

Steampunk Rally Fusion - Atomic Deluxe Edition - Kartentexte

Karte	Typ	Wann	Text
Repair Claws	Boost	Phase: Entlüftung	Entferne alle Würfel von Slots Deiner Erfindung, die nicht mehr als 2 Augen zeigen. Speicherslots werden ignoriert. Würfel dürfen zuvor reduziert werden.
Resonance-based Earthquake Inducer	Boost	Phase: Entlüftung	Jede Erfindung auf einem Feld mit Schadensanzeige erhält 1 Schaden. Markiere beliebige Felder mit je einem Zahnrad aus dem Vorrat, um dort angezeigte Schäden bis zum Ende des Spiels zu neutralisieren.
Roll Cage	Boost	-	Entferne all Deine Nicht-Cockpit-Maschinenteile und setze Dein Schaden-Messgerät auf "0".
Salvage Core	Boost	Phase: Entlüftung	Entferne 1 gelben Würfel. Werfe bis zu 12 in dieser Phase entlüfteter Würfel und füge sie Deinem Pool für die nächste Renn-Phase hinzu.
Sergei Korolev (Cockpit)	Start	-	Wenn Du 5 oder weniger Teile in Deiner Erfindung hast, erhalte 1 Fusionswürfel.
Spoiler	Silber	-	Zu Beginn einer Renn-Phase leg einen Fusionswürfel an den Rand eines Feldes. Erreichst Du dieses oder ein direkt angrenzendes Feld, darfst Du den Würfel behalten, sonst wirf ihn ab.
Stargate	M.Picchu	Feld: Artefaktzone	Verliere 1 Maschinenteil oder erhalte 3 Bewegungen mit verdoppelten Gelände-Schäden. Landest Du bei einem weiteren Artefakt, behandle es sofort.
Steal Credit	Boost	-	Eine vom Gegner gespielte Boost-Karte darfst Du hiermit bei Dir speichern und 2 Zahnräder nehmen. Gegen "Stolen Blueprints" gespielt werden beide Karten getauscht.
Steam Devils	Boost	Phase: Entlüftung	Erhalte 1 blauen und 1 gelben Würfel. Am Ende der Renn-Phase erhält jede Erfindung 2 Schaden, sofern sie sich nicht auf einem Feld mit Schadensanzeige befindet.
Stolen Blueprints	Boost	Phase: Entlüftung	Verwende diese Karte in der Draft-Phase, um vor Weitergabe zwei Karten zu entnehmen. Gib dafür diese Karte mit weiter.
Tentacles	Mars	Feld: Tripod	Verliere 1 Maschinenteil oder erhalte 2 Schaden.
Tesla Coil	Boost	Phase: Entlüftung	Erhalte 3 gelbe Würfel. Jeder Gegner erhält 1 gelben Würfel.
Thermal Desalinator (Maria Telkes)	Start	-	Speicher hier ungenutzte Würfel. Werfe und verwende diese in der nächsten Renn-Phase
Travelling Salesman	Boost	Phase: Entlüftung	Decke je 1 Karte vom Boost-Deck und jedem Maschinenteil-Deck auf und nimm davon eine nach Wahl. Beginnend beim am weitesten hinten liegenden Spieler darf jeder eine der übrigen Karten nehmen (bei Unentschieden in Zugreihenfolge)
Unknown Alloy	M.Picchu	Feld: Artefaktzone	Erhalte 2 blaue Würfel und repariere 1 Schaden. Zieh von einem der Stapel ein Maschinenteil oder eine Boost-Karte und verwende sie.
Vibronic Coupling	Boost	-	Ziehe 2 silberne Maschinenteile und behalte eines davon. Sind (ohne Cockpit) wenigstens die Hälfte Deiner Maschinenteile silber, erhalte 4 Bewegungen.
Weather Machine	Boost	Phase: Entlüftung	Erhalte 1 gelben Würfel. Bis zum Ende der Renn-Phase dieser Runde verursachen alle Felder ohne Schadensanzeige hiermit 1 Schaden.
Yoyodine Generator	Kupfer	-	Wenn Du 1 Karte (Draft-Phase) verkaufst, erhalte 1 roten Würfel.

