

Es werden 6 bis 8 Runden zu je 3 Phasen (I, II, III) gespielt. SP = Siegpunkte.

Jede Phase wird von allen Spielern erledigt, bevor die nächste Phase beginnt.  
Kosten sind als ROTE Zahlen, Belohnungen als SCHWARZE Zahlen dargestellt.

### I) Produktions-Phase:

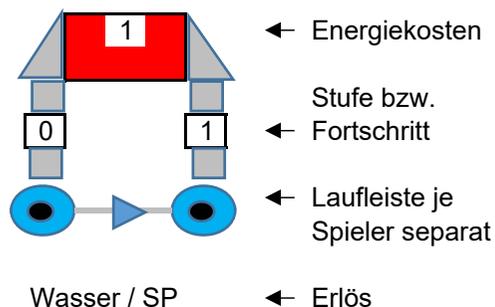
#### 1) Startspieler-Marker nach links geben (ab Runde 2).

- Der Startspieler überprüft auf seiner Rundenleiste, ob ein **Buch "aktiv"** ist: Nur rechts davon liegt 1 Marker. Wenn "aktiv", können alle Spieler die Buchaktion ausführen, die auf der Story- oder Szenariokarte abgebildet ist.
- Je 1 Marker jeder Rundenleiste verschwindet in der Bewegungs-Phase.



#### 2) ENERGIE ABGEBEN = WASSER / SP:

- Gemäß eigenem Fortschritt (0-10) auf dem Produktions-Plan **gibt man Energie ab** und **nimmt** die angegebene Menge **Wasser oder Wasser und SP**. ODER man kann entsprechend einer beliebig niedrigeren Stufe produzieren, womit man weniger Energie verbraucht.



Zwischen einigen Stufen gibt es Belohnungen bei Erreichung nächster Stufe.

↓

von 1 auf 2: *Projekt-Karte*  
 von 3 auf 4: *Wasser*  
 von 7 auf 8: *Wasser*  
 von 10 auf 11 geht nicht, dafür gibt es 2 SP

#### 3) Jeder Spieler deckt 2 Karten von seinem Navigations-Stapel auf:

- Für die NIEDRIGERE Karte erhält man sofort NUR Energie oder NUR Projektkarten in Menge des Kartenwertes. Aufteilung ist nicht möglich. Die Karte kommt auf die persönliche Navigations-Ablage und darauf die höhere Karte. Im Start-Set sind die Werte 0 / 1 / 1 / 1 / 2 / 2 / 3. Weitere Navigations-Karten sind Stadtkarten mit ihren Werten (2 / 3 / 4). Man erhält sie in Phase III beim "Ressourcen sammeln" als aktiver Spieler.
- Die HÖHERE Karte wird in der Bewegungs-Phase benötigt.
- Ist der eigene Navigations-Stapel leer, mischt man den eigenen Ablagestapel.

### II) Bewegungs-Phase:

Der Startspieler beginnt, danach geht es reihum.

#### 1) Ziehe mit Deinem Luftschiff auf dem Spielplan:

- ➔ **Bewegungs-Punkte (BP)** = Wert der obersten Karte auf Navigations-Ablage PLUS optional 1 BP von Deiner Solar-Anlage  
 Bei Nichtnutzung erhältst Du stattdessen 2 Energie.  
 PLUS 1 BP pro Bewegungs-Upgrade auf Deinem Luftschiff-Tableau (links)  
 PLUS Anzahl der BP Deiner ausliegenden Projekt-Karten.
- ➔ **Verbrauche** alle / einige Deiner **BP**, indem Du von Feld zu Feld ziehst. Ziehst Du auf / über ein Feld mit einem Fund, erhalte die angegeb. Belohnung. Das Ziehen kostet je nach Art des Feldes 1 - 3 BP:
- ➔ **Die Bewegung** darf durch ein Feld erfolgen, auf dem ein Luftschiff steht, aber nicht enden. Eine Bewegung muss auf einem Stadtfeld (bewölkt) enden. Du erhältst beim Passieren eines Feldes mit Fund diesen nur 1-mal je Runde, auch bei öfterer Passage des Fundfeldes. Beginnst Du die Bewegung auf einem Fundfeld, erhältst Du die Belohnung nur, wenn Du hinaus- und dann wieder hineinziehst.

