GERHARD JUNKER

BRIAN READ

Palooka AI



1–4

9+

45

SPIELREGEL

JUHU

Im Jahr 2202 fliegt ihr in euren Raumfrachtern 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.



Spielziel — Einleitung

*Von der **Interplanetar Upcycling Corporation (I·U·C)** habt ihr die Order erhalten, den Schrott einzusammeln und daraus Roboter zu bauen (die den Zwergplaneten dann später erforschen sollen). 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 euren Roboter, den ihr liebevoll **Palooka** nennt (was soviel wie „Trampel" heißt), klettert daran Ebene um Ebene empor und montiert schließlich die Steuereinheit: den **AI**-Controller. Eurem tapsigen Roboter verleiht ihr damit „Analoge Intelligenz". Wer von euch zuerst mit seinem Roboter-Monteur oben ankommt, darf den etwas verbeulten, aber gutmütigen Roboter vor Freude auf Gong „herumtrampeln" lassen. Nur zu Forschungszwecken – ist doch logisch!*

*Unglaublich, der Weltraum passt hier in winzige Beutel. In denen ist es 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. In eurem Beutel findet ihr außerdem euren Assistenten und Ausbau-Teile, mit denen ihr euren Raumfrachter erweitern könnt. Zum Einstieg ist das **Grundspiel** gedacht, bei dem ihr eure Fingerfertigkeit trainieren könnt. Habt ihr damit Erfahrung gesammelt, bietet das Hacker-Modul noch mehr Möglichkeiten zur Interaktion. Im **Profimodus** könnt ihr 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 beim Upcycling eures Roboters!

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 durch. Dann kann der spannende Wettbewerb schon beginnen. Ihr erreicht mit eurem Raumfrachter euren Sektor, um dort nach Teilen für euren Forschungsroboter zu suchen ...

Spielmaterial — Grundspiel



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

variabel andockbar



4 Rundenmarker (nummeriert)



1 Sanduhr (30 Sekunden)

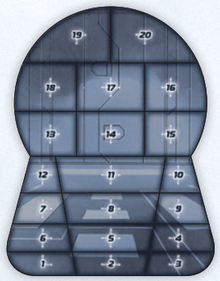


1 Kollektor



Rückseite

10 Kollektormarker



20 Matrix-Teile (nummeriert)



6 Matrix-Teile (für 3 und 4 Personen; nummeriert)



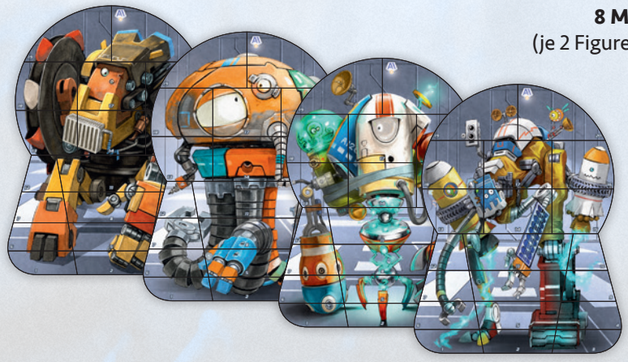
8 Monteure (je 2 Figuren zur Auswahl)



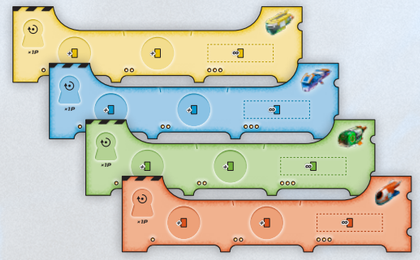
4 Assistenten



4 Forschungsroboter



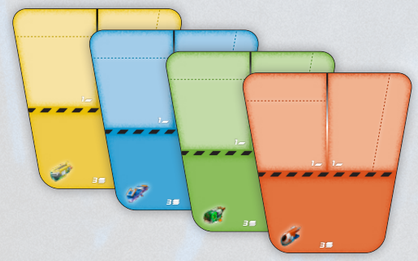
80 Roboter-Teile (4 Roboter aus je 20 Teilen; nummeriert)



4 Montagedecks (der Raumfrachter)



4 Beutel und **4 Anhänger** (zum Markieren der Spielfarbe)



4 Lager (der Raumfrachter)



16 Ausbau-Teile
(je 4× Container, Generator, Automat und Bonus)



4 Roboter-Pläne
(mit Symbolübersicht)

Rückseite



20 Aktionskarten (4 Sets aus je 5 Aktionskarten)

Rückseite



Hacker-Modul (siehe Seite 10)



4 Aktionskarten
(Hacker)



32 Hackermarker

Rückseite



Spielmaterial *— Profimodus* (siehe Seite 12–13)

MODUL A



16 Aufträge



4 Bestätigungen

MODUL B



8 Wrack-Teile
(4 Sets aus je 2 Teilen)

MODUL C



4 Ausbau-Teile
(Magnet)

MODUL D



4 Ausbau-Teile
(Boost)



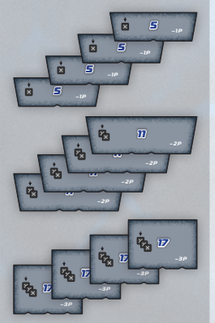
8 Boostkarten



12 Ladungen

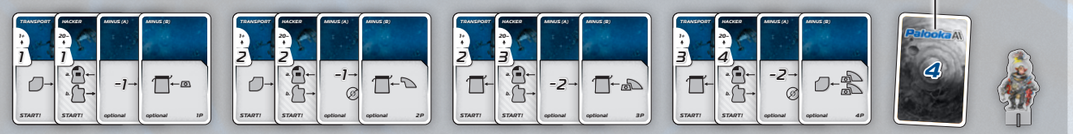
Rückseite

MODUL E



12 Kurzschluss-Teile
(je 4× Teil „5“, „11“ und „17“)

Spielmaterial *— Solomodus* (siehe Seite 14–15)



16 Rundenkarten (4 Karten pro Runde)

Rückseite „Runde 4“

1 Crew

Aufbau

1. Platziert den **Spielplan** mit Gong in der Tischmitte, stellt die **Sanduhr** darauf und legt **3 Rundenmarker** in der vorgegebenen Reihenfolge um Gong herum. **Hinweis:** Im Profimodus sind es **4 Rundenmarker**.
2. Stellt den **Kollektor** neben den Spielplan. Mischt die **10 Kollektormarker** und legt sie verdeckt bereit.
3. Legt die **20 Matrix-Teile** in der vorgegebenen Reihenfolge als allgemeinen Vorrat bereit. Bei mehr als 2 Personen ergänzt bzw. legt ihr für die dritte Person weitere 3 Matrix-Teile (nummeriert mit *1*, *3*, *5*) und für die vierte Person zusätzlich 3 Matrix-Teile (nummeriert mit *2*, *4*, *6*) auf die entsprechenden Teile.

