

AUTOMANIA

Spieldesign: Kristian A. Østby & Kenneth Minde



Illustration: Gjermund Bohne
Deutsche Übersetzung: Kirsten Heitmann

SPIELVORBEREITUNG:

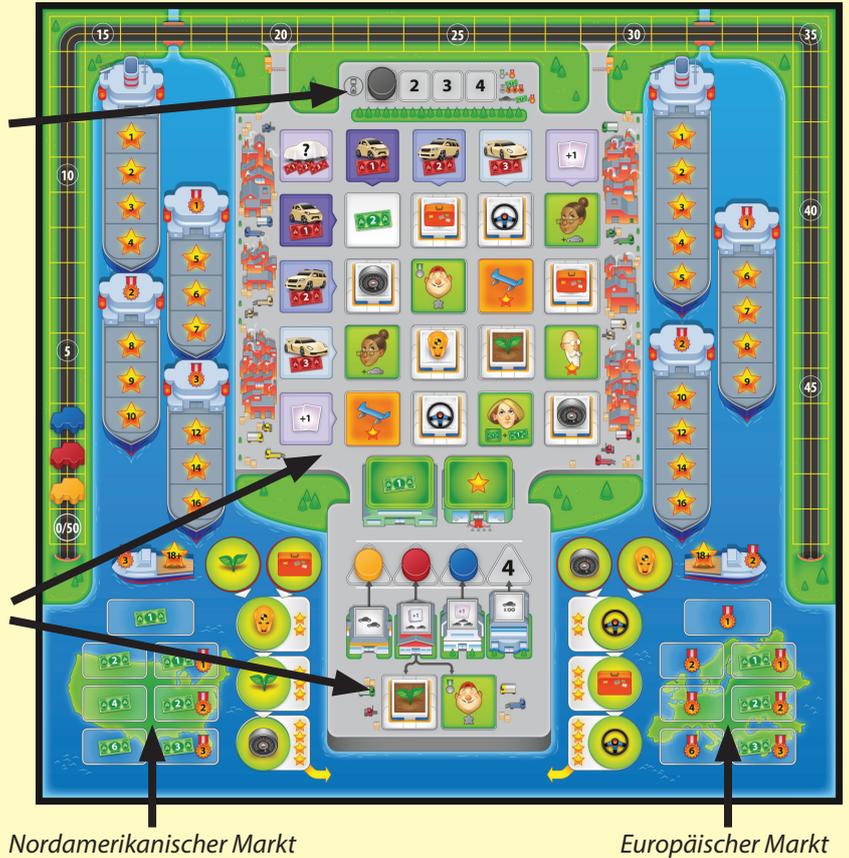
1. Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.

2. Platziert den grauen *Runden-Marker* auf das erste Feld des Rundenzählbereiches.

3. Sortiert die *Auto-Taler* nach deren Wert und legt sie neben dem Spielplan ab.



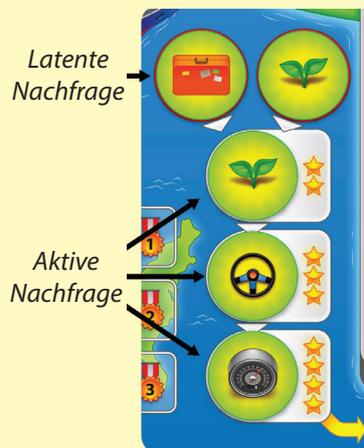
4. Sortiert die 72 *Fabrikplättchen* nach ihren Rückseiten (A und B) und mischt jeden Stapel separat. Legt 18 der Plättchen vom A-Stapel offen auf dem Spielplan ab: 16 auf der *Aktionsfläche* und 2 unter den *Vertriebsbüros*. Die übrigen Plättchen werden verdeckt in 2 Stapeln (A+B) neben dem Spielplan abgelegt.



5. Legt die 10 grauen *neutralen Arbeiter* in einem Haufen neben den Spielplan.



6. Mischt die 10 runden *Nachfrageplättchen*. Legt je ein Plättchen offen auf jeden Platz der Nachfragebereiche in den beiden Märkten. Sollte die Aktive Nachfrage in beiden Märkten jetzt identisch sein, mischt alle Plättchen und legt sie neu aus.



7. Die 26 nicht mit einem „S“ markierten *Auftragskarten* werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Die 3 obersten Karten werden dann offen neben dem verdeckten Stapel ausgelegt.