#### 2) Cloud Milizen bedrohen die Städte:

- ➔ **Du hast die Wahl, die Milizen ZU BEKÄMPFEN oder NICHT.**
- ➔ Besuchst Du eine Stadt das erste Mal (kein Marker von Dir ist dort), kannst Du die Beute dort erhalten, wenn Du mind. die Kampfstärke der Miliz aufbietest. Hast Du aber schon mind. 1 Marker dort, kämpfst Du nicht.
- ➔ **Kampfstärke** = Anzahl Deiner 1 - 4 Kampf-Upgrades PLUS evtl. Kampfstärke Deiner ausliegenden Projekt-Karten PLUS Kampfstärke aller ggf. zusätzlich gezogenen Navigations-Karten:  
 Die erste Karte kostet 1 Energie, jede weitere Karte 2 Energie / 3 SP.  
 Dein SP-Stand kann negativ werden.
- ➔ Du darfst einen Kampf jederzeit beenden, auch wenn Du unterliegst. Nach Kampffende kommen alle gezogenen Navi-Karten auf Deine Navi-Ablage. Bei gewonnenem Kampf erhältst Du die Beute der Stadt.



#### 3) Nimm den Marker von ganz LINKS von Deiner Rundenleiste UND lege ihn auf die Stadt, in der Dein Luftschiff steht.

Du kannst in dieser Stadt nicht mehr kämpfen, jedoch sie erneut besuchen.

**III) Aktions-Phase:**

Der Startspieler beginnt, danach geht es reihum.  
Jeder Spieler ist 1-mal **AKTIV** in dieser Phase.

♦ **Wenn Stadtplan A benutzt wird:**

Ressourcen sammeln oder Bauen (Szenario 1 oder Kapitel 1 - 2)

♦ **Wenn Stadtplan B benutzt wird:**

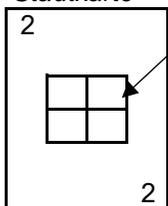
Ressourcen sammeln oder Bauen oder Jungpflanzen einsetzen.

1 Stadt-Aktion wählen

**RESSOURCEN sammeln:** Wer dran ist, ist **AKTIV**, die anderen = Mitspieler.

- 1) Wähle einen der 3 Stadtsektoren (#1 / #2 / #3) des Stadtplanes.
- 2) Stelle Deine **Drohne** auf ein beliebiges Ressourcen-Feld in dem von Dir gewählten Sektor am Stadtplan.  
Deine Mitspieler stellen ihre Drohne jeweils auf ein noch freies Ressourcen-Feld desselben Sektors.
- 3) Nimm als aktiver Spieler die **oberste Stadtkarte** aus der Wolkenhülle und lege sie auf Deine offene Navigations-Ablage, womit sie Teil Deines Decks ist.
- 4) Du erhältst sofort, falls auf der Stadtkarte angegeben,  1 Bsp. **einen einmaligen Jungpflanzen-Bonus.**
- 5) Jeder Spieler erhält reihum die Anzahl der per Drohne gewählten Ressource wie in der Mitte der Stadtkarte angegeben und führt eine mögliche **Zusatz-Aktion** aus, Danach kommt jede Drohne zur Ladestation (Stadtplan Mitte).  
Der nächste Spieler im U-Sinn wird **AKTIVER** Spieler.

Stadtkarte



4 Ressourcen-Gebiete (Energie, Metall, Wasser, bewohntes Gebiet). Es ist jeweils eine Menge der Ressource angegeben. Zusätzlich gibt es die Zusatz-Aktionen "Navigations-Update" und "Schraubenschlüssel". Die Zusatzaktion ist sofort auszuführen oder sie verfällt.  
Wert (2 / 3 / 4) = 3 / 1 / 0 Jungpflanzen-Bonus.

**Navigations-Update:** Entferne sofort 1 beliebige Karte von Deiner Navi-Ablage (offen) **UND** lege sie in die Schachtel zurück.

**Schrauben-Schlüssel:** Du darfst sofort Dein Luftschiff zu normalen Kosten ausbauen **ODER** stattdessen 1 beliebige der 4 Ressourcen nehmen.

**Jungpflanzen-Bonus:** Nimm je nach angegebener Zahl 1 bzw. 3 Wasser. In Szenario 2 bzw. ab Kapitel 3 zieht der aktive Spieler stattdessen 1 bzw. 3 Jungpflanzen aus dem Beutel und legt sie offen bei sich ab.

**BAUEN:**

- ♦ Der aktive Spieler stellt seine Drohne auf das Feld "Bauen" (Stadtplan links).  
Er darf bis zu 2 Bau-Aktionen (gleiche / verschiedene) ausführen.
- ♦ Danach darf jeder Mitspieler genau 1 Bau-Aktion ausführen.