Steampunk Rally Fusion - Atomic Deluxe Edition - Kartentexte

Karte	Typ	Wann	Text
Acid Rain	Boost	Phase: Entlüftung	Erhalte 2 Zahnräder. Nach der nächsten Instandhaltungs-Phase verlieren alle Erfinder alle goldenen Maschinenteile mit Würfeln darauf.
Aerodynamics	Boost	-	Entferne 2 rote Würfel. Hat Deine Erfindung keine offenen Anschlüsse, erhalte 3 Bewegungen.
Aerofoil	Boost	-	Entferne 2 rote Würfel. Hat Deine Erfindung keine nach oben weisenden offenen Anschlüsse, erhalte 1 Bewegung je Schaden auf Deinem Messgerät.
Aether Tear	Boost	Phase: Entlüftung	Entferne bis zu 4 Würfel auf Slots gegnerischer Erfindungen, würfle sie und behalte sie in Deinem Pool. Würfel von Speicher-Slots dürfen nicht genommen werden.
A-Machine (Alan Turing)	Start	-	Du kannst diese Karte abgeben, um die Effekte einer Boost-Karte zu ignorieren.
Ambulators	Gold	-	? = Anzahl Teile in Deiner Erfindung
Annig Ram	Silber	Phase: Entlüftung	Wirfst Du diese Karte ab, erhalten alle auf Deinem Feld oder vor Dir liegenden Erfindungen 2 Schaden.
Apergy Manipulator	Boost	-	Erhalte 1 gelben Würfel. Drehe bis zu 2 Würfel in Deinem Pool auf beliebige Seiten.
Asima Chatterjee (Cockpit)	Start	-	Wenn Du 1 Karte (Draft-Phase) verkaufst, erhalte 1 Zahnrad.
Autogyro	Gold	-	? = Anzahl Teile in Deiner Erfindung
Back to the Drawing Boards	Boost	-	Hast Du 4 oder weniger Maschinenteile, darfst Du entweder die bereits entfernte Start-Karte (die zweite neben dem Cockpit) einbauen oder alle Nicht-Fusions-Würfel entfernen.
Barbage Assembler	Kupfer	-	Wenn Du 1 Karte (Draft-Phase) verkaufst, erhalte 1 Zahnrad.
Bathyscape Balloon (Auguste Piccard)	Start	-	Du kannst diese Karte abgeben, um die Effekte einer Boost-Karte zu ignorieren.
Black Holes	Boost	Phase: Entlüftung	Reihum entscheidet jeder Gegner, entweder ein Maschinenteil zu verlieren oder auf dem Kurs Dir 2 Felder entgegen zu kommen. Danach darfst Du eines der ausgebauten Maschinenteile nutzen.
Black Smoke	Mars	Feld: Tripod	Ziehe 1 Feld zurück oder verliere 1 Maschinenteil
Brain Drain	Boost	Phase: Entlüftung	Spieler vor Dir im Rennen müssen Dir entweder all ihre Zahnräder geben oder ihre Glühbirne verdecken.
Brine Monkeys	Boost	Phase: Entlüftung	Reihum entscheidet jeder Gegner, entweder 2 Schaden zu nehmen oder Dir zu erlauben, einen Deiner Nicht-Fusions-Würfel von einem Platz Deiner Erfindung auf einen leeren ihrer Erfindung zu stellen. Die Maschine wird hierdurch nicht aktiviert.
Catalytic Reactor	Boost	-	Entferne 1 roten Würfel. Entferne beliebige Teile Deiner Erfindung und erhalte je 3 Würfel in Farbe, die in Ecke der Karte zu sehen ist.
Catapult	Boost	Phase: Entlüftung	Erhalte 4 sanfte Bewegungen und 1 Schaden. In der Renn-Phase erhältst Du keine Bewegungen. Am Ende der Renn-Phase erhalten alle Gegner auf Deinem Feld oder bis zu 3 Felder voraus 2 Schaden.
Cheat	Boost	-	Erhalte 1 bzw. 2 sanfte Bewegungen, wenn Deine Erfindung (mit Cockpit) aus weniger als 8 bzw. 5 Teilen besteht.

