

Matthias Cramer

Kraftwagen

Ein Spiel von Matthias Cramer für 2-4 Spieler

Regeln



Kraftwagen

Ein Spiel von Matthias Cramer für 2-4 Spieler

Straßennetz durchzogen. Der Benzinmotor hat sich gegenüber Elektro- und Dampfantrieb durchgesetzt. Automobile werden am Fließband in Serie produziert und die Hersteller schicken sich an, einen günstigen Kleinwagen zu produzieren, den sich breite Bevölkerungskreise leisten können.

Kraftwagen versetzt die Spieler in die Zeit, in denen das Automobil zu einem Massenprodukt reift.

2.0 SPIELMATERIAL

Jedes *Kraftwagen*-Exemplar enthält:

- 1 Spielplan
- 4 Spielertableaus
- 41 Karosserieplättchen
- 39 Motorplättchen
- 8 Käuferplättchen
- 50 Forschungskarten (9 Ingenieure, 9 Sofortaktionen, 32 Entwicklungen)
- 9 Ingenieurmarker
- 56 Preisplättchen (je 8 in den Farben orange, lila und blau für die drei Spielrunden; zudem 32 weiße Plättchen)
- 10 Aktionsplättchen
- 56 Arbeiter (je 14 in vier Spielerfarben)
- 4 Autos (je 1 in vier Spielerfarben)
- 1 Markierungsstein (schwarz)
- 4 Startplättchen
- 10 Prämienplättchen

Inhalt

1.0 Einführung	3
2.0 Spielmaterial	3
3.0 Spielziel	5
4.0 Spielvorbereitung	5
5.0 Spielablauf	6
6.0 Prämienpunkte	11
7.0 Spielende	11
8.0 Zwei-Spieler-Regeln	11

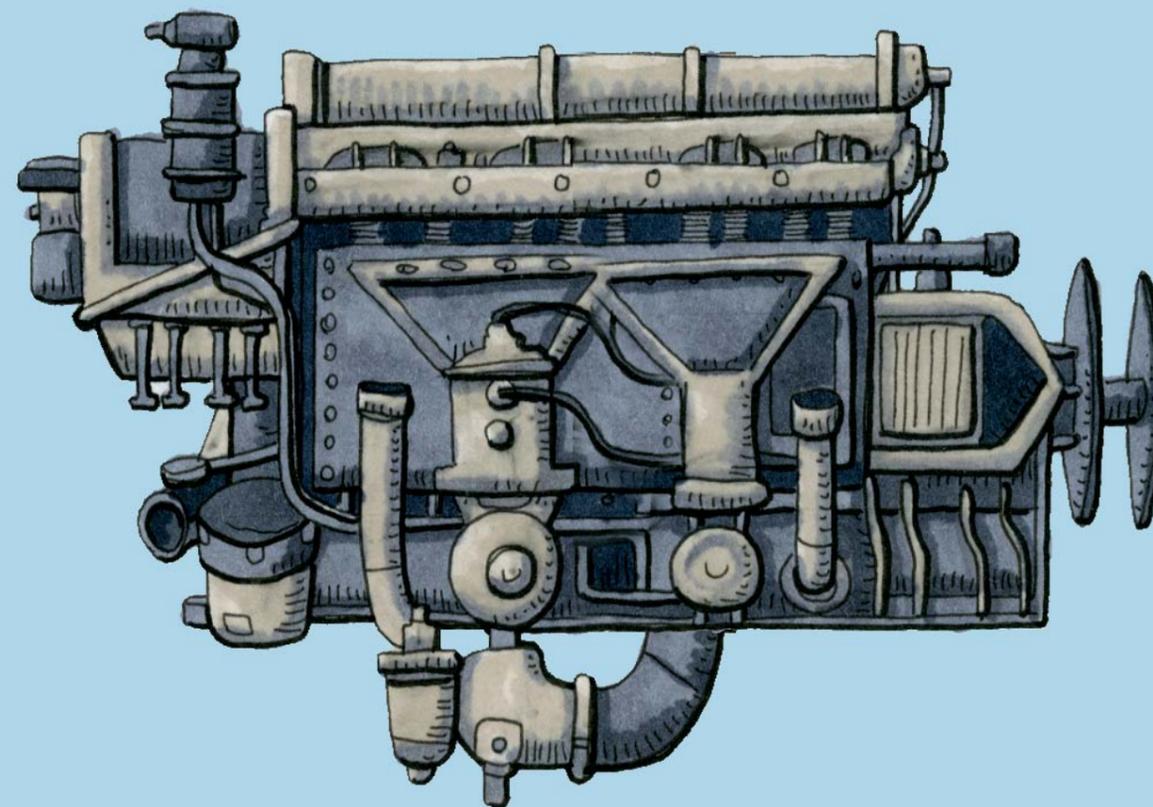
1.0 EINFÜHRUNG

1888 unternimmt Bertha Benz, die Frau des Autobauers Carl Benz, die erste Überlandfahrt mit einem Automobil von Mannheim nach Pforzheim und zurück. Unterwegs geht ihr das Benzin aus, so dass entsprechende Chemikalien besorgt werden müssen. Auf diese Weise wird die Stadtapotheke in Wiesloch zur ersten Tankstelle der Welt.

Schnell entwickelt sich das Automobil zu einem alltäglichen Transportmittel, das bald darauf auch in den ersten Grand-Prix-Rennen auf dem Nürburgring und der AVUS eingesetzt wird. Bereits 40 Jahre später wird Deutschland von einem dichten

2.1 Der Spielplan

Der Spielplan ist in mehrere Bereiche unterteilt. Die Aktionsleiste stellt den wichtigsten Bereich dar; hier bestimmen die Spieler die Aktionen ihres Spielzugs sowie die Spielerreihenfolge dynamisch. Auf der Grand-Prix-Strecke bestreiten die Spieler in jeder Spielrunde ein Autorennen. Die Spieler bieten Autos auf dem Markt an, der insgesamt 6 Fahrzeuge aufnehmen kann. Die Spieler legen die Preise der



Grand-Prix-Strecke

Boxengasse

Aktionsleiste

- Arbeiter / Worker
- Grand Prix / Grand Prix
- Käufer / Buyer
- Motor / Engine
- Karosserie / Car Body
- Forschung / Research

Ablage für Preisplättchen

Markt

Ablagefelder für Käufer

Felder für aktive Käufer (1-4)

Ablage für Prämienplättchen

1. = 7
2. = 4
3. = 2

Kraftwagen über die bereitliegenden Preisplättchen fest.