**1a) BAU-Aktion "Luftschiff ausbauen":**

- ♦ Wähle eine Upgrade-Kategorie: Bewegung / Kampf / Setzvorrichtung. Zahle die Kosten des aktuell billigsten Upgrades der gewählten Kategorie und drehe das entsprechende Plättchen um.  
Ist es das letzte Upgrade einer Kategorie, erhältst Du sofort 5 Wasser.
- ♦ Upgrades bringen SP zum Spielende und sofortige Effekte, d.h.:  
Bewegung + 1 BP / Kampfstärke +1 / Setzvorrichtung +1

**1b) BAU-Aktion "Projektkarte umsetzen" = unter Luftschiff-Tabl. anlegen:**

- ♦ Bezahle die Kosten einer der Projektkarten auf Deiner Hand. Das bedeutet: Wasser geht in den Vorrat, +1 Deiner Projektkarten auf allg. Ablagestapel.
- ♦ Lege die gekaufte Projektkarte zur farblich passenden Phase unterhalb Deines Luftschiffes ab. Du hast damit einmalige / dauerhafte Vorteile.

**ODER: 1c) Auf die BAU-Aktion verzichten:**

- ♦ Nimm 1 beliebige der 4 Ressourcen (Projektkarte, Energie, Wasser, Metall). Solltest Du zu einer 2. Bauaktion dadurch kommen, kannst Du diese Ressourcen nutzen.

**2) FINAL:** Deine Drohne => zur Ladestation. Nächster Spieler = **AKTIV**.

**JUNGPFLANZEN EINSETZEN:**

*auf B-Seite des Stadtplans*

- ♦ Als aktiver Spieler stellst Du Deine Drohne auf Feld "Jungpflanzen einsetzen". Das Feld befindet sich auf dem Stadtplan rechts.  
Wähle aus Deinen gesammelten Jungpflanzen max. so viele Exemplare wie Setzvorrichtungen auf Deinem Luftschiff sind.  
B-Seite der Stadt: Du hast immer pauschal schon 2 Setzvorrichtungen.
- ♦ Jedes gewählte Plättchen bringt seine aufgedruckte Belohnung.  
Je nach Art der Jungpflanze kommt das Plättchen auf den Spielplan **ODER** in den Stoffbeutel.
- ♦ Jeder Mitspieler führt stattdessen 1 Bau-Aktion aus / nimmt 1 Ressource.
- ♦ Sind alle Mitspieler fertig, kommt Deine Drohne in die Ladestation.
- ♦ Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird **AKTIVER** Spieler.



**Arten von JUNGPFANZEN:**

**a) ausgetrocknet:** Erhalte die Belohnung und lege die Pflanze in den Beutel.

- Mögliche Belohnungen:
- ➔ Nimm 4 Energie oder 2 weitere Jungpflanzen aus dem Beutel (ab Folgezug nutzbar).
  - ➔ Nimm 4 Projektkarten oder 4 Wasser.
  - ➔ Nimm 1 Metall oder führe 1 Bauaktion aus. Baust Du 1 Setzvorrichtung, darfst Du in diesem Zug keine zusätzliche Jungpflanze einsetzen.

**b) grün:**

- ➔ Erhalte 2 SP und lege die Pflanze auf den Spielplan, die grüne Seite nach oben.
- ➔ Alle Bedingungen für das Spielplanfeld gelten:
  - a) Das Feld ist frei.
  - b) Das Feld ist nicht Teil einer Stadt.
  - c) Das Feld grenzt an Dein Luftschiff an ODER ist über gesetzte grüne Jungpflanzen mit Deinem Luftschiff verbunden.
- ➔ Durch Pflanze abgedeckter Fund: Erhalte diesen. Gibt es kein geeignetes Feld, erhältst Du 2 SP als Ausgleich und gibst die Jungpflanze in den Beutel.
- ➔ Die Bewegung auf eine Jungpflanze kostet 1 BP.

