



2-4



45 min



12+



CLOCKWORKER

Im Jahr 2XXX verwüstete die überentwickelte Technologie der Menschheit Mutter Erde vollständig.

Die Ressourcen waren erschöpft und die Menschheit dem Untergang geweiht. So verließen die Menschen die Erde und suchten nach einem neuen Planeten, den sie bewohnen können. Roboter blieben zurück und warteten darauf, dass ihre Batterien erschöpft sind.

Einige Jahre später fanden einige autonome Roboter einen Weg, um in dieser verfallenden Welt zu überleben, und begannen, die Maschinen und Fabriken zu bedienen, die die Menschheit hinterlassen hatte ...

Spielziel

Clockworker ist ein Spiel, bei dem ihr mit Karten eure Aktionen aufwertet. Nutzt Bots, um Ressourcen aus verlassenen Fabriken und Städten zu erhalten. Mit Ressourcen stellt ihr Artefakte der Menschen wieder her und erhaltet dadurch Antriebspunkte. Wer die meisten Antriebspunkte erringt, gewinnt die Partie und wird Oberhaupt der neuen Ära!

Spielmaterial

72 Karten 44 Orte & 28 Artefakte

Orte



Rückseite

Vorderseite

Artefakte



Rückseite

Vorderseite

Zusatzressource (+1)



Ersatzrad (-1)



20 Aufnahmen



Rückseite

Vorderseite

Ende

Startbot



4 Übersichten



Kartenaufbau



Ressourcen

80 Werkstoffe

(je 20 rote, blaue, grüne und goldene)



80 Zahnräder

(40 kleine, 40 große)

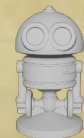


80 Antriebspunkte

(40 „1er“, 40 „5er“)



50 Werkbots



Materialhinweise

- Alle Ressourcen des Spiels sind unbegrenzt. Nutzt geeigneten Ersatz, falls nicht genügend Material vorhanden sein sollte.
- Sobald du eine Ressource erhältst, nimmst du dir die entsprechende aus dem Vorrat.
 - Sobald du eine Ressource bezahlt, legst du sie in den Vorrat zurück.
- Goldene Werkstoffe sind wertvolle Werkstoffe. Du darfst jederzeit statt roten, blauen oder grünen Werkstoffen mit goldenen Werkstoffen bezahlen.

Auf dem Stanzbogen befinden sich 4 weitere Standfiguren, die ihr nicht für das Spiel benötigt.



Spielvorbereitung



Müllhalde

Bei der Vorbereitung legt ihr verschiedene Materialien gut erreichbar zwischen euch.

Dieser Bereich ist die **Müllhalde (1)**.

Spielvorbereitung zu zweit

Nutzt nur die Karten mit dem **Botpaar-Symbol** und legt alle übrigen in die Schachtel zurück.

Artefakte

Legt alle **Artefakte** offen und nach Namen sortiert aus (doppelte übereinander) (2).

Es gibt jeweils nur 1 Exemplar „**Roboterleitung**“, „**Abholschiff**“, „**Eine neue Welt**“ und „**Uhrwerk-Gott**“. Alle anderen Artefakte sind zweimal vorhanden.

Orte

Legt die **4 Startorte (9)** beiseite und mischt alle übrigen Orte. Legt sie als verdeckten **Ortsstapel** bereit.

Zieht die **5** obersten Orte und legt sie offen nebeneinander neben den Ortsstapel (5).

Platziert das **Ersatzrad (-1)** oberhalb des 2. Orts von rechts (6) und die **Zusatzressource (+1)** oberhalb des 1. Orts von rechts (7).

Aufnahmen

Mischt **alle Aufnahmen** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Zieht die obersten **5** und legt sie offen nebeneinander neben den Aufnahmenstapel (3).

Zählt die obersten **10** Aufnahmen unbesehen ab und legt das **Ende** unter die 10. Aufnahme (4).

Im **Spiel zu zweit**: Zählt stattdessen 6 Aufnahmen ab und legt das Ende unter die 6. Aufnahme (4).

Im **Spiel zu dritt**: Zählt stattdessen 8 Aufnahmen ab und legt das Ende unter die 8. Aufnahme (4).