Über die Käuferleiste kann die Wertung ausgelöst werden.

In jeder Spielrunde wählen die Spieler Käufer für die auf dem Markt angebotenen Kraftwagen aus.

Über die Forschung erhalten sie sowohl Entwicklungen für bessere und modernere Karosserien und Motoren als auch sofortige Vorteile und berühmte Ingenieure.

Schließlich liegen Prämienplättchen aus, die von den Spielern nach Erreichen bestimmter Spielziele gewonnen werden.

2.2 Die Spielertableaus

Das Tableau jedes Spielers enthält drei Werkshallen. In jeder Werkshalle darf sich nur ein Motor oder eine Karosserie befinden!

Links oben auf dem Tableau liegt das Feld mit dem Grand-Prix-Fahrzeug. Dieses Fahrzeug benötigt nur einen Motor. Zu Spielbeginn besitzt es bereits einen 1er-Motor. Das Grand-Prix-Fahrzeug wird ausschließlich für das Grand-Prix-Rennen verwendet.

In der Kantine platziert der Spieler während des Spiels die zur Verfügung stehenden „Arbeiter“, die er für Forschung und Verkauf seiner Kraftwagen einsetzen darf.

2.3 Die Karosserieplättchen

Die Karosserien weisen Werte von 1 bis 7 auf. Je höher der Wert, desto größer, schöner oder moderner ist der entsprechende Kraftwagen. Die Spieler dürfen höherwertige Karosserien erst dann nehmen, wenn sie ausreichend geforscht haben.



2.4 Die Motorplättchen

Die Motoren sind ebenfalls von 1 bis 7 nummeriert. Je höher der Wert, desto größer ist die Motorleistung. Identisch zur Karosserie dürfen die Spieler höherwertige Motoren erst dann nehmen, wenn sie ausreichend Forschung betrieben haben.



2.5 Die Aktionsplättchen

Die runden Aktionsplättchen zeigen eine bis drei Aktionen, die der Spieler ausführen darf, wenn er das Plättchen wählt.



2.6 Die Käuferplättchen

Die Kraftwagen-Käufer haben vier verschiedene Vorlieben: Karosserie, Motor, Prestige und Preis.



2.7 Die Startplättchen

Zu Beginn des Spiels wählen die Spieler jeweils ein Startplättchen, das eine unterschiedliche Ausgangslage darstellt. Die Rückseite zeigt identische Entwicklungen - je einen Forschungspunkt für Karosserie und Motor.



2.8 Die Forschungskarten

Die Forschungskarten repräsentieren Entwicklungen für bessere Karosserien und Motoren, Sofortkarten für einmalige Vorteile und berühmte Ingenieure, die in allen Bereichen des Spiels ihr Können einsetzen.



2.9 Die Ingenieurmarker

Die meisten Forschungskarten Ingenieur haben zur Markierung ihrer Fähigkeiten zusätzliche Ingenieurmarker. Wählt ein Spieler eine dieser Forschungskarten, erhält er die dazugehörigen Ingenieurmarker.



2.10 Die Preisplättchen

Die farbigen Preisplättchen dienen in den drei Spielrunden als Preise für die auf dem Markt angebotenen Kraftwagen. Die weißen Preisplättchen erhalten die Spieler für bestimmte Aktionen und für ihre Platzierungen im Grand-Prix-Rennen.

Die Spieler legen alle erworbenen Preisplättchen verdeckt vor sich ab.



2.11 Die Arbeiter und Autos

Jeder Spieler verwendet seine Arbeiter für einige der Aktionsmöglichkeiten und zur Anzeige von verschiedenen Spielständen. Die Autos werden für das Grand-Prix-Rennen verwendet.



2.12 Die Prämienplättchen

Während des Spiels erhalten die Spieler diese Prämienplättchen, wenn sie als erster bestimmte Ziele erreicht haben.



2.13 Der Markierungsstein

Der Markierungsstein wird auf der Käuferleiste verwendet und zeigt ein mögliches Rundenende an.



3.0 SPIELZIEL

In **Kraftwagen** treiben die Spieler den Automobilbau voran. **Kraftwagen** bestehen aus Karosserien und Motoren, die von den Spielern in ihren Werkshallen gebaut und durch Forschung ständig verbessert werden. Ziel ist es, mit dem Einsatz von Arbeitern die besten Modelle auf den Markt zu bringen und dabei die Vorlieben der Käufer zu bedienen, natürlich zu den besten Preisen.

Zusätzlich nehmen die Spieler mit ihren Grand-Prix-Fahrzeugen an frühen Grand-Prix-Rennen teil. Sie müssen dafür stets

verbesserte Motoren einsetzen und sammeln weitere Preisgelder für ihre noch jungen Automarken.

Wer nach drei Spielrunden über das meiste Geld verfügt, gewinnt das Spiel und wird zukünftig in einem Zug mit Daimler, Benz und Opel genannt.

4.0 SPIELVORBEREITUNG

Ein Spieler legt den Spielplan in die Tischmitte. Die Aktionsplättchen werden offen im Uhrzeigersinn auf nebeneinander liegende Felder der Aktionsleiste gelegt: zuerst alle Plättchen mit einer Aktion, dann die Plättchen mit zwei Aktionen und schließlich das Plättchen mit drei Aktionen. Die Reihenfolge innerhalb einer Sorte Plättchen ist dabei beliebig.

Alle Forschungskarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel auf das obere Feld im Forschungsbereich platziert. Zwei Karten werden gezogen und offen unter den Nachziehstapel gelegt.

