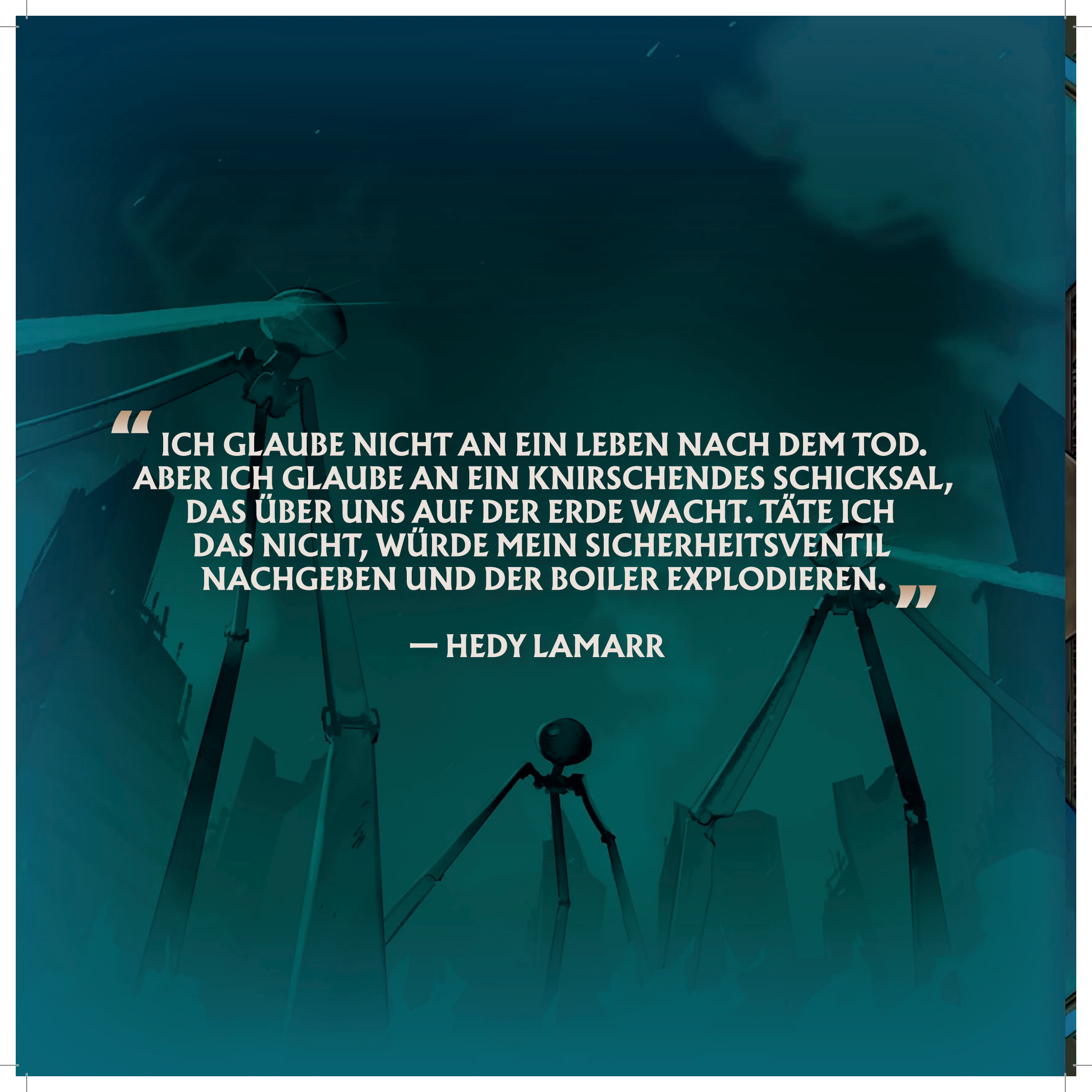


# STEAMPUNK RALLY FUSION

ANLEITUNG

v1.3



**“ ICH GLAUBE NICHT AN EIN LEBEN NACH DEM TOD.  
ABER ICH GLAUBE AN EIN KNIRSCHENDES SCHICKSAL,  
DAS ÜBER UNS AUF DER ERDE WACHT. TÄTE ICH  
DAS NICHT, WÜRDE MEIN SICHERHEITSVENTIL  
NACHGEBEN UND DER BOILER EXPLODIEREN. ”**

**— HEDY LAMARR**

# STEAMPUNK RALLY FUSION

## DIE GESCHICHTE

### 27. OKTOBER 1953. ERDE.

Die Invasion vom Mars wurde endlich abgewehrt ... aber der Preis in Menschenleben und weltweiter Zerstörung war viel zu hoch.

Um zu verhindern, dass eine solche Tragödie jemals wieder geschieht, schmieden die Regierungen der Welt einen waghalsigen Plan: Sie werden durch die Zeit reisen und die genialsten Köpfe der Geschichte versammeln, um die Menschheit zu einen und sie vor weiteren Invasionen zu schützen.

Indem sie zusammenarbeiten, können sie die Apokalypse abwenden ... aber es kann nur eine Botschafterin oder einen Botschafter der Erde geben! Daher werden alle an einer spektakuläreren Steampunk Rally teilnehmen. Dazu basteln sie irrwitzige Fahrgeräte und motzen diese zusätzlich mit vom Mars erbeuteter Technologie und der neu entdeckten Fusionsenergie auf. So wollen sie den Marsianern ihre Überlegenheit und die Macht der Menschheit demonstrieren!



## ÜBERSICHT

**STEAMPUNK RALLY: FUSION** ist ein fantastisches und hektisches Rennspiel, in dem ihr mächtige Apparaturen erfindet. Dazu nutzt ihr einzigartige Maschinenkarten und verschiedene bunte Würfel, die Hitze, Dampf, Elektrizität und Fusionskraft darstellen. Werft die Würfel und platziert sie clever auf euren Erfindungen, um Bewegung und andere Effekte zu erzeugen. Schnappt euch zusätzliche Würfel, verhindert Schaden und entlüftet zuvor genutzte Würfel, die eure Maschinen blockieren.

Während des Rennens werdet ihr Schaden durch unwegsames Gelände, Ereignisse und Karten eurer Rivalinnen und Rivalen erleiden. Wer eine Runde mit Schaden beendet, muss Maschinenteile abwerfen ... und falls es zu viel wird, explodiert eure Erfindung!

Ihr spielt über mehrere Runden, bis jemand die Ziellinie überquert. Anschließend wird noch eine finale Runde gespielt. Wer danach *am weitesten auf der Strecke* vorgerückt ist, gewinnt!

### Du lernst lieber visuell?

Auf [ROXLEY.COM/FUSION-TUTORIAL](http://ROXLEY.COM/FUSION-TUTORIAL) gibt es ein englisches Erklärvideo für dich.

## MATERIAL



8 Streckenteile (zweiseitig)



20 Ereigniskarten  
in 2 Decks (Tripoden- und  
Artefaktkarten)



12 Figurenaufsteller  
(8 Standfüße)



24 Cockpits & Start-  
Maschinenteile



120 Maschinenteile  
(40 goldene, 40 silberne,  
40 kupferne)



18 geheime Projektkarten  
(8 Clips)



40 Turbokarten



5 Herausforderungs-  
plättchen



8 Glühbirnenmarker



1 Richtungsanzeiger



41 Zahnräder



18 Fusionswürfel



36 Hitzewürfel



36 Dampfwürfel



36 Elektrowürfel



8 Schadensanzeiger



8 Übersichtskarten



1 Startrampentableau

# VORBEREITUNG

- 1 Dreht alle **Streckenteile** entweder auf die **Machu Picchu-Seite** (lila/grün) oder auf die **Mars-Seite** (orange/rot). Baut eine Rennstrecke in beliebiger Form, indem ihr 6 Streckenteile in der folgenden Reihenfolge miteinander verbindet:

1 Startteil ▶ 3 Mittelteile ▶ 1 Zielteil ▶ 1 Endteil **A**

- 2 Legt alle **Würfel** und **Zahnräder** gut erreichbar als allgemeinen Vorrat bereit. **B**
- 3 Sortiert alle **Maschinenteile** und **Turbokarten** nach der Farbe ihrer Ränder (Gold, Silber, Kupfer und Schwarz). Bildet aus den Karten jeder Farbe jeweils 1 Stapel, mischt ihn und legt dann alle 4 Stapel griffbereit und verdeckt neben die Rennstrecke. **C**
- 4 Legt von jedem dieser Stapel die oberste Karte offen daneben. Dies sind die Abwurfstapel für jeden der 4 Stapel. **D**
- 5 Wer zuletzt einen Marsianer gesehen hat, nimmt den **Richtungsanzeiger**, wirft ihn wie eine Münze und legt ihn anschließend zwischen sich und den Sitznachbarn in Pfeilrichtung. **E**

## JEDE PERSON

- 6 Wähle 1 **Figurenaufsteller** und stelle ihn auf das Streckenstartteil.
- 7 Richte dir deinen Spielbereich folgendermaßen ein: Nimm dir das zu deiner Figur passende **Start-Maschinenteil** **F** und das **Cockpit** **G** und lege beide vor dir aus.



