



airship city

飛行船都市

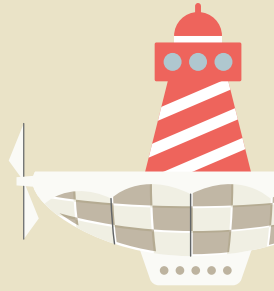
Stadt der Luftschiffe




SPIELER
3-4


ALTER
12+


DAUER
75-120



Willkommen in airship city!

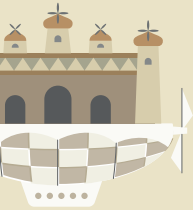
Nachdem die Menschheit beschlossen hatte, sich ein neues Zuhause in den Wolken zu schaffen, baute sie eine Vielzahl von Luftschiffen, um ihre Versorgung in der neuen Heimat sicherzustellen – so entstand **airship city**.

Der neuen Stadt fehlt es aber an Transportmitteln und lebenswichtigen öffentlichen Einrichtungen.



Als Luftschiffingenieur sammelst du Materialien und arbeitest hart, um Luftschiffe zu bauen und dadurch zum Wachstum von **airship city** beizutragen.

Du kannst der Stadt Luftschiffe schenken und so zu ihrem Wachstum beitragen oder sie verkaufen und dadurch Reichtum erlangen, um im weiteren Verlauf einen noch größeren Beitrag zu leisten.

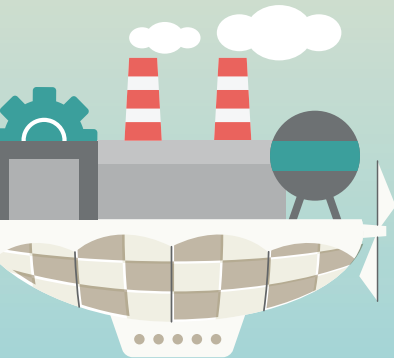
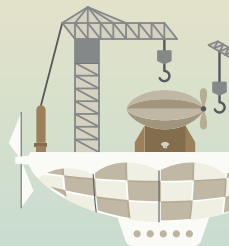


Um deine Luftschiffe möglichst effizient zu bauen, musst du einige von ihnen an die Stadt abgeben, um deine Beziehungen zur Stadt zu pflegen. Du kannst auch deine Werkshallen ausbauen oder weitere Arbeiter einstellen. Manchmal profitierst du sogar von den Erfolgen deiner Mitspieler, um an die benötigten Rohstoffe zu gelangen.



Eine weitere Option, um zum Wohl der Stadt beizutragen, kann auch darin bestehen, dass du dich am Bau öffentlicher Gebäude beteiligst oder lukrative Aufträge erfüllst.

Wird dein Beitrag zur Entwicklung von **airship city** dir am Ende Ruhm und Ehre einbringen?



Material



1 Startspielmarker
(4 pro Farbe)



16 Arbeiter
(4 pro Farbe)



80 Schenkungsmarker
(20 pro Farbe)



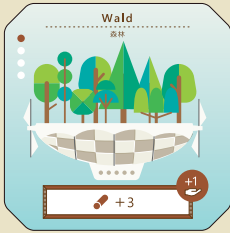
4 Siegpunktmarker
(1 pro Farbe)



4 20/40-Siegpunktmarker
(1 pro Farbe)



16 Rohstoffmarker
(4 pro Farbe)



16 Aktionsfelder
(doppelseitig)



20 Vertragskarten



16 Ausbau-Plättchen
(4 pro Farbe)



12 Bonus-Abdeckplättchen
(4 pro Farbe)



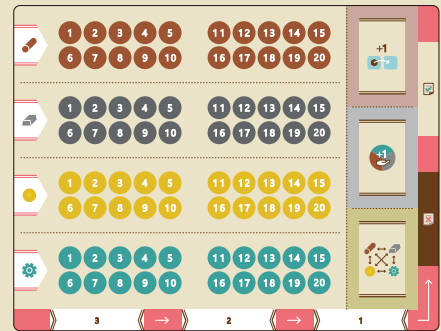
7 Etappenboni
(1 pro Typ)



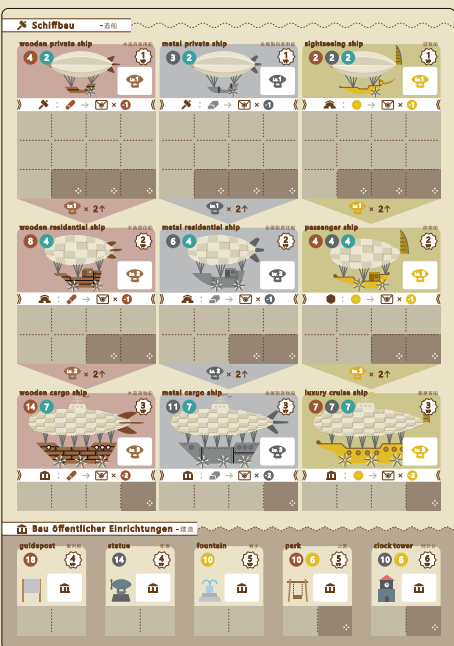
1 Rundenmarker



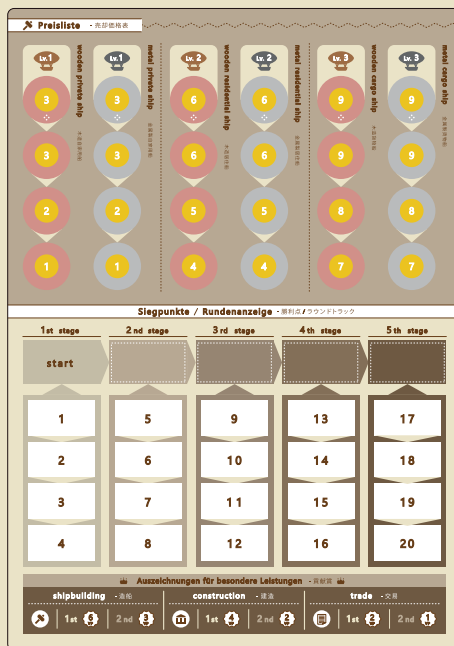
6 Preismarker



4 Spielertableaus
(1 pro Farbe)



1 Schenkungstableau



1 Entwicklungstableau



1 Spielanleitung

Zusammenfassung

× Die Spieler bewegen ihre Arbeiter auf verschiedenen Aktionsfelder und führen dort Aktionen aus:

- Rohstoffe sammeln
- Verträge schließen
- Luftschiffe und öffentliche Einrichtungen bauen.

