

STEAMPARK ROBOTS



EIN UPGRADE AUF PLASTIK

Diese **Steam Park** Mini-Erweiterung erlaubt es euch, die hölzernen Roboter aus dem **Steam Park Grundspiel** und der **Schmutzige Tricks-Erweiterung** gegen schicke neue Plastikfiguren auszutauschen! Obendrein beinhaltet sie eine neue Klasse von Robobürgern: die **V.I.R.**! Sie sind zwar ein bisschen snobistisch, aber lockt sie in euren Park, und ihr werdet eine Menge Geld an ihnen verdienen!

SCHRULLIGE BESUCHERBOTS

Steam Park: Roboter beinhaltet zwei neue, „schrullige“ Arten von Besucherbots: den **V.I.R.** und den **Knauserigen Besucherbot**.

AUFBAU: Platziert zu Beginn jedes Spiels die **V.I.R. Besucherbots** (gold) und die **Knauserigen Besucherbots** (grau) in den **Besuchervorrat**, zusammen mit den Besucherbots aus dem Basisspiel. Legt jedoch, wenn ihr **während Schritt 7 des Aufbaus** die ersten Besucherbots in den Beutel füllt, keine Schrulligen Besucherbots in den Beutel.

Zieht ihr einen Schrulligen Besucherbot aus dem Beutel, dürft ihr diesen **auf einer beliebigen Attraktion, egal welcher Farbe**, platzieren, **wo er bis zum Ende des Spiels verbleibt**. Auch gelten für das **ANLOCKEN** und das **VERHALTEN** dieser Besucherbots besondere Regeln (*diese stehen auf der nächsten Seite*).

LANGWEILIGE REGELN: Schrullige Besucherbots haben ihre jeweils eigene Farbe und nehmen nicht die Farbe der Attraktion an, auf der sie sich befinden (beachtet dies also, wenn ihr euch die Effekte einiger Bonuskarten anseht!)

HINWEIS: Knauserige Besucherbots sind auch in der *Steam Park: Schmutzige Tricks-Erweiterung* enthalten. Wenn ihr diese Erweiterung schon besitzt, könnt ihr einfach anstelle der darin enthaltenen hölzernen Figuren die Plastikfiguren aus dieser Mini-Erweiterung benutzen. Wenn ihr **Schmutzige Tricks nicht** besitzt, keine Sorge: lest einfach auf der nächsten Seite weiter um herauszufinden, wie sie funktionieren! Habt ihr wirklich gedacht, wir sind so geizig? Obwohl man ja sagen muss, dass *Steam Park: Schmutzige Tricks* noch andere neue, aufregende Regeln beinhaltet: neue Spionagewürfel, neue Stände, neue Attraktion, und man kann sogar mit bis zu 5 Spielern spielen! Klingt das nicht großartig? Okay, okay, wir hören ja schon auf mit der peinlichen Eigenwerbung ...

V.I.R. BESUCHERBOTS

V.I.R. Besucherbots gehören zur snobistischen Elite und mögen es gar nicht, mit dem Pöbel zusammen Achterbahn zu fahren. Aber sie mögen es, Geld auszugeben, und ihr mögt Geld, oder? Dachten wir uns doch.

ANLOCKEN: Ihr könnt V.I.R. Besucherbots nur dann in den Beutel locken, **wenn ihr 1  während der „Besucherbots anlocken“ Aktion einsetzt.**

Wenn ihr die Aktion **„Besucherbots anlocken“** durchführt, indem ihr 1 , einsetzt, dürft ihr **jeweils 1 regulären UND einen V.I.R.** Besucherbot aus dem Besuchervorrat nehmen und diese in euren Beutel legen. Wenn ihr dies getan habt, müsst ihr, wenn ihr zum Abschluss der Aktion Besucher aus dem Beutel zieht, **2 statt 1 Besucherbots ziehen.**

VERHALTEN: Abgesehen von den oben beschriebenen Abweichungen verhalten sich V.I.R. Besucherbots genau so wie reguläre Besucherbots. Während der Einkommensphase **erhaltet ihr 3 Danari** für jeden V.I.R. Besucherbot, der sich in eurem Park befindet. Während der Schmutzphase **erhaltet ihr 1 Schmutzmarker** für jeden V.I.R. Besucherbot, der sich in eurem Park befindet.

KNAUSERIGE BESUCHERBOTS

Im Gegensatz zu den V.I.R. Besucherbots sind die Knauserigen Besucherbots arm wie Kirchenmäuse! Wie dem auch sei, auf ihre persönliche Sauberkeit legen sie trotzdem großen Wert.

ANLOCKEN: Ihr könnt Knauserige Besucherbots nur dann in den Beutel locken, **wenn mindestens eine der Basisfarben nicht mehr im Besuchervorrat vorhanden ist** (im Beutel darf die fehlende Farbe noch vorhanden sein).

VERHALTEN: Während der Einkommensphase zahlt dir jeder Knauserige Besucherbot **bloß 2 Danari** (anstelle der regulären 3 Danari pro Besucherbot). Allerdings erhaltet ihr während der Schmutzphase **keine Schmutzmarker** für die Knauserigen Besucherbots in eurem Park.

CREDITS

Spieldesign: Lorenzo Silva

Illustrationen: Marie Cardouat

Graphik-Design: Heiko Günther

Roboter-3D-Modell: Edoardo Roncaldieri

Projektmanager: Federico Spada und Lorenzo Silva

Produktionsmanagement: Alessandro Pra'

Spielregel: Alessandro Pra' and Federico Spada

Korrekturleser für Englisch: William Niebling

Deutsche Übersetzung: Anja Rekeszus