**Rundenende:** Es geht weiter mit Phase I.

**Spielende:**

- ◆ Wurde der letzte Marker in eine Stadt gelegt, wird das Spielende ausgelöst: Alle Spieler führen gleichzeitig folgende Schritte der Reihe nach aus:
  - 1) Alle Spieler produzieren nach den üblichen Regeln (Produktions-Phase).
  - 2) Danach dürfen alle nach den üblichen Regeln 2 Bau-Aktionen ausführen. Man darf auch 1-mal verzichten und dann die 2. Bau-Aktion machen.
  - 3) Jeder "graue SP" bringt 1 Schritt auf der SP-Leiste, d.h.:
    - a) für abgeschlossene Missionen je nach Erfolgsstufe
    - b) für Marker in Städten mit entsprechenden Legacy-Plättchen
    - c) für das höchste Luftschiff-Upgrade jeder Kategorie: Bewegungs-Upgrades / Kampf-Upgrades / Setzvorrichtungen
    - d) für umgesetzte Projekt-Karten

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie.  
 Patt: Siehe Seite 13 der Spielregel.

**Aufräumen nach dem Spielende:**

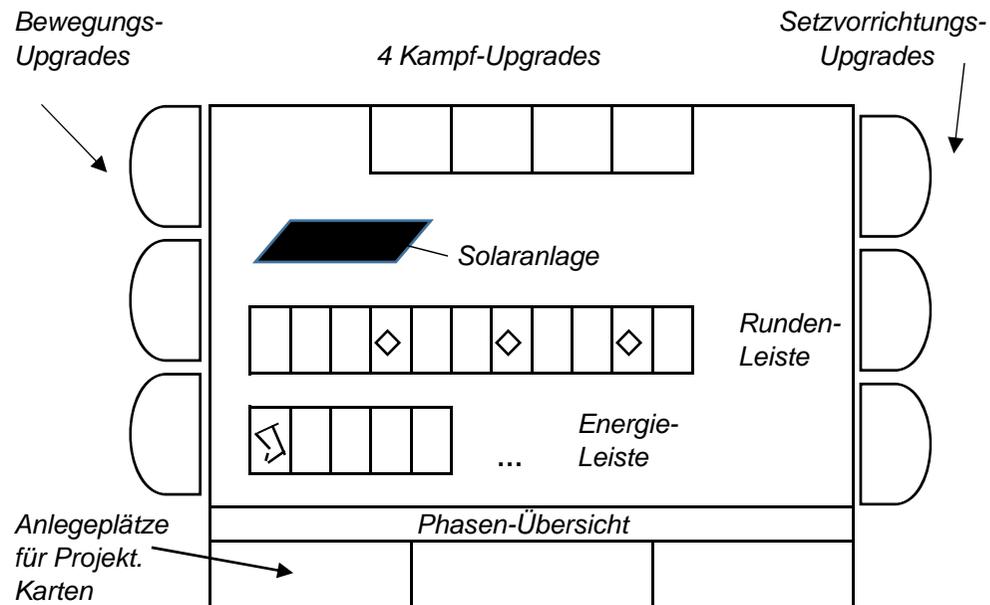
**Kampagne:** Wenn Ihr die Kampagne fortsetzen wollt, gebt Ihr alle Projekt-Karten und alle im Spiel befindlichen Legacy-Plättchen in den Beutel.

**Szenario:** Sortiert alle Projekt-Karten 1 - 9 aus dem Stapel und räumt sie zusammen mit den Legacy-Plättchen in den Beutel.

**MISSIONS-KARTEN:**

- ◆ Jede Karte besteht aus 2 Missionen.
- ◆ Bekommt man eine 2. Missions-Karte, muss man EINE der nun 4 Missionen überdecken, womit sie nicht mehr verfügbar ist. Eine evtl. 3. Missions-Karte erfordert Abdeckung 1 weiteren Mission.
- ◆ Man darf nicht 2 exakt gleiche Missionen haben. Zieht man eine Missions-Karte mit einer Mission, die man bereits hat, legt man die gezogene Karte unter deren Stapel und zieht eine neue Karte.

**LUFTSCHIFF-Tableau:**



Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 28.03.21

## Spielhilfe für CloudAge

### Phase I - Produktion:

- 1) STARTSPIELER-Marker nach links geben (ab 2. Runde).  
Ggf. Buch-Aktion ausführen, wenn nur 1 Marker rechts vom Buch ist.
- 2) ENERGIE abgeben und Wasser / SP bekommen.
- 3) 2 NAVI-Karten aufdecken und für niedrige Karte Energie / Projektkarten nehmen. Höhere Karte offen auf niedrigere Karte legen.