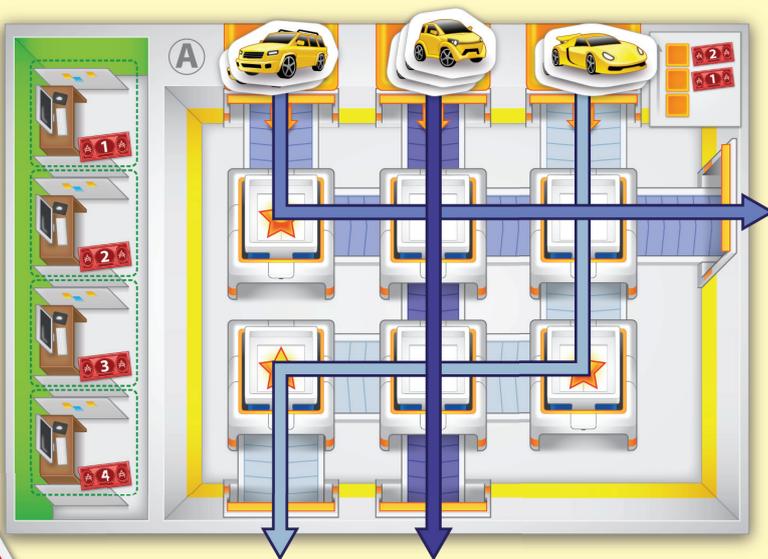
8. Jeder Spieler wählt eine Spielfarbe und erhält:
- 1 **Fabrikplan** (für das Grundspiel wird die A-Seite benutzt)
 - 7 **Autoplättchen** (3 Kleinwagen, 2 Familienwagen, 2 Supersportwagen)

- 6 **Arbeiter**



- 1 **runden Reihenfolge-Marker**

Platziert die Reihenfolge-Marker zufällig auf den Reihenfolgebereich des Spielplans und teilt die jeweils entsprechenden dreieckigen Reihenfolgeplättchen an die Spieler aus.



Jeder Auto-Typ hat eine eigene Produktionslinie

- 1 **Siegpunkt-Marker** (Holzauto)

Die Siegpunkt-Marker werden gemäß der Spielerreihenfolge auf die entsprechenden Felder der Wertungsleiste (Rennbahn) gesetzt (der Startspieler setzt sein Auto auf das 1. Feld, Spieler Nummer 2 auf das 2. Feld usw.). Jedes Mal, wenn ein Spieler im Laufe des Spiels Siegpunkte erzielt, zieht er seinen Marker um die Anzahl der errungenen Siegpunkte weiter.



- **Startguthaben**

Der erste Spieler in der Spielreihenfolge erhält 6 Auto-Taler, Spieler Nummer 2 erhält 7, der 3. Spieler erhält 8 und der 4. Spieler erhält 9 Auto-Taler. Das Geld darf während des Spiels vor den Mitspielern verdeckt gehalten werden.

- 1 **Start-Auftragskarte**

Mischt die 4 Auftragskarten, die auf der Vorderseite mit einem „S“ gekennzeichnet sind, und teilt davon an jeden Spieler eine Karte aus. Bei weniger als 4 Spielern werden die nicht genutzten Karten zurück in die Spielschachtel gelegt.



Die zwei ovalen Autoplättchen werden zurück in die Schachtel gelegt – sie werden nur im **Spiel für Fortgeschrittene** verwendet, das am Ende der Regeln beschrieben wird.

Ziel des Spiels:

Jede Spielrunde beginnt mit einer **Aktionsphase**, in der die Spieler mit Hilfe ihrer Arbeiter Plättchen für ihre Fabriken erwerben und Autos produzieren. Produzierte Autos werden auf Schiffen platziert, die jeweils einen von zwei Märkten ansteuern. Wenn sich alle Spieler aus der Aktionsphase zurückgezogen haben, beginnt die **Verkaufsphase**. In der Reihenfolge ihrer Beliebtheit werden die Autos zu den Märkten verschifft und für Geld und Siegpunkte verkauft. Der Spieler, der nach 4 Runden die meisten Siegpunkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.

DIE AKTIONSPHASE

Es wird in der Reihenfolge gespielt, die auf dem Reihenfolgebereich des Spielplans angezeigt ist. Jeder Spieler führt eine Aktion durch, danach ist der nächste Spieler an der Reihe. So wird gespielt, bis sich alle Spieler aus der Aktionsphase zurückgezogen haben.

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss eine der folgenden Handlungen ausführen:

a) Eine Aktion ausführen (ein Aktionsfeld wählen, ein Fabrikplättchen nehmen und danach die Aktion ausführen)

b) Sich zurückziehen (Vertriebsbüro wählen und sich dann aus der Aktionsphase zurückziehen)

A) Eine Aktion ausführen

Um eine Aktion auszuführen, muss man zuerst Arbeiter auf eines der Aktionsfelder setzen (Felder über und links vom Aktionsbereich des Spielplans, siehe Abbildung). Wenn das Feld frei ist, setzt man einen seiner Arbeiter auf das Feld. Wenn man ein Aktionsfeld wählen möchte, das von Arbeitern eines anderen Spielers besetzt ist, muss man einen Arbeiter mehr einsetzen als sich bisher auf dem Feld befinden. Der oder die Arbeiter des anderen Spielers werden dann an ihren Eigentümer zurückgegeben, der sie bei seinem nächsten Zug wieder benutzen kann. Neutrale (graue) Arbeiter, die man hierbei ersetzt, werden sofort in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Der Eigentümer erhält diese erst am Ende der Runde zurück.