Vollständige Ventilverbindung

- ▶ Richte die Karten so aus, dass sich ihre Namen in der linken, oberen Ecke befinden.
- ▶ Stelle sicher, dass die Karten durch eine vollständige Ventilverbindung miteinander verbunden sind. **H**

- 8 Lege 1 **Schadensanzeiger** in deinen Spielbereich und stelle ihn auf „0“. **I**
- 9 Lege 1 **Glühbirnenmarker** mit der Seite „AN“ nach oben in deinen Spielbereich. **J**
- 10 Lasse neben deinem Spielbereich Platz für deinen Würfelvorrat. **K**

# EURE ERSTE PARTIE

Um einfacher in die erste Partie zu kommen, empfehlen wir dafür folgende Änderungen:

- ▶ Spielt maximal zu viert.
- ▶ Ersetzt das **Streckenstartteil** durch das **Startrampentableau** und nutzt nur 2 **Streckenmittelteile**. **L**

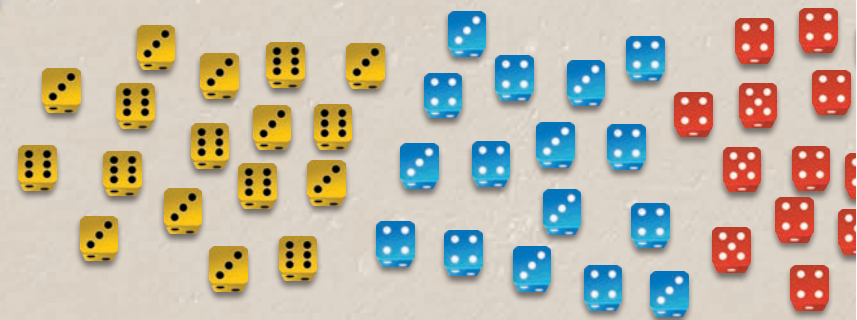
## ANPASSUNGEN IM ABLAUF

Bis die 1. Figur das Startrampentableau verlassen hat:

- ▶ Erhältet in der **Draftphase** **W** (siehe S. 4) nur 3 **Maschinenteile** (und keine Turbokarten).
- ▶ Überspringt die **Entlüftungsphase** **X** (siehe S. 6).
- ▶ Handelt die **Rennphase** **Y** (siehe S. 6) in Zugreihenfolge statt gleichzeitig ab.



## BEISPIELVORBEREITUNG FÜR EINE PARTIE



**K**

## PARTIE ZU ZWEIT



## OPTIONALE VORBEREITUNG

Wir empfehlen, mind. 2 Partien zu spielen, bevor ihr die folgenden, zusätzlichen Inhalte hinzunehmt.

### EREIGNISKARTEN

Lasst den Richtungsanzeiger **E** in der Schachtel und ersetzt Schritt **5** der Vorbereitung durch folgenden Schritt:

- 5** Falls ihr in **Machu Picchu** spielt, mischt die **Artefaktkarten** **M**. Falls ihr auf dem **Mars** spielt, mischt die **Tripodenkarten** **N**. Wer zuletzt einen Marsianer gesehen hat, nimmt die Karten und legt sie als verdeckten Stapel zwischen sich und den Sitznachbarn in Pfeilrichtung (auf der obersten Karte). Achtet darauf, dass alle diesen Richtungspfeil gut sehen können.

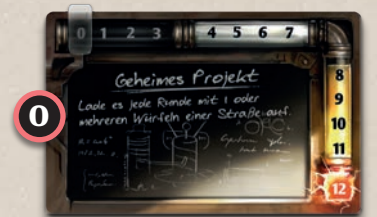


### GEHEIME PROJEKTE

**Geheime Projekte** **O** sind verdeckte, langfristige Ziele, bei denen ihr fortschreiten könnt, indem ihr ihnen während der Partie Würfel zuweist. Ihr dürft eure geheimen Projekte zu jeder Zeit aufdecken und aktivieren – je näher ihr dem Ziel bis dahin gekommen seid, desto größer ist die Belohnung.

Zu Beginn einer Partie, nachdem ihr eure Figuren ausgewählt habt:

- ▶ Erhaltet alle je **2 geheime Projektkarten**.
- ▶ **Wählt** jeweils **1** dieser Karten aus und befestigt einen der Clips so daran, dass er auf „0“ zeigt.
- ▶ Legt die gewählte Karte verdeckt in euren Spielbereich. Legt die andere Karte zurück in die Schachtel.



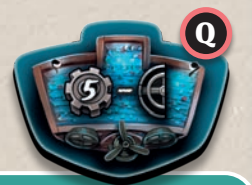
Falls ihr mit geheimen Projekten spielt, passt Schritt **1** der Vorbereitung an und legt 1 zusätzliches Streckenmittelteil **P** aus.



### HERAUSFORDERUNGSPLÄTTCHEN (ZUSCHAUER)

Herausforderungspättchen bieten euch neue und aufregende Varianten. In *Steampunk Rally: Fusion* sind 5 neue **Herausforderungspättchen** **Q** enthalten. Diese könnt ihr auf die Rennstrecke legen, um ihre Effekte zu erhalten, sobald deren Voraussetzungen erfüllt sind (siehe **Herausforderungen**, S. 10 für Details). Zusätzliche Herausforderungspättchen stehen euch zur Verfügung, falls ihr das Spiel mit seinem Vorgänger *Steampunk Rally* kombiniert.

Wer von euch zuletzt eine Figur ausgewählt hat, legt zuerst 1 Herausforderungspättchen neben ein beliebiges Feld der Strecke. Anschließend dürfen bis zu 2 von euch ebenfalls je 1 Herausforderungspättchen neben Felder legen, wo noch keine Herausforderungspättchen liegen.



**HINWEIS:** Seid beim Legen der Herausforderungspättchen vorsichtig! Falls ihr eines auf eine Seite einer Weggabelung legt, wird der beste Weg offensichtlich und das Rennen vermutlich etwas weniger spannend.

### KOMBINIEREN UND ANPASSEN

**STEAMPUNK RALLY: FUSION** funktioniert hervorragend als eigenständiges Spiel. Ihr könnt es aber auch mit seinem Vorgänger, *Steampunk Rally* (nur auf Englisch erhältlich), kombinieren und erhaltet dadurch die *Atomic Edition*.

Falls ihr mit der *Atomic Edition* spielt, dürft ihr Karten derselben Art aus beiden Spielen kombinieren. Nutzt beliebige Kombinationen aus Figuren, Strecken und Herausforderungspättchen aus beiden Spielen, damit es so richtig abgeht (siehe **Herausforderungen**, S. 10).

Die Karten aus *Steampunk Rally: Fusion* haben ein Fusionsymbol **R** neben dem Kartennamen. So könnt ihr sie schnell wieder heraussortieren.



# ABLAUF

## EUER ZIEL

Dein Ziel ist es, am Ende der finalen Runde **am weitesten hinter der Ziellinie** zu sein.




## PHASEN

Jede Runde besteht aus folgenden Phasen:

-  **Draftphase**
-  **Entlüftungsphase**
-  **Rennphase**
-  **Schadensphase**
-  **Wartungsphase**

Die folgenden Abschnitte beschreiben den Ablauf der einzelnen Phasen. Falls du dir bei einer bestimmten Regel unsicher bist, schaue auch in den **häufig gestellten Fragen** (siehe S. 11) nach.

## SPIELRICHTUNG

Die meiste Zeit spielt ihr gleichzeitig. An ein paar Stellen in den **Draft-** , **Entlüftungs-** , und **Wartungsphasen**  ist jedoch die Spielrichtung wichtig.

Die Spielrichtung wird – wann immer es erforderlich ist – mit dem Richtungsanzeiger **A** ermittelt. Falls ihr mit den optionalen Ereigniskarten spielt, wird die Spielrichtung auf der Rückseite der obersten Ereigniskarte angezeigt **B**. In beiden Fällen bestimmt der Pfeil, ob ihr im oder gegen den Uhrzeigersinn agiert. Dabei beginnt immer, wer dem Richtungsanzeiger in Pfeilrichtung am nächsten sitzt.




Richtungsanzeiger



Ereigniskarten

# DRAFTPHASE

Zu Beginn der **Draftphase** , zieht ihr alle jeweils die folgenden 4 Karten auf die Hand:

- ▶ 1 **goldenes Maschinenteil**
- ▶ 1 **silbernes Maschinenteil**
- ▶ 1 **kupfernes Maschinenteil**
- ▶ 1 **Turbokarte**



Anschließend handelt ihr alle gleichzeitig die folgenden Schritte ab:

- 1** Wähle 1 Karte von deiner Hand und lege die anderen Karten verdeckt neben deinen Spielbereich (achte darauf, dass du sie nicht mit geheimen Projekten oder gelagerten Turbokarten verwechselst).

- 2** Wähle, ob du deine Karte **anbauen**, **verkaufen** oder **lagern** möchtest:



## ANBAUEN

Baue ein Maschinenteil an deine Erfindung an (siehe **Deine Erfindung bauen**, S. 5).

## VERKAUFEN

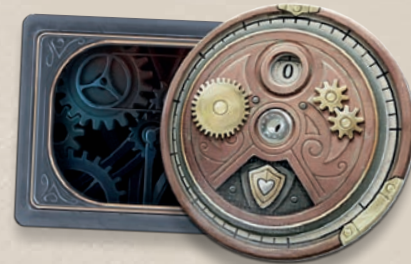
Wähle 1 der oben rechts auf der Karte abgebildeten Optionen. Nimm dir entsprechend viele Zahnräder oder Würfel der angegebenen Farbe aus dem Vorrat und lege sie in deinen Spielbereich bzw. Würfelvorrat. Wirf die Karte ab (auf den entsprechenden Abwurfstapel).



