

Ein Spiel von Daniel Newman

WATCH



DEUTSCH

SPIELIDEE

Als neue Arbeiter in einem sowjetischen Uhrenwerk stoßt ihr auf ein dunkles Geheimnis! Das Werk wurde im Zweiten Weltkrieg zur Produktion von Munition verwendet und nicht alle Maschinen wurden bisher ausgetauscht. Ihr seid zur Produktion von Zahnrädern eingeteilt, die ihr verkaufen könnt, aber ihr könnt sie auch nutzen, um den wahren Inhalt der Kisten die ihr raus schmuggelt zu verbergen!

Vielleicht lohnt es sich aber auch die Dokumente im Büro zu durchforsten, um die vorherrschende Korruption nachzuweisen! Nutzt auch die Überwachungsstruktur des Vorarbeiters um eure Mitarbeiter bei ihren eigenen Missetaten zu erwischen und sie zu zwingen euch zu bestechen. Aber seid auf der Hut - vielleicht bespitzelt bereits jemand euch!?

Habt ihr das Zeug zum Held der Arbeit gekürt zu werden?

SPIELMATERIAL

1 Fabrik-Plan



1 Uhrzeiger



1 Schwarze Scheibe



1 Würfel



57 Münzen



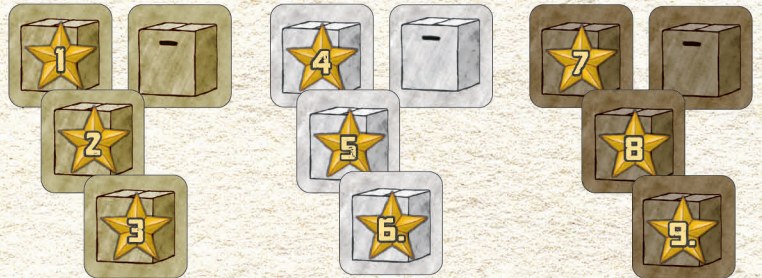
39x 1 Rubel 15x 5 Rubel

8 Schuldscheine



45 Kisten

Je 5 pro Wert



50 Zahnräder



28x Wert 1



12x Wert 5



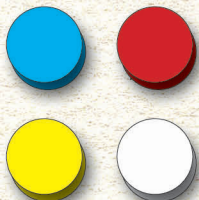
10x Wert 10

4 Arbeiter



80 Marker

Je 20 Scheiben pro Farbe



4 Tableaus



4 Spitzel-Karten



Vorderseite



Rückseite

12 Marktkarten

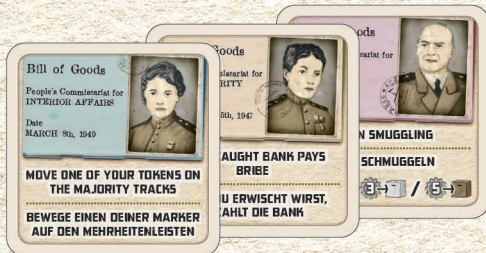


Vorderseite



Rückseite

28 Dokumente

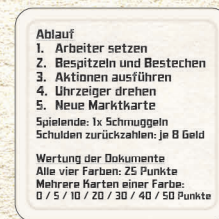


Vorderseite

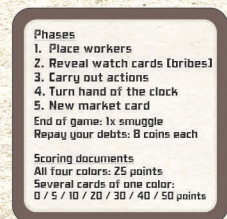


Rückseite

4 Übersichtskarten

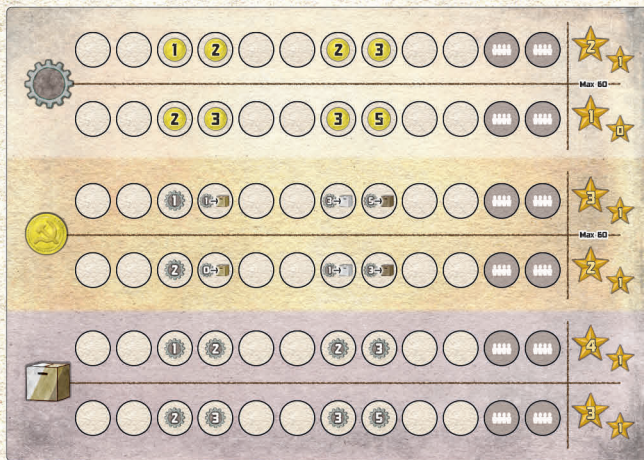


Vorderseite



Rückseite

1x Mehrheitenleisten



1 Zählleiste



SOLO-SPIELMATERIAL

Rückseite des Tableaus für das Solo-Spiel:



6 Solo-Karten



3 Taschenuhren



2 "Geschlossen"-Marker



AUFBAU

Aufbau für das Spiel zu zweit, dritt oder viert:

1. Legt den **Fabrik-Plan** gut erreichbar in die Tischmitte.
2. Legt die **Mehrheitenleisten** neben den Fabrik-Plan.
3. A) Mischt die **Marktkarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. B) Legt die oberste Marktkarte offen in die Mitte des Fabrik-Plans. Achtet darauf, dass die Karte richtig gedreht ist: Das Augen-Symbol liegt im Büro des Vorarbeiters und das Viertel mit dem dunklen Hintergrund liegt in der Werkstatt.
4. Mischt die **Dokumente** und legt sie als verdeckten Stapel neben das Büro des Vorarbeiters.
5. Legt die 4 **Spitzel-Karten** zum Büro des Vorarbeiters neben das Aktionsfeld **BESPITZELN**.
6. Sortiert die Kisten nach Farbe und Wert. Legt dann von jedem Wert einen Stapel neben die Rampe: In jeden Stapel legt ihr eine Kiste mehr als Personen mitspielen. Falls Kisten übrig bleiben, legt ihr diese zurück in die Schachtel. *Beispiel: Im Spiel zu dritt liegen in jedem Stapel 4 Kisten bereit.*
7. Legt alle **Münzen**, **Zahnräder** und **Schuldscheine** als allgemeinen, unbegrenzten Vorrat bereit. Der Vorrat an Münzen ist die Bank.
8. Legt den **Uhrzeiger** auf die Patrone bei 12 Uhr, zwischen Büro und Rampe. Legt die **schwarze Scheibe** auf das Aktionsfeld **BESPITZELN**.