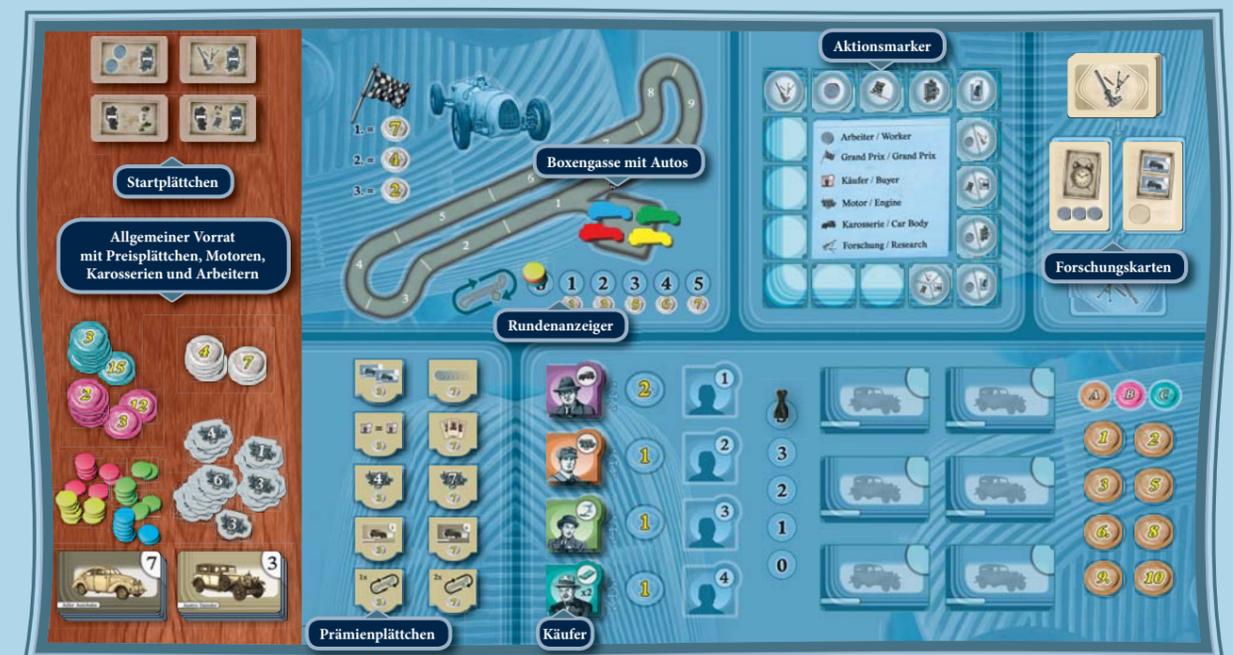
Die acht Käuferplättchen werden nach Arten getrennt und dann offen auf die entsprechenden Ablagefelder gelegt. Der Markierungsstein wird auf das Feld „S“ der Käuferleiste gelegt. Die Prämienplättchen kommen auf die dazugehörigen Ablagefelder des Spielplans.

Neben dem Spielplan werden einige Spielmaterialien als allgemeiner Vorrat bereitgelegt:

- die Preisplättchen werden nach Farben getrennt;
- die Karosserie- und Motorplättchen werden nach Sorten getrennt;
- die neun Ingenieurmarker;
- die 14 Arbeiter jedes Spielers.

Die vier Startplättchen werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Jeder Spieler nimmt ein Spielertableau sowie vier Arbeiter einer Farbe aus dem allgemeinen Vorrat, die er in seine Kantine stellt. Das Grand-Prix-Fahrzeug besitzt von Spielbeginn an einen 1er-Motor.

Die Autos der Spieler gelangen auf die Boxengasse der Rennstrecke; je ein weiterer Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat wird als Anzeiger auf Feld 0 der Rundenanzeige gestellt.



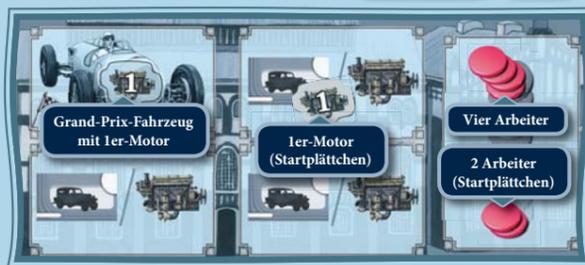
Nun wird die Startaufstellung auf der Aktionsleiste bestimmt. Dazu wird für jeden Spieler ein Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat genommen und in zufälliger Reihenfolge einzeln auf die Felder direkt hinter dem letzten Aktionsplättchen gestellt. Startspieler ist der Spieler, dessen Arbeiter am *weitesten entfernt* vom letzten Aktionsplättchen steht.

In umgekehrter Reihenfolge, beginnend mit dem Spieler, dessen Arbeiter direkt vor dem letzten Aktionsplättchen steht, nimmt jeder Spieler eines der vier Startplättchen und führt die darauf beschriebenen Aktionen sofort aus. Diese sind identisch zu den Aktionen während des Spiels und werden im Abschnitt *Zugphase* ausführlich erklärt.



Anschließend dreht jeder Spieler sein gewähltes Startplättchen um, so dass die Entwicklungsseite des Plättchens zu sehen ist. Auf diese Weise beginnen alle Spieler mit je einem Forschungspunkt für Motor und Karosserie.

Beispiel: Marion erhält als Startspielerin das letzte Startplättchen. Sie beginnt das Spiel mit zwei zusätzlichen Arbeitern in der Kantine und einem 1er-Motor in einer ihrer Werkshallen.



Bei drei Spielern wird das Material des vierten Spielers (Spielertableau, Auto, 14 Arbeiter und das übrige Startplättchen) zurück in die Schachtel gelegt.

Achtung: Spielen zwei Spieler Kraftwagen, sind die Regeln leicht modifiziert, siehe 8.0.

5.0 SPIELABLAUF

Kraftwagen wird über drei Spielrunden gespielt. Eine Runde besteht aus den folgenden drei Phasen:

1. Vorbereitung
2. Zugphase
3. Wertung

In jeder Runde wird ein spezieller Satz Preisplättchen verwendet, so dass leicht nachvollzogen werden kann, welche Runde gerade gespielt wird.

5.1 Vorbereitung

Zu Beginn der Runde werden die entsprechenden farbigen Preisplättchen auf die vorgesehenen Felder neben dem Markt gelegt.

Runde 1: orange Preisplättchen (Werte 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10)

Runde 2: lila Preisplättchen (Werte 2, 3, 5, 6, 8, 9, 11, 12)

Runde 3: blaue Preisplättchen (Werte 3, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 15)

Auf die vier Felder neben den vier Käuferstapeln wird bei den Vorlieben Motor, Prestige und Preis je ein weißes Preisplättchen

mit Wert 1, bei Vorliebe Karosserie ein weißes Preisplättchen mit Wert 2 gelegt. Liegen dort bereits ein oder zwei Preisplättchen aus den vorherigen Spielrunden, wird trotzdem das entsprechende Plättchen dazugelegt.



