



Wir betreten nun die Fabrik durch den Haupteingang. Aufgepasst, hinter dieser schweren Stahltür wird die Essenz der Träume geschaffen! Seht ihr die große Metalltreppe? Sie führt zum Förderband, auf dem all die defekten Maschinen transportiert werden, die einer dringenden Reparatur bedürfen. Aha, hier haben wir einen Produktibus, seltsam, aber genial! Das hier rechts ist das Konstruktionsbüro, wo ihr Projekte fertigstellen könnt, um aus dem Schatten ins Rampenlicht zu treten. Wir machen gleich eine ausführliche Besichtigung, aber noch darf ich euch nicht die unglaublichen Träume offenbaren, die hier hergestellt werden ... höchste Geheimhaltung! Hier drüben geht es weiter, folgt mir.

DAS FABELHAFTE REGELWERK

SPIELMATERIAL

Der zentrale Spielplan, das Imaginarium.



Rohstoffe: Holz (60 Holzwürfel und 4 Marker), Kupfer (40 Kunststoffwürfel und 3 Marker) und Kristall (30 Kunststoffwürfel und 3 Marker). Ein Marker zählt als 5 Rohstoffe des gezeigten Typs.



Kohlium (70 Steine und 5 Marker): Kohlium ist die Währung im Spiel und wird für den Kauf von Rohstoffen, Siegpunkten, Maschinen und Assistenten benötigt. Ein Marker zählt als 5 Kohlium-Steine.



Eine Aufbewahrungsbox für die Rohstoffe und das Kohlium.



5 Sichtschirme, hinter denen die Spieler ihre Rohstoffe, ihr Kohlium und ihre Siegpunkte aufbewahren.



Vorderseite

Rückseite

5 Spielertableaus (Werkstätten), auf denen die Spieler ihre Aktionen auswählen sowie ihre Assistenten und reparierten Maschinen auslegen.



Vorderseite

Rückseite

5 Spielerfiguren (Konstrukteure), die auf dem zentralen Spielplan eingesetzt werden.



65 Siegpunktmarker (45x 1 SP, 10x 3 SP, 10x 5 SP)



30 Spielerscheiben (6 pro Farbe)



61 Maschinenkarten:

- 29 **Produktionsmaschinen**, die Rohstoffe und Kohlium produzieren.
- 12 **Transformationsmaschinen**, die Rohstoffe in Kohlium oder andere Rohstoffe umwandeln.
- 10 **Angriffsmaschinen**, die Rohstoffe und Kohlium von den Mitspielern stehlen sowie andere hinterhältige Dinge tun können.
- 6 **Defensivmaschinen**, die Schutz vor Angriffsmaschinen bieten.
- 4 **Spezialmaschinen**, die Siegpunkte generieren oder zermalmte Maschinen recyceln können.



Produktionsmaschine



Transformationsmaschine



Angriffsmaschine



Defensivmaschine



Spezialmaschine



Rückseite

Aufbau einer Maschinenkarte



13 Assistentenkarten, die individuelle Vorteile gewähren.



Vorderseite



Rückseite

14 Projektplättchen, die Hauptquelle für Siegpunkte.



Vorderseite



Rückseite

SPIELAUFBAU

Im Folgenden werden die allgemeinen Spielregeln beschrieben. Die Anpassungen für 2 Spieler findet ihr auf Seite 12.

1. Legt den Imaginarium-Spielplan in die Mitte des Tisches. Sortiert die Rohstoffe (Holz, Kupfer und Kristall) sowie das Kohlium in die Fächer der Aufbewahrungsbox und stellt sie als allgemeinen Vorrat auf den freien Bereich des Spielplans. **A**
2. Legt die Siegpunkte neben den Spielplan. **B**
3. Jeder Spieler erhält ein zufälliges Spielertableau und sucht sich einen Sichtschirm aus. Jeder nimmt sich die Startmaterialien (Kohlium, Rohstoffe und Maschinen), die rechts auf seinem Tableau abgebildet sind. Kohlium und Rohstoffe kommen hinter den Sichtschirm und Maschinen unten an das Tableau (die Maschinen befinden sich bereits im reparierten Zustand). **C**



4. Jeder Spieler nimmt sich die 6 Scheiben in der Farbe seines Sichtschirms sowie die zugehörige Spielerfigur. Diese wird auf das Feld der Initiativeleiste des Spielplans gestellt, das oben rechts auf dem eigenen Tableau angegeben ist. **D**



5. Mischt die übrigen Maschinen und legt den Stapel verdeckt auf das Feld mit dem Roboter neben dem Förderband. Zieht dann 7 Karten, wobei ihr **Angriffsmaschinen** beiseitelegt und jeweils eine neue Karte zieht. (In der ersten Runde gibt es keine **Angriffsmaschinen**.) Legt schließlich die 7 gezogenen Maschinen offen und in absteigender Stufenreihenfolge auf das Förderband (1er-Maschinen liegen ganz rechts). Maschinen derselben Stufe werden in der Reihenfolge auf das Förderband gelegt, in der sie aufgedeckt wurden. Mischt alle beiseitegelegten Karten wieder in den Stapel zurück. **E**

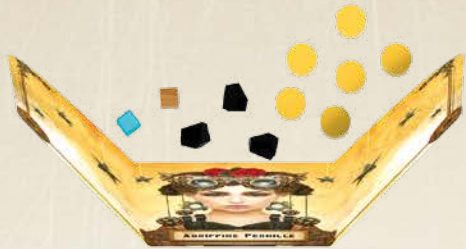


6. Mischt die Assistenten und legt den Stapel verdeckt auf das rechte Feld des Konferenzraums. Zieht dann 3 Karten und legt sie offen auf die übrigen Felder. **F**



7. Zieht so viele zufällige Projekte, wie Spieler teilnehmen plus 4 (6 bei 2 Spielern, 7 bei 3 Spielern usw.). Legt sie dann aufgedeckt auf die Felder des Konstruktionsbüros. **G**





ZIEL DES SPIELS

In Imaginarium werdet ihr kuriose Maschinen reparieren, auseinanderbauen und miteinander kombinieren. Mit ihrer Hilfe gewinnt ihr Kohlium (die Währung in Imaginarium) und Rohstoffe (Holz, Kupfer und Kristall) – Materialien, die ihr dringend für die Fertigstellung von Projekten benötigt.

