

FILIP NEDUK

# Goblins

inc.

Deutsche  
Ausgabe

**Krrzt. Knister!** Achtung, Angestellte der Firma Goblins

**Incorporated!** Dies ist eine Mitt... Ist das Ding an? Wie krieg ich ...?

Ah, gut. Achtung, Angestellte der Goblins Inc.! Dies ist eine Mitteilung eures Chefs: Wie ihr sicher wisst, habe ich vor, zum Ende des Jahres in Rente zu gehen. Ich werde die Firma aber nicht – ich wiederhole: nicht – in die Hände meines wehleidigen Neffen legen.

Wie man Riesenroboter des Verderbens baut, lernt man nämlich nicht auf der Wirtschaftsuniversität, sondern nur durch Handanlegen! Das bedeutet vor allem Schrauben, Schmieröl und natürlich dem Kollegen in den Rücken fallen, der vor dir befördert werden soll.

Deswegen rufe ich hiermit den Wettbewerb aus, den verdammt besten Riesenroboter des Verderbens zu entwerfen. Der Wettbewerb ist offen für alle Angestellten. Der Gewinner wird der neue Chef. Richtig gehört. Der Gewinner bekommt meinen Posten.

Viel Glück für alle Teilnehmer, und möge der Hinterhältigste gewinnen! **Knister! Brrzzz.**



# Spielkomponenten

## 2 FABRIKSPIELPLÄNE



## 60 ROBOTER-BAUTEILE



33 Waffen-Plättchen



9 Panzerungs-Plättchen



9 Motor-Plättchen



9 Deko-Plättchen

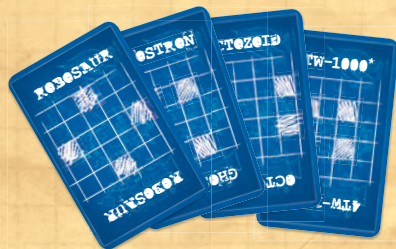
## 16 VERTEIDIGUNGSMARKER



## 1 WERTUNGSTAFEL



## 7 BLAUPAUSEN-KARTEN



## 3 ARBEITSGRUPPEN-KARTEN



## 84 GEHEIMPLAN-KARTEN



4 Sets von je 21 Geheimplänen



Zerstörungs-Verteidigungs- Wett-  
Pläne Pläne Pläne

## 24 TAKTIK-KARTEN



## 4 BEFÖRDERUNGS-KARTEN



## 2 BEWEGUNGS-REGLER



4 Befestigungs-  
elemente



2 Zielpfeile



2 Steuerscheiben



2 Reglerbasen

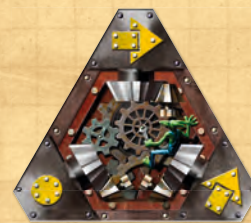


Zusammenbau



Der fertige Bewegungs-Regler

## 2 TAKTIK-REGLER



## 10 SPEZIALWÜRFEL



## 12 GOBLIN-ARBEITER IN 4 FARBEN



# Aufbau und Runden-Überblick

Hallo, mein Name ist Norbert, und ich bin ein Goblin-Arbeiter bei der Goblin Inc. Ich werde dich als Führer durch die Regeln der Goblings Inc.-Fabriksimulation führen, die du freundlicherweise erworben hast.

Öffne zuerst die Schachtel des Spiels. (Echt jetzt!) Bereite die Komponenten des Spiels so vor, wie es das untenstehende Bild zeigt.

Jeder Spieler wählt seine Farbe und nimmt die dazugehörigen Arbeiter-Figuren. Stell eine der Figuren deiner Farbe auf die 0 der Wertungstafel. Nimm die passende

Beförderungskarte und lege sie vor dich, so dass die 0 zu lesen ist. (Mit irgendwas musst du ja anfangen.) Nimm die Geheimplan-Karten in deiner Farbe und misch sie gut durch.

Irgendjemand muss die ganzen restlichen Karten durchmischen (natürlich voneinander getrennt ihr Null-Goblins): die Arbeitsgruppen-Karten, die Blaupausen, die Taktik-Karten und die Bauteil-Plättchen. Wenn irgendwas verdeckt ins Spiel kommt, muss es vorher gemischt werden. Und kein Spicken, klar?

## AUFBAU

## RUNDEN-ÜBERBLICK

**Arbeitsgruppen-Karten**  **Blaupausen-Karten** 

**Geheimplan-Karten** 

**Gruppieren!** – Du tust dich mit deinem Kollegen zusammen und denkst dir eine Methode aus, dem Chef zu gefallen.

1. Decke die oberste Arbeitsgruppen-Karte auf.
2. Decke die oberste Blaupausen-Karte auf.
3. Ziehe 7 Geheimplan-Karten.

**Roter Spieler**  **Fabrikspielplan**  **Gelber Spieler**  **Fabrikspielplan** 

**Blauer Spieler**  **Verteidigungsmarker**  **Goblin-Arbeiter**  **Grüner Spieler** 

**Bauen!** – Jede Mannschaft baut ihren eigenen Riesenroboter-des-Verderbens. (Und ... öh ... hilft dabei der anderen Mannschaft.)

1. Bauteile auswählen:
  - I. Ziehe 5.
  - II. Behalte 3.
  - III. Tausche 2 mit dem gegenüberstehenden Spieler.
2. Lege alle 5 Plättchen aus.
3. Mach weiter so, bis der Roboter fertiggebaut ist. Während du auswählst, positioniert dein Kollege die Plättchen.
4. Wirf 3 der gezogenen Geheimplan-Karten ab.

**Bewegungs-Regler**  **Taktik-Karten**  **Bewegungs-Regler** 

**Würfel**  **Würfel** 

**Taktik-Regler**  **Taktik-Regler** 

**Draufhauen!** – Jawoll!

1. Bereite dich auf den Kampf vor.
2. Kämpfe! Bis zu vier Runden in folgender Reihenfolge:
  - I. Decke 3 Taktik-Karten auf.
  - II. Wähle Bewegung und Taktik.
  - III. Decke die Aktionen auf.
  - IV. Mach Schaden!
  - V. Überprüfe die Roboter und wechsle die Positionen.

**Goblin-Figuren**  **Wertungstafel**  **Beförderungskarten** 

**Durchzählen!** – Klar können wir zählen! Wir sind doch keine Barbaren!

1. Die Gewinner-Mannschaft erhält Punkte fürs Gewinnen.
2. Jeder Spieler erhält Punkte für erfolgreich umgesetzte Geheimpläne.

# Worum es geht

Du und deine Mitspieler sind Goblins in einer Firma, die Riesenroboter des Verderbens baut. Der Chef hat einen Wettbewerb ausgeschrieben, in dem du dich mit einem Kollegen zusammenraufen musst, um einen Roboter zu planen, zu bauen, zu testen und schliesslich gegen die Maschine einer anderen Mannschaft antreten zu lassen. Der Wettbewerb dauert zwei Runden, und in jeder der beiden Runden wirst du mit einem anderen Kollegen zusammenarbeiten. Jawoll, das heisst, dass du versuchen musst zu kooperieren, um die Runde zu gewinnen. Aber du hast natürlich geheime Pläne, wie du mehr Punkte als dein Kollege einheimsen kannst. Dein Kollege wird deine Geheimpläne nicht mögen, aber egal: Es geht schliesslich um den ganz grossen Wurf: Der Gewinner des Wettbewerbs wird der neue Chef! Und was der Chef sagt, stimmt immer!

## Ablauf einer Runde

Der Wettbewerb geht über 2 Runden. Jede Runde musst du die folgenden Dinge in der richtigen Reihenfolge tun.  
Aber keine Angst, es gibt noch genug Durcheinander!

### GRUPPIEREN!

Es fängt damit an, dass du deinen neuen Kollegen kennenlernst. Dein Kollege vertraut dir. Sei freundlich zu ihm. Dann kannst du ihn nachher leichter über's Ohr hauen.