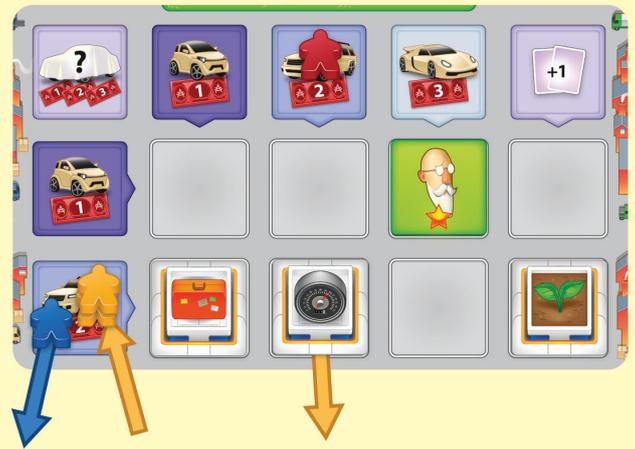
Wichtig: Man darf kein Aktionsfeld wählen, das von Arbeitern der eigenen Farbe besetzt ist. Um das Feld mehrmals zu benutzen, muss man warten, bis ein anderer Spieler das Feld übernimmt.

Wenn man das *Eckfeld* wählt, wird die Aktion sofort wie auf der nächsten Seite beschrieben ausgeführt (es wird kein Plättchen genommen). Wenn eines der Aktionsfelder über oder links vom Aktionsbereich gewählt wird, **muss** man zuerst **ein** Plättchen aus der gewählten Reihe/Spalte nehmen, bevor man die gewählte Aktion ausführen kann. Wenn in einer Reihe/Spalte keine Fabrikplättchen mehr liegen, darf das dazugehörige Aktionsfeld nicht gewählt werden.

Wenn man ein Plättchen nimmt, muss es entweder auf dem Fabrikplan platziert oder aus dem Spiel genommen werden. Wenn ein Fabrikplättchen einmal platziert ist, darf es nicht verschoben werden.

Es kann allerdings später durch ein anderes Plättchen ersetzt werden: *Maschinenplättchen* können durch beliebige andere Maschinenplättchen ersetzt werden, während *Managerplättchen* und *Stylingplättchen* nur durch Manager- und Stylingplättchen mit dem gleichen Bild (gleiche Person oder gleiches Styling-Element) ersetzt werden können. Die ersetzten Plättchen werden aus dem Spiel genommen.

Anmerkung: Um ein *Produktionsfeld* wählen zu können, muss man genug Geld haben, um das Auto bezahlen zu können (siehe nächste Seite).



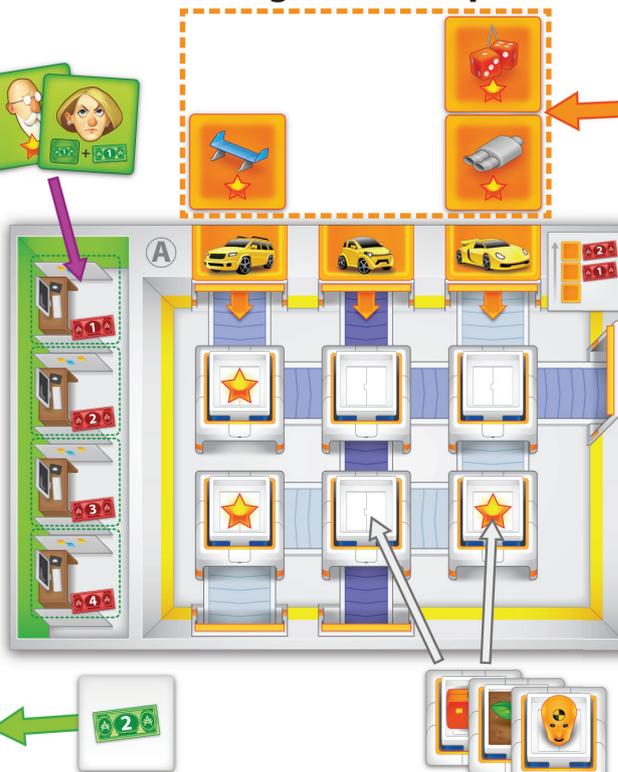
Gelb wählt ein Aktionsfeld mit einem blauen Arbeiter und muss daher 2 eigene Arbeiter auf das Feld setzen. Der blaue Arbeiter wird an den blauen Spieler zurückgegeben. Gelb nimmt nun das Tachometer-Plättchen und produziert einen Familienwagen, für den er 2 Auto-Taler bezahlen muss.

Platzierung der Fabrikplättchen

Managerplättchen werden in den Büros platziert. Alle Büros haben zusätzliche Kosten, die bezahlt werden müssen, wenn das Büro zum ersten Mal besetzt wird.



Wenn man ein **Geld-/Siegpunktplättchen** nimmt, erhält man die angezeigte Anzahl Auto-Taler/Siegpunkte und entfernt das Plättchen dann aus dem Spiel.



Alle **Stylingplättchen** müssen über jeweils einen der drei Autotypen gelegt werden. Ein Stylingplättchen trägt zur Beliebtheit aller produzierten Autos dieses Typs bei. Man kann ein zweites oder drittes Stylingplättchen zu einem Autotyp legen, solange darauf verschiedene Teile abgebildet sind (es dürfen also z. B. keine 2 Spoiler an einen Autotyp angelegt werden). Für das Anlegen eines 2. oder 3. Stylingplättchens fallen Kosten von jeweils 1 bzw. 2 Auto-Talern an (siehe obere rechte Ecke des Fabrikplans).

