

ANLEITUNG

CLOUDAGE

ALEXANDER PFISTER
ARNO STEINWENDER

Die mysteriöse Geheimgruppe „CLOUD“ hat mit einem weltweit koordinierten Schlag zahlreiche Ölanlagen und Wälder in Brand gesetzt, mit dem Ziel die Welt zu destabilisieren. Die Folge war eine Umweltkatastrophe mit verheerenden Auswirkungen für den ganzen Planeten.

Fünfzehn Jahre nach diesem Inferno fliegt ihr in euren Luftschiffen über ausgetrocknete Landstriche. Auf der Suche nach einem besseren Leben bereist ihr Städte, schickt Drohnen aus, um Ressourcen zu sammeln und kämpft gegen die CLOUD Milizen.

In dieser Anleitung findet ihr verschiedene Möglichkeiten, wie CLOUDAGE gespielt werden kann.

Je nach Vorliebe könnt ihr nacheinander die 7 Kapitel der Kampagne durchspielen oder ihr wählt eines der drei unabhängigen Szenarios. Für das erste Spiel empfehlen wir mit Kapitel 1 oder Szenario 1 zu starten. Es ist um eine Runde kürzer und hilft euch einen schnellen Einstieg zu finden. Im Laufe der Kampagne werden zusätzliche Spielelemente freigeschaltet. Ihr erlebt und steuert dabei die Geschichte aktiv.

SPIELMATERIAL



4 doppelseitige Spielplanteile



39 Stadtkarten



79 Projektkarten



38 Storykarten



6 Wolkenhüllen



12 Missionskarten



3 Szenario-karten



36 Wasser,
12 Wasserplättchen



40 Jung-pflanzen



28 Metall,
8 Metallplättchen



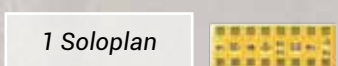
1 Stoff-beutel



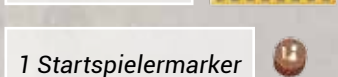
1 Produktionsplan



1 doppelseitiger Stadtplan



1 Soloplan



1 Startspielermarker

In jeder Spielerfarbe:



8 Marker



1 Siegpunktmarker



1 Siegpunkt-plättchen
50/100



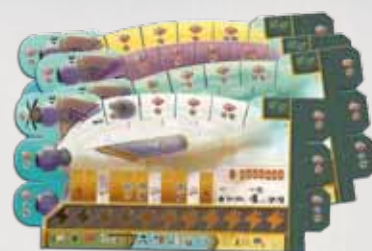
1 Drohne



1 Produktions-marker



1 Energiemarker



1 Luftschiff-Tableau mit 10
Upgrades



1 Luftschiff



7 Navigationsstartkarten

15 Legacyplättchen
(L1-L15)

2 Druckverschlussbeutel,
2 Stickerbögen

IMPRESSUM

AUTOREN: Alexander Pfister, Arno Steinwender

ILLUSTRATOR: Christian Opperer

REDAKTION: Tino Jokic



© 2020 Nanox Games e.U.
A-2540 Bad Vöslau
Waldwiese 6/23
Österreich
www.nanox.games

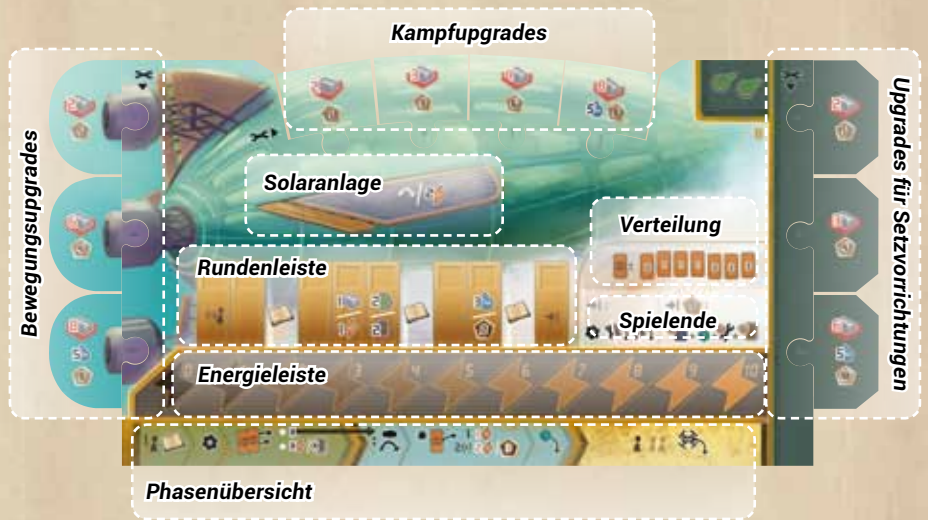
BESONDERER DANK ERGEHT AN: Sofia, Tini & Manuel, Paul, Wolfgang, Peter, Patrick, Johanna, Andreas und der kompletten Runde von den Montags- und Mittwochsstammtischen;
Die Agentur bedankt sich bei allen TestspielerInnen vom White Castle AutorInnenstammtisch, den White Castle Büro Sessions und besonders Cloudy Chris Blatakes.

Änderungen in Material und Ausstattung vorbehalten.

Luftschiff tableau

Das Luftschiff tableau ist in folgende Bereiche unterteilt:

- Die **Phasenübersicht** beschreibt mit Symbolen den Ablauf der einzelnen Phasen. Der aktuelle Startspieler kann den Startspielermarker auf die einzelnen Phasen stellen, um anzuzeigen in welcher Phase ihr euch befindet.
- Die **Energieleiste** nutzt du, um den aktuellen Stand deiner Energie anzuzeigen. Erhältst oder verbrauchst du Energie, dann bewegst du den Energiemarker auf der Energieleiste entsprechend vorwärts oder rückwärts.
- Auf der **Rundenleiste** platzierst du bei Spielbeginn deine Marker. Die Anzahl der Marker auf der Rundenleiste entspricht der Anzahl an noch zu spielenden Runden.
- Rechts neben der Rundenleiste ist die **Verteilung** der Werte deiner **Navigationsstartkarten** abgebildet.
- Nach der letzten Runde wird das **Spielende** ausgelöst. Hier ist eine symbolische Darstellung des Ablaufs abgebildet.



- Du kannst dein Luftschiff in 3 Bereichen ausbauen (in den Kapiteln 1 und 2 bzw. Szenario 1 nur in 2 Bereichen). In jedem Bereich darfst du immer nur das derzeit billigste Upgrade bauen und kannst dabei keines überspringen.
- Es gibt **3 Bewegungsupgrades**, die dir dauerhaft je 1 zusätzlichen Bewegungspunkt geben.
- Es gibt **4 Kampfupgrades**, die dir dauerhaft je 1 zusätzliche Kampfstärke geben.
- Ab Kapitel 3 bzw. Szenario 2 gibt es **3 Upgrades**, um neue **Setzvorrichtungen** zu bauen.
- Dein Luftschiff hat standardmäßig eine **Solaranlage**, die in der Bewegungsphase 2 Energie produziert oder alternativ 1 Bewegungspunkt bringt.

Produktionsplan & Siegpunkteleiste

- Auf dem Produktionsplan markierst du deine aktuelle Stufe.
- Du beginnst ganz links bei **Stufe 0** und kannst im Laufe des Spiels bis zur Produktionsstufe 10 aufsteigen.
- **Zwischen den Produktionsstufen 1-2, 3-4 und 7-8** gibt es Belohnungen. Sobald du deine Produktion von Stufe 1 auf Stufe 2 erhöhst, erhältst du sofort und einmalig 2 Projektkarten.
- Bei **Stufe 10** gilt: Jedes Mal, wenn du weiter aufsteigen könntest, erhältst du stattdessen sofort 2 Siegpunkte, bleibst aber auf Stufe 10.
- Rund um den Produktionsplan ist die **Siegpunkteleiste**. Den Siegpunktmarker fährst du so außen entlang, dass er auf deinen aktuellen Punktestand zeigt.

- Für die **Produktion** benötigst du Energie. Auf Stufe 0 kannst du in der Produktionsphase 1 Energie abgeben um 2 Wasser zu erhalten. Auf höheren Produktionsstufen ist es möglich Wasser und Siegpunkte zu produzieren.



Siegpunkte mit diesem Hintergrund erhältst du **sofort**.



Siegpunkte mit diesem Hintergrund erhältst du **bei Spielende**.