### Arbeitsgruppen-Karte



Es gibt 3 Arbeitsgruppen-Karten im Spiel, die irgendetwas sicher bereits gut gemischt hat. Dreh die oberste Karte um: Sie zeigt dir, wo du am Tisch sitzt. Setz dich dorthin. (Ja, kann sein, dass du dafür aufstehen und den Platz wechseln musst. Hat irgendwer behauptet, Fabrikarbeit wäre einfach?)

Der Goblin neben dir ist in dieser Runde dein Kollege. Die Goblins auf der gegenüberliegenden Seite des Tisches sind die Gegner.

Zu Beginn der nächsten Runde wirst du eine neue Arbeitsgruppen-Karte aufdecken und dadurch automatisch mit einem von denen zusammenarbeiten. Also sei jetzt schon mal nett zu ihnen, wenn du sie in die Pfanne haust – einer davon ist dein nächster Kollege.

### Blaupausen-Karte



Dreh die oberste Blaupausen-Karte um: Hier siehst du, welche Form der Roboter schlussendlich haben soll. Auf den schraffierten Feldern dürft ihr nicht bauen. Auf dem Fabrikspielplan stellt ihr das am besten dar, indem ihr jeweils zwei Arbeiter auf die Felder stellt (der dritte steht ja auf der Wertungstafel).

### Geheimpläne

Hihi, jetzt wird's lustig. Ziehe die obersten 7 Karten vom Geheimplan-Kartenstapel. Schau sie dir ruhig selber an, aber halte sie geheim! (Warum heißen die wohl so?) Halte sie auch vor deinem Kollegen geheim. Ganz besonders vor deinem Kollegen!

Diese Karten bringen dir später Punkte ein. Die genaue Auflistung findest du auf Seite 12 auf der Rückseite dieser Spielanleitung. Vor dem Kampf musst du 4 Karten auswählen, aber momentan kannst du dir noch diese Tricks mit allen 7 überlegen.

Es gibt drei Arten von Geheimplänen:

1. Geplante Zerstörungen geben dir Punkte für Plättchen, die du vom gegnerischen Roboter wegballerst.



2. Geplante Verteidigungen bringen Punkte für Plättchen ein, die noch an deinem Roboter dranhängen, wenn der Kampf zu Ende ist.



3. Geplante Wettergebnisse. Hier bekommst du Punkte dafür, wenn du den Ausgang des Kampfes richtig ... äh ... vorhergesagt hast.



Bau einen Roboter, der möglichst viele von den Plättchen hat, die du schützen willst. Ermutige den Gegner möglichst die Plättchen an seinen Roboter zu bauen, die du ihm wegschießen willst.

# BAUEN!

Willkommen auf dem Fabrikgelände! Hier wirst du mit einem Kollegen zusammen einen großartigen Riesenroboter-des-Verderbens bauen!

Aber ihr sollt arbeiten, nicht quatschen! Der Chef mag es gar nicht, wenn wir ständig rumzicken! Deshalb: Einer von euch schraubt, während der andere Plättchen auswählt und Pläne macht. Dann wird gewechselt. Klar?

## Startspieler

Derjenige, der die Spielschachtel aufgemacht hat, ist in der ersten Runde Startspieler. In der zweiten Runde (oder dritten, wenn es so weit kommt) ist derjenige der Startspieler, der die niedrigste Punktzahl auf der Wertungstafel hat. Im Zweifelsfall wird gewürfelt.

## Jobtausch

Der Startspieler und derjenige, der ihm gegenüber sitzt, beginnen die Bauphase damit, Plättchen zu ziehen und zu planen. Wenn sie damit fertig sind, beginnen sie mit dem Verbauen ihrer Plättchen und die anderen beiden Spieler fangen mit dem Ziehen und Planen an. Wenn die Schrauber mit dem Schrauben und die Planer mit dem Planen fertig sind, werden die Jobs getauscht.

Wechselt weiter so durch – **ABER HALTET DIE KLAPPE**. Jeder Kollege packt seine Plättchen an den Roboter, immer 5 pro Durchgang. Wenn Jeder von euch 10 Plättchen verschraubt hat, ist der Bauplatz voll und der Riesenroboter fürs erste fertig.

Schlauere Goblins könnten feststellen, dass der Schrauber zu Beginn noch keine Plättchen hat und daher auch noch nichts schrauben kann.

So, und was machen Planer und Schrauber Jetzt genau?

## Planer

Wenn du der Planer bist, zieh 5 Plättchen. Behalte 3 davon. Schieb die anderen 2 deinem Gegner zu, der dir gegenüber sitzt. (Genau. Der ist immer Planer, wenn du Planer bist, und Schrauber, wenn du schraubst. Passt also.)

Und weil der dasselbe macht wie du, bekommst du von ihm auch 2 Plättchen zugehoben. Ihr beide habt also wieder 5 Plättchen: 3, die ihr haben wolltet und 2, von denen eurer Gegner wollte, dass ihr sie habt. Sag deinem Kollegen, dass du Jetzt wechseln kannst. Wenn er noch schraubt, warte drauf, dass er fertig wird.

## Schrauber

Wenn du der Schrauber bist, musst du für die 5 Plättchen einen passenden Platz an deinem Roboter finden.

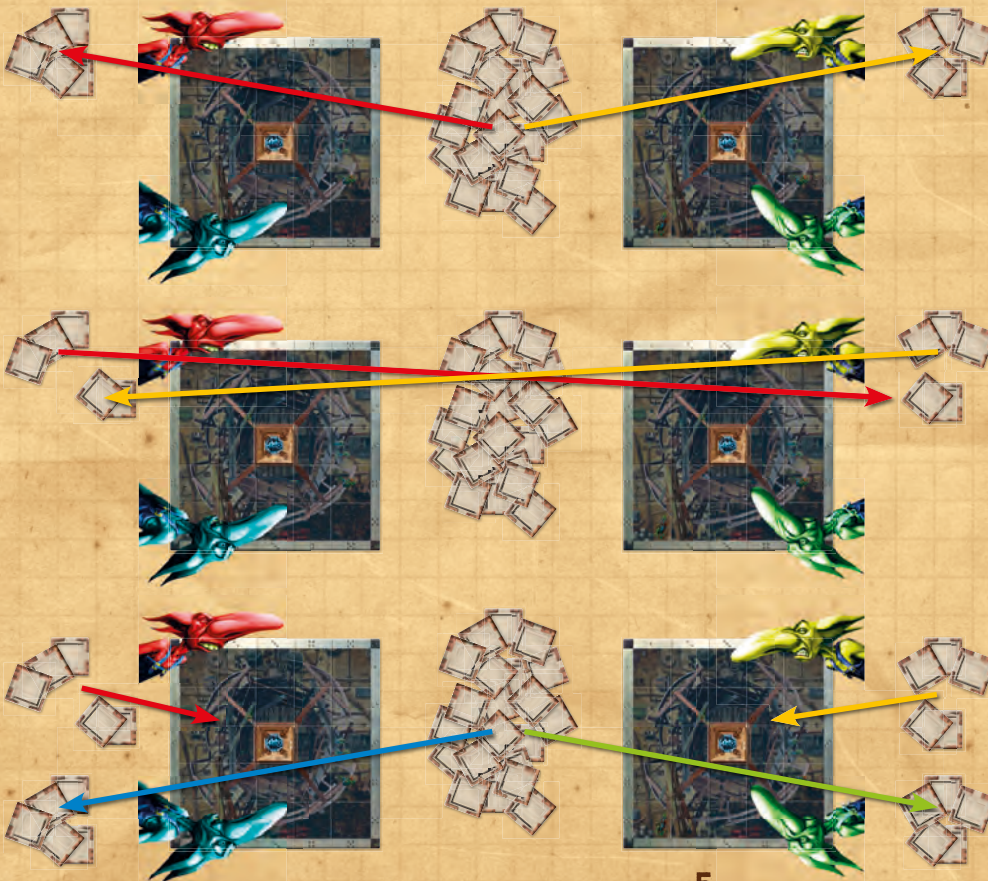
Die Plättchen müssen auf noch leere Felder auf dem Fabrikspielplan gelegt werden. Nicht erlaubt sind dabei das mittlere Feld (das ist der Leitstand) und die vier Felder, auf denen die Goblin-Arbeiter stehen (und die in der Baulpause schraffiert sind).