9. Schließt den Aufbau nun wie folgt ab:

Wählt je eine Farbe und nehmt das dazugehörige Spielmaterial:

- 1 **Tableau**
- 20 **Marker (Scheiben)**: Platziert je eine auf den Verbesserungsplätzen eures Tableaus.
- 1 **Arbeiter**
- Zieht 1 **Dokument** vom Dokumenten-Stapel auf eure Hand.
- Nehmt 3 **Münzen** und 2 **Zahnräder** vom allgemeinen Vorrat.

Nur im Spiel zu zweit:

Legt einen der nicht gewählten Arbeiter (der **dritte Arbeiter**), die **20 Scheiben** in derselben Farbe und den **Würfel** neben dem Fabrik-Plan bereit. Der dritte Arbeiter betritt den Fabrik-Plan in der ersten Runde. Siehe Seite 9 für die Besonderheiten des Spiels zu zweit.

Den Aufbau des **Solo-Spiels** findest du auf Seite 11. Ihr benötigt die Solo-Spielmaterialien im Spiel mit mehreren nicht.

Bestimmt unter euch die Person, die heute am ehesten wie ein Schmuggler gekleidet ist, diese Person beginnt das Spiel ODER würfelt es aus.

Der Fabrik-Plan ist in 4 Abteilungen (Rampe, Werkstatt, Lager und Büro des Vorarbeiters) aufgeteilt, jede davon hat 2 Aktionsfelder. In jeder Abteilung ist ein Aktionsfeld riskant (dunkler Hintergrund) und eines sicher (heller Hintergrund).

ABLAUF

Das Spiel geht über 12 Runden. In jeder Runde setzt ihr euren Arbeiter auf ein neues Aktionsfeld, dann werden die Spitzel-Karten der vorherigen Runde aufgedeckt und ihr könnt erwischt werden. Erst danach werden die Aktionen ausgeführt. Die Aktion **BESPITZELN** wird dabei jede Runde ausgeführt - selbst wenn keiner von euch das Aktionsfeld gewählt hat. Anschließend wird die Uhr gedreht und eine neue Marktkarte für die nächste Runde aufgedeckt. Die 12te Runde endet bereits sofort nach der Phase 3. Danach darf noch ein letztes Mal geschmuggelt werden und es folgt die Schlusswertung (Siehe Seite 10).

Jede Runde besteht demnach aus folgenden Phasen:

1. Arbeiter setzen
2. Spitzel-Karten aufdecken und erwischt werden
3. Aktionen ausführen (+ BESPITZELN)
4. Uhrzeiger drehen
5. Neue Marktkarte aufdecken

PHASE 1 - ARBEITER SETZEN

Nur in der ersten Runde: Als Person die das Spiel beginnt, stellst du zuerst deinen Arbeiter auf ein Aktionsfeld auf dem Fabrik-Plan. Alle anderen folgen reihum. Auf jedem Aktionsfeld kann dabei immer nur 1 Arbeiter stehen. Anschließend geht ihr ausnahmsweise sofort zu Phase 3 über.

Ab der zweiten Runde: Begonnen mit dem Arbeiter, der dem Zeiger im Uhrzeigersinn am nächsten liegt, stellt ihr alle in dieser Reihenfolge jeweils euren liegenden Arbeiter auf ein beliebiges **anderes leeres** Aktionsfeld. (Der Arbeiter liegt nachdem er eine Aktion ausgeführt hat und steht nachdem er eine neue Aktion ausgewählt hat.) Die einzelnen Aktionen werden auf den Seiten 7-8 erklärt.



Beispiel: erste Runde



Beispiel: Arbeiter setzen ab der zweiten Runde

1. Da der blaue Arbeiter dem Zeiger im Uhrzeigersinn am nächsten liegt (grüner Pfeil), sucht Blau als erstes eine neue Aktion aus. Blau wählt **BESPITZELN** und stellt den Arbeiter dort aufrecht hin. **DOKUMENTE DURCHSUCHEN** und **SCHMUGGELN** hätte Blau nicht auswählen können, da diese Aktionen besetzt sind. Auch **VERBESSERN** hätte Blau nicht wählen können, da der Arbeiter nicht stehen bleiben darf.
2. Gelb ist als nächstes dran, da der Arbeiter auf der **DOKUMENTE DURCHSUCHEN**-Aktion liegt. Gelb stellt den Arbeiter auf **VERBESSERN**, dies ist möglich, da Blau den Platz frei gemacht hat.
3. Rot bewegt sich als letztes und wählt die Aktion **VERKAUF**.



Liegend = Aktion ausgeführt



Stehend = Aktion gewählt

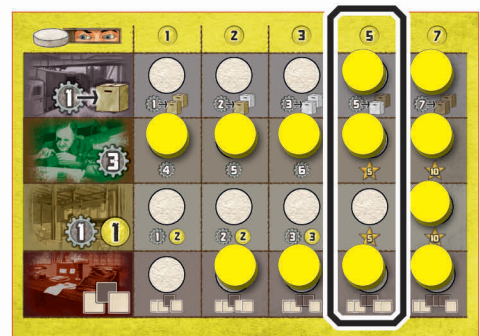
PHASE 2 - SPITZEL-KARTEN AUFDECKEN

Ab der zweiten Runde: Deckt die in der letzten Runde bei der Aktion **BESPITZELN** aktivierten Spitzel-Karten auf. Alle Arbeiter die auf einem **riskanten Aktionsfeld** (dunkelbraun) in einer **aufgedeckten Abteilung** stehen, werden erwischt und müssen eine Bestechungssumme (in Rubel) an die Person zahlen, die die Spitzel-Karten in der letzten Runde aktiviert hat. Falls die Spitzel-Karten in der letzten Runde zufällig bestimmt wurden, so wird die Bestechungssumme an die Bank gezahlt. (Siehe Aktion **BESPITZELN**, um zu erfahren wie die Karten aktiviert werden, Seite 8.)

Die **Höhe der Bestechungssumme** hängt davon ab, in welcher Spalte deines Tableaus du bereits Scheiben entfernt hast. Die am weitesten rechts liegende Spalte, die bereits leere Verbessern-Plätze hat, zeigt ganz oben die Höhe der nötigen Bestechungssumme. Falls du nicht genug Geld hast, um die Bestechung zu bezahlen, musst du Schulden aufnehmen - wie auf Seite 6 im Kasten beschrieben. Falls du dich selber erwischst, musst du nichts bezahlen.