Die Spielpläne

Es gibt 4 doppelseitige Spielpläne:



1A bzw. 1B 2A bzw. 2B 3A bzw. 3B 4A bzw. 4B

- Jeder Spielplan besteht aus mehreren Hexagon Feldern.
- Die von Wolken überdeckten Städte am Spielplan erstrecken sich über ein oder mehrere Hexagon Felder. Jedes Hexagon Feld, in das eine Stadt zumindest teilweise hineinragt, ist ein **Stadtfeld**.
- Die meisten **Städte** haben einen Namen, einen Kampfwert und eine Beute. Die Beute erhält man, wenn man den Kampf gewinnt.
- Es gibt Felder die **mehr als einen Bewegungspunkt** benötigen, um auf sie zu ziehen.
- Manche Felder beinhalten einen **Fund**. Sobald du auf oder über einen Fund ziehst, erhältst du ihn sofort.

Spielplanbezeichnung

Stadtname

Kampfwert & Beute

**Benötigt 2
Bewegungspunkte**

Fund

**Borderville
erstreckt sich über
3 Stadtfelder**



Projektkarten Jede Projektkarte ist in folgende Bereiche unterteilt:

Rückseite



Einmaliger Effekt

Die Kosten um dieses Projekt umzusetzen (hier: 3 Wasser und 1 Projektkarte abwerfen)

**Produktionsfortschritt:
Es gibt Projektkarten die 0, 1 oder 2 Schritte auf der Produktionsleiste bringen (hier im Beispiel 1 Schritt).**

Kartenbezeichnung

Siegpunkte bei Spielende

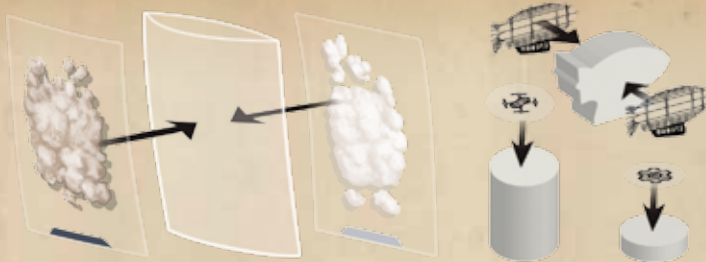


Karteneffekt (hier: erhalte 2 Metall vom Vorrat)

Beschreibung Karteneffekt

Projektkartennummer

VOR DEM ERSTEN SPIEL



- Klebt je 1 **Wolkensticker** vorsichtig auf die Vorder- und Rückseiten jeder Kartenhülle. **Achtet darauf, dass der blaue Balken bei der geschlossenen Seite der Hülle ist.** Die Kombination der Wolken ist frei wählbar und hat keinen Einfluss auf das Spiel. Bläschen oder ein Knick auf diesen „Wolkenhüllen“ stören im Spiel nicht.

- Die **Luftschiffe, Drohnen und Produktionsmarker** könnt ihr ebenfalls mit Stickern bekleben. Wir empfehlen die schwarzen Sticker für die hellen und die weißen Sticker für die eher dunklen Spielerfarben zu verwenden. Klebt den **Sticker** auf den braunen Startspielermarker.
- Klebt den Sticker auf einen **Druckverschlussbeutel**. Gebt alle Projektkarten mit den Nummern 1 bis 8 und die **Legacyplättchen** L1 bis L15 in diesen Beutel. Dieser Beutel beinhaltet Spielmaterial das noch nicht freigeschaltet wurde und ist daher „inaktiv“.
- Klebt den -Sticker auf einen anderen Druckverschlussbeutel. Im Laufe der Kampagne werden Projektkarten und Legacyplättchen vom -Beutel über Storykarten freigeschaltet und somit „aktiv“. Nach jedem Kapitel räumst du alle aktiven Legacyplättchen und Projektkarten in den -Beutel.

1. SPIELPLÄNE

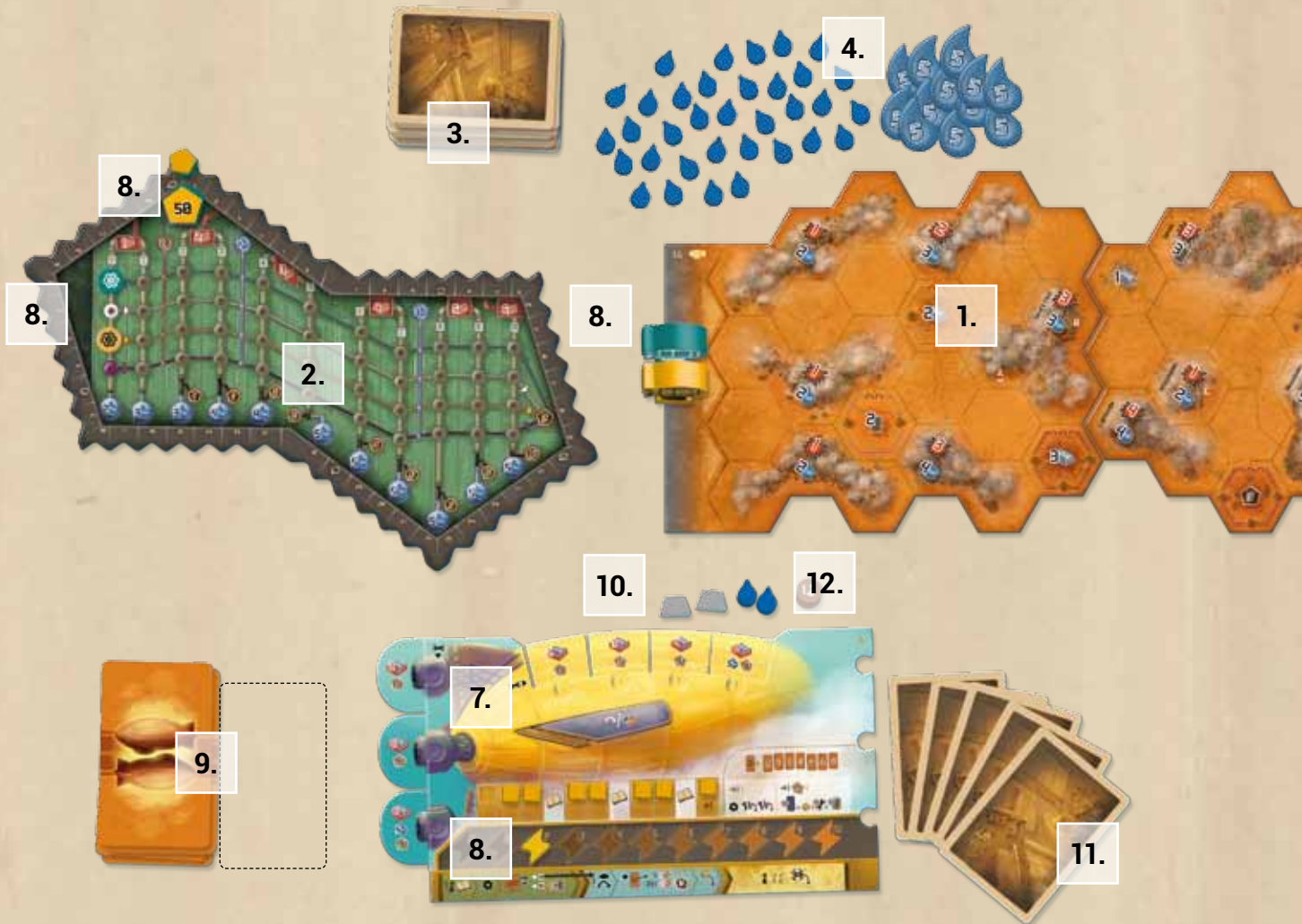
Lege die Spielpläne wie folgt aus:
 1-3 Spieler: 1A, 2A, 3A
 4 Spieler: 1B, 2A, 3A

2. PRODUKTIONSPLAN

Nimm den Produktionsplan und platziere die 50/100 Siegpunktplättchen auf die entsprechende Markierung.

3. PROJEKTKARTEN

Mische alle Projektkarten mit der Nummer 0 und bilde daraus einen allgemeinen verdeckten Nachziehstapel.



7. LUFTSCHIFFTABLEAU

Jeder Spieler wählt ein Luftschiffstableau und legt es mit der Seite A vor sich ab.

Die 7 Upgrades legt ihr wie abgebildet auf die dafür vorgesehenen Plätze. Die 3 übrigen Upgrades werden für dieses Spiel nicht benötigt.

Lasst darunter etwas Platz für Projektkarten, die ihr im Laufe des Spiels umsetzt und unterhalb auslegt.