Also: auf ein beliebiges freies Feld. Das Plättchen kann beliebig gedreht sein (also in Jede Richtung zeigen). Es muss nicht an ein anderes Plättchen anschließen, und wenn es anschließt, muss es nicht Metall an Metall sein.

Aber: Es ist schon eine gute Idee, während des Baus alles miteinander zu verbinden oder zumindest dafür zu sorgen, dass das möglich ist. Wenn der Roboter fertig ist und es in den Kampf geht, fallen nämlich die Teile ab, die nicht per Metall mit dem Leitstand verbunden sind.

Es ist egal, welcher Art die verbauten Plättchen sind (siehe die Beschreibung auf der nächsten Seite). Auch ein Waffen-Plättchen kann in beliebiger Ausrichtung auf ein beliebiges leeres Feld gelegt werden.

Wenn du mit dem Schrauben fertig bist, sag deinem Kollegen Bescheid, damit ihr wieder tauschen könnt. Wenn Jeder zweimal geschraubt hat, ist der Roboter kampffertig.



*Rot und Gelb sind PLANER – sie ziehen beide jeweils 5 Plättchen.*

*Blau und Grün sind SCHRAUBER – sie setzen schon mal nen Kaffee auf.*


*Rot und Gelb sind immer noch PLANER – Jetzt tauschen sie untereinander 2 Plättchen aus.*

*Blau und Grün sind weiterhin SCHRAUBER – sie bringen Kekse zum Kaffee.*

*Rot und Gelb sind SCHRAUBER – sie bauen Jetzt mit den 5 Plättchen, die Jeder von ihnen hat.*

*Blau und Grün sind nun PLANER – sie ziehen beide jeweils 5 Plättchen ...*

# Die Plättchen

Die Plättchen, aus denen ein Roboter zusammengebaut wird, gibt es in vier verschiedenen Sorten und zwei Qualitätsstufen: Die Eins-A-Plättchen (mit dem Eins-A-Symbol: ) haben die doppelten Werte der normalen Plättchen, zählen aber trotzdem nur als ein Plättchen, wenn es ums Zerstören oder Schützen des Plättchens geht. Eins-A-Plättchen sind so toll, dass sie keinen Platz für viel Metall haben, was sie wieder nicht ganz so toll macht.

## WAFFEN-PLÄTTCHEN

Die Waffenplättchen zeigen an, wie viel Schaden der Roboter in welche Richtung ausstelt. Es gibt sie in normaler und Eins-A-Ausführung. Der Pfeil zeigt an, in welche Richtung die Waffe feuern kann. Für jeden Pfeil auf dem Plättchen, der in Schussrichtung zeigt, kannst du einen Schadenswürfel verwenden. Eins-A-Plättchen haben jeweils zwei Pfeile: doppelt gut!



## PANZER-PLÄTTCHEN

Die Panzerplättchen schützen deinen Roboter. Du bekommst einen Verteidigungsmarker, der das Plättchen vor dem ersten Treffer schützt. Wenn das Panzerplättchen Metall-an-Metall an ein anderes Plättchen stößt, schützt der Verteidigungsmarker auch dieses Plättchen. (Außer im Fall des Leitstands.) Eins-A-Panzerplättchen geben jeweils zwei Verteidigungsmarker.



## DEKO-PLÄTTCHEN

Deko hat keinen besonderen Zweck, aber überall Metall. Außerdem sehen Deko-Plättchen cool aus! Die Eins-A-Deko-Plättchen haben keine Sonderfunktionen. Aber sie sehen noch cooler aus!



## MOTOR-PLÄTTCHEN

Motor-Plättchen halten dich am Laufen. Sie sind ein Maß dafür, wie beweglich der Roboter ist. Du brauchst viele davon – zumindest mehr als der Gegner. Einen Motor hast du automatisch im Leitstand. Eins-A-Motorplättchen tragen zwei Motorblöcke: vroom, vroom!



# DRAUFHAUEN!

Ich steh auf Kampfgeräusche. Surrende und klackernde Getriebe, wenn die Roboter sich bewegen. Metall knallt auf Metall. Explodierende Raketen. Und tief aus dem Innern der Maschine das Gejammer der Gegner: „Links? Wieso links, du Trottel? Lass mich ans Steuer!“

## Aufbau für den Kampf

Aber bevor es was auf die Mappe gibt, müssen wir noch ein paar Vorbereitungen machen.

## ALLE PLÄTTCHEN FESTGESCHRAUBT?

Du willst doch bestimmt, dass alle Plättchen ordentlich festgemacht sind, damit du vom Leitstand aus zu jedem Ort auf dem Roboter gehen kannst. (Ja, Mann, ich weiß, dass du gut springen kannst. Darum geht's aber nicht.) Plättchen oder Gruppen von Plättchen, die nicht ordentlich anmontiert sind, fallen noch vor dem Kampf runter und gehören auf den Schrotthaufen. (Auf den Schrotthaufen kommen alle Plättchen, Verteidigungsmarker und Goblins, die während des Kampfes vom Roboter ab- oder runterfallen.)



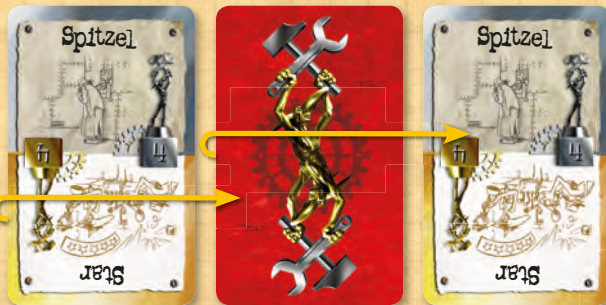
## TAKTIK-KARTEN ABZÄHLEN

Zähle die obersten 12 Karten vom Stapel der Taktik-Karten ab. Schau sie nicht an, zähle sie einfach nur ab. Die verbleibenden 12 Karten sind für die nächste Runde. (Falls es eine dritte Runde gibt, werden alle Taktik-Karten neu gemischt und wieder 12 davon abgezählt.)

## GEHEIMPLÄNE AUSWÄHLEN

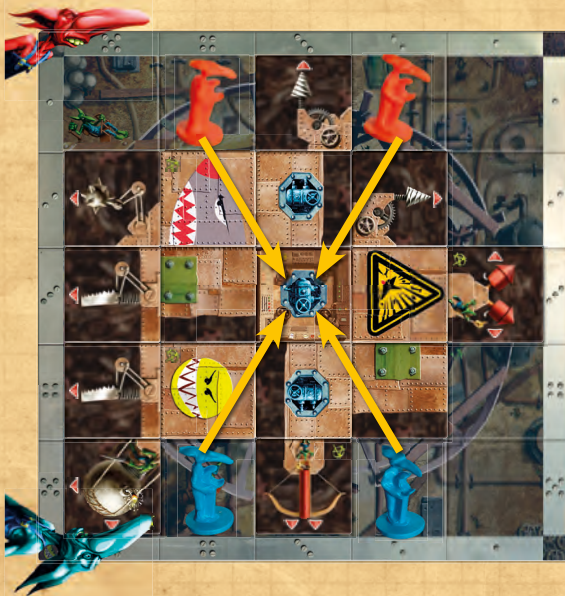
Du hast lange genug Zeit gehabt, deine 7 Geheimpläne zu bewundern. Jetzt wird es Zeit, 4 davon auszuwählen. Die übrigen 3 werden aus dem Spiel entfernt. (Sie können auch gleich zurück in die Schachtel; sie werden im Lauf des Spiels nicht mehr verwendet.)