Außerdem könnt ihr Assistenten anheuern, die euch bei euren angestrebten Projekten unterstützen. Denn Projekte sind der beste Weg, um viele Siegpunkte zu sammeln und das Spiel zu gewinnen. Doch ihr müsst euch ranhalten, wenn ihr schneller sein wollt als eure Mitspieler!

SPIELABLAUF

Imaginarium verläuft über mehrere Runden, die jeweils aus 3 Phasen bestehen:

A PLANUNG: Jeder Spieler reserviert eine Maschine auf dem Förderband ODER arbeitet an einer Kohliumpresse.

B DURCHFÜHRUNG: Jeder Spieler führt nacheinander 5 Schritte aus, dann ist der nächste Spieler am Zug.

C KONTROLLE UND NEUEINSTELLUNG: Wenn ein Spieler 20 oder mehr Siegpunkte hat, endet die Partie. Sonst wird eine neue Runde vorbereitet.

A

PLANUNG

A

Während das Förderband die defekten Maschinen transportiert, planen die Konstrukteure ihren Arbeitstag. Manche reservieren eine neue Maschine und andere melden sich zur Arbeit an den Kohliumpressen, um sich ein bisschen was nebenbei zu verdienen.

In der Reihenfolge auf der Initiativeleiste muss jeder Spieler seine Spielerfigur auf ein freies Feld des Spielplans stellen:

- entweder über eine noch verfügbare Maschine (sie gilt ab sofort als reserviert) **1**,
- oder neben eine der drei Kohliumpressen **2**.

Wichtig: Bevor ein Spieler eine Maschine reserviert, muss er sicherstellen, dass er sie in der Durchführungsphase auch bezahlen kann (siehe *Reservierte Maschine kaufen ODER Kohlium pressen auf der nächsten Seite*).

Sobald alle Spieler ihre Spielerfiguren platziert haben, beginnt die Durchführungsphase.



Wichtig: Die Position der Spielerfiguren am Ende dieser Phase bestimmt die Spielreihenfolge der nächsten Phase. Wer in der Durchführungsphase als Erster an der Reihe sein möchte, muss bereit sein, am meisten für seine Maschine zu bezahlen.

B

DURCHFÜHRUNG

B

Jetzt geht es ans Eingemachte! Jeder Konstrukteur begibt sich schnellen Schrittes und mit hochgekrempeelten Ärmeln in seine Werkstatt, wo er sich an die Arbeit macht.

Diese Phase wird in der Reihenfolge der Spielerfiguren gespielt, beginnend bei dem Spieler, dessen Figur am nächsten zum Maschinenstapel steht, und dann weiter in Pfeilrichtung. Wer am Zug ist, führt die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Reparierte Maschinen benutzen
2. Reservierte Maschine kaufen ODER Kohlium pressen
3. Ein Aktionspaar ausführen
4. Projekte abschließen
5. Zugende

1. Reparierte Maschinen benutzen

Die Maschinen laufen mit einem ohrenbetäubenden Lärm an und die Zahnräder drehen sich. Dicker Rauch erfüllt die Werkstatt. Schon nach wenigen Minuten purzeln die ersten Kostbarkeiten aus deinen reparierten Maschinen.

Zu Beginn deines Zuges darfst du beliebig viele deiner reparierten Maschinen in einer Reihenfolge deiner Wahl benutzen (aber jede nur einmal). Wenn du eine deiner Maschinen benutzt, musst du ihren Effekt ausführen. *Erläuterungen zu den einzelnen Maschinen findest du ab Seite 16.* Deine Maschinen können verschiedene Dinge produzieren oder umwandeln: Rohstoffe, Kohlium oder sogar Siegpunkte. Lege alles, was du erhältst, hinter deinen Sichtschirm.

Beispiel: Zu Beginn der Partie startet der erste Spieler mit einer Kohlette und einem Holzfäller. Beide sind bereits repariert und können ab der ersten Runde benutzt werden. Solange er diese beiden Maschinen hat, kann der Spieler in jedem Zug 1 Kohlium und 1 Holz produzieren.



Einige Maschinen haben Effekte, die in dieser Phase nicht benutzt werden können:

Angriffsmaschinen und der **Recyclateur** haben einen einmaligen Effekt, der nur in dem Moment ausgeführt werden kann, in dem sie repariert werden (Schritt 3). Daran erinnert das Blitz-Symbol auf den jeweiligen Karten.



Defensivmaschinen haben einen dauerhaften Effekt, der automatisch als Reaktion auf eine **Angriffsmaschine** ausgeführt wird.

2. Reservierte Maschine kaufen ODER Kohlium pressen

Die Planung muss eingehalten werden! Konstrukteure rennen in alle Richtungen, beladen mit alten Maschinenteilen, die sie für ein bisschen Kohlium erstanden haben. Nannette, die Sekretärin der Kohlium-Förderabteilung, zahlt freiwilligen Helfern eine Vergütung für ihre Arbeit an den Kohliumpressen.

In diesem Schritt nimmst du dir, was du in Phase **A** geplant hast:

- Falls du die Arbeit an einer Kohliumpresse gewählt hast, nimmst du dir die neben dem Feld angegebene Menge an Kohlium aus dem Vorrat und legst sie hinter deinen Sichtschirm.
- Falls du eine Maschine reserviert hast, **musst** du sie nun kaufen. Zahle ihre Kosten in Kohlium in den Vorrat.

Die Kosten einer Maschine ergeben sich aus:

- ihrer Stufe (in der oberen linken Ecke der Karte)
- + den Kosten des Feldes (über dem Förderband).

Maschinen kosten stets zwischen 2 und 7 Kohlium, je nach Stufe und Position auf dem Förderband.



Wichtig: Falls du nicht genügend Kohlium besitzt, um die Maschine zu bezahlen, musst du zuerst all dein Kohlium ausgeben und für jedes noch fehlende Kohlium 2 Rohstoffe deiner Wahl abgeben. Falls du nicht genügend Rohstoffe besitzt, musst du dein gesamtes Kohlium sowie alle deine Rohstoffe abgeben und die Maschine ablegen.

Eine gekaufte Maschine wird immer horizontal neben die Werkstatt des Spielers gelegt (in seinen „Garten“). Sie gilt als kaputte Maschine.

Ein Spieler kann beliebig viele kaputte Maschinen in seinem Garten horten.