Vorrat

Legt alle **Ressourcen (rote, blaue, grüne, goldene Werkstoffe, Zahnräder, Antriebspunkte und Werkbots)** als **allgemeinen Vorrat** bereit (8).

Euer Spielbereich

Startorte und Übersicht

Legt diese offen vor euch aus (9).

Legt alle übrigen Startorte und Übersichten in die Schachtel zurück.

Bestimmen, wer beginnt

Wer zuletzt einen Lichtschalter betätigt hat, beginnt und nimmt sich den **Startbot (10)**.

Startressourcen

Nehmt euch je 6 Werkbots und platziert diese jeweils auf einem freien Platz eures Startorts. Platziert übrige Werkbots vor euch.

Nehmt euch danach folgende Ressourcen:

Wer als 1. oder 2. dran ist, nimmt sich **3 Zahnräder**, wer als 3. dran ist, **4 Zahnräder**, wer als 4. dran ist, **5 Zahnräder**. Legt diese jeweils vor euch ab.

Im Spiel zu zweit: Nehmt euch stattdessen jeweils **4 Zahnräder**.

Ihr spielt im Uhrzeigersinn und jeder führt in seinem Zug 2 Phasen aus:

[1. Bergungsphase]

[2. Aktionsphase]

1. Bergungsphase

Überprüfe all deine **Orte**.

Nimm jeweils den **obersten Werkbot von deinen Orten** und erhalte die **Ressourcen**, die neben dessen Platz abgebildet sind.

Hast du keine Werkbots auf Orten, passiert nichts.

Nachdem du deine Werkbots von allen Orten geholt hast, mache mit deiner **Aktionsphase** weiter.



2. Aktionsphase

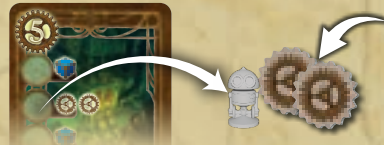
Wähle 1 der folgenden 6 Aktionen aus. **Du kannst nur Aktionen auswählen, die du vollständig ausführen kannst.**

Einige Artefakte verbessern die dir möglichen Aktionen. Widerspricht eine Fähigkeit der Anleitung, hat die Fähigkeit Vorrang. Siehe S. 8 für eine Übersicht aller Artefakte.

A. Rücknahme

Wähle 1 deiner Orte mit **mind. 1 Werkbot darauf**.

Nimm den **obersten Werkbot** von diesem Ort und erhalte die Ressourcen, die neben dessen Platz abgebildet sind.



B. Auslieferung

Wähle 1 deiner Orte mit **mind. 1 freien Platz**.

Platziere beliebig viele Werkbots auf diesem Ort.

Auf jedem Platz kann nur 1 Werkbot stehen. Du kannst nur so viele Werkbots platzieren, wie Plätze frei sind.

Du musst Werkbots immer von oben beginnend nach unten auf die freien Plätze verteilen.

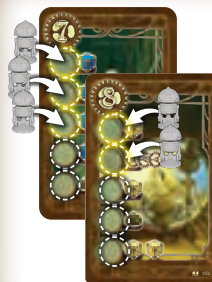


Beispiel: Du entscheidest dich für die Auslieferung zu diesem Ort.

Auf dem 2. und 3. Platz befinden sich bereits Werkbots. Es sind also noch 3 Plätze frei. Du platzierst je 1 Werkbot auf dem 1., dem 4. und dem 5. Platz.



[Neuentwicklung der Zivilisation]
Hast du **mind. 6 Artefakte/Orte** in beliebiger Kombination, darfst du **1 anderen zusätzlichen Ort** für die Auslieferung wählen.



Beispiel: Du besitzt bereits 6 Artefakte/Orte. Bei der Auslieferung darfst du nun Werkbots auf 2 Orten platzieren. Auf beiden Orten befinden sich insgesamt 10 freie Plätze, dir stehen jedoch nur 5 Werkbots zur Verfügung. Also platzierst du 3 Werkbots auf dem 1. Ort (von oben nach unten) und die anderen 2 auf dem 2. Ort.



C. Inbetriebnahme

Wähle **1 offenen Ort** von der Müllhalde aus.

