The Next Big PALOOKA — Module

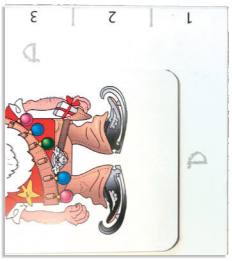
Die Module sind für erfahrene (und ältere) Palookas gedacht und bieten euch weitere Möglichkeiten, um das Suchen und Erfühlen der Teile im Beutel abwechslungsreicher und das Spiel noch spannender zu machen.

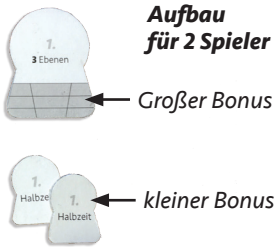
Weiteres Spielmaterial (Module)

- 1 Großer Bonus (für 3 Ebenen)

Pro Spieler:

- 1 Ausbau-Teil (Förderband)
- 2 Schutt-Teile
- 1 Bauplatz (Rückseite) mit Wache und 1 kleiner Bonus





Aufbau für 2 Spieler

Großer Bonus

kleiner Bonus

Tipp: Ihr könnt das Spiel mit einem Modul oder mit mehreren Modulen beliebig erweitern. Spielt ihr mit allen Modulen, dann könnt ihr in der Aktionsphase die Karten zunächst verdeckt (d. h. mit den Rückseiten nach oben) auswählen und ausspielen, und euren Helfer auf die Rückseite stellen, wenn ihr eine Aktion verdoppeln wollt.

Großer Bonus (Modul 1)

Legt beim ***Aufbau*** den **Großen Bonus** neben dem Spielplan bereit.

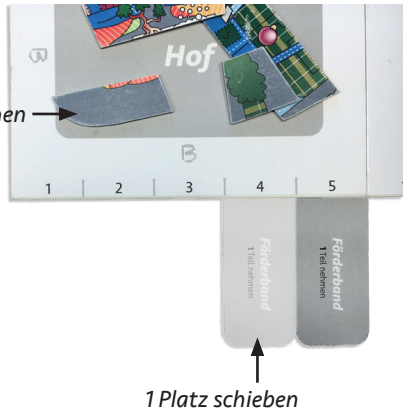
- Wer zuerst die untersten **3** Ebenen des eigenen Bauwerks komplett aus Puzzle-Teilen gebaut hat (Gerüst-Teile müssen überbaut sein), bekommt dafür **sofort** den Großen Bonus und legt ihn neben den Bauplatz.

Wertung: *Am Ende des Spiels bringt der Große Bonus zusätzlich* ***4 Punkte.***

Ausbau-Teil „Förderband“ (Modul 2)

Werft beim ***Aufbau*** das **Förderband** (zusammen mit den anderen Ausbau-Teilen) in euren Beutel.

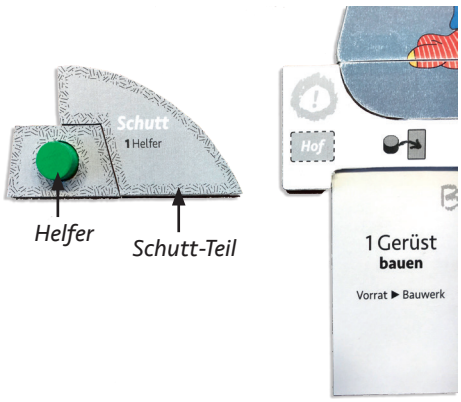
- Ziehst du das Förderband in der Zieh- oder Aktionsphase aus deinem Beutel, legst du es danach an die Nummer 5 der Rampe (Förderleistung = 5 Teile).
- In der Ziehphase kannst du direkt das Puzzle-Teil nehmen, das du an das Förderband angelegt hast und auf einen freien Lagerplatz in dein Lager legen (oder in den Hof).
- In der Aktionsphase kannst du damit pro Durchgang **1** Teil aus deinem Hof nehmen und auf einen freien Lagerplatz in dein Lager legen. **Beachte:** Nimmst du in der Aktionsphase 1 Teil, dann ***schiebst*** du dein Förderband um ***1 Platz*** an der Rampe nach links. Sobald du das letzte Teil (Nummer 1 der Rampe) genommen hast, ist das Förderband aus dem Spiel.