Persönlicher Aufbau:

4. Wähle deine Spielfarbe, die von deinem Raumfrachter dargestellt wird, und docke deinen **Sektor** an.
5. Wähle einen beliebigen **Forschungsroboter** und wirf die entsprechenden **20 Roboter-Teile** in deinen **Beutel**. **Hinweis:** Der kleine Forschungsroboter dient dir für das Upcycling als Vorschaubild.
6. Wirf deinen **Assistenten** und deine **4 Ausbau-Teile** (je 1× Container, Generator, Automat, Bonus) in deinen Beutel.
7. Platziere dein **Lager** vor dir, sodass die oberen Lagerplätze zu deinem Sektor ausgerichtet sind. Platziere dein **Montagedeck** daneben, wähle deinen **Monteur** (aus den 2 Figuren deiner Spielfarbe) und stelle ihn bereit.
8. Nimm deinen **Roboter-PLAN** und dein Set aus **5 Aktionskarten**, das du verdeckt vor dir bereitlegst.

Hacker-Modul:

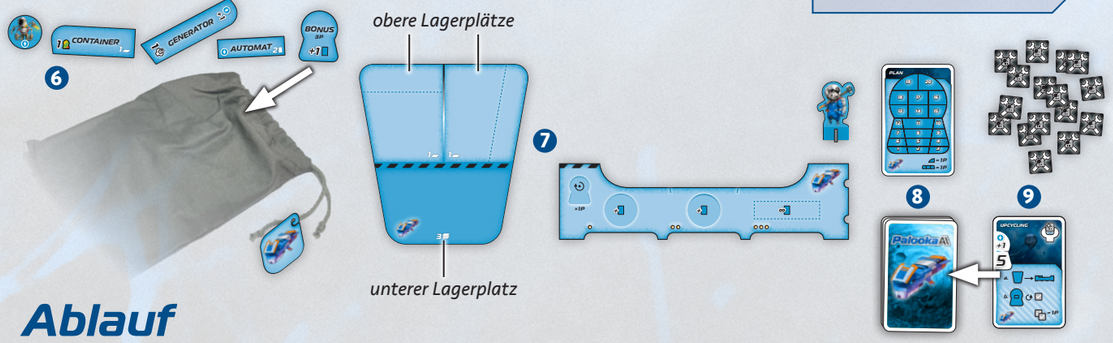
9. Legt **8 Hackermarker** pro Person als allgemeinen Vorrat bereit.
   Nimm dir zusätzlich **1 Aktionskarte HACKER** und ergänze damit dein Set aus Aktionskarten.

Aufbau für 2 Personen



Der Aufbau für die zweite Person ist von 4. bis 9. identisch.

Für 3 und 4 Personen ergänzen.



Ablauf

Das Grundspiel (inklusive Hacker-Modul) verläuft über **3 Runden**. **Hinweis:** Der Profimodus verläuft über **4 Runden**. Jede Runde ist immer in **3 PHASEN** unterteilt. In Phase 1 und 2 spielt ihr alle gleichzeitig, in Phase 3 nacheinander im Uhrzeigersinn. *Der Kollektor schiebt sich frech zwischen Phase 1 und 2.*

ACHTUNG: Der Kollektor kommt!

1) SENSORPHASE: 5× Teil ziehen und anlegen (gleichzeitig)
2) PLANUNGSPHASE: 3 Aktionskarten auswählen und verstärken (gleichzeitig)
3) AKTIONSPHASE: Aktionen ausführen (nacheinander)

1) SENSORPHASE: 5× Teil ziehen und anlegen (gleichzeitig)

In der Sensorphase könnt ihr die Teile in eurem Beutel nur durch Erfühlen voneinander unterscheiden. Nehmt jeweils eure Beutel in die eine Hand und sucht darin mit der anderen Hand nach den passenden Teilen.

- Ziehe **genau 1 Teil** (Roboter/Ausbau) aus deinem Beutel und lege es an den ersten Platz deiner ***Rampe*** (➔ ***1***). Ziehe das nächste Teil heraus und lege es an den zweiten Platz deiner Rampe (➔ ***2***) usw. Du darfst ein aus dem Beutel gezogenes Teil – solange du es noch 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 Zeit, um jeweils ihre 5 Teile anzulegen. Sobald die Zeit abgelaufen ist, müssen alle stoppen und das Teil, das sie gegebenenfalls in der Hand halten, zurück in ihren Beutel werfen.
- Entscheide danach, welche Roboter-Teile du von der Rampe (deines Raumfrachters) in dein Lager auf ***freie Lagerplätze*** und welche du in deinen ***Sektor*** legen willst. Auf deine oberen Lagerplätze kannst du jeweils 1 Teil legen. Auf deinen unteren Lagerplatz kannst du maximal 3 Teile aufeinander stapeln. **Beachte:** Die darunter liegenden Teile werden dadurch blockiert. Die Teile im Sektor liegen nebeneinander, d. h. dort werden niemals Teile blockiert.
- Hast du deinen ***ASSISTENTEN*** angelegt, dann legst du ihn neben dein Montagedeck. Und wenn du ein ***Ausbau-Teil*** angelegt hast, z. B. deinen ***CONTAINER***, legst du es auf den dafür vorgesehenen Platz (siehe *Assistent und Ausbau-Teile* auf Seite 7).
- Die Reihenfolge, in welcher du alle angelegten Teile von deiner Rampe wegnimmst, darfst du frei bestimmen.

Wer „Gong!“ gerufen und die Sanduhr umgedreht hat, ist die **Startperson** für die Aktionsphase und legt den Rundenmarker auf das eigene Montagedeck.

Wertung: *Jeder Rundenmarker bringt dir* ***1 Punkt****.*

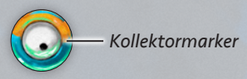


Beispiel:
Andreas *hat 5 Teile an seine Rampe angelegt. Die Roboter-Teile an Rampe* ***1*** *und* ***3*** *legt er auf freie Lagerplätze, die Teile an* ***4*** *und* ***5*** *in seinen Sektor und seinen* ***ASSISTENTEN*** *an* ***2*** *neben sein Montagedeck.* ***Sabrina*** *legt 4 Roboter-Teile auf freie Lagerplätze und erweitert ihr Lager mit ihrem* ***CONTAINER****. Sie hat zuerst das fünfte Teil an ihre Rampe angelegt (ohne Abbildung) und ist die Startperson. Den Rundenmarker legt sie auf ihr Montagedeck (siehe Seite 7).*

1 = 1 Teil lagern.

3 = 3 Teile lagern als Stapel.

ACHTUNG: Der Kollektor kommt!



Stellt den Kollektor nach der Sensorphase in den Sektor der **Startperson**, die **„Gong!“** gerufen und den Kollektor so angelockt hat. Diese muss **1 Kollektormarker** aus dem Vorrat umdrehen. Die Marker haben folgende Effekte:

Bewege **1 eigenes** Roboter-Teil aus deinem Sektor in einen beliebigen fremden Sektor.