Beispiel: Höhe der Bestechung

Gelb wird in Phase 2 mit dem Arbeiter auf dem Aktionsfeld **ÜBERSTUNDEN** durch eine zufällige Spitzel-Karte erwischt. Auf dem Tableau ist der vierte leere **Verbessern**-Platz in der Lager-Reihe, derjenige der am weitesten rechts liegt. Deswegen muss Gelb die Kosten, die über dieser Spalte angegeben sind, als Bestechungssumme an die Bank zahlen. Gelb bezahlt also 5 Rubel.



Beispiel: Von einer Person bestimmte Spitzel-Karten aufdecken

In Runde 2, wurden 2 Spitzel-Karten von Blau durch die **BESPITZELN** Aktion ausgewählt und somit aktiviert (siehe Seite 8). Diese Karten werden nun in Phase 2 der dritten Runde von Blau aufgedeckt: Lager und Rampe. Blau hat die gewählten Aktionen der anderen gut vorhergesehen: Rot wird im Lager bei der Aktion **VERBESSERN** erwischt und Gelb an der Rampe beim **SCHMUGGELN**. Beide müssen nun Blau bestechen. Gelb hat glücklicherweise ein "Bezahlt die Bank"-Dokument und spielt dieses nun offen vor sich aus. Blau nimmt sich also 2 Rubel aus der Bank, die andernfalls Gelb hätte zahlen müssen. Rot zahlt 1 Rubel - unter Protest - direkt an Blau.



PHASE 3 - AKTIONEN AUSFÜHREN

Reihenfolge in dieser Phase: Ihr führt die Aktionen nacheinander aus, es beginnt die Person, deren Arbeiter im Uhrzeigersinn am nächsten zum Uhrzeiger steht usw. (siehe auch das Beispiel zur Reihenfolge in Phase 1). **Legt euren Arbeiter hin**, nachdem er dran war. Die Aktion **BESPITZELN** wird auch dann ausgeführt, wenn dort kein Arbeiter steht.

Die Aktionen bestehen aus 2 Teilen:

- dem auf dem **Aktionsfeld** beschriebenen Teil (siehe Beschreibung S. 7 und 8)
- eine **Scheibe** vom Tableau auf eine der 6 Mehrheitenleisten legen. Nimm dazu die am weitesten links liegende Scheibe aus der Reihe, die der Abteilung des Aktionsfeldes entspricht und lege sie in eine beliebige Mehrheitenleiste. Innerhalb der Leiste legst du die Scheibe immer auf den am **weitesten links** liegenden leeren Platz. (Ein Platz gilt nicht als leer, wenn dort bereits eine Scheibe oder ein Zahnrad liegt. Falls kein Platz mehr frei ist, musst du eine andere Leiste wählen.) Falls der leere Platz einen Bonus hat, nimmst du diesen sofort oder verzichtest. Falls du keine Scheibe in der Reihe deiner Abteilung hast, so legst du dieses Mal keine Scheibe. Die beiden Plätze ganz rechts in jeder Mehrheitenleiste werden nur im Spiel zu viert benutzt.

Abteilung Rampe und ihre Reihe auf dem Tableau

Eine der 6 Mehrheitenleisten

Rot beginnt: Nach der Aktion **SCHMUGGELN**, nimmt Rot die erste Scheibe aus der Rampe-Reihe vom Tableau und legt sie in die vierte Mehrheitenleiste. Rot nimmt sich 2 Zahnräder als Bonus.

Nur im Spiel zu viert

BONI AUF DEN MEHRHEITENLEISTEN

- 2** Nimm dir die gezeigte Anzahl Rubel aus der Bank.
- 1** Nimm dir die gezeigte Anzahl Zahnräder aus dem Vorrat.

Nimm für die angeführte Anzahl an Zahnrädern 1 Kiste in der jeweiligen Farbe aus dem Vorrat. Du kannst erst weiße oder dunkelbraune Kisten nehmen, wenn du diese auf deinem Tableau bereits aufgedeckt hast. (Siehe auch **SCHMUGGELN**, S. 7.)

PHASE 4 - UHRZEIGER DREHEN

Dreht den Uhrzeiger auf die nächste Position. Der Zeiger wandert von 12 Uhr, über 3, 6 und 9 Uhr zurück zur 12 Uhr-Position.



PHASE 5 - NEUE MARKTKARTE

Deckt die oberste Marktkarte auf und legt sie in das Zentrum des Fabrik-Plans auf die Karte der letzten Runde.

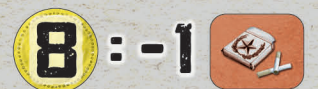


SCHULDEN



Falls du Geld benötigst, aber nicht genug besitzt, entweder weil du erwischt wurdest oder die Aktion **VERBESSERN** gewählt hast, so musst du Schulden aufnehmen. Nimm einen oder mehrere Schuldscheine auf, bis du genügend Geld hast, um die Kosten oder die Bestechung zu zahlen. Für jeden Schuldschein den du nimmst, bekommst du 5 Rubel von der Bank.

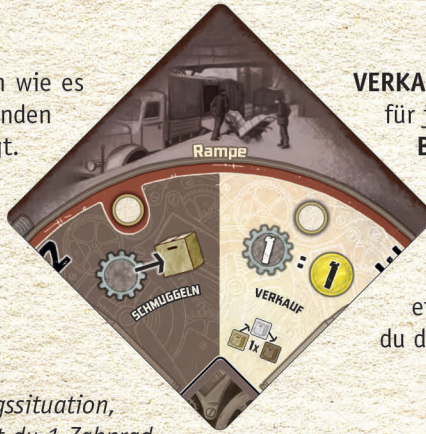
Zu jeder Zeit kannst du 8 Rubel bezahlen, um je einen Schuldschein zurück in den Vorrat zu legen. **Für jeden Schuldschein** den du am Ende noch hast, **verlierst du 10 Punkte** in der Schlusswertung.



ABTEILUNGEN UND AKTIONSFELDER

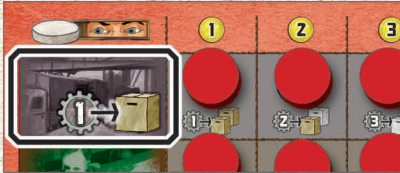
RAMPE

SCHMUGGELN: Tausche Zahnräder gegen Kisten wie es das Symbol bei dem am weitesten rechts liegenden leeren Verbessern-Platz deiner Rampe-Reihe zeigt. Falls du noch keine Scheibe entfernt hast, zählt das Symbol im Kasten ganz links. Du nimmst immer die noch verfügbaren Kisten mit dem höchsten Wert dieser Farbe. (Falls keine mehr da ist, nimmst du eine niedrigere Farbe.)



