



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

STEAMPUNK RALLY FUSION (1-8 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Setzt eure einzigartigen Erfindungen aus unterschiedlichen Maschinenteilen zusammen und treibt sie mit Hitze, Dampf, Strom und der besonders kraftvollen Fusionsenergie an. Holt das Optimum aus eurer Rennmaschine heraus, entlüftet sie regelmäßig und ändert geschickt eure Strategie, wenn ihr kaputte Maschinenteile abwerfen müsst. Haltet den Schaden durch das raue Gelände und eure ehrgeizige Konkurrenz immer in Grenzen, wenn ihr überhaupt über die Ziellinie kommen wollt.

Spielziel: Wer am Ende der finalen Runde am weitesten **hinter der Ziellinie** angekommen ist, gewinnt das Spiel.

SCHLÜSSELBEGRIFFE (ALPHABETISCH)

→ **Anbauen:**

*Du darfst alle Teile deiner Erfindung jederzeit **neu anordnen**.*

01. Der **Name** der Karte muss **links oben** stehen.

02. Zwischen jedem Maschinenteil und deinem Cockpit muss eine **durchgängige Verbindung** aus **vollständigen Ventilverbindungen** bestehen.

*Halbe Verbindungen sind auch legal, solange **mindestens 1 vollständige Verbindung** besteht.*

03. Illustrationen, die den Boden zeigen, dürfen **auch in der Luft** oder an **Kartenränder** angrenzen.

→ **Bewegung & reibungslose Bewegung:** **Bewege** deine Figur pro Symbol um 1 Feld vorwärts. Handle alle Geländesymbole auf jedem erreichten Feld sofort ab. Bei **Reibungsloser Bewegung** werden alle Geländesymbole ignoriert.

→ **Cockpit:** Dein Cockpit kannst Du **nie entfernen**.

→ **Einlagern** (nur **Turbokarten**): Lege die **Turbokarte** verdeckt unter deinen Schadensanzeiger. Du darfst sie dir jederzeit ansehen.

→ **Entfernen:** Du darfst jederzeit Maschinenteile deiner Erfindung **entfernen**. Lege alle Würfel der Karte in den Vorrat zurück und alle **Zahnräder** der Karte in deinen Spielbereich.

*Dies gilt **nicht als Verkaufen!***

→ **Fusionswürfel:**

Bieten zwar mehr Augen als normale Würfel, brennen sich aber bei Verwendung in das **Maschinenteil** ein und können **nicht entlüftet/entfernt** werden. Lege sie auf **Würfelfelder beliebiger Farbe**.

→ **Maschinenteile:**

Es gibt 4 Arten von Bauteil-Karten: Gold, Silber, Bronze und Eisen.

01. Goldene Karten: Generieren **Vortrieb** und bei Verkauf **gelbe Würfel/Zahnräder**.

02. Silberne Karten: Generieren, **multiplizieren** oder **kon-**

vertieren Würfel und bei Verkauf **blaue Würfel/Zahnräder**.

03. Kupferne Karten: Bieten **4 Verbindungen** und bei Verkauf **rote Würfel/Zahnräder**.

04. Turbokarten: Bieten **Turbo-Effekte** und bei Verkauf **1 beliebigen Würfel/Zahnrad**. Wenn nicht anders angegeben, sind **Turbokarten** **jederzeit** einsetzbar.

→ **Schaden erleiden:**

Senke deinen Schadensanzeiger um 1. Bei mehr als 7 Schaden lege stattdessen 1 Maschinenteil ab.

→ **Schaden zufügen:**

alle Erfindungen **anderer Spieler** auf deinem Feld erleiden pro Symbol 1 Schaden. Zusätzlich können (je nach Symbol) auch alle Fahrzeuge auf beliebigen Feldern vor dir und/oder hinter dir betroffen sein.

→ **Verkaufen:**

Wähle **1 Option oben rechts** auf der Karte und erhalte entsprechend Würfel/**Zahnräder**. Lege die Karte anschließen ab.

***Abwurfbonus:** Sind Karten mit Abwurfsymbol in deiner Erfindung verbaut erhältst Du deren Bonus jedes Mal, wenn Du ein anderes Maschinenteil abwirfst.*

→ **Zahnräder:**

Werden eingesetzt um zu **entlüften**, um Würfel zu **manipulieren** und um **hochzuschalten**.

→ **Ziellinie:**

Sobald der **erste Fahrer** die **Ziellinie** überquert, spielt die aktuelle Runde noch zuende. Anschließend folgt noch 1 **finale Runde**. Wer am Ende der finalen Runde am weitesten über die **Ziellinie** hinaus gefahren ist, gewinnt!

***Gleichstand:** Die meisten Maschinenteile*

SPIELABLAUF

Fast alle Phasen werden gleichzeitig von allen Spielern gespielt. Jedoch ist die **Spielerreihenfolge** (siehe **Marker** bzw. **Ereigniskartenstapel**) in Phase I, II und V relevant.