3. Ein Aktionspaar ausführen

Zurück zur Werkstatt! Es wird Zeit, sich die Hände schmutzig zu machen und an diesen fantastischen Maschinen zu basteln. Eine gute Gelegenheit, deine Fertigkeiten zu beweisen!

Wähle zwei benachbarte Aktionen auf deinem Spielertableau: Drehe den Doppelzeiger so, dass er auf zwei benachbarte Aktionen zeigt. Danach führst du eine oder beide dieser Aktionen in beliebiger Reihenfolge durch. Führst du beide Aktionen durch, musst du die erste vollständig abgeschlossen haben, bevor du mit der zweiten beginnst.



Wichtig: Du musst den Doppelzeiger bewegen und kannst daher nicht dasselbe Aktionspaar in zwei aufeinanderfolgenden Runden auswählen.

Dies sind die 6 möglichen Aktionen (oben rechts beginnend): Anwerben, Abbauen, Reparieren, Handeln, Demontieren und Umorganisieren.



Reparieren

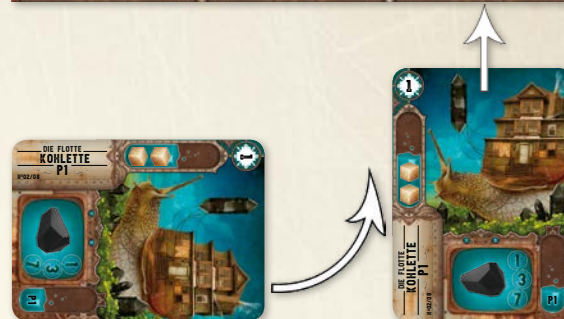


Kaputte Maschinen stapeln sich im Garten deiner Werkstatt. Unter ihnen befindet sich auch eine Kohlette, frisch vom Förderband. Repariere sie und bring ihre Zahnräder zum Laufen!

Du kannst nur **eine Maschine pro Runde** reparieren und **nur, wenn du** in deiner Werkstatt **einen Platz frei** hast. Außerdem benötigst du die angegebenen Rohstoffe, um eine deiner kaputten Maschinen zu reparieren und sie zu benutzen.



Lege die Rohstoffe in den Vorrat zurück und lege die Maschinenkarte vertikal auf einen Platz unten an deiner Werkstatt, um anzuzeigen, dass sie nun repariert ist.



Wenn du eine Maschine reparierst, kannst du sie sofort benutzen (und ihren Effekt anwenden).



Deine Werkstatt bietet vier Plätze für reparierte Maschinen. Unabhängig von ihrer Stufe nimmt jede Maschine oder Kombination von Maschinen (siehe *Umorganisieren*, S. 9) immer genau einen Platz ein. Daher musst du manchmal Maschinen demontieren oder kombinieren, um Platz für neue Maschinen zu schaffen.



Demontieren



Geduld und Akribie sind wichtig für eine effiziente Demontage. Es ist völlig undenkbar, dass auch nur das kleinste bisschen Holz oder Kristall verschwendet wird!

Du kannst eine Maschine in deinem Besitz demontieren (sie kann repariert sein oder auch nicht), um Rohstoffe zurückzu-

gewinnen oder in manchen Fällen auch Siegpunkte. Du kannst nur **eine Maschine pro Runde** demontieren und sie darf **nicht mit anderen kombiniert** sein.

Wenn du eine kaputte Maschine demontierst, nimmst du dir so viele Rohstoffe aus dem Vorrat, wie es der Stufe der Maschine entspricht. Du darfst nur aus den Rohstoffen wählen, die für die Reparatur notwendig sind.

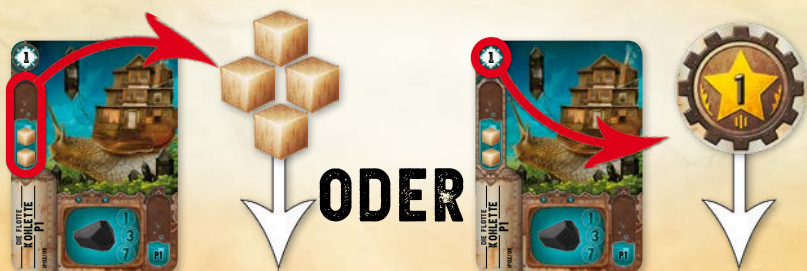
Beispiel: Demontierst du einen kaputten Flammeur, kannst du dir 2 Kristall und 1 Kupfer, oder 2 Kupfer und 1 Kristall nehmen.



Wenn du eine reparierte Maschine demontierst, kannst du:

- entweder die doppelte Anzahl der Rohstoffe, die für die Reparatur der Maschine benötigt werden, aus dem Vorrat nehmen;
- oder so viele Siegpunkte nehmen, wie es der Stufe der Maschine entspricht.

Beispiel: Zu Beginn der Partie hast du eine reparierte Kohlette. Wenn du sie demontierst, erhältst du 4 Holz oder 1 SP.



Wichtig: Die Spezialmaschinen können nicht demontiert werden. Daran erinnert dieses Symbol auf den Karten:



Eine demontierte Maschine wird auf den Zermalmer gelegt. Dieser Ablagestapel darf jederzeit durchgesehen werden.



Zermalmer



Umorganisieren



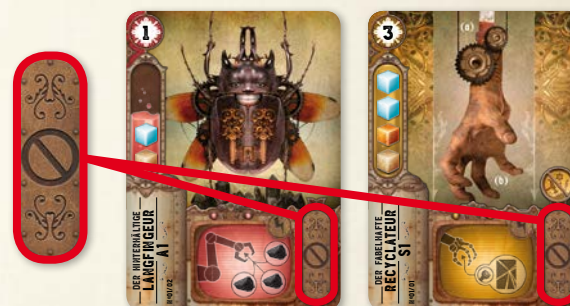
In der ganzen Werkstatt liegen Maschinen, Werkzeuge und Ersatzteile verstreut. Es ist nicht mal genug Platz, um eine Tasse Kaffee abzustellen!

Wenn du deine Maschinen umorganisierst, kannst du sie kombinieren und Kombinationen wieder lösen. So erhöhst du ihre Produktion und schaffst Platz für Neues. **Diese Aktion kostet keine Rohstoffe.**

Wichtig: Am Ende dieser Aktion darfst du maximal so viele Maschinen(kombinationen) haben, wie du Platz in deiner Werkstatt hast.