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

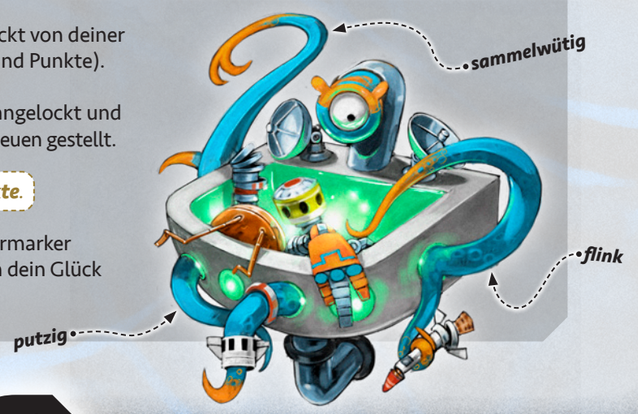
Beachte: Befindet sich dort kein eigenes Roboter-Teil, dann passiert in dieser Runde nichts.

1P 2P **Glück gehabt!** Der Kollektor ist beindruckt von deiner Schnelligkeit und spendet dir Applaus (und Punkte).

In den folgenden Runden wird der Kollektor genauso angelockt und aus dem Sektor der alten Startperson in den Sektor der neuen gestellt.

Wertung: *Die Kollektormarker bringen dir* ***1*** *oder* ***2 Punkte****.*

Variante: Nach dem vorgeschriebenen ersten Kollektormarker darfst du freiwillig noch einen zweiten umdrehen – um dein Glück für ein bisschen Ruhm (und Punkte) herauszufordern.



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

In der Planungsphase stehen euch jeweils 5 Aktionskarten pro Runde zur Verfügung (6 Karten mit Hacker-Modul), aus denen ihr **3 Aktionskarten** auswählt und unterhalb eures Montagedecks verdeckt ausspielt.

- Platziere die Aktionskarten unter ***Slot 1 bis 3*** (von links nach rechts). Außerdem kannst du deinen ***ASSISTENTEN*** über Slot 1 oder 2 platzieren, um dort die Aktion der ausgewählten Aktionskarte zu verstärken. Dafür musst du deinen Assistenten vorher aus dem Beutel gezogen haben.
- Unter Slot 3 darfst du keinen ***ASSISTENTEN*** platzieren. Um dort Aktionen zu verstärken, muss das Montagedeck mit dem ***AUTOMAT*** erweitert sein. Wahlweise kannst du deinen Assistenten beim ***GENERATOR*** platzieren und du kannst deinen ***BONUS*** einsetzen (siehe *Assistent und 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 auch 3 Karten ausgespielt. Ihren* ***ASSISTENTEN*** *kann sie nicht platzieren, weil sie ihn noch nicht aus ihrem Beutel gezogen hat.*

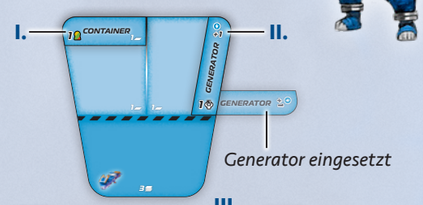
Assistent und Ausbau-Teile



Du kannst deinen ***ASSISTENTEN*** und deine Ausbau-Teile in der Sensorphase aus deinem Beutel und in der Aktionsphase mit der Aktion ***SENSOR*** aus einem beliebigen (eigenen/fremden) Beutel ziehen.

ASSISTENT ➔ Zunächst neben dein Montagedeck legen. Damit kannst du, je nach Aktionskarte, die Stärke der Aktion um ***+1*** (= 1 Teil mehr) oder ***+2*** (= 2 Teile mehr) verstärken. Wenn du deinen Assistenten beim Generator platzierst, verstärkst du die **Sonderaktion** um ***+1*** (= 1 Teil mehr).

CONTAINER ➔ Auf den markierten Platz deines Lagers legen (**I.**). Damit kannst du ab sofort **1 Teil mehr** lagern. Das Teil, das du später lagern möchtest, legst du auf den Container. Mit der Aktion ***TRANSPORT*** kannst du mit dem Container **1 fremdes** Roboter-Teil entführen (1).



GENERATOR ➔ Auf den markierten Platz deines Lagers legen (**II.**). **Sonderaktion:** Damit kannst du jederzeit in der Aktionsphase – während deiner Aktion – **1 Teil montieren** (1), das auf dem oberen rechten Lagerplatz liegt. Wenn du das Teil nicht regulär montieren kannst (siehe *Montageregeln* auf Seite 9), bleibt es im Lager liegen. Um anzuzeigen, dass du den ***Generator eingesetzt*** hast, klappst du ihn runter. Hast du ihn mit dem Assistenten verstärkt und zum zweiten Mal eingesetzt, legst du deinen Assistenten zurück neben dein Montagedeck. **Beachte:** Nach der Runde klappst du deinen Generator wieder hoch und kannst ihn in der nächsten Runde erneut einsetzen.



AUTOMAT ➔ Auf dein Montagedeck 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.

2 = 2 Karten verstärken.

BONUS ➔ Neben dein Montagedeck legen (**IV.**). **Doppelaktion:** Damit kannst du **1 Karte zusätzlich** (+1) unter Slot 3 ausspielen. Du hast also in dieser Runde **4 Aktionen**, wobei du die dritte und vierte Aktion hintereinander ausführst. Hast du den ***Bonus eingesetzt***, wirfst du ihn nach der Planungsphase zurück in deinen Beutel. Du kannst ihn später erneut aus deinem Beutel ziehen und einsetzen. **Beachte:** Wenn du den Bonus nicht eingesetzt hast, bleibt er für die nächste Runde neben deinem Montagedeck liegen.

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

3) AKTIONSPHASE: Aktionen ausführen (nacheinander)

In der Aktionsphase deckt die **Startperson** ihre erste Aktionskarte unter Slot 1 auf und führt die Aktion je nach Stärke der Karte (1×, 2×, usw.) aus. Darauf folgt die nächste Person im Uhrzeigersinn mit ihrer ersten Aktionskarte.

Reihum führst du so deine **3 Aktionen** aus. Hast du in der Planungsphase deinen Bonus eingesetzt, dann sind es **4 Aktionen**. **Beachte:** Nach der Runde nimmst du die eingesetzten Aktionskarten wieder zurück zu den in dieser Runde nicht eingesetzten Karten, und legst sie alle verdeckt für die nächste Runde bereit.

Aktionskarten

Bei Aktionen, die mehrere **Optionen (a./b./c.)** haben, kannst du je Teil daraus wählen und diese sowohl kombinieren als auch wiederholen. Hast du deinen ***ASSISTENTEN*** über 1 Aktionskarte platziert, die mit ***+1*** oder ***+2*** markiert ist, dann ist die Aktion entsprechend ***verstärkt***. Gleiches gilt für Karten, die durch den ***AUTOMAT*** verstärkt sind.