**ABWURFBONUS**  : Maschinenteile mit diesem Symbol gewähren dir einen Bonus, wann immer du ein anderes Maschinenteil verkaufst. Sind solche Teile in deiner Erfindung eingebaut, erhältst du deren Boni jedes Mal, sobald du ein Maschinenteil verkaufst.

## LAGERN

Falls du eine **Turbokarte** behältst, lege sie verdeckt unter deinen Schadensanzeiger.



- 3** Gib die übrigen Karten in die Richtung weiter, die durch den Richtungsanzeiger vorgegeben ist (siehe **Spielrichtung**, links). Nimm dann die Karten auf die Hand, die du aus der anderen Richtung bekommen hast, und beginne wieder bei Schritt **1**.

Sobald ihr alle eure Karten gespielt habt, geht zur **Entlüftungsphase**  über.

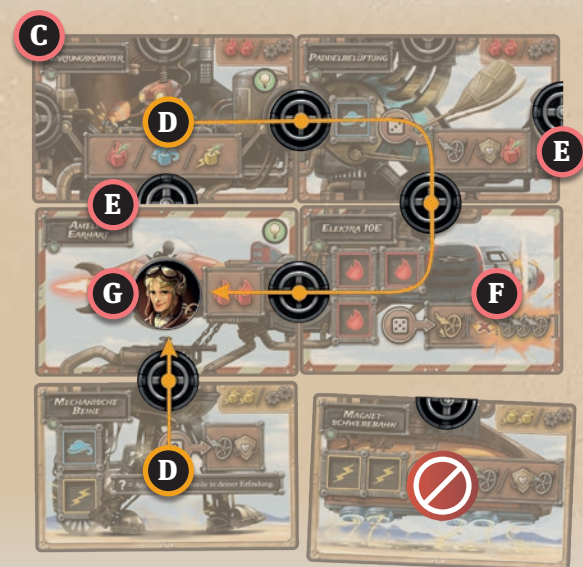


# DRAFTPHASE (FORTSETZUNG)

## DEINE ERFINDUNG BAUEN

Beim Anbauen oder Entfernen von Maschinenteilen gilt:

- 1 Du musst Karten so ausrichten, dass ihr Name in der linken, oberen Ecke steht. **C**
- 2 Zwischen jedem Maschinenteil und deinem Cockpit muss eine durchgehende Verbindung aus vollständigen Ventilverbindungen bestehen. **D**
- 3 Andere Seiten des Maschinenteils dürfen an alles angrenzen:
  - ▶ Unvollständige Ventilverbindungen dürfen Kartenränder oder auch gar nichts berühren. **E**
  - ▶ Illustrationen, die den Boden zeigen, dürfen sich auch in der Luft befinden oder an Kartenränder angrenzen.



Du darfst die Teile deiner Erfindung jederzeit aus beliebigen Gründen neu anordnen.



Außerdem darfst du jederzeit Maschinenteile entfernen, die du nicht mehr behalten möchtest. Dabei gelten folgende Regeln:

- ▶ Dies gilt nicht als Verkauf; du erhältst weder Würfel noch Zahnräder.
- ▶ Lege alle Würfel, die sich auf dem Maschinenteil befinden, zurück in den allgemeinen Vorrat.
- ▶ Lege alle Zahnräder, die sich auf dem Maschinenteil befinden, zurück in deinen Spielbereich.
- ▶ Entferne die Karte.
- ▶ Falls es dein Start-Maschinenteil ist **F**, lege es zurück in die Schachtel.
- ▶ Dein Cockpit **G** kannst du nicht entfernen.

## MASCHINENTEILKARTEN

Du darfst Maschinenteile anbauen, um deine Erfindung zu erweitern. Jedes Teil darf in der **Rennphase** aktiviert werden, um seine Effekte zu nutzen **H** (siehe *Maschinenteile aktivieren*, S. 6).

### Goldene Maschinenteile

Diese Teile **erzeugen** hauptsächlich **Bewegung**  , die du benötigst, um deine Erfindung zu bewegen.



### Silberne Maschinenteile

Diese Teile **erzeugen, vervielfältigen und wandeln Würfel um**, damit du deine Erfindung antreiben kannst.



### Kupferne Maschinenteile

Diese Teile haben **4 Ventilverbindungen**, damit du deine Erfindung leichter erweitern kannst.



## TURBOKARTEN

Turbokarten haben **keine Ventilverbindungen**. Du kannst sie also nicht an deine Erfindung anbauen. Du solltest deine gelagerten Turbokarten immer verdeckt unter deinem Schadensanzeiger lagern, damit du sie in der **Draftphase** nicht versehentlich weitergibst. Du darfst dir deine gelagerten Turbokarten jederzeit anschauen.



Falls nichts anderes angegeben ist, darfst du Turbokarten jederzeit ausspielen, selbst ganz am Ende einer Phase. Eine Turbokarte, die du dir in der Draftphase genommen hast, darfst du sofort ausspielen, solange alle von euch bereits gleich viele Karten ausgewählt haben. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Turbokarten du ausspielen darfst. Du darfst auch beliebig viele Turbokarten lagern.

Sobald du eine Turbokarte ausspielst, handle ihre **Effekte** sofort ab. Zusätzlich zum beschriebenen Effekt kannst du auch Würfel oder Zahnräder erhalten, Würfel entlüften, Schaden erleiden etc. (für eine vollständige Übersicht der Effekte, siehe *Renneffekte*, S. 8).

Falls ein Effekt für eine gesamte Phase oder Runde gilt, lege die Turbokarte als Erinnerung offen neben die Strecke. Wirf die Turbokarte ab, sobald alle ihre Effekte abgehandelt wurden oder nicht mehr gelten.



# ENTLÜFTUNGSPHASE

**Hinweis:** Überspringt die Entlüftungsphase in der 1. Runde jeder Partie.

Falls du Würfel auf den Würfelfeldern deiner Maschinenteile liegen hast, darfst du beliebig viele Zahnräder ausgeben, um die Werte der Würfel zu senken. Für jedes ausgegebene Zahnrad darfst du entweder den Wert von 1 Würfel um 2 oder die Werte von 2 Würfeln um jeweils 1 reduzieren.

Lege alle Würfel, deren Wert auf „0“ (oder einen negativen Wert) reduziert werden würde, zurück in den allgemeinen Vorrat. Dadurch wird das entsprechende Würfelfeld wieder frei. Würfel auf diese Weise zu entfernen, wird „Entlüften“ genannt. **A**



**WICHTIG!** Fusionswürfel können nicht entlüftet werden.



## ENTLÜFTUNGSPHASE-TURBOKARTEN

Manche Turbokarten kannst du nur in der **Entlüftungsphase** **A** ausspielen. Falls mehrere von euch Turbokarten ausspielen wollen, spielen alle von euch in der aktuellen Spielrichtung immer zunächst alle Karten aus, bevor der oder die Nächste dran ist. Dabei beginnt immer, wer dem Richtungsanzeiger (oder den Ereigniskarten) in Pfeilrichtung am nächsten sitzt.

Normale Turbokarten (die nicht explizit nur in der **Entlüftungsphase** **A** gespielt werden können) dürfen ebenfalls in dieser Phase ausgespielt werden.

# RENNPHASE



**WICHTIG!** Führt die Rennphase alle gleichzeitig aus, um den Spielspaß durch das Warten auf einzelne Züge nicht zu senken.

Wirf alle Würfel in deinem Würfelvorrat. In deinem Würfelvorrat sind alle Würfel, die du durch den Verkauf von Karten in diesem Zug erhalten hast. Außerdem können weitere Würfel aus anderen Gründen in deinem Würfelvorrat sein, z.B. aufgrund von Turbokarten oder geheimen Projekten. Du darfst Würfel, die auf gekippten Würfelfeldern **B** liegen, jetzt ebenfalls werfen und deinem Würfelvorrat hinzufügen.



Führe anschließend beliebig viele der folgenden Aktionen beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge aus:

### ➤ EIN ZAHNRAD AUSGEBEN

Gib 1 Zahnrad aus, um 1 ungenutzten Würfel in deinem Würfelvorrat auf eine der folgenden Arten zu ändern:

- ▶ Wirf ihn neu.
- ▶ Erhöhe oder senke seinen Wert um 1.

### ➤ DEINE GLÜHBIRNE NUTZEN

Handle alle Renneffekte deines Cockpits und deiner Maschinenteile, die das **G**-Symbol zeigen, in beliebiger Reihenfolge ab. Handle dabei ein Maschinenteil nach dem anderen ab. **Du kannst dazwischen keine anderen Aktionen ausführen und musst alle Effekte abhandeln.** Du kannst die Glühbirne nur nutzen, falls sie „AN“ ist. Nutzt du sie, musst du sie auf die „AUS“-Seite drehen.



### ➤ MASCHINENTEILE AKTIVIEREN

Handle die Renneffekte von einem deiner Maschinenteile ab, indem du 1 oder mehrere Würfel aus deinem Würfelvorrat darauflegst. Gehe dabei nach den im Folgenden beschriebenen 2 Schritten vor. **Handle jede Aktivierung vollständig ab, bevor du Würfel für weitere Aktivierungen legst.**

- 1** Lege 1 oder mehr Würfel aus deinem Würfelvorrat auf passende, freie Würfelfelder **C** auf 1 deiner Maschinenteile. Die Art des Würfels muss zu dem Feld passen, auf das du ihn legst. Du darfst verschiedene Würfelarten bei einer Aktivierung mischen, solange du jeden Würfel auf ein passendes Würfelfeld legst.

