremde Rampe 1** du den Magnet anschließend platzieren möchtest.
- In nachfolgenden Sensor- oder Aktionsphasen dort angelegte Roboter-/Wrack-Teile und Ladungen werden automatisch in deinen Sektor **umgeleitet**. Angelegte Ausbau-Teile werden **abgestoßen** und zurück in den fremden Beutel geworfen.
- Ist eine fremde Rampe mit einem fremden Magnet besetzt, kannst du ihn mit deinem Magnet verdrängen. Der fremde Magnet kommt zurück in den entsprechenden Beutel.



= in Sektor umgeleitet = in Beutel abgestoßen

Modul D – Boost, Boostkarten und Ladung

Mischt beim Aufbau die **Boostkarten**. Deckt **1 Boostkarte mehr** als Spieler auf (z. B. 3 Karten bei 2 Spielern) und bildet eine allgemeine Auslage. Die übrigen Karten kommen aus dem Spiel. Wirf deinen **BOOST** und **2 Ladungen** (zusammen mit den anderen Teilen) in deinen Beutel. Lege **1 Ladung** in deinen Sektor.

- Ziehe deinen Boost in der Sensor- oder Aktionsphase aus deinem Beutel und lege ihn an deine Rampe. Den Boost danach an dein Montagedeck **andocken**. Wähle **1 Boostkarte** und platziere sie an deinem Boost.
- Ziehe **1 Ladung** aus einem beliebigen (eigenen/fremden) Beutel und lege diese ebenfalls an deine Rampe. Befülle deine Boostkarte damit oder lege sie – wenn das nicht möglich ist – in deinen Sektor.
- Aus deinem Sektor kannst du deine Boostkarte später mit der Aktion **TRANSPORT** befüllen → 1x Teil bewegen = 1 Ladung. Du kannst Ladungen auch aus fremden Sektoren in deinen Sektor bewegen. **Beachte:** Du kannst sie nicht tauschen.
- Mit den Ladungen befüllst du deine Boostkarte immer von oben nach unten. Du musst Ladungen von Boostkarten aber nicht von unten nach oben einsetzen.
- Bei Boostkarten mit **+1** und/oder **+2** kannst du **1x pro Aktion** maximal 1 Ladung einsetzen, um deine Aktion in dieser Runde entsprechend zu **verstärken**. Das ist jederzeit während der Aktion möglich. Zudem ist es unabhängig davon, ob und wo du deinen Assistenten (Slot 1 oder 2) in der Planungsphase platziert hast und vom **AUTOMAT** (Slot 3). Hast du die Karte komplett befüllt, kannst du deine Aktion z. B. mit **+1** verstärken und die mittlere Ladung einsetzen.
- Die eingesetzte Ladung (-1) wirfst du danach in deinen Beutel. Du kannst sie später erneut herausziehen, deine Karte damit befüllen und die Ladung nochmals einsetzen.

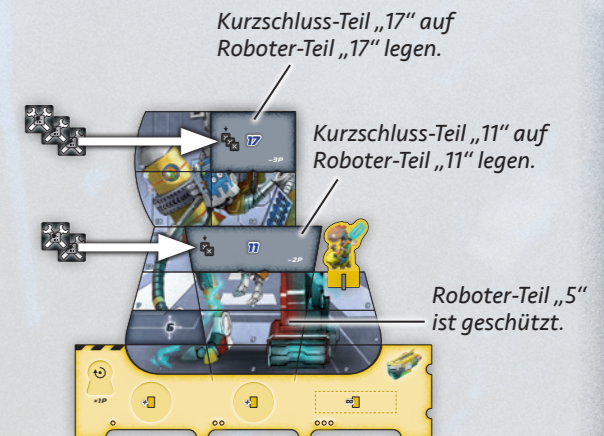


Wertung: Für deine Boostkarte ohne Ladung verlierst du am Ende des Spiels **-3 Punkte**. Mit 1 Ladung neutralisierst du die Minuspunkte (= **0 Punkte**). Je nach Karte erhältst du für weitere Ladungen **2 Punkte** und **4 Punkte** (= maximal **6 Punkte**).