Maschinenplättchen werden auf ein beliebiges der 6 Felder entlang der Produktionslinien gelegt. Wenn ein Maschinenplättchen mit einem Nachfrageplättchen in einem der Märkte übereinstimmt, trägt es zu der Beliebtheit des Autos in diesem Markt bei.

Anmerkung: Wenn ein vorgedruckter Stern auf einer Produktionslinie von einem Maschinenplättchen verdeckt wird, zählt der Stern nicht mehr bei der Ermittlung der Beliebtheit des produzierten Autos mit.

Nachdem man ein Fabrikplättchen gewählt und platziert hat, wird die Aktion des gewählten Aktionsfeldes ausgeführt.

Die Aktion ist entweder **ein Auto zu produzieren** oder **Auftragskarten zu ziehen**.



Autoproduktion

Wenn man eine Produktions-Aktion wählt, muss man die angegebenen Produktionskosten bezahlen und den angegebenen Autotypen produzieren. Wenn das **Eckfeld** gewählt wurde, darf man den Autotyp frei wählen und bezahlt die entsprechenden Kosten (1 für Kleinwagen, 2 für Familienwagen, 3 für Super-sportwagen).

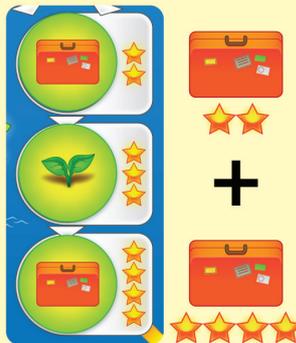
Auf dem Fabrikplan hat jeder Spieler eine *Produktionslinie* für jeden Autotyp. Man muss sich dann entscheiden, zu welchem *Markt* man das Auto verschiffen will. Jetzt werden die *Nachfrageplättchen* des gewählten Marktes mit den *Maschinenplättchen* entlang der Produktionslinie des produzierten Autos verglichen. Jede aktive Nachfrage, die durch ein passendes Maschinenplättchen auf der Produktionslinie erfüllt wird, ist 2–4 Sterne (*Beliebtheit*) wert. Hierzu werden eventuell sichtbare Sterne entlang der Produktionslinie und von eventuellen Stylingplättchen und Managerplättchen in der Fabrik addiert.

Die Summe der Sterne ergibt den *Beliebtheitsgrad* des Autos. Lege ein Autoplättchen des produzierten Typs auf das *Schiff-Feld* mit der entsprechenden Zahl (benutze hier die Schiffe, die sich auf der Seite des gewählten Marktes befinden). Wenn das dem Beliebtheitsgrad entsprechende Schiff-Feld besetzt ist, muss das Auto auf ein freies Feld mit niedrigerem Wert gelegt werden.

Schiffsbonus: Wenn man ein Auto auf ein Schiff mit einer Goldmedaille legt, erhält man sofort die angegebene Anzahl Siegpunkte.



Doppelte Nachfrage: wenn in einem Markt zwei identische aktive Nachfrageplättchen liegen, muss man zwei der entsprechenden Maschinenplättchen auf der Produktionslinie haben, um beide Nachfragen zu erfüllen und Sterne für beide werten zu können. Wenn man nur ein entsprechendes Plättchen hat, dürfen nur die Sterne für eine der gleichlautenden Nachfragen (die mit den meisten Sternen) gewertet werden.



Superauto: Wer ein Auto mit einem Beliebtheitsgrad von 18 oder mehr produziert, darf es auf die Yacht legen, vorausgesetzt, diese ist nicht bereits besetzt. Hierfür erhält der Spieler sofort 9 Siegpunkte. Dieses Auto darf in der folgenden Verkaufsphase nicht in den Markt verkauft werden und es zählt auch nicht für die Verkaufsbegrenzung dieses Spielers. Nach der Verkaufsphase dieser Runde legt der Spieler das Autoplättchen zurück in seine Fabrik.

Hinweis: Wenn man ein Auto produziert, darf man es immer auch freiwillig auf ein freies Feld mit einem niedrigeren Wert legen.

Man kann jederzeit im Verlaufe des Spieles ein auf einem Schiff platziertes Auto vom Markt nehmen (aber nicht von die Yacht!) und zurück in die Fabrik legen. Wenn einem Spieler die Autoplättchen eines Autotyps ausgehen, kann er somit ein Auto dieses Typs vom Markt nehmen, um es erneut zu produzieren.

Man kann auch darauf verzichten, ein neues Auto auf einem Schiff zu platzieren, muss aber trotzdem die Kosten für die Produktions-Aktion bezahlen. Ein eventueller Schiffsbonus entfällt in diesem Fall.



1. Wähle einen Markt und vergleiche die Maschinenplättchen mit der Nachfrage im Markt.



2. Berechne den Beliebtheitsgrad und platziere das Auto auf dem Schiff.



Wenn das dem Beliebtheitsgrad entsprechende Feld belegt ist, lege das Auto auf ein freies Feld mit niedrigerer Zahl.