Schutt-Teile (Modul 3)

Legt beim ***Aufbau*** den 2-teiligen **Schutt** neben euren Bauplatz.

- In der Aktionsphase kannst du wahlweise deinen **Helfer** auf dem **Schutt** einsetzen, anstatt auf einer Aktionskarte (mit **„2×“**). Damit kannst du beide Schutt-Teile entweder in 1 fremden Beutel werfen oder auf 2 fremde Beutel verteilen.
- Hat dir jemand Schutt in deinen Beutel geworfen und ziehst du 1 Schutt-Teil in der Ziehphase heraus, dann legst du es regulär an deine Rampe. Du kannst Schutt auch in der Aktionsphase herausziehen. In beiden Fällen darfst du das Schutt-Teil „entsorgen“, d. h. danach ist es aus dem Spiel.
- **Hinweis:** Du kannst auch vermeiden, Schutt aus deinem Beutel zu ziehen, da dieser wertlos ist.

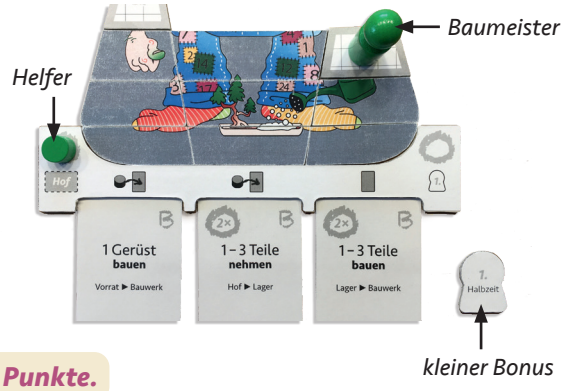


The Next Big PALOOKA *Prototyp | Spielregel Module v1.1 (Stand: 01.03.2023)*
Autor und Illustration: Gerhard Junker | Kahlharz 2 | 73660 Urbach
© 2023. Alle Rechte vorbehalten.

Bauplatz mit Wache und kleiner Bonus (Modul 4)

Stellt beim ***Aufbau*** euren Baumeister und Helfer auf die Rückseite eures **Bauplatzes** und legt **1 kleinen Bonus** (pro Spieler) neben dem Spielplan bereit.

- In der Aktionsphase kannst du wahlweise deinen **Helfer** auf deinem Bauplatz als Wache stehenlassen, anstatt auf einer Aktionskarte (oder dem Schutt) einzusetzen. Dann sind in diesem Durchgang **alle** (eigenen und fremden) Teile in deinem Hof geschützt und dürfen nicht versetzt werden.
- Wer nach **Runde 2** (zur Halbzeit) mit seinem **Baumeister** die höchste komplette Ebene erreicht hat, bekommt dafür **1 kleinen Bonus** und legt diesen neben den Bauplatz. Wenn mehrere gleichauf sind, bekommen alle am Gleichstand Beteiligten diesen Bonus.



Wertung: *Am Ende des Spiels bringt der kleine Bonus zusätzlich* ***2 Punkte.***

The Next Big PALOOKA — Solovariante

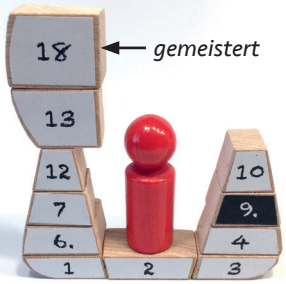
Der ***Aufbau*** der Solovariante ist wie beim Grundspiel, bis auf folgende Änderungen:

- Wähle einen Hof an dem du sitzt, sowie 1 weiteren fremden Hof. Der Start-Pöppel bleibt in der Schachtel. Stelle dafür die Sanduhr in die Mitte des Spielplans. Decke die anderen beiden Höfe ab und stelle auf den fremden Hof 1 fremden Baumeister in einer beliebigen Spielfarbe.
- Sortiere die **16 Probekarten** nach Schwierigkeitsgrad (**I – IV**). Mische verdeckt die 4 Probekarten eines Schwierigkeitsgrads und lege jeweils 1 Stapel links neben den Spielplan.