VERKAUF: Verkaufe eine beliebige Anzahl Zahnräder für jeweils 1 Rubel. Anschließend nimmst du dir den **Bonus der Marktkarte.**

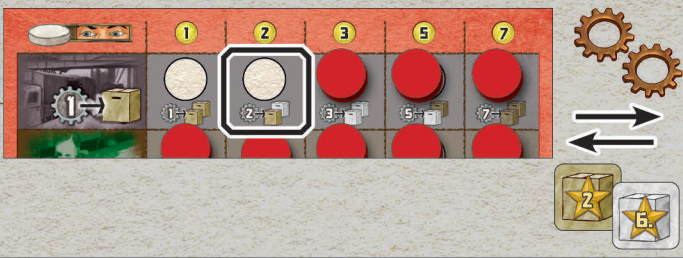
Kiste verbessern: Du kannst zusätzlich eine deiner Kisten gegen eine Kiste der nächsthöheren Farbe tauschen. Wenn du eine hellbraune Kiste abgibst, nimmst du dir eine weiße. Wenn du eine weiße abgibst, nimmst du dir eine dunkelbraune Kiste.



Bei der Ausgangssituation, tauschst du 1 Zahnrad gegen die wertvollste hellbraune Kiste.

Beispiel: SCHMUGGELN

Rot führt die Aktion **SCHMUGGELN** aus. Da Rot bereits 2 Scheiben von seiner Rampe-Reihe entfernt hat, zahlt Rot 2 Zahnräder und darf sich dafür 1 hellbraune und eine weiße Kiste nehmen. Da keine hellbraunen Kisten mit 3 Punkten mehr da sind, nimmt Rot eine Kiste mit 2 Punkten und eine weiße Kiste mit 6 Punkten.



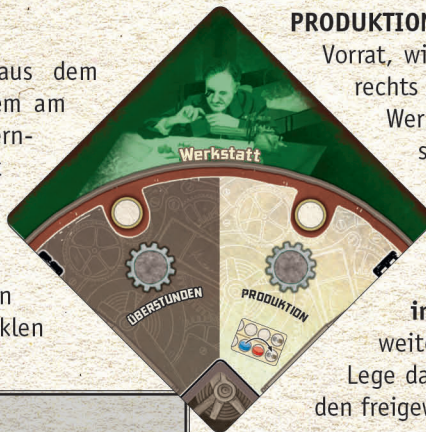
Beispiel: VERKAUF mit Bonus und Kiste verbessern

Rot verkauft 5 Zahnräder und bekommt dafür 5 Rubel. Dann nimmt Rot den Marktkarten Bonus von 3 Rubel. Rot darf dann zusätzlich eine Kiste verbessern: Rot hat eine hellbraune Kiste mit 2 Punkten und legt diese zurück auf den Stapel. Dafür nimmt Rot eine weiße Kiste mit 6 Punkten.



WERKSTATT

ÜBERSTUNDEN: Nimm so viele Zahnräder aus dem allgemeinen Vorrat, wie es das Symbol bei dem am weitesten rechts liegenden leeren Verbessern-Platz deiner Werkstatt-Reihe zeigt. Falls dort Siegpunkte stehen, gilt das Symbol der dritten Spalte. Falls du noch keine Scheibe entfernt hast, zählt das Symbol im Kasten ganz links. Nimm zusätzlich den zugehörigen **Bonus der Marktkarte** (im Kasten mit dem dunklen Hintergrund).



PRODUKTION: Nimm so viele Zahnräder aus dem allgemeinen Vorrat, wie es das Zahnrad-Symbol bei dem am weitesten rechts liegenden leeren Verbessern-Platz deiner Werkstatt-Reihe zeigt. Falls dort Siegpunkte stehen, gilt das Symbol der dritten Spalte.

Falls du noch keine Scheibe entfernt hast, zählt das Symbol im Kasten ganz links.

Bewege eine Scheibe in einer Mehrheitenleiste:

Zusätzlich kannst du eine deiner Scheiben **in einer der Mehrheitenleisten** auf den am weitesten links liegenden leeren Platz verschieben. Lege dann ein Zahnrad aus dem allgemeinen Vorrat auf den freigewordenen Platz.

Beispiele: ÜBERSTUNDEN

A. Rot nimmt 4 Zahnräder, wegen der Werkstatt-Reihe auf dem eigenen Tableau, und zusätzlich 2 Zahnräder, als Werkstatt-Bonus von der Marktkarte, also insgesamt 6 Zahnräder.

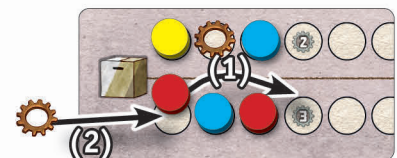
B. Rot hat bereits keine Scheibe mehr in der vierten Spalte der Werkstatt-Reihe, daher nimmt sich Rot gemäß dem Zahnrad-Symbol der dritten Spalte 6 Zahnräder, sowie den Werkstatt-Bonus der Marktkarte von 2 Zahnrädern, also insgesamt 8.



Beispiel: PRODUKTION und Scheibe bewegen

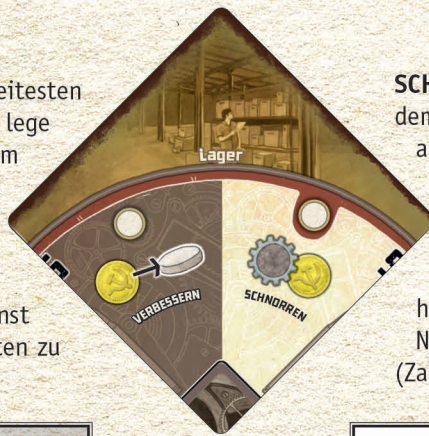
Rot **PRODUZIER**t Zahnräder und nimmt daher 4 Zahnräder entsprechend der Werkstatt-Reihe auf dem eigenen Tableau.

(1) Dann bewegt Rot die Scheibe, die auf dem ersten Platz der untersten Mehrheitenleiste liegt, auf den freien Platz mit den 3 Zahnrädern und nimmt sich 3 Zahnräder als Bonus.
(2) Rot legt dann 1 Zahnrad aus dem Vorrat auf den ersten Platz der gleichen Leiste um den Platz zu blockieren.



