

Assembly

Ein Spiel von Janice & Stu Turner

1-2 Spieler ab 14 Jahre 10-20 min

Die Mission

Ihr seid Besatzungsmitglieder einer Orbitalplattform, auf der Luxus-Raumschiffe zusammengebaut werden. Ein Schwarm Mikrometeoriteneinschläge brachte einen tödlichen Virus auf die Station und hat das gesamte Personal ausgelöscht. Ihr beide seid die einzigen Überlebenden, da ihr glücklicherweise eine natürliche Immunität zu haben scheint. Aber jetzt müsst ihr entkommen, um die Herstellung eines Impfstoffs zu unterstützen, bevor das Virus die Erde erreicht. Jedoch hat der Bordcomputer die Station unter Quarantäne gestellt und lässt den Sauerstoff ab, um sicherzustellen, dass nichts überlebt.

Eure einzige Chance ist es mithilfe dieser wenigen Befehle, die ihr entdeckt habt, dass halbgebautes Raumschiff auf einer der Montagelinien zu vollenden. Immer wieder Stören Kontrollen eure Versuche, das Schiff zusammenzubauen. Weißt der Computer, was ihr vorhabt?

Ihr müsst kooperieren! Nutzt eure Zeit und die Befehle klug, um das Schiff zusammenzubauen und zu fliehen, bevor ihr beiden umkommt.

Spielziel

Ihr müsst fliehen. Damit das Schiff starten kann, müsst ihr alle zwölf Raummodule an dem korrekten Bauplatz verankern, bevor euch die Zeit ausgeht. Nur dann könnt ihr entkommen und habt gewonnen.

Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald alle Raummodule korrekt verankert sind (Sieg) oder wenn das Befehlsdeck zweimal aktualisiert wurde (drei Zyklen) und keine Befehlskarten gezogen werden können, obwohl dies erforderlich ist (Niederlage).

Inhalt



Schlüsselbegriffe:

Bauplan bezeichnet eine Bauplan-Karte, **Bauplatz** den physischen Standort eines Bauplans (gekennzeichnet durch die Feldnummernkarten) und **Modul** bezieht sich auf ein Raummodul-Token.

Störung bezeichnet ein Eingreifen des Computers bei der Verankerung eines Moduls auf einer der **Bauplatz Karten**.

Spielvorbereitung

Der Spielaufbau für 2 Spieler ist wie folgt (siehe nebenstehende Box für Einzelspieler-Modifikationen).

1. Jeder Spieler wählt eine **Charakterkarte** und legt sie vor sich ab.
2. Mischt die 12 **Module** und legt sie verdeckt auf einen Stapel in der Mitte des Spielfeldes.
3. Entscheidet, mit welchem Satz von **Störungen** ihr spielen wollt und legt dann die **Bauplatz Karten** entsprechend der Position eines Zifferblattes ab (d.h. 12 oben, 3 rechts, 6 unten und 9 links).
 - Im ersten Spiel wird empfohlen, ohne Störungen zu spielen.
4. Mischt die 12 **Baupläne** und legt sie **kreisförmig** mit der offenen Seite nach oben aus. Beginnend bei Bauplatz 12 und dem Uhrzeigersinn folgend.
5. Würfelt und platziert das erste **Raummodul offen** auf einem Bauplan, dessen Position dem Würfelwurf entspricht.
6. Sortiert die folgenden Befehlskarten aus dem Deck und legt sie offen neben dem Spielfeld ab:
 - 1 x beliebige Drehung
 - 1 x Joker
7. Bildet das **Befehlsdeck**, indem ihr die restlichen Befehlskarten mischt und in der Mitte des Spielfelds verdeckt platziert.
8. Teilt 3 Befehlskarten verdeckt an jeden Spieler aus, um die Starthand zu bilden.



Änderungen am Einzelspieler-Spielaufbau

Die Montagelinie kann, wenn auch ineffizient, von einer Person bedient werden. Dies kann erforderlich sein, wenn z.B. eines der beiden Systeme zur Kontrolle der Raummodule beschädigt oder wegen Wartung geschlossen ist, oder du der einzige Überlebende auf der Station bist.

Um der Ineffizienz eines einzelnen Bedieners Rechnung zu tragen, wird der **Spielaufbau** geändert, indem die folgenden 4 Befehlskarten in die Box zurückgeschickt werden:

- 1 x Bereitstellen / Verankern;
- 1 x Tauschen;
- 1 x beliebig drehen;
- 1 x Rechtsdrehung oder Linksdrehung (zufällig ausgewählt).