- 2** Um zu bestimmen, wie oft du die Renneffekte der Karte aktivierst, teile die Augenzahl aller Würfel auf der Karte durch die Augenzahl auf dem abgebildeten Würfelsymbol **D**. Überzählige Würfelaugen verfallen. **D** **Würfel, die bereits vor dieser Aktivierung auf der Karte lagen, zählen für diese Aktivierung nicht mit.** Falls die Augenzahl der gelegten Würfel niedriger ist als die zur Aktivierung benötigte Augenzahl, passiert nichts.

Maschinenteile, auf denen statt eines Würfelwerts ein Stern **E** abgebildet ist, aktivierst du genau **1-mal**, sobald du einen Würfel darauflegst. Dabei spielt der Würfelwert keine Rolle (es muss trotzdem die passende Würfelart sein). Handle die Renneffekte dieser Aktivierung sofort ab. **E**



**BEISPIEL:** Die blaue „5“ und die rote „1“ ergeben zusammen 6 Augen. Somit aktivierst du dieses Maschinenteil 2-mal und erzeugst dadurch 2 Bewegung (B).

Falls eine Aktivierung mehrere Effekte erzeugt **F**, handle diese in beliebiger Reihenfolge ab (du kannst dazwischen allerdings keine anderen Effekte aktivieren).



Falls mehrere Effekte durch einen Schrägstrich (oder einen horizontalen silbernen Balken) getrennt sind **G**, musst du dich für 1 der möglichen Effekte entscheiden.



Falls du einen Überlastungseffekt **H** aktivierst, musst du das Maschinenteil sofort abwerfen (siehe **Überlasten**, S. 8).





## SCHADENSPHASE

In dieser Phase müssen alle, deren Schadensanzeiger einen negativen Wert aufweist, den Schaden abhandeln, den ihre Erfindung erleidet. Falls dein Schadensanzeiger „0“ oder mehr anzeigt, passiert nichts.

Falls dein Schadensanzeiger einen negativen Wert anzeigt, musst du diesem Wert entsprechend viele Maschinenteile deiner Erfindung entfernen **I**. Setze deinen Schadensanzeiger anschließend auf „0“ zurück. Falls du nicht genug Maschinenteile zum Entfernen hast, explodiert deine Erfindung.

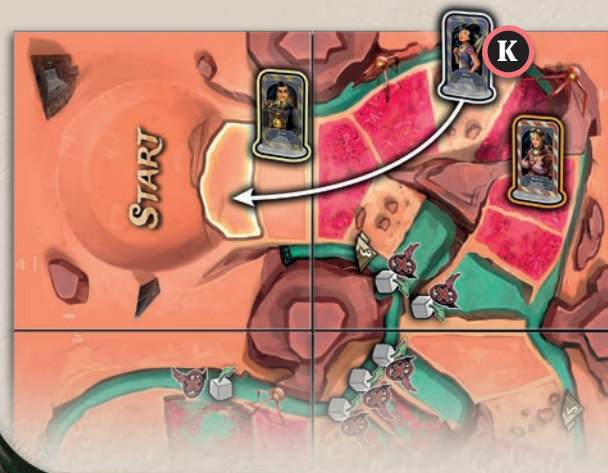


### EXPLODIEREN

Wann immer du zu irgendeinem Zeitpunkt Maschinenteile entfernen musst, aber nicht genug hast, explodiert deine Erfindung.

Explodiert deine Erfindung, dann gilt:

- ▶ Dein Cockpit **J** entfernst du nicht.
- ▶ Deine Zahnräder, geheimen Projektkarten (falls vorhanden) und deine gelagerten Turbokarten sind nicht betroffen.
- ▶ Setze deinen Schadensanzeiger auf „0“ zurück.
- ▶ Alle, deren Erfindungen im gleichen Zug explodieren, stellen ihren Figurenaufsteller auf das Feld hinter der letztplatzierten Figur. **K**



## ! WARTUNGSPHASE

Bevor die nächste Runde beginnt, musst du die folgenden Schritte ausführen:

- 1 Falls du gekippte Würfelfelder **L**, auf deiner Erfindung hast, darfst du auf jedem davon 1 ungenutzten Würfel lagern, um ihn in einer künftigen Runde zu verwenden.
  - 2 Drehe deinen Glühbirnenmarker **L** auf seine „AN“-Seite.
  - 3 Lege alle ungenutzten Würfel aus deinem Würfelvorrat und von deiner geheimen Projektkarte (falls vorhanden) in den allgemeinen Vorrat zurück.
  - 4 Falls ihr den Richtungsanzeiger nutzt, dreht ihn auf die andere Seite **ODER** falls ihr die optionalen Ereigniskarten verwendet, handelt alle zutreffenden Ereigniskarten ab (siehe *Streckeneigenschaften*, S. 9).
- Beginnt anschließend eine neue Runde.



## DIE ZIELLINIE

**! WICHTIG!** Zuerst die Ziellinie zu überqueren, verhilft dir nicht automatisch zum Sieg!

Sobald eine Figur die Ziellinie überquert, folgt noch 1 finale Runde. Spielt zuerst die aktuelle Runde zu Ende und anschließend die finale Runde nach den normalen Regeln.

Nach der finalen Runde gewinnt, **wessen Figur auf der Strecke am weitesten nach vorne gekommen ist!**

Einen Gleichstand entscheidet für sich, wer mehr Maschinenteile an der eigenen Erfindung angebaut hat. Sollte dann immer noch Gleichstand herrschen, müsst ihr in der Zeit zurückreisen und in einem neuen Rennen versuchen, die Geschichte so zu ändern, dass der Gleichstand aufgelöst wird.

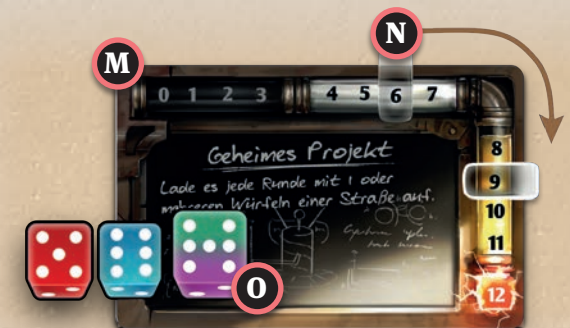


## GEHEIME PROJEKTE

Geheime Projekte sind versteckte Langzeitziele, bei denen ihr fortschreiten könnt, indem ihr ihnen während der Partie Würfel zuweist (siehe *Optionale Vorbereitung*, S. 3).

1-mal in jeder **Rennphase** **L** darfst du eine beliebige lange Straße (z.B. 3, 4, 5, 6 oder 2, 3, 4) aus Würfeln beliebiger Farbe auf deine geheime Projektkarte legen **M**. Schiebe den Clip entlang der Karte um 1 Feld für jeden zugewiesenen Würfel weiter **N**.

**HINWEIS:** Du darfst **Zahnräder ausgeben**, um Würfelwerte zu verändern und so leichter längere Straßen zu erhalten. Mit Fusionswürfeln kannst du auch Straßen mit höheren Werten bilden **O**.



In der **Wartungsphase** **!** musst du alle Würfel, die du deiner geheimen Projektkarte zugewiesen hast, zurück in den allgemeinen Vorrat legen.

Zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Partie (außer es ist anders festgelegt), darfst du dein geheimes Projekt aufdecken, um es zu aktivieren. Sobald du das tust:

- ▶ Handle die Effekte der Reihe mit der höchsten Zahl **P** ab, die dein Clip **Q** erreicht oder überschritten hat.
- ▶ Entferne deine geheime Projektkarte aus dem Spiel.



# RENNEFFEKTE

Renneffekte werden durch Symbole dargestellt. Diese findest du auf Maschinenteilen, Turbokarten, Tripoden- oder Artefaktkarten, Herausforderungen und geheimen Projekten.

Renneffekte, die du erhältst, musst du immer sofort abhandeln. Falls du mehrere Effekte zur selben Zeit erhältst, darfst du die Reihenfolge bestimmen, in der du sie abhandelst.

## ERHALTE EINEN WÜRFEL



Nimm 1 Würfel der angegebenen Farbe aus dem allgemeinen Vorrat, wirf ihn und lege ihn in deinen Würfelvorrat. Denk daran, dass dieser Würfel sofort nutzbar ist, falls du den Effekt in der **Rennphase** abhandelst.

Fusionswürfel haben Würfelwerte von 4 bis 9. Sie funktionieren ähnlich wie die anderen Würfel, du darfst sie jedoch auf ein Würfelfeld beliebiger Farbe legen. Sobald du sie einmal gelegt hast, bleiben sie auf dem Feld liegen, solange das Maschinenteil im Spiel ist. Du kannst sie weder entlüften noch entfernen.

## ENTFERNE EINEN WÜRFEL



Entferne 1 Würfel (beliebigen Wertes) der angegebenen Farbe von einem Maschinenteil, falls möglich. Lege diesen Würfel in den allgemeinen Vorrat zurück. Falls dieses Symbol weiß ist, darfst du einen Würfel beliebiger Farbe

entfernen (aber keinen Fusionswürfel).