SWITCH → **Aktion: 1× Teile tauschen**
Tausche 1 Teil aus einem beliebigen (eigenen/fremden) Sektor mit 1 Teil aus einem deiner oberen Lagerplätze oder dem obersten Teil aus deinem unteren Lagerplatz. Du kannst mit keinem darunterliegenden Teil im Lager tauschen, da es blockiert ist. Fremde Roboter-Teile darfst du gar nicht tauschen. Hast du die Aktion verstärkt, kannst du Teile aus verschiedenen Sektoren mit Teilen aus deinem Lager tauschen.



MATRIX → **Aktion: 2× Matrix-Teil montieren (a.) oder wahlweise bewegen (b.)**
a. Nimm 1 Matrix-Teil aus dem allgemeinen Vorrat und montiere es (siehe *Montageregeln* auf Seite 9). Dort, wo du bereits 1 Roboter-Teil montiert hast, kannst du kein Matrix-Teil mehr montieren.
b. Nimm 1 Matrix-Teil aus dem allgemeinen Vorrat und lege es auf deinen freien Lagerplatz. Du kannst es später wie 1 Roboter-Teil tauschen, bewegen und montieren.



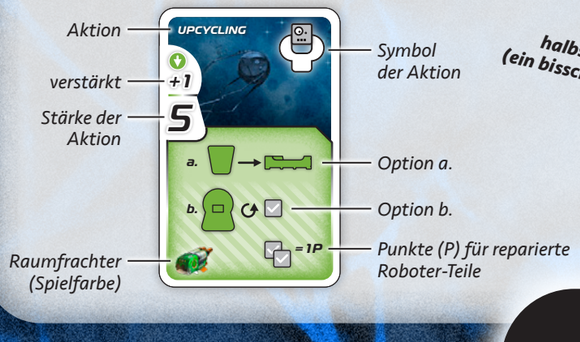
SENSOR → **Aktion: 3× Teil ziehen und anlegen**
Nimm 1 beliebigen (eigenen/fremden) Beutel und drehe die Sanduhr um. Ziehe wie in der Sensorphase genau 1 Teil heraus und lege es an deine Rampe, danach das nächste Teil usw. Du hast dafür aber nur **30 Sekunden** Zeit. Sobald die Zeit abgelaufen ist, musst du stoppen. Entscheide danach, welche eigenen Roboter-Teile von deiner Rampe auf freie Lagerplätze deines Lagers kommen und welche in deinen Sektor.
Beachte: Fremde Roboter-Teile legst du immer in deinen Sektor. Den ***ASSISTENTEN*** und die Ausbau-Teile legst du anschließend neben dein Montagedeck und auf die dafür vorgesehenen (eigenen/fremden) Plätze.



TRANSPORT → **Aktion: 4× Teil bewegen (3 Optionen)**
a. Nimm 1 Teil aus einem fremden Sektor und lege es in deinen Sektor. In umgekehrter Richtung, d. h. von deinem zu fremdem Sektor, sowie von fremdem zu fremdem Sektor ist nicht erlaubt.
b. Nimm 1 Teil aus deinem Sektor und lege es auf deinen freien Lagerplatz.
c. Nimm 1 Teil aus deinem Lager und lege es auf deinen anderen freien Lagerplatz. Die Teile aus deinem unteren Lagerplatz musst du von oben nach unten vom Stapel nehmen.
Beachte: Du kannst mit **a.** beliebige Teile bewegen. **1 fremdes** Roboter-Teil darfst du nur mit **b.** auf deinen ***CONTAINER*** bewegen und so entführen. Das Teil wirfst du nach der Aktion in einen beliebigen Beutel.



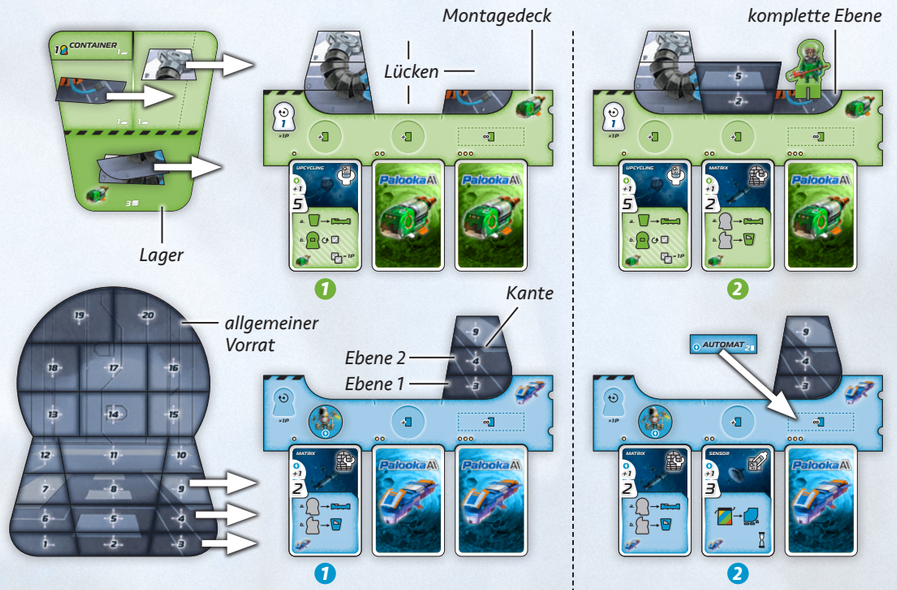
UPCYCLING → **Aktion: 5× Teil montieren (a.) oder wahlweise reparieren (b. mit Hacker-Modul)**
a. Montiere 1 beliebiges Teil aus deinem Lager (siehe *Montageregeln* auf Seite 9). Aus dem unteren Lagerplatz musst du die Teile von oben nach unten vom Stapel nehmen. Kannst du das oberste Teil vom Stapel nicht angrenzend montieren, sind alle darunter liegenden Teile blockiert.
b. Repariere 1 deaktiviertes Roboter-Teil (siehe *Reparaturregeln* auf Seite 10).