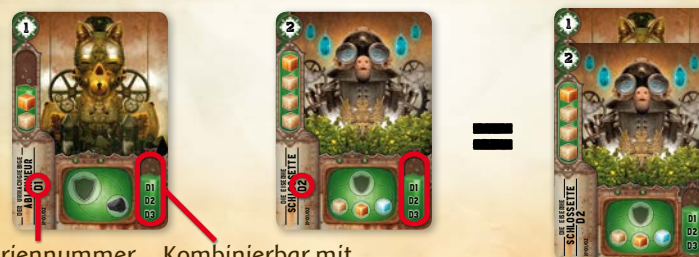
Jede Maschine zeigt unten rechts die Seriennummern der Maschinen, mit denen sie kombiniert werden kann. Andere Kombinationen sind nicht erlaubt. Lege kombinierte Maschinen versetzt übereinander. Ab Seite 16 werden alle Maschinen und Kombinationen ausführlich beschrieben.

Angriffsmaschinen und der Recyclateur können nicht mit anderen Maschinen kombiniert werden. Daran erinnert dieses Symbol auf den Karten:



Alle Defensivmaschinen können beliebig miteinander kombiniert werden. Eine solche Kombination hat alle Verteidigungseffekte der kombinierten Karten gleichzeitig. So erlangst du mehr Platz in deiner Werkstatt.

Beispiel: Du kannst den Ablehneur (D1) mit einem anderen Ablehneur (D1), einer Schlossette (D2) und/oder einem Patenteur (D3) kombinieren.



Seriennummer Kombinierbar mit ...

Den **Diplomateur** sowie **Produktions-** und **Transformations-**maschinen kannst du auf zwei Arten kombinieren.

Du kannst 2 oder 3 identische Maschinen kombinieren, um ihre Produktion zu erhöhen. Der Effekt einer Karte gibt von oben nach unten an, wie viele Einheiten du erhältst, wenn du eine einzelne Maschine bzw. eine Kombination von 2 oder 3 identischen Maschinen benutzt. Außerdem gibt die Anzahl der möglichen Erträge an, ob du 2 oder 3 identische Maschinen kombinieren kannst.

Beispiel: Eine Kohlette produziert 1 Kohlium.
Zwei kombinierte Kohletten produzieren 3 Kohlium.
Drei kombinierte Kohletten produzieren 7 Kohlium.



ODER

Du kannst 1 **Transformationsmaschine** mit 1 **Produktionsmaschine** kombinieren, um bei Benutzung direkt den transformierten Ertrag zu erhalten. (Transformationsmaschinen liegen immer oben.)

Wichtig: Wenn du eine solche Kombination benutzt, erhältst du den niedrigsten Ertrag der Transformationsmaschine, ohne zuvor einen Rohstoff abgeben zu müssen. (Der Rohstoff von der Produktionsmaschine wird automatisch weiterverarbeitet.)

Beispiel: Du kannst einen Holzfäller mit einem Supertransmuteur kombinieren, um bei Benutzung 1 Kristall zu erhalten.



Wichtig: Jede kombinierte Maschine behält ihre Stufe. Eine Stufe-1-Maschine, die mit einer Stufe-2-Maschine kombiniert wird, wird **nicht** zu einer Maschine der Stufe 3.

Wenn du deine Maschinen umorganisierst (und solange du freien Platz zur Verfügung hast), kannst du Kombinationen auch wieder lösen. Dies ermöglicht dir, die Maschinen anschließend zu demontieren.



Handeln



Hinter der Fabrik befindet sich der Markt. Die Konstrukteure gehen oft dorthin, um Rohstoffe zu kaufen und zu verkaufen. Es gibt Gerüchte, dass man dort Abschlüsse erwerben kann, um die eigenen Fähigkeiten zu verbessern ...

Du kannst maximal 3 Geschäfte durchführen (kaufen und/oder verkaufen).

Rohstoffe können sowohl gekauft als auch verkauft werden:



Siegpunkte können nur gekauft werden:



Beispiel: Ein Spieler hat 2 Kupfer und 1 Kohlium.
Geschäft 1: Er verkauft ein Kupfer für 2 Kohlium.
Geschäft 2: Dann verkauft er auch sein zweites Kupfer für 2 Kohlium.
Geschäft 3: Schließlich hat er genug Kohlium, um sich 1 Siegpunkt zu kaufen.



Abbauen



Für gewillte Arbeiter gibt es immer einen kleinen Job hier und da. So kann sich jeder Konstrukteur leicht etwas Kohlium dazuverdienen.

Nimm dir 3 Kohlium aus dem Vorrat und lege sie hinter deinen Sichtschirm.



Anwerben

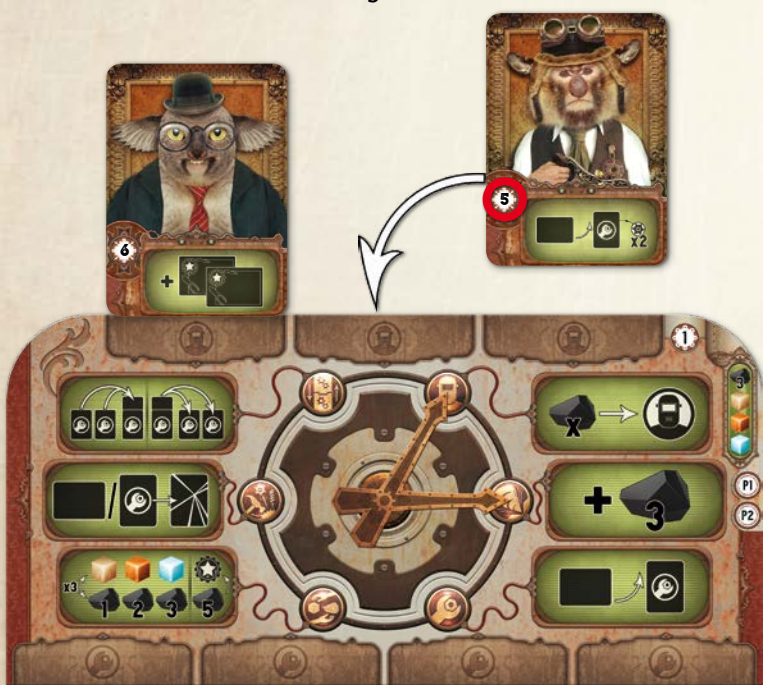


Frischer Kaffeeduft dringt aus dem Konferenzraum, wo die Assistenten eine ruhige Kugel schieben. Für ein bisschen Kohlium bieten sie dir eine helfende Hand – und ihre Hilfe ist sehr wertvoll!