5.2 Zugphase

In dieser Phase führen die Spieler ihre Spielzüge aus. Die Zugphase endet, wenn entweder insgesamt sechs Kraftwagen auf den Markt gebracht wurden oder der Markierungsstein auf der Käuferleiste das Feld 0 erreicht.

Achtung: Im Gegensatz zu den meisten anderen Spielen verläuft **Kraftwagen** nicht reihum, sondern es ist immer der Spieler an der Reihe, dessen Arbeiter in der Kette am weitesten hinten steht (zu Beginn ist dies der Startspieler). Je nachdem, wie weit die Spieler ziehen, kommen sie im Verlauf des Spiels eventuell verschieden häufig an die Reihe. Ebenso ist es möglich, dass ein Spieler mehrfach direkt hintereinander an der Reihe ist (wenn er nämlich nach einer Aktion weiterhin am weitesten hinten steht).

Auf der Aktionsleiste liegt eine durchgehende Kette, die aus den Arbeitern der Spieler und den 10 Aktionsplättchen besteht. Anfang und Ende dieser Kette werden durch eine Lücke bestimmt; die Kette bleibt immer zusammen und teilt sich nie. Liegt nach einem Spielzug ein Aktionsplättchen am Ende der Kette, wird dieses sofort an den Anfang der Kette gelegt (notfalls auch mehrere Aktionsplättchen nacheinander, bis der Arbeiter eines Spielers am Ende der Kette steht).



Der Spielzug eines Spielers besteht aus zwei Phasen, die in folgender Reihenfolge durchgeführt werden müssen:

- I. Ein Aktionsplättchen nehmen und die Aktion(en) ausführen (*Pflicht*)
- II. Einen Kraftwagen auf den Markt bringen (*optional*)

I. Ein Aktionsplättchen nehmen und die Aktion ausführen
Der Spieler darf ein beliebiges Aktionsplättchen in der Kette auswählen. Er bewegt seinen Arbeiter an die aktuelle Position des Aktionsplättchens und versetzt das Plättchen an den Anfang der Kette.

Jedes Aktionsplättchen enthält eine, zwei oder drei Aktionen. Der Spieler muss, wenn möglich, alle Aktionen ausführen. Er darf sich die Reihenfolge aussuchen, kann aber erst eine neue Aktion beginnen, wenn die alte abgeschlossen ist.

Beispiel: Marion ist als Letzte der Kette am Zug. (1) Sie wählt als erstes das vor ihr liegende Grand-Prix-Plättchen, stellt ihren Arbeiter auf das Feld und führt die Aktion Grand Prix durch. Anschließend versetzt sie das Aktionsplättchen an den Anfang der Kette. (2) Da Marion immer noch die Letzte in der Kette ist, ist sie wiederum an der Reihe. Sie wählt nun das Aktionsplättchen Grand Prix + Arbeiter.



Am Ende beider Spielzüge darf Marion nach den Aktionen je ein Auto auf den Markt bringen, s.u.

Die Aktionen im Detail:



Arbeiter einstellen

Der Spieler nimmt einen eigenen Arbeiter vom allgemeinen Vorrat und stellt ihn in seine Kantine. Hat er in der laufenden Runde bereits alle Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat genommen, verfällt diese Aktion.



Forschung

Der Spieler nimmt eine der beiden offen liegenden Forschungskarten. Die andere Karte legt er auf den Ablagestapel darunter und deckt dann zwei neue Forschungskarten auf. **Hinweis:** Sollte der Nachziehstapel „leer“ sein, mischt ein Spieler den Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

Es gibt drei Arten von Forschungskarten: Sofortaktionen, Ingenieure und Entwicklungen.



Karosserie

Der Spieler nimmt eine Karosserie gemäß seiner Entwicklung in der Kategorie Karosserie und legt es in eine leere Werkhalle. Liegen bereits in allen drei Werkshallen Karosserien oder Motoren, muss der Spieler eine Werkhalle räumen (er legt die alte Karosserie oder den alten Motor zurück in den allgemeinen Vorrat).



Motor

Der Spieler nimmt einen Motor gemäß seiner Entwicklung in der Kategorie Motor. Nun darf er sich entscheiden:

- Er stellt den Motor in eine leere Werkhalle. Liegen bereits in allen drei Werkshallen Karosserien oder Motoren, muss der Spieler eine Werkhalle räumen (er legt die alte Karosserie oder den alten Motor zurück in den allgemeinen Vorrat).

- Er ersetzt den Motor in seinem Grand-Prix-Fahrzeug und legt den alten Motor zurück in den allgemeinen Vorrat. Der 1er-Motor wird durch einen höherwertigen Motor abgedeckt. Auf diese Weise fährt das Auto auf der Rennstrecke schneller. Der Spieler darf diesen Motor aber niemals für einen Kraftwagen auf dem Markt verwenden!



Käufer

Der Spieler nimmt einen der offen ausliegenden Käufer und platziert ihn auf dem *nächsten freien* Feld der aktiven Käufer (mit 1-4 nummeriert). Der Spieler bekommt alle Preisplättchen, die neben dem Stapel mit diesen Käufern liegen.

Beispiel: Marion platziert einen Käufer mit Vorliebe „Karosserie“ auf Feld 2 der aktiven Käufer. Sie erhält das 2er-Preisplättchen, da sie den ersten Käufer mit dieser Vorliebe gewählt hat.



Wurden bereits alle vier aktiven Käufer platziert, setzt der Spieler den Markierungsstein auf der Käuferleiste um ein Feld nach unten. Sollte so Feld 0 der Leiste erreicht werden, kommt es nach dem Spielzug zur Wertung, siehe 5.3. Der Spieler, der eine Käufer-Aktion ausführt, darf auf das Versetzen des Markierungssteins nicht verzichten!