Montageregeln

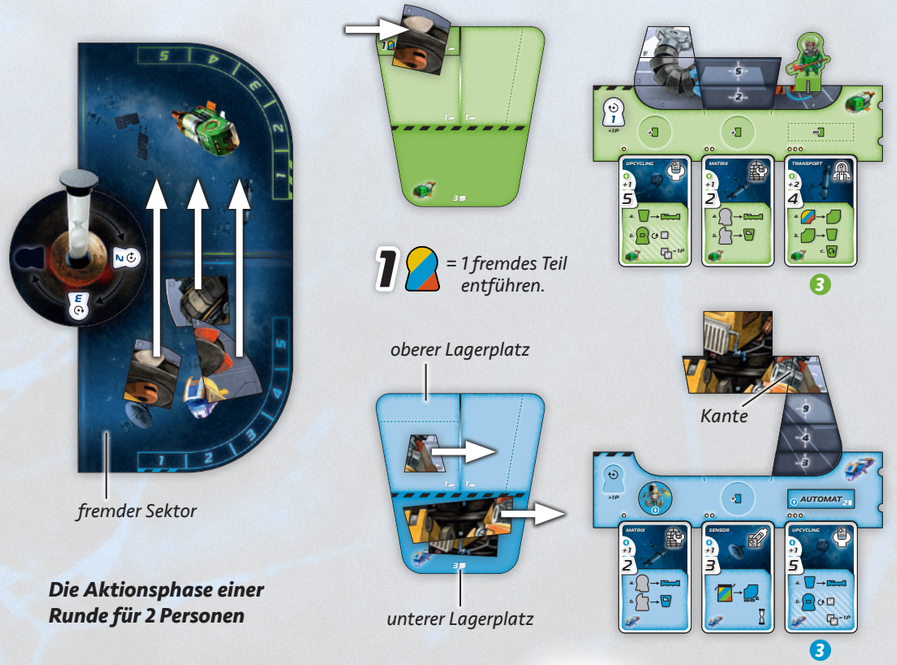
- Du kannst grundsätzlich nur **eigene** Roboter-Teile und allgemeine Matrix-Teile montieren.
- Um 1 Roboter-Teil aus deinem Lager bzw. 1 Matrix-Teil montieren zu können, muss es zunächst in ***Ebene 1*** an dein Montagedeck oder in ***Ebene 2*** (und darüber) mit mindestens einer ***Kante*** an bereits montierte Teile angrenzen. Dabei dürfen sowohl darüber als auch darunter und daneben ***Lücken*** entstehen.
- Mit Matrix-Teilen kannst du Lücken überbrücken, wenn dir die dort fehlenden Roboter-Teile momentan nicht zur Verfügung stehen. Du kannst Matrix-Teile später mit den passenden Roboter-Teilen wieder überdecken. Die Matrix-Teile bleiben dann darunter liegen.
- Hast du aus Roboter- und/oder Matrix-Teilen eine ***komplette Ebene*** montiert, stellst du deinen **Monteur** darauf und kletterst so nach oben. **Beachte:** Unvollständige Ebenen darfst du dabei nicht überspringen.

Wertung: *Jedes montierte Roboter-Teil bringt dir am Ende des Spiels **1 Punkt**. Jede komplette Ebene aus Roboter-Teilen und/oder Matrix-Teilen bringt dir ebenfalls **1 Punkt**. Nicht überdeckte Matrix-Teile sind **0 Punkte** wert.*



Beispiel:
1 ***Sabrina*** *ist die Startperson und deckt ihre erste Aktionskarte auf. Mit der Aktion montiert sie 4 Roboter-Teile aus ihrem Lager angrenzend an ihr Montagedeck und an montierte Teile darüber.*
1 ***Andreas*** *deckt seine erste Aktionskarte auf. Mit der verstärkten Aktion montiert er 3 Matrix-Teile aus dem allgemeinen Vorrat angrenzend an sein Montagedeck und an montierte Teile darüber.*

2 ***Sabrina*** *deckt ihre zweite Karte auf. Sie montiert mit der zweiten Aktion 2 Matrix-Teile und schließt damit Lücken. Ihren Monteur stellt sie auf die erste komplette Ebene.*
2 ***Andreas*** *deckt seine zweite Karte auf. Er zieht 1 Ausbau-Teil und 2 Roboter-Teile, wovon er 1 Teil lagert. Den **AUTOMAT** legt er auf sein Montagedeck und erweitert es damit.*



Die Aktionsphase einer Runde für 2 Personen

3 ***Sabrina*** *deckt ihre dritte Karte auf. Sie nimmt 3 fremde Roboter-Teile aus dem fremden Sektor und legt diese in ihren Sektor. Von dort entführt sie 1 Teil und legt es auf ihren freien **CONTAINER**, mit dem sie ihr Lager bereits erweitert hat. Nach der Aktion wirft sie das fremde Roboter-Teil in ihren Beutel.*
3 ***Andreas*** *deckt seine dritte Karte auf. Mit der Aktion montiert er 3 Roboter-Teile aus seinem Lager angrenzend an das oberste Matrix-Teil. Das erste Roboter-Teil montiert er aus dem oberen Lagerplatz und die anderen beiden Roboter-Teile aus den unteren Lagerplätzen.*

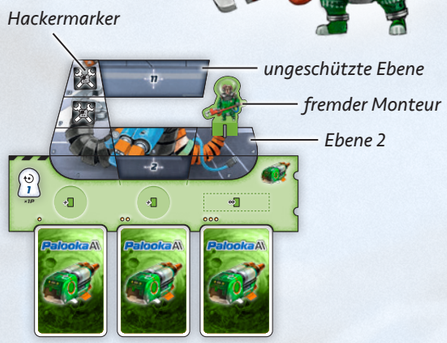
Hacker-Modul



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 Teile, die nicht bereits deaktiviert worden sind.
- Roboter-Teile in kompletten Ebenen, auf der ein ***fremder Monteur*** steht sowie die Ebenen darunter, gelten als geschützt.
- Alle Ebenen, die zwar „komplett" sind, aber auf die der Monteur nicht klettern konnte, weil darunter noch unvollständige Ebenen mit Lücken sind, gelten hingegen als ungeschützt. Ist die Ebene folglich durch den fremden Monteur **nicht** geschützt, du die Aktion ausführen.
- Wenn der allgemeine Hackermarker-Vorrat aufgebraucht ist, kann niemand mehr fremde Roboter deaktivieren.



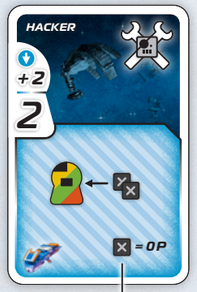
Zusätzliche Aktionskarte





HACKER → Aktion: 2× 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 das **4×** ausführen. Du kannst die Hackermarker auf mehrere fremde Roboter aufteilen.
Beachte: Matrix-Teile dürfen **nicht** deaktiviert werden.



Keine Punkte (P) für deaktivierte Roboter-Teile

Beispiel:
Sabrina *hat nur die Ebene 2 und die Ebene 1 darunter mit ihrem Monteur geschützt. Alle 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.*

Solange Roboter-Teile deaktiviert sind, dürfen daran angrenzend keine Roboter- und Matrix-Teile montiert werden. Außerdem zählt die Ebene als **nicht komplett** und du kannst mit deinem Monteur nicht dorthin klettern. Wenn bei dir Roboter-Teile deaktiviert worden sind, kannst du diese reparieren. Diese Option hat wahlweise die Aktionskarte **UPCYCLING** → 1× Teil reparieren = 1 Hackermarker umdrehen (siehe *Aktionskarten* auf Seite 8).