Auftragskarten ziehen

Wenn man diese Aktion wählt, muss man entweder eine der offenliegenden Auftragskarten nehmen oder die oberste Karte des verdeckten Stapels ziehen. Wenn eine offene Karte gewählt wird, wird diese sofort mit der obersten Karte des Stapels ersetzt.



Ausnahme: Wenn keine Auftragskarten mehr übrig sind, erhält der Spieler einen Siegpunkt anstatt einer neuen Karte.

Jedes Mal, wenn man ein Auto produziert, darf man genau eine Auftragskarte ausspielen, vorausgesetzt, dass das Auto alle auf der Karte angegebenen Kriterien erfüllt. Die Karte muss den anderen Spielern gezeigt und dann verdeckt unter den Fabrikplan gelegt werden. Am Ende des Spiels wird sie Siegpunkte wert sein.

Anmerkungen:

- Bei jeder Autoproduktion darf nur eine Auftragskarte gespielt werden, auch wenn das produzierte Auto die Kriterien von mehreren Karten erfüllt.

- Man kann eine Auftragskarte spielen, solange das Auto die Kriterien auf der Karte erfüllt, selbst wenn man das Auto letztendlich wegen Platzmangel auf einem niedrigeren Schiff-Feld ablegen muss.



Um diese Karte zu spielen, muss man einen Kleinwagen mit extra Gepäckraum und einem Beliebtheitsgrad von mindestens 6 produzieren.



Um diese Karte zu spielen, muss man ein Auto (beliebiger Art) mit einem Spoiler-Stylingplättchen und einem Beliebtheitsgrad von mindestens 8 produzieren.

Sponsoren- und Marketingfelder

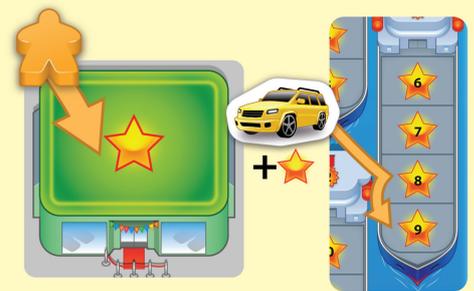
Diese Felder können von einer beliebigen Anzahl Arbeiter einer beliebigen Anzahl Spieler genutzt werden. Arbeiter werden nicht „ersetzt“ und ein Spieler darf diese Felder auch mehrere Male während einer Runde nutzen.

Sponsorenfeld: Während des eigenen Zuges kann man jederzeit, zusätzlich zum Ausführen einer Aktion oder dem Rückzug aus der Runde, eine beliebige Anzahl Arbeiter auf das Sponsorenfeld setzen und einen Auto-Taler für jeden Arbeiter vom Vorrat nehmen.

Marketingfeld: Wenn man ein Auto produziert, kann man – bevor man das Auto auf ein Schiff setzt – Arbeiter auf diesem Feld platzieren, um den Beliebtheitsgrad des Autos für jeden eingesetzten Arbeiter um 1 zu erhöhen. Dies kann bei der Erfüllung der Kriterien einer Auftragskarte helfen.



Nimm 1 Auto-Taler für jeden Arbeiter, den du auf das Sponsorenfeld setzt.

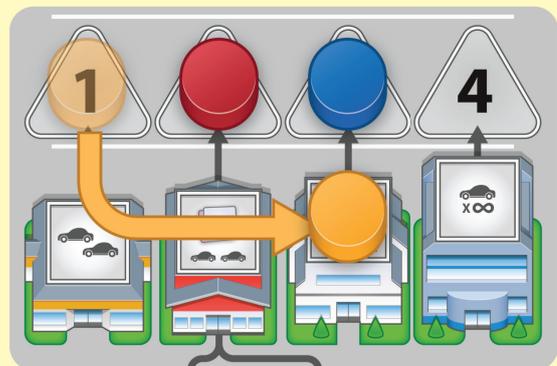


Platziere Arbeiter auf dem Marketingfeld, um den Beliebtheitsgrad eines soeben produzierten Autos zu erhöhen.

B) Rückzug und Wahl eines Vertriebsbüros

Anstatt eine Aktion zu wählen, kann man sich aus der Aktionsphase zurückziehen. Man kann danach nicht mehr wieder in die Phase einsteigen. Arbeiter, die man im weiteren Verlauf der Runde zurück-erhält, können nach dem Rückzug nicht mehr genutzt werden.

Wenn man sich zurückzieht, setzt man alle seine verbleibenden Arbeiter auf das Sponsorenfeld (und erhält 1 Auto-Taler für jeden so eingesetzten Arbeiter). Danach platziert man seinen Reihenfolge-Marker auf ein freies Vertriebsbüro. Die Wahl des Vertriebsbüros bestimmt sowohl, wie viele Autos man in dieser Runde verkaufen kann, als auch die Spielerreihenfolge für die nächste Runde. Sie kann auch einen Bonus beinhalten, den man sofort erhält, wenn das Vertriebsbüro gewählt wird (siehe **Vertriebsbüros**).



DIE VERKAUFSPHASE

Wenn sich alle Spieler aus der Aktionsphase zurückgezogen haben, beginnt die Verkaufsphase. In dieser Phase können die Spieler ihre Autos für Auto-Taler und/oder Siegpunkte verkaufen.