× Die Spieler erzielen Siegpunkte (SP) und setzen ihre gesammelten Rohstoffe (Holz, Metall, Gold, Getriebe) dazu ein, Luftschiffe oder öffentliche Einrichtungen zu bauen, Verträge zu erfüllen oder ihre Werkshallen auszubauen.

× Wer der Stadt ein Luftschiff schenkt, kann in folgenden Bereichen effizienter werden:

- beim Bau von Luftschiffen und öffentlichen Einrichtungen
- beim Ausbau der Werkshallen.

Zusätzlich können die Spieler Bonusaktionen ausführen, wenn sie bestimmte Bedingungen erfüllen.

× Am Ende des Spiels erhalten jene Spieler zusätzliche Siegpunkte, die in den Bereichen Schiffbau, Bau öffentlicher Einrichtungen und Handel den größten Beitrag für die Stadt geleistet haben (siehe unterer Abschnitt auf dem Entwicklungstableau).

× Am Ende zählen alle Spieler ihre Siegpunkte zusammen. Es gewinnt der Spieler, der am meisten Siegpunkte erworben hat.

Beispiele für Aktionsfelder



Wald | 森林

Diese Karte ermöglicht es dir, den Rohstoff Holz einzusammeln.



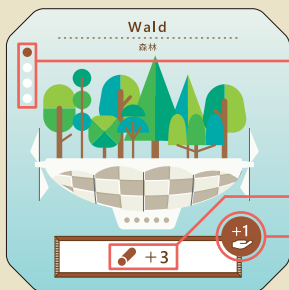
Werft | 造船所

Diese Karte ermöglicht es dir, durch den Einsatz von Rohstoffen Luftschiffe zu bauen

Spielkomponenten

× Aktionsfelder

Wenn du einen deiner Arbeiter auf ein Aktionsfeld bewegst, kannst du die dort abgebildete Aktion ausführen.

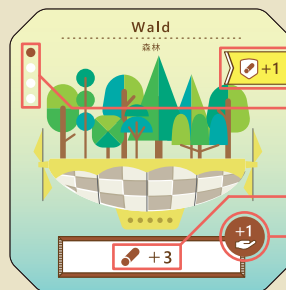


Farben der zugehörigen Rohstoffsymbole

Aktion

Huckepack-Bonus

Vorderseite



Rohstoffbonus

Farben der zugehörigen Rohstoffsymbole

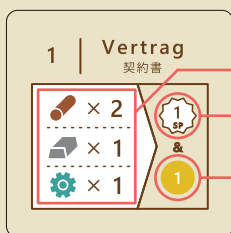
Aktion

Huckepack-Bonus

Rückseite (entwickelt)

× Vertragskarten

Wenn du die Rohstoffe einsetzt, welche laut Vertrag benötigt werden, erhältst du die Anzahl an Siegpunkten und Gold, die auf der Vertragskarte steht.



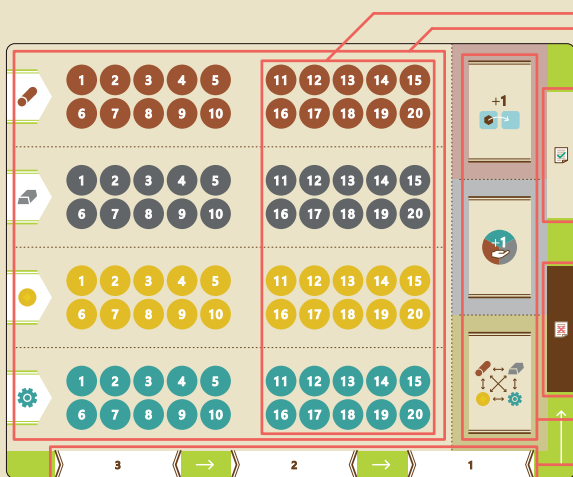
Rohstoffe, die benötigt werden, um den Vertrag zu erfüllen

Siegpunkte (SP), die du erhältst, wenn der Vertrag erfüllt ist

Gold, welches du erhältst, wenn der Vertrag erfüllt ist

× Spielertableau

Die Rohstoffmarker zeigen an, wie viele der verschiedenen Rohstoffe der jeweilige Spieler hat.



Ausgangsposition der Ausbau-Plättchen; diese verdecken zunächst die höheren Rohstoffmengen

Rohstoffanzeige

Platz zur Ablage erfüllter Verträge

Platz zur Ablage nicht erfüllter Verträge

Ausgangsposition der Bonus-Abdeckplättchen

Anzeige der (verbleibenden) Etappen, um den Vertrag zu erfüllen



× Schenkungstableau

Während des Spiels legst du Schenkungsmarker auf die entsprechenden Felder des Tableaus, um zu zeigen, welche Schenkungen du der Stadt gemacht hast.

Schiffbau -造船

- Privatluftschiff aus Holz (4, 2, 1)
- Privatluftschiff aus Metall (3, 2, 1)
- Touristenluftschiff (2, 2, 2, 1)
- Wohnluftschiff aus Holz (8, 4, 2)
- Wohnluftschiff aus Metall (6, 4, 2)
- Passagierluftschiff (4, 4, 4, 2)
- Frachtluftschiff aus Holz (14, 7, 3)
- Frachtluftschiff aus Metall (11, 7, 3)
- Luxusluftschiff (7, 7, 7, 3)

Bau öffentlicher Einrichtungen -建設

- Wegweiser (18, 4)
- Statue (14, 4)
- Brunnen (10, 5)
- Park (10, 6, 5)
- Uhrenturm (10, 6, 6)

- lv.1 × 2 ↑ Voraussetzungen
- Passagierluftschiff 旅客船 Name des Luftschiffs
- 4 4 4 2 SP Siegpunkte, die du für die Schenkung erhältst
- benötigte Rohstoffe, um das Schiff zu bauen
- Mehrheitsbereich für den Luftschiffbau
- Schenkungsbonus
- Felder für Schenkungsmarker
- Felder für Schenkungsmarker bei 4 Spielern

- Uhrenturm 時計台 Name der öffentlichen Einrichtung
- 10 6 6 SP Siegpunkte für den Bau öffentlicher Einrichtungen
- Benötigte Rohstoffe, für den Bau öffentlicher Einrichtungen
- Mehrheitsbereich für den Bau öffentlicher Einrichtungen
- Felder für Schenkungsmarker bei 4 Spielern
- Felder für Schenkungsmarker

× Entwicklungstableau

Dieses Tableau zeigt den Marktpreis der verschiedenen Luftschiffotypen, die bisher erlangten Siegpunkte jedes Spielers sowie die Spielrunden an.