8. LUFTSCHIFF, DROHNE UND MARKER

Jeder Spieler nimmt das farblich passende Spielmaterial und platziert es wie folgt:

- 1 Luftschiff auf das Startfeld
- 1 Drohne neben den Stadtplan (Ladestation)
- 1 Energiemarker auf 2 Energie
- 1 Produktionsmarker auf Feld 0
- 1 Siegpunktmarker auf Feld 0

1-3 Spieler: Platziert 7 Marker von **rechts nach links** auf die Rundenleiste.
 4 Spieler: Platziert 6 Marker von **rechts nach links** auf die Rundenleiste.

Dabei bleiben bis zu 2 Felder ganz links frei!

4. RESSOURCEN

Bilde einen allgemeinen Vorrat aus Wasser, Wasserplättchen, Metall und Metallplättchen.



4.

5. STADTPLAN

Lege den Stadtplan mit der Seite A für alle gut sichtbar aus.



5.

6. STADTKARTEN

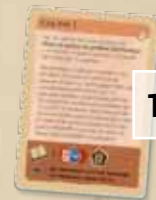
Mische die Stadtkarten und gib je 8 verdeckt in insgesamt 3 Wolkenhüllen. Wende die Wolkenhüllen, sodass Teile der Stadtkarten nun sichtbar sind und lege sie oberhalb des Stadtplans auf.

Die restlichen Stadtkarten und Wolkenhüllen werden nicht benötigt.

6.



8.



13.



9.



10.

7.

8.



11.

9. NAVIGATIONSDECK

Jeder Spieler nimmt sein farblich passendes Navigationsdeck bestehend aus 0,1,1,1,2,2,3. Mische die Karten und legt sie verdeckt als persönlichen Navigationsstapel ab.

Lasst daneben etwas Platz für die Navigationsablage.

10. STARTRESSOURCEN

Jeder erhält 2 Wasser und 2 Metall vom allgemeinen Vorrat.

11. PROJEKTKARTEN

Jeder Spieler zieht 5 Projektkarten und nimmt sie verdeckt auf die Hand.

Lasst neben dem Projektkartenstapel Platz für einen Ablagestapel.

12. STARTSPIELER

Wer zuletzt eine Pflanze eingesetzt hat wird Startspieler und erhält den Startspielermarker.

13. STORYKARTE / SZENARIO

Für das 1. Kapitel nimmt Storykarte 11 und legt sie offen auf den Tisch. Der Startspieler liest den Text laut vor.

Für das 1. Szenario legt die Karte „Szenario 1“ aus.

STANDARDAUFBAU

> Änderungen für KAPITEL 2 <

Abbildung: Spielaufbau für 2 Spieler, Szenario 2

1. SPIELPLÄNE

Lege die Spielpläne wie folgt aus:
2-3 Spieler: Spielplanteil 1A
4 Spieler: 1B

Bei den restlichen Spielplanteilen könnt ihr die Seite beliebig wählen.

Beachtet dabei nur, die Spielpläne aufsteigend zu platzieren (1, 2, 3, 4).

Kapitel 2

2-3 Personen: 1A, 2A, 3A, 4A
4 Personen: 1B, 2A, 3A, 4A

2. PRODUKTIONSPLAN

Nimm den Produktionsplan und platziere die 50/100 Siegpunktplättchen auf die entsprechende Markierung.

3. STADTPLAN

Lege den Stadtplan auf die Seite B.

Kapitel 2

Lege den Stadtplan auf die Seite A.

4. STADTKARTEN

Mische die Stadtkarten und gib je 8 verdeckt in insgesamt 3 Wolkenhüllen. Wende die Wolkenhüllen, sodass Teile der Stadtkarten nun sichtbar sind und lege sie oberhalb des Stadtplans auf.

Die restlichen Stadtkarten und Wolkenhüllen werden nicht benötigt.



9. LEGACYPLÄTTCHEN

Kampagne: Nimm alle Legacyplättchen vom -Beutel. Lege sie auf die entsprechenden Felder.

Szenario: Nimm alle Legacyplättchen gemäß der Angabe auf der Szenariokarte und lege sie auf die entsprechenden Felder.

10. LUFTSCHIFFTABLEAU

Jeder Spieler wählt ein Luftschiffstableau und legt es mit der Seite B und mit 10 Upgrades vor sich ab.

Die Upgrades werden mit der „Kostenseite“ in richtiger Reihenfolge in die Öffnungen gelegt.

Lasst unter dem Luftschiffstableau etwas Platz für Projektkarten, die ihr im Laufe des Spiels umsetzt.

Kapitel 2

Luftschiffstableau Seite A und 7 passende Upgrades.

11. LUFTSCHIFF, DROHNE UND MARKER

Jeder Spieler nimmt in der Farbe des Luftschiffstableaus folgendes Spielmaterial:

- 1 Luftschiff auf das Startfeld
- 1 Energiemarker auf 2 Energie
- 1 Produktionsmarker auf Feld 0
- 1 Drohne neben den Stadtplan (Ladestation)
- 1 Siegpunktmarker auf Feld 0

1-3 Spieler: Platziert 8 Marker auf eurem Luftschiffstableau.

4 Spieler: Platziert 7 Marker auf eurem Luftschiffstableau, wobei der erste Platz ganz links frei bleibt.

5. RESSOURCEN

Bildet einen allgemeinen Vorrat aus Wasser, Wasserplättchen, Metall und Metallplättchen. Gebt alle Jungpflanzen in den Stoffbeutel.


Kapitel 2

Nehmt alle Jungpflanzen und den Stoffbeutel aus dem Spiel.

6. MISSIONSKARTEN


Mische die Missionskarten und teile jedem Mitspieler 2 aus. Wählt eine und bildet aus den restlichen Karten einen Nachziehstapel.

7. STORYKARTE / SZENARIO

Kampagne: Nimm die aktuelle Storykarte aus dem -Beutel.

Szenario: Für ein Szenario wählt die Karte Szenario 2 oder Szenario 3.

8. PROJEKTKARTEN

Kampagne: Nimm die aktuellen Projektkarten aus dem -Beutel und bilde daraus einen gut durchgemischten verdeckten Nachziehstapel.

Szenario: Nimm alle Projektkarten entsprechend der Angabe auf der Szenariokarte und bilde daraus einen gut durchgemischten, verdeckten Nachziehstapel.



12. STARTRESSOURCEN

Jeder nimmt 2 Wasser und 2 Metall (vom allgemeinen Vorrat) und 2 Jungpflanzen (aus dem Stoffbeutel).

In **Kapitel 2** spielt ihr noch ohne Jungpflanzen.

13. NAVIGATIONSDECK

Jeder Spieler nimmt sein farblich passendes Navigationsdeck bestehend aus 0,1,1,1,2,2,3.

Mischt die Karten und legt sie verdeckt als persönlichen Navigationsstapel ab.

Lasst daneben etwas Platz für die Navigationsablage.

14. STARTSPIELER

Wer zuletzt eine Pflanze eingesetzt hat wird Startspieler und erhält den Startspielermarker.

15. PROJEKTKARTEN

Jeder Spieler zieht 8 Projektkarten vom allgemeinen Nachziehstapel. Wählt 5 aus und legt die restlichen auf einen allgemeinen Projektkartenablagestapel.

16. KAMPAGNE

Der Startspieler liest den Text der Storykarte laut vor und befolgt eventuelle Anweisungen.

SPIELABLAUF

Je nach Spieleranzahl und Kapitel bzw. Szenario spielt ihr 6 bis 8 Runden.
Jede Runde besteht aus den folgenden **3 Phasen** (siehe Luftschiff-Tableau):



- Erst wenn alle Spieler die aktuelle Phase abgeschlossen haben, beginnt die nächste Phase.
- Nach dem Ende der Aktionsphase beginnt eine **neue Runde**.
- In jeder Runde legt ihr einen **Marker** von der Rundenleiste auf den Spielplan (siehe Bewegungsphase).
- Nach der Runde, in der ihr euren letzten Marker gelegt habt, wird das **Spielende** ausgelöst (siehe S. 13). Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

- Alle **Kosten** im Spiel sind mit roten Zahlen dargestellt. Alle **Belohnungen** mit schwarzen Zahlen. Immer wenn du etwas mit Ressourcen bezahlen musst, dann gib die Ressource in den allgemeinen Vorrat zurück. Projektkarten werden auf die allgemeine Projektkartenablage gelegt, Siegpunkte auf der Siegpunkteleiste abgezogen und Jungpflanzen kommen zurück in den Stoffbeutel.



