

Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler beginnt.
Im eigenen Zug darf man eine Haupt-Aktion (Sammeln / Schmieden) und 1 - 2 Bonus-Aktionen nutzen (letztere nur, wenn man eine Auszeichnung und / oder Karte zum Aktivieren hat).

SAMMELN:

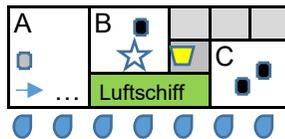
Benachbart = senkrecht / waagrecht.

- ◆ Nimm 1 Luftschiff, das an Deinem Tableau angedockt ist und setze es auf den Spielplan: auf das Gitternetz / auf eine Maschine / an eine Einbuchtung. Die Aktion ist ohne 1 am eigenen Tableau liegendes Luftschiff nicht möglich.

a) Gitternetz / Maschine:

- ◆ Das Luftschiff benötigt 1 - 3 leere benachbarte Quadrate oder eine ausreichend große Maschine zum Aufsetzen.
- ◆ Sofort erhältst Du abgebildete Ressourcen von jedem dazu benachbarten Gerüstfeld bzw. Wasser vom Wasserfeld.
- ◆ Benachbarte Maschinen bzw. mit dem Luftschiff besetzte Maschinen sind auch aktiviert und liefern Ressourcen bzw. erlauben eine Aktion.
- ◆ Du kannst eine Maschine jetzt nicht aktivieren, die erst nach der Platzierung Deines Luftschiffes kam (Bonus-Aktion).

Beispiel:



A - C sind Maschinen

Erhalte 3 Wasser, 2 Kohle von C, 1 Kohle + 1 SP von B. Erhalte 1 Gold vom Gerüst. Gegen Abgabe von 1 Eisen baust Du 1 neues Gerüst.

Ressourcen:

Arten: Kohle / Eisen / Wasser / Gold / Pfeifen
Dein Besitzlimit zum Zugende: max. 4 von jeder Art
Pfeifen sind Joker für 1 beliebige Ressource beim Bezahlen.

b) Einbuchtung:

- ◆ Nach dem Andocken an eine freie Ausbuchtung musst Du die damit verbundene Aktivität ausführen.
- ◆ Jeder Einbuchtung sind immer einige Maschinen, Updates, Karten oder Gerüste zugeordnet.

Fülle leere Felder auf.

- ➔ Für 1 kleine Maschine zahlst Du 2 bzw. 3 Kohle (links oben am Spielplan).
- ➔ Für 1 mittlere Maschine zahlst Du 3 Eisen (links mittig).
- ➔ Für 1 große Maschine zahlst Du 3 Eisen + 2 Kohle (links unten).
- ➔ Nimm 1 verdeckte Karte umsonst, für 1 beliebige Ressource nimm 2 Karten oder für 2 beliebige Ressourcen nimm 3 Karten (oben mittig).
- ➔ Zahle die Kosten für ein offenes Upgrade und aktiviere es. Du dockst es an 1 freien Platz Deines Tableaus an. Dort verbleibt es. SP = zum Spielende.

- ➔ Nimm 1 Gerüst von oben von einem beliebigen Stapel umsonst oder zahle 1 - 2 Pfeifen für 2 - 3 Gerüste von oben in beliebiger Stapelkombination.
- ➔ Rette 1 Deiner Arbeiter aus dem Pool und setze ihn auf ein leeres Feld eines Gerüsts oberhalb der Wasserkante.

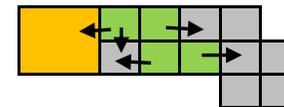
SCHMIEDEN (Bauen):

- ◆ Hole alle Deine Luftschiffe vom Spielplan zurück zu den Einbuchtungen an Deinem Tableau. Diese Aktion darf auch gewählt werden, wenn schon einige oder alle Luftschiffe am eigenen Tableau liegen.
- ◆ Mach bis zu 4 Aktionen in beliebiger Reihenfolge. 3 Aktionen dürfen Gebäude (Maschinen / Gerüste) sein. Genau 1 Aktion darf Bewegung / Rettung sein.
- ◆ Das nun 1. Gebäude (Maschine / Gerüst) ist gratis, weitere 1 - 2 Gebäude kosten je 1 Wasser. Gebäudebau mittels Karte / Auszeichnung / Maschine geht zusätzlich zu den max. 3 Gebäuden (Maschinen / Gerüste) dieser Haupt-Aktion.