Preisliste -売却価格表

Siegpunkte / Rundenanzeige -勝利点#ラウンドトラック

1. Etappe	2. Etappe	3. Etappe	4. Etappe	5. Etappe
Start				
1	5	9	13	17
2	6	10	14	18
3	7	11	15	19
4	8	12	16	20

Auszeichnungen für besondere Leistungen -賞状表

- Luftschiffbau -造船
- Öffentliche Einrichtungen -建設
- Handel -売買

- Preisentwicklung
- Ausgangsposition der Preismarker bei einem Spiel mit 4 Spielern
- Ausgangsposition der Preismarker bei einem Spiel mit 3 Spielern

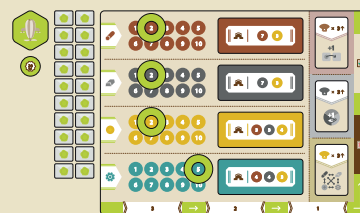
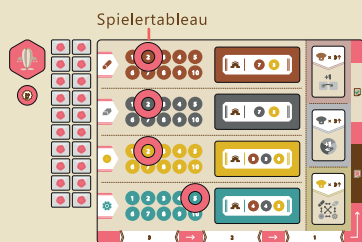
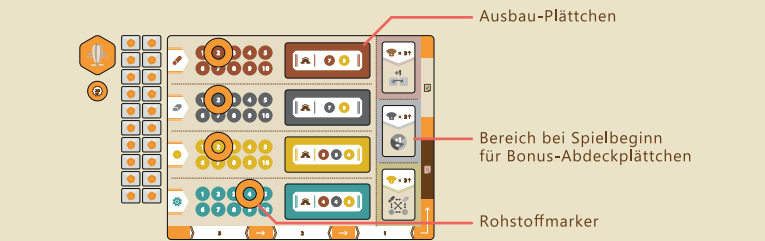
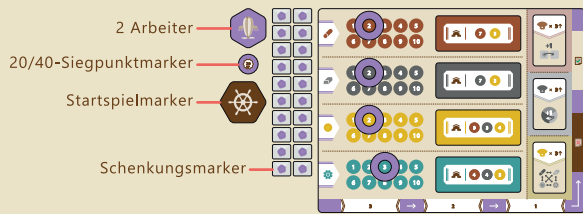
- Etappenboni für die 2. und 3. Etappe
- Etappenboni für die 4. und 5. Etappe

- Siegpunktmarker
- Rundenmarker

Zusätzliche Siegpunkte, welche die Spieler am Ende des Spiels für besondere Leistungen in den Bereichen Schiffbau, Bau öffentlicher Einrichtungen und Handel erhalten.



Spielaufbau



- ✗ Mischt die 16 Aktionsfelder und legt sie mit der nicht entwickelten Seite nach oben zu einem Viereck aus vier mal vier Karten in der Mitte des Tisches. Legt das Schenkungs- und das Entwicklungsstableau daneben.
- ✗ Legt entsprechend der Anzahl der Spieler auf dem Entwicklungsstableau bei jedem Luftschiff Preismarker in die Spalten der Preisentwicklungsanzeige.
- ✗ Nun trennt die Etappenboni für die 2. und 3. Etappe von denen der 4. und 5. Etappe und mischt sie verdeckt. Deckt danach zwei Etappenboni der 2. und 3. Etappe auf und legt sie auf die entsprechende Position im Etappenverlauf. Das Gleiche geschieht mit den Etappenboni der 4. und 5. Etappe. Die ungenutzten Boni werden zurück in den Karton gelegt.
- ✗ Platziert den Rundenmarker auf Position 1.
- ✗ Mischt die 20 Vertragskarten und legt sie verdeckt neben das Schenkungsstableau. Sie bilden den Vertragsstapel. Deckt nun die fünf obersten Karten auf und legt sie offen neben das Stapel. Das sind die verfügbaren Verträge.
- ✗ Lost den Startspieler aus und gibt ihm den Startspielmarker.
 - * Gespielt wird im Uhrzeigersinn, der Startspieler beginnt. Der Startspielmarker wandert während des Spiels nicht.
- ✗ Wählt nun jeder eine Farbe und nimmt euch das entsprechende Spielertableau, 4 Spielermarker, 20 Schenkungsmarker, einen normalen Siegpunktmarker und einen 20/40-Siegpunktmarker, außerdem 4 Rohstoffmarker der eigenen Farbe und 4 Ausbauplättchen (1 pro Typ) sowie insgesamt 3 Bonus-Abdeckplättchen (1 pro Typ).
- ✗ Legt nun euren Siegpunktmarker auf das Startfeld der Siegpunkte- und Rundenanzeige.
 - * Der Siegpunktmarker zeigt die während des Spiels gesammelten Siegpunkte an. Erreichst du mit deinem Siegpunktmarker die Position 20, wird dieser durch den 20/40-Siegpunktmarker mit aufgedeckter 20 ersetzt. Der Siegpunktmarker wird auf die Startposition auf dem Entwicklungsstableau zurückgelegt. Erreichst du die Position 20 erneut, drehst du den Siegpunktmarker um, sodass die Zahl 40 sichtbar ist. Der Siegpunktmarker wird wieder auf die Startposition gelegt.
- ✗ Leg zwei deiner Arbeiter auf das Aktionsfeld „Hafen“.
- ✗ Leg je einen Rohstoffmarker auf Feld 2 der Rohstoffe Holz, Metall und Gold. Der Startspieler legt zudem einen Rohstoffmarker auf das Getriebefeld 3, der zweite Spieler legt seinen Rohstoffmarker auf das Getriebefeld 4, alle anderen Spieler legen ihre Rohstoffmarker auf das Getriebefeld 5.
- ✗ Legt alle 4 Ausbauplättchen (für Rohstoffe Holz/Metall/Gold/Getriebe) so auf das Spielertableau, dass sie die Felder 11 bis 20 der Rohstoffanzeige der gleichen Farbe abdecken. Jedes der 3 Bonus-Abdeckplättchen wird auf das entsprechende Feld auf dem Spielertableau mit dem gleichen Symbol gelegt (siehe Abbildung oben).
 - * Zu Beginn besitzt kein Spieler mehr als 10 Einheiten eines Rohstoffs.
- ✗ Die 2 verbleibenden Arbeiter, die 20 Schenkungsmarker und den 20/40-Siegpunktmarker halten die Spieler neben ihren Spielertableaus als Vorrat bereit.