Du kannst nur **einen Assistenten pro Runde** anwerben und nicht mehr als drei insgesamt (deine Werkstatt verfügt nur über drei Plätze für Assistenten). **Hast du bereits drei Assistenten angeworben, kannst du keinen weiteren einstellen.**

Jeder Assistent ist einzigartig und gewährt dir individuelle Vorteile, sobald du ihn angeworben hast (siehe *Erläuterungen* ab S. 14). Um einen Assistenten anzuwerben, zahlst du den auf der Karte angegebenen Preis in Kohlium und legst die Karte auf einen freien Platz oben an deine Werkstatt.

Die frei gewordenen Plätze im Konferenzraum werden nicht sofort mit neuen Assistenten aufgefüllt, sondern erst in der Phase *Kontrolle und Neueinstellung* (siehe rechts). Im Spiel zu fünft kann es vorkommen, dass alle Assistenten angeworben wurden und der Assistentenstapel leer ist. In diesem Fall können keine weiteren Assistenten angeworben werden.



4. Projekte fertigstellen

Der Tag neigt sich dem Ende zu! Die Konstrukteure verlassen ihre Werkstätten und öffnen mit pochendem Herzen die Tür zum Konstruktionsbüro in der Hoffnung, ein Projekt fertigstellen zu können.

Prüfe, ob du die notwendigen Voraussetzungen erfüllst, um ein oder mehrere Projekte fertigzustellen. Lege eine deiner farbigen

Scheiben auf jedes fertiggestellte Projekt. Auf Seite 19 werden alle Projekte ausführlich beschrieben.

Nimm danach die angegebene Anzahl an Siegpunkten und lege sie hinter deinen Sichtschirm:

- Bist du der Erste, der dieses Projekt fertigstellt, erhältst du so viele Siegpunkte wie auf dem Projekt angegeben.



- Haben ein oder mehrere Spieler dieses Projekt bereits vor dir fertiggestellt, nimm 1 Siegpunkt weniger als angegeben.



Wichtig: Du kannst in einer Runde mehrere Projekte fertigstellen, aber jedes Projekt nur einmal.

5. Zugende

Am Ende deines Zuges stellst du deine Spielerfigur auf die niedrigste verfügbare Zahl der Initiativeleiste.

C KONTROLLE UND NEUEINSTELLUNG C

Wenn der letzte Spieler seinen Zug beendet hat, wird geprüft, ob mindestens ein Spieler 20 Siegpunkte oder mehr gesammelt hat. Ist dies der Fall, endet die Partie sofort. Lest dann weiter unter *Wertung* auf Seite 12.

Hat kein Spieler mindestens 20 Siegpunkte, wird das Imaginarium für eine neue Runde vorbereitet.

Das Förderband vorbereiten:

- Legt die Maschinenkarte, die sich ganz rechts auf dem Förderband befindet, auf den Zermalmer.
- Bewegt die übrigen Maschinen auf dem Förderband nach rechts, sodass keine Lücken übrig bleiben.
- Füllt anschließend die leeren Felder auf dem Förderband mit neuen Karten vom Maschinenstapel auf.

Den Konferenzraum vorbereiten:

- Füllt die leeren Felder mit neuen Karten vom Assistentenstapel auf.

Eine neue Runde kann beginnen!

WERTUNG

Das letzte Projekt wurde fertiggestellt! Generationen von Konstrukteuren haben auf diesen Moment gewartet: Einer von ihnen wird befördert... Bereite dich darauf vor, das geheimnisvolle Universum der Großen Maschinisten zu betreten. Sie sind die Einzigen, die Zugang zu den Träumen haben, die diese Fabrik verlassen!

Wenn am Ende einer Runde mindestens ein Spieler 20 oder mehr Siegpunkte hat, enthüllen alle Spieler ihre gesammelten Rohstoffe und ihr Kohlium. Für jede der drei Rohstoffarten (Holz,

Kupfer, Kristall) sowie für Kohlium erhält derjenige Spieler, der am meisten davon hat, 2 zusätzliche Siegpunkte. (Haben mehrere Spieler am meisten einer Art, erhalten sie alle 2 Siegpunkte.)

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt die Partie und wird in den Orden der Großen Maschinisten aufgenommen. Im Falle eines Gleichstands zählen die beteiligten Spieler die Stufen ihrer reparierten Maschinen zusammen und der höchste Wert gewinnt. Steht es weiterhin unentschieden, teilen sie sich die Platzierung.

2 SPIELER

Manchmal kommt es in der Traumfabrik zu plötzlichen Fällen von „Urlaub“, wodurch es deutlich übersichtlicher wird. In solchen Situationen finden häufig Duelle statt, die über die Aufnahme in den Orden der Großen Maschinisten entscheiden. Jeder Spieler erhält dabei die Unterstützung eines Saboteurs.

In einer 2-Spieler-Partie gelten alle Regeln wie im allgemeinen Teil beschrieben, bis auf die folgenden Anpassungen.

SPIELAUFBAU

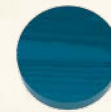
Der Aufbau wird wie auf Seite 4 beschrieben durchgeführt, bis auf den vierten Punkt:

4. Jeder Spieler wählt einen Sichtschirm, hinter dem er seine Rohstoffe, sein Kohlium und die 6 Scheiben seiner Farbe aufbewahrt. Dann nimmt sich jeder Spieler die zugehörige Figur.

Eine Scheibe jedes Spielers wird während der Partie als Saboteur verwendet, um die Pläne seines Gegners zu durchkreuzen. Neben seiner Figur (dem „Konstrukteur“) steuert also jeder Spieler noch einen zweiten Charakter.

Der Spieler mit der niedrigeren Zahl in der oberen rechten Ecke seiner Werkstatt setzt seinen Saboteur auf Feld 1 der Initiativeleiste und seinen Konstrukteur auf Feld 3. Sein Gegner setzt seinen Saboteur auf das Feld 2 und seinen Konstrukteur auf Feld 4.