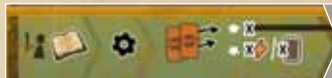
Kosten



Belohnung

Die Produktionsphase

wird der Reihe nach wie folgt abgehandelt:



- Gib den **Startspielermarker** an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weiter. Er ist für diese Runde Startspieler. Dieser Schritt entfällt in der ersten Runde.

Als Startspieler überprüfst du auf deiner Rundenleiste ob ein **Buch „aktiv“** ist: Ein Buch ist dann aktiv, wenn der Marker links davon in der vorigen Runde entfernt wurde. Rechts davon liegt also noch ein Marker. In diesem Fall können jetzt alle Spieler jene Buchaktion ausführen die auf der Story- oder Szenariokarte abgebildet ist.



Inaktiv



Aktiv



Inaktiv

Sind alle Bücher inaktiv, gibt es in dieser Runde keine Buchaktion. *Details dazu findet ihr bei den Story- und Szenariokarten auf Seite 13.*

- Ihr produziert Wasser bzw. Siegpunkte:**

Um zu produzieren, gibst du entsprechend deinem Fortschritt auf dem Produktionsplan Energie ab und nimmst die angegebene Menge Wasser (oder Wasser und Siegpunkte).

Kannst oder willst du die aktuelle Stufe nicht nutzen, kannst du stattdessen entsprechend einer beliebig niedrigeren Stufe produzieren. Diesen Schritt können alle Spieler gleichzeitig und nur einmalig abwickeln.



Beispiel:

Catalina steht auf Stufe 2 des Produktionsplans. Sie darf 2 Energie ausgeben um 1 Siegpunkt und 3 Wasser zu erhalten oder 1 Energie ausgeben um 3 Wasser zu erhalten oder 1 Energie ausgeben um 2 Wasser zu erhalten. Sie entscheidet sich dafür 1 Energie auszugeben, schiebt ihren Energiemarker ein Feld nach links und nimmt 3 Wasser vom allgemeinen Vorrat.

- Jeder Spieler deckt 2 Karten von seinem **Navigationsstapel** auf:

- Für die **niedrigere Karte** erhältst du sofort entweder Energie oder Projektkarten entsprechend ihres Wertes. Eine Aufteilung ist nicht erlaubt.
- Lege die niedrigere Karte auf deine persönliche Navigationsablage und anschließend die höhere Karte darauf.
- Den Wert der **höheren Navigationskarte** benötigt ihr in der Bewegungsphase.

Diesen Schritt können alle Spieler gleichzeitig abwickeln.

WICHTIG: Wenn du eine Karte von deinem persönlichen Navigationsstapel ziehen musst, aber dort **keine Karte mehr übrig** ist, dann mische deine Navigationsablage und lege sie verdeckt als neuen Navigationsstapel.

Beispiel: *Catalina zieht eine 2 und eine 3. Die 2 legt sie auf ihre Navigationsablage und erhält dafür 2 Energie oder 2 Projektkarten. Sie entscheidet sich für 2 Energie, setzt ihren Energiemarker um 2 Felder nach rechts und legt dann die höhere Navigationskarte ebenfalls auf ihre Navigationsablage.*

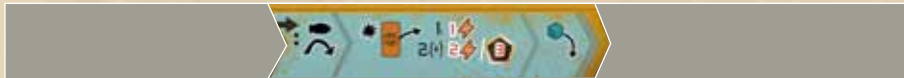
Die Bewegungsphase


spielt ihr reihum, beginnend beim Startspieler.

Ihr zieht mit euren **Luftschiffen** über den

Spielplan, sammelt Funde ein, markiert eure Route mit euren Markern

und kämpft gegen die Cloudmiliz. **Wenn du an der Reihe bist:**



1.  **Ziehe mit deinem Luftschiff auf dem Spielplan.** Ermittle zuerst deine Bewegungspunkte, indem du folgende Werte addierst:

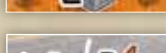
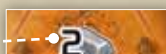
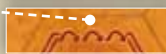
Wert der obersten Karte der Navigationsablage

+ 1 Bewegungspunkt von deiner **Solaranlage** (optional)

+ 1 Bewegungspunkt pro **Bewegungsupgrade** auf deinem Luftschifftableau


+ **Anzahl der Bewegungspunkte** deiner ausliegenden **Projektkarten**

- Verbrauche nun deine **Bewegungspunkte** indem du von Feld zu Feld ziehst. Du darfst beliebig viele Bewegungspunkte ersatzlos verfallen lassen und sogar stehen bleiben. Zu ziehen kostet je nach Art des Feldes 1 bis 3 Bewegungspunkte.
- Ziehst du auf oder über ein Feld mit einem **Fund**, so erhältst du sofort die angegebene Belohnung (im Beispielbild: 2 Metall).
- Dein Luftschiff hat eine **Solaranlage**, die in der Bewegungsphase Energie erzeugt. Du kannst die Energie entweder speichern (erhalte 2 Energie) oder sofort als 1 Bewegungspunkt ausgeben.
- Am **Ende deiner Bewegung** muss dein Luftschiff auf einem Stadtfeld stehen. Jedes Feld, in das eine Stadt zumindest teilweise hineinragt, gilt als Stadtfeld.



AUSSERDEM GILT:

- Du darfst **durch ein Feld** ziehen auf dem ein **Luftschiff** steht. Du darfst die **Bewegung nicht auf einem Feld beenden**, auf dem bereits ein anderes **Luftschiff** steht.
- Du darfst in **jede Richtung** ziehen, oder die Richtung wechseln, jedoch nicht den Spielplan verlassen.
- Du erhältst den **Fund** eines Feldes nur **1x pro Runde**, auch wenn du auf dieses Feld öfters ziehst. Beginnst du die Bewegung auf einem Feld mit Fund, erhältst du diesen nur, wenn du hinaus- und wieder hineinziehst. Du erhältst einen Fund auch dann, wenn ein anderer Spieler bereits bei diesem Fund war.

2.  **Cloud Milizen** bedrohen die Städte. Es ist deine Entscheidung ob du sie bekämpfst:

Wenn du eine **Stadt** zum ersten Mal besuchst (wenn noch kein Marker deiner Spielerfarbe dort liegt), hast du folgende Option: **Kämpfe** gegen die ansässige Cloud Miliz, um die in der Stadt angegebene Beute zu erhalten.

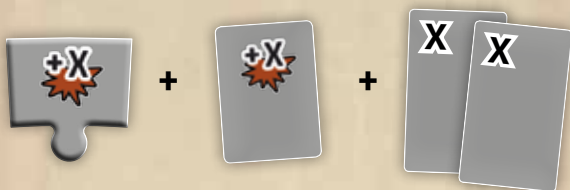
Um einen Kampf zu **gewinnen** brauchst du gleich viel wie oder mehr Kampfstärke als der angegebene Kampfwert einer Stadt. Der Kampfwert einer Stadt gilt für alle Stadtfelder, egal wo der Kampfwert abgebildet ist.

Deine **Kampfstärke** ist die Summe aus:

Anzahl deiner Kampfupgrades

+ **Kampfstärke** deiner ausliegenden **Projektkarten**

+ **Kampfstärke** aller zusätzlich gezogenen **Navigationskarten**



Um deine Kampfstärke weiter zu **erhöhen**, darfst du Karten von deinem Navigationsstapel aufdecken:


- Die **erste Karte** kostet 1 Energie. Bezahle die Kosten, bevor du eine Navigationskarte aufdeckst. Lege die Karte zunächst in einen separaten Kampfbereich.
- Du darfst den Vorgang beliebig oft wiederholen. **Jede weitere Karte** kostet 2 Energie oder 3 Siegpunkte (Siegpunkte können negativ werden).

Du darfst einen Kampf jederzeit beenden, auch wenn du die gewinnbringende Kampfstärke nicht erreicht hast.

Am **Ende des Kampfes** legst du alle gezogenen Navigationskarten vom Kampfbereich auf deine Navigationsablage.

Die **Beute** erhältst du nur, wenn du diesen Kampf gewonnen hast.

WICHTIG: Wenn du eine Karte von deinem persönlichen Navigationsstapel ziehen musst, aber dort **keine Karte mehr übrig** ist, dann mische deine Navigationsablage und lege sie verdeckt als neuen Navigationsstapel bereit. Karten die du gerade gezogen hast, mischt du dabei nicht mit. Jetzt kannst du das Kartenziehen fortsetzen.

