

Fedor Sosnin's

GREASE MONKEY

Garage



In der Autowerkstatt Grease Monkey Garage ist es laut und es ist ständig was los. Teilt euren Mechanikerinnen und dem hilfsbereiten Lehrling Aufgaben zu und erarbeitet euch den besten Ruf!

Dazu müsst ihr tolle Fahrzeuge reparieren und dafür sorgen, dass ihr immer die richtigen Ersatzteile im Lager habt. Dabei will jeder Handgriff wohlüberlegt sein, denn ihr habt nur begrenzt Zeit und die Ressourcen sind knapp! Setzt eure Mechanikerinnen und Ressourcen in jeder Schicht gezielt ein. Den anderen hin und wieder Sand ins Getriebe zu streuen, gehört auch zum Job. Wer nach allen Schichten die meisten Punkte (★) und damit den besten Ruf hat, gewinnt!



SPIELMATERIAL

- A 69 KARTEN**
40 Fahrzeuge, 24 Ereigniskarten, 5 Bonuskarten
- B 8 ORTE** – doppelseitig, nummeriert von 1–8
- C 1 PUNKTELEISTE** – Rahmen aus 4 Teilen
- D 4 LAGER** – Lila, Gelb, Grün, Rot
- E 48 RESSOURCENMARKER** – je 12x
Motorteile 🛠️, Reifen 🛞, Öl 🛢️, Werkzeug 🔧
- F 9 FIGUREN**
1 Lehrling – Blau
8 Mechanikerinnen – je 2x Lila, Gelb, Grün, Rot
- G 4 PUNKTEMARKER** – Lila, Gelb, Grün, Rot
- H 4 AUTOSCHLÜSSEL ALS STARTMARKER**
Lila, Gelb, Grün, Rot



SPIELAUFBAU

1 Steckt die Punkteleiste wie abgebildet zu einem Rahmen zusammen und legt die 8 Orte wie folgt darin aus:

- Obere Reihe: Orte 1 und 2 quer.
- Mittlere Reihe: Orte 3–6 hochkant.
- Untere Reihe: Orte 7 und 8 quer.

Zusammen bilden diese Orte die Werkstatt.

2 Mischt die Fahrzeuge und legt sie rechts neben der Werkstatt als verdeckten Fahrzeugstapel bereit. Deckt eine bestimmte Anzahl an Fahrzeugen auf – immer 1 mehr, als Personen mitspielen – und legt sie offen neben dem Stapel aus. Das ist die Auslage. Lasst Platz für einen Abwurfstapel.

3 Mischt die Ereigniskarten und legt sie links neben der Werkstatt als verdeckten Ereignisstapel bereit. Lasst darunter Platz für einen Abwurfstapel.

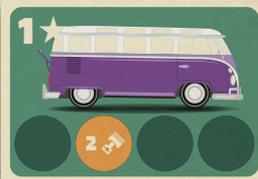
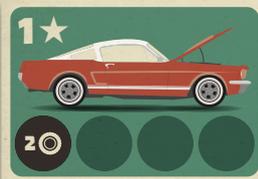
4 Legt eine bestimmte Anzahl an Ressourcen um die Werkstatt herum als Vorrat bereit:

- bei 2 Personen → 8 Ressourcen jeder Art
- bei 3 Personen → 10 Ressourcen jeder Art
- bei 4 Personen → 12 Ressourcen jeder Art





1 WERKSTATT



Beispielaufbau im Spiel zu viert

5 Wählt alle jeweils eine Farbe und nehmt euch davon: das Lager, den Punktemarker, die 2 Mechanikerinnen und den Autoschlüssel. Stellt eine eurer Mechanikerinnen auf den Platz in der Mitte auf eurem Lager. Stellt die andere auf den Ort oben rechts in der Werkstatt. Legt eure Punktemarker vor das Feld 1 der Punkteleiste.

6 Stellt den Lehrling auf den Ort unten links in der Werkstatt.

7 Mischt die Bonuskarten und teilt an alle jeweils verdeckt 1 davon aus. Die übrigen Bonuskarten legt ihr ungesehen zurück in die Schachtel.

Haltet eure Bonuskarte stets vor den anderen geheim!

8 Mischt unter dem Tisch eure Autoschlüssel und zieht einen davon. Legt alle übrigen Autoschlüssel zurück in die Schachtel.