Spieler A:



Spieler B:



PLANUNG

In der Reihenfolge auf der Initiativeleiste setzen beide Spieler ihren Saboteur und ihren Konstrukteur auf ein freies Feld:

- entweder über eine verfügbare Maschine, oder
- neben eine der drei Kohliumpressen.

DURCHFÜHRUNG

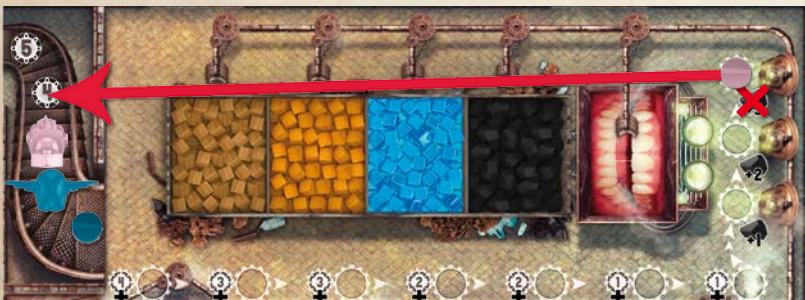
Diese Phase wird in der Reihenfolge der Charaktere gespielt, beginnend bei dem Charakter, der am nächsten zum Maschinenstapel steht, und dann weiter in Pfeilrichtung.

Der Saboteur:

- Wurde der Saboteur über eine Maschine gesetzt, **wird sie auf den Zermalmer gelegt**. Danach wird der Saboteur auf das niedrigste verfügbare Feld der Initiativeleiste gestellt.



- Wurde der Saboteur neben eine Kohliumpresse gesetzt, wird sie für diese Runde blockiert. Der Saboteur wird dann auf das niedrigste verfügbare Feld der Initiativeleiste gestellt (er sammelt kein Kohlium).



Der Konstrukteur:

Führe die folgenden Schritte nach den üblichen Spielregeln durch:

1. Reparierte Maschinen benutzen
2. Eine reservierte Maschine kaufen ODER Kohlium pressen
3. Ein Aktionspaar durchführen
4. Projekte abschließen
5. Zugende

Es liegt an euch, das Beste aus euren beiden Charakteren herauszuholen, während ihr eure Strategie verfolgt und gleichzeitig versucht, die Pläne eures Gegners zu durchkreuzen!



ERLÄUTERUNGEN

DIE ASSISTENTEN

Erinnerung: Mit der Aktion *Anwerben* könnt ihr einen Assistenten anwerben, indem ihr den Preis auf der Karte zahlt.



Ab der nächsten Runde kannst du dich in Schritt 3 für zwei beliebige Aktionen entscheiden (sie müssen nicht benachbart sein). Du darfst auch die gleichen Aktionen wählen wie in der Runde zuvor.



Wenn in der Phase *Kontrolle und Neueinstellung* eine Maschine im Zermalmer landet, erhältst du so viel Kohlium, wie es der Stufe der zermalzten Maschine entspricht.

Bei 2 Spielern:

Dies gilt nicht, wenn eine Maschine durch einen Saboteur im Zermalmer landet.



Wenn du dich für die Aktion *Demonstrieren* oder *Reparieren* entscheidest, darfst du die jeweilige Aktion in der gleichen Runde direkt ein zweites Mal durchführen.



Du erhältst ab sofort für jedes fertiggestellte Projekt 1 zusätzlichen Siegpunkt.



Wenn du eine Maschine kaufst, die du reserviert hast, zahlst du nur noch den Betrag auf dem Feld über dem Förderband. (Die Stufe der Maschine wird für dich nicht mehr zum Preis hinzugerechnet.)



Deine Werkstatt verfügt über zwei zusätzliche Plätze für reparierte Maschinen. Du kannst daher 6 statt 4 Maschinen in deiner Werkstatt haben.



Einmal pro Runde kannst du in deinem Schritt 2 der Durchführungsphase (Reservierte Maschine kaufen ODER Kohlium pressen) zusätzlich 3 Kohlium ausgeben, um die oberste Maschinenkarte vom Stapel zu kaufen. Lege diese Maschine als kaputte Maschine in deinen Garten neben deiner Werkstatt.



Ziehe zwei Projekte von denen, die nicht im Spiel sind, und lege sie hinter deinen Sichtschirm. Sobald du eins von ihnen fertiggestellt hast, zeige es vor und nimm dir die angegebenen Siegpunkte. Wirf dann beide Projekte ab.



Wenn du die Aktion *Handeln* durchführst, kosten dich Siegpunkte nur 3 Kohlium (statt 5).



Wenn du die Aktion *Handeln* durchführst, kannst du bis zu 5 Geschäfte tätigen (statt 3).



Wenn du eine Maschine reparierst, kannst du ihren Effekt sofort zweimal ausführen (statt einmal). Dieser Assistent kann nicht bei **Angriffs-** oder **Defensivmaschinen** oder dem **Recyclateur** angewendet werden.



In deinem Schritt 1 der Durchführungsphase (Reparierte Maschinen benutzen) kannst du eine einzelne, nicht kombinierte **Produktions-** oder **Transformationsmaschine** eines Mitspielers benutzen. Du kannst keine Maschine benutzen, die von der Konfusette deaktiviert wurde.



Am Ende der Partie erhältst du für jede Mehrheit bei den Rohstoffarten und Kohlium 3 Siegpunkte (statt 2).



DIE MASCHINEN

Erinnerung: Sobald du eine deiner Maschinen repariert hast, kannst du sie sofort benutzen. Außerdem kannst du alle deine reparierten Maschinen jede Runde in deinem Schritt 1 der Durchführungsphase benutzen.

Produktionsmaschinen

Die Kohlette (P1) produziert Kohlium.



- Eine einzelne Kohlette → 1 Kohlium.
- Zwei kombinierte Kohletten → 3 Kohlium.
- Drei kombinierte Kohletten → 7 Kohlium.

Mögliche Kombinationen: Kohlette (P1).

Der Holzfäller (P2) produziert Holz.



- Ein einzelner Holzfäller → 1 Holz.
- Zwei kombinierte Holzfällere → 3 Holz.
- Drei kombinierte Holzfällere → 5 Holz.

Mögliche Kombinationen: Holzfäller (P2), Verbrenneur (T1), Transmuteur (T2), Supertransmuteur (T3).