## ERLEIDE SCHADEN



Senke den Wert deines Schadensanzeigers um 1. Würde dies den Wert deines Schadensanzeigers unter -7 senken, wirf stattdessen sofort 1 Maschinenteil deiner Erfindung ab und belasse den Wert bei -7.

## FÜGE SCHADEN ZU



Jedes Symbol verursacht 1 Schaden an den Erfindungen aller anderen Figuren, die mit dir auf demselben Feld der Strecke stehen.



Falls das Symbol Pfeile nach rechts hat, betrifft es zusätzlich die Erfindungen aller Figuren, die sich auf der Strecke vor dir befinden.



Falls das Symbol Pfeile nach links hat, betrifft es zusätzlich die Erfindungen aller Figuren, die sich auf der Strecke hinter dir befinden.

## VERSTÄRKE DEINE ERFINDUNG



Erhöhe den Wert deines Schadensanzeigers um 1. Würde dies den Wert deines Schadensanzeigers auf über 3 erhöhen, nimm dir stattdessen 1 Zahnrad und belasse den Wert bei 3.

## ERHALTE EIN ZAHNRAD



Nimm dir 1 Zahnrad aus dem allgemeinen Vorrat.

## BEWEGUNG



Bewege deine Figur um 1 Feld auf der Strecke vorwärts. Handle alle Geländesymbole auf dem erreichten Feld ab (siehe **Streckeneigenschaften**, S. 9).

## REIBUNGSLOSE BEWEGUNG



Bewege deine Figur um 1 Feld auf der Strecke vorwärts. Ignoriere alle Geländesymbole auf dem erreichten Feld.

## ÜBERLASTEN



Wann immer du ein Maschinenteil mit einem Überlastungssymbol aktivierst, handle zunächst seine Standardeffekte (außerhalb der eckigen Klammern) ab. Zusätzlich darfst du das Maschinenteil entfernen, um die Überlastungseffekte (in den eckigen Klammern) abzuhandeln.



**ERINNERUNG:** Entferne das Maschinenteil, nachdem du den Überlastungseffekt abgehandelt hast.

## HOCHSCHALTEN

Manche Maschinenteile haben nummerierte **Zahnradfelder A**, die mit zusätzlichen Renneffekten verbunden sind **B**. Falls die Karte hochgeschaltet wurde, erhältst du diese zusätzlichen Effekte, wann immer die Karte aktiviert wird. Du darfst die Karte jederzeit hochschalten, indem du die angegebene Anzahl an Zahnrädern auf das Zahnradfeld legst.



**VORAUSSETZUNG:** 3 Zahnräder  
**BONUS:** 1 zusätzliche Bewegung

Du kannst Zahnräder, die du zum Hochschalten auf ein Maschinenteil gelegt hast, nicht zurücknehmen. Falls du ein Maschinenteil mit Zahnrädern darauf entfernst, erhältst du diese jedoch zurück in deinen Spielbereich.

Falls ein Maschinenteil mehrere Zahnradfelder hat, darfst du diese in beliebiger Reihenfolge, gleichzeitig oder nacheinander hochschalten.

# STRECKENEIGENSCHAFTEN

Während des Rennens wirst du verschiedenen Hindernissen und Besonderheiten auf der Strecke begegnen. Sie alle betreffen deine Erfindung auf unterschiedliche Arten.

## GELÄNDE



Sobald du dich vorwärts auf oder über ein Feld mit **Gelände** bewegst, musst du den Wert deines Schadensanzeigers um die angegebene Zahl senken. Falls du dich mit einem Effekt oder einer Aktivierung auf oder über mehrere Felder mit Gelände bewegst, musst du den gesamten Schaden erleiden.

## FALLEN (MACHU PICCHU)



Sobald du dich vorwärts auf oder über ein Feld mit einer **Falle** bewegst, musst du entweder den angegebenen Geländeschaden erleiden **ODER**

1 ungenutzten Würfel der angegebenen Art (oder einen Fusionswürfel) aus deinem Würfelvorrat entfernen.

Du kannst Fallen auch mit reibungsloser Bewegung nicht ignorieren.

## KANÄLE (MARS)



Dich vorwärts auf oder über ein **Kanalfeld** zu bewegen, erfordert entweder 2 Bewegung

aus einer einzelnen Aktivierung eines Maschinenteils **ODER** 1 reibungslose Bewegung.

Falls du nur 1 Bewegung erzeugst und sich vor dir lediglich ein Kanalfeld befindet, kannst du dich nicht bewegen.

Beendest du die **Rennphase** auf einem Kanalfeld, darfst du sofort 1 Würfel (keinen Fusionswürfel) von einem beliebigen Würfeld deiner Erfindung entfernen.



### KANAL-VORAUSSETZUNGEN:

2 Bewegung  
– ODER –  
1 reibungslose Bewegung

## FUSIONSFABRIKEN (MARS)



Falls du in irgendeiner Phase auf einem Feld stehen bleibst, auf dem sich eine **Fusionsfabrik** befindet, darfst du 2 Zahnräder ausgeben, um dir 1 Fusionswürfel zu nehmen. Wann immer du das machst, nimm den Würfel aus dem allgemeinen Vorrat, wirf ihn und lege ihn in deinen Würfelvorrat. Du darfst so beliebig viele Zahnräder in Fusionswürfel eintauschen.

**HINWEIS:** Du kannst eine Fusionsfabrik nicht zwischen dem Abhandeln von 2 oder mehr Bewegungen nutzen, die vom selben Effekt oder derselben Aktivierung eines Maschinenteils stammen.



## ARTEFAKTKARTEN (MACHU PICCHU)

**Artefaktzonen** erstrecken sich über 2 Felder.

**HINWEIS:** Artefaktkarten werden einer spezifischen Artefaktzone zugeordnet, sobald sie gezogen werden. Sie bleiben dieser Zone bis zum Ende des Rennens zugeordnet. Manche sind positiv, manche negativ!

Falls mind. 1 Figur in der **Wartungsphase** auf einer Artefaktzone steht, führt folgende Schritte durch:

- Falls diese Artefaktzone zum 1. Mal in dieser Partie aktiviert wird (ihr ist noch keine Karte zugeordnet), zieht die oberste Karte vom Artefaktstapel und legt sie offen neben die Zone.
- Handelt die Effekte der Artefaktzonen, auf denen sich eure Figuren befinden, in Spielrichtung ab.



## TRIPODENKARTEN (MARS)

Falls mind. 1 Figur zu Beginn der **Wartungsphase** auf einem Feld mit **Tripodensymbol** (auch an den **roten Feldern** zu erkennen) steht, führt folgende Schritte durch:

- Zieht die oberste Karte vom Tripodenstapel und legt sie offen auf den Abwurfstapel für Tripodenkarten.
- Alle Figuren, die auf Tripodenfeldern stehen, handeln nun die auf der Karte angegebenen Effekte ab. Dabei wird die Spielrichtung auf der Rückseite der nächsten Tripodenkarte des Stapels angezeigt.



## DIE REIHENFOLGE BESTIMMEN

Manche Karten beziehen sich auf Figuren vor oder hintereinander auf der Strecke. Für diese Zwecke gelten Figuren auf verschiedenen Teilen einer gegabelten Strecke weder als vor- noch als hintereinander.



**BEISPIEL FÜR EINE GEGABELTE STRECKE:** Keine der Figuren innerhalb der Gabelung gelten als vor oder hintereinander. Beide liegen jedoch vor der Figur, die noch nicht in der Gabelung angekommen ist.

# VARIANTEN

## SOLOMODUS

### ÄNDERUNGEN DER VORBEREITUNG

Passe Schritt 1 so an, dass du eine Strecke aus allen 8 Streckenteilen auslegst.

Füge einen weiteren Schritt II hinzu: Erstelle 6 Draftstapel, die jeweils aus den 4 Karten bestehen, die du pro Zug erhältst (1 kupfernes, 1 silbernes und 1 goldenes Maschinenteil sowie 1 Turbokarte).

### DRAFTPHASE

Nimm zufällig 1 der Draftstapel, die du in der Vorbereitung erstellt hast. Wähle für jede Karte 1 der 3 Möglichkeiten der Draftphase W:

- ▶ Anbauen
- ▶ Verkaufen
- ▶ Lagern

### ENDE DER PARTIE

Dein Ziel ist es, bis zum Ende der Partie so viele Punkte wie möglich zu erreichen. Die Partie endet nach der Runde, in der eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- ▶ Du nimmst den letzten, 6. Draftstapel.
- ▶ Du überquerst die Ziellinie.

### WERTUNG

Falls es dir gelungen ist, die Ziellinie zu überqueren, gewinnst du! Egal, ob du über die Ziellinie hinausgeschossen oder gerade so drüber gerutscht bist, berechne nun deine Punkte, um zu sehen, wie sehr du die Massen begeistern konntest:

- ▶ Zurückgelegte Distanz: 1 Punkt pro Feld, das du vor der Ziellinie überquert hast.
- ▶ Die Extrameile: 5 Punkte pro Feld, das du nach der Ziellinie überquert hast.
- ▶ Extrazüge: 30 Punkte für jeden Draftstapel, den du nicht benötigt hast.