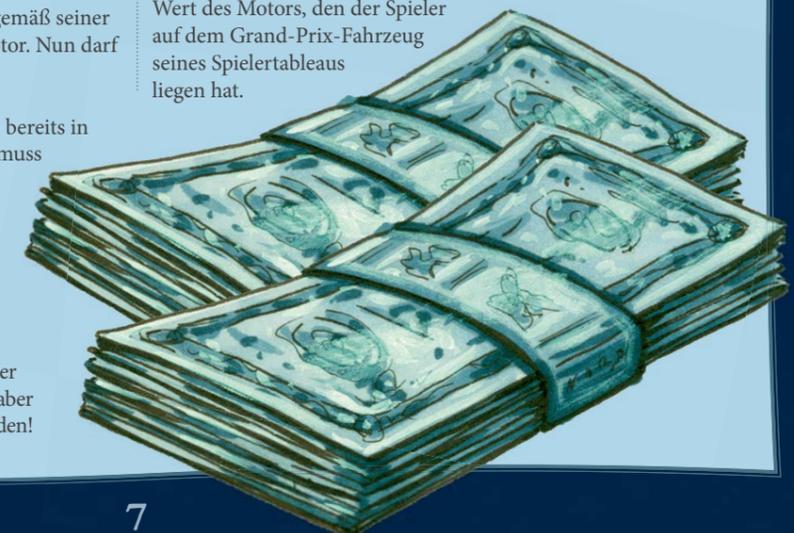
Beispiel: Es wurden bereits vier aktive Käufer ausgewählt, so dass Marion nun mit ihrer Aktion Käufer den Markierungsstein um ein Feld nach unten auf Feld 3 versetzen muss.

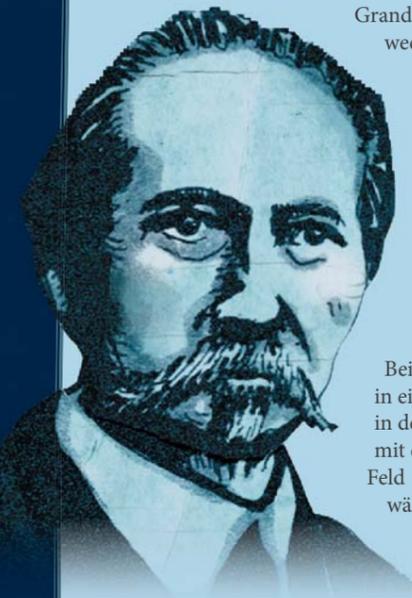


Grand Prix

Die Spieler fahren mit ihren Autos das Grand-Prix-Rennen. Ein Arbeiter jedes Spielers fungiert als Rundenzähler. Eine Runde beginnt auf Feld 1 hinter der Ziellinie und endet beim Überfahren derselben.

Entscheidend für den Grand Prix ist der Wert des Motors, den der Spieler auf dem Grand-Prix-Fahrzeug seines Spielertableaus liegen hat.



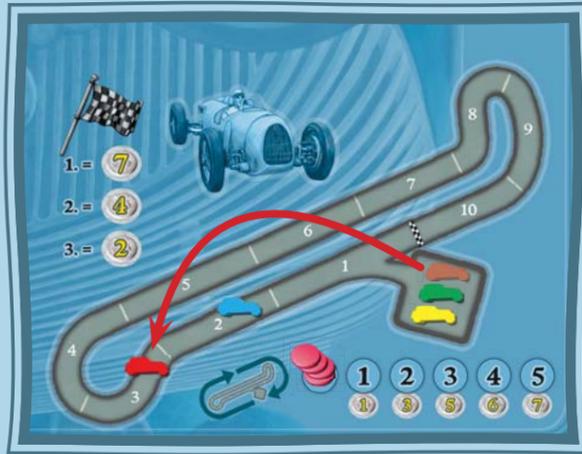


Grand-Prix-Fahrzeuge benötigen weder Karosserie noch Arbeiter.

Bei jeder Aktion Grand Prix rückt der Spieler sein Auto so viele Felder vor, wie der aktuelle Motorwert anzeigt.

Wichtig: Felder mit Autos anderer Spieler werden dabei übersprungen und nicht mitgezählt.

Bei der ersten Aktion Grand Prix in einer Runde startet der Spieler in der Boxengasse und fährt mit dem ersten Schritt auf das Feld 1. Jedes Mal, wenn das Auto während der Runde die Ziellinie überquert, setzt der Spieler seinen Rundenzähler um eine Position vor.



Beispiel: Marions Auto startet das Rennen und fährt dank seines 2er-Motors zwei Felder vorwärts. Da das blaue Auto bereits vorher gestartet ist und auf Feld 2 steht, darf Marion ihr rotes Auto auf Feld 3 vorziehen.

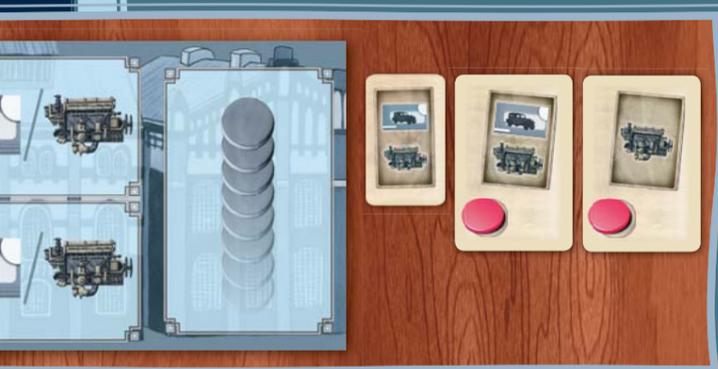


Durch *Entwicklungen* erhält der Spieler Forschungspunkte in den Kategorien Karosserie und Motor. Manche Forschungskarten geben dem Spieler zwei Forschungspunkte (die Karte enthält zwei Karosserien, zwei Motoren oder je eine Karosserie und einen Motor), durch andere erhält er sofort zusätzlich eine Karosserie oder einen Motor vom allgemeinen Vorrat (identisch zur entsprechenden Aktion; siehe jeweils das Symbol unten rechts auf der Karte). Die Anzahl an Forschungspunkten bestimmt, welche Karosserien und Motoren der Spieler mit den Aktionen Karosserie und Motor nehmen darf. Zu Spielbeginn besitzt er dank des Startplättchens in beiden Kategorien je einen Forschungspunkt.

Der Spieler *mus*s eine Entwicklung aktivieren, sofern er es kann. Dazu stellt er einen Arbeiter aus der Kantine auf die Forschungskarte. Befindet sich in der Kantine kein Arbeiter, ist die Karte inaktiv und zählt vorerst nicht. Nimmt der Spieler später einen neuen Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat, muss er mit ihm sofort eine inaktive Entwicklung aktivieren.