Spielverlauf

Für eine effiziente Bedienung der Montagelinie sind zwei Personen erforderlich; der erste Bediener führt den Befehl aus, während der zweite diesen mit einem passenden Befehl verifizieren muss. Ansonsten ist es erforderlich, manuell zu überbrücken. Aus Sicherheitsgründen sind die beiden Kontrollräume durch eine Glastrennwand getrennt und verfügen jeweils über eine eigene Sauerstoffzufuhr.

Der aktive Spieler wechselt jede Runde. Eine Runde umfasst die folgenden Schritte, die in dieser Reihenfolge einmal je Runde ausgeführt werden:

1. **Auswählen:** Der aktive Spieler wählt einen der verfügbaren Befehle auf einer der Befehlskarten in seiner Hand aus und teilt diesen seinem Partner mit. Dies ist während einer Runde die einzige Möglichkeit, Informationen über die Hand des Mitspielers zu erhalten.
2. **Bestätigen:** Der unterstützende Spieler antwortet mit „Ja“, sofern er den gewählten Befehl mit einer passenden Befehlskarte aus seiner Hand bestätigen kann. Sonst muss er mit „Nein“ antworten.
 - Karten, die mehrere Befehle darstellen (z.B. Joker), können alle dargestellten Befehle bestätigen.
3. **Deklarieren:** Der aktive Spieler wirft die gewählte Kommandokarte ab, um den Befehl zu geben. Es ist möglich, einen anderen Befehl als in Schritt 1 zu deklarieren.
4. **Verifizieren:** Wenn der Supportspieler den deklarierten Befehl bestätigen kann, passiert nichts. Ist dies nicht möglich, muss er eine Karte seiner Wahl ablegen, um das System zu überbrücken.
5. **Ausführen:** Führt den deklarierten Befehl mit allen nicht fixierten Raummodulen aus.
6. **Störungen:** Gegebenenfalls die Auswirkungen der Störungen beim Verankern der Bauplätze 3, 6, 9 und/oder 12 anwenden.
7. **Nachziehen:** Der aktive Spieler zieht neue Befehlskarten, bis er sein Handlimit (3 Karten) erreicht hat.

Beispiel (2 Spieler)



Amelie (aktiver Spieler) zeigt Alfie (Support-Spieler) an, dass sie den Befehl „Linksdrehung“ ausführen möchte. Sie darf nicht verraten, dass sie dafür die Karte „beliebige Drehung“ abwerfen möchte.

Szenario 1



Alfie antwortet „Ja“, da er einen Joker auf der Hand hat, womit er jeden Befehl überprüfen kann. Er dürfte den Befehl auch dann bestätigen, wenn er eine „beliebige Drehung“ oder eine „Linksdrehung“ auf der Hand hätte.

Amelie wirft ihre „Beliebige Drehung“ Karte ab und erklärt, dass sie den Befehl „Linksdrehung“ ausführt und jedes Raummodul 2 Felder bewegt. Alfie kann Amelies Kommando mit einer einzelnen Kommandokarte verifizieren und muss keine Karte abwerfen. Amelie zieht dann 1 Kommandokarte, um wieder zum Handkartenlimit zu gelangen. Alfie wird anschließend der aktive Spieler.

Szenario 2



Alfie antwortet „Nein“, da er keine „Linksdrehung“ auf der Hand hat.

Amelie wirft die „Tauschen“ Karte ab und hofft, dass Alfie diesen Befehl bestätigen kann. Alfie hat „Tauschen“ und wie in Szenario 1 muss er keine Karte abwerfen.

Szenario 3



Alfie antwortet „Nein“, da er keine „Linksdrehung“ auf der Hand hat.

Amelie will dennoch den Befehl Linksdrehung ausführen. Sie wirft ihre „Beliebige Drehung“ Karte ab und erklärt, dass sie den Befehl Linksdrehung ausführen will. Da Alfie diesen Befehl nicht bestätigen kann, muss er die manuelle Überbrückung nutzen und eine Karte seiner Wahl abwerfen. Alfie wird anschließend der aktive Spieler, hat aber nur noch 2 Handkarten. Er zieht erst in seiner Nachziehphase auf 3 Karten auf.

Szenario 4



Alfie antwortet „Nein“, da er keine „Linksdrehung“ auf der Hand hat.