Die Kupferette (P3) produziert Kupfer.



- Eine einzelne Kupferette → 1 Kupfer.
- Zwei kombinierte Kupferetten → 3 Kupfer.
- Drei kombinierte Kupferetten → 5 Kupfer.

Mögliche Kombinationen: Kupferette (P3), Verbrenneur (T1), Supertransmuteur (T3).

Die Rotarette (P4) produziert Kristall.



- Eine einzelne Rotarette → 1 Kristall.
- Zwei kombinierte Rotaretten → 3 Kristalle.
- Drei kombinierte Rotaretten → 5 Kristalle.

Mögliche Kombinationen: Rotarette (P4), Verbrenneur (T1), Transmuteur (T2).

Der Produktibus (P5) produziert 1 Holz und 1 Kupfer.



Mögliche Kombinationen: Superverbrenneur (T4).

Der Flammeur (P6) produziert Rohstoffe deiner Wahl.



- Ein einzelner Flammeur → 1 Rohstoff deiner Wahl.
- Zwei kombinierte Flammeure → 3 gleiche Rohstoffe deiner Wahl.

Mögliche Kombinationen: Flammeur (P6), Verbrenneur (T1).

Transformationsmaschinen

Der Verbrenneur (T1) wandelt einen Rohstoff deiner Wahl in Kohlium um.



- Ein einzelner Verbrenneur: Ein beliebiger Rohstoff aus deinem Vorrat → 3 Kohlium.
- Zwei kombinierte Verbrenneure: Ein beliebiger Rohstoff aus deinem Vorrat → 5 Kohlium.
- Mit einer Produktionsmaschine kombiniert: Wandelt den durch die Produktionsmaschine produzierten Rohstoff automatisch in 3 Kohlium um.

Mögliche Kombinationen: Verbrenneur (T1), Holzfäller (P2), Kupferette (P3), Rotarette (P4), Flammeur (P6).



Der **Transmuteur (T2)** wandelt einen Rohstoff deiner Wahl in Kupfer um.



- Ist er nicht kombiniert, wandelt der Transmuteur einen Rohstoff aus deinem Vorrat in 1 Kupfer um.
- Wird der Transmuteur mit einer **Produktionsmaschine** kombiniert, wandelt er den durch die **Produktionsmaschine** produzierten Rohstoff automatisch in 1 Kupfer um.
- Wird er mit einem anderen Transmuteur kombiniert, wandelt er einen Rohstoff aus deinem Vorrat automatisch in 3 Kupfer um.

Mögliche Kombinationen: Transmuteur (T2), Holzfäller (P2), Rotarette (P4).

Der **Supertransmuteur (T3)** wandelt einen Rohstoff deiner Wahl in Kristall um.



- Ist er nicht kombiniert, wandelt der Supertransmuteur einen Rohstoff aus deinem Vorrat in 1 Kristall um.
- Wird der Supertransmuteur mit einer **Produktionsmaschine** kombiniert, wandelt er den durch die **Produktionsmaschine** produzierten Rohstoff automatisch in 1 Kristall um.
- Wird er mit einem anderen Supertransmuteur kombiniert, wandelt er einen Rohstoff aus deinem Vorrat automatisch in 3 Kristalle um.

Mögliche Kombinationen: Supertransmuteur (T3), Holzfäller (P2), Kupferette (P3).

Der **Superverbrenneur (T4)** wandelt 2 Rohstoffe deiner Wahl (sie müssen nicht identisch sein) in Kohlium um.



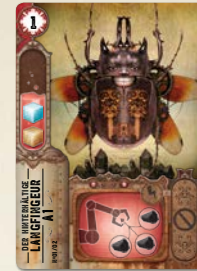
- Ist er nicht kombiniert, wandelt der Superverbrenneur 2 Rohstoffe aus deinem Vorrat in 6 Kohlium um.
- Wird der Superverbrenneur mit einem **Produktibus** kombiniert, wandelt er die 2 durch die **Produktionsmaschine** hergestellten Rohstoffe automatisch in 6 Kohlium um.
- Wird er mit einem anderen Superverbrenneur kombiniert, wandelt er 2 Rohstoffe aus deinem Vorrat automatisch in 9 Kohlium um.
- Wird er mit zwei anderen Superverbrenneuren kombiniert, wandelt er 2 Rohstoffe aus deinem Vorrat automatisch in 12 Kohlium um.

Mögliche Kombinationen: Superverbrenneur (T4), Produktibus (P5).

Angriffsmaschinen

Erinnerung: Der Effekt einer Angriffsmaschine kann nur in dem Moment eingesetzt werden, in dem sie repariert wurde. Jede Angriffsmaschine kann nur einmal eingesetzt werden.

Mit dem **Langfinger (A1)** kannst du Kohlium von deinen Mitspielern stehlen. Jeder andere Spieler muss 3 Kohlium abgeben. Davon darfst du insgesamt 3 Kohlium nehmen und hinter deinen Sichtschirm legen. Das übrige Kohlium wird zurück in den Vorrat gelegt. Besitzt ein Spieler weniger als 3 Kohlium, muss er alles Kohlium abgeben. Besitzt ein Spieler kein Kohlium, hat der Langfinger keinen Effekt bei ihm.



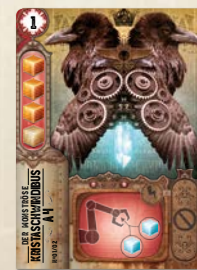
Mit dem **Waldräubeur (A2)** kannst du Holz von deinen Mitspielern stehlen. Jeder andere Spieler muss 3 Holz abgeben. Davon darfst du insgesamt 3 Holz nehmen und hinter deinen Sichtschirm legen. Das übrige Holz wird zurück in den Vorrat gelegt. Besitzt ein Spieler weniger als 3 Holz, muss er all sein Holz abgeben. Besitzt ein Spieler kein Holz, hat der Waldräubeur keinen Effekt bei ihm.



Mit dem **Kupferbanditeur (A3)** kannst du Kupfer von deinen Mitspielern stehlen. Jeder andere Spieler muss 2 Kupfer abgeben. Davon darfst du insgesamt 2 Kupfer nehmen und hinter deinen Sichtschirm legen. Das übrige Kupfer wird zurück in den Vorrat gelegt. Besitzt ein Spieler nur 1 Kupfer, muss er es abgeben. Besitzt ein Spieler kein Kupfer, hat der Kupferbanditeur keinen Effekt bei ihm.