Achtung: Das Startplättchen ist ohne Arbeiter aktiv – hierauf stellt der Spieler keinen Arbeiter!

Beispiel: Marion besitzt bereits zwei aktivierte Entwicklungen. Sie hat zwei Forschungspunkte in der Kategorie Karosserie und drei Forschungspunkte in der Kategorie Motor. Somit darf sich Marion über die entsprechenden Aktionen 2er-Karosserien und 3er-Motoren aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.



Sofortaktionen (Weckersymbol) werden, wie der Name besagt, sofort ausgeführt. Anschließend kommt die entsprechende Karte auf den Ablagestapel. Es gibt folgende Aktionsmöglichkeiten:



Drei Arbeiter einstellen
Der Spieler nimmt bis zu drei eigene Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat und stellt sie in seine Kantine. Hat er bereits alle Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat genommen, verfällt diese Aktion.



Grand Prix
Der Spieler setzt sein Auto auf der Rennstrecke sofort fünf Felder vor (es gelten die normalen „Grand-Prix-Regeln“; s.o.).



Eine Karosserie & einen Motor
Der Spieler erhält sofort eine Karosserie und einen Motor aus dem allgemeinen Vorrat entsprechend seiner Forschungspunkte in den jeweiligen Kategorien. Erlaubt die Forschungskarte das Nehmen einer Karosserie oder eines Motors, darf der Spieler den oder die neuen Forschungspunkte, sofern mit Arbeiter belegt, sofort mit einrechnen.



Jeder **Ingenieur** bietet einen Bonus. Der Spieler legt die Ingenieurskarte vor sich ab und behält sie bis zum Ende des Spiels. Bei bestimmten Ingenieuren nimmt der Spieler zusätzlich Ingenieurmarker. **Achtung:** Der Spieler darf in beiden Phasen seines Spielzugs und zu Beginn der Wertung jeweils nur *einen* Ingenieurmarker einsetzen.



Grand Prix – 2 Felder (Nur Startplättchen)
Der Spieler setzt sein Auto aus der Boxengasse direkt auf das zweite Feld der Grand-Prix-Rennstrecke. *Diese Aktion gibt es nur auf einem der Startplättchen.*



Grand-Prix-Fahrzeug – 2er-Motor (Nur Startplättchen)
Der Spieler nimmt einen 2er-Motor aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn auf den 1er-Motor. *Diese Aktion gibt es nur auf einem der Startplättchen.*

Wichtig: Der Spieler hat dennoch nur einen Forschungspunkt Motor!

II. Einen Kraftwagen auf den Markt bringen

Der Spieler darf am Ende seines Zuges einen Kraftwagen auf den Markt bringen. Dazu benötigt er:

- Eine Karosserie aus einer seiner drei Werkshallen.
- Einen Motor aus einer seiner drei Werkshallen.

- Mindestens einen Arbeiter als Serviceteam aus seiner Kantine.
- Eines der farbigen Preisplättchen, die neben dem Markt bereitliegen. Das Preisplättchen bestimmt den Preis für das Auto. Der Spieler darf frei wählen, welche Karosserie, welchen Motor, wie viele Arbeiter und welches der verfügbaren Preisplättchen er nehmen möchte.

Der Spieler platziert alle Elemente als seinen Kraftwagen zusammen auf ein *freies* Marktfeld, so dass alle Werte sowie die Anzahl an Arbeitern für alle Spieler gut sichtbar sind.

Zusätzlich darf der Spieler *einen* Ingenieurmarker auf den Kraftwagen legen, wenn er einen passenden Ingenieur besitzt.

Ein Kraftwagen auf dem Markt darf zu keinem Zeitpunkt des Spiels verändert werden.

Einzige Ausnahme: Die Fähigkeit des Ingenieurs *Diesel*.

Platziert ein Spieler den insgesamt sechsten Kraftwagen auf dem Markt, endet die Zugphase nach dem Zug des Spielers und es folgt die Wertung.



Adam Opel: Jedes Mal, wenn der Spieler einen Kraftwagen an einen Käufer mit Vorliebe „Preis“ verkauft, bekommt er statt dem doppelten den dreifachen Preis. Er nimmt entsprechend viele Punkte aus dem allgemeinen Vorrat.



August Horch: Der Spieler nimmt zwei Ingenieurmarker „+1 Motor“ und „+2 Motor“. Wenn er einen Kraftwagen auf den Markt bringt, darf er nur einen Marker einsetzen, um so die Motorleistung bei der nächsten Wertung zu erhöhen. **Im Detail:** Die Leistung kann auf mehr als 7 erhöht werden.



Carl Benz: Der Spieler erhält einen Ingenieurmarker „Käufer“. Er darf diesen Marker einmalig zu Beginn einer Wertung abgeben und einen weiteren (fünften) Käufer ins Spiel bringen. Er legt diesen Käufer als letzten unter alle bereits ausliegenden

aktiven Käufer. **Im Detail:** *Benz* kann dafür sorgen, dass der Besitzer den Prämienmarker Käufer erhält, siehe 6.0.



Ettore Bugatti: Baut der Spieler einen neuen Motor in sein Grand-Prix-Fahrzeug ein, fährt er mit seinem Auto anschließend *sofort* auf der Rennstrecke.

Im Detail: Der neue, im Grand-Prix-Fahrzeug eingebaute Motor muss höherwertiger als der aktuell dort befindliche sein. Zudem muss der Spieler beim Wechsel des Grand-Prix-Motors immer den gemäß seinen Forschungspunkten hochwertigsten Motor nehmen und einbauen.



Ferdinand Porsche: Wählt der Spieler die Aktion Grand Prix, rückt sein Auto ein zusätzliches Feld auf der Rennstrecke vor. **Im Detail:** Dies gilt auch für die Sofortaktion einer Forschungskarte sowie für den Bonus durch *Bugatti*, so dass der Spieler mit Hilfe

von *Porsche* auch in diesen Fällen ein zusätzliches Feld vorwärts kommt!