### Bonuspunkte:

- ▶ Verrückte Wissenschaftlerin: +10 Punkte, falls du dein geheimes Projekt auf Stufe 12 aktiviert hast.
- ▶ Rube Goldberg Wunderkind: +10 Punkte, falls du das Rennen mit einer Erfindung aus mind. 8 Maschinenteilen beendest.
- ▶ Graf Zahnrad: +5 Punkte, falls du das Rennen mit mind. 8 Zahnrädern beendest.
- ▶ Feigling: +5 Punkte, falls du das Rennen mit mind. 3 Verstärkungen beendest.

## HERAUSFORDERUNGEN

### ZUSCHAUERPLÄTTCHEN

Falls sich deine Figur vorwärts auf oder über ein Zuschauerplättchen bewegt A:

- ▶ Erhalte 5 Zahnräder, minus 1 Zahnrad pro unvollständiger Ventilverbindung an deiner Erfindung.
- ▶ Falls deine Erfindung 5 oder mehr unvollständige Ventilverbindungen hat, passiert nichts (außer dem Gejohle der Menge).



### HERAUSFORDERUNGEN AUS STEAMPUNK RALLY

Die folgenden Herausforderungen sind im Vorgängerspiel *Steampunk Rally* enthalten (nur auf Englisch erhältlich). Ihr könnt sie bei der optionalen Vorbereitung (siehe S. 3) dazunehmen. Sprünge und Zuschauer sind dabei direkt auf der Hoverdrome-Seite der Streckenteile abgedruckt.

### Bergwerk, Kraftwerk & Newcomen-Maschine



Solange du auf diesem Feld stehst, darfst du 1 Zahnrad ausgeben, um 1 Würfel der abgebildeten Farbe zu erhalten ( / / ). Du darfst dies beliebig oft tun.

### Schienen



Solange du auf diesem Feld stehst, darfst du 1 ungenutzten Elektrowürfel aus deinem Vorrat entfernen, um 2 Bewegung zu erhalten.

### Dampfpony



1-mal pro Partie darfst du, falls du auf diesem Feld stehst, 1 ungenutzten Dampfwürfel aus deinem Vorrat entfernen, um 3 Zahnräder zu erhalten.

### Gletscher



Wann immer du dich auf oder über dieses Feld bewegst, entferne entweder 1 ungenutzten Hitzewürfel aus deinem Vorrat ODER erhalte 2 Schaden vom Gelände.

**HINWEIS:** Du darfst einen Fusionswürfel verwenden, um damit für Schienen, Dampfpony oder Gletscher zu bezahlen.

### Sprünge



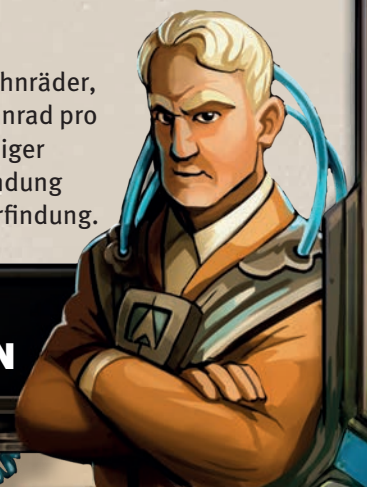
Falls du die Rennphase hier beendest, bewege dich rückwärts, bis du auf einem Feld stehst, das kein Warnsymbol zeigt.

### Zuschauer



Erhalte 5 Zahnräder, minus 1 Zahnrad pro unvollständiger Ventilverbindung an deiner Erfindung.

Für mehr Varianten (auf englisch) besuche: [ROXLEY.COM/FUSION](http://ROXLEY.COM/FUSION)



# HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

## DRAFTPHASE

**Sollte ich warten, bis alle eine Karte aus der aktuellen Hand ausgewählt haben, bevor ich mir die nächste Kartenhand ansehe?**

Es ist höflicher und übersichtlicher zu warten, sodass alle mitkommen, aber es ist nicht zwingend notwendig. Macht es so, wie es sich in eurer Gruppe am besten anfühlt.

**Was passiert, falls zu Beginn der Draftphase in einem Stapel nicht genug Karten sind?**

Mischt den entsprechenden Abwurfstapel und legt ihn als neuen Stapel bereit. Falls es dann immer noch nicht genug Karten sind, müssen alle, die 5 oder mehr Karten von diesem Stapel haben, sofort Karten dieser Art abwerfen, bis sie nur noch 4 davon übrig haben.

## RENNPHASE

**Muss ich die 3 möglichen Aktionen in einer bestimmten Reihenfolge ausführen?**


Nein. Du darfst sie in beliebiger Reihenfolge und so oft du möchtest bzw. kannst ausführen. Dabei darfst du auch zwischen den Aktionen hin- und herwechseln.

**Muss ich meinen Glühbirnenmarker und so viele Würfel wie möglich nutzen?** Nein.

**Kann ich meinen Glühbirnenmarker öfter als 1-mal pro Runde umdrehen?**

Nein. Die einzige Ausnahme ist die Turbokarte „Inspiration“.

**Kann ich mich entscheiden, nur manche der Karten mit Glühbirnensymbol darauf zu aktivieren?**

Nein. Sobald du deinen Glühbirnenmarker umdrehst, musst du jede deiner Karten mit Glühbirne  aktivieren und alle ihre Effekte in beliebiger Reihenfolge abhandeln.

**Warum sollte ich den Würfelwert meiner Würfel verringern wollen?**

Falls du mit geheimen Projektkarten spielst, kannst du so eine längere Straße bekommen.

**Muss ich jedes Würfel Feld eines Maschinenteils belegen, sobald ich Würfel darauflege?** Nein.


**Darf ich Würfel auf ein Maschinenteil legen, deren Summe niedriger ist als der abgebildete, mindestens erforderliche Würfelwert?**

Grundsätzlich darfst du das, es hat allerdings keinen Effekt.



**Falls ich ein Maschinenteil, das mir eine Auswahl an Effekten (durch Schrägstriche oder Balken getrennt) bietet, mehrmals aktiviere, darf ich dann für jede Aktivierung unterschiedliche Effekte wählen?** Ja.

**Darf ich ein Maschinenteil in der Rennphase mehrmals aktivieren?** Ja.

**Wie funktionieren Maschinenteile, die ein Fragezeichen anstelle eines Würfelwerts auf dem Würfelsymbol zeigen?**

Das  anstelle des Würfelwerts steht für die Anzahl der Maschinenteile deiner Erfindung.

**Welche Möglichkeiten habe ich beim Abhandeln der Renneffekte?**

Du musst alle Renneffekte abhandeln, darfst dies aber in beliebiger Reihenfolge tun. So ist es z.B. möglich, 2 Verstärkungen  und 1 Bewegung  in 3 verschiedenen Reihenfolgen abzuhandeln.



**Wie kann ich Würfel von Würfelfeldern entfernen?**

Du darfst Würfel durch Aktionen in der Entlüftungsphase, Renneffekte oder manche Turbokarten entfernen.

**Darf ich einen Würfel entfernen, den ich gerade erst gelegt habe?**

Ja, sofern du Renneffekte oder Turbokarten nutzt, die dich Würfel entfernen lassen. Denke daran, dass du Fusionswürfel nie entlüften oder von Würfelfeldern entfernen kannst.

## SCHADENSPHASE

**Muss ich die äußeren Maschinenteile meiner Erfindung zuerst entfernen?**

Nein. Du darfst beliebige Maschinenteile entfernen und die anderen Maschinenteile neu arrangieren, falls erforderlich (siehe *Deine Erfindung bauen*, S. 5).

**Was passiert, falls ich mein Cockpit entfernen muss?**

Deine Erfindung **explodiert** (siehe S. 7).

**Falls mein Schadensanzeiger einen positiven Wert anzeigt, muss ich ihn dann auch auf „0“ zurücksetzen?**

Nein, du nimmst den Wert mit in die nächste Runde.

## WARTUNGSPHASE

**Manche Maschinenteile haben gekippte Würfelfelder. Wozu sind die gut?**

Du darfst 1 ungenutzten Würfel auf jedes dieser Würfelfelder legen. Diese Würfel wirfst du in der nächsten **Rennphase** und fügst sie deinem Würfelvorrat hinzu.

**Wie viele Würfel darf ich auf 1 gekipptes Würfelfeld legen?**

Du darfst 1 Würfel auf jedes gekippte Würfelfeld legen.

## ÜBERQUEREN DER ZIELLINIE

**Was passiert, falls eine Figur über das letzte Feld der Strecke hinausbewegt wird?**

Halte diese zusätzliche Bewegung fest, indem du wieder beim Start der Strecke beginnst. Ignoriere in dieser Runde alle Geländefelder.

**Was passiert, falls niemand (aufgrund von Explosionen) nach der finalen Runde die Ziellinie überquert hat?**

Wer am weitesten auf der Strecke vorgerückt ist, gewinnt.

## ARTEFAKT- UND TRIPODENKARTEN

**Was mache ich, falls neben einer Artefaktzone nicht genug Platz ist, um dort eine Artefaktkarte abzulegen?**

Lege die Artefaktkarte dorthin, wo Platz ist und lege sowohl auf die Karte als auch auf die zugehörige Artefaktzone jeweils einen gleichen Würfel, um die Zugehörigkeit anzuzeigen.

**Falls ich in der Wartungsphase in einer Artefaktzone stehe, in der ich vorher schonmal gestanden habe, betreffen mich die Effekte der Artefaktkarte trotzdem?** Ja.