Modul E – Kurzschluss-Teile (Schrott)

Legt beim Aufbau pro Spieler **3 Kurzschluss-Teile** bereit (je 1x Teil „5“, „11“, und „17“). Wirf davon vor Runde **1** das Teil „5“ (zusammen mit den anderen Teilen) in deinen Beutel. Mit jeder weiteren Runde steigt die Spannung. Wirf vor Runde **2** das Teil „11“ und vor Runde **3** das Teil „17“ in deinen Beutel.

- Ziehe die Kurzschluss-Teile in der Sensor- oder Aktionsphase aus einem (eigenen/fremden) Beutel und lege sie an deine Rampe. Ziehst du Teile aus deinem Beutel, passiert nichts. Wirf den „Schrott“ anschließend zurück in deinen Beutel. Ziehst du mit der Aktion **SENSOR** 1 Kurzschluss-Teil aus einem **fremden** Beutel, kannst du – nach den Hackerregeln (siehe Seite 10) – bei dem fremden Roboter **1 Kurzschluss** auslösen. Ist das Roboter-Teil **geschützt**, oder (noch) nicht montiert und bei nicht überdeckten Matrix-Teilen, passiert nichts. Wirf das Kurzschluss-Teil zurück in den fremden Beutel.
- Wenn der Kurzschluss möglich ist, legst du das Kurzschluss-Teil auf den fremden Roboter und darauf **1 Hackermarker** bei Teil „5“, **2 Hackermarker** bei „11“ und **3 Hackermarker** bei „17“.
- Ebenen mit Kurzschluss-Teilen zählen für die Wertung als **nicht komplett** und die Kurzschluss-Teile als Minuspunkte.



Reparatur: Ist bei dir ein Kurzschluss ausgelöst worden, kannst du diesen wie deaktivierte Teile reparieren. Erst dann, wenn du **alle** Hackermarker umgedreht hast, kommt das Kurzschluss-Teil aus dem Spiel. Die umgedrehten Hackermarker bleiben liegen.

Wertung: Für nicht reparierte Kurzschluss-Teile verlierst du je nach Kurzschluss-Teil **-1, -2** und **-3 Punkte**.

= Kurzschluss-Teil „5“

S-O-L-O-MODUS

Du bist allein im Weltraum unterwegs und weit und breit ist niemand zu sehen? Okay! Dafür hat die I-U-C einen Trainingssimulator an Bord installiert, damit du dir die Zeit vertreiben und deine Fähigkeiten verbessern kannst. Und damit du dich nicht ganz so allein fühlst, wirst du von einer tierischen Crew unterstützt, mit der du zusammen trainieren kannst.

Aufbau

Der Aufbau ist wie beim Profimodus, bis auf folgende Änderungen:

- Wähle neben deiner Spielfarbe eine weitere Farbe und docke auch den **fremden Sektor** an (siehe Seite 15).
- Stelle die **Crew** neben dein Montagedeck.
- Sortiere die **16 Rundenkarten** nach Runde **1** bis **4**. Mische die 4 Karten pro Runde und lege 3 Karten jeweils als Stapel verdeckt neben den Spielplan. Die übrigen Karten kommen aus dem Spiel.
- Mische nur die **U-Aufträge**, die am Ende des Spiels gewertet werden (siehe Übersicht auf Seite 16) und decke davon **1 Auftrag** auf. Die übrigen Aufträge kommen aus dem Spiel.
- Lege **8 Wrack-Teile** und **10 Hackermarker** als Vorrat bereit.
- Lege den **fremden Magnet** auf deine Rampe **1**. Dort bleibt dieser bis zum Ende des Spiels liegen. Dein Magnet ist nicht im Spiel.
- Decke **3 Boostkarten** auf. Lege Ladung nur in deinen Sektor.
- Die Rundenmarker, der Kollektor, die Kollektormarker, die Aktionskarte **HACKER** und die Kurzschluss-Teile sind nicht im Spiel.