Steampunk Rally Fusion - Atomic Deluxe Edition - Kartentexte

Karte	Typ	Wann	Text
Classical Tunneling	Boost	Phase: Entlüftung	Entferne 1 blauen Würfel. Markiere mir 1 blauen Würfel aus dem Vorrat 1 Feld. Spieler mit 5 oder weniger Maschinenteilen dürfen dieses überspringen. Schadensanzeigen auf dem Feld werden durch sanften Bewegungen nicht verhindert.
Containment Basin	Kupfer	-	Du kannst einen auf dieser Karte gespeicherten Fusions-Würfel abgeben, um die Effekte einer Boost-Karte zu ignorieren.
Cosmic Knowledge	M.Picchu	Feld: Artefaktzone	Erhalte 2 gelbe Würfel. Schau Dir die 2 obersten Artefakte-Karten an und lege sie beliebig oben und/oder unten zurück ins Deck. Bist Du der erste Spieler, der diese Zone aktiviert, verliere 1 Maschinenteil.
Cow Catcher	Boost	-	Erhalte 2 Bewegungen. Entferne 1 Schaden. Spielst Du diese Karte in der letzten Runde, gewinnst Du alle Unentschieden.
Disintegrator Ray	Boost	Phase: Entlüftung	Deine Gegner erhalten je Maschinenteil über 6 je 1 Schaden.
Electromagnet	Boost	Phase: Entlüftung	1 Bewegung je Erfindung vor Dir im Rennen. Danach führende Erfindung(en) -1 Feld zurück ziehen.
Escher Field	Boost	-	Drehe ein Maschinenteil um 90 Grad oder gar kopfüber, es muss eine übliche Verbindung haben. Diese Teil darf nicht mehr entlüftet werden. Alle Würfelkosten auf diesem Teil entsprechen jetzt einem *
Faraday Cage	Boost	-	Entferne 1 gelben Würfel, entferne 1 Schaden. Direkt nach einer gegnerischen Boost-Karte ausgespielt darfst Du diese und nach Wahl weitere in dieser Runde ignorieren.
Flywheel	Kupfer	-	Speicher hier ungenutzte Würfel. Werfe und verwende diese in der nächsten Renn-Phase
Freeze Ray	Boost	Phase: Entlüftung	Entferne 5 rote Würfel. In dieser Runde können Felder ohne Schadensanzeige nur mit 2 normalen oder 1 sanfte Bewegung erreicht werden.
Galvanic Forge	Kupfer	-	? = Anzahl Teile in Deiner Erfindung
Grapple Claws	Boost	Phase: Entlüftung	Reihum muss jeder Gegner 1 Schaden nehmen oder Dir 1 Bewegung erlauben.
Greek Fire	Boost	Phase: Entlüftung	Entferne 1 roten Würfel. Leg einen roten Würfel an den Rand eines Feldes der Rennstrecke. Dieses Feld erzeugt 2 Schaden bis Rundenende.
Harpoon Havoc	Boost	Phase: Entlüftung	Zeige auf ein gegnerisches Maschinenteil (kein Cockpit). Dieses soll entfernt werden. Falls nicht, erhältst Du 1 Bewegung, der Gegner muss 1 Feld zurück und Du darfst diesen Effekt erneut nutzen, aber bei jedem Gegner nur einmal.
Harvesting	Mars	Feld: Tripod	Verdecke die Glühbirne für die nächste Runde oder verliere 1 Maschinenteil und entlüfte 2 Würfel in der Farbe wie auf der Ecke des Teils gezeigt (falls vorhanden).
Heat Ray	Mars	Feld: Tripod	Verliere 1 Maschinenteil mit Würfeln in der Ecke (falls vorhanden) und erhalte 4 Würfel dieses Typs.
Hugh's Hydraulic Excavator	Boost	-	Entferne 1 blauen Würfel. Bis zum Ende der Runde erhältst Du 2 Zahnräder zusätzlich für jeden Schaden von Schadensanzeigern.
Hurricane (Elsie MacGill)	Start	Phase: Entlüftung	Wirfst Du diese Karte ab, erhalten alle auf Deinem Feld oder vor Dir liegenden Erfindungen 2 Schaden.