Lege die 4 ausgewählten Karten verdeckt vor dich. Wenn du einen Wettplan ausgewählt hast (eine Karte mit zwei Bezeichnungen darauf), musst du entscheiden und klar machen, welche der beiden Möglichkeiten du ausgewählt hast. Es zählt die Seite, die zum Gegner zeigt. (Siehe das folgende Beispiel.)



UM DIE SPITZEL-VARIANTE AUSZUWÄHLEN, MUSS DIE KARTE SO GELEGT WERDEN, DASS SIE BEIM UMDREHEN DEN SPITZEL OBEN ZEIGT. UND NUR DIE GEZEIGTE ART DES UMDREHENS IST ERLAUBT.

## GOBLINS AUF DEN LEITSTAND!



Du und dein Kollege schnappen sich jetzt die Goblin-Arbeiter von den leeren Feldern und scheuchen sie auf den Leitstand. (Jawoll! Die Arbeiter, die den Roboter gebaut haben, fahren ihn auch! Der Chef nennt das „Qualitätssicherungsmaßnahme“.)

## VERTEIDIGUNGSMARKER VERTEILEN

Für jedes Panzer-Plättchen gibt es 1 oder 2 Verteidigungsmarker\*: Ein normales Plättchen zeigt ein Stück Panzerung und erhält 1 Marker, ein Eins-A-Plättchen zeigt zwei Panzerplatten und bekommt 2 Marker.

Wenn das Panzer-Plättchen Metall-an-Metall an ein anderes Plättchen anschließt, dann lege den Verteidigungsmarker über beide Plättchen. Im Kampf schützt der Marker beide Plättchen, d.h. der Marker fängt den ersten Treffer ab, egal, welches der beiden Plättchen getroffen wurde.

Der Leitstand kann niemals von einem Verteidigungsmarker geschützt werden.

BEISPIELE:



DIESER VERTEIDIGUNGSMARKER SCHÜTZT BEIDE PLÄTTCHEN.



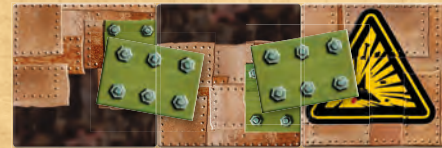
DIESER VERTEIDIGUNGSMARKER SCHÜTZT NUR DAS PANZER-PLÄTTCHEN, DENN VERTEIDIGUNGSMARKER SIND AUF DEM LEITSTAND NICHT ERLAUBT.



DIESE 2 VERTEIDIGUNGSMARKER WIRKEN NUR AUF DIE PANZER-KACHEL (FEHLENDE VERBINDUNG).



DIESE 3 VERTEIDIGUNGSMARKER WIRKEN AUF BEIDE PLÄTTCHEN.



DIESE 2 VERTEIDIGUNGSMARKER WERDEN WIE GEZEIGT AUSGELEGT.

## Aufgaben im Kampf

Jede Mannschaft hat einen Piloten und einen Taktiker. Fahren und schießen machen so viel Spaß, dass natürlich Jeder beides machen möchte. Aber weil das nicht klappt (ehrlich!), wechseln wir uns ab.

Die Spieler, die die Bauen-Phase begonnen haben, sind die ersten Piloten ihrer jeweiligen Mannschaft; die anderen Spieler sind die Taktiker. Am Ende Jeder Runde werden die Rollen getauscht.

\* Ganz schön großkotziger Name, aber die Werbeabteilung wollte das so. Da verteidigt sich nix, das ist einfach nur extra dickes Blech, also eigentlich ein Panzerungsmarker.

# Die Kampfrunde

Jetzt können wir loslegen und uns gegenseitig die Roboter zerdeppern!

1. Drei Taktik-Karten aufdecken
2. Aktionen auswählen
3. Aktionen aufdecken
4. Schaden austeilen!
5. Roboter inspizieren

## DREI TAKTIK-KARTEN AUFDECKEN

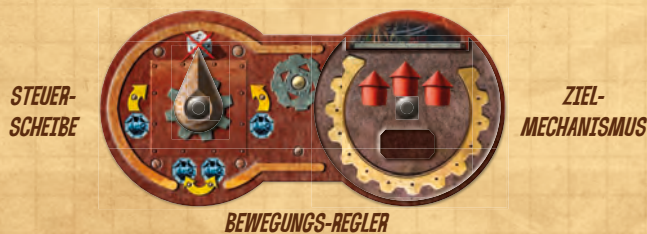


Decke die obersten 3 Karten vom Taktik-Stapel auf und lege sie so, dass beide Taktiker sie sehen können. Was die Karten genau bewirken, steht auf Seite 12 im Anhang.

## AKTIONEN AUSWÄHLEN

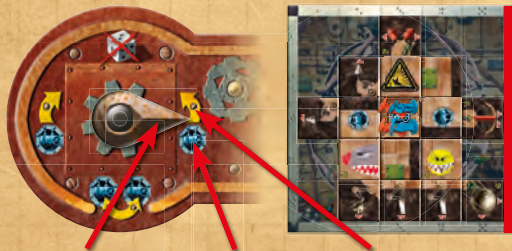
Alle vier Spieler wählen ihre Aktionen gleichzeitig und geheim aus! Niemand darf erfahren, was du planst, auch nicht dein Kollege! Sag kein Wort, zu niemandem! Wenn du deinen Regler so eingestellt hast wie du es willst, leg ihn verdeckt vor dich, damit die anderen wissen, dass du fertig bist. Wenn du als erster fertig bist, darfst du anzüglich grinsen.

### Pilot



Als Pilot darfst du den Bewegungs-Regler bedienen. (Echt jetzt!)

Dreh den Pfeil auf der Steuerscheibe in Richtung der Seite, mit der dein Roboter angreifen soll. Dadurch dreht sich der Roboter so, dass diese Seite nach vorne zeigt.



... UND DIESE SEITE IST JETZT VORNE.

WENN DER PFEIL ... BRAUCHST DU ... DEIN ROBOTER DREHT  
HIERHIN ZEIGT ... 1 MOTOR ... SICH HIERHIN ...

Dreh den Zielmechanismus so, dass er diejenige Seite des gegnerischen Roboters anzeigt, die du angreifen willst. Denk dran: Die da dürfen sich auch drehen, und das kann ganz komische Resultate bringen!




... SCHIESST DU AUF DIESE SEITE.

WENN DU DIESE ... BRAUCHST DU ... NACHDEM SICH DEREN  
SEITE AUSWÄHLST ... 1 MOTOR. ... ROBOTER GEDREHT HAT ...

Ihr braucht MOTOREN. Die Zahl der Motoren, die ihr für bestimmte Aktionen benötigt, ist auf dem Bewegungs-Regler angezeigt. (Es braucht 1 Motor, um sich um 90 Grad zu

drehen, eine volle Wende braucht also 2 Motoren. Auf die Seite des Gegners zu zielen, braucht 1 Motor, ihn von hinten anzugreifen, braucht 2. Insgesamt braucht ihr also 0 bis 4 Motoren.)

Du darfst keine Aktionen wählen, die mehr Motoren benötigen als du kontrollierst. Wenn du's verbaselst (weil du z.B. nur 3 Motoren hast, aber versuchst 4 zu verwenden), werden zwar alle Motoren benutzt, aber der Roboter dreht sich trotzdem nicht und du greifst die Vorderseite des Gegners an. Außerdem läuft der Roboter heiß.