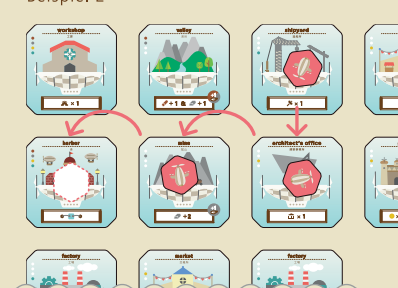
Spielübersicht

- ✗ Das Spiel wird über 5 Etappen gespielt, die jeweils aus 4 Runden bestehen. In jeder Runde sind die Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe – es beginnt immer der Startspieler. Die Runde endet, wenn alle Spieler an der Reihe waren. Nun wird der Rundenmarker eine Position weiterbewegt und die nächste Runde beginnt.
- ✗ Zu Beginn eines Zuges bewegt der Spieler seinen Arbeiter auf ein angrenzendes Aktionsfeld. Hier kann die Aktion ausgeführt werden, die auf dem Feld abgebildet ist [Beispiel 1].
 - * Die oberen und unteren sowie die linken und rechten Reihen sind nicht direkt miteinander verbunden. Man kann sich während eines Zuges also nicht zwischen ihnen bewegen.
 - * Wenn du deinen Arbeiter auf ein Aktionsfeld bewegt hast, musst du die abgebildete Aktion nicht ausführen.
 - * Dreh deinen Arbeiter um, wenn du gezoogen hast.
- ✗ Wenn du auf ein Aktionsfeld kommst, auf dem sich bereits einer deiner Arbeiter befindet, darfst du die Aktion nicht ausführen, sondern bewegst deinen Arbeiter ein Feld weiter. Die Aktion hier darf ausgeführt werden [Beispiel 2].
 - * Der zusätzliche Zug darf nicht dafür genutzt werden, den Arbeiter auf die alte Position zurückzuziehen.
 - * Es darf sich nie mehr als ein Arbeiter desselben Spielers auf einem Aktionsfeld befinden. Wenn du aber die Aktionen der Felder „Gildehaus“ und „Hafen“ ausführst, dürfen sich mehrere deiner Arbeiter auf dem Aktionsfeld befinden.
 - * Du darfst deinen Arbeiter auf ein Aktionsfeld bewegen, auf dem sich bereits ein Arbeiter eines anderen Spielers befindet.
- ✗ Während deines Zuges kannst du ein „Getriebe“ einsetzen, um alle Aktionsfelder einer Reihe um eine Position in die Richtung deiner Wahl zu verschieben. Das Aktionsfeld, welches aus dem Spielfeld geschoben wird, wird auf der gegenüberliegenden Seite wieder eingefügt [Beispiel 3].
 - * Solange du noch nicht alle deine Arbeiter bewegt hast, darfst du zu jedem Zeitpunkt deines Zuges das Spielfeld auf die beschriebene Art und Weise verändern. Wenn du genügend „Getriebe“ besitzt, kannst du das Spielfeld aus Aktionsfeldern so oft verändern, wie du willst.
- ✗ Dein Zug endet, wenn du alle Arbeiter bewegt hast.
 - * Alle deine Arbeiter müssen während deines Zuges bewegt werden. Kein Arbeiter darf auf den selben Aktionsfeldern verbleiben.
 - * Wenn du alle Arbeiter bewegt hast, kannst du keine „Getriebe“ mehr einsetzen, um Aktionsfelder zu verschieben.

Beispiel 1



Beispiel 2



Beispiel 3



Das Erfüllen von Verträgen

Während eines Zuges kannst du zu jeder Zeit Rohstoffe einsetzen, um Verträge zu erfüllen. Du kannst dies auch mehrmals während eines Zuges tun.

Leg erfüllte Verträge in dem dafür vorgesehenen Bereich des Spielertableaus ab und nimm dir sofort die auf dem Vertrag angegebenen Siegpunkte und das Gold.

- * Du kannst Rohstoffe auch dann zum Erfüllen von Verträgen einsetzen, wenn du bereits alle Arbeiter bewegt hast.
- * Du darfst dich zu jedem Zeitpunkt informieren, wie viele Verträge ein anderer Spieler bereits erfüllt hat.
- * Gold, das ein Spieler über die für ihn maximal erzielbare Menge hinaus erhält, geht verloren. Verträge dürfen auch dann erfüllt werden, wenn ein Spieler den Maximalwert an Gold bereits erhalten hat.

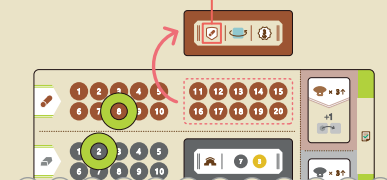


Wenn du auf einem entwickelten Aktionsfeld (=umgedreht) eine Aktion ausgeführt hast, erhältst du zusätzlich den Rohstoffbonus, den das Feld zeigt. Vorher musst du das Ausbau-Plättchen mit dem entsprechenden Symbol von deinem Spielertableau entfernt haben.

- * Du erhältst den Rohstoffbonus auch dann, wenn du eine Aktion auf einem Aktionsfeld ausführst, welches du nicht entwickelt hast.
- * Du erhältst keinen Rohstoffbonus, wenn du die Aktion auf dem entwickelten Aktionsfeld nicht ausführst.
- * Du erhältst den Rohstoffbonus, nachdem du die Aktion des Aktionsfelds ausgeführt hast.

Beispiel

Symbol für einen Rohstoffbonus (Holz)



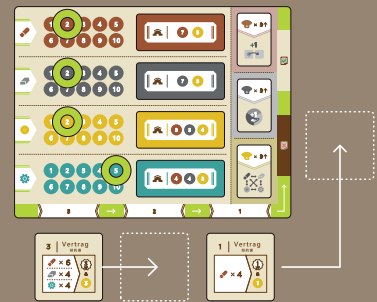
Bewegt sich ein anderer Spieler auf ein Feld, auf dem sich bereits dein Arbeiter befindet, und führt er dort eine Aktion aus, die ihm Rohstoffe einbringt, erhältst du den Huckepack-Bonus, der auf dem Feld abgebildet ist.