Zuerst werden die Autos für den **nordamerikanischen Markt** verkauft: Das Auto mit dem höchsten Beliebtheitsgrad beginnt. Der Spieler, dem dieses Auto gehört, muss nun entscheiden, ob er das Auto verkaufen möchte, oder passt und das Auto auf dem Schiff stehen lässt. Wenn er verkaufen will, platziert er das Auto auf einer beliebigen freien Verkaufsfläche im nordamerikanischen Markt und erhält den darauf angezeigten Preis. Danach wird mit dem Auto mit dem nächsthöchsten Beliebtheitsgrad fortgesetzt: Der Besitzer muss sich jetzt entscheiden, ob er verkaufen will oder nicht. So geht es weiter, bis alle Autos in diesem Markt eine Chance hatten, verkauft zu werden.

Danach wird mit den Autos für den **europäischen Markt** in gleicher Weise verfahren, beginnend mit dem Auto mit dem höchsten Beliebtheitsgrad.

Auf der obersten Verkaufsfläche in jedem Markt können unbegrenzt viele Autos verkauft werden. Autos, die nicht verkauft wurden, bleiben für die nächste Runde auf den Schiffen liegen.

Wichtig: Jeder Spieler kann nur so viele Autos verkaufen, wie sein Vertriebsbüro zulässt. Diese Begrenzung **zählt für beide Märkte zusammen**.

Anmerkung: Ein Verkaufsleiter in der Fabrik ermöglicht den Verkauf von mehr Autos, als das Vertriebsbüro angibt (siehe **Fabrikplättchen**).

Sonderregel für das Spiel zu zweit:

In jedem Markt darf nur ein Auto pro Verkaufsflächenreihe verkauft werden. Auf der obersten Verkaufsfläche können weiterhin unbegrenzt viele Autos verkauft werden.



Der gelbe Supersportwagen ist das beliebteste Auto und wird zuerst verkauft. Spieler Gelb wählt die Verkaufsfläche mit 6 Auto-Talern. Danach verkauft Spieler Rot sein Auto. Der gelbe Familienwagen ist danach an der Reihe, aber Spieler Gelb entscheidet, dieses Auto auf dem Schiff zu lassen. Zuletzt wird der blaue Familienwagen verkauft.



Beispiel Spiel zu zweit:

Da bereits ein Auto in der untersten Reihe verkauft worden ist, kann Spieler Rot jetzt nur auf einer der Verkaufsflächen in der 2. Reihe verkaufen.

NEUE RUNDE

Nach der Verkaufsphase wird die nächste Runde vorbereitet:

- Der Runden-Marker wird um ein Feld nach rechts verschoben.

- Der Spieler mit den wenigsten Siegpunkten darf die Nachfrage in den beiden Märkten für die nächste Runde bestimmen. (Bei einem Gleichstand bestimmt der Spieler, der das Vertriebsbüro mit der niedrigeren Zahl gewählt hat.) In jedem der beiden Märkte wählt der Spieler, welche der 2 latenten Nachfragen auf den Platz mit 2 Sternen aufrückt. Die 2 gewählten Nachfrageplättchen müssen von der gleichen (linken oder rechten) Position in beiden Märkten gewählt werden. Der Spieler wählt also, ob die beiden linken oder die beiden rechten latenten Nachfragen aufrücken. Die aktiven Nachfragen werden um einen Platz nach unten verschoben und die Nachfrage, die aus dem Markt ausscheidet, wird auf den freien latenten Platz im **gegenüberliegenden** Markt gelegt.

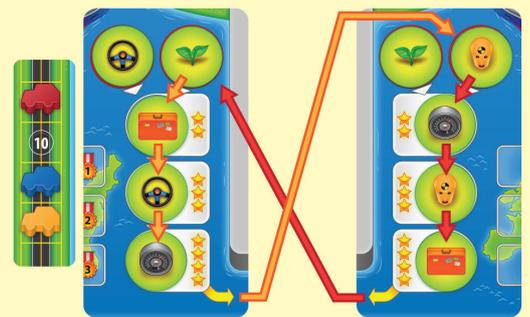
- Die verkauften Autos werden von den Verkaufsflächen entfernt und ihren Eigentümern zurückgegeben (Autos auf Schiffen bleiben liegen).

- Alle verbleibenden Fabrikplättchen auf dem Spielplan werden aus dem Spiel entfernt (Plättchen auf den Fabrikplänen der Spieler bleiben liegen).

- 18 neue Fabrikplättchen werden offen auf den Spielplan gelegt: 16 auf die Aktionsfläche und 2 unter die Vertriebsbüros. Benutzt Plättchen mit „A“ für Runde 2 und Plättchen mit „B“ für die Runden 3 und 4.

- Die Reihenfolge-Marker werden auf den Reihenfolgebereich des Spielplans (jeweils über dem gewählten Vertriebsbüro) geschoben und die jeweils entsprechenden dreieckigen Reihenfolgeplättchen werden an die Spieler ausgeteilt.