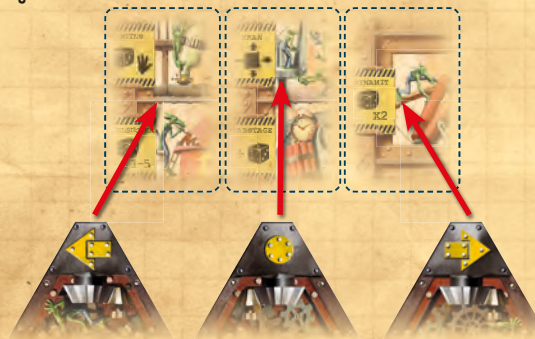
HEISSLAUFEN passiert jedes Mal, wenn sich der Roboter nicht dreht. (Üblicherweise, weil du mit der Vorderseite angreifen willst, aber auch, weil du deine Motoren nicht zählen kannst – siehe oben.) Das bedeutet, dass dein Taktiker einen Würfel weniger für den Schadenswurf zur Verfügung hat. Deswegen gibt es an dieser Stelle auf der Steuerscheibe auch das Zeichen .

Einen Motor hast du im Leitstand, sprich: einen hast du immer. Dein Taktiker braucht unbenutzte Motoren, um taktische Entscheidungen zu erzwingen, also lass ihm welche übrig. (Oder auch nicht. Vielleicht ist es besser, wenn er seine Entscheidungen nicht durchbekommt.)

### Taktiker

Als Taktiker benutzt du ... (Na? Naaaa?) ... den TAKTIK-REGLER! Mit diesem cleveren Gerät wählst du eine von drei Taktik-Karten aus.

Halte den Taktik-Regler so, dass die Ecke mit der Stahlplatte in Richtung der Taktik-Karten zeigt. Um die linke Karte auszuwählen, drehst du den Regler so, dass er den Pfeil nach links anzeigt. Für die rechte Karte drehst du so, dass der Pfeil nach rechts nun vorne ist. Um um die mittlere Karte zu wählen, drehst du den Taktik-Regler auf die runde Scheibe.



Ziemlich einfach, was? Außer dass dein Gegner gerade dasselbe macht. Und wenn ihr beide dieselbe Karte wollt, dann bekommt sie derjenige, dessen Roboter die meisten unbenutzten Motoren hat. Und du weißt nicht, wie viele Motoren dein Pilot benutzen will ...

## AKTIONEN AUFDECKEN

So, jetzt wo jeder sich entschieden hat, was er tun will (ohne sich darüber zu unterhalten, verdammt!), wollen wir herausfinden, was ihr so vorhabt. JEDER SPIELER DECKT SEINEN REGLER AUF.

DIE PILOTEN ZÄHLEN IHRE MOTOREN. Alle sagen an, wie viele Motoren benötigt werden und wie viele ungenutzt bleiben. (Wenn du für deine Aktionen mehr Motoren benötigst als du hast, dann hast du's verbaselt: Dreh deinen Steuerpfeil und deinen Zielmechanismus nach vorne.)

DIE PILOTEN DREHEN DIE ROBOTER. Der Steuerpfeil zeigt auf eine der vier Seiten deines Roboters. Dreh den Roboter so, dass diese Seite nach vorne – zum Gegner – zeigt.

DIE TAKTIKER STREITEN SICH UM DIE KARTEN. Wenn sie unterschiedliche Karten wollen, ist alles bestens. Jeder nimmt die Karte, die er gewählt hat.

WENN SIE DIESELBE KARTE WOLLEN, BEKOMMT SIE DERJENIGE, DESSEN ROBOTER DIE MEISTEN UNGENUTZTEN MOTOREN HAT. Die andere Mannschaft bekommt diese Kampfrunde keine Taktik-Karte. WENN BEIDE ROBOTER DIESELBE ANZAHL UNGENUTZTER MOTOREN HABEN, KÖNNEN BEIDE MANNschaften DIE KARTE NUTZEN.

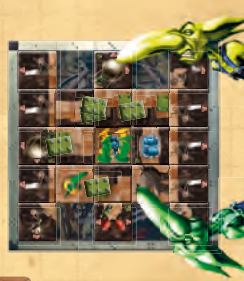
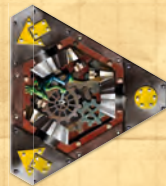
Anmerkung: Einige Taktik-Karten haben 2 Wirkungen. Wenn du das Anrecht bekommst, die Karte zu nutzen, kannst du eine der beiden Möglichkeiten nutzen, aber auch beide.

Schauen wir uns mal ein Beispiel an:



Die Pilotin von Mannschaft A deckt ihren Regler auf: Sie dreht den Roboter gegen den Uhrzeigersinn, um die rechte Seite nach vorne zu bringen. Der Zielmechanismus zeigt, dass Roboter A auf die Rückseite von Roboter B zielt.

A benötigt dafür 3 Motoren, so dass 0 Motoren unbenutzte übrig bleiben.



Der Pilot von Mannschaft B hat sich entschieden, den Roboter nicht zu drehen. Das heißt, dass der Roboter heiß läuft und dem Taktiker ein Würfel weniger zur Verfügung steht. Der Zielmechanismus zeigt an, dass B auf die rechte Seite von Roboter A zielt.

Roboter B benötigt dafür 1 Motor, wodurch 2 Motoren unbenutzt bleiben.



Beide Taktiker haben sich für die mittlere Karte entschieden. Also muss die Zahl der ungenutzten Motoren entscheiden. Dies geht ganz klar zugunsten von B aus, so dass der Taktiker von Mannschaft B die Karte benutzen darf, und Mannschaft A gar keine. (Ha)



## SCHADEN AUSTEILEN!

Jetzt wird es Zeit (endlich), dass die Roboter sich so richtig vermöbeln.

**DU GREIFST NUR MIT DEN WAFFEN AN, DEREN PFEILE NACH VORNE (ZUM GEGNER) ZEIGEN.** Achtung: Bei Eins-A-Waffen kann es sein, dass einer der beiden Pfeile nach vorne zeigt, der andere nicht. Aber vielleicht zeigen auch beide Pfeile der Waffe nach vorne. **DER TAKTIKER ZÄHLT DIE PFEILE**, die nach vorne zeigen. **ER DARF GENAU SO VIELE WÜRFEL VERWENDEN**, aber ...

... als Obergrenze gilt: **DU DARFST NICHT MEHR ALS 5 WÜRFEL VERWENDEN.**

Oh, und denkt ans Heißlaufen. **WENN EUER ROBOTER SICH NICHT GEDREHT HAT, ZIEHE EINEN WÜRFEL AB** (legt ihn zurück). Wenn ihr, alles in allem, 7 Pfeile habt, die nach vorne zeigen, dürft ihr trotzdem nur 5 Würfel verwenden, und wenn der Roboter heiß gelaufen ist, müsst ihr davon noch einen abziehen, so dass nur 4 übrig bleiben. **EINIGE TAKTIK-KARTEN HABEN FÄHIGKEITEN, DIE VOR DEM WÜRFELWURF EINGESETZT WERDEN MÜSSEN.** Sabotage gibt dir z.B. einen Extrawürfel, auch wenn euer Roboter gar keine Pfeile hat, die nach vorne zeigen. Panzerband und Kran werden ebenfalls vor dem Wurf eingesetzt. Die Fähigkeiten der Taktik-Karten findest du auf Seite 12.

