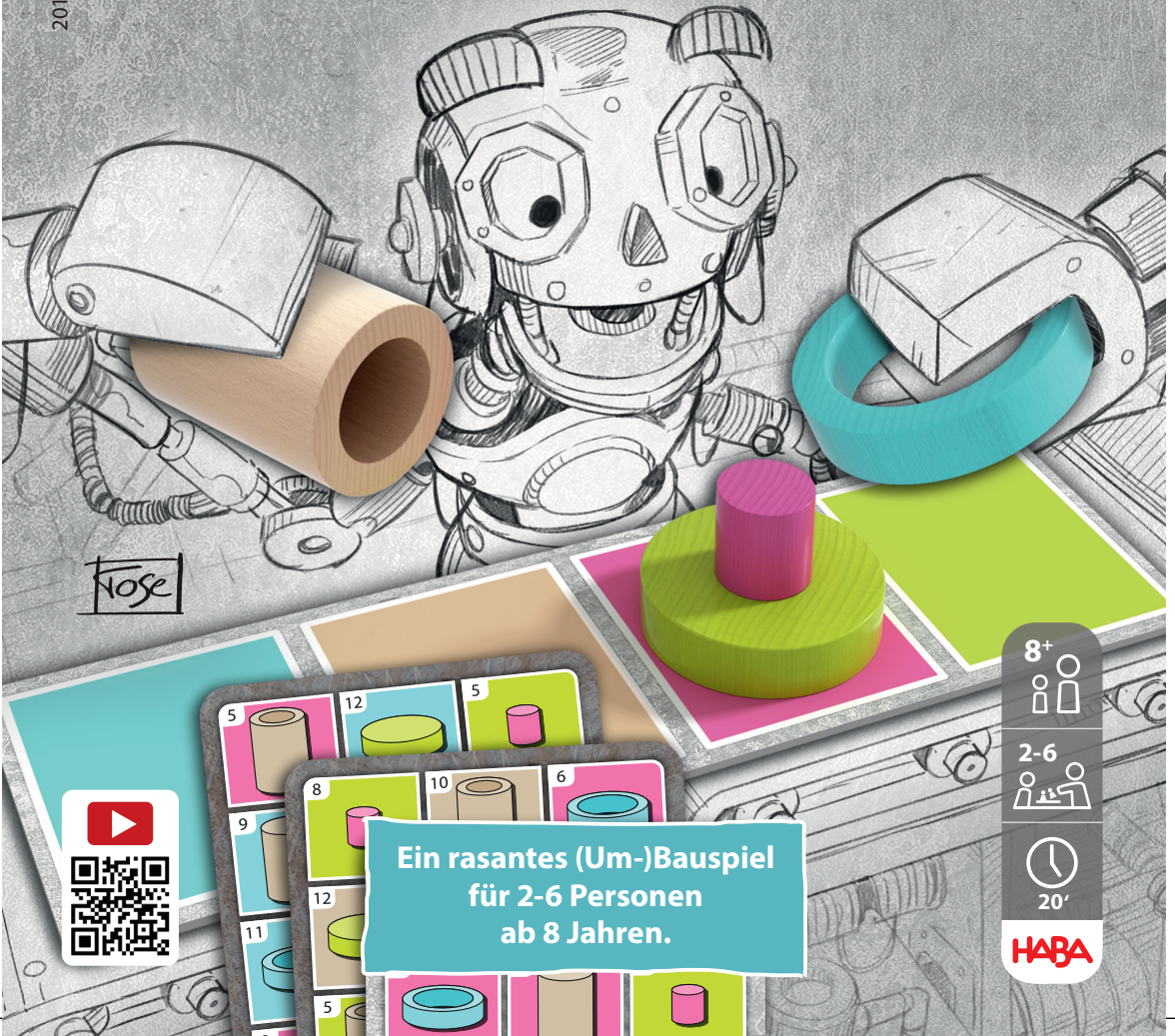




Fast Factory

Die ultimative
Team-Bau-Challenge

2011822001/2024



Ein rasantes (Um-)Bauspiel
für 2-6 Personen
ab 8 Jahren.