Wurde deine Farbe gezogen, beginnst du das Spiel. Lege deinen Autoschlüssel als Startmarker sichtbar vor dir ab.



SPIELBLAUF

Ihr spielt über mehrere Runden. In jeder Runde seid ihr nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug.

RUNDENBEGINN

Deckt die oberste Ereigniskarte auf, lest sie laut vor, und legt sie offen auf den Abwurfstapel. Der Effekt dieser Karte betrifft euch alle für diese Runde. Ist der Name der Ereigniskarte **rot**, müsst ihr alle den Effekt ausführen. Ist der Name der Ereigniskarte **grün**, dürft ihr jeweils für euch selbst entscheiden, ob ihr ihn nutzen möchtet. Müsst ihr Ressourcen abgeben, kommen sie immer zurück in den Vorrat.

DEIN ZUG

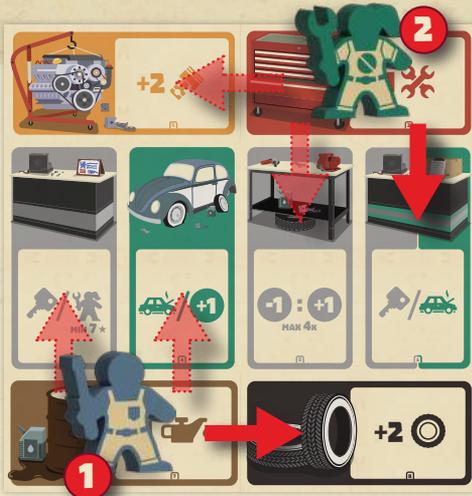
Führe nacheinander diese beiden Schritte aus:

1 Bewege zuerst den blauen Lehrling auf einen angrenzenden Ort und führe, falls möglich, die zugehörige Aktion aus (siehe „Aktionen“).

2 Danach darfst du deine Mechanikerin auf einen angrenzenden Ort bewegen und, falls möglich, die zugehörige Aktion ausführen. Hast du bereits zwei Mechanikerinnen (siehe „Mechanikerin einstellen“), darfst du beide bewegen und mit beiden die Aktion des Ortes ausführen, auf dem sie danach stehen. Bewegst du eine Mechanikerin nicht, darfst du die Aktion des Ortes, auf dem sie steht, nicht ausführen.

Angrenzend sind Orte, die sich eine Kante teilen. Auf jedem Ort dürfen mehrere Figuren gleichzeitig stehen, auch eigene.

Drei der Orte (3, 4 und 6) zeigen zwei verschiedene Aktionen, die durch „/“ getrennt sind. Du darfst dir 1 davon aussuchen.



Beispiel: Du bewegst zuerst den Lehrling von Ort 7 auf einen der drei angrenzenden Orte (3/4/8). Dann führst du die Aktion dieses Ortes aus. Danach darfst du deine Mechanikerin von Ort 2 auf einen der drei angrenzenden Orte bewegen (1/5/6) und darfst die Aktion dieses Ortes ausführen.

AKTIONEN

KAPUTTES FAHRZEUG ZUR REPARATUR ANNEHMEN

Orte 4 und 6

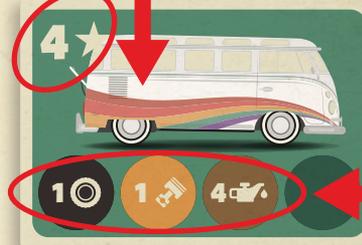
Nimm entweder 1 Fahrzeug aus der Auslage oder die oberste Karte vom Fahrzeugstapel. Lege das Fahrzeug offen links neben dein Lager. Hast du ein Fahrzeug aus der Auslage genommen, fülle sie sofort wieder mit einer Karte vom Fahrzeugstapel auf.

Du darfst beliebig viele Fahrzeuge links neben deinem Lager haben. Am Spielende verlierst du aber für jedes dieser kaputten Fahrzeuge 2 ★.



Anzahl der Punkte (★), die du erhältst, wenn du dieses Fahrzeug reparierst.

Art des Fahrzeugs und Farbe des Fahrzeugs (hier: Weiß). Bei bunten Fahrzeugen bestimmt die größte farbige Fläche des Fahrzeugs, zu welcher Farbe es zählt. Die Farbe des Fahrzeugs ist am Spielende wichtig.