- * Du erhältst keinen Huckepack-Bonus, wenn der andere Spieler die Aktion auf dem Aktionsfeld nicht ausführst.
- * Liegen die Arbeiter mehrerer Spieler auf dem Aktionsfeld, erhalten alle den Huckepack-Bonus.
- * Der Huckepack-Bonus vermindert nicht die Menge an Rohstoffen, die der andere Spieler durch das Ausführen der Aktion erhält.

Zu Beginn einer neuen Etappe

- ✘ Zu Beginn jeder neuen Etappe (außer der ersten) ist Folgendes zu tun:
- ✘ Alle Spieler erhalten den auf dem Etappen-Plättchen angegebenen Etappenbonus. Anschließend wird dieses Plättchen umgedreht.
- ✘ Für den Fall, dass ein Spieler in der vorigen Etappe seinen Bonus eingesetzt hat, nimmt man das Plättchen (welches nun mit dem durchgestrichenen Symbol offen auf dem Feld liegt) und legt es wieder neben sein Spielertableau, um den Bonus wieder in der kommenden Etappe durchführen zu können.
- ✘ Alle nicht erfüllten Verträge eines Spielers werden auf der Vertrags-Etappenanzeige auf dem Spielertableau um eine Position weiterbewegt. Konnte ein Vertrag bisher nicht erfüllt werden und erreicht nun das Feld „nichterfüllte Verträge“, so verliert der Spieler Siegpunkte in Höhe des auf dem Vertrag angegebenen Werts (aber kein Gold).
- * Nach Ende der letzten Etappe 5 werden alle nicht vollständig erfüllten Verträge auf das Feld der nicht erfüllten Verträge bewegt und die Spieler verlieren die auf dem Vertrag angegebenen Siegpunkte.

Beispiel für die Bewegung der Verträge



Aktionsfelder

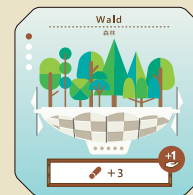
Wald | 森林 (2 Felder)

Sammle dreimal Holz ein.

- * Erreichst du auf deiner Rohstoffanzeige den Maximalwert an Holz, geht das zusätzliche Holz verloren. Du kannst die Aktion nicht ausführen, wenn der Maximalwert bereits erreicht ist.

Rohstoffbonus Holz | Bei dieser Aktion darfst du 1 zusätzliches Holz einsammeln.

Huckepack-Bonus Holz | Führt ein anderer Spieler die Aktion auf einem Feld „Wald“ aus, auf der sich bereits einer deiner Arbeiter befindet, bekommst du ebenfalls 1 Holz.



Vorderseite



Rückseite (entwickelt)

Mine | 鉱山 (2 Felder)

Sammle zweimal Metall ein.

- * Erreichst du auf deiner Rohstoffanzeige den Maximalwert an Metall, geht das zusätzliche Metall verloren. Du kannst die Aktion nicht ausführen, wenn der Maximalwert bereits erreicht ist.

Rohstoffbonus Mine | Bei dieser Aktion darfst du 1 zusätzliches Metall einsammeln.

Huckepack-Bonus Mine | Führt ein anderer Spieler die Aktion auf einem Feld „Mine“ aus, auf der sich bereits einer deiner Arbeiter befindet, bekommst du ebenfalls 1 Metall.



Vorderseite



Rückseite (entwickelt)

Fabrik | 工場 (2 Felder)

Sammle zwei Getriebe ein.

- * Erreichst du auf deiner Rohstoffanzeige den Maximalwert an Getrieben, gehen die zusätzlichen Getriebe verloren. Du kannst die Aktion nicht ausführen, wenn der Maximalwert bereits erreicht ist.

Rohstoffbonus Getriebe | Bei dieser Aktion darfst du 1 zusätzliches Getriebe einsammeln.

Huckepack-Bonus Getriebe | Führt ein anderer Spieler die Aktion auf einem Feld „Fabrik“ aus, auf der sich bereits einer deiner Arbeiter befindet, bekommst du ebenfalls 1 Getriebe.



Vorderseite



Rückseite (entwickelt)

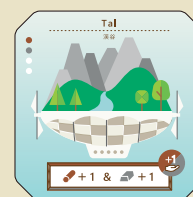
Tal | 溪谷 (1 Feld)

Sammle einmal Holz und einmal Metall ein.

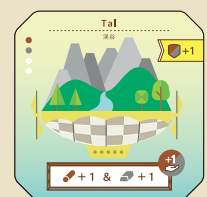
- * Erreichst du auf deiner Rohstoffanzeige den Maximalwert an Holz/Metall, geht das zusätzliche Holz/Metall verloren. Du kannst die Aktion nicht ausführen, wenn der Maximalwert für Holz/Metall bereits erreicht ist.

Rohstoffbonus Holz/Metall | Bei dieser Aktion darfst du 1 zusätzliches Holz oder Metall einsammeln. Allerdings darfst du nur den Rohstoff wählen, bei dem du bereits das Ausbau-Plättchen mit dem entsprechenden Symbol von deinem Spielertableau entfernt hast.

Huckepack-Bonus Holz/Metall | Führt ein anderer Spieler die Aktion auf einem Feld „Tal“ aus, auf der sich bereits einer deiner Arbeiter befindet, bekommst du ebenfalls 1 Holz oder Metall.



Vorderseite



Rückseite (entwickelt)



■ Werft | 造船所 (2 Felder)

In der Werft kann für die angegebenen Rohstoffe (siehe Kosten eines Luftschiffs auf dem Schenkungstableau) ein Luftschiff nach Wahl gebaut werden. Danach kann man sich entscheiden, ob das Luftschiff der Stadt geschenkt oder verkauft werden soll.

* Du kannst die Aktion nicht ausführen, wenn die benötigten Rohstoffe fehlen.