**Ziehen alle, die auf Tripodenfeldern stehen in der Wartungsphase eine eigene Tripodenkarte?**

Nein. Ihr zieht nur 1 Tripodenkarte und handelt alle die Effekte dieser Karte ab.

**Falls eine Tripodenkarte eine Auswahl an Effekten bietet, dürfen wir dann alle unterschiedliche Effekte auswählen?** Ja.

## EXPLODIEREN

**Was passiert, falls ich auf dem letzten Platz bin und meine Erfindung explodiert?**

Bewege deine Figur 1 Feld zurück.

**Was passiert, falls mehrere Erfindungen zur selben Zeit explodieren?**

Stellt alle eure Figuren auf das Feld hinter dem Feld, auf dem vor der Explosion die letztplatzierte Figur stand.

## RENNEFFEKTE

**Was bedeuten mehrere durch einen Schrägstrich getrennte Effekte?**

Dabei handelt es sich um eine Auswahl. Du musst dich für 1 der angebotenen Möglichkeiten entscheiden und diese abhandeln.

**Darf ich auch nur manche der aktivierten Renneffekte abhandeln?**

Nein. Falls die Effekte nicht durch einen Schrägstrich getrennt sind, musst du alle anwendbaren Effekte abhandeln.

## GEHEIME PROJEKTE

**Darf ich meiner geheimen Projektkarte einen einzelnen Würfel als Teil einer Straße zuweisen?**

Ja. Er gilt dann als eine Straße bestehend aus 1 Würfel.

## ALLGEMEINER VORRAT

**Was passiert, falls im allgemeinen Vorrat nicht genügend Würfel einer Farbe sind?**

Entferne einen Würfel der benötigten Farbe von einer Erfindung und ersetze ihn mit einem Würfel einer anderen Farbe (nicht mit einem Fusionswürfel) aus dem allgemeinen Vorrat.

# BIOGRAFIEN

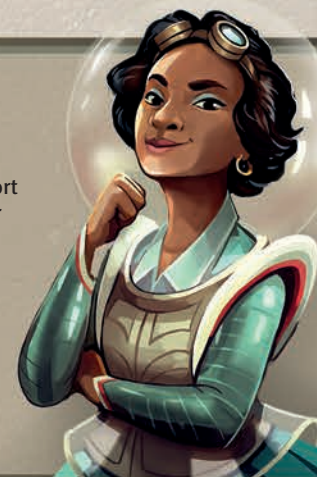


## PACHACÚTEC YUPANQUI

**(1438–1471+)** Als Krieger aus Chanka in Cusco einfielen, flohen der König und sein ältester Sohn. Aber der jüngere Sohn, Cusi Yupanqui, führte eine so beeindruckende Verteidigung der Stadt an, dass man sagte, die Steine selbst seien auferstanden, um mit ihm zu kämpfen. Indem er die Chanka besiegte, stellte er seinen Wert eindrucksvoll unter Beweis und wurde zum königlichen Nachfolger bestimmt. Er wurde als Pachacútec bekannt, was grob übersetzt so viel bedeutet wie „Der, der die Welt neu erschafft“. Unter seiner Herrschaft expandierte das Inkareich und er beaufsichtigte den Bau vieler architektonischer und technischer Meisterwerke. Dazu gehörte auch die Stadt Machu Picchu, die ohne die Hilfe von Rädern, Zugtieren oder Eisenwerkzeugen erbaut wurde und durch ihre ausgedehnten Aquädukte und hunderte Terrassen hervorsteht.

## ANNIE EASLEY

**(1933–2011)** Als ihr Plan, Pharmazie zu studieren, durchkreuzt wurde, bewarb sich Easley bei der NASA (damals NACA), nachdem sie in der Zeitung eine Geschichte über Zwillingsschwestern gelesen hatte, die dort als „Computer“ arbeiteten. Als die ersten nicht-menschlichen Computer aufkamen, wurde sie eine Expertin im Programmieren. Obwohl sie mit Diskriminierung zu kämpfen hatte, umfasste ihre Karriere vielfältige Bereiche: Raketentechnik, Atomkraft, Wind- und Solarenergie, Batterien für Hybridautos und Vermarktung von Immobilien. Ihr unerschütterlicher Einsatz entgegen allen Widrigkeiten prädestiniert sie als Koordinatorin des waghalsigsten Projekts der Menschheit.



## AMELIA EARHART

**(1897–1937)** Finanzielle Schwierigkeiten ihrer Familie zwangen Earhart dazu, ihr Studium abzubrechen und ihren Doppeldecker „The Canary“ zu verkaufen, den sie auf eine Rekordhöhe von 4.267m geflogen hatte. Aber Earhart blieb der Luftfahrt treu und flog als erster Mensch überhaupt allein von Hawaii zum Festland der USA. Anschließend plante sie ihr ambitioniertestes Wagnis: einen Flug rund um die Welt. Nach drei Vierteln der Strecke verschwand sie irgendwo über dem pazifischen Ozean. Jahrzehntlang haben Fans über ihr Schicksal spekuliert. Aber nur wenige haben die Spur einer temporal-atmosphärischen Signatur in Form einer Tiefseetauchkapsel in Betracht gezogen ...

## ALAN TURING

**(1912–1954)** Trotz eines Generalstreiks in ganz Großbritannien war der 13-jährige Turing so versessen auf seinen ersten Schultag im Internat, dass er die 97 Kilometer dorthin mit dem Fahrrad fuhr. Seine Leidenschaft für Forschung, Mathematik und Astronomie machte ihn dort nicht gerade zum Liebling der Lehrer. Nachdem er eine bahnbrechende Doktorarbeit über ordinale Logiksysteme veröffentlichte, wurde er zu einem der größten Kriegshelden Großbritanniens, indem er den unlösbaren Code der deutschen Enigma im Bletchley Park knackte. Obwohl er wegen seiner Homosexualität von der Regierung, die er im Verborgenen geschützt hatte, in den Selbstmord getrieben wurde, ist er heute als Vater der Computerwissenschaft anerkannt. Turing wird die Verschlüsselungen der Marsianer einer harten Probe unterziehen!



## ANDREI SACHAROW

**(1921–1989)** Nachdem er wesentlich zum sowjetischen Atomprogramm beigetragen hatte, sorgte sich Sacharow mehr und mehr um die Ausbreitung der Nukleartechnik und die gesundheitlichen Auswirkungen von atomaren Waffentests. Nachdem er den Friedensnobelpreis gewann, verhinderte die sowjetische Regierung seine Reise zur Verleihungszeremonie und versuchte, seine Antikriegsschriften zu zensieren, indem sie ihn ins Exil in der Stadt Gorky verbannte. Sacharow ging in Hungerstreiks, um Michail Gorbatschow zu überzeugen, seine Frau und Mitaktivistin Yelena Bonner für eine Herzoperation in die USA reisen zu lassen. Dort konnte sie die Misere ihres Mannes den westlichen Regierungen schildern. Sacharow wurde freigelassen und setzte seinen Kampf für Frieden und Menschenrechte fort. Seine Mischung aus wissenschaftlichem und politischem Scharfsinn könnte unverzichtbar sein, wenn wir den Krieg mit den Marsianern abwenden wollen.

## ASIMA CHATTERJEE

**(1917–2006)** Nachdem sie 1944 als erste Frau in Indien einen Dokortitel der Wissenschaften erlangte, fokussierte Chatterjee ihre Liebe zur Botanik ganz auf die Untersuchung chemischer Verbindungen in Pflanzen. Sie entwickelte Medikamente gegen Epilepsie und Malaria und forschte zu Vincaalkaloiden aus dem pinken Immergrün, die heute in der Chemotherapie eingesetzt werden. 1975 wurde sie von der indischen Regierung mit dem Padma Bhushan Preis ausgezeichnet und zur Generalpräsidentin des indischen Forschungskongresses ernannt. Andere Welten zu besuchen, kann ungeahnte Gesundheitsrisiken bergen. Chatterjees methodische Präzision kann dabei von unschätzbarem Wert für Menschen und Marsianer sein.



# BIOGRAFIEN

## HEDY LAMARR



**(1914–2000)** Als berühmter Star auf der Leinwand zog sich Lamarr zwischen ihren Drehs in ihren Wohnwagen zurück, um Experimente durchzuführen. Sie überzeugte ihren Liebhaber, den Piloten Howard Hughes, sein unförmiges Flugzeugdesign durch ein aerodynamischeres, an Fischen und Vögeln orientiertes Design zu ersetzen. Daraufhin überließ er ihr die Leitung seines wissenschaftlichen Teams für alles, was sie gerne ausprobieren wollte. Während des 2. Weltkrieges fand sie heraus, dass alliierte Torpedos durch Störung ihres Radiosignals vom Kurs abgebracht werden konnten. Also entwickelte sie die Spreizbandübertragung, mit der die Signale unauffälliger gesendet werden konnten. Nach zwei Dekaden der Skepsis wurde dieses System wesentlicher Bestandteil der Kommunikationssysteme, die wir heute für Handys und WLAN nutzen.