LAGER

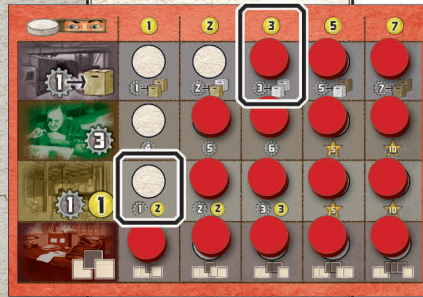
VERBESSERN: Nimm eine Scheibe die am weitesten links in einer deiner Tableau-Reihen liegt und lege sie dann auf einen beliebigen freien Platz am weitesten links auf einer der Mehrheitenleisten. Die Kosten für die Scheibe die du entfernen möchtest stehen über der Spalte auf deinem Tableau aus der du die Scheibe nimmst. Zahl die entsprechenden Rubel an die Bank. Du kannst Schulden aufnehmen, falls nötig, um diese Kosten zu zahlen.



SCHNORREN: Nimm so viele Zahnräder und Geld aus dem allgemeinen Vorrat, wie es das Symbol bei dem am weitesten rechts liegenden leeren Verbessern-Platz (mit Zahnrädern und Geld) deiner Werkstatt-Reihe zeigt. Falls dort Siegpunkte stehen, gilt das Symbol der dritten Spalte. Falls du noch keine Scheibe entfernt hast, zählt das Symbol im Kasten ganz links. Nimm zusätzlich den **Bonus der Marktkarte** (Zahnräder und/oder Rubel).

Beispiel: VERBESSERN

Rot führt die Aktion **VERBESSERN** aus und entschließt sich die am weitesten links liegende Scheibe aus der Rampe-Reihe zu nehmen. Rot muss dementsprechend 3 Rubel an die Bank zahlen, dies entspricht den Kosten der dritten Spalte. Dann legt Rot die Scheibe auf einen am weitesten links liegenden freien Platz einer Mehrheitenleiste nach den üblichen Regeln.



Beispiel: SCHNORREN

Rot bekommt 1 Zahnrad und 2 Rubel, wegen der Lager-Reihe auf dem Tableau. Rot nimmt zusätzlich 1 Rubel und 1 Zahnrad wegen der aktuellen Marktkarte.



BÜRO DES VORARBEITERS

DOKUMENTE DURCHSUCHEN:

Nimm Dokumente, so wie es das Symbol bei dem am weitesten rechts liegenden leeren Verbessern-Platz deiner Büro-Reihe zeigt. Falls du noch keine Scheibe entfernt hast, zählt das Symbol im Kasten ganz links. Ziehe dem Symbol entsprechend 3 bis 6 Dokumente vom Stapel (Kartensymbole insgesamt). Von diesen darfst du 1 bis 3 Dokumente auf deiner Hand behalten (dunkle Kartensymbole). Mische die Dokumente die du nicht behalten möchtest und lege sie verdeckt unter den Stapel mit Dokumenten zurück.



BESPITZELN: Aktiviere so viele Spitzel-Karten für die nächste Runde, wie es das Augen-Symbol der Marktkarte angibt (z.B.). Zusätzlich darfst du dir die Marktkarte der nächsten Runde einmal anschauen. Wähle die Spitzel-Karten die du aktivieren möchtest und lege sie verdeckt neben dein Tableau. Diese Karten werden in der nächsten Runde in Phase 2 aufgedeckt, also nachdem die neue Marktkarte gelegt wurde und die Arbeiter eine neue Aktion ausgesucht haben. Lege die übrigen Spitzel-Karten verdeckt zurück.

BESPITZELN wird jede Runde ausgeführt: Falls kein Arbeiter auf diesem Aktionsfeld steht, werden die Spitzel-Karten für die nächste Runde zufällig bestimmt. Zieht zufällig und verdeckt so viele Spitzel-Karten, wie das Augen-Symbol auf der Marktkarte anzeigt. Legt diese auf das Büro des Vorarbeiters bereit für die nächste Runde. Legt die übrigen Karten wieder verdeckt neben den Fabrik-Plan.

Wenn du **BESPITZELN** gewählt hast, führe auch folgendes aus:



Schulden für den gleichen Preis zurückzahlen:

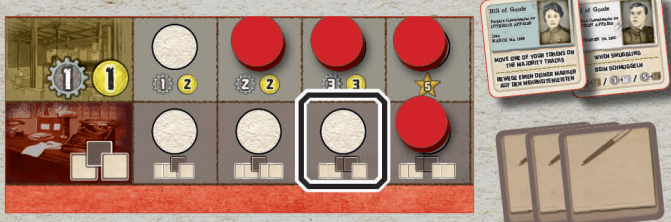
Du darfst 5 Rubel zurück an die Bank zahlen um 1 Schuldschein wieder abzugeben. Du kannst auch mehrere Schuldscheine gleichzeitig abbezahlen.

Schwarze Scheibe:

Du bekommst die schwarze Scheibe. Lege sie neben dein Tableau. Solange du die schwarze Scheibe besitzt, zahlt die Bank deine Bestechungen (statt du selbst).

Beispiel: DOKUMENTE DURCHSUCHEN

Rot darf entsprechend der eigenen Büro-Reihe 5 Dokumente in die Auswahl nehmen und 2 davon behalten. Rot mischt die 3 übrigen Dokumente dann wieder und legt sie unter den Stapel zurück.



Beispiel: BESPITZELN

Gelb nimmt alle 4 Spitzel-Karten auf und aktiviert davon 2 Karten für die nächste Runde, da das Augen-Symbol eine 2 zeigt. Gelb legt die beiden aktiven Karten verdeckt neben das eigene Tableau und legt die übrigen 2 Karten wieder verdeckt zurück neben das Büro. Gelb nutzt dann die Gelegenheit und zahlt 5 Rubel zurück an die Bank, um einen Schuldschein wieder abzugeben. Außerdem nimmt sich Gelb auch die schwarze Scheibe von Blau und legt sie vor sich ab.