Reparaturregeln

- Repariere 1 deaktiviertes Roboter-Teil, indem du den darauf liegenden Hackermarker umdrehst.
- Nach der Reparatur bleibt der Hackermarker ***umgedreht*** auf dem Roboter-Teil bis zum Ende des Spiels liegen.
- Reparierte Roboter-Teile dürfen nicht nochmals deaktiviert werden.



umgedreht

Wertung: *Jeweils 2 reparierte Roboter-Teile (= umgedrehte Hackermarker) bringen dir* ***1 Punkt****. Deaktivierte Roboter-Teile und nicht komplette Ebenen sind* ***0 Punkte*** *wert*

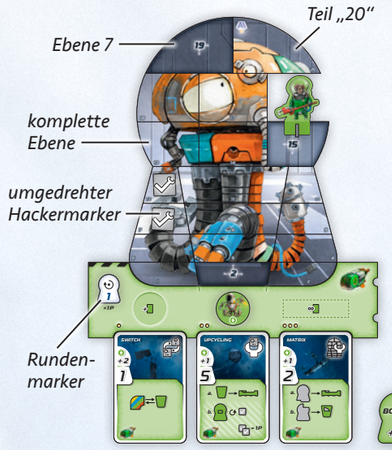


Ende des Spiels — Wertung

Das Spiel kann vorzeitig enden, sobald eine Person 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 Personen bis rechts von der Startperson noch **1 Aktion**. **Hinweis:** Beim Profimodus endet das Spiel spätestens nach Runde ***4*** – selbst dann, wenn keine Person die oberste Ebene erreicht haben sollte.

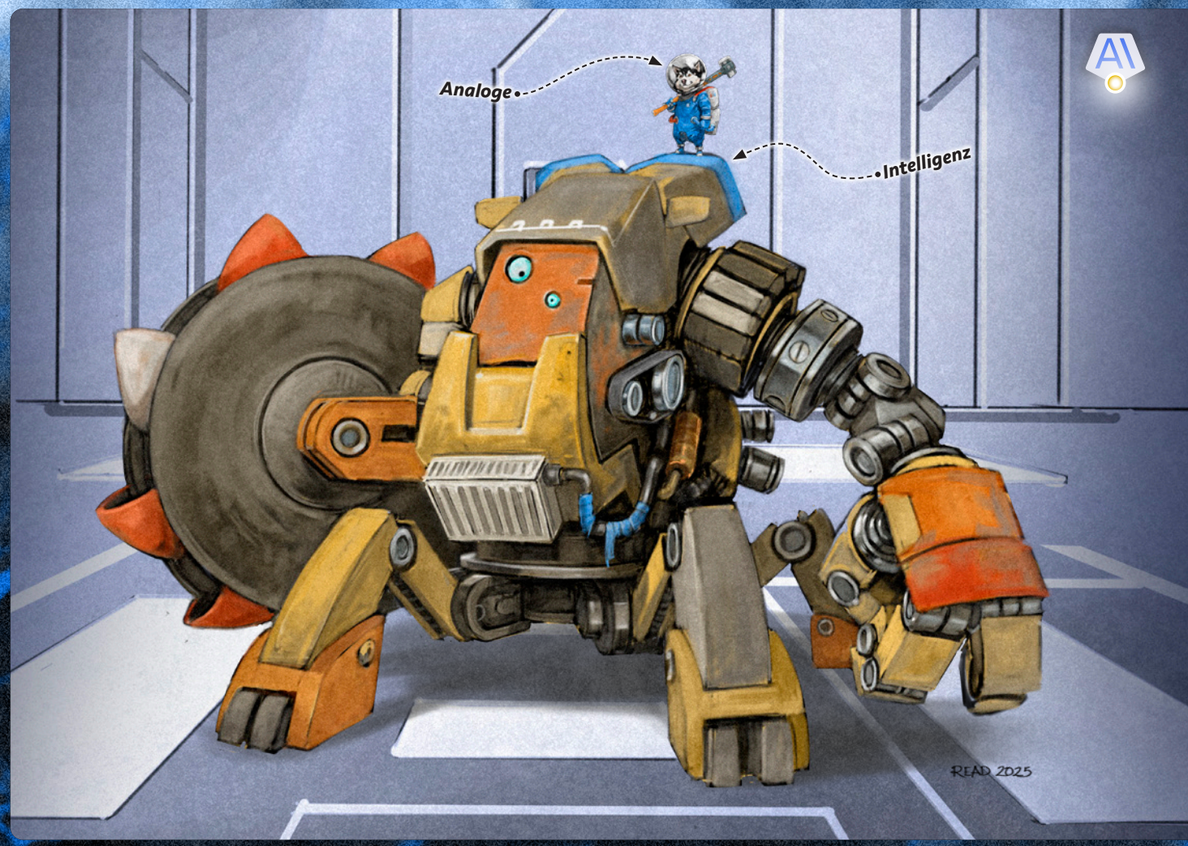
Wertung:
- *Jeder Rundenmarker bringt dir* ***1 Punkt****.*
- *Die Kollektormarker bringen dir* ***1*** *oder* ***2 Punkte****.*
- *Jedes montierte Roboter-Teil bringt dir* ***1 Punkt****.*
- *Jede komplette Ebene aus Roboter-Teilen und/oder Matrix-Teilen bringt dir ebenfalls* ***1 Punkt****. Matrix-Teile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

Zusätzliche Wertung: *Module A, B, D und E*



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*

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



P·R·O·F·I-MODUS

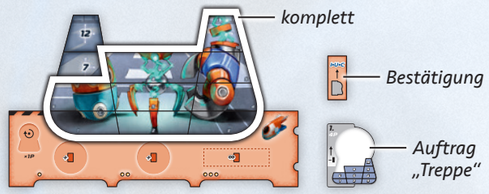


Die I·U·C hat für die Profis weitere fünf Module vorgesehen, die das Spiel noch interaktiver machen. Baut dafür das Grundspiel inklusive Hacker-Modul auf und erweitert das Spiel um den Rundenmarker für Runde 4 und die Module eurer Wahl. Beachtet die zusätzliche Wertung (bei Modul A, B, D und E).

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. Nehmt die übrigen Aufträge 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 erfüllen zu können, brauchst du jeweils deine ***Bestätigung***, die du zurück in deinen Beutel wirfst (**–▮**) 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 dazu deine Bestätigung, bekommst du **sofort** den ***I*-Auftrag** und legst ihn neben dein Montagedeck. Die ***U*-Aufträge** mit „3 Ebenen“ werden für alle Personen, die diese am Ende des Spiels (**→|**) 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“) mit deinem ***CONTAINER*** entführt und dazu deine Bestätigung, dann bekommst du auch **sofort** den Auftrag. Bei einigen der speziellen ***C***-Aufträge ist das ebenso.