3.  Nimm den **Marker** ganz links von deiner **Rundenleiste** und lege ihn in die Stadt, in der sich dein Luftschiff befindet. Du darfst diese Stadt später wieder besuchen, kannst hier aber nicht mehr kämpfen und somit die Beute nicht (bzw. nicht noch einmal) gewinnen.



An manchen Stellen der Rundenleiste ist eine Belohnung abgebildet. Entfernst du den darüber liegenden Marker, dann erhältst du sie sofort (im Beispiel 1 Metall oder 1 Energie).

Die **Aktionsphase** spielt ihr reihum, beginnend beim Startspieler:

Bist du in dieser Phase an der Reihe, wirst du zum aktiven Spieler und wählst eine der **Stadtaktionen**:

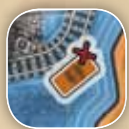
- Stadtplan A → **RESSOURCEN SAMMELN** oder **BAUEN** (Szenario 1 oder Kapitel 1-2)
- Stadtplan B → **RESSOURCEN SAMMELN** oder **BAUEN** oder **JUNGPFLANZEN EINSETZEN**

Jede Stadtaktion beinhaltet auch eine Aktion für deine **Mitspieler**. Die Phase endet nachdem alle Spieler genau einmal aktiv eine Stadtaktion gewählt haben.

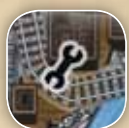
RESSOURCEN SAMMELN

1. Wähle einen der **3 Stadtsektoren (#1, #2 oder #3)**.
2. Stelle deine **Drohne auf** ein beliebiges **Ressourcenfeld**, in dem von dir gewählten Sektor am Stadtplan. Danach stellen deine **Mitspieler** reihum im Uhrzeigersinn ihre **Drohnen** auf ein noch **freies Ressourcenfeld** desselben Sektors. Deine Mitspieler können also keinen anderen Sektor wählen und haben weniger Ressourcenfelder zur Auswahl.
3. Nimm als aktiver Spieler die oberste **Stadtkarte aus der Wolkenhülle** und lege sie **auf** deine **Navigationsablage**. Die Stadtkarte wird so zum Teil deines Navigationsdecks.
4. Du erhältst sofort, falls auf der Stadtkarte angegeben, einen einmaligen **Jungpflanzen Bonus**.
5. Jeder Spieler erhält reihum die **Anzahl** der **gewählten Ressource** wie in der Mitte der Stadtkarte angegeben und führt eine mögliche **Zusatzaktion** aus. Anschließend stellt jeder Spieler seine Drohne zurück zur Ladestation.

- Jede **Stadtkarte** besteht aus einem Wert und 4 Ressourcengebieten: Energie, Metall, Wasser und bewohntes Gebiet (Projektkarten).
- Das **Gebiet** mit der größten Gesamtfläche bringt immer 3 Ressourcen, das zweitgrößte immer 2 und die beiden kleinsten bringen immer je 1 Ressource. Gibt es mehrere Teilgebiete einer Ressourcenart, ergibt sich die Gesamtfläche aus der Summe aller Teilgebiete.
- In der **Mitte der Karte** ist angegeben wie viele Ressourcen es in welchem Gebiet gibt.
- Außerdem gibt es auf jeder Stadtkarte die **Zusatzaktionen „Navigationsupdate“** und **„Schraubenschlüssel“**, die jeweils nach etwa einem Drittel der Eisenbahnstrecke zu finden sind. Wer Ressourcen aus einem Gebiet mit Zusatzaktion nimmt, muss diese Zusatzaktion sofort ausführen oder verfallen lassen.



NAVIGATIONSUPDATE: Entferne sofort eine Karte von deiner Navigationsablage. Gib sie in die Schachtel zurück.



SCHRAUBENSCHLÜSSEL: Du darfst sofort dein Luftschiff zu den normalen Kosten ausbauen oder stattdessen 1 beliebige der vier Ressourcen nehmen.



Auf manchen Stadtkarten ist zusätzlich ein **Jungpflanzen Bonus** abgebildet. In **Szenario 1**, sowie den **Kapiteln 1 und 2**, bringt der Jungpflanzen Bonus – je nach angegebener Zahl – 1 bzw. 3 Wasser.



Beispiel Stadtkarte: Die Stadtkarte hat einen Wert von 3 und einen Jungpflanzen Bonus. Das Gebiet Wasser hat die größte Fläche und bringt daher 3 Wasser. Außerdem gibt es im Wassergebiet ein Navigationsupdate. Metall ist das zweitgrößte Gebiet und bringt daher 2 Metall. Energie und Projektkarten sind die flächenmäßig kleinsten Gebiete und bringen daher jeweils nur 1 Ressource. Im Gebiet der Projektkarten gibt es einen Schraubenschlüssel, diesen kannst du sofort ausführen oder verfallen lassen.

Ab **Szenario 2** bzw. ab **Kapitel 3** zieht der aktive Spieler stattdessen 1 bzw. 3 Jungpflanzen aus dem Stoffbeutel und legt sie offen bei sich ab. Mit der Stadtaktion „Jungpflanzen einsetzen“ kann ein Spieler mehrere Jungpflanzen verwerten (siehe „Jungpflanzen einsetzen“).

Beispiel Ressourcen sammeln (2 Spieler):

Catalina ist am Zug und spielt mit der Farbe türkis. Sie wählt die Hauptaktion Ressourcen sammeln.

1. Catalina ist die aktive Spielerin, sie wählt den #2 Sektor und stellt ihre Drohne auf das Ressourcenfeld für Metall. Sie vermutet ein großes Metallgebiet.



2. Alle Mitspielerinnen stellen jetzt reihum ihre Drohne auf ein freies Ressourcenfeld im selben Sektor. Nina wählt Wasser.



3. Catalina zieht die Stadtkarte aus der Wolke und legt sie auf ihre Navigationsablage. Sie zieht 3 Jungpflanzen aus dem Stoffbeutel, nimmt 2 Metall und entfernt mit einem Navigationsupdate eine 1er Karte aus ihrer Navigationsablage. Nina nimmt 3 Wasser und baut ein Upgrade. Anschließend stellen alle Spielerinnen ihre Drohnen wieder zur Ladestation.

BAUEN

Mit einer Bauaktion kannst du dein Luftschiff ausbauen oder eine Projektkarte aus deiner Hand umsetzen.

- Als **aktiver Spieler** stellst du deine Drohne auf das Feld "Bauen".
- Du darfst jetzt bis zu **2 Bauaktionen** ausführen. Das können zwei verschiedene Bauaktionen sein, oder zwei Mal die gleiche.
- Danach dürfen deine **Mitspieler** reihum je 1 Bauaktion ausführen.
- Für ein schnelles Spiel: Führt die Bauaktion gleichzeitig aus und legt zur Kontrolle die Baukosten auf die gewählte Karte bzw. Upgrade.



WICHTIG: Wer eine Bauaktion nicht durchführen kann oder will, nimmt stattdessen 1 beliebige der vier Ressourcen (Projektkarte, Energie, Wasser oder Metall). Du kannst sie für eine eventuelle zweite Bauaktion verwenden.

LUFTSCHIFF AUSBAUEN:

- Entscheide dich für eine **Upgrade-Kategorie: Bewegung, Kampf** oder (ab Kapitel 3 bzw. Szenario 2) **Setzvorrichtung**.
- Bezahle die Kosten **des aktuell billigsten Upgrades dieser Kategorie** und drehe das entsprechende Plättchen um.
- Je nach **Upgrade** hast du ab sofort entweder einen Bewegungspunkt, einen Kampfpunkt oder eine Setzvorrichtung mehr.
- Für das **letzte Upgrade** einer Kategorie bekommst du als zusätzlichen Bonus sofort 5 Wasser.
- Bei **Spielende** bekommst du Punkte für das jeweils höchste Upgrade jeder Kategorie.

Beispiel: Catalina wählt als aktive Spielerin die Aktion Bauen. Sie hat 2 Bauaktionen zur Verfügung. Sie baut ihr Luftschiff aus und setzt eine Projektkarte aus ihrer Hand um.



Luftschiff ausbauen: Sie bezahlt 2 Metall und dreht das erste Kampfupgrade auf die Seite mit dem Kampfsymbol. Das neue Upgrade gibt ihr dauerhaft 1 Kampfstärke und bringt bei Spielende 1 Siegpunkt, falls sie kein weiteres Kampfupgrade baut.