- Alle Spieler nehmen ihre Arbeiter vom Spielplan zurück. Spieler, die Personalmanager in ihrer Fabrik haben, müssen darauf achten, dass sie die korrekte Anzahl neutrale Arbeiter erhalten, die auf den Managerplättchen angezeigt ist.



Spiele Gelb entscheidet, in beiden Märkten die rechten latenten Nachfragen aufrücken zu lassen. Die vorher aktiven Nachfrageplättchen werden nach unten verschoben und die Plättchen, die den Markt verlassen (Tachometer- und Kofferplättchen), werden auf den freigewordenen latenten Platz im jeweils gegenüberliegenden Markt gelegt.

SPIELLENDE

Das Spiel endet nach der Verkaufsphase der 4. Runde. Alle Spieler ermitteln nun ihr Endergebnis. Jedes Auto, das auf einem Schiff im nordamerikanischen Markt verblieben ist, wird für einen Auto-Taler verkauft.

Jedes Auto, das auf einem Schiff im europäischen Markt verblieben ist, wird für einen Siegpunkt verkauft.

Silbermedaillen auf erfüllten Auftragskarten und Plättchen in der Fabrik eines Spielers sind je 1 Siegpunkt wert.

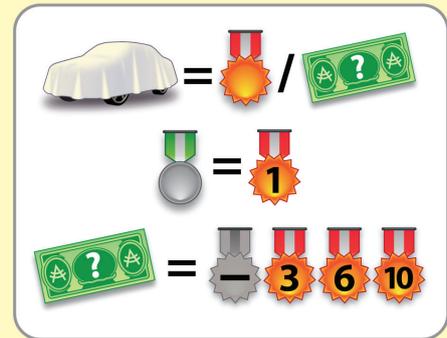
Jetzt zählen die Spieler ihr verbliebenes Geld:

Der Spieler mit den meisten Auto-Talern erhält 10 Siegpunkte, Nummer 2 erhält 6 Siegpunkte und Nummer 3 erhält 3 Siegpunkte (z. B. in einem Spiel zu zweit erhält der Spieler mit den meisten Auto-Talern 10 Punkte und der andere Spieler erhält 6 Punkte).

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Unentschieden: Bei einem Unentschieden (entweder beim verbliebenen Geld oder bei der endgültigen Anzahl der Siegpunkte) ist der Spieler besser platziert, der zum Schluss das Vertriebsbüro mit der niedrigsten Zahl hat (also der Spieler, der in der nächsten Runde zuerst an der Reihe wäre).

Beispiel: Spieler Rot hat 12 Auto-Taler, Blau und Gelb haben jeweils 7 und Spieler Grün hat 3. Rot erhält 10 Siegpunkte. Zwischen Blau und Gelb steht es unentschieden, aber weil Blau das Vertriebsbüro mit der niedrigeren Zahl hat, erhält Blau 6 und Gelb 3 Siegpunkte.



SPIEL FÜR FORTGESCHRITTENE

Wenn die Spieler mit den Grundregeln des Spiels vertraut sind, kann man sich darauf einigen, die B-Seiten der Fabrikpläne zu benutzen. Während des Spielaufbaus wird zuerst die Spielerreihenfolge bestimmt. In umgekehrter Reihenfolge, beginnend mit dem letzten Spieler, wählt sich jeder Spieler einen Fabrikplan und legt ihn mit der B-Seite nach oben vor sich ab. Jede Fabrik gibt ihrem Eigentümer eine spezielle Fähigkeit:

Sumato – „Preiswert und nobel“ – Bevor das Spiel beginnt, erhältst du den runden Marker mit dem grünen Kleinwagen. Dieser zählt wie ein extra Kleinwagenplättchen. Die Produktionslinien sind etwas anders angeordnet als die der anderen Spieler: Die Maschine unten links in der Fabrik gehört zur Produktionslinie der Kleinwagen und nicht zu den Supersportwagen. Das bedeutet, dass deine Kleinwagen besser ausgestattet werden können.

Elon – „This one goes to eleven!“ – Bevor das Spiel beginnt, erhältst du den runden Marker mit dem gelben elektrischen Auto. Immer wenn du ein Auto produzierst (egal welchen Typs), darfst du diesen Marker anstatt eines normalen Autoplättchens benutzen. Das produzierte (Elektro-) Auto erhält in diesem Fall einen zusätzlichen Beliebtheits-Stern. Der Elektro-Auto-Marker wird genau wie alle anderen Autos auf den Schiffen platziert und in den Märkten verkauft.

Miao – „Wir kopieren nur die Besten“ – Einmal im Laufe der Verkaufsphase darfst du, wenn du ein Auto verkaufst, eine von einem anderen Spieler belegte Verkaufsfläche benutzen. Das heißt „kopieren“. Um ein Auto kopieren zu können, muss es vom gleichen Typ sein (z. B. kann ein Familienwagen nur einen anderen Familienwagen kopiert kopieren). Man darf nicht seine eigenen Autos oder das Elektroauto des Elon-Spielers kopieren.

OPO – „Open plan office (Großraumbüro)“ Hier ist Platz für 6 Managerplättchen. Jedoch müssen höhere Kosten für Stylingplättchen bezahlt werden.