DOKUMENTE



Farbe des Dokuments

Aktion des Dokuments



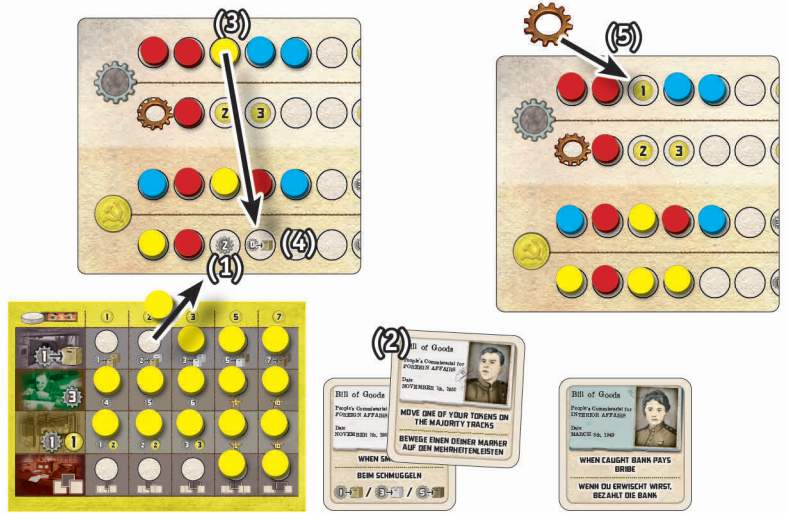
Wenn du in Phase 3 dran bist: Lege dieses Dokument offen vor dir aus und bewege dann einen deiner Marker (Scheiben) auf den Mehrheitenleisten. Nimm dafür eine deiner Scheiben von einem beliebigen Platz einer Mehrheitenleiste und lege sie dann auf den am weitesten links liegenden leeren Platz in einer beliebigen Leiste. Lege dann ein Zahnrad aus dem allgemeinen Vorrat auf den Platz, den deine Scheibe verlassen hat. Du darfst nur ein solches Dokument pro Runde einsetzen.

Wenn du in Phase 2 auf einem riskanten Aktionsfeld erwischst wirst, kannst du diese Karte offen vor dir auslegen, damit die Bank die Bestechung bezahlt (anstatt du selbst).

Du kannst ein oder mehrere solcher Dokumente ausspielen, wenn du die Aktion SCHMUGGELN ausführst oder im finalen Schmuggeln: Du legst dieses Dokument offen neben dein Tableau und nimmst eine der angeführten Kisten im Tausch für die angegebene Anzahl an Zahnrädern. Allerdings darfst du nur Kisten in den Farben bekommen, die du auch auf deinem Tableau bereits freigeschaltet hast.

Beispiel: Bewege einen deiner Marker auf den Mehrheitenleisten

Gelb hat soeben geschmuggelt und legt eine Scheibe aus der Rampe-Reihe des Tableaus auf eine Mehrheitenleiste (1) und nimmt sich den dortigen Bonus (2 Zahnräder). Gelb spielt dann ein Dokument aus der Hand offen neben das eigene Tableau - neben die anderen Dokumente die Gelb bereits gesammelt und ausgespielt hat (2). Das Dokument erlaubt es Gelb einen eigenen Marker auf den Mehrheitenleisten zu bewegen (3). Gelb legt die Scheibe auf einen freien, am weitesten links liegenden Platz mit Bonus und nimmt sich diesen (4) (Gelb nimmt also eine hellbraune Kiste). Danach legt Gelb ein Zahnrad aus dem Vorrat auf den frei gewordenen Platz (5).



SPIEL ZU ZWEIT DRITTER ARBEITER

Der dritte Arbeiter stellt sich im Verlauf des Spiels auch auf Aktionsfelder und blockiert diese. In Runde 1 stellt ihr ihn auf, nachdem ihr eure eigenen Arbeiter gesetzt habt. Erwürfelt dafür das Aktionsfeld, indem ihr vom Zeiger aus im Uhrzeigersinn nur die leeren Aktionsfelder entsprechend der gewürfelten Augenzahl abzählt.

Er bewegt sich ansonsten immer in Phase 1, wenn er am Zug ist: **Erwürfel die Anzahl an Aktionsfeldern die er sich im Uhrzeigersinn weiter bewegt.** Zähle nur leere Felder. Es gibt immer 5 freie Felder, so dass er nur 1 Feld weiter geht, falls eine 1 oder eine 6 geworfen wird.

Falls der dritte Arbeiter erwischst wird, zahlt die Bank die Bestechung stattdessen. Die Höhe der Bestechung lest ihr auf dem Tableau der jeweils anderen Person ab.

Der dritte Arbeiter führt in Phase 3 keine kompletten Aktionen aus, aber er legt dennoch **eine Scheibe** derselben Farbe in eine Mehrheitenleiste. Das Würfelergebnis bestimmt in welche der Mehrheitenleisten die Scheibe wie üblich gelegt wird (zählt von oben nach unten). So kann er Boni blocken und Mehrheiten beeinflussen.

Beispiel: Spiel zu zweit

Der dritte Arbeiter (rot) zieht zuerst und würfelt eine 6, er bewegt sich also 6 Felder weit und zählt dabei nur die leeren Aktionsfelder. So stellt er sich auf die Aktion **DOKUMENTE DURCHSUCHEN**, die Abzählung ist mit Zahlen auf den Feldern dargestellt. Unabhängig davon, auf welcher Aktion der dritte Arbeiter landet, legt er in Phase 3 eine seiner Scheiben auf die Mehrheitenleisten. Da das Würfel-Ergebnis eine 6 war, legt er die Scheibe in die unterste Mehrheitenleiste.



SPIELEND

Das Spiel endet mit Phase 3 der 12ten Runde. Zu diesem Zeitpunkt ist der Stapel an Marktkarten leer und der Uhrzeiger liegt auf der Position 9 Uhr. Dann dürfen alle noch in der aktuellen Reihenfolge, also ausgehend vom Zeiger der auf 9 Uhr liegt im Uhrzeigersinn, ein **letztes Mal SCHMUGGELN**, nach den üblichen Regeln für SCHMUGGELN (S. 7). (Es wird keine Scheibe auf die Mehrheitenleiste gelegt.)

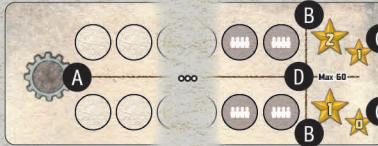
Nachdem alle geschmuggelt haben, müssen alle soweit möglich ihre Schulden zurück bezahlen (jeder Schuldschein kostet 8 Rubel).