Amelie wirft die „Tauschen“ Karte ab und hofft, dass Alfie diesen Befehl bestätigen kann. Alfie kann den Befehl nicht bestätigen und muss wie in Szenario 3 eine Karte abwerfen.

Anpassung im Einzelspielermodus

Der Spielverlauf wird vereinfacht, da kein Begleiter für die Flucht zur Verfügung steht: Ignoriert die Schritte 1-4.

Kommunikation

Der Computer beobachtet jede eurer Bewegungen und hört jedes Wort, das ihr sagt. Sie kann alle Kommunikationsmethoden sofort, wenn auch nur vorübergehend, blockieren, wenn sie es für notwendig erachtet.

Es ist verboten, die Karten auf der Hand oder den Befehl, der in einem zukünftigen Zug ausgeführt werden soll, zu enthüllen. Ob man wahrheitsgemäß antwortet, entscheidet ihr als Team, aber man muss immer ehrlich sein, wenn man Befehle verifiziert.

Keinesfalls ist es erlaubt, den anderen Spieler anzuweisen, welchen Befehl er ausführen soll. Der Kommunikationskanal wird immer zu Beginn jeder Runde freigeschaltet, damit die Diskussionen fortgesetzt werden können.

Die Spieler müssen sich immer an die oben genannten Regeln halten. Es gibt 3 Stufen der Kommunikationsunterbrechung, die man je nach Präferenz nutzen kann:

- **Eingeschränkte Informationen:** Ihr könnt eure Strategie frei diskutieren. Sobald die Bestätigungsfrage gestellt und beantwortet wurde (Schritt 2), sind alle Diskussionen sofort einzustellen.
- **Eingeschränkte Information, reduzierte Kommunikation:** Während der Runden könnt ihr allgemeine Strategien diskutieren, wie zum Beispiel die Vorgehensweise während eines Zyklus, jedoch nur solange, bis ein Befehlswort (oder ein gleichwertiges Wort) gesagt oder gezeigt wird (Bereitstellen, Verankern, Tauschen, Drehen). Dann muss jede Diskussion sofort beendet werden, mit der Ausnahme eines schnellen „Ja“ oder „Nein“. (Schritt 2)
- **Eingeschränkte Informationen, gestörtes Tonsignal:** Nur mit Gebärdensprache und/oder Handgesten spielen (Ansonsten wie in Punkt 2). Siehe Anhang für Vorschläge (basierend auf der britischen Gebärdensprache) oder vereinbart eure eigenen Zeichen.

Charakterkarten

Jeder erhält eine besondere Fähigkeit, die von seiner Charakterkarte vorgegeben wird. Diese kann ihren Vorgaben entsprechend verwendet werden, aber nur maximal einmal im Spiel.

Befehle

In dem Versuch, den Virus unter Quarantäne zu stellen, hat der Bordcomputer alle Systeme gesperrt, alle Raumschiffe abgekoppelt und ist gerade dabei, den Sauerstoff zu entziehen. Sie hat glücklicherweise ein einziges, wenn auch unvollständiges Schiff ausgelassen.

Um das Schiff zusammenzubauen und entkommen zu können, müssen die Module auf der Montagelinie platziert und so angeordnet werden, dass sie auf den passenden Bauplänen verankert werden können. Mithilfe der vorhandenen Befehle können die Raummodule durch das Portalsystem der Anlage auf der Montagelinie bewegt werden.

Das Befehls-Deck enthält die verfügbaren Befehle und dient gleichzeitig als Zeitmesser, um den verbleibenden Sauerstoff anzuzeigen. Es enthält vier verschiedene Arten von Befehlen, die ausgeführt werden können:



Drehen: Verschiebt gleichzeitig alle beweglichen Module 1 oder 2 Felder in die angegebene Richtung (rechts- oder linksdrehend). Alle beweglichen Module verschieben sich in dieselbe Richtung und Anzahl von **freigeschalteten** Feldern. *Hinweis: Verankerte Module werden ignoriert (siehe Abschnitt zum Drehen der Module).*



Bereitstellen: Zieht ein neues Modul vom Stapel und würfelt. Um das Schiff zu bauen, legt das Modul mit Symbolseite nach oben auf den Bauplan, dessen Bauplatz dem Würfelwurf entspricht.