Der ***Ablauf*** ist wie beim Grundspiel, bis auf folgende Änderungen in der Ziehphase:

- Ziehe zunächst **3** Teile aus deinem Beutel und lege diese unterhalb deines Hofs an die Rampe. Dafür hast du Zeit bis die Sanduhr abgelaufen ist. Wenn die Zeit vorher abgelaufen ist, darfst du keine weiteren Teile ziehen. Danach ziehst du ohne Zeitdruck **2** Teile aus deinem Beutel und legst sie unterhalb des fremden Hofs an die Rampe. **Beachte:** An die Rampe des fremden Hofs darfst du kein Ausbau-Teil legen.
- Die Puzzle-Teile an den beiden Rampen legst du anschließend in den jeweiligen Hof.

1 Probekarte (Aufgabe) meistern für Aktion „1 Teil abreißen“: Decke 1 Probekarte vom Stapel der aktuellen Runde auf (z. B. in Runde 2 vom Stapel mit Schwierigkeitsgrad II) und lege diese Karte in Abschnitt **a)** auf die ausgespielte Aktionskarte.
Der ***Ablauf*** in Abschnitt **b)** ist wie bei der Probe-Erweiterung, mit folgender Änderung: Baue aus den Holzteilen die jeweilige Aufgabe nach. Dafür hast du 2× 30 Sekunden Zeit, d. h. du kannst die Sanduhr umdrehen ***bevor*** die Zeit abläuft. **Beachte:** Für die Aufgaben mit Baumeister nimmst du den vom fremden Hof. Meisterst du die Aufgabe **nicht**, musst du 1 ungeschütztes Teil von deiner höchsten Ebene abreißen. Jede rechtzeitig ***gemeisterte*** Probekarte legst du neben deinem Bauplatz ab. Diese bringen dir am Ende des Spiels zusätzliche Punkte je nach Schwierigkeitsgrad.

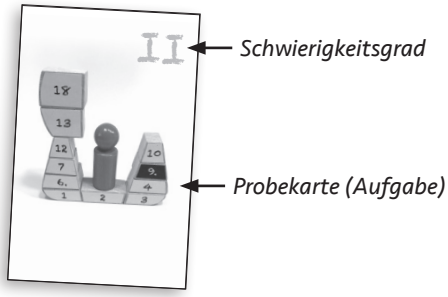


Ende des Spiels (Wertung Solovariante)

Das Spiel endet nach der Runde, in der du den Mega-Pöppel komplett aus 20 Teilen gebaut und mit deinem Baumeister die oberste Ebene erreicht hast. Du hast dann gewonnen. Hast du die oberste Ebene **nach Runde 4** nicht erreicht, dann hast du leider verloren. Gewertet werden nur gewonnene Spiele.

Wertung: *Die Probekarten bringen dir zusätzliche Punkte zur regulären Wertung. Schwierigkeitsgrad* ***I*** *bringt dir* ***1 Punkt****,* ***II*** *bringt dir* ***2 Punkte****,* ***III*** *bringt dir* ***3 Punkte*** *und* ***IV*** *bringt dir* ***4 Punkte****.*

≤ 19 Punkte *— Glückwunsch, du hast immerhin gewonnen.*
20 – 29 Punkte *— Oh wie niedlich, so ein kleiner Palooka.*
30 – 39 Punkte *— Feiere dich selbst als großen PALOOKA.*
40 Punkte *— Das erreichen nur die allergrößten PALOOKAS.*



Nimmst du die Herausforderung an? Viel Erfolg!