8+



2-6



20'

HABA



Bildet zwei Teams und schlüpft in die Rolle von hochambitionierten Montage-Robotern, bei denen jeder Handgriff sitzt!
Die Regeln sind denkbar einfach, die Aufträge überraschend knifflig: Es gilt, 4 Bauteile fehlerfrei hin- und herzubewegen, sie zu stülpen, zu wenden, zu stapeln und zu verschachteln. Der Schlüssel zum Erfolg sind Übersicht und Teamwork, ein ruhiges Händchen, Schnelligkeit und Nervenstärke. Das schnellere Team gewinnt die Auftragskarte.

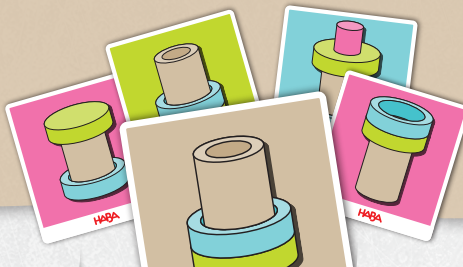
Drei gewonnene Auftragskarten bringen ein Goldenes Ticket – und zwei Goldene Tickets den Gesamtsieg.

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Autor: Ralf zur Linde

Illustration: Davide Tosello

Redaktion: Thade Precht



DAS IST DRIN:

2 Fließbänder

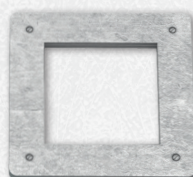


8 Bauteile

(je 2x grüne Scheibe, pinker Zylinder, braunes Fass, blauer Ring)

1 Presse

(bestehend aus 1 Rahmen, 1 Druckplatte, 1 Holzstab)



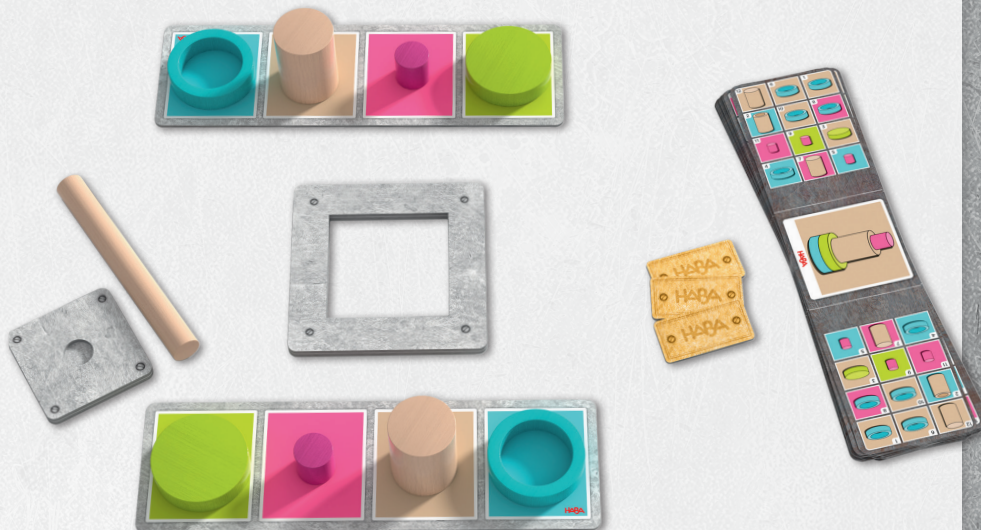
3 Goldene Tickets



20 Auftragskarten mit 40 Challenges

(hellgraue Seite „leicht“, dunkelgraue Seite „schwer“)

BEVOR ES LOSGEHT:



- Teilt euch möglichst gleichmäßig in **2 Teams** auf (eine Person mehr bzw. weniger pro Team ist okay).
- Beide Teams müssen sich am Tisch **gegenübersitzen**.
- Jedes Team legt ein **Fließband** und einen Satz **Bauteile** vor sich ab.
- Die Bauteile platziert ihr **farblich passend** auf den Feldern eures Fließbands – das ist die Startaufstellung.