PROJEKTKARTE UMSETZEN:

- Um eine Projektkarte aus deiner Hand umzusetzen, bezahle erst ihre **Kosten** (links oben). Gib Wasser in den Vorrat und Projektkarten auf den allgemeinen Ablagestapel.
- Lege die Karte dann zur farblich passenden Phase unterhalb deines **Luftschifftableaus** aus. Projektkarten bringen dir dauerhafte Vorteile oder einmalige Effekte und in vielen Fällen auch Siegpunkte.



Projektkarte umsetzen: Catalina wählt die Projektkarte Wrack von ihrer Hand und legt sie entsprechend der Farbe zur Bewegungsphase unterhalb ihres Luftschifftableaus. Sie bezahlt die Kosten: 3 Wasser und wirft 1 Projektkarte auf den Ablagestapel. Sie nimmt sich 2 Metall aus dem Vorrat und zieht ihren Produktionsmarker auf dem Produktionsplan 1 Feld weiter. Bei Spielende bringt die Karte 1 Siegpunkt.

JUNGPFLANZEN EINSETZEN

Ab Kapitel 3 bzw. Szenario 2 spielt ihr mit der **B-Seite** des Stadtplans. Dort gibt es ein Feld für die zusätzliche Aktionsmöglichkeit „Jungpflanzen einsetzen“. Alle anderen Aktionen sind gleich wie jene auf der A-Seite.



- Als aktiver Spieler stellst du deine **Drohne** auf das Feld „Jungpflanzen einsetzen“.
- Wähle aus deinen bisher gesammelten **Jungpflanzen-Plättchen** maximal so viele aus, wie du Setzvorrichtungen auf deinem Luftschiff hast.
- Nimm dir für jedes gewählte Plättchen die darauf abgebildete **Belohnung**.
- Je nach **Art der Jungpflanze**, legst du das Plättchen dann auf den Spielplan oder gibst es zurück in den Stoffbeutel.
- Jeder deiner Mitspieler führt währenddessen 1 Bauaktion aus (oder nimmt 1 beliebige Ressource).

- Wenn alle Spieler ihre Aktion durchgeführt haben, stellst du deine **Drohne in die Ladestation**.
- Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird zum aktiven Spieler.
- Wenn du Jungpflanzen einsetzt, ermittle zunächst die Anzahl deiner **Setzvorrichtungen**. Auf deinem Luftschiff (Seite B) sind zu Beginn 2 Setzvorrichtungen vorhanden. Die Summe der Setzvorrichtungen bestimmt, wie viele Jungpflanzen du maximal einsetzen darfst. Die Jungpflanzen musst du allerdings in deinem persönlichen Vorrat haben. Du kannst Jungpflanzen in beliebiger Reihenfolge einsetzen und erhaltene Ressourcen für eventuelle Bauaktionen sofort verwenden.

Es gibt 2 Arten von Jungpflanzen
(unterschiedliche Rückseite)



Wenn du eine **ausgetrocknete Jungpflanze** einsetzt, bekommst du die abgebildete Belohnung und musst das Plättchen danach **zurück in den Stoffbeutel** geben.

Hier ist eine Auflistung aller **Belohnungen** für ausgetrocknete Jungpflanzen:



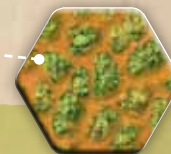
Nimm 4 Energie oder 2 weitere Jungpflanzen aus dem Stoffbeutel. Die Jungpflanzen legst du in deinen persönlichen Vorrat. Du darfst sie in diesem Zug noch nicht einsetzen.



Nimm 4 Projektkarten oder 4 Wasser.



Nimm 1 Metall und führe eine Bauaktion aus (siehe „Bauen“). Du darfst Ressourcen die du in diesem Zug erhalten hast gleich für diese Bauaktion verwenden. Falls du eine Setzvorrichtung baust, darfst du in diesem Zug keine zusätzliche Jungpflanze einsetzen.



Wenn du eine **grüne Jungpflanze** einsetzt, bekommst du die abgebildete Belohnung und darfst das Plättchen zusätzlich **auf den Spielplan legen**.



Grüne Jungpflanzen bringen **immer die gleiche Belohnung**:

2 Siegpunkte

Dann musst du das Plättchen mit der begrünten Seite nach oben auf ein geeignetes Feld am Spielplan legen.

Ein geeignetes Feld erfüllt folgende Voraussetzungen:

- Auf dem Feld liegt kein anderes Spielmaterial.
- Das Feld ist nicht Teil einer Stadt.
- Das Feld grenzt an dein Luftschiff oder ist über gesetzte grüne Jungpflanzen mit deinem Luftschiff verbunden.

Überdeckst du mit dem begrünten Plättchen **ein Feld mit Fund**, erhältst du diesen Fund sofort. Dieser Fund kann ab sofort von keinem weiteren Spieler mehr aufgesammelt werden. Falls es **kein geeignetes Feld** gibt, bekommst du 2 Siegpunkte und musst dann die Jungpflanze zurück in den Stoffbeutel geben. Die Bewegung auf so eine Jungpflanze kostet immer 1 Bewegungspunkt, egal welches Feld damit abgedeckt wurde.

Beispiel: Valerie wählt die Aktion *Jungpflanzen Setzen* und stellt ihre Drohne auf das zugehörige Feld am Stadtplan.



1. Valerie zählt 3 Setzvorrichtungen auf ihrem Luftschiff. Sie darf also 3 Jungpflanzen von ihrem eigenen Vorrat einsetzen.



2. Sie wählt 1 vertrocknete und 2 grüne Jungpflanzen und nimmt die abgebildeten Belohnungen in beliebiger Reihenfolge: 4 Siegpunkte und 4 Energie.

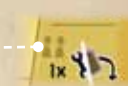


3. Valerie hat 2 grüne Jungpflanzen gewählt. Sie darf diese 2 Jungpflanzen auf den Spielplan legen. Die Erste legt sie auf ein benachbartes freies Feld.



4. Die Zweite legt sie auf ein Feld, das über eine bereits gesetzte Jungpflanze durchgehend mit ihrem Luftschiff verbunden ist und ihr einen Fund von 3 Metall bringt.

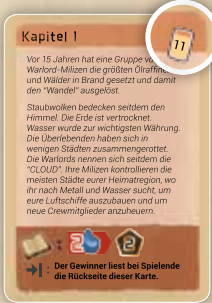
5. Ihre Mitspielerin Nina führt anschließend 1 Bauaktion aus.



STORYKARTEN UND SZENARIOKARTEN

Die Storykarten und Szenariokarten sind in ihrer Funktionsweise sehr ähnlich.

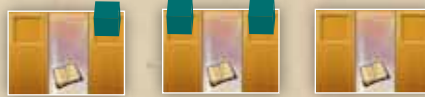
- Spielt ihr ein **Szenario**, dann benötigt ihr das ganze Spiel über nur eine Szenariokarte.
- Spielt ihr ein **Kapitel**, dann kommen durch Anweisungen im Text neue Storykarten und auch anderes Spielmaterial hinzu.



Storykarte

Alle **Storykarten** sind mit einer Nummer zwischen 11 und 48 rechts oben gekennzeichnet. Legt je nach Kapitel die aktuelle Storykarte (Storykarte 11 für Kapitel 1) offen neben den Spielplan. Der Startspieler liest vor der ersten Runde den Text laut vor und befolgt die Anweisungen.

Auf der Vorderseite der meisten Storykarten ist eine **Buchaktion** angegeben. Diese Aktion dürft ihr erst ausführen, wenn die nächste Buchaktion auf der Rundenleiste eurer Luftschiff-Tableaus aktiviert wurde.



Zur Erinnerung: Neben jedem Buch liegt zu Spielbeginn links und rechts je ein Marker. Wurde der linke Marker in der vorherigen Runde von der Rundenleiste entfernt, darf jeder Spieler am Anfang der aktuellen Runde die Buchaktion ausführen. Kann oder will ein Spieler die Buchaktion zu diesem Zeitpunkt nicht ausführen, verfällt sie für ihn.



Szenariokarte

Auch die **3 Szenariokarten** sind nummeriert. Wir empfehlen Szenario 1 für eure erste Partie.

Auf der Vorderseite jeder Szenariokarte findet ihr **Informationen zum benötigten Spielmaterial** bzw. für den Spielaufbau und eine Buchaktion. Auch bei den Szenariokarten wird die **Buchaktion** wie gehabt über die Rundenleiste aktiviert. Nachdem die erste Buchaktion der Rundenleiste aktiviert wurde, dreht ihr die Karte auf die Rückseite – egal wie viele Spieler sie auch ausgeführt haben. Für die folgenden Bücher steht nun die auf der Rückseite abgebildete Buchaktion zur Verfügung.