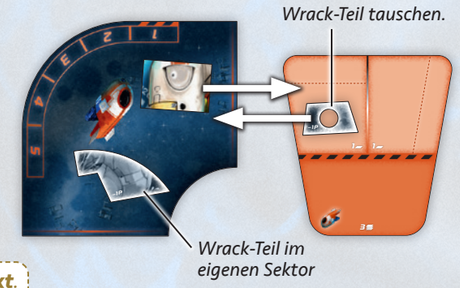


***Wertung:** Erfüllte Aufträge bringen dir jeweils **2 bis 4 Punkte**.*

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 danach, ob sie in dein Lager oder deinen Sektor kommen.
- Die Wrack-Teile kannst du mit der Aktion **SWITCH** wie eigene Roboter-Teile ***tauschen***. So beförderst du Wrack-Teile in fremde Sektoren, damit die anderen Personen 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.

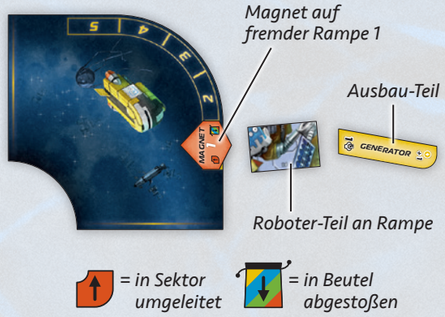


***Wertung:** Für Wrack-Teile in deinem Sektor verlierst du jeweils **–1 Punkt**.*

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 danach, auf welche ***fremde Rampe 1*** du deinen Magnet anschließend platzieren möchtest.
- In nachfolgenden Sensor- oder Aktionsphasen dort angelegte Roboter-Teile, Wrack-Teile oder 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 wird zurück in den entsprechenden Beutel geworfen.



Modul D — Boost, Boostkarten und Ladung

Mischt beim Aufbau die **Boostkarten**. Deckt **1 Boostkarte mehr** als Personen auf (z. B. 3 Karten bei 2 Personen) und bildet eine allgemeine Auslage. Nehmt die übrigen Karten 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 kannst du 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 → 1× Teil bewegen = 1 Ladung. Du kannst Ladungen auch aus fremden Sektoren in deinen Sektor bewegen. **Beachte:** Du kannst sie nicht tauschen.
- Mit den Ladungen kannst du deine Boostkarte immer von oben nach unten ***befüllen***. Du musst Ladungen von Boostkarten aber nicht von unten nach oben einsetzen.
- Bei Boostkarten mit ***+1*** und/oder ***+2*** kannst du **1× pro Aktion** 1 Ladung einsetzen, um deine Aktion in dieser Runde entsprechend zu ***verstärken***. Das ist jederzeit während der Aktion möglich. Das ist unabhängig davon, ob und wo du deinen ***ASSISTENTEN*** (über Slot 1 oder 2) in der Planungsphase platziert hast und ob du dein Montagedeck mit dem ***AUTOMAT*** (Slot 3) erweitert hast. Wenn du die Karte komplett befüllt hast, kannst du deine Aktion z. B. mit ***+1*** verstärken und die mittlere ***Ladung einsetzen***.
- Die eingesetzte Ladung (**–ϟ**) wirfst du danach in deinen Beutel. Du kannst die Ladung später erneut herausziehen und deine Karte damit befüllen.



***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/oder **4 Punkte** (= maximal **6 Punkte**).*



Boostkarte mit Ladungen befüllen.



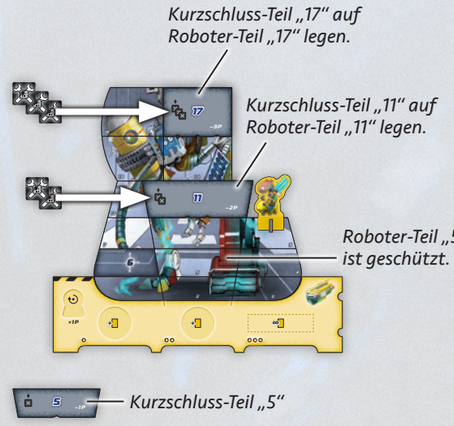
Modul E — Kurzschluss-Teile (Schrott)

Legt beim Aufbau **3 Kurzschluss-Teile** pro Person bereit (je 1× Teil „5“, „11“, „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 beliebigen (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, 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 Teil „11“ oder **3 Hackermarker** bei Teil „17“. **Beachte:** Solange Kurzschluss-Teile auf Roboter-Teilen liegen, dürfen daran angrenzend keine Teile montiert werden.
- 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**.*



S·O·L·O·MODUS

Du bist allein im Weltraum unterwegs und weit und breit ist niemand zu sehen? Dafür hat die I·U·C einen Trainingssimulator an Bord installiert, damit du deine Fähigkeiten verbessern kannst. Die Crew unterstützt dich dabei.



Aufbau

1. Platziere den **Spielplan** mit Gong in der Tischmitte und stelle die **Sanduhr** darauf (siehe Seite 15). Die Rundenmarker, der Kollektor und die Kollektormarker sind nicht im Spiel.
2. 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 sind aus dem Spiel.
3. Lege die **20 Matrix-Teile** als Vorrat bereit.
4. Wähle deine Spielfarbe und docke deinen **Sektor** an. Wähle eine weitere Farbe und docke den **fremden Sektor** an. Stelle die **Crew** neben dein Montagedeck. Ansonsten ist der persönliche Aufbau unverändert. Die Aktionskarte HACKER ist nicht im Spiel.

Weiterer Aufbau der Module (Hacker-Modul und Profimodus):

5. Mische nur die ***U*-Aufträge**, die am Ende des Spiels gewertet werden, und decke davon **1 Auftrag** auf. Die übrigen Aufträge sind aus dem Spiel. Wirf deine **Bestätigung** in deinen Beutel.
6. Lege **8 Wrack-Teile** und **10 Hackermarker** als Vorrat bereit.
7. Lege den **fremden Magnet** auf deine Rampe ***1***. Dort bleibt dieser bis zum Ende des Spiels liegen. Dein Magnet ist nicht im Spiel.
8. Mische die Boostkarten und decke **3 Boostkarten** auf. Die übrigen Karten sind aus dem Spiel. Wirf deinen ***BOOST*** und **2 Ladungen** in deinen Beutel. Lege **1 Ladung** in den fremden Sektor.
9. Wirf alle **3 Kurzschluss-Teile** bereits vor Runde ***1*** in deinen Beutel.