Wichtig: Das Fass muss in der Startaufstellung immer geschlossen dastehen!

- Den Rahmen der **Presse** platziert ihr zwischen euch in der Tischmitte. Die Druckplatte und den Holzstab legt ihr daneben.
- Die **Goldenen Tickets** und den Stapel mit den **Auftragskarten** legt ihr etwas abseits vom Spielgeschehen bereit. Achtet darauf, dass bei den Auftragskarten die **dunkelgraue Seite nach oben** zeigt. Warum? Damit ihr die hellgraue Seite der euch gleich erwartenden Challenges nicht vorher schon seht.

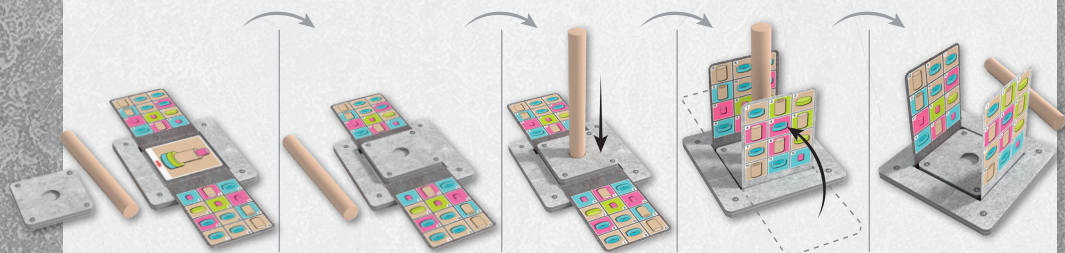
Hellgrau – Dunkelgrau, was ist der Unterschied?

Die Challenges auf der hellgrauen Seite sind leichter, weil die Arbeitsschritte dort **in Leserichtung nummeriert** sind. Hier herrscht eine klare Übersicht, wie ihr vorzugehen habt. Die Challenges auf der dunkelgrauen Seite sind schwerer, weil die Arbeitsschritte dort **chaotisch nummeriert** sind. Hier müsst ihr die Zahl des jeweils nächsten Arbeitsschritts immer erst suchen und finden. Habt ihr bereits etwas Übung und wollt die schwereren Challenges spielen? Dann legt die Auftragskarten einfach andersherum (mit der hellgrauen Seite nach oben) bereit.



JETZT GEHT'S LOS:

Presse aktivieren: Die älteste Person nimmt die oberste Auftragskarte vom Stapel und legt sie (ohne dass jemand die Rückseite sieht!) sanft und präzise auf den Rahmen. Mithilfe der Druckplatte und des Holzstabs wird die Presse aktiviert. Das funktioniert so:



Tipp: Klappen die beiden Enden der Auftragskarte dabei nicht auf Anhieb hoch! Dann probiert einfach etwas herum, bis ihr den richtigen Dreh bzw. Druck raus habt. Und sollten die Enden nach dem Hochklappen noch nicht senkrecht genug stehen bzw. noch nicht gut genug erkennbar sein, dürft ihr sie gerne händisch etwas überbiegen.

Sind die beiden Enden der Auftragskarte hochgeklappt? Dann geht jetzt alles ganz schnell: Jedes Team blickt auf eine identische Challenge mit 12 Arbeitsschritten. Auf ein gemeinsam vereinbartes Signal beginnen beide Teams gleichzeitig damit, die Arbeitsschritte von 1 bis 12 aufsteigend durchzuführen. Die jüngste Person in jedem Team übernimmt Arbeitsschritt 1. Danach wechselt ihr euch innerhalb der Teams in der immer gleichen Reihenfolge ab. Spielst du als „1-Personen-Team“? Dann übernimmst du einfach alle 12 Arbeitsschritte.