Verankern: Fixiert die Position von 1 oder 2 beweglichen Modulen, sofern sich diese auf ihrem korrekten Bauplan befinden. Dreht den Bauplan und das Modul auf die Rückseite und löst dann eventuelle Störungen aus.



Vertauschen: Vertauscht die Positionen von 2 beweglichen Modulen.

Das Handkartenlimit beträgt 3 Karten und es ist nicht erlaubt, den Ablagestapel zu durchsuchen.

Auf einigen Karten sind mehrere Befehle abgebildet. Der aktive Spieler kann einen der dargestellten Befehle ausführen und der Support-Spieler einen der dargestellten Befehle bestätigen. Der aktive Spieler muss sich entscheiden, welchen Befehl er ausführen will, bevor er seine Karte deklariert und ablegt.

Der aktive Spieler kann **genau 3 Befehlskarten ablegen, um einen beliebigen Befehl auszuführen** (Analog eines Jokers).

Falls man zum Beginn einer Runde keine Karten auf der Hand hat, überspringt man die Schritte 1-6 und zieht bis zum Handkartenlimit auf. Die Runde ist damit beendet.

Übersicht der Befehlskarten im Deck:

Befehlskarten		Anzahl im Deck	
		Solo	2SP
	Bereitstellen / Verankern	6	7
	Rechtsdrehung	1	1
	Linksdrehung	0	1
	Beliebige Drehung	2	3
	Tauschen	2	3

	Joker	1	1
--	-------	---	---

Es muss immer versucht werden, einen Befehl auszuführen, aber man kann eine Befehlskarte auch dann ausführen, wenn sie keine Wirkung hat, (z.B. Tauschen, obwohl sich nur noch 1 Modul auf der Montagelinie befindet oder Drehen, obwohl nur 2 freie Bauplätze vorhanden sind.) Wenn ein gelegter Befehl ausgeführt werden kann, muss er ausgeführt werden.

Modul bereitstellen

Allen Widerständen zum Trotz habt ihr den Computer überlistet und es in den Kontrollraum der Montagelinie geschafft. Auf dem Monitor über euch seht ihr das gewünschte Layout als Bauplan. Die fertigen Raummodule sind zur Montage bereit und befinden sich an den Rändern der Montagelinie. Ihr müsst sie nur noch an ihren Bauplätzen anbringen und verankern.

Wenn der Befehl „Bereitstellen“ ausgeführt wird, würfelt zuerst, nehmt dann das obere Modul vom Stapel und legt es offen auf den Bauplan in dem Bauplatz, das dem Zahlenwert des Würfelwurfs entspricht.

Sollte das ermittelte Bauplatz bereits mit einem Modul belegt sein (unabhängig davon, ob dieses bereits verankert ist oder nicht) dann wird das neue Modul auf das erste verfügbare Feld im Uhrzeigersinn gelegt.

Beispiel

Bereitstellen

Sammie wirft eine Karte "Bereitstellen / Verankern" ab und erklärt, dass er den Befehl "Bereitstellen" ausführen will.

Sein Würfelwurf zeigt eine 12. Sammie nimmt das oberste Modul vom Stapel und versucht, es auf den Bauplan zu legen, der sich in Bauplatz 12 (d.h. um 12 Uhr) befindet. Dieses wurde bereits verankert und deshalb kann Sammie das Modul dort nicht ablegen. Sammie schaut im Uhrzeigersinn nach dem nächsten freien Bauplatz: In diesem Beispiel Bauplatz 3. Sammie legt das neue Modul offen auf den Bauplatz in Feld 3.

Module Drehen

Durch den Aufbau der Montagelinie bedingt, müssen alle beweglichen Module gleichzeitig entsprechend dieser Regeln verschoben werden:

- in die gleiche Richtung.
- um die gleiche Anzahl von Feldern (d.h. 1 oder 2 Felder). Verankerte Module an Bauplätzen werden dabei ignoriert.
- Beim Verschieben eines einzelnen Moduls (nur bei bestimmten Spezialeffekten möglich) werden auch belegte Felder ignoriert.

Hinweis: Es kann hilfreich sein, alle betroffenen Module von ihren aktuellen Bauplätzen zu nehmen, sie dann zu verschieben und anschließend auf die neuen Bauplätze zu legen.

Beispiel Drehen

Sammie wirft eine Befehlskarte "Linksrotation" ab und entscheidet sich dann, alle Module zwei Felder gegen den Uhrzeigersinn zu drehen:

- Modul 1 bewegt sich von Feld 9 nach Feld 4 und ignoriert dabei die 3 verankerten Felder.
- Modul 2 wird einfach von Feld 2 nach Feld 12 verschoben.