## MARIE MARVINGT



**(1875–1963)** Ihren Spitznamen „die Verlobte der Gefahr“, erlangte Marvingt durch ihre ausgeprägte Vorliebe für Bob- und Skifahren, Präzisionsschießen, Gymnastik, Fechten, Schwimmen, Radfahren, Reiten, Bergsteigen, Ballonfahrt und viele andere Sportarten. Marvingt gewann zu Lebzeiten dutzende Trophäen, darunter 20 Wintersportmedaillen in Gold. Aber ihr größtes Projekt war die Idee eines „Luftrettungsdienstes“, der Flugzeuge nutzen sollte, um Zivilisten oder Militäreinheiten aus Gefahren zu retten. Sie begann mit der Entwicklung eines Prototyps, konnte ihn jedoch nicht fertigstellen, bevor der 1. Weltkrieg begann und sie als erste Frau Kampfeinsätze flog. Später etablierte sie einen Luftrettungsdienst in Marokko und beriet gemeinsam mit der Regierung, wie er im 2. Weltkrieg eingesetzt werden konnte. Außerdem kämpfte sie im französischen Widerstand.

## CARLETON ELLIS



**(1876–1941)** Viele Firmen erlaubten Ellis nur widerwillig Zugang zu ihren Produktionsstätten. Am Ende seiner Karriere hielt er unglaubliche 753 US-Patente für verschiedene chemische Formeln. Dazu zählen Antiklopfbenzin, verschiedene Methoden der flammenlosen Verbrennung, schmutzfreie Hydrokulturen, Brandschutz für Flugzeugtragflächen, länger haltende Farbe, ungesättigtes Polyester, verbesserte Plastikpolymere und eine besser verdauliche Margarine, die Pflanzenöle anstelle tierischer Fette verwendet. Ein Tankschiff wurde zu seinen Ehren nach ihm benannt und dem TIME-Magazin zufolge basieren auf seinen Erfindungen über 100.000 neue Verbindungen.

## ELSIE MACGILL



**(1905–1980)** Nachdem sie mit 24 bereits ihr Studium der Luftfahrttechnik abschloss, wurde bei MacGill Polio diagnostiziert und die Ärzte prophezeiten ihr, dass sie nie wieder laufen können würde. Sie gewann jedoch nicht nur ihre Beine zurück, sondern auch ihre Flügel. Sie führte gefährliche Testflüge für das *National Research Council of Canada* durch und entwarf und testete später Flugzeuge für „CanCar“ in Ontario. MacGill half dabei, Kanada zu einem erstklassigen Flugzeughersteller zu machen und überwachte die Produktion von 2.000 Hurricane-Kampfflugzeugen für den 2. Weltkrieg. Später im Leben wurde sie von der Arbeit ihrer Mutter und ihrer Großmutter inspiriert und kämpfte für Frauen in den Ingenieurwissenschaften.

## AUGUSTE PICCARD



**(1884–1962)** 1931 stieg Piccard und sein Assistent Paul Kipfer in die Rekordhöhe von 15.785 m auf, um kosmische Strahlung in der Stratosphäre zu messen. Damit wollte Piccard Beweise für die Relativitätstheorie seines Freundes Albert Einstein sammeln. Dazu entwarfen er und sein Bruder Jean Felix Piccard eine mit Sauerstoff versorgte Kapsel, die sie an einem Ballon aufsteigen lassen konnten. Der Schweizer Physiker unternahm 25 weitere Ballonflüge und adaptierte sein Design später für Tiefseetauchkapseln, mit denen er die Erforschung der Tiefsee revolutionierte. Weitere Anpassungen der Kapsel würden es ihr ermöglichen, durch Raum und Zeit zu reisen – in eine Zeit vor dem Krieg gegen die Marsianer ...

## IGOR SIKORSKI



**(1889–1972)** Schon als Junge entwickelte Sikorski, inspiriert von Jules Verne, ein Modellflugzeug mit Gummibandantrieb. Nachdem sein Vater ihm vom Flugzeug der Wright-Brüder erzählt hatte, verließ er die Marineakademie, um mit neu aufgelebtem Interesse an der Luftfahrt als Ingenieur zu arbeiten. Seine Experimente mit Hubschrauber- und Flugzeugdesigns brachten ihm das Lob von Zar Nicholas II und konsequenterweise die Feindschaft der bolschewistischen Revolutionäre ein. Er ließ Frau und Tochter zurück und floh erst nach Frankreich, wo er Bomber für den 1. Weltkrieg baute, und anschließend weiter in die USA. Dort verwirklichte er seinen Kindheitstraum und baute die ersten zuverlässigen Helikopter.

# KURZÜBERSICHT

## ÜBERBLICK

### EUER ZIEL

Dein Ziel ist es, am Ende der finalen Runde **am weitesten hinter der Ziellinie zu sein**.

### PHASEN

Jede Runde besteht aus den folgenden Phasen:



**DRAFTPHASE:** Baue Maschinenteile an deine Erfindung an; verkaufe Karten, um Würfel oder Zahnräder zu erhalten; lagere Turbokarten.



**ENTLÜFTUNGSPHASE:** Gib Zahnräder aus, um die Würfelwerte deiner Würfel auf Maschinenteile zu senken; spiele „Nur in der Entlüftungsphase“-Turbokarten.



**RENNPHASE:** Wirf die Würfel in deinem Würfelvorrat. Anschließend: Aktiviere Maschinenteile und erhalte ihre Effekte; drehe deinen Glühbirnenmarker um; gib Zahnräder aus, um die Würfelwerte deiner Würfel zu erhöhen oder zu senken.



**SCHADENSPHASE:** Falls dein Schadensanzeiger einen Wert unter „0“ anzeigt, entferne eine entsprechende Anzahl Maschinenteile und setze ihn auf „0“ zurück.



**WARTUNGSPHASE:** Lege Würfel auf gekippte Würfelfelder; drehe deinen Glühbirnenmarker zurück; drehe den Richtungsanzeiger um oder handle Ereigniskarten ab; lege ungenutzte Würfel zurück in den allgemeinen Vorrat.

## RENNEFFEKTE



### ERHALTE EINEN WÜRFEL

Nimm 1 Würfel der angezeigten Farbe und füge ihn deinem Würfelvorrat hinzu. Fusionswürfel dürfen auf jedes Würfel Feld gelegt werden, können aber nicht entlüftet werden.



### ENTFERNE EINEN WÜRFEL

Entferne 1 Würfel der angezeigten Farbe von einem Würfel Feld deiner Erfindung.



### ERLEIDE SCHADEN

Senke den Wert deines Schadensanzeigers um 1.



### FÜGE SCHADEN ZU

Füge den Erfindungen aller anderen Figuren auf deinem Feld der Strecke jeweils 1 Schaden zu. Falls das Symbol Pfeile nach links oder rechts hat, füge diesen Schaden zusätzlich allen Erfindungen von Figuren vor oder hinter dir auf der Strecke zu.



### ERFINDUNG VERSTÄRKEN

Erhöhe den Wert deines Schadensanzeigers um 1.



### ERHALTE EIN ZAHNRAD

Nimm dir 1 Zahnrad aus dem allgemeinen Vorrat.



### BEWEGUNG

Bewege dich um 1 Feld vorwärts, erleide dabei Schaden vom Gelände.



### REIBUNGSLOSE BEWEGUNG

Bewege dich um 1 Feld vorwärts, ignoriere dabei Gelände.

## STRECKENEIGENSCHAFTEN



### GELÄNDE

Erleide den Schaden, der auf dem Geländesymbol angezeigt wird, sobald du dich darauf oder darüber bewegst.



### FALLEN

Falls du dich vorwärts auf oder über die Falle bewegst, erleide entweder den auf der Falle angezeigten Schaden oder entferne 1 Würfel der angezeigten Art (oder einen Fusionswürfel) aus deinem Würfelvorrat. Kann nicht durch reibungslose Bewegung ignoriert werden.



### KANÄLE

Sich vorwärts auf oder über ein Kanalfeld zu bewegen, erfordert entweder 2 Bewegung aus 1 Aktivierung eines Maschinenteils oder 1 reibungslose Bewegung.

Falls du die Rennphase auf einem Kanalfeld beendest, darfst du 1 Würfel von einem Würfel Feld deiner Erfindung entfernen.



### FUSIONSFABRIKEN

Falls du auf einem Feld mit Fusionsfabrik stehst, darfst du Fusionswürfel für je 2 Zahnräder erhalten.



### HERAUSFORDERUNGSPLÄTTCHEN

Siehe **Zuschauerplättchen** auf S. 10 für genauere Informationen zu den einzelnen Plättchen.



**AUTOR:** Orin Bishop

**ILLUSTRATION:** Mr. Cuddington | MRCUDDINGTON.COM

**GRAFIKDESIGN:** Mr. Cuddington, Gavan Brown, Gui Landgraf

**CAD-DESIGN:** Gabriel Martin | BLACKTHUMBCREATIONS.COM

**ENTWICKLUNG:** Paul Saxberg

**REDAKTION:** Simon Rourke

**LAYOUT:** Jason D. Kingsley

**DEUTSCHE AUSGABE**

**ÜBERSETZUNG:** Malte Kühle | BoardGameConsulting

**REDAKTION:** Ryan Palfreyman

**SATZ:** Przemysław Kasztelaniec

**MITARBEIT:** Rico Besteher, Christian Diepold, Tien Vu Do, Sven Göhlich, Markus Jost, Tobias Leidig, Tanja Masche, Claudio Priore, Hanna Regus-Leidig, Yara Lal Thiel

Copyright © 2020 Roxley Games Laboratory | ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