Die Autoren bedanken sich bei allen Spieltestern. Ganz besonders bei: Eilif Svensson, James David Tandy, Jason Woodburn, Inger Johanne Berg, Aasmund Kaldestad, the Hjerlmervik family, Chris Sposato, Henrik Larsson, Ronny Eftevåg, Kirsten Heitmann, Carl Gustav Lind, Morten André Moen, Jan Steinskog, Helge Rege Gårdsvoll, Kanutte Huse, Tor Helge Huse, Lars Erik Antonsen, Aleksander Dye, Aleksander Castberg, Lars Sandvold Schee, Paul Sørensen, Kenneth Hestvik, Anders Tangerud, Atle Arntzen, Tor Edvin Dahl, Dag Jacobsen, Richard Scharnke, Jesper Marcussen, Jan-Erik Hov, Jørgen Kjøge Brunborg-Næss, Johanne Gamre-Van Heesch.

FABRIKPLÄTTCHEN

Managerplättchen (werden in den Büros abgelegt)



F&E-Manager erhöhen die Beliebtheit aller deiner produzierten Autos.



Jeder Verkaufsleiter lässt dich in der Verkaufsphase ein Auto zusätzlich verkaufen.



Für jeden Generaldirektor, erhältst du jedes Mal 1 Auto-Taler zusätzlich, wenn du einen oder mehrere Arbeiter auf das Sponsorenfeld setzt. (Setzt du 2 Arbeiter ein, erhältst du 3 Autotaler.)

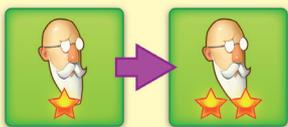


Wenn du einen Personalmanager anstellst, nimmst du sofort die angezeigte Anzahl neutraler Arbeiter vom Vorrat.

Anmerkung: Managerplättchen im B-Stapel beinhalten verschiedene Kombinationen dieser Effekte. Gebühren: Einige Büros haben zusätzliche Gebühren, die bezahlt werden müssen, wenn das Büro zum ersten Mal besetzt wird.

Anmerkung: Man kann mehrere Manager des gleichen Typs in verschiedenen Büros haben.

Ersetzen: Ein Managerplättchen darf nur von einem anderen Managerplättchen des gleichen Typs (beide Plättchen müssen die gleiche Figur zeigen) ersetzt werden. Beim Ersetzen eines Managers entfallen keine neuen Büronutzungskosten. Das ersetzte Plättchen wird aus dem Spiel genommen.



Anmerkung: Wenn man ein Personalmanager-Plättchen mit 1 neutralen Arbeiter mit einem Plättchen mit 2 Arbeitern ersetzt, nimmt man nur 1 neuen neutralen Arbeiter vom Vorrat.

Maschinenplättchen (werden auf den Produktionslinien abgelegt)



Maschinenplättchen erhöhen den Beliebtheitsgrad eines Autos, wenn sie den Eigenschaften der aktiven Nachfrage im Markt entsprechen.



Erhöht den Beliebtheitsgrad des produzierten Autos um 2.

Wenn man ein neues Maschinenplättchen erhält, darf man damit ein bereits ausgelegtes Maschinenplättchen in der Fabrik ersetzen.

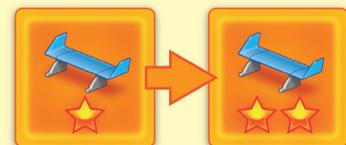
Stylingplättchen (werden über einem Autotyp abgelegt)



Sie erhöhen den Beliebtheitsgrad eines Autotyps. Jeder Autotyp kann mit bis zu 3 Stylingplättchen verbessert werden, solange es Plättchen verschieden Typs sind (*Spoiler, Schall-dämpfer, Würfel*).

Kosten: Für das 2. und 3. Stylingplättchen, das an einen Autotyp gelegt wird, müssen jeweils Kosten von 1 bzw. 2 Auto-Talern bezahlt werden.

Ersetzen: Ein Stylingplättchen darf nur von einem anderen Stylingplättchen des gleichen Typs ersetzt werden. Beim Ersetzen fallen keine neuen Kosten an.



Geld-/Siegpunktplättchen

Nimm die angezeigte Anzahl Auto-Taler/Siegpunkte und entferne das Plättchen dann aus dem Spiel.

VERTRIEBSBÜROS



Du kannst in der Verkaufsphase 2 Autos verkaufen und bist in der nächsten Runde Startspieler.



Du kannst eines der zwei Fabrikplättchen unter den Vertriebsbüros nehmen. Die Kosten für die Benutzung der Büros oder Stylingplättchen müssen wie gewohnt bezahlt werden. Du kannst in der Verkaufsphase 2 Autos verkaufen und bist in der nächsten Runde Nummer 2 in der Spielreihenfolge.



Nimm 1 der offenliegenden Auftragskarten. Du kannst in der Verkaufsphase 3 Autos verkaufen und bist in der nächsten Runde Nummer 3 in der Spielreihenfolge.



Du kannst in der Verkaufsphase eine unbegrenzte Anzahl Autos verkaufen und bist in der nächsten Runde letzter Spieler in der Spielreihenfolge.