Zähle die **abgebildeten Zahnradkosten** dieses Orts und lege ihn offen vor dir aus.

Platziere beliebig viele Werkbots auf den freien Plätzen dieses Orts.

Du musst Werkbots immer von oben beginnend nach unten auf die freien Plätze verteilen.

Versetze alle übrigen Orte so weit nach rechts wie möglich und lege 1 neuen Ort vom Stapel offen links daneben.n.

Nimmst du den Ort unter dem **Ersatzrad (-1)**, musst du für diesen 1 Zahnrad weniger bezahlen

Nimmst du den Ort unter der **Zusatzressource (+1)**, erhältst du sofort die Ressource(n) vom obersten Platz dieses Orts.



D. Reparatur

Wähle **1 offenes Artefakt** von der Müllhalde aus. Zähle die **abgebildeten Ressourcenkosten** dieses Artefakts und lege es offen vor dir aus.

Artefakte haben Fähigkeiten. Die Symbole am unteren Rand geben an, wann genau du sie wie nutzen darfst. *Siehe S. 8 für eine Übersicht aller Artefakte und Symbole.*

Ihr könnt niemals 2 Artefakte mit demselben Namen reparieren!

Artefakte sind jeweils nur ein- bis zweimal vorhanden. Sobald es ein Artefakt nicht mehr auf der Müllhalde gibt, kannst du es nicht mehr reparieren und erhalten.



E. Kommunikation

Wähle **1 offene Aufnahme** von der Müllhalde aus.

Zähle die **abgebildeten Ressourcenkosten** dieser Aufnahme und lege sie **verdeckt** vor dich.

Decke 1 neue Aufnahme auf und lege sie in die Müllhalde.

Deckst du „Ende“ auf, lege die Aufnahme beiseite und decke 1 weitere Aufnahme auf, die du in die Müllhalde legst.

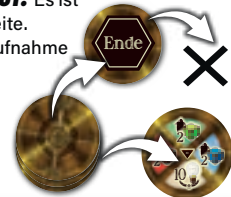
Die Partie endet nach der Runde, in der du „Ende“ aufgedeckt hast.



Beispiel: Du nutzt die Reparatur für das „Emotionslesegerät“. Dies kostet dich 1 roten Werkstoff, 2 grüne Werkstoffe und 1 blauen Werkstoff. Da dir 1 grüner Werkstoff fehlt, ersetzt du diesen durch 1 goldenen Werkstoff.

Beispiel: Nach deiner Kommunikation deckst du 1 neue Aufnahme auf.

Es ist „Ende“, also legst du sie beiseite. Danach deckst du 1 weitere Aufnahme auf und legst diese in die Müllhalde. Da du „Ende“ aufgedeckt hast, endet die Partie nach dieser Runde.



F. Aufladung

Erhalte **2 Zahnräder**.



Spielende

Eure Partie endet, nachdem 1 der folgenden Umstände eintritt und alle gleich oft am Zug waren:

- (1) Jemand hat 12 Artefakte/Orte in beliebiger Kombination.**
- (2) Jemand hat die Aufnahme „Ende“ aufgedeckt.**

Ende

Zählt eure gesammelten **Antriebspunkte** von **Stromplättchen, Artefakten und Aufnahmen**.

Wer die meisten Antriebspunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Orte hat. Herrscht weiterhin Gleichstand, teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.



Credits

Spieldesign: rikatti
Illustration: Yustas S
Entwicklung: Ryo Shigekiyo
Nao Shimamura
Design: Osamu Inoue
3D-Modellierung: side.inc
Layout: Akira Tanaka
Herstellung: Tohco Neijima

Deutsche Übersetzung: Laura Renau,
unterstützt von Markus Jost, für The Geeky Pen
Copy Editing: Board Game Circus

Besonderer Dank an KEI KAJINO, Shintaro Mori, eri toyoda,
Kozo Asari, Shoichi Asai, Tomohide Kitajima

Danke, dass du dieses Spiel gekauft hast! Sollte irgendetwas
nicht in Ordnung sein, kontaktiere bitte unseren
Kundenservice.