Steampunk Rally Fusion - Atomic Deluxe Edition - Kartentexte

Karte	Typ	Wann	Text
Hydrolysis	Boost	-	Entferne 1 blauen Würfel. Du darfst 1 Maschinenteil und 3 Würfel aus Deinem Pool abgeben, um 9 Zahnräder zu erhalten.
Inspiration	Boost	-	Decke Deine Glühbirne wieder auf.
Jump Jets	Boost	-	Entferne 1 blauen Würfel, erhalte 1 sanfte Bewegung und 1 Schaden je 5 Maschinenteile in Deiner Erfindung.
Jury Rig	Boost	-	Gib bis zu 10 Zahnräder ab. Für je 2 erhältst Du 1 Bewegung.
Lab Assistant	Boost	Phase: Entlüftung	Entferne 1 Maschinenteil. Baue ein ungenutztes Cockpit ein. Deine Erfindung explodiert erst, wenn das letzte Cockpit entfernt wird.
Leonardo Da Vinc (Cockpit)	Start	-	Aktiviere einmalig ein anderes Deiner Maschinenteile, als hätte es eine Glühbirne.
Lorentz Turrets	Secret	-	Alle Gegner ziehen 1 / 2 / 3 Felder zurück.
Magnet Claw	Boost	Phase: Entlüftung	Entferne 1 gelben Würfel. Markiere ein Feld mit 1 gelben Würfel vom Vorrat. Gegner, die in oder durch dieses Feld in der Renn-Phase ziehen, verlieren (am Ende der Renn-Phase) 1 Maschinenteil. Du darfst 1 der abgelegten Maschinenteile verwenden.
Mass Ejection	Boost	-	Hast Du in der Schaden-Phase dieser Runde wenigstens 3 Teile verloren, entferne 1 blauen und 1 roten Würfel und erhalte 2 sanfte Bewegungen. Danach erhalten andere Erfinder hinter Dir 1 Zahnrad.
Mercury-Arc Generator	Kupfer	-	Wenn Du 1 Karte (Draft-Phase) verkaufst, erhalte 1 gelben Würfel.
Meteor Shower	Boost	Phase: Entlüftung	Bestimme reihum bei jedem Gegner ein freies Würfelfeld auf ihrer Erfindung. Jeder Gegner entscheidet, seinen Slot ohne Aktivierung mit einem Fusions-Würfel (vom Vorrat) zu blockieren oder Du erhältst einen Fusionswürfel.
Non-Regulation Pack Mules	Boost	Phase: Entlüftung	Liegt wenigstens ein anderer Erfinder vor Dir im Rennen, erhalte bis zu 4 Bewegungen. Du darfst kein Feld mit anderen Erfindern betreten.
Optimization	Boost	Phase: Entlüftung	Erhalte 1 Bewegung (max. 5) je 3 Zahnräder in Deinem Besitz.
Particle Beam	Boost	-	Entferne 1 gelben Würfel. Gegner erhalten 3 Schaden abzgl. 1 pro Erfindung, die vor ihm im Rennen liegt.
Pit Stop	Boost	Phase: Entlüftung	Lege 1 Zahnrad vom Vorrat auf ein Feld. Am Ende der Renn-Phase darf jeder Erfinder dort 3 Schaden entfernen und 3 Zahnräder erhalten.
Polymerization	Boost	-	Repariere 1 Schaden, gib beliebige Würfel aus Deinem Pool für Zahnräder zurück.
Pressure Plate	M.Picchu	Feld: Artefaktzone	Erhalte 2 rote Würfel und 2 Zahnräder. Alle Erfinder auf dem nächsten Track-Teil erhalten 2 Schaden.
Radiation	Boost	Phase: Entlüftung	Erhalte 3 rote Würfel für jeden Fusions-Würfel in Deiner Erfindung. Jeder Spieler erhält 1 Fusionswürfel je gespeicherter Boost-Karte bei Beginn dieser Phase (diese Karte nicht eingerechnet).
Recoil Generator	Kupfer	-	Wenn Du 1 Karte (Draft-Phase) verkaufst, erhalte 1 blauen Würfel.
Red Weed	Mars	Feld: Tripod	Entferne 2 Zahnräder oder verliere 1 Maschinenteil und erhalte 2 Zahnräder.