GERÜST:

- ◆ Setze 1 Gerüst aus Deinem Vorrat auf leere Gitterfelder oberhalb von der Wasserkante.
- ◆ Wenigstens 1 Quadrat des Gerüsts muss benachbart zu einem anderen Gerüst oder einer Maschine sein.
- ◆ Erhalte 1 SP für jedes Quadrat des neuen Gerüsts, das an ein anderes Gerüst / Maschine angrenzt. Dabei können mehrere Quadrate an ein und dem selben Nachbarfeld angrenzen.

Beispiel:



Erhalte 5 SP.



*neues Gerüst
schon vorhandenes Gerüst
Maschine
SP*

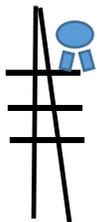
**BEWEGEN
oder
RETTEN:**

- ◆ Versetze 1 Deiner Arbeiter von den Baracken oder von einem Gerüst zu einem beliebigen Gerüst-Feld ODER rette 1 Deiner Arbeiter aus dem Pool = auf beliebiges leeres Gerüstfeld setzen. KOSTEN: Bewegung kostet Dich 1 Gold, Retten 2 Gold.
- ◆ Bewegung oder Retten mittels Karte / Auszeichnung / Maschine ist zusätzlich zu der EINEN Aktion (Bewegung / Retten) möglich.



POOL

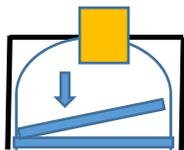
Jeder Arbeiter im Pool ist zum Spielende = 5 SP minus. Arbeiter, die durch steigendes Wasser in den Baracken oder auf Gerüsten erfasst werden, landen im Pool.

MASCHINE:

- 1) Eine Maschine muss beim Bau komplett auf **freien Gerüstfeldern** baubar sein. Arbeiter dürfen zuvor aber dort stehen.
- 2) Die **ÜBERBAUTEN Arbeiter** wandern **zum Turm**, beginnend mit dem aktiven Spieler und dann reihum.
 - ◆ Es wird jeweils die Etage im Turm belegt, die horizontal zum Gerüstfeld liegt, wo der Arbeiter stand. Ist noch eine Auszeichnung in der Etage zu vergeben, nimmt sie der Besitzer des Arbeiters. Evtl. weitere Auszeichnungen fallen an weitere Spieler mit überbauten Arbeitern.
 - ◆ SP im Turm gibt es zum Spielende.



- 3) Die platzierte Maschine bringt **direkt die SP**, die oben auf ihr angezeigt sind.



- 4) **FLUTE den Canyon:** Sobald eine Maschine oberhalb (auch ggf. teilweise) der Brücke gebaut wird, kommt die Schneeschmelze. Lege 1 neuen Wasserstreifen oberhalb der bisherigen Wasserkante ab.



Deckt das Wasser dabei Komponenten ab, gilt:

- ➔ Luftschiffe (auch nur teilweise bedeckte) kehren zum Spielertableau ihrer Besitzer zurück.
- ➔ Arbeiter in Baracken oder auf Gerüstfeldern fallen in den Pool, wo sie zunächst bleiben.
- ➔ Maschinen (auch nur teilweise bedeckte) sind nicht mehr brauchbar, also ohne Effekte.
- ➔ Gerüstfelder oberhalb der Wasserkante sind nicht betroffen.

BONUS-Aktionen:

jederzeit im eigenen Zug

- ◆ Du darfst von jeder der beiden Bonus-Aktionen in Deinem Zug je 1 nutzen.

Spieler 1 Karte: Führe die Karten-Effekte aus und lege die Karte dann verdeckt auf den Abwurfstapel.

Auszeichnung: Führe den Effekt einer Auszeichnung aus und lege sie danach in die Schachtel.

Spielende und Endwertung:

- ◆ Sind keine Arbeiter mehr in den Baracken, beendet der aktive Spieler seinen Zug. Jeder andere Spieler hat noch 1 Zug.

Nehmt Euch noch SP für folgende Effekte:

- 1) Jeder Arbeiter im Turm bringt SP gemäß der Angabe in seiner Etage.
- 2) Jeder Arbeiter im Pool verursacht minus 5 SP.
- 3) SP aus Upgrades.
- 4) Lager:
 - 1 SP je Maschine
 - 1 SP je Auszeichnung
 - 1 SP für je 2 Gerüste
 - 1 SP für je 2 Karten
 - 1 SP für je 4 Ressourcen

- ◆ Wer die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie.

Patt: Der Beteiligte mit einem Arbeiter an höherer Turmposition als sein Pattgegner siegt.

Ansonsten gewinnt der Beteiligte mit mehr Komponenten in seinem Lager.