Ablauf

Der Ablauf in der **SENSORPHASE** ist wie beim Profimodus, bis auf folgende Änderungen:

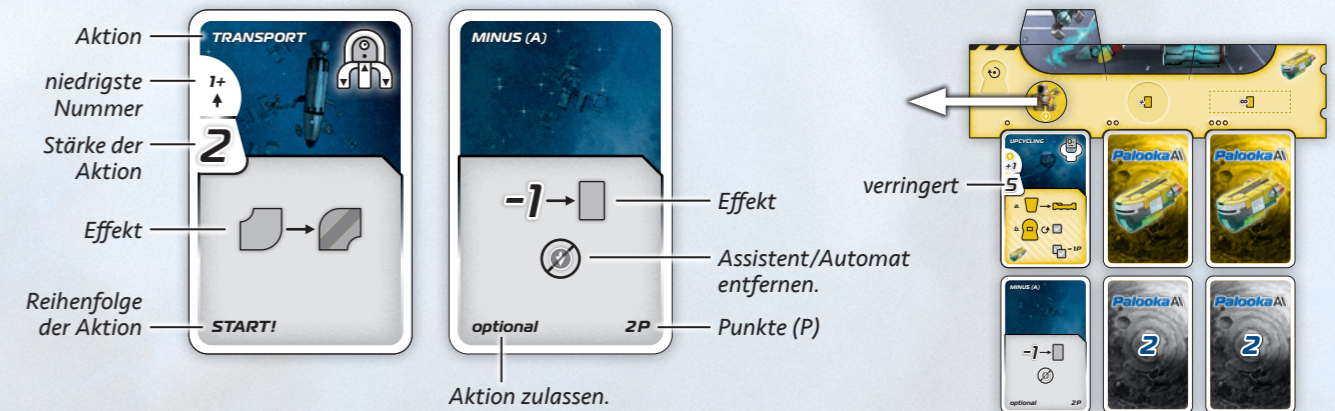
- Du hast dafür nur 30 Sekunden Zeit. Die Sanduhr umdrehen. Ziehe die **5 Teile** nacheinander heraus und lege sie an deine Rampe. Wenn die Zeit vorher abgelaufen ist, darfst du keine weiteren Teile ziehen.
- Du bist **Startspieler** für die folgende Aktionsphase, außer bei den mit **START!** markierten Rundenkarten.

Der Ablauf in der **PLANUNGS-** und **AKTIONSPHASE** ist wie beim Profimodus, bis auf folgende Änderungen:

- Nachdem du in der Planungsphase die Aktionskarten offen ausgespielt hast, nimmst du in der Aktionsphase die **3 Rundenkarten** und legst sie unterhalb deiner Aktionskarten verdeckt aus. Decke nun die erste Rundenkarte auf. Die Reihenfolge, ob du deine Aktion zuerst ausführen kannst **oder** die Aktion der Rundenkarte, ist abhängig von der Rundenkarte. Decke, wenn du beide Aktionen ausgeführt hast, die zweite Karte auf usw. **Beachte:** Hast du deinen Bonus eingesetzt und 1 Aktionskarte zusätzlich unter Slot 3 ausgespielt, dann führst du deine vierte Aktion nach der dritten Rundenkarte aus.
- In jeder Runde gibt es bis zu 2 Rundenkarten mit **optionaler** Aktion, wovon du maximal **1 Aktion pro Runde** ausführen bzw. zulassen kannst – aber nur, wenn du das möchtest. Dafür bekommst du die Rundenkarte und legst sie neben dein Montagedeck.
- Die Aktionen der **Rundenkarten** werden mit jeder Runde stärker. Sie haben folgende Effekte:
 - TRANSPORT** → **START!** Bewegt die Teile mit den **niedrigsten** Nummern (**1+**) aus deinem in den fremden Sektor oder von dort in deinen Beutel. **Beachte:** Aus deinem und dem fremden Sektor bewegen die Aktionen der Rundenkarten keine Wrack-Teile und keine Ladungen.
 - HACKER** → **START!** a. Deaktiviert ungeschützte Teile deines Roboters mit den **höchsten** Nummern (**20-**). b. Für jedes Teil weniger als auf der Rundenkarte angegeben, auf das kein Hackermarker gelegt werden kann, musst du **1 Matrix-Teil** mit der **höchsten** Nummer aus dem Vorrat entfernen (**-1**).
 - MINUS (A)** → Verringert **optional** die Stärke deiner Aktion um **-1** oder **-2** und entfernt  im selben Slot deinen Assistenten oder Automaten (für diese Runde neben dein Montagedeck legen).
 - MINUS (B)** → Befördert **optional** Wrack-Teile aus dem Vorrat in deinen Beutel oder deinen Sektor.

Wertung: Rundenkarten mit zugelassenen Aktionen bringen dir **1 bis 4 Punkte**.

Aufbau für 1 Spieler



Ende des Spiels – Wertung

Das Spiel endet immer nach Runde **4**. Wenn du bei der Wertung die Mindestpunktzahl schaffst, hast du gewonnen. Du musst die oberste Ebene dafür nicht erreichen. Ist deine Punktzahl darunter, hast du leider verloren.

Wertung (wie beim Profimodus): Zusätzliche Punkte bringen dir die Rundenkarten. Hast du die optionale Aktion in Runde 1 zugelassen, bringt dir das **1 Punkt**, in Runde 2 bringt dir **2 Punkte** usw. Für Wrack-Teile in deinem Sektor verlierst du jeweils **-1 Punkt**.

Mindestens 20 Punkte: Glückwunsch, du hast gewonnen!
21 bis 35 Punkte: Oh wie niedlich, so ein tapsiger Roboter mit Urkunde!
36 bis 45 Punkte: Du darfst dich selbst als glanzvollen Roboter-Monteur feiern!
46 bis 50+ Punkte: Wow, das schaffen nur die allerbesten Roboter-Monteur der I-U-C!

Beispiel: Dominik lässt die optionale Aktion der Rundenkarte zu. Die Stärke seiner Aktion verringert sich damit um -1. Außerdem muss er seinen Assistenten entfernen, den er über demselben Slot wie die Rundenkarte platziert hat. Bei der Wertung bringt ihm das zusätzliche 2 Punkte.

Allgemeine Hinweise

Grundspiel

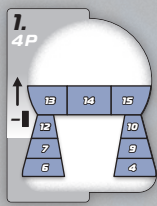
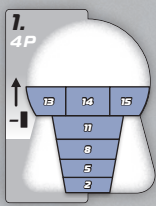
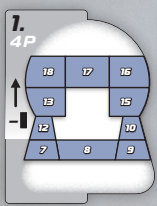
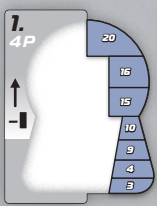
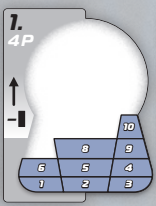
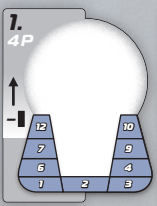
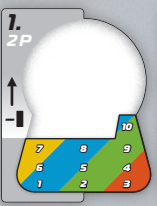
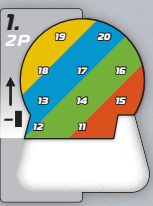
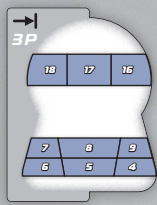
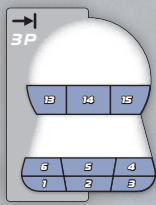
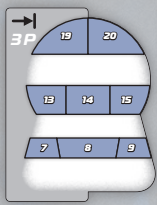
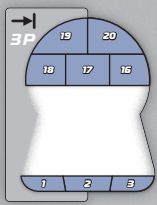
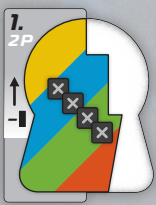