MISSIONSKARTEN

Ab **Szenario 1** bzw. ab dem **2. Kapitel** der Kampagne kommen Missionskarten ins Spiel.

- Jede Missionskarte besteht aus 2 Missionen, wobei jede Mission je nach Erfolg bei Spielende unterschiedlich viele Siegpunkte bringt.
- Bekommt ihr im Laufe einer Partie eine **zweite Missionskarte**, muss jeder Spieler seine beiden Karten so übereinanderlegen, dass eine der vier Missionen überdeckt ist. Welche Mission überdeckt wird, ist jedem Spieler überlassen, darf aber später nicht mehr geändert werden.

Bei **Spielende** werden nur die 3 sichtbaren Missionen gewertet. Erhältst du sogar eine dritte Missionskarte, dann muss ebenfalls eine Mission abgedeckt werden.

- 1 Missionskarte → 2 Missionen
- 2 Missionskarten → 3 Missionen
- 3 Missionskarten → 4 Missionen

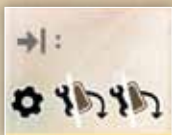
Mission abdecken



ACHTUNG: Bei einem Spieler dürfen nicht 2 exakt gleiche Missionen liegen. Solltest du eine Missionskarte mit einer Mission die du bereits vor dir liegen hast ziehen, dann musst du die gezogene Karte unter den Missionskartenstapel legen und eine neue ziehen.

SPIELEND

Nach der Runde in der ihr den letzten Marker in eine Stadt legt, wird das Spielende ausgelöst. Auf eurem Luftschiff-Tableau am Ende der Rundenleiste findet ihr dazu eine Abbildung. Ihr führt gleichzeitig die folgenden Schritte der Reihe nach aus:



1. Alle produzieren nach den üblichen Regeln (siehe Produktionsphase).

2. Danach dürfen alle nach den üblichen Regeln 2 Bauaktionen ausführen.

Vergesst nicht: Wer auf eine Bauaktion verzichtet, kann eine Ressource nehmen und diese gleich für die nächste Bauaktion verwenden.



Jetzt zieht ihr noch für jeden „grauen Siegpunkt“ einen Schritt auf der Siegpunktleiste weiter:

1. Siegpunkte für abgeschlossene Missionen je nach Erfolgsstufe.
2. Siegpunkte für Marker in Städten mit entsprechenden Legacyplättchen.
3. Siegpunkte für das höchste Luftschiff-Upgrade jeder Kategorie
4. Siegpunkte für umgesetzte Projektkarten.

- Überschreitest du mit deinem Siegpunktmarker das **Feld 50**, nimm dir dein „50“ Siegpunktplättchen. Überschreitest du das Feld 50 ein zweites Mal, drehe dein Siegpunktplättchen auf die Seite „100“.
- **Übrige Ressourcen** haben keinen Wert.
- Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.
- Bei **Gleichstand** führen alle am Gleichstand beteiligten Spieler einen Kampf nach den üblichen Regeln aus. Ihr dürft aber keine Siegpunkte abgeben, um Navigationskarten aufzudecken. Wer den Kampf gewinnt, gewinnt auch das Spiel. Sollte dieser Kampf auch mit einem Gleichstand enden, gibt es mehrere Gewinner.
- Wenn ihr die Kampagne spielt, tragt eure Namen und die erreichten Sterne in das Logbuch auf Seite 15 ein.

AUFRÄUMEN:

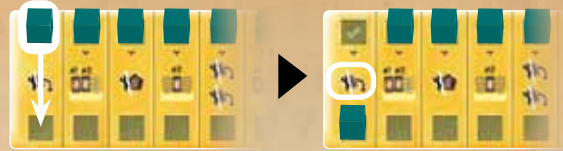
- **Kampagne:** Ihr wollt die Kampagne fortsetzen? Gebt alle Projektkarten und alle im Spiel befindlichen Legacyplättchen in den -Beutel.
- **Szenario:** Sortiert alle Projektkarten 1-9 aus dem Stapel und räumt sie zusammen mit den Legacyplättchen in den -Beutel.


SOLOSPIEL


AUFBAU: Du kannst sowohl die Szenarien, als auch die Kampagnen-Kapitel im Solomodus spielen: Für ein Solospiel baust du zunächst das entsprechende 2-Personen Spiel auf. Ignoriere dabei den Startspielermarker und das Spielmaterial für die zweite Person (Bsp.: Luftschiff, Drohne, etc.). Nimm anschließend den Soloplan und lege 8 Marker einer noch verfügbaren Farbe auf die dafür vorgesehenen Plätze. Für das Kapitel 1 bzw. für Szenario 1 lege nur 7 Marker auf den Soloplan - der Platz ganz links bleibt unbesetzt.


ABLAUF: Führe die Produktions- und Bewegungsphase alleine aus wie im Spiel für 2-4 Personen. Die Aktionsphase im Solospiel besteht aus 2 Aktionen.


1. AKTION AM SOLOPLAN: Schiebe den am weitesten links liegenden Marker aus der oberen Reihe in die untere Reihe. Führe danach die dazwischen abgebildete Aktion aus.





 Du darfst 1 Bauaktion ausführen (Upgrade bauen oder Projektkarte umsetzen).

 Du darfst 2 Bauaktionen ausführen (Upgrade bauen bzw. Projektkarte umsetzen.)

 Du darfst entweder 1 Upgrade bauen oder 2 Felder auf der Siegpunktleiste ziehen.

 Du darfst 2 Felder auf der Siegpunktleiste ziehen oder 1 Projektkarte umsetzen.

 Du darfst in Sektor #1 oder #2 die Aktion „Ressourcen sammeln“ ausführen.

 Du darfst in Sektor #3 die Aktion „Ressourcen sammeln“ ausführen oder 1 Bauaktion ausführen (Upgrade bauen oder Projektkarte umsetzen).

ACHTUNG: Wenn die Aktion „Ressourcen sammeln“ vom Soloplan ausgelöst wird, gilt:

- Lege die **Stadtkarte** nach der Aktion zurück in die Schachtel. Sie kommt nicht in dein Navigationsdeck und du erhältst keine Jungpflanze.
- Wenn du das **größte Gebiet** gewählt hast (das Gebiet mit 3 Ressourcen), gehst du komplett leer aus. Du erhältst keine Ressourcen und auch keine Zusatzaktionen.

2. AKTION AM STADTPLAN: Setze deine Drohne auf ein Feld am Stadtplan und führe die zugehörige Aktion nach den üblichen Regeln aus. Ignoriere die Aktion für Mitspieler.

DU HAST GEWONNEN WENN:

Szenario 1: Du mindestens 80 Siegpunkte erreichst.

Szenario 2+3: Du alle Missionen auf höchster Erfolgsstufe abschließt und mindestens 110 Siegpunkte erreichst.

Den **Schwierigkeitsgrad** kannst du erhöhen, indem du eine Missionskarte mehr nimmst, als beim Aufbau vorgesehen. Die Regeln für Missionskarten bleiben dabei unverändert. *(Erinnerung: ab der zweiten Missionskarte wird eine Mission überdeckt)*

Um die **Kampagne** zu gewinnen, musst du 30 der maximal 37 möglichen Sterne schaffen. Trage je nach Siegpunkte die entsprechenden Sterne ein. Für jede Mission, die du nicht auf höchster Stufe erfüllt hast, trage 1 Stern weniger ein.

KAPITEL 1	SIEGPUNKTE:	★ 60-69	★★ 70-79	★★★ 80+		
KAPITEL 2	SIEGPUNKTE:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100+	
KAPITEL 3	SIEGPUNKTE:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+
KAPITEL 4	SIEGPUNKTE:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+
KAPITEL 5a	SIEGPUNKTE:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+
KAPITEL 5b	SIEGPUNKTE:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+
KAPITEL 6	SIEGPUNKTE:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+
KAPITEL 7	SIEGPUNKTE:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+



KAMPAGNENERGEBNIS

_____ x ★

LEGACYPLÄTTCHEN

Alle Legacyplättchen sind auf der **Rückseite** mit L1 - L15 gekennzeichnet.
L1, L2 und L5: **Marker** in diesen Städten kannst du als aktiver Spieler jederzeit entfernen um die jeweilige Aktion auszuführen.

Der entfernte Marker kommt aus dem Spiel. Hast du dadurch keinen Marker in dieser Stadt, gilt die Stadt als nicht besucht, d.h. du darfst hier wieder kämpfen. Hast du mehrere Marker dort, gilt der Vorteil für jeden deiner Marker.