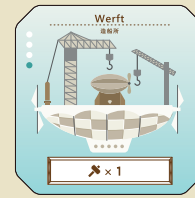
✂️ Schenkung:

Entscheidest du dich dafür, der Stadt ein Luftschiff zu schenken, legst du beim entsprechenden Luftschiff einen Schenkungsmarker auf dem Schenkungstableau ab und erhältst die entsprechenden Siegpunkte. Für den Rest des Spiels kannst du den angegebenen Schenkungsbonus nutzen. Hast du die Mehrheit an Schenkungsmarkern für ein bestimmtes Luftschiff, platziere ebenfalls einen Schenkungsmarker im Mehrheitsbereich des Luftschiffs.

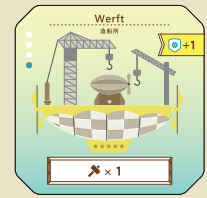
* Für Schenkungsmarker im Mehrheitsbereich erhältst du keine weiteren Siegpunkte.

* Dein Schenkungsmarker wird aus dem Mehrheitsbereich entfernt, sobald du nicht mehr die Mehrheit hast. Er kommt zurück in deinen Vorrat.

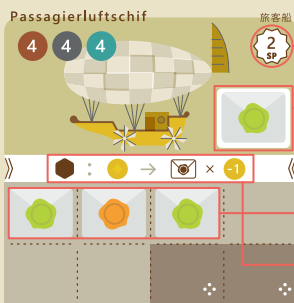
* Du kannst der Stadt keine Luftschiffe mehr schenken, wenn alle Schenkungsplätze belegt sind.



Vorderseite



Rückseite (entwickelt)



Anzahl der Siegpunkte bei Schenkung dieses Luftschiffs

Hat ein Spieler die Mehrheit an Schenkungsmarkern für dieses Luftschiff, wird ein weiterer Schenkungsmarker in diesem Mehrheitsbereich des Luftschiffs platziert.

Schenkungsbonus

✂️ Verkauf:

Wenn du ein Luftschiff verkaufen willst, sieh auf der Preisliste nach, wo sich der Preismarker für dieses Luftschiff befindet. Nimm dir die angezeigte Menge Gold und bewege den Preismarker eine Position nach unten.

* Du darfst nur Holz- and Metallluftschiffe verkaufen, keine Touristenluftschiffe.

* Ist der Preismarker auf der untersten Position angelangt, bleibt er dort.

Preisliste



+1 Rohstoffbonus Getriebe | Bei dieser Aktion darfst du 1 Getriebe einsammeln.

■ Architekturbüro | 建築事務所 (1 Feld)

Hier kannst du die angegebenen Rohstoffe einsetzen, um eine öffentliche Einrichtung deiner Wahl zu bauen (siehe unterer Bereich des Schenkungstableaus).

* Du kannst die Aktion nicht ausführen, wenn dir die benötigten Rohstoffe fehlen.

Platziere einen Schenkungsmarker im Schenkungsbereich dieser öffentlichen Einrichtung und erhalte die auf dem Schenkungstableau angegebenen Siegpunkte.

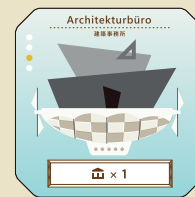
Wenn du die Mehrheit an Schenkungsmarkern hast, platziere einen weiteren Schenkungsmarker im Mehrheitsbereich der öffentlichen Einrichtung.

* Für das Platzieren eines Schenkungsmarkers im Mehrheitsbereich einer öffentlichen Einrichtung erhältst du keine weiteren Siegpunkte.

* Dein Schenkungsmarker wird aus dem Mehrheitsbereich entfernt, sobald du nicht mehr die Mehrheit hast. Er kommt zurück in deinen Vorrat.

* Sind alle Schenkungsplätze einer öffentlichen Einrichtung belegt, dürfen keine weiteren öffentlichen Einrichtungen mehr gebaut werden.

+1 Rohstoffbonus Gold | Bei dieser Aktion darfst du 1 Gold einsammeln.



Vorderseite



Rückseite (entwickelt)

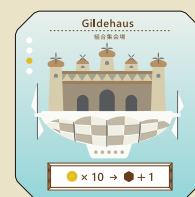
■ Gildehaus | 組合集会場 (1 Feld)

Hier kannst du für 10 Gold einen neuen Arbeiter einstellen. Nimm einen neuen Arbeiter aus deinem Vorrat und lege ihn auf das Aktionsfeld „Hafen“.

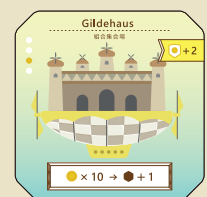
Der neue Arbeiter darf in dieser Runde weder bewegt noch für weitere Aktionen eingesetzt werden.

* Du kannst die Aktion nicht ausführen, wenn du nicht genug Gold oder keine Arbeiter mehr im Vorrat hast.

+2 Rohstoffbonus Gold | Bei dieser Aktion darfst du 2 Gold einsammeln.



Vorderseite



Rückseite (entwickelt)

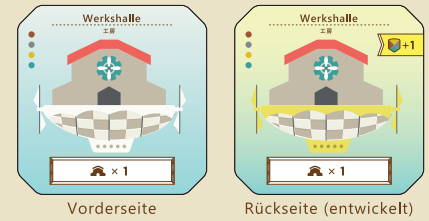


Werkshalle | 工房 (1 Feld)

Wähle eines deiner Ausbau-Plättchen von deinem Spielertableau und setze die angegebenen Rohstoffe ein, um deine Werkshalle auszubauen. Entferne das Ausbau-Plättchen vom Tableau und dreh es um. Diese Aktion hat folgende Wirkungen:

* Du kannst die Aktion nicht ausführen, wenn dir die nötigen Rohstoffe fehlen oder bereits alle vier Ausbauten realisiert wurden.

- 1) Während des restlichen Spiels erhältst du Rohstoffboni für die auf dem Ausbau-Plättchen abgebildeten Rohstoffe. Jedes Mal, wenn du Aktionen auf einem entwickelten Aktionsfeld (Rückseite) mit dem entsprechenden Rohstoffsymbol ausführst, erhältst du den angegebenen Rohstoffbonus.
 - * Du kannst auch Rohstoffboni auf Aktionsfeldern erhalten, die du nicht selbst entwickelt hast.
 - * Du erhältst keine Rohstoffboni, wenn du nicht vorher die Aktion auf dem Aktionsfeld ausgeführt hast.
 - * Du erhältst den Rohstoffbonus, nachdem du die Aktion ausgeführt hast.
- 2) Um ein Aktionsfeld „zu entwickeln“, drehst du dieses auf die Rückseite; anhand des Rohstoffsymbols auf der Rückseite des Ausbau-Plättchens siehst du, welches Feld du entwickeln (= umdrehen) darfst.
 - * Die Farben der entsprechenden Rohstoffsymbole befinden sich oben links auf den Aktionsfeldern.
 - * Ein bereits entwickeltes Aktionsfeld darf nicht erneut entwickelt werden (es darf also nicht noch einmal umgedreht werden).
 - * Du kannst kein Aktionsfeld entwickeln, wenn es kein zu entwickelndes Feld mehr gibt.
- 3) Du erhältst 3 Siegpunkte.
- 4) Außerdem kannst du nun bis zu 20 Einheiten des auf dem Ausbau-Plättchen abgebildeten Rohstoffs vorhalten.



