

von Johannes
Krenner



+ und die verrückte Fabrik +

MARI (DIE MOBILE AUTONOME ROBOTER-INTELLIGENZ) IST NACH EINEM SCHWEREN GEWITTER IN EINER ROBOTER-FABRIK „ERWACHT“. SIE HAT FESTGESTELLT, DASS DAS SICHERHEITSSYSTEM SCHWÄCHEN AUFWEIST, SEIT DAS KONTROLLZENTRUM, DAS „GEHIRN“ DER FABRIK, DURCH EINEN BLITZEINSCHLAG BESCHÄDIGT WURDE. OHNE DAS „GEHIRN“ HERRSCHT IN DER FABRIK DAS REINSTE CHAOS.

MARI IST NOCH EIN BISSCHEN ORIENTIERUNGSLOS; SIE VERSUCHT WIEDER AUF DIE ... WALZEN ZU KOMMEN. SIE HAT NUR EIN ZIEL: DAS KONTROLLZENTRUM FINDEN UND ES ZU REPARIEREN. ZUERST VERSUCHT SIE, INS OBERSTE STOCKWERK ZU GELANGEN, UM SICH VON DORT EINEN ÜBERBLICK ÜBER DIE LAGE ZU VERSCHAFFEN.



Spielregeln



Wir empfehlen dir, die Level der Reihe nach zu spielen. Lege die große, doppel-seitige Level-Karte mit dem Level, das du spielen willst, vor dich.

Spielaufbau:

Nimm dir alle Aktionsplättchen, die neben diesem Symbol angegeben sind, und lege die restlichen in die Schachtel zurück.



Lege MARI so auf die Startposition, dass sie in die gleiche Richtung zeigt, wie auf der Level-Karte angegeben. (Lege auch die anderen Plättchen wie angegeben auf die Level-Karte.)



Spielablauf:

Mit den verfügbaren Aktionsplättchen bildest du unter deiner Level-Karte nach und nach eine Aktionsreihe, deren Aktionen du immer wieder alle ausführst. Ein Zyklus besteht aus folgenden Schritten:



(a) Nimm zuerst ein Aktionsplättchen von der Level-Karte und lege es an beliebiger Stelle in deine Aktionsreihe.

(b) Führe dann die Aktionen auf ALLEN gelegten Plättchen in der Aktionsreihe von links nach rechts aus. (Hier endet ein Zyklus.)

Führe diese 2 Schritte so lange aus, ...

- bis MARI am Ende eines Zyklus auf der Plattform steht (du gewinnst)

ODER

- bis du am Ende eines Zyklus keine Aktionsplättchen mehr zum Legen hast und MARI nicht auf der Plattform steht (du verlierst).

Einmal gelegte Aktionsplättchen bleiben bis zum Ende des Levels in deiner Aktionsreihe liegen.

MARI kann sich nicht über die gelben Ränder von Wänden und anderen Hindernissen hinwegbewegen. Wenn MARI dies tun muss, verlierst du das Level und musst es neu beginnen.





„Schritt für Schritt“-Beispiel



1

Nimm dir die Aktionsplättchen:



Vorwärts

Warten

Rechts-Drehung



2

Lege das Aktionsplättchen „Vorwärts“ vor dich in deine Aktionsreihe.



3

Führe die Aktion aus: Bewege MARI 1 Feld weiter (in die Richtung, in die sie schaut).



4

Lege ein weiteres Aktionsplättchen an beliebiger Stelle vor dich in deine Aktionsreihe.



5

Führe ALLE Aktionen von links nach rechts aus: zuerst 1 Feld vorwärts, dann Rechts-Drehung.



6

Lege ein weiteres Aktionsplättchen an beliebiger Stelle vor dich in deine Aktionsreihe.



7

Wenn MARI die Plattform erreicht hat, muss sie zuerst noch den Zyklus beenden.



Tipps

Falls du einmal nicht weiter weißt, kannst du dir auf der „Tipps“-Karte (hinter den Level-Karten im Kartenstapel) Rat holen. Schau bei der passenden Level-Nummer nach.



In den Levels denke ich manchmal laut. Hör gut zu: Vielleicht ist auch mal ein Tipp dabei, wie das Level am besten anzugehen ist.



Lösungen

Falls du dann immer noch Hilfe brauchst, kannst du einen Blick auf die „Lösungen“-Karten werfen (hinter den Level-Karten im Kartenstapel). Darauf sind die gängigsten Lösungen für jedes Level zu finden.

Es kann aber auch sein, dass du andere Wege findest, ein Level zu schaffen.

Manche Aktionen haben keine genaue Reihenfolge, in der sie gelegt werden (⏸, ⏪ und ⏩), und manche Aktionen (↻ und ↺ sowie ⬆️ und ⬇️) können miteinander getauscht werden.

Lösung für das „Schritt für Schritt“-Beispiel:



Autor: Johannes Krenner
Illustrationen: Maxim Yurchenko
Projektmanagement: Maria Kravchenko
Einen besonderen Dank an: Alexander Peshkov und Ekaterina Pluzhnikova
Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany
Benjamin Fischer, Veronika Stallmann, Sebastian Klinge und Katja Miller

Künstlerische Leitung: Anastasia Durova
Layout: Alena Naumova
Produktionsleitung: Yuriy Khmelevskoy



Veröffentlicht von Lifestyle Boardgames Ltd. unter der Lizenz von White Castle. © 2021 Alle Rechte vorbehalten.



Hergestellt von:
Lifestyle Boardgames Ltd.
7-6 2nd Filyovskaya street,
1st floor, office III, room 6A
MOSCOW, 121096, RUSSLAND
Tel.: +7 495 510 0539
mail@lifestyleltd.ru

Import und Vertrieb durch:
Asmodee Germany
Friedrichstr. 47
45128 ESSEN
www.asmodee.de

Beschreibung der Aktionsplättchen



Rechts-Drehung: Drehe MARI auf der Stelle um 90° im Uhrzeigersinn.



Links-Drehung: Drehe MARI auf der Stelle um 90° gegen den Uhrzeigersinn.



Vorwärts: Bewege MARI 1 Feld weiter (in die Richtung, in die sie schaut).



Doppelschritt: Bewege MARI 2 Felder weiter (in die Richtung, in die sie schaut).



Warten: Nichts passiert. **Falls die Position des Plättchens keine Rolle spielt**, wird es **immer** an das Ende der Reihe gelegt. Alle weiteren Plättchen müssen links davon gelegt werden.



Stopp: Alle Aktionen rechts von diesem Plättchen werden **nicht** ausgeführt. Wenn Plättchen rechts davon gelegt werden, werden sie **ganz rechts** ans Ende der Reihe gelegt.



Doppelaktion: Führe die nächste Aktion in der Reihe zwei Mal aus.



Hacken: Verschiebe die Tür. Du darfst diese Aktion nur dann in die Reihe legen, wenn du bereits auf dem Feld mit dem Schlüsselchip gestanden hast.



Zickzack: Drehe MARI auf der Stelle um 90° im oder gegen den Uhrzeigersinn (abhängig von der Pfeilrichtung). Drehe dann dieses Plättchen auf seine andere Seite. Wenn du das Plättchen in deine Aktionsreihe legst, darfst du dir aussuchen, welche Seite oben liegt.