Ressourcen, die du brauchst, um das Fahrzeug zu reparieren.

MECHANIKERIN EINSTELLEN

Ort 3

Mit dieser Aktion darfst du die zweite Mechanikerin von deinem Lager ins Spiel bringen. Diese Aktion darfst du erst nutzen, wenn du bereits 7 oder mehr ★ durch das Reparieren von Fahrzeugen gesammelt hast (siehe „Fahrzeug reparieren“, S. 5).

Stellst du deine zweite Mechanikerin ein, stelle sie auf Ort 3. Du darfst sie aber erst ab deinem nächsten Zug nutzen. Falls du deine zweite Mechanikerin im Laufe des Spiels nicht einstellst, erhältst du dafür am Spielende 2 ★.



AKTIONEN



RESSOURCEN ERHALTEN

Orte 1, 2, 4, 7 und 8

Die Orte 1, 2, 7 und 8 zeigen jeweils eine der vier Ressourcen (Motorteile, Werkzeug, Öl oder Reifen). Nimm dir so viele Ressourcen von der entsprechenden Art wie gezeigt aus dem Vorrat (2 Motorteile / 1 Werkzeug / 1 Öl / 2 Reifen).

Bei Ort 4 nimmst du dir 1 Ressource deiner Wahl aus dem Vorrat (oder du nimmst 1 kaputtes Fahrzeug zur Reparatur an).

Lege deine Ressourcen immer sichtbar unterhalb deines Lagers ab.

Ist der Vorrat einer Ressource leer, darfst du sie aus dem Lager von einer oder mehreren anderen Personen nehmen.

Du darfst beliebig viele Ressourcen gleichzeitig in deinem Lager haben.



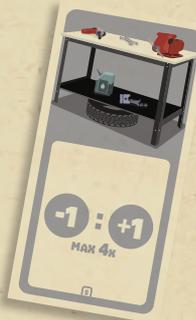
RESSOURCEN TAUSCHEN

Ort 5

Lege bis zu 4 Ressourcen deiner Wahl aus deinem Lager zurück in den Vorrat. Du darfst dabei Ressourcen von einer oder mehreren Arten zurücklegen.

Nimm dir dieselbe Anzahl an Ressourcen aus dem Vorrat (nicht aus den Lagern anderer!) und lege sie in dein Lager. Du darfst dir dabei beliebige Ressourcen nehmen.

Mit dieser Aktion darfst du also bis zu 4x immer 1 Ressource gegen eine beliebige andere Ressource tauschen.



FAHRZEUG REPARIEREN

Orte 3 und 6

Jede Fahrzeugkarte zeigt, wie viele Ressourcen von welcher Art du brauchst, um dieses kaputte Fahrzeug zu reparieren.

Um ein kaputtes Fahrzeug zu reparieren, lege die gezeigten Ressourcen aus deinem Lager in den Vorrat.

Lege das reparierte Fahrzeug anschließend von der linken Seite deines Lagers auf die rechte Seite. Du erhältst sofort die Punkte (★) dieses Fahrzeugs und bewegst deinen Punktemarker auf der Punkteleiste entsprechend vorwärts.

Lege deine reparierten Fahrzeuge immer so aus, dass die anderen sehen, wie viele Fahrzeuge jeder Art und Farbe du repariert hast.



Beispiel:

Du reparierst deinen schwarzen Oldtimer. Dafür legst du 1 Öl zurück in den Vorrat. Dann legst du ihn auf die rechte Seite deines Lagers.

SPIELLENDE

Sobald eine Person ihr **6. Fahrzeug** repariert hat, löst sie das Spielende aus. Spielt die aktuelle Runde noch zu Ende bis zu der Person mit dem Autoschlüssel. Sie ist nicht mehr am Zug. Danach endet das Spiel und ihr geht zur Wertung über.

WERTUNG

- +1 ★ für jedes reparierte Fahrzeug, das zu deiner Bonuskarte passt (siehe unten)
- +1 ★ für je 5 Ressourcen in deinem Lager
- 2 ★ für jedes deiner kaputten Fahrzeuge
- +2 ★ falls du deine zweite Mechanikerin nicht eingestellt hast

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Glückwunsch, du hast tolle Arbeit geleistet und genießt den besten Ruf!