### Phase II - Bewegung:

- 1) BEWEGE Dein Luftschiff durch Bewegungs-Punkte. Ziel muss Stadt sein.  
BP = aus oberster Navi-Karte + evtl. Solaranlage + Bewegungs-Upgrades + aus eigenen ausliegenden Projekt-Karten.  
Ggf. Fund beim Passieren eines Fundfeldes erhalten.
- 2) BEKÄMPFE Cloud-Milizen / oder verzichte.  
Wenn Du noch keinen Marker in der Zielstadt hast, kannst Du kämpfen und die Beute der Stadt erhalten (mind. deren Kampfstärke erreichen).  
Kampfwert = aus Kampf-Upgrades + aus zusätzl. gezogenen Navi-Karten  
1. Karte kostet 1 Energie, jede weitere Karte 2 Energie oder 3 SP.
- 3) 1 MARKER von eigener Buchleiste in die STADT legen.

**Phase III - Aktionen:** mit Stadtplan B  
Wer dran ist, ist AKTIVER Spieler.

1 AKTION = Ressourcen sammeln / Bauen / Jungpflanzen einsetzen.

RESSOURCEN sammeln: Drohne einsetzen, Mitspieler kommen dazu.  
Oberste Stadtkarte nehmen und der eigenen offenen Deckablage zufügen.  
Evtl. Navi-Update / Schraubenschlüssel / Jungpflanzenbonus.  
Mitspieler nehmen sich ihre Ressourcen und nutzen ggf. Zusatzaktion.

BAUEN: Luftschiff ausbauen / Projektkarte anlegen.  
Aktiv = 2mal bauen / statt 1 Bauen nur 1 Ressource nehmen.  
Mitspieler = 1mal bauen oder 1 Ressource nehmen.

JUNG-Pflanzen: Lt. Anzahl (Setzvorrichtungen + 2) eigene Pflanzen setzen.  
1 - max. mögliche Anzahl setzen. Aufgedruckte Belohnung nehmen.  
GRÜNE Pflanze = auf Spielplan legen, SONSTIGE in Beutel legen.  
Mitspieler: 1 Bau-Aktion machen oder 1 Ressource nehmen.

## Spielhilfe für CloudAge

### Phase I - Produktion:

- 1) STARTSPIELER-Marker nach links geben (ab 2. Runde).  
Ggf. Buch-Aktion ausführen, wenn nur 1 Marker rechts vom Buch ist.
- 2) ENERGIE abgeben und Wasser / SP bekommen.
- 3) 2 NAVI-Karten aufdecken und für niedrige Karte Energie / Projektkarten nehmen. Höhere Karte offen auf niedrigere Karte legen.

### Phase II - Bewegung:

- 1) BEWEGE Dein Luftschiff durch Bewegungs-Punkte. Ziel muss Stadt sein.  
BP = aus oberster Navi-Karte + evtl. Solaranlage + Bewegungs-Upgrades + aus eigenen ausliegenden Projekt-Karten.  
Ggf. Fund beim Passieren eines Fundfeldes erhalten.
- 2) BEKÄMPFE Cloud-Milizen / oder verzichte.  
Wenn Du noch keinen Marker in der Zielstadt hast, kannst Du kämpfen und die Beute der Stadt erhalten (mind. deren Kampfstärke erreichen).  
Kampfwert = aus Kampf-Upgrades + aus zusätzl. gezogenen Navi-Karten  
1. Karte kostet 1 Energie, jede weitere Karte 2 Energie oder 3 SP.
- 3) 1 MARKER von eigener Buchleiste in die STADT legen.

**Phase III - Aktionen:** mit Stadtplan B  
Wer dran ist, ist AKTIVER Spieler.

1 AKTION = Ressourcen sammeln / Bauen / Jungpflanzen einsetzen.

RESSOURCEN sammeln: Drohne einsetzen, Mitspieler kommen dazu.  
Oberste Stadtkarte nehmen und der eigenen offenen Deckablage zufügen.  
Evtl. Navi-Update / Schraubenschlüssel / Jungpflanzenbonus.  
Mitspieler nehmen sich ihre Ressourcen und nutzen ggf. Zusatzaktion.

BAUEN: Luftschiff ausbauen / Projektkarte anlegen.  
Aktiv = 2mal bauen / statt 1 Bauen nur 1 Ressource nehmen.  
Mitspieler = 1mal bauen oder 1 Ressource nehmen.

JUNG-Pflanzen: Lt. Anzahl (Setzvorrichtungen + 2) eigene Pflanzen setzen.  
1 - max. mögliche Anzahl setzen. Aufgedruckte Belohnung nehmen.  
GRÜNE Pflanze = auf Spielplan legen, SONSTIGE in Beutel legen.  
Mitspieler: 1 Bau-Aktion machen oder 1 Ressource nehmen.