L1 ersetzt einen Stadtteil von Whika. Wenn du einen Marker in Whika hast, dann kannst du ihn jederzeit während eines Kampfes

entfernen, um einmalig 2 zusätzliche Kampfstärke zu erhalten. Hast du bei Spielende einen Marker in Whika, dann erhältst du 3 Siegpunkte.



L2 ersetzt die Stadt Devil's Fork. Wenn du dort einen Marker hast, dann kannst du ihn jederzeit während eines Kampfes entfernen,

um einmalig 1 zusätzliche Kampfstärke zu erhalten. Hast du bei Spielende einen Marker auf L2, dann erhältst du 1 Siegpunkt.



L5 ersetzt die Stadt Whitehaven. Wenn du dort einen Marker in deiner Aktionsphase entfernst, darfst du

sofort 1 Jungpflanze einsetzen. Hast du bei Spielende einen Marker auf L5, dann erhältst du 2 Siegpunkte.



L14 bietet euch eine neue Stadtaktion (- lege es zum Stadtplan, unterhalb der rechten Aktion). Verlierst du den Kampf, ist der nächste Spieler am Zug. Gewinne erst einen Kampf der Stärke 5. Setze anschließend Jungpflanzen entsprechend deiner Anzahl an Setzvorrichtungen. Anschließend darfst du

eine weitere Jungpflanze setzen. Nach Erhalt der abgebildeten Belohnung, darfst du sie unabhängig davon ob sie ausgetrocknet ist, nach den üblichen Regeln (inklusive Belohnung) auf den Spielplan setzen. Außerdem erhältst du für jede Jungpflanze die du auf dem Spielplan in ein leeres Feld (ohne Fund) legst, 1 Siegpunkt. Deine Mitspieler erhalten 1 Bauaktion.



L15 bietet euch eine neue Stadtaktion (- lege es zum Stadtplan, unterhalb der linken Aktion). Verlierst du den Kampf, ist der nächste Spieler am

Zug. Gewinne erst einen Kampf der Stärke 5. Entferne anschließend ein beliebiges „Waffensystem“ (L8-L13) und gib es in den -Beutel. Erhalte 3 Wasser, setze eine Jungpflanze und erhalte 2 Bauaktionen. Deine Mitspieler erhalten 1 Bauaktion.

LOGBUCH		NAME:							
KAPITEL 1		★ 60-69	★★ 70-79	★★★ 80+	+★ SIEGER				
KAPITEL 2		★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100+ SIEGER				
KAPITEL 3		★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+	+★ SIEGER		
KAPITEL 4		★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+	+★ SIEGER		
KAP. 5a		★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+	+★ SIEGER		
KAP. 5b		★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+	+★ SIEGER		
KAPITEL 6		★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+	+★★ SIEGER		
KAPITEL 7		★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+	+★★★★ SIEGER		
KAMPAGNERGEBNIS									

MISSIONEN IM DETAIL



Hast du bei Spielende mindestens Produktionsstufe 4/6/8 erreicht, erhältst du 2/5/7 Siegpunkte.



Hast du bei Spielende in 1/2 Städten einen Marker, erhältst du 2/5 Siegpunkte.



Kämpfe bei Spielende. Für eine Kampfstärke von 7/10/13 erhältst du 3/8/11 Siegpunkte.



Hast du bei Spielende 4/5/6 Upgrades an deinem Luftschiff gebaut, erhältst du 2/4/6 Siegpunkte.



Hast du bei Spielende 4/5/7 grüne Projekte umgesetzt, erhältst du 2/5/7 Siegpunkte.



Hast du bei Spielende 4/5/7 blaue Projekte umgesetzt, erhältst du 2/5/7 Siegpunkte.



Hast du bei Spielende 2/3/4 gelbe Projekte umgesetzt, erhältst du 2/5/7 Siegpunkte.



Hast du bei Spielende 8/10/12 Projekte umgesetzt, erhältst du 2/5/7 Siegpunkte.



Hast du bei Spielende 1/2/3 Projektkarten umgesetzt, die jeweils mindestens 8 Wasser kosten, dann erhältst du 2/5/7 Siegpunkte.



Hast du bei Spielende 3/4/5 dauerhafte Bewegungspunkte (Upgrades + Projektkarten + Solaranlage), dann erhältst du 2/5/7 Siegpunkte.



Hast du bei Spielende eine fixe Kampfstärke von 3/4/6 (Upgrades + Projektkarten), dann erhältst du 2/5/7 Siegpunkte.



Besteht bei Spielende dein Navigationsdeck aus mindestens 9/10 Karten (inklusive Startkarten), dann erhältst du 4/9 Siegpunkte.

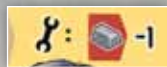
PROJEKTKARTEN IM DETAIL



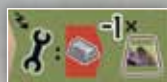
Propeller Bauplan: Baue sofort das nächste Bewegungsupgrade um 3 Metall billiger. Die Mindestkosten betragen 0.



EMP Bauplan: Baue sofort das nächste Kampfupgrade um 3 Metall billiger. Die Mindestkosten betragen 0.



Sam: Ab sofort kosten für dich alle Luftschiffupgrades 1 Metall weniger. Die Mindestkosten betragen 0.



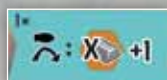
Mechanikerin: Baue sofort ein beliebiges Luftschiffupgrade um 1 Metall billiger je Mechanikerin (inklusive dieser) in deiner Auslage. Die Mindestkosten betragen 0.



Tüftlerin: Alle Projektkarten kosten für dich 1 Wasser weniger.



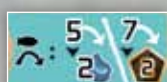
Frank: Grüne Projektkarten kosten für dich 1 Wasser weniger.



Greifarm: Einmal pro Zug: Findest du während der Bewegungsphase in einem Feld Metall, dann nimm 1 Metall mehr.



Solarpanel: Erhalte sofort 2 Energie pro Solarpanel (inklusive diesem) in deiner Auslage. Die Solaranlage auf deinem Luftschiff zählt dabei nicht.



Kondensator: Hast du in der Bewegungsphase mindestens 5 Bewegungspunkte, dann erhältst du 2 Wasser. Ab 7 Bewegungspunkten erhältst du 2 Siegpunkte oder 2 Wasser.



Pilotenabzeichen: Erhalte sofort 2 Siegpunkt pro Bewegungspunkt durch Bewegungsgrades (ohne Solaranlage) und umgesetzte Projektkarten. Werte von Navigationskarten zählen nicht dazu.



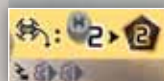
Kampfabzeichen: Erhalte sofort 1 Siegpunkt pro Kampfstärke durch Kampfgrades und umgesetzte Projektkarten in deiner Auslage. Werte von Navigationskarten zählen nicht dazu.



Kampfvideo: Hattest du bei einem Kampf mindestens 5 Kampfstärke, erhältst du 2 Wasser. Ab einer Kampfstärke von 8, erhältst du 2 Siegpunkte oder 2 Wasser. Du darfst einen bereits gewonnenen Kampf weiterführen, um die Kampfstärke noch zu erhöhen.



Flugstunde: Wenn das Gebiet in dem du „Ressourcen sammelst“ ein Navigationsupdate enthält, dann erhältst du 2 Siegpunkte. Auch wenn du nicht aktiver Spieler bist oder du die Aktion verfallen lässt.



Bullauge: Wenn das Gebiet in dem du „Ressourcen sammelst“ genau 2 Ressourcen enthält, dann erhältst du 2 Siegpunkte. Auch wenn du nicht aktiver Spieler bist.



José: Wenn das Gebiet in dem du „Ressourcen sammelst“ genau 2 Ressourcen enthält, dann setze sofort bis zu 2 Jungpflanzen nach den üblichen Regeln. Auch wenn du nicht aktiver Spieler bist.



Geheimtunnel: Wenn das Gebiet in dem du „Ressourcen sammelst“ einen Schraubenschlüssel enthält, dann erhältst du 2 Siegpunkte. Auch wenn du nicht aktiver Spieler bist.



Grünmarkt: Gib sofort 3 Jungpflanzen zurück in den Stoffbeutel und erhalte dafür 10 Siegpunkte.



Biologiebuch: Wenn du als aktiver Spieler 2 Jungpflanzen einsetzt, erhältst du 3 Wasser. Ab 3 Jungpflanzen erhältst du 3 Siegpunkte oder 3 Wasser.



Papagei: Wenn du eine Stadtkarte für dein Navigationsdeck erhältst, darfst du sie oben auf den Navigationsstapel legen.