Module verankern

Alle Module müssen auf den passenden Bauplätzen verankert werden. Mit dem Befehl „Verankern“ können 1 oder 2 Module gleichzeitig verankert werden.

Um ein Modul zu verankern, mus es mit dem Bauplan, auf dem es liegt, zusammenpassen, z.B. Steuerungs-Modul auf dem Steuerungs-Bauplan.

Ist diese Bedingung erfüllt, werden Modul und Bauplan auf die verankerte Seite gedreht; sie werden nicht mehr von Befehlskarten oder Störungen betroffen, mit der folgenden Ausnahme:

Wenn die Verankerung eines Bauplatz gelöst werden muss, müssen Bauplan und Modul wieder auf ihre offene Seiten gedreht werden. Sofern nicht anders angegeben, kann man wählen, bei welchem Feld die Verankerung gelöst werden soll.

Störungen

Der Computer versucht, eure Flucht zu verhindern, indem Störungen auslöst werden. Manchmal sind diese vorteilhaft, aber meistens werden sie euch behindern. **Störungen haben nur Auswirkungen auf den aktiven Spieler.** Das Spielen mit Störungen ist optional.

Wählt während des Spielaufbaus einen Satz von Störungen aus und platziert diese mit der gewählten Störungsseite nach oben. Diese werden jedes Mal aktiviert, wenn ein Modul in diesem Bauplatz verankert wird. Störungen betreffen nur nicht verankerte Bauplätze, außer die Störung betrifft speziell verankerte Bauplätze.

Wenn die Anweisung zur Auswahl eines zufälligen Bauplatzes gegeben wird, muss gewürfelt werden. Ist das entsprechende Bauplatz nicht geeignet (z.B. verankert), dann muss das nächste geeignete Bauplatz im Uhrzeigersinn gewählt werden.

Deck mischen

Je länger ihr zum zusammenbauen des Raumschiffs braucht, desto mehr Zeit hat der Computer, eure Bemühungen zu vereiteln. Ihr glaubt, es ist nur eine einfache Funktionsstörung. Zumindest werdet ihr immer erfahrener bei der Ausführung der Befehle.

Ein Deckzyklus endet, wenn eine Befehlskarte gezogen werden muss, der Stapel aber leer ist. Das Befehlsdeck muss sofort gemischt werden:

1. Legt eine der beiden beiseitegelegten Befehlskarten auf den Ablagestapel.
 - Nach dem ersten Zyklus: **beliebige Drehung**
 - Nach dem zweiten Zyklus: **Joker**
2. Mischt den Befehlsstapel, um ein neues Befehlsdeck zu bilden.

Leider verursacht der Computer in der Zeit, in der ihr das Befehlsdeck aktualisieren müsst, eine Funktionsstörung an der Montagelinie. Alle Baupläne, die noch nicht verankert sind, müssen **gemischt** werden:

1. Nehmt alle beweglichen Module von ihrem aktuellen Bauplan, aber behaltet sie an der gleichen Position.
2. Mischt die **nicht verankerten** Baupläne und legt sie beginnend bei Feld 12 und dem Uhrzeigersinn folgen in die leeren Felder.
3. Legt die Module auf den neuen Bauplan.
4. Der aktive Spieler zieht Karten bis zu seinem Handlimit.

Wenn das Kommandodeck dreimal gespielt wurde (es gibt keine beiseitegelegten Karten mehr) und eine Karte gezogen werden muss, aber das Befehlsdeck leer ist, endet das Spiel sofort. Ihr habt verloren.

Schwierigkeit reduzieren

Um den Schwierigkeitsgrad zu senken, nehmt eine der folgenden Anpassungen beim Spielaufbau vor:

Einzelspieler

- Legt 1x „beliebige Drehung“ beiseite und fügt „Joker“ dem Deck hinzu.
- Nehmt 1x „Bereitstellen/Verankern“ nicht aus dem Spiel.

2-Spieler

- Ersetzt die beiseitegelegte Befehlskarte(n) „beliebige Drehung“ und/oder „Joker“ durch „Linksrotation“ und/oder „Rechtsrotation“.