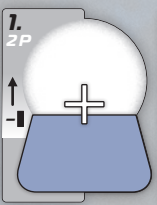

- Beim Aufbau kann bei weniger als 4 Spielern jeweils die Rückseite einer nicht gewählten Spielfarbe bzw. eines Sektors angedockt werden. Dieser gilt als leerer Weltraum, in den keine Teile bewegt werden.
- Ein (versehentlich) entführtes Teil im Lager, das also nicht im **CONTAINER** liegt, muss sofort nach der Aktion in den entsprechenden fremden Sektor zurückgelegt werden.

Profimodus

- In Runde **4** kann es vorkommen, dass du nicht mehr 5 Teile aus deinem Beutel ziehen kannst, weil dafür zu wenig Teile (oder gar keine mehr) in deinem Beutel sind. Du kannst trotzdem Startspieler werden, indem du zuerst „Gong!“ rufst und die Sanduhr umdrehst. Sind allerdings noch Teile in deinem Beutel und du hast dafür Platz an deiner Rampe, dann musst du diese vorher anlegen.
- Die Ausführung bestimmter Aufträge ist auch dann möglich, wenn außer den für die Form oder Ebenen erforderlichen Roboter-Teilen noch andere Roboter- und Matrix-Teile montiert sind.
- Hast du mit der Aktion **SENSOR** 1 fremde Bestätigung an deine Rampe gelegt, legst du diese anschließend neben das entsprechende Montagedeck. Hast du 1 fremden **MAGNET** an deine Rampe gelegt, musst du diesen auf deine Rampe **1** legen. Liegt dort bereits 1 fremder Magnet, dann stößt dieser das Ausbau-Teil ab, das du zurück in den entsprechenden Beutel wirfst.

Aufträge – Übersicht

Rückseiten — I U C

							
I → Zuerst die Form „Brücke“ montiert.	I → Zuerst die Form „Turm“ montiert.	I → Zuerst die Form „Fenster“ montiert.	I → Zuerst die Form „Flanke“ montiert.	I → Zuerst die Form „Treppe“ montiert.	I → Zuerst die Form „Wanne“ montiert.	I → Zuerst 1 Teil aus 1 bis 10 entführt.	I → Zuerst 1 Teil aus 11 bis 20 entführt.
							
U → Am Ende für alle, welche die Ebenen 2, 3 und 6 komplett haben.	U → Am Ende für alle, welche die Ebenen 1, 2 und 5 komplett haben.	U → Am Ende für alle, welche die Ebenen 3, 5 und 7 komplett haben.	U → Am Ende für alle, welche die Ebenen 1, 6 und 7 komplett haben.	C → Zuerst mit 1 Aktion 4 beliebige fremde Teile deaktiviert.	C → Zuerst die 4 Ausbautile (des Grundspiels) platziert.	C → Zuerst mit Monteur die komplette Ebene 4 (oder höher) erreicht.	C → Am Ende für alle, welche die meisten Rundenmarker haben.



Palooka AI Prototyp | Spielregel v3.9 (Stand: 27.05.2026)

Autor und Grafikdesign: Gerhard Junker

Illustration: Brian Read

© 2022 – 2026 Juhu-Spiele – Gerhard Junker | Kahlharz 2 | 73660 Urbach | www.juhu-spiele.de
Alle Rechte vorbehalten.