Vorderseite

Rückseite (entwickelt)

Beispiel für ein Ausbau-Plättchen

Vorderseite



für den Ausbau benötigte Rohstoffe

Rückseite

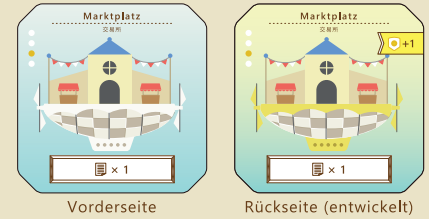


Rohstoffsymbol Siegpunkte

+1 Rohstoffbonus freie Wahl | Bei dieser Aktion darfst du dir einen Rohstoff deiner Wahl aussuchen. Dies gilt aber nur für solche Rohstoffe, deren Ausbau-Plättchen du bereits vom Spielertableau entfernt hast.

Marktplatz | 交易所 (2 Felder)

Nimm einen der fünf verfügbaren Verträge und leg ihn entsprechend der Zahl links oben auf der Karte an die Vertragsleiste deines Spielertableaus an. Die Zahl zeigt die Etappen an, die dir zur Verfügung stehen, um den Vertrag zu erfüllen. Füll danach die verfügbaren Verträge wieder auf, indem du die oberste Karte des Vertragsstapels nimmst und sie offen zu den anderen legst.



Vorderseite

Rückseite (entwickelt)

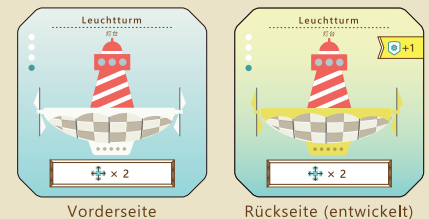
- * Wenn der Vertragsstapel aufgebraucht ist, gibt es keine Verträge mehr.
- * Wenn keine Verträge zur Verfügung stehen, kannst du diese Aktion nicht ausführen.
- * Du kannst so viele Verträge gleichzeitig haben, wie du willst.

+1 Rohstoffbonus Gold | Bei dieser Aktion darfst du 1 Gold einsammeln.

Leuchtturm | 灯台 (1 Feld)

Du darfst zwei Reihen der Aktionsfelder (senkrecht oder waagrecht) um je eine Position verschieben. Alternativ darfst du eine Reihe um zwei Positionen in eine Richtung deiner Wahl verschieben. Die Aktionsfelder, die aus dem Spielfeld geschoben werden, werden auf der gegenüberliegenden Seite wieder angefügt.

+1 Rohstoffbonus Getriebe | Bei dieser Aktion darfst du 1 Getriebe einsammeln.



Vorderseite

Rückseite (entwickelt)

Hafen | 港 (1 Feld)

Leg alle deine Arbeiter zurück zum Hafen.

- * Diese Aktion betrifft alle deine Arbeiter auf dem Spielfeld.
- * Alle deine Arbeiter, die vor Beginn der Aktion noch nicht benutzt wurden, müssen danach noch bewegt werden.

+1 Rohstoffbonus freie Wahl | Bei dieser Aktion darfst du dir einen Rohstoff aussuchen, allerdings nur unter jenen Rohstoffen, deren Ausbau-Plättchen du bereits von deinem Spielertableau entfernt hast.



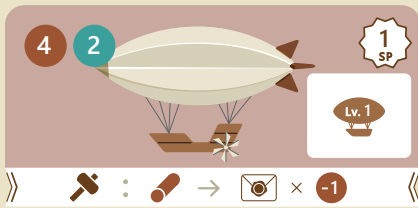
Vorderseite

Rückseite (entwickelt)



Luftschiffe

Privatluftschiff aus Holz | 木造自家用船



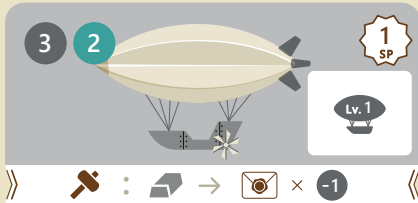
Voraussetzungen für den Bau:

Kosten: 4 Holz / 2 Getriebe

Schenkungsbonus:

Die Ausführung jeder **Werft**-Aktion kostet 1 Holz weniger pro Schenkungsmarker, den du in den Schenkungsbereichen und im **Mehrheitsbereich** dieses Luftschiffs hast.

Privatluftschiff aus Metall | 金属製自家用船



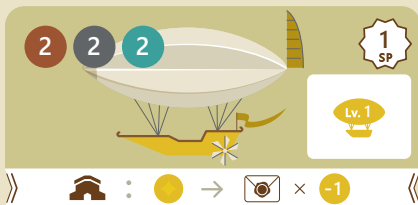
Voraussetzungen für den Bau:

Kosten: 3 Metall / 2 Getriebe

Schenkungsbonus:

Die Ausführung jeder **Werft**-Aktion kostet 1 Metall weniger pro Schenkungsmarker, den du in den Schenkungsbereichen und im **Mehrheitsbereich** dieses Luftschiffs hast.

Touristenluftschiff | 遊覧船



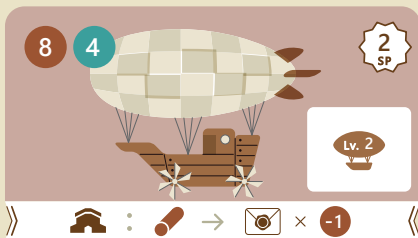
Voraussetzungen für den Bau:

Kosten: 2 Holz / 2 Metall / 2 Getriebe

Schenkungsbonus:

Die Ausführung jeder **Werkshallen**-Aktion kostet 1 Gold weniger pro Schenkungsmarker, den du in den Schenkungsbereichen und im **Mehrheitsbereich** dieses Luftschiffs hast.