Wenn beide Mannschaften Taktiken haben, die vor dem Würfelwurf eingesetzt werden können, **DANN KANN DER TAKTIKER DER MANNSCHAFT MIT DEN MEISTEN UNGENUTZTEN MOTOREN ENTSCHEIDEN, ZU SCHAUEN, WAS DER ANDERE TAKTIKER MIT SEINER KARTE MACHT**, und sich dann entscheiden, ob er seine eigene Karte einsetzt. Bei Gleichstand entscheidet ein Würfelwurf. Die Taktiker können sich aber auch entscheiden, einfach den Taktiker der Gegenseite machen zu lassen und fertig. **BEIDE TAKTIKER WÜRFELN GLEICHZEITIG.** Wenn deine Karte es erlaubt, Würfelwürfe zu verändern, dann nutze sie jetzt. (Wenn du warten willst, was der andere Taktiker tut, bevor du deine Würfelergebnisse veränderst ... nimmst du das Spiel vielleicht ein bisschen zu ernst.)

**LEG DIE REIHENFOLGE FEST**, in der die Würfel den Gegner treffen. Lege die Würfel entsprechend hin: Der Würfel, der den gegnerischen Roboter zuerst treffen soll, liegt am nächsten am Gegner.

**LEERE WÜRFELSEITE HEISST FEHLSCHUSS.** Trifft nix. Nada. Niente. (Hey, wir Goblins könnten treffsicherere Waffen bauen, aber Fehlschüsse sind echt spaßiger!)

Der Pilot des angegriffenen Roboters registriert die Treffer einen nach dem anderen. Jeder Würfel entspricht einer Reihe auf dem Roboter (Oder einer Spalte, aber es ist einfacher, wenn wir hier nicht unterscheiden.) **DER ANGRIFF KOMMT VON DER GEWÄHLTEN SEITE UND TRIFFT DAS ERSTE PLÄTTCHEN IN DER REIHE, DIE DAS WÜRFELRESULTAT ANZEIGT.** (Wenn ihr nicht mehr wisst, von welcher Seite der Angriff kommt: Es ist auf dem Zielmechanismus des Angreifers angezeigt.)

**EIN TIPP:** Sobald klar ist, wer welche Taktik-Karte bekommt, könnt ihr die Taktik-Regler umdrehen und so hinlegen, dass sie die Seite anzeigen, von der aus die gegnerische Mannschaft angreift.

Wenn ein Plättchen getroffen wird, nimm einen Verteidigungsmarker weg. Wenn mehr als einer darauf liegen, kann der Pilot sich entscheiden, welcher weggenommen wird. Üblicherweise wird das Plättchen aber keinen Marker haben. Und wenn ein Plättchen ohne Marker drauf getroffen wird ... hä hä ... ist es kaputt!

Zerstörte Plättchen und Verteidigungsmarker landen auf dem Schrotthaufen der getroffenen Mannschaft. Das ist aber noch nicht das Beste – das ist nämlich, dass **ALLE PLÄTTCHEN, DIE JETZT NICHT MEHR MIT DEM LEITSTAND VERBUNDEN SIND, EBENFALLS HINÜBER SIND!** Der Pilot muss sie alle abräumen, bevor der nächste Treffer verrechnet wird.

**WENN DIE ANGEZEIGTE REIHE LEER IST, GEHT NICHTS KAPUTT.** Irgendwie schade.

Mit dem Leitstand hat es was Besonderes auf sich: Er kann nicht zerstört werden, aber es ist trotzdem richtig, drauf zu schießen. **WENN DER LEITSTAND GETROFFEN WIRD, NIMM EINE GOBLINFIGUR WEG.** Üblicherweise zuerst den Piloten, der für die miese Fahrleistung und damit den Treffer verantwortlich ist. Wenn beide Piloten-Figuren weg sind, müssen die Taktiker nacheinander dran glauben. Auch kaputte Goblins landen auf dem Schrotthaufen. („Kaputt“ ist Gob-Slang für „zeitweise neben der Spur“ – sie sind am Anfang der nächsten Runde wieder da.)

Wenn alle Goblinfiguren deines Gegners weg sind, ist das toll! Dann habt ihr nämlich diesen Roboter kampfunfähig gemacht. Das heißt: Ihr habt gewonnen! (Außer, die da haben euren Roboter auch kampfunfähig gemacht.) **BEIDE MANNSCHAFTEN MÜSSEN ALLE AUSWIRKUNGEN DER WÜRFELERGEBNISSE ABRECHNEN, BEVOR ES ZUM NÄCHSTEN SCHRITT, DER INSPEKTION, WEITER GEHT.** Weitere Treffer auf einen leeren Leitstand haben keine Auswirkungen.

Mannschaft A



Der Taktik-Regler zeigt die Seite des Roboters an, die vom gegnerischen Piloten anvisiert wird. Die farbigen Ziffern auf dem Robotplan repräsentieren wiederum die Reihenfolge der entsprechenden feindlichen Trefferwürfe an. Die Taktikerin von Mannschaft A zählt 4 Pfeile, die in Richtung des gegnerischen Roboters zeigen. Sie würfelt mit 4 Würfeln und erhält . Sie darf die Reihenfolge auswählen und entscheidet sich für – sieht gut aus. Die erste zerlegt den gegnerischen Roboter so richtig! Die nächste trifft den Leitstand. (Raus mit dem Piloten-Goblin!) Die trifft nix – in der Reihe gibt es schlicht nichts mehr zu treffen. Wenn sie übrigens zuerst die eingesetzt hätte, wäre das Ergebnis dasselbe.

## ROBOTER INSPIZIEREN

Und Jetzt wird es Zeit zu überprüfen, ob die Roboter noch kampffähig sind oder nicht. Ein Roboter ist kampfunfähig, wenn

- keine Goblins mehr im Leitstand stehen oder
- er keine Waffen-Plättchen mehr hat

Wenn einer der Roboter kampfunfähig ist, endet der Kampf.

## DURCHZÄHLEN!

Jetzt kommen wir zur wichtigsten Frage: Wer hat den Chef am meisten beeindruckt?

## WER HAT GEWONNEN?

Deine Mannschaft hat gewonnen, wenn euer Roboter noch irgendwie funktioniert und der gegnerische Roboter kampfunfähig ist. (Ja, die anderen gewinnen, wenn deren Roboter noch steht und eurer Schrottwert hat.)

Wenn nach 4 Kampfrunden keiner der beiden Roboter kampfunfähig ist oder beide in derselben Runde kampfunfähig geworden sind, muss das Unentschieden folgendermaßen vermieden werden: Beide Seiten zählen, wie viel Zeugs auf dem gegnerischen Schrotthaufen liegt, egal ob Plättchen, Marker oder Goblin. Wer dem Gegner das meiste Zeug runter geballert hat, ist der Sieger.

Wenn auch dann immer noch Gleichstand herrscht, gewinnt niemand und niemand bekommt Punkte für einen eventuellen Sieg. Weiter zu ‚Geheimpläne enthüllen‘.

Wenn deine Mannschaft gewonnen hat, bekommst du je 2 Punkte für deine Goblins, die noch auf dem Leitstand stehen und je 1 Punkt für Goblins deines Kollegen. (Also sind 6 Punkte das Maximum an Bonus-Siegpunkten.)

## GEHEIMPLÄNE ENTHÜLLEN

Jetzt kommt der spaßigste Teil! Na gut, Roboter zusammenkloppen ist der spaßigste Teil. Aber das hier ist auch gut!

Deck deine Geheimpläne auf, so dass Jeder sie sehen kann. Rechne aus, wie viele Punkte du für Jeden Plan bekommst, und schiebe deinen Goblin auf der Wertungsta-

Mannschaft B



Der Taktiker von Mannschaft B kann bis 5 zählen, aber da sein Pilot den Roboter nicht gedreht hatte, läuft der gerade heiß, was ihm einen Würfel klaut. Seine 4 Würfel zeigen . „Zielsucher“ erlaubt ihm, ein Würfelresultat zu ändern, und er dreht die auf eine , so dass die Trefferzellen wie folgt aussehen . Die erste zerstört den Marker auf dem Waffen-Plättchen, die nächste zerlegt die Waffe selbst (und drei daran hängende Plättchen). Die letzte zerlegt das Panzer-Plättchen. Die schließlich zerstört den Motor und das daran hängende Waffen-Plättchen. In diesem Fall zählt die Reihenfolge durchaus: Hätte er zuerst mit der Schaden verursacht, hätte er zwei Plättchen weniger zerstört!