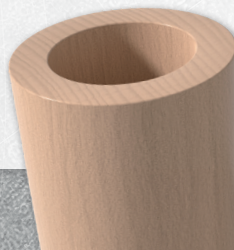
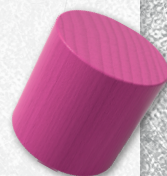
Wichtig: So wie einarmige Montage-Roboter, dürft auch ihr immer nur **eine Hand** benutzen. Die andere Hand bleibt still.

Was genau ist zu tun? Jeder dargestellte Arbeitsschritt enthält 2 Informationen:

- **die Art des Bauteils**, das ihr senkrecht anheben müsst (inklusive aller Bauteile, die sich eventuell darauf oder darin befinden!) und
- **die Farbe des Zielfeldes** auf eurem Fließband, auf das ihr dieses Bauteil anschließend mittig absetzen müsst.

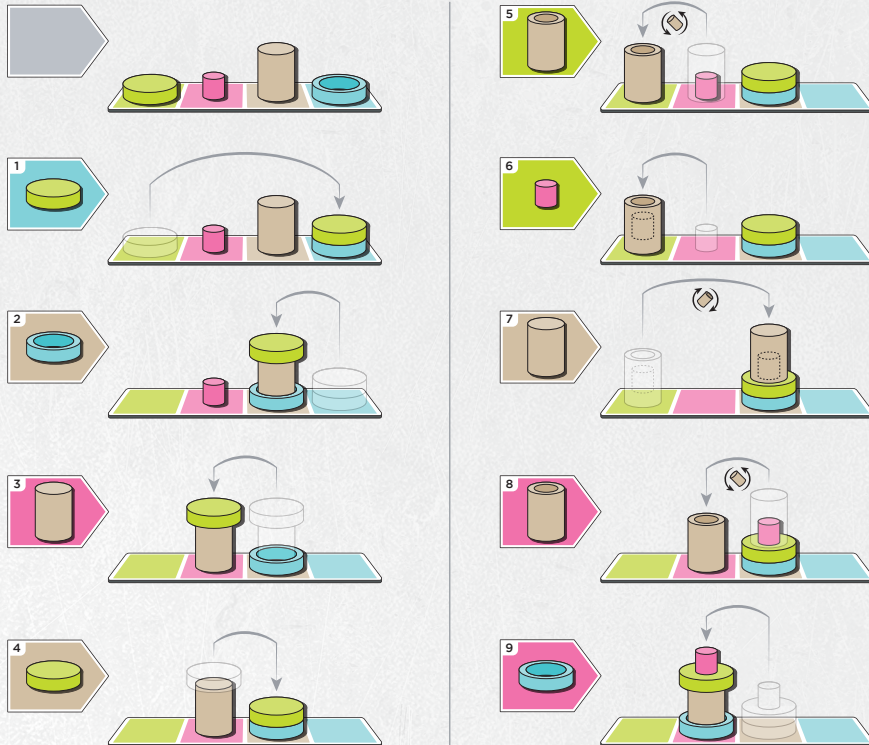
Aber nicht zu hastig, denn Fehler schleichen sich überraschend schnell und häufig auch unbemerkt ein! Zumal jedes Bauteil seine Besonderheit hat:

- Die **grüne Scheibe** nimmt immer alles mit, was auf ihr sitzt.
- Der **blaue Ring** lässt sich über das braune Fass und den pinken Zylinder „stülpen“.
- Der **pinke Zylinder** kann im offenen Fass „verschwinden“.
- Das **braune Fass** erfordert hohe Aufmerksamkeit: Liegt beim Anheben kein anderes Bauteil auf ihm drauf, muss es vor dem Absetzen **gewendet** werden. Aus einem offenen wird dann also ein geschlossenes Fass – und umgekehrt.



Tipp: Müsst ihr das offene Fass mitsamt dem pinken Zylinder darin wenden? Dann könnt ihr die Fass-Öffnung bis zum Absetzen mit dem Zeigefinger leicht verschließen. So rutscht euch der Zylinder nicht schon vorher ungewollt aus dem Fass.