Gottlieb Daimler: Der Spieler bekommt zwei Ingenieurmarker „+2 Käufer“ und „+4 Käufer“. Er darf einen Marker in seinem Spielzug einsetzen und auf einen Käufer legen. Ein Käufer darf aber nur einen (nicht beide!) Daimler-Marker haben! Der entsprechende

Käufer erhöht die Punkte des verkauften Kraftwagens um +2 bzw. +4. **Im Detail:** Handelt es sich dabei um einen Käufer mit Vorliebe „Preis“, wird der Bonus nicht verdoppelt (oder mit *Opel* verdreifacht).



Nikolaus August Otto: Der Spieler nimmt zwei Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat, die er in seine Kantine stellt. Anschließend führt er sofort eine weitere Aktion Forschung aus. Hat er bereits alle Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat genommen, verfällt dieser Teil der Aktion.



Rudolf Diesel: Der Spieler bekommt zwei Ingenieurmarker „Veränderung“. Wenn er in seinem Zug einen dieser Marker abgibt, darf er eine Kategorie eines eigenen Kraftwagens auf dem Markt verändern (wahlweise Karosserie, Motor, Anzahl Arbeiter oder Preis). **Im Detail:** Dazu nimmt er eine Karosserie, einen Motor oder Arbeiter aus seinen Werkshallen oder der

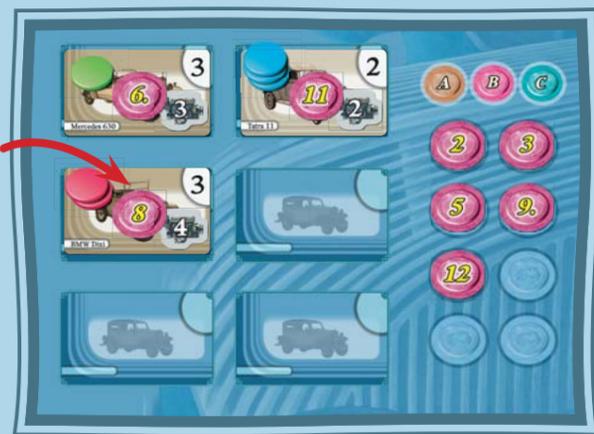
Kantine. Möchte der Spieler den Preis ändern, tauscht er den Preismarker mit einem neben dem Markt ausliegenden, noch verfügbaren farbigen Preismarker aus.



Wilhelm Maybach: Der Spieler bekommt zwei Ingenieurmarker „+1 Karosserie“ und „+2 Karosserie“. Er darf diese Marker je einmal einsetzen, wenn er einen Kraftwagen auf den Markt bringt, um den Wert der Karosserie bei dieser

Wertung zu erhöhen. **Im Detail:** Der Karosseriewert darf so auf mehr als 7 erhöht werden.

Beispiel: Marion bringt den dritten Kraftwagen auf den Markt. Es ist ein BMW Dixi mit einer 3er-Karosserie, einem 4er-Motor, einem Serviceteam von 2 Arbeitern und einem Preisplättchen mit 8 Punkten.



5.3 Wertung

Die Wertung kann auf zwei Arten ausgelöst werden: durch den sechsten Kraftwagen auf dem Markt oder wenn der Markierungsstein auf der Käuferleiste das Feld 0 erreicht hat. Dieser Spieler beendet danach jeweils zuerst seinen Spielzug, bevor alle Spieler gemeinsam die Wertung durchführen, die aus zwei Schritten besteht:

- I. Wertung des Grand-Prix-Rennens
- II. Wertung der Käufer

I. Wertung des Grand-Prix-Rennens

Nun werden die ersten drei Plätze des Grand-Prix-Rennens ermittelt. Die Spieler erhalten folgende Preisplättchen aus dem allgemeinen Vorrat:

- 1. Platz: 7 Punkte
- 2. Platz: 4 Punkte
- 3. Platz: 2 Punkte

Zusätzlich bekommt jeder Spieler Preisplättchen für die Anzahl der gefahrenen Runden:

- 1 Runde: 1 Punkt
- 2 Runden: 3 Punkte
- 3 Runden: 5 Punkte
- 4 Runden: 6 Punkte
- 5 Runden: 7 Punkte (für jede weitere Runde +1 Punkt)

Die Spieler nehmen sich entsprechend weiße Preisplättchen aus dem Vorrat neben dem Spielplan.

Die Autos auf der Rennstrecke werden nun in die Boxengasse zurückgestellt; d.h., die Spieler starten in der folgenden Spielrunde ein neues Rennen.

II. Wertung der Käufer

Alle während der Zugphase platzierten Käufer kaufen in der Reihenfolge von 1 bis 4 (siehe auch Ingenieur Benz) jeweils einen Kraftwagen. Jeder Käufer hat eine bestimmte Vorliebe:

- **Karosserie:** Der Kraftwagen, dessen Karosserie die höchste Nummer besitzt, wird vom Käufer bevorzugt.
- **Motor:** Der Kraftwagen, dessen Motor die höchste Nummer besitzt, wird vom Käufer bevorzugt.

- **Prestige:** Der Kraftwagen mit der größten Anzahl an Arbeitern wird vom Käufer bevorzugt.
- **Preis:** Der Kraftwagen mit dem geringsten Preis wird vom Käufer bevorzugt.

Falls es einen Kraftwagen gibt, der als einziger den besten Wert in der entsprechenden Vorliebe aufweist, kauft der Käufer diesen Kraftwagen. Gibt es hier keine eindeutige Entscheidung, sucht sich der Käufer den Kraftwagen mit dem geringsten Preis unter den Gewinnern aus.

Die Entscheidung eines Käufers folgt also diesen beiden Schritten:

1. Vorliebe
2. Preis

Ein Käufer mit der Vorliebe Preis fällt seine Entscheidung somit nur über den Preis.

Wird ein Kraftwagen verkauft, nimmt der Spieler das farbige Preisplättchen, das er auf dem Wagen platziert hatte und legt es verdeckt vor sich ab. Wird ein Auto an einen Käufer mit Vorliebe Preis verkauft, nimmt der Spieler zusätzlich weiße Preisplättchen im identischen Wert des farbigen Plättchens aus dem Vorrat neben dem Spielplan.