EIN KAMPF DAUERT NIE LÄNGER ALS 4 KAMPFRUNDEN. Wenn dies bereits Runde 4 ist, dann endet der Kampf, egal ob noch beide Roboter kampffähig sind oder nicht. Wenn du zu Beginn 12 Taktik-Karten abgezählt hast, wie ich es dir gesagt habe, heißt das – neben der Tatsache, dass du zählen kannst –, dass du am Anfang der vierten Kampfrunde die letzten 3 Taktik-Karten aufdeckst.

Wenn der Kampf endet, geht's weiter zum Durchzählen. Wenn der Kampf noch nicht vorbei ist, tauschen Pilot und Taktiker ihre Jobs und die nächste Kampfrunde geht los.

fel die entsprechende Anzahl an Feldern nach vorne. (Wie viel welcher Plan wert ist, wird auf Seite 12 am Schluss des Hefts erklärt.)



Die Spieler sollten sich beim Vorzeigen der Pläne abwechseln, damit Jeder mal rumprotzen kann. Wenn ein Plan abgehandelt und ‚bezahlt‘ ist, kann er in die Schachtel zurück. Im laufenden Spiel wird er nicht mehr verwendet.



Wenn du 50 Punkte auf dem Wertungsbrett erreicht hast, setze deinen Goblin zurück auf null. Keine Panik! Nein, du hast dir sogar eine Beförderung verdient. Dreh deine Beförderungskarte um, so dass Jeder die 50 sehen kann. Krass, wa?

(Hey, und wenn du letzter bist, ist das auch kein Grund zum Verzweifeln: Du darfst nämlich nächste Runde anfangen.)

# Und Schluss!

Das Spiel geht über zwei Runden.

Wenn du am Ende des Spiels die meisten Punkte hast, wirst du der neue Chef und beförderst mich zum Stellvertretenden Abteilungsleiter für Öffentlichkeitsarbeit.

Wenn jemand anderes mehr Punkte als du hat, gewinnst du nicht. Aber vielleicht

befördert dich der neue Chef zum Stellvertretenden Abteilungsleiter für Öffentlichkeitsarbeit. Dann könntest du mir eine Gehaltserhöhung geben.

Wenn es Unentschieden steht, könnt ihr entweder noch eine dritte Runde spielen oder ihr lasst es Unentschieden. Dann wird aber der Neffe vom alten Chef der neue Chef.

## Spielvarianten

### VOLLVERSION

Spielt auf jeden Fall drei Runden. Zum einen könnt ihr dann öfter eure Roboter zerdeppern. Zum anderen muss dann jeder einmal mit dem Deppen zusammenspielen, der immer alles vermasselt.

### PARTYVERSION

Weniger eine ernsthafte Arbeitssimulation als ein Partyspiel mit mehr Kooperation und weniger Heimtücke. Dazu braucht es zwei Änderungen:

Spielt drei Runden. Damit hat jeder die Chance, mit dir zusammenzuarbeiten und eine Freundschaft aufzubauen, die es ihnen erlaubt, nach Gehaltserhöhungen zu fragen, sobald du der Chef bist.

Keine Geheimpläne. Benutzt einfach einen Satz von Geheimplänen eines Spielers. Am Anfang jeder Runde, wenn die Mannschaften eingeteilt werden, zieht ihr drei Karten und deckt sie auf. Das sind die Pläne für diese Runde, die am Schluss der Runde abgerechnet werden. Wenn du einen Geplanten Wettgewinn ziehst (wo du dich für eine Seite entscheiden musst), lege die Karte ab und zieh eine neue.

### SPIEL FÜR 2 SPIELER

Ihr könnt das Spiel auch als Duell ausfechten. Dann gibt's zwar keine Hinterhalte, aber man kann auch ganz offensichtlich und frontal gemein sein.

#### Aufstellung

Benutzt nur das Material für zwei Farben. Der Rest kann in der Schachtel bleiben.

#### Bauen

Wie gehabt, nur muss jeder halt alle 20 Plättchen selbst an den Roboter schrauben.

#### Kampf

Jeder ist jede Runde sowohl Pilot als auch Taktiker. Es stehen nur zwei Goblins im Leitstand herum.

### SPIEL FÜR 3 SPIELER

Hier spielen zwei gegen einen. Die beiden Seiten haben leicht unterschiedliche Regeln.

#### Aufstellung

Benutzt nur das Material für drei Farben. Der Rest kann in der Schachtel bleiben.

### Gruppenbildung

Die Arbeitsgruppen-Karte funktioniert so, wie man es sich denken kann: Zwei Spieler sind in einer Gruppe. Der Spieler, der mit der nicht gewählten Farbe zusammenarbeiten soll, ist der Solospieler.

### Regeln für die Gruppe

Während der Bauphase gibt es natürlich immer denselben Gegenspieler. Zuerst plant und baut einer der Gruppe gegen den Solospieler, dann der andere aus der Gruppe. Startspieler ist derjenige, der am weitesten hinten liegt. Bei Gleichstand würfeln.

### Regeln für den Solospieler

Grundsätzlich ähnelt es den Regeln beim Zweipersonnenspiel: Der Solospieler wechselt in der Bauphase zwischen Planen und Schrauben ab, bis alle 20 Plättchen angebracht sind. Im Kampf ist er sowohl Pilot wie auch Taktiker. Es sind nur 2 Goblins im Leitstand.

Nur 2 Goblins zu haben ist ein Nachteil, aber ohne betrügerischen Kollegen bauen und kämpfen zu können, wiegt das mehr als auf. Also gibt es noch ein Handicap:

Der Solospieler zieht nur 6 Geheimplan-Karten und hat demnach weniger zur Auswahl. Er wählt aber trotzdem 4 davon aus.

Bei der Kombination Drei Spieler / Vollversion ist das Handicap nicht nötig, weil ja jeder einmal Solospieler ist.

## Ein Spiel von Filip Neduk

Illustrationen: David Cochard

Grafik-Design: Filip Murmak

Übersetzung: Thomas Römer

Lektorat: Heiko Eller,

Carsten-Dirk Jost

Monika Dillingerová

Haupt-Tester: Petr Murmak

Vít Vodička

SPIELTESTER: Rene Bachrach-Křištofić, Marko Dabetić, Margareta Delić, Ivan Flis, Lovro Grgić, Zlatko Grom, Amel Hamzabegović, Igranje.org, Ana Jagić, Ivan Kokić, Tihomir Munda, Sven Nemet, Tea Pečnik, Matko Romić, Marko Salopek, Višen Tadić, Joel Zuppa, Ena Hrelja, Iva Hrelja, Jan Hrelja, Damir Cerčić, Kata Vlahov, Kreten, Vlaada, Vítek, Filip, Paul, dilli, Yuri, Sniper, Mišo, Tomáš, Plema, Flygon, Miloš, Petr, Honza, Radka, Jirka, Rumun, Monča, Vláša, Jirka Bauma, Vytick, Michal, Fanda und viele andere auf diversen tschechischen Spieletreffen.

BESONDERER DANK AN: meine Freundin Anja Hrelja, weil sie mein größter Fan ist, Hrvoje Čop fürs dauernde Aushelfen wenn Not am Mann war, Filip Fučić dafür, dass alles funktioniert hat, Ivan Hamarić für das Gewusst-Wie, Vlaada Chvatil für die Inspiration und für Tipps, wenn's am nötigsten war, David Cochard dafür, einer Idee Leben einzuhauchen, Paul Grogan für Werbung und Einsichten, Jason Holt für die lustige Übersetzung, Filip Murmak für seine Wahnsinns-Fertigkeiten in 300 dpi, Petr Murmak Führung und Anleitung, Vít Vodička fürs dreifache Überprüfen aller Details, meine Eltern für ihre Hilfe und nochmal Danke an alle, die irgendwas mit dem Spiel zu tun hatten – ihr wisst, wer ihr seid!