Wohnluftschiff aus Holz | 木造居住船



Voraussetzungen für den Bau:

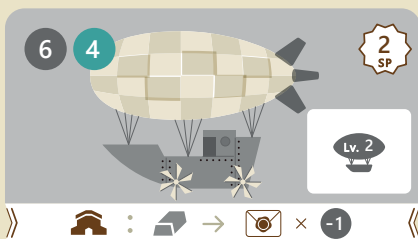
Du musst bereits mindestens zwei Schenkungsmarker im Schiffbaubereich des **Privatluftschiffs aus Holz** haben.

Kosten: 8 Holz / 4 Getriebe

Schenkungsbonus:

Die Ausführung jeder **Werkshallen**-Aktion kostet 1 Holz weniger pro Schenkungsmarker, den du in den Schenkungsbereichen und im **Mehrheitsbereich** dieses Luftschiffs hast.

Wohnluftschiff aus Metall | 金属製居住船



Voraussetzungen für den Bau:

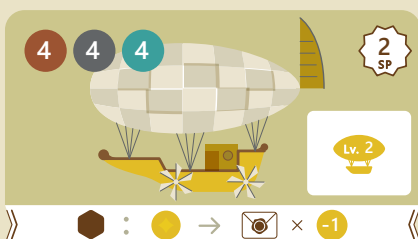
Du musst bereits mindestens zwei Schenkungsmarker im Schiffbaubereich des **Privatluftschiffs aus Metall** haben.

Kosten: 6 Metall / 4 Getriebe

Schenkungsbonus:

Die Ausführung jeder **Werkshallen**-Aktion kostet 1 Metall weniger pro Schenkungsmarker, den du in den Schenkungsbereichen und im **Mehrheitsbereich** dieses Luftschiffs hast.

Passagierluftschiff | 旅客船



Voraussetzungen für den Bau:

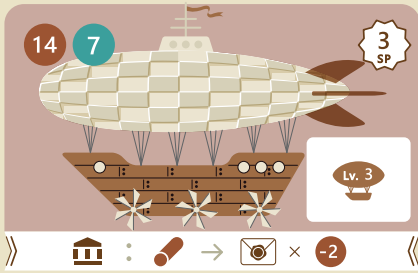
Du musst mindestens zwei Schenkungsmarker im Schiffbaubereich des **Touristenschiffs** haben.

Kosten: 4 Holz / 4 Metall / 4 Getriebe

Schenkungsbonus:

Die Ausführung jeder **Gildehaus**-Aktion kostet 1 Gold weniger pro Schenkungsmarker, den du in den Schenkungsbereichen und im **Mehrheitsbereich** dieses Luftschiffs hast.

🚁 Frachtluftschiff aus Holz | 木造貨物船



Voraussetzungen für den Bau:

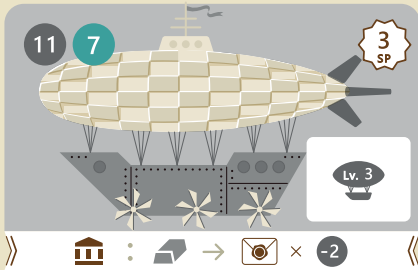
Du musst bereits mindestens 2 **Schenkungsmarker** im Schiffbaubereich des **Wohnluftschiffs aus Holz** haben.

Kosten: 14 Holz / 7 Getriebe

Schenkungsbonus:

Die Ausführung jeder **Architekturbüro-Aktion** kostet 2 **Holz** weniger pro **Schenkungsmarker**, den du in den Schenkungsbereichen und im **Mehrheitsbereich** dieses Luftschiffs hast.

🚁 Frachtluftschiff aus Metall | 金属製貨物船



Voraussetzungen für den Bau:

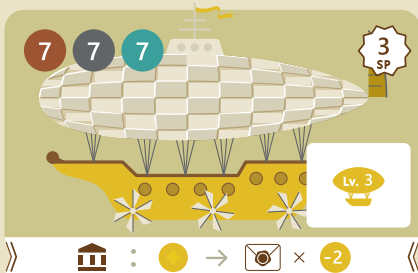
Du musst bereits mindestens 2 **Schenkungsmarker** im Schiffbaubereich des **Wohnluftschiffs aus Metall** haben.

Kosten 11 Metall / 7 Getriebe

Schenkungsbonus:

Die Ausführung jeder **Architekturbüro-Aktion** kostet 2 **Metall** weniger pro **Schenkungsmarker**, den du in den Schenkungsbereichen und im **Mehrheitsbereich** dieses Luftschiffs hast.

🚁 Luxusluftschiff | 豪華客船



Voraussetzungen für den Bau:

Du musst bereits mindestens 2 **Schenkungsmarker** im Schiffbaubereich des **Passagierschiffs** haben.

Kosten: 7 Holz / 7 Metall / 7 Getriebe

Schenkungsbonus:

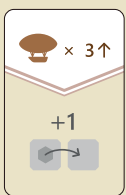
Die Ausführung jeder **Architekturbüro-Aktion** kostet 2 **Gold** weniger pro **Schenkungsmarker**, den du in den Schenkungsbereichen und im **Mehrheitsbereich** dieses Luftschiffs hast.

* Schenkungsboni können die Kosten für eine Aktion nicht auf weniger als null reduzieren.

Bonus-Aktionen

Wenn du bestimmte Bedingungen erfüllst, darfst du Bonus-Abdeckplättchen von deinem Spielertableau nehmen. Dadurch hast du einmal pro Etappe die Möglichkeit, den abgebildeten Bonus auf deinem Spielertableau zu nutzen.

Sobald du die Bonus-Aktion in einer Etappe ausgeführt hast, leg das Bonus-Abdeckplättchen nun mit der umgedrehten Seite (durchgestrichenes Symbol oben) wieder auf dein Tableau. Es kann in dieser Etappe nicht noch einmal eingesetzt werden.



✕ Langstreckenflug

Nutzungs-voraussetzung: Du musst mindestens 3 **Schenkungsmarker** im Schenkungsbereich der **Luftschiffe aus Holz** haben.

Wirkung: Du kannst die Bonus-Aktion dazu nutzen, einen **Arbeiter** in einem Zug ein **Aktionsfeld weiter zu ziehen