Kundenservice von Hobbyjapan:
cardgame@hobbyjapan.co.jp

Hobbyjapan Co., Ltd.
2-15-8, Yoyogi, Shibuya-ku, Tokyo, 151-0053, Japan
<https://hobbyjapan.games/>

©2021 Hobbyjapan Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

20B1CM1-12

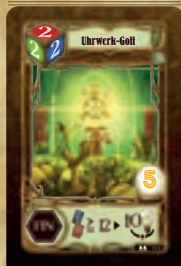
Kartenverzeichnis

Orte



Artefakte

[Uhrwerk-Gott]



Erhalte 10 weitere Antriebspunkte, falls du am Ende der Partie mind. 12 Artefakte/Orte hast.

[Abholschiff]



Erhalte am Ende der Partie pro Ort in deinem Besitz 1 Antriebspunkt.

[Roboterleitung]



Erhalte am Ende der Partie pro Werkbot in deinem Besitz 1 Antriebspunkt.

[Eine neue Welt]



Erhalte am Ende der Partie für je 2 Artefakten (auch diesem) in deinem Besitz 6 Antriebspunkte.

[Helfender Roboterarm]



Wann immer du in der Bergungsphase mind. 1 Zahnrad erhältst, erhältst du 1 mehr.

[Werkarbeit]



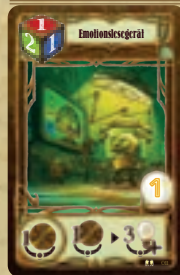
Erhältst du mind. 1 Werkbot, erhältst du auch 1 goldenen Werkstoff.

[Not-Werkzeugkasten]



Erhalte sofort 5 Zahnräder.

[Emotionslesegerät]



Erhältst du eine Aufnahme, erhältst du auch 3 Antriebspunkte.

[Erweiterter Speicher]



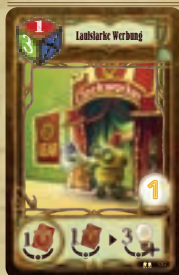
Erhältst du ein Artefakt, erhältst du auch 2 Antriebspunkte.

[Instantduplikat-Gerät]



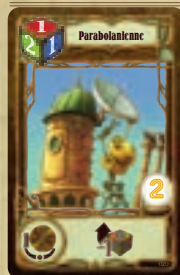
In der Bergungsphase darfst du 1 Zahnrad bezahlen, um von einer in dieser Phase erhaltenen Ressource 1 mehr zu erhalten.

[Lautstarke Werbung]



Erhältst du einen Ort, erhältst du auch 3 Antriebspunkte.

[Parabolantenne]



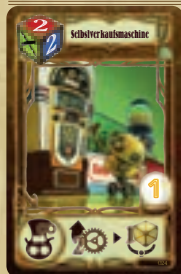
Zahle für die Kommunikation 1 beliebige Ressource weniger.

[Produktverwaltungs-KI]



Erhältst du einen Ort, erhältst du auch 1 Werkbot.

[Selbstverkaufsmaschine]



Du darfst in deinem Zug 2 Zahnräder zahlen, um 1 goldenen Werkstoff zu erhalten.

[Dampflokomotiven-Netzwerk]



Bei der Auslieferung darfst du deine Werkbots auf beliebig viele deiner Orte verteilen.

[Synchronisationsmaschine]



Bei der Auslieferung (nicht bei der Inbetriebnahme) darfst du deine Werkbots auf beliebige freie Plätze des Orts verteilen.

Symbolübersicht



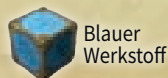
Zahnrad



Roter Werkstoff



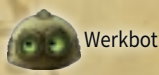
Grüner Werkstoff



Blauer Werkstoff



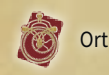
Goldener Werkstoff



Werkbot



Antriebspunkt



Ort



Artefakt



Aufnahme



Erhalte



Erhalte zusätzlich



Zahle



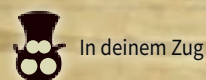
Platziere auf



Falls, dann



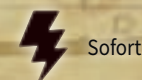
Beliebige Ressource



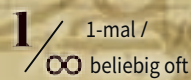
In deinem Zug



Ende Spielende



Sofort



1-mal / beliebig oft