© Czech Games Edition, Oktober 2012,  
www.CzechGames.com

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:  
Heidelberger Spieleverlag, www.heidelbaer.de



# Taktik-Karten

Jede Taktik-Karte hat eine oder zwei Einsatzmöglichkeiten (siehe unten). Einige der Möglichkeiten beeinflussen den Würfelwurf, andere müssen eingesetzt werden, bevor gewürfelt wird. Wenn die Karte zwei Einsatzmöglichkeiten hat, die zum gleichen Zeitpunkt eingesetzt werden können, kannst du die Reihenfolge des Taktikeinsatzes frei bestimmen.



**Nitro** – DU KANNST EINEN ODER ALLE DEINER WÜRFELWÜRFE EINMAL WIEDERHOLEN. Dies gilt auch für Fehlschüsse. Das neu gewürfelte Resultat zählt.



**Dynamit** – DEIN ERSTER TREFFER ZÄHLT DOPPELT. Zähle es so wie zwei Würfel in derselben Reihe. Kann nicht eingesetzt werden, wenn du 5 Würfel rollst.



**Kran** – BEWEGE EIN PLÄTTCHEN. Du kannst das Plättchen nicht dort anbringen oder so orientieren, dass es abfallen würde. Du kannst kein Plättchen bewegen, auf dem ein Verteidigungsmarker liegt. Du kannst den Leitstand nicht bewegen und du kannst kein Plättchen auf den Leitstand legen. Du kannst aber ein Plättchen auf eines der vier laut Blaupause verbotenen Felder legen. Du kannst den Kran nutzen, um das Plättchen an seinem Ort zu lassen und nur dessen Ausrichtung zu verändern. Diese Karte muss vor dem Würfelwurf genutzt werden.



**Sabotage** – FÜR DIESEN ANGRIFF HAST DU EINEN ZUSÄTZLICHEN NACH VORNE ZEIGENDEN PFEIL. Auch wenn du keine nach vorne zeigenden Waffen hast, gibt dir diese Karte einen Würfel. Wenn du 5 oder mehr nach vorne zeigende Waffen hast, ist diese Karte verschwendet.



**Zielsuchkopf** – NIMM EINEN BELIEBIGEN WÜRFEL UND DREH IHN AUF EINE ZAHL NACH WAHL. Du kannst damit keine Fehlschüsse in Treffer verwandeln, aber du kannst Treffer auf eine leere Reihe in solche auf eine gefüllte verwandeln.



**Not-Aus** – WÜRFLE JEDEN FEHLSCHUSS (LEERE WÜRFELSEITE) NEU, bis du einen Treffer erzielst. Die Fähigkeit endet, wenn es keine leeren Würfelseiten mehr gibt.



**Panzerband** – DU KANNST EINEN VERTEIDIGUNGSMARKER AUF EIN BELIEBIGES PLÄTTCHEN AUSSER DEM LEITSTAND UND EINEM PANZERPLÄTTCHEN LEGEN. Die Marker schützen nur die Plättchen, auf denen sie liegen. Diese Karte muss vor dem Würfelwurf genutzt werden.

# Geheimpläne

## GEPLANTE ZERSTÖRUNG


Diese Pläne geben dir Punkte für Bauteile, die auf dem Schrotthaufen des Gegners gelandet sind.

**BALLERMANN:** Du bekommst 3 Siegpunkte pro 2 zerstörter Verteidigungsmarker.

**BERSEKER:** Plus 1 Siegpunkt pro 3 zerstörter beliebiger Plättchen. Egal was, Hauptsache kaputt!

**BOHRER:** Du bekommst Punkte dafür, die Plättchen um den Leitstand herum zerstört zu haben – siehe Diagramm.


**HAUFENMACHER:** Du erhältst 4 Siegpunkte pro zerstörtem Plättchen-Trio Motor/Waffe/Deko.

**HECKENSCHÜTZE:** Du bekommst 3 Siegpunkte pro 2 zerstörter Eins-A-Plättchen. (Das sind die mit folgendem Symbol: )

**MÄRTYRER:** Du erhältst 2 Siegpunkte pro zerstörtem Panzer-Plättchen.

**NINJA:** Du bekommst 3 Siegpunkte pro kaputtem Arbeiter. Ups, nicht nett.

**POSER:** 2 Siegpunkte pro zerstörtem Deko-Plättchen.

**RAKETEN-ASS:** Plus 2 Siegpunkte pro 3 zerstörter normaler Plättchen. (Normale Plättchen sind die ohne )

**SABOTEUR:** Du bekommst 2 Siegpunkte pro zerstörtem Motor-Plättchen..


**ZÜNDLER:** Du erhältst 2 Siegpunkte pro 3 zerstörter Waffenplättchen.

## GEPLANTE VERTEIDIGUNG

Du erhältst Punkte für Plättchen, die sich nach dem Kampf noch an deinem Riesenroboter befinden.

**KÖDER:** Du erhältst 2 Siegpunkte pro Verteidigungsmarker, der noch an deinem Roboter hängt.

**KRIECHER:** Du erhältst 2 Siegpunkte pro Panzer-Plättchen, das noch an deinem Roboter hängt.


**METALLER:** Du bekommst 2 Siegpunkte pro Eins-A-Plättchen, das noch an deinem Roboter hängt. (Eins-A-Plättchen tragen das Symbol )

**PINSELSCHWINGER:** Plus 2 Siegpunkte pro Deko-Plättchen, das noch an deinem Roboter hängt.

**SANDSCHAUFLEER:** Du bekommst je einen Punkt für jedes Plättchen rund um den Leitstand, das noch am Roboter hängt. Siehe Diagramm.

**SCHMIERMAXE:** Du bekommst 2 Siegpunkte pro Motor-Plättchen, das noch an deinem Roboter hängt. Der Leitstand ist kein Motor-Plättchen.

**TARNKÜNSTLER:** Du bekommst je 2 Punkte für jedes Plättchen direkt am Leitstand, das noch am Roboter hängt. Siehe Diagramm.

**VERSCHROTTER:** Du erhältst 2 Siegpunkte pro 3 normaler Plättchen, die noch an deinem Roboter hängen. (Normale Plättchen haben nicht das Symbol )

**WÄCHTER:** 1 Siegpunkt pro 2 Plättchen, die noch an deinem Roboter hängen. Jede Sorte, Hauptsache noch dran.

## GEPLANTE WETTGEWINNE

Diese Pläne bieten zwei Möglichkeiten. Du musst dich für eine Seite der Wette entscheiden, bevor der Kampf beginnt.

**SPITZEL:** Du gewinnst 4 Siegpunkte, wenn deine Mannschaft verliert.

**STAR:** Du gewinnst 4 Siegpunkte, wenn deine Mannschaft gewinnt.

**ANMERKUNG:** Wenn es heißt, dass es Punkte „pro 2“ oder „pro 3“ Plättchen oder Marker gibt, dann zählen nur komplette Zweier- oder Dreier-Sätze, nicht „angefangene“. Als Beispiel: Ein Heckenschütze bekommt 0 Punkte dafür, 0 oder 1 Eins-A-Plättchen demoliert zu haben, 3 Punkte, wenn er 2 oder 3 Eins-A-Plättchen ruiniert, 6 Punkte bei 4 oder 5 Plättchen usw. Genauso zählen beim Haufenmacher nur komplette Sets aus jeweils 1 Motor-Plättchen, 1 Waffen-Plättchen und 1 Deko-Plättchen.