Hier seht ihr Beispiele einiger aufeinanderfolgender Arbeitsschritte:



Fertig? Sobald ein Team alle 12 Arbeitsschritte durchgeführt hat, ruft es „Stopp!“. Hiermit endet die Runde sofort. Nehmt die Auftragskarte aus der Presse und wendet sie: Auf der Rückseite seht ihr die Lösung.

Entspricht das Ergebnis des schnelleren Teams dieser Lösung?

- **Ja!** Sehr gut. Das fertig gewordene Team erhält die Auftragskarte und legt sie vor sich ab.
- **Nein!** Schade. Das andere Team erhält die Auftragskarte und legt sie vor sich ab. Wenn ihr mögt, könnt ihr die Aufgabe gerne noch einmal gemeinsam durchgehen, um den bzw. die Fehler nachzuvollziehen.

Anschließend versetzt ihr die Bauteile auf euren Fließbändern wieder in die Startaufstellung (Fass geschlossen!). Nehmt die nächste Auftragskarte vom Stapel und startet die nächste Challenge. Wechselt euch gerne beim Aktivieren der Presse ab.





WANN IST SCHLUSS?

Sobald ein Team seine **dritte Auftragskarte** erhält, bekommt es dafür ein **Goldenes Ticket**. Alle bis dato gesammelten Auftragskarten **beider Teams** kommen auf einen gemeinsamen Ablagestapel. Das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.



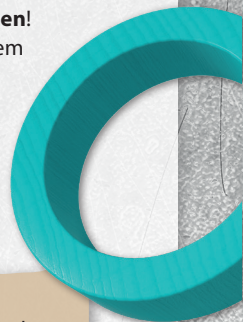
Sobald ein Team sein **zweites Goldenes Ticket** erhält, endet das Spiel:
Herzlichen Glückwunsch – ihr habt gewonnen! Die Tickets verschaffen euch Zugang zur illustren Welt der Roboter-VIP-Partys ...

SOLO-SPIELVARIANTE FÜR KNOBEL-FANS:

Du liebst hirnzwirblerische Herausforderungen? Dann schnapp dir ein Fließband und einen Satz Bauteile. Platziere die Bauteile in der Startaufstellung auf dem Fließband. Aktiviere eine beliebige Auftragskarte mit Hilfe der Presse. Nun durchläufst du wie üblich die 12 Arbeitsschritte – allerdings **rein gedanklich und ohne die Bauteile zu versetzen!** Fertig? Dann setz die Bauteile abschließend direkt und in finaler Anordnung auf dem finalen Feld zusammen. Nimm die Auftragskarte aus der Presse und wende sie:

Entspricht dein Ergebnis der Lösung?

- **Nein!** Schade. Versuch's direkt nochmal mit der nächsten Auftragskarte.
- **Ja!** Wow, die Macht deiner Gedanken versetzt Berge – oder zumindest schon einmal Bauteile!



Ralf zur Linde (Autor)

veröffentlichte sein erstes Spiel bereits 1992 während seines Studiums. Seither hat er rund 30 Spiele erfunden, von denen einige zum „Spiel des Jahres“ nominiert wurden oder auf den Empfehlungslisten landeten. Parallel dazu widmete er sich immer auch der Entwicklung digitaler Logikspiele. Sein erfolgreichstes Videospiel ist „Pushy“, das den Deutschen Bildungssoftware Preis gewann.

Davide Tosello (Illustrator)

ist ein italienischer Illustrator. Von Klein auf faszinierte ihn die Kunst des Zeichnens. Inzwischen illustriert er branchenübergreifend Videospiele, Brettspiele und Comicbücher. 2019 feierte er sein Debüt als Autor und Illustrator der Comicbuch-Reihe „BLUE au pays des songs“. Aktuell arbeitet er an einer neuen Serie mit dem Titel „Sofia“.

*Liebe HABA Spiele-Fans,
unter **www.haba-play.com/Ersatzteile** könnt ihr ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.*

HABA Sales GmbH & Co. KG, August-Grosch-Straße 28 - 38, 96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com, kundenservice@haba.de

© HABA-Spiele Bad Rodach 2024