Ablauf

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

- Du hast dafür grundsätzlich nur 30 Sekunden Zeit. Drehe die Sanduhr um. 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 die **Startperson** 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:

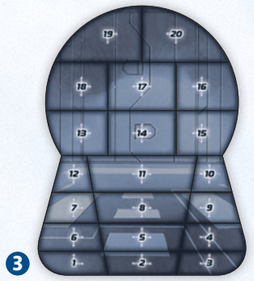
- Nachdem du die Aktionskarten offen ausgespielt hast, nimmst du die **3 Rundenkarten** und legst sie unterhalb deiner Karten verdeckt aus. Decke nun die erste Rundenkarte unter Slot 1 auf. Die Reihenfolge, ob du deine Aktion zuerst ausführen kannst **oder** die Aktion der Rundenkarte, ist abhängig von der Rundenkarte. Decke erst dann, wenn du beide Aktionen ausgeführt hast, die Rundenkarte unter Slot 2 auf usw. Hast du deinen ***BONUS*** eingesetzt und 1 Karte zusätzlich unter Slot 3 ausgespielt, dann legst du die Rundenkarte unter deine beiden Aktionskarten.
- In jeder Runde gibt es bis zu 2 Rundenkarten mit ***optionaler*** Aktion, wovon du freiwillig **1 Aktion pro Runde** ausführen bzw. zulassen kannst. Dafür bekommst du die Rundenkarte und legst sie neben dein Montagedeck. Der Effekt einer solchen Rundenkarte wirkt sich immer auf alle Aktionskarten unter demselben Slot aus.
- Die Aktionen der **Rundenkarten** werden mit jeder Runde stärker. Sie haben folgende Effekte:
  TRANSPORT → ***Start!*** Bewege die Teile mit den **niedrigsten** Nummern (***1+***) aus deinem in den fremden Sektor oder von dort in deinen Beutel. Aus deinem und dem fremden Sektor bewegen die Aktionen der Rundenkarten keine Wrack-Teile und keine Ladungen.
  HACKER → ***Start!*** **a.** Deaktiviere 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) → Verringere ***optional*** die Stärke deiner Aktion um ***–1*** oder ***–2*** und entferne ⊘ im selben Slot deinen ***ASSISTENTEN*** oder ***AUTOMATEN*** und lege sie jeweils für diese Runde neben dein Montagedeck. In der nächsten Runde kannst du den Assistenten wieder einsetzen oder den Automaten zurück auf das Montagedeck legen.
  MINUS (B) → Befördere ***optional*** Wrack-Teile aus dem Vorrat in deinen Beutel oder deinen Sektor.

Wertung: *Rundenkarten mit optionaler Aktion bringen dir* ***1 bis 4 Punkte****.*

Aufbau für 1 Person

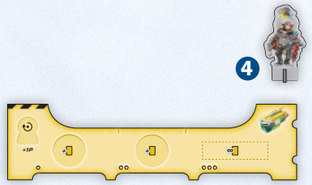












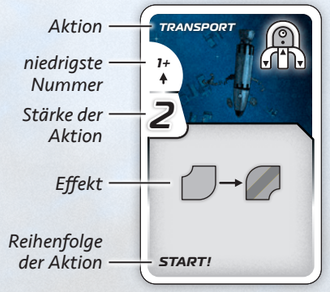


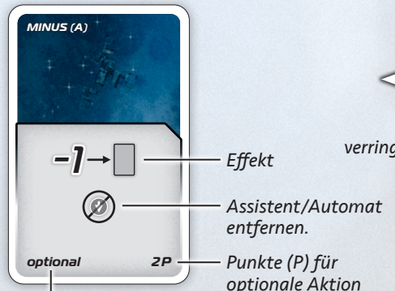














Ende des Spiels — Wertung

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-Monteure der* ***I·U·C****!*

Beispiel:
Dominik *lässt in Runde 2 die optionale Aktion der Rundenkarte zu. Die Stärke seiner Aktion muss er deswegen um –1 verringern. Außerdem muss er seinen* ***ASSISTENTEN*** *entfernen, den er über demselben Slot wie die Rundenkarte platziert hat, und neben sein Montagedeck legen. Bei der Wertung bringt ihm das zusätzliche 2 Punkte.*

Allgemeine Hinweise

Grundspiel

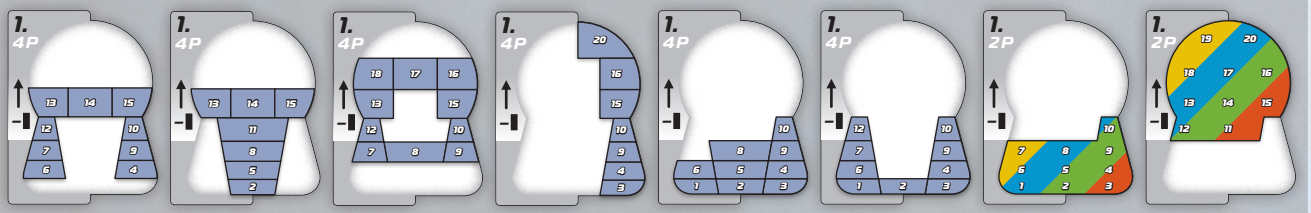
- Beim Aufbau kann bei weniger als 4 Personen jeweils die Rückseite einer nicht gewählten Spielfarbe bzw. eines Sektors angedockt werden. Dieser gilt als leerer Weltraum, in den keine Teile bewegt werden.
- Ein versehentlich montiertes oder entführtes **fremdes** Roboter-Teil im Lager, das nicht auf dem ***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 Startperson 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.
- Du kannst bestimmte Aufträge erfüllen, wenn du außer den für die Form oder Ebenen erforderlichen Roboter-Teilen noch andere Roboter- und Matrix-Teile montiert hast. Und wenn du die Roboter-Teile zwar zuerst montiert, aber keine Bestätigung hast, kannst du oder eine andere Person den Auftrag auch später „zuerst“ erfüllen.
- 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 „Luke“ montiert.*

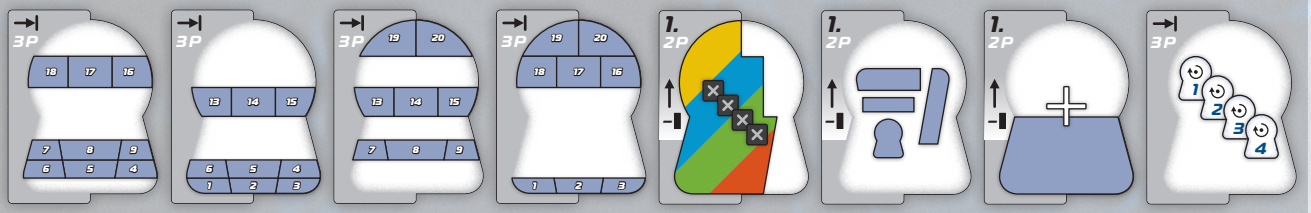
I → *Zuerst die Form „Flanke“ montiert.*

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 Ausbau-Teile 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 v4.2 (Stand: 24.11.2026)*

Autor und Grafikdesign: *Gerhard Junker*
Illustration: *Brian Read*

Danke an alle, die das Spiel getestet und wertvolle Rückmeldungen gegeben haben.
Herzlichen Dank an Dominik Wagenführ für die redaktionelle Unterstützung
sowie an Sabrina Walbert und Andreas Gütler für den allerersten Test und alle danach.
Ganz besonderer Dank gilt Susanne Junker.

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