Bei Gleichstand gewinnt von den daran Beteiligten, wer mehr Fahrzeuge repariert hat. Gibt es auch dabei einen Gleichstand, gewinnt von ihnen, wer weniger kaputte Fahrzeuge hat. Konnte der Gleichstand wieder nicht aufgelöst werden, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

BONUSKARTEN

Jede Bonuskarte zeigt eine bestimmte Art von Fahrzeug und eine Farbe. Am Spielende erhältst du 1 ★ für jedes Fahrzeug von dieser Art und/oder Farbe, das du repariert hast. Ein Fahrzeug von derselben Art UND Farbe wie auf deiner Bonuskarte bringt also insgesamt nur 1 ★. (Siehe Beispiel rechts.)

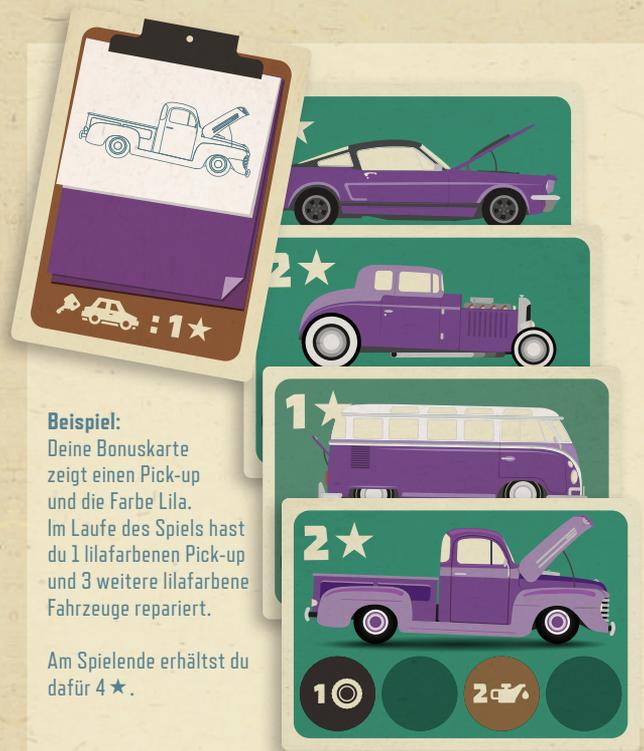
VARIANTEN

Sobald ihr mit dem Spiel vertraut seid, könnt ihr für mehr Abwechslung mit folgenden Varianten spielen und sie beliebig kombinieren:

1 Die Werkstatt wird umgebaut: Diese Variante macht das Spielbrett abwechslungsreicher. Mischt die Orte und legt in zufälliger Reihenfolge von oben nach unten 2 Orte quer, 4 hochkant und 2 quer als Werkstatt aus.

Jeder Ort ist doppelseitig. Dreht ihn auf die passende Seite, je nachdem ob ihr den Ort quer oder hochkant auslegt.

2 Ihr seid auf euch allein gestellt: Diese Variante macht das Spiel taktischer, aber weniger interaktiv. Ihr dürft keine Ressourcen von den anderen nehmen, wenn der entsprechende Vorrat leer ist.



Beispiel:
Deine Bonuskarte zeigt einen Pick-up und die Farbe Lila. Im Laufe des Spiels hast du 1 lilafarbenen Pick-up und 3 weitere lilafarbene Fahrzeuge repariert.

Am Spielende erhältst du dafür 4 ★.



AN UNSEREM SPIELTISCH SIND ALLE WILLKOMMEN!

MITWIRKENDE

IDEE & ILLUSTRATION: Fedor Sosnin

ILLUSTRATION SCHACHTEL: Tristam Rossin

LAYOUT: Aleksandra Bilic

ENTWICKLUNG: Martin Zeeb, Jennifer Fritz, Alexander Lauck

REDAKTION: Jennifer Fritz, Daniel Theuerkauf

ÜBERSETZUNG: Lisa Prohaska

LEKTORAT: Frank Thuro

SERVICE & SUPPORT

Bei Fragen und Reklamationen sowie für den Ersatzteilservice verwende bitte das Kontaktformular unter www.boardgamecircus.com/service – wir helfen dir gerne weiter!

© 2023 Board Game Circus, Daniel Theuerkauf, Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Deutschland.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck und/oder Veröffentlichung des Spiels oder einzelner Teile davon ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.