Schwierigkeit erhöhen

Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, nehmt eine oder mehrere der folgenden Anpassungen vor:

Einzelspieler

- Links- und Rechtsrotation verbleiben im Deck. Nehmt stattdessen 2x „beliebige Drehung“ aus dem Spiel.
- Legt 1x „Bereitstellen/Verankern“ aus dem Deck unter die 1. oder 2. beiseitegelegte Karte. Beim Deck mischen am Ende des entsprechenden Zyklus werden beide Karten dem Deck hinzugefügt.
- Spielt ohne Charakterkarten.

2-Spieler

- Legt 1x „Bereitstellen/Verankern“ aus dem Deck unter die 1. oder 2. beiseitegelegte Karte. Beim Mischen des Decks am Ende eines Zyklus werden beide dem Deck hinzugefügt.
- Nehmt 1x „Bereitstellen/Verankern“ aus dem Spiel.
- Abgeworfene Karten werden zufällig ausgewählt.

Wertung

Ihr erhaltet:

- **2 Punkte** für jedes verankerte Bauplatz.
- **1 Punkt** für jedes bewegliche Modul.
- **1 Punkte** für jede Karte, die sich noch im Deck befindet.

Punkte	Wertung
15 oder weniger	Schlecht. Ihr müsst effektiver arbeiten, wenn ihr jemals eine Chance auf Flucht haben wollt. Hoffentlich werden sich eure Reinkarnationen besser behaupten.
16-19	Guter Versuch. Leider machen gute Versuche euch nicht weniger tot.
20-23	Fast geschafft! Vielleicht ein oder zwei Minuten mehr, und ihr wäret entkommen. Leider werdet ihr das nie herausfinden.
24-25	Perfekt! Ihr seid in letzter Sekunde geflohen! Aber seid ihr sicher, dass ihr das Richtige getan habt? Habt ihr gerade die Erde mit einem tödlichen Virus infiziert? Hatte der Computer das Recht, euch festzuhalten?
26-29	Klasse! Ihr seid entkommen und habt sogar noch etwas Zeit. Werdet ihr das nächste Mal genauso viel Glück haben?
30+	Begabt! Ihr seid mit viel Zeit geflohen. Vielleicht gönnt ihr euch nächstes Mal ein Nickerchen oder eine Tasse Kaffee? Oder spielt mit einer schwierigeren Variante. Der Computer ist momentan kein Gegner für euch!

Credits

Spieldesign:

- Janice Turner
- Stu Turner

Gestaltung & Grafikdesign:

- Mike Jessup
- Lemon Liu, thenounproject.com
- Freepik.com
- Game-icons.net

Grafikdesign:

- Janice Turner

Spieltests & Rezensionen:

- Amy Scovel
- C. L.
- Bruce Ball
- Carly Sargeant
- Desi W.
- Estelle Tidey
- Giles Pound
- Holli Lyndora
- Jean-Claude Lebraud
- Katherine Aykroyd
- Katrine Groen
- Lisa Peppin
- Lucas Gerlach
- Mark Miller
- Martin Sharman
- Michele Rhoades
- Mike Belsole
- Mike Jessup
- Nathan Holmes
- Pam Walls
- Pete McPherson
- Pinman
- RAM Sport
- Symon Leech
- Tom Aykroyd
- Zoe Hand

Übersetzungen:

- Jean-Claude Lebraud (Französisch)
- Mandy Vogel & Cate McMillan (Deutsch)



Charakterkarten

Sammie	Systemtechniker/-in	Module Verankern: Verankert 3 Felder.
Anna	Software-Entwicklerin	Deck mischen: Eine Bauplankarte nicht mitmischen.
Amelie	Technische Expertin	Spielt 2 Befehlskarten hintereinander. Hinweis: Beide Befehle müssen verifiziert werden.
Jayani	Produktionsleiterin	Module Vertauschen: Tauscht die Position von 3 Modulen.
Noah	Qualitätsmanager	Module Drehen: Bewegt stattdessen nur 1 Modul um 1 Feld.
Luca	Montageleiter	Module Verankern: Führt außerdem den Befehl „Bereitstellen“ aus.
Nahla	Teamleiterin	Module Verankern: Wenn 2 benachbarte Bauplätze verankert werden: verankere ebenfalls einen dritten.
Li Yong	Betriebsleiter	Ignoriert das Abwerfen einer Befehlskarte
Alfie	Anforderungsmanager	Module Vertauschen: Vertauscht stattdessen die Position von 2 Bauplan Karten.