I. Draftphase

II. Entlüftungsphase

III. Rennphase

IV. Schadensphase

V. Wartungsphase

[I] DRAFTPHASE

*Alle Spieler führen diese Phase **gleichzeitig** durch.*

01. Maschinenteile draften:

→ Zieht je **1 Karte** von jedem Stapel (=4 Karten).

→ Wählt je **1 Karte**, die ihr behalten wollt.

→ Gebt die nicht gewählten Karten in Spielerreihenfolge weiter.

02. Ausgewählte Maschinenteile nutzen:

→ **Anbauen** (um deine **Erfindung** zu erweitern)

→ **Verkaufen** (für Würfel/**Zahnräder**)

→ **Lagern** (nur **Turbokarten**)

[II] ENTLÜFTUNGSPHASE

Überspringt diese Phase in der 1. Runde.

*Alle Spieler führen diese Phase **gleichzeitig** durch.*

→ **Beliebig oft:** Zahle **1 Zahnrad** um **1 eingesetzten Würfel um 2** bzw. um **2 eingesetzte Würfel um 1** zu reduzieren.

→ Alle Würfel, die auf 0 reduziert werden, legt ihr in den Vorrat zurück.

→ Spielt **Entlüftungs-Turbokarten** nach **Richtungsanzeiger** aus. Normale **Turbokarten** können ebenfalls gespielt werden.

Fusionswürfel können nicht entlüftet oder entfernt werden!

[III] RENNPHASE

*Alle Spieler führen diese Phase **gleichzeitig** durch.*

Wirf alle Würfel **in deinem Vorrat** und auf deinen **gekippeten Feldern** (falls vorhanden). Führe anschließend beliebig viele Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus:

ZAHNRÄDER AUSGEBEN

Pro **Zahnrad** darfst Du **1 Würfel neu werfen** oder seinen **Wert um ±1 verändern**.

GLÜHBIRNE NUTZEN

Drehe deinen **Glühbirnenmarker** auf die „Aus“-Seite und aktiviere beliebig viele **Effekte mit Glühbirnen-Symbol** auf **Maschinenteilen** deiner Erfindung in beliebiger Reihenfolge.

MASCHINENTEILE AKTIVIEREN

01. Lege 1 oder mehrere **Würfel aus deinem Vorrat** auf **passende, freie Würfelfelder** deiner **Maschinenteile**.

02. Teile die Augenzahl der **eingesetzten Würfel der Karte** durch die **Augenzahl des Anforderungs-Symbols**. Führe den Effekt entsprechend oft aus. **Würfelsymbole mit Stern** werden pro Würfel **genau 1x aktiviert**. Der **Würfelwert** ist dabei egal.

***Beispiel:** Anforderung ist 3. Eingesetzte Würfel: 4 & 5 = 9. Führe den Effekt 3x aus.*

***Bereits vorhandene Würfel auf der Karte zählen nicht dazu.** Nur in dieser Aktion eingesetzte Würfel zählen.*

03. Überlastungseffekt: Handle **nach der normalen Akti-**

vierung der Karte den stärkeren Effekt ab. Wirf anschließend dieses **Maschinenteil** ab.

04. Hochschalten: Schalte **Maschinenteile** mit nummerierten **Zahnradfeldern** hoch, indem Du jederzeit beliebig viele **Zahnräder** auf diese Felder legst. Liegt die angegebene Anzahl **Zahnräder** auf der Karte, erhältst Du bei jeder Standard-Aktivierung auch den Bonuseffekt.

*Wird ein **Maschinenteil** mit **Zahnradern** darauf entfernt, erhältst Du die **Zahnräder** zurück in deinen Vorrat.*

GEHEIME PROJEKTKARTE AUFLADEN

1x pro Rennphase darfst Du eine **Straße aus Würfeln** (z.B. 2,3,4) beliebiger Farbe auf die geheime Projektkarte legen, um den **Clip 1 Feld pro Würfel** zu bewegen.

GEHEIME PROJEKTKARTE EINSETZEN

1x pro Partie darfst Du deine geheime Projektkarte aktivieren. Führe den Effekt aus und lege sie anschließend ab.

[IV] SCHADENSPHASE

*Alle Spieler führen diese Phase **gleichzeitig** durch.*

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.

→ **Entferne pro negativer Stufe**, die dein Schadensanzeiger anzeigt, **1 Karte** deiner Erfindung.

→ Stelle den **Schadensanzeiger** anschließend wieder auf 0.

EXPLODIEREN

Kannst Du nicht genug Karten **entfernen**, gehe wie folgt vor:

→ Dein **Cockpit** kannst Du **nie entfernen**.

→ Platziere deinen Aufsteller auf das Feld **hinter dem letzten Erfinder** auf die Strecke. Alle Fahrer, die **in derselben Runde** explodieren, kommen auf **dasselbe Feld**.

[V] WARTUNGSPHASE

*Alle Spieler führen diese Phase **gleichzeitig** durch.*

→ Falls möglich kannst Du **ungenutzte Würfel lagern** (gekippete Felder).

→ Drehe deinen **Glühbirnen-Marker** auf „An“.