Dann folgt die **Wertung**. Gehe die Wertungshilfe auf der Zählleiste von oben nach unten durch und markiere deine jeweiligen Punkte mit deinem Arbeiter auf der Zählleiste:

- Kisten** - Punkte auf deinen Kisten
- Spielerablagen** - Punkte auf leeren Verbessern-Plätzen addieren
- Dokumenten-Sets** - Punkte für deine gesammelten Dokumente
- Zahnrad Bonus** - laut den oberen beiden Mehrheitenleisten. (Es sind jedoch maximal 60 Punkte für Zahnräder möglich.)
- Geld Bonus** - laut den mittleren beiden Mehrheitenleisten. (Es sind jedoch maximal 60 Punkte für Rubel möglich.)
- Kisten Bonus** - laut den unteren beiden Mehrheitenleisten. Punkte gibt es hierbei für jede einzelne Kiste unabhängig von ihrer Farbe.
- Schulden** - für jeden Schuldschein verlierst du 10 Punkte. Du gewinnst mit den meisten Punkten.

Wertung der Mehrheitenleisten

Zählt und vergleicht die Anzahl eurer Scheiben innerhalb einer Leiste (= einzelne Reihe) um so die jeweilige Mehrheit zu ermitteln. Vergebt dann die Plätze 1 und 2 pro Leiste. Je nachdem ob und welchen Platz ihr jeweils erreicht habt, bekommt ihr für das Spielmaterial dieser Leiste Punkte. Bei Gleichstand bekommen alle beteiligten die gleichen Punkte, niedrigere Plätze werden dann nicht mehr vergeben.



- Die zwei (voneinander unabhängigen) Mehrheitenleisten für Zahnräder
- Punkte pro Zahnrad für den ersten Platz
- Punkte pro Zahnrad für den zweiten Platz
- Maximale Gesamtpunktzahl für Zahnräder: 60 Punkte

Wertung der Dokumente

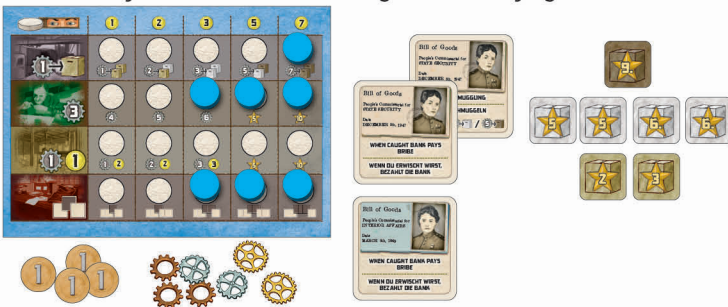
Es zählen alle Dokumente, ausgespielte und die auf der Hand:

- Wenn du alle vier Farben hast, bekommst du 25 Punkte (einmalig).
- Zähle dann alle deine Karten pro Farbe, je nachdem wie viele du hast, bekommst du jeweils:
0 / 5 / 10 / 20 / 30 / 40 / 50 Punkte

Beispiel: Vier Karten einer Farbe sind 20 Punkte wert.

Beispiel: Wertung von Blau im Spiel zu dritt

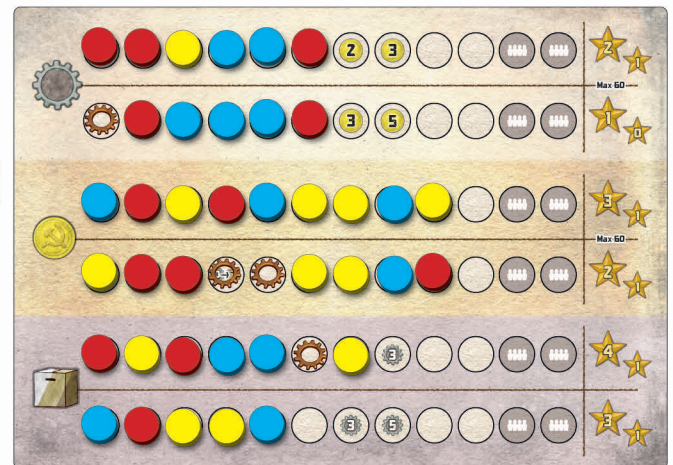
Am Ende des Spiels muss Blau den letzten übrigen Schuldschein abbezahlen für 8 Rubel. Hiernach ergibt sich der folgende Stand:



Nach der Reihenfolge der Wertungshilfe werden die Punkte berechnet:

- Kisten:** $2 + 3 + 5 + 5 + 6 + 6 + 9 = 36$ Punkte
- Spielerablage:** $5 + 10 = 15$ Punkte
- Dokumenten-Sets:** $5 + 0 = 5$ Punkte
- Zahnrad Bonus:** Blau hat 33 Zahnräder übrig. Mit 2 Scheiben in der obersten Mehrheitenleiste belegt Blau den zweiten Platz hinter Rot und erhält deswegen 1 Punkt pro Zahnrad. Mit 3 Scheiben in der zweiten Mehrheitenleiste belegt Blau den ersten Platz und erhält deswegen 1 Punkt pro Zahnrad. Insgesamt sind dies $2 \times 33 = 66$ Punkte. Allerdings beträgt die Höchstpunktzahl für Zahnräder 60.
- Geld Bonus:** Blau hat 4 Rubel übrig. Mit 3 Scheiben in der dritten Leiste belegt Blau den zweiten Platz hinter Gelb und erhält deswegen 1 Punkt pro Rubel. Mit 1 Scheibe in der vierten Leiste belegt Blau nur den dritten Platz und erhält keine weiteren Punkte. So sind es $1 \times 4 = 4$ Punkte.
- Kisten Bonus:** Blau hat insgesamt 7 Kisten. Mit 2 Scheiben in der fünften Leiste belegt Blau den gemeinsamen ersten Platz und erhält deswegen 4 Punkte pro Kiste. Mit 2 Scheiben in der untersten Leiste belegt Blau auch hier mit den ersten Platz und erhält deswegen 3 Punkte pro Kiste. Zusammen genommen sind dies $7 \times 7 = 49$ Punkte.
- Schulden:** Blau hat keine Schuldscheine übrig, also keine Punktabzüge.

Blau erreicht somit insgesamt 169 Punkte.



Endstand auf den Mehrheitenleisten



Finaler Punktestand: Gelb 148, Rot 139 und Blau 169. (Benutzt eure Arbeiter und eine eurer übrigen Scheiben, um die Punkte auf der Zählleiste zu markieren. Das Wegnehmen dieser Scheibe hat selbstverständlich keinen Einfluss auf die Wertung.)