Mit dem **Kristaschwindibus (A4)** kannst du Kristalle von deinen Mitspielern stehlen. Jeder andere Spieler muss 2 Kristalle abgeben. Davon darfst du insgesamt 2 Kristalle nehmen und hinter deinen Sichtschirm legen. Die übrigen Kristalle werden zurück in den Vorrat gelegt. Besitzt ein Spieler nur 1 Kristall, muss er ihn abgeben. Besitzt ein Spieler keinen Kristall, hat der Kristaschwindibus keinen Effekt bei ihm.



Keine möglichen Kombinationen.

Keine möglichen Kombinationen.

Mit dem **Neutralisator (A5)** kannst du ein beliebiges Projekt aus dem Konstruktionsbüro entfernen und in die Schachtel zurücklegen. Sollten einige Spieler dieses Projekt bereits abgeschlossen haben, behalten sie ihre Siegpunkte.



Keine möglichen Kombinationen.

Mit der **Konfusette (A6)** kannst du andere Maschinen vorübergehend deaktivieren.



Sobald sie repariert ist, wählst du ein Feld in der Werkstatt jedes Mitspielers. Die Maschinen (oder kombinierte Maschinen) auf den gewählten Feldern werden vorübergehend deaktiviert. Um dies anzuzeigen, werden die Maschinenkarten auf die Rückseite gedreht. Deine Mitspieler dürfen ihre umgedrehten Maschinen so lange nicht benutzen, bis sie in ihrem nächsten Schritt *Reparierte Maschinen benutzen* ihre Karte wieder aufdecken dürfen.

Eine deaktivierte Maschine kann auch von keinem anderen Spieler genutzt werden.

Keine möglichen Kombinationen.

Defensivmaschinen

Erinnerung: Alle Defensivmaschinen können miteinander kombiniert werden. Ihre Effekte gelten allesamt dauerhaft und sie zu kombinieren, macht neuen Platz in der Werkstatt frei.

Der **Ablehneur (D1)** schützt dich gegen den Diebstahl von Kohlium.



Kein Mitspieler kann Kohlium von dir stehlen.

Mögliche Kombinationen:

Alle anderen **Defensivmaschinen**.

Die **Schlossette (D2)** schützt dich gegen den Diebstahl von Rohstoffen.



Kein Mitspieler kann Holz, Kupfer oder Kristall von dir stehlen.

Mögliche Kombinationen:

Alle anderen **Defensivmaschinen**.

Der **Patenteur (D3)** schützt dich gegen jede Art von Diebstahl (Rohstoffe und Kohlium) sowie gegen die Konfusette.



Mögliche Kombinationen:

Alle anderen **Defensivmaschinen**.

Spezialmaschinen

Erinnerung: Spezialmaschinen können nicht demontiert werden.

Der **Recyclateur (S1)** erlaubt dir, eine Maschine wiederherzustellen. Lege den Recyclateur sofort ab und suche dir eine Maschine aus dem Zermalmer heraus, die du repariert in deine Werkstatt legst. Du kannst ihren Effekt sofort nutzen. Du darfst allerdings keine Maschine mit einem Blitzsymbol wiederherstellen.



Keine möglichen Kombinationen.

Der **Diplomateur (S2)** produziert Siegpunkte.



• Ein Diplomateur → 1 Siegpunkt.

• Zwei kombinierte Diplomateure → 3 Siegpunkte.

Mögliche Kombinationen: Diplomateur (S2).

DIE PROJEKTE

Erinnerung: Bist du der Erste, der ein Projekt fertigstellt, nimmst du dir die entsprechende Anzahl an Siegpunkten. Bist du nicht der Erste, nimmst du dir 1 Siegpunkt weniger als angegeben. Nur reparierte Maschinen werden bei Projekten berücksichtigt.



Du hast auf mindestens 4 Plätzen deiner Werkstatt **Produktionsmaschinen** (kombiniert oder nicht).



Du hast mindestens 2 **Angriffsmaschinen** in deiner Werkstatt.



Du hast mindestens 2 **Defensivmaschinen** (kombiniert oder nicht) in deiner Werkstatt.



Du hast mindestens 1 **Angriffsmaschine** und 1 **Defensivmaschine** in deiner Werkstatt.



Du hast mindestens 2 **Transformationsmaschinen** (kombiniert oder nicht) in deiner Werkstatt.



Du hast mindestens 3 gleiche Maschinen, die du in deiner Werkstatt miteinander kombiniert hast.



Du hast mindestens 6 Maschinen (kombiniert oder nicht) in deiner Werkstatt.



Du hast mindestens 3 Maschinen der Stufe 2 (kombiniert oder nicht) in deiner Werkstatt.



Du hast mindestens 2 Maschinen der Stufe 3 (kombiniert oder nicht) in deiner Werkstatt.



Die Maschinen in deiner Werkstatt generieren mindestens 6 Rohstoffe (ohne die Zugabe von eigenen Rohstoffen), wobei mindestens 2 Rohstoffarten vorkommen müssen.



Die Maschinen in deiner Werkstatt generieren mindestens 1 Holz, 1 Kupfer und 1 Kristall (ohne die Zugabe von eigenen Rohstoffen).



Die Maschinen in deiner Werkstatt generieren mindestens 3 gleiche Rohstoffe (ohne die Zugabe von eigenen Rohstoffen).



Du hast 3 Assistenten angeworben.



Du hast hinter deinem Sichtschirm mindestens 15 Kohlium gesammelt. Zeige deinen Mitspielern dein Kohlium, sobald du 15 davon hast. Das Kohlium wird nicht abgeworfen.

CREDITS

Autoren: Bruno Cathala & Florian Sirieix
Illustrationen: Felideus Bubastis
Modellierung: Arnaud Boudoiron
Maschinennamen: Ophélie Vidal
Grafische Gestaltung: Felideus Bubastis & Loïg Hascoët
Layout: Loïg Hascoët & Laura Rouquié
Lektorat: Erwan Hascoët, Laura Rouquié & Lénaïck Petitjean

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Simon Blome
Redaktion & Lektorat: Simon Blome, Patrick Pütz
& Sebastian Wenzlaff