Beispiel: Die aktiven Käufer kaufen nun Kraftwagen. Der erste Käufer entscheidet sich für den blauen Tatra 11, der dank drei Arbeitern das größte Prestige verspricht. Der zweite Käufer wählt

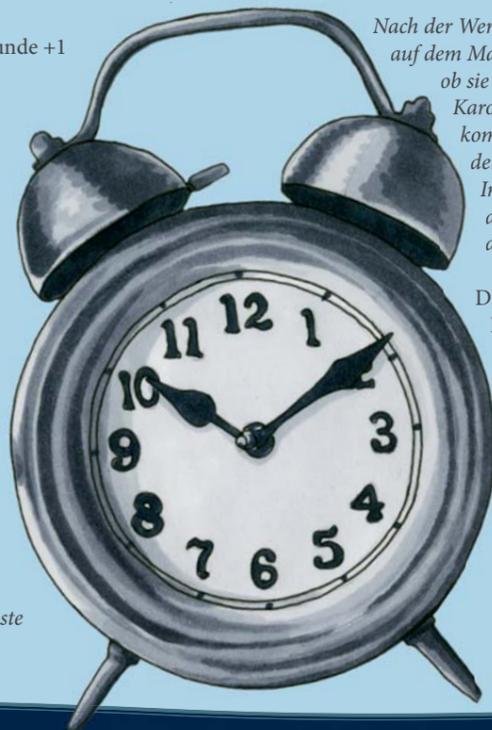


den grünen Mercedes 630. Obwohl auch Marions BMW Dixi eine gleichwertige Karosserie bietet, ist der Preis des Mercedes unschlagbar. Marion verkauft ihren BMW Dixi an den dritten Käufer mit der Vorliebe Motor. Sie erhält das 8er-Preisplättchen und legt es verdeckt vor sich ab.

Nach der Wertung werden alle Kraftwagen auf dem Markt entfernt, unabhängig davon, ob sie verkauft wurden oder nicht. Karosserie, Motoren und Arbeiter kommen in den Vorrat neben dem Spielplan. Die verwendeten Ingenieurmarker kommen aus dem Spiel und werden zurück in die Schachtel gelegt.

Die nicht benötigten farbigen Preisplättchen werden in den Vorrat zu den weißen Plättchen gelegt und können später z.B. zum Tausch verwendet werden. Alle Käufer werden auf ihre Stapel zurückgelegt.

Nun wird die zweite bzw. dritte Spielrunde vorbereitet.



6.0 PRÄMIENPUNKTE

Die Spieler können im Laufe der Partie verschiedene Prämienplättchen erhalten. Dazu müssen sie als erste bestimmte Bedingungen erfüllen und erhalten dann im Anschluss automatisch das entsprechende Plättchen. Der Spieler legt Prämienplättchen verdeckt zu seinen anderen Preisplättchen.

Es gibt folgende Prämienplättchen:



Grand-Prix-Rennen: Vollendet der Spieler eine bzw. zwei Runden auf der Rennstrecke, bekommt er das entsprechende Plättchen mit 3 bzw. 7 Punkten.



Käufer

Wählt der Spieler den zweiten Käufer einer Kategorie/Vorliebe und legt ihn in die Reihe mit aktiven Käufern, bekommt er das Plättchen mit 3 Punkten.

Achtung: Dies kann auch durch Ingenieur Benz ausgelöst werden.

Beispiel: Es liegt bereits ein Käufer mit Vorliebe Motor in der Reihe mit aktiven Käufern. Marion wählt nun den zweiten Käufer mit derselben Vorliebe und erhält anschließend das Prämienplättchen.



Markt

Platziert der Spieler seinen zweiten Kraftwagen auf dem Markt, bekommt er das Plättchen mit 3 Punkten.



Karosserie

Legt der Spieler eine 3er- bzw. 6er-Karosserie in seine Werkshalle, bekommt er das entsprechende Plättchen mit 3 bzw. 7 Punkten. Der

Spieler erhält das Plättchen auch, wenn er direkt eine bessere Karosserie baut. Im seltenen Fall, dass ein Spieler direkt eine 6er-Karosserie in seine Werkshalle legt, erhält er beide Plättchen.

Achtung: Eine Aufwertung durch einen Ingenieurmarker zählt hierbei nicht.



Motor

Legt der Spieler einen 4er- bzw. 7er-Motor in seine Werkshalle, bekommt er das entsprechende Plättchen mit 3 bzw. 7 Punkten. Der Spieler erhält das Plättchen auch, wenn er direkt einen besseren Motor baut. Im seltenen Fall, dass ein Spieler direkt einen 7er-Motor in seine Werkshalle legt, erhält er beide Plättchen.

Achtung: Eine Aufwertung durch einen Ingenieurmarker zählt hierbei nicht.



Arbeiter

Hat der Spieler alle eigenen Arbeiter im Spiel (also keinen weiteren Arbeiter im allgemeinen Vorrat), bekommt er das Plättchen mit 7 Punkten.



Ingenieure

Besitzt ein Spieler drei Ingenieure, bekommt er das Plättchen mit 7 Punkten.

7.0 SPIELENDEN

Das Spiel endet nach der dritten Spielrunde. Die Spieler addieren nun die Punkte ihrer erhaltenen Preis- und Prämienplättchen. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner und somit ein bedeutender Automobilpionier!

8.0 ZWEI-SPIELER-REGELN

Bei zwei Spielern gelten die obigen Regeln mit folgenden Ausnahmen:

- Der Markierungsstein auf der Käuferleiste beginnt auf Feld 2.
- Es werden zwei Startplättchen zufällig bereitgelegt, die dann von den beiden Spielern ausgesucht werden.
- Der Markt hat nur Platz für vier Autos (nach dem Platzieren des vierten Autos kommt es zur Wertung).
- Es werden nur drei Käufer ermittelt (das vierte Käuferfeld also ignoriert).
- Die beiden Autos der nicht beteiligten Farben werden auf die Felder 3 bzw. 6 der Grand-Prix-Strecke gestellt. Sie bewegen sich nicht, werden bei der Grand-Prix-Wertung aber „mitgezählt“. Liegen die beiden Spieler-Autos also auf den Plätzen 1 und 3, erhalten die Spieler 7 bzw. 2 Punkte.





ADC Blackfire Entertainment GmbH
Weidenweg 69, 47059 Duisburg

Autor: Matthias Cramer
Entwicklung: Henning Kröpke, Uli Blennemann
Graphik: Harald Lieske
Layout: Vladimir Krist