SOLO SPIEL

Experimentelle Automatisierung greift um sich! Du bist der einzig verbliebene menschliche Mitarbeiter. Sogar der Vorarbeiter ist abgehauen und hat sein Büro fest abgeschlossen. Gib dir Mühe damit dein Job wenigstens sicher ist!

SOLO AUFBAU

1. Lege den **Fabrik-Plan** in die Tischmitte.
2. A) Mische die **Marktkarten** und lege sie als verdeckten Stapel bereit. B) Ziehe die oberste Marktkarte und lege sie offen in die Mitte des Fabrik-Plans. Achte darauf, dass die Karte richtig gedreht ist: Das Augen-Symbol liegt im Büro des Vorarbeiters und das Viertel mit dem dunklen Hintergrund liegt in der Werkstatt.
3. Schließe das Büro des Vorarbeiters: Lege die 2 „Geschlossen“ **Marker** auf die Aktionsfelder **BESPITZELN** und **DOKUMENTE DURCHSUCHEN**. Diese Aktionsfelder können im Solo Spiel nicht gewählt werden.
4. Lege die 4 **Spitzel-Karten** zum Büro des Vorarbeiters neben das Aktionsfeld **BESPITZELN**.
5. Sortiere die Kisten nach Farbe und Wert. Lege dann 2 **Kisten von jedem Wert** neben der Rampe bereit.
6. Lege alle **Münzen, Zahnräder** und **Schuldscheine** als allgemeinen, unbegrenzten Vorrat bereit. Der Vorrat an Münzen ist die Bank.
7. Stelle den **Roboter** (beliebiger Arbeiter) auf das Aktionsfeld **SCHMUGGELN** und lege den **Würfel** bereit.
8. Mische die 6 **Solo Karten** und ziehe 1 davon für die Wertung. Diese Karte legst du neben den Fabrik-Plan. Die übrigen 5 Karten werden nicht mehr benötigt.
9. Wähle eine Farbe und nimm dir die Spielmaterialien derselben Farbe:
 - Lege **1 Tableau** mit der Solo Seite vor dir ab.
 - Lege die **3 Taschenuhren** in die Büro-Reihe auf dem Tableau.
 - Lege insgesamt **15 Scheiben** auf die Verbessern-Plätze der Reihen: Rampe, Werkstatt und Lager.
 - Stelle deinen **Arbeiter** bereit.
 - Nimm **3 Münzen** und **2 Zahnräder** aus dem Vorrat.

Die übrigen Materialien legst du zurück in die Schachtel: Insbesondere die Mehrheitenleisten, die Dokumente und der Uhrzeiger werden nicht benötigt.



SOLO REGEL

Das Solo Spiel weicht an einigen zentralen Stellen vom üblichen *Watch* ab:

- **Die Scheiben gelten nun als weitere Währung.** Falls du vom Überwachungs-System erwischt wirst, so musst du Scheiben abgeben, um davon zu kommen. Die Kosten werden genau so ermittelt wie im üblichen Spiel. Falls du jedoch nicht genug Scheiben hast, so kannst du den Rest mit Geld bezahlen, jedoch im Verhältnis 3 Rubel zu 1 Scheibe.
- Deine **Zahnräder, Geld und Scheiben** sind am Ende des Spiels so viele Punkte wert, wie es auf der bereit gelegten Solo-Karte steht.
- Der **Roboter** bewegt sich jede Runde zuerst. Würfel wie weit er geht.
- **Die Spitzel-Karten sind jede Runde zufällig.** Die ersten 3 mal, wenn das Büro aufgedeckt wird, entfernst du jedes Mal eine Taschenuhr von deinem Tableau. Wenn du die dritte Taschenuhr entfernst, so entfernst du auch die Spitzel-Karte mit dem Büro darauf. (So sind nur noch die Spitzel-Karten Rampe, Werkstatt und Lager vorhanden, sodass es dich häufiger erwischen kann!)

SOLO ABLAUF

1. **Erwürfel** die Schritte des Roboters. Bei einer 5 bleibt er im selben Feld stehen. Eine 1 oder 6 bewegt ihn 1 Schritt im Uhrzeigersinn weiter. Überspringe die Felder des Büros. In der ersten Runde blockiert der Roboter **SCHMÜGGELN**.
2. **Wähle eine neue Aktion.** Du darfst nicht stehen bleiben.
3. **Decke die Spitzel-Karten auf.** (Nicht in der ersten Runde.) Falls du erwischt wirst, musst du die Bestechung in Scheiben bezahlen (Kosten sind 1 zu 1). Wenn du nicht genug Scheiben hast, kannst du mit 3 Rubel eine Scheibe ersetzen. Wenn du nicht genug Geld hast kannst du Schulden aufnehmen, wie im üblichen Spiel.
4. **Führe deine Aktion aus.** Nimm anschließend die Scheibe wie üblich von deinem Tableau und leg sie in deinen eigenen Vorrat (zu den Münzen und den Zahnrädern).
5. **Bestimme zufällig die Spitzel-Karten** für die nächste Runde.
6. **Decke die nächste Marktkarte auf** und leg sie wie üblich auf den Fabrik-Plan.
7. **Nach 12 Runden endet das Spiel.**

SOLO WERTUNG

Werte die Punkte deiner Kisten und von deinem Tableau nach den üblichen Regeln. Der Wert deiner Zahnräder, deines Geldes und deiner Scheiben in deinem Vorrat wird durch die Solo-Karte bestimmt.

Du kannst deinen Highscore mit folgender Tabelle abmessen:

- 75 Punkte - Mit Glück kannst du deinen neuen Job behalten.
- 100 Punkte - Du bist der neue Vorarbeiter.
- 125 Punkte - Die ganze Fabrik und alle Roboter gehören nun dir.
- 160 Punkte - Seht euch diesen Held der Arbeit an! Herzlichen Glückwunsch!



www.pd-verlag.de

Copyright: ©2021
PD-Verlag GmbH & Co. KG
Everstorfer Str. 19
21258 Heidenau
Deutschland

Impressum

*Spielleautor: Daniel Newman
Illustration: Harald Lieske
Redakteur: Philippe Schmit*

Künstlerische Leitung und Spielentwicklung:



www.spielpunxx.de

Vielen Dank an Gil Hova, Rocco Privetera, Ryan Courtney, Eric Buscemi, Chris Kirkman, Matt Wolfe, Chris Zinsli, Peter Hayward, Aaron Wilson und alle die beim Test bei NYC Playtest and Unpub geholfen haben.

Besonderer Dank an Uli Blennemann.