→ Lege **ungenutzte Würfel** zurück in den Vorrat.

→ Lege **Würfel von deiner Geheimen Projektkarte** zurück in den Vorrat.

→ Dreht den **Richtungsanzeiger** um.

RENNEFFEKTE

→ **Erhältst** Du einen Würfel aus dem Vorrat, wirf ihn sofort und füge ihn deinem Spielbereich hinzu.

→ **Entfernst** Du einen Würfel von einem **Maschinenteil**, nimm einen Würfel (beliebigen Wertes) und lege ihn in den Vorrat zurück. Ist das Symbol weiß, darfst Du einen Würfel beliebiger Farbe (außer **Fusionswürfel**) entfernen.

→ **Erleidest Du Schaden**, senkst Du deinen Schadensanzeiger pro Symbol um 1. Bei mehr als 7 Schaden wirf stattdessen sofort **1 Maschinenteil** ab.

→ **Verstärkst** Du deine Erfindung, erhöhst Du deinen Schadensmarker pro Symbol um 1. Bei mehr als 3 Verstärkung erhältst Du stattdessen **1 Zahnrad**.

→ **Fügst Du Schaden zu**, erleiden alle Erfindungen **anderer Spieler** auf deinem Feld pro Symbol 1 Schaden. Zusätzlich können (je nach Symbol) auch alle Fahrzeuge auf beliebigen Feldern vor dir und/oder hinter dir betroffen sein.

→ **Fallen (Machu Picchu):**

Erleide Schaden oder entferne 1 ungenutzten Würfel aus deinem Vorrat. Kann auch mit **reibungsloser Bewegung nicht ignoriert** werden!

→ **Kanäle (Mars):**

Erfordert **2 Bewegung (aus 1 Aktion)** oder **1 reibungslose Bewegung**. Auf einem Kanalfeld kannst Du in der Rennphase 1 normalen Würfel entfernen.

→ **Fusionsfabriken (Mars):**

Tausche beliebig oft **2 Zahnräder** gegen **1 Fusionswürfel**.

→ **Artefaktkarten (Machu Picchu):**

Werden an Zonen gebunden, nur 1 Karte pro Zone. Steht in der **Wartungsphase** eine Figur auf einer Artefaktzone, erhält diese ggfs. eine Artefaktkarte. Anschließend werden alle Artefaktzonen aktiviert.

→ **Tripoden (Mars):**

Steht in der **Wartungsphase** eine Figur in einer Tripodenzone, deckt die oberste Tripodenkarte auf. Alle Spieler auf Tripodenfeldern handeln den Effekt der Karte ab.

→ **Zuschauerplättchen:**

Erhalte **5 Zahnräder**, minus **1 Zahnrad** pro unvollständiger Verbindung deiner Erfindung.

SPIELAUFBAU

01. Baut eine **Rennstrecke** auf. Startet mit dem **Startteil**, 3 beliebigen **Streckenteilen** gefolgt von der **Ziellinie** und dem **Schlussstück**.

02. Erstellt einen **Vorrat** aus **Würfeln** und **Zahnrädern**.

03. Erstellt **4 Decks** nach Farbe (Gold, Silber, Kupfer und Turbo) und legt jeweils die erste Karte aus, um **4 Ablagestapel** zu formen.

04. Werft den **Richtungsanzeiger** um die Spielrichtung festzulegen.

PRO SPIELER

05. Wähl einen **Erfinder** und stelle dessen Aufsteller auf das Startteil.

06. Erstelle deinen **Spielbereich**, indem Du das **Cockpit** und das **Start-Maschinenteil** deines Erfinders beliebig auslegst.

*Der Name der Karten muss **oben links** stehen und beide Karten müssen über eine **Verbindung** verbunden werden.*

07. Setze deine **Schadensanzeiger** auf 0.

08. Lege deinen **Glühbirnen-Marker** auf „an“.

***Einsteigerspiel:** Ersetzt das **Startteil** durch die **Startrampe** und legt nur **2 Streckenteile** aus. Max. 4 Spieler empfohlen.*

AUFBAU OPTIONALE MODULE

Es wird empfohlen diese Module erst nach 1-2 Partien zu nutzen.

EREIGNISKARTEN

→ Nur für die **Machu Picchu-** und **Marsstrecke**. Benutzt den Reihenfolge-Marker nicht und ersetzt **Schritt 04** des Aufbaus:

→ **Machu Picchu:** Mischt das Artefakt-Deck.

→ **Mars:** Mischt das Tripoden-Deck.

GEHEIME PROJEKTKARTEN

→ Jeder Spieler wählt aus 2 **Geheime Projektkarten** 1 aus.

→ Setzt den **Clip** auf 0.

→ Fügt **1 weiteres Streckenteil** der Rennstrecke hinzu.

HERAUSFORDERUNGSPLÄTTCHEN

→ Beginnend mit dem Spieler, der zuletzt seinen Erfinder ausgewählt hat, legen max. 3 Spieler 1 **Herausforderungspättchen** an ein beliebige Feld der Strecke. Max. 1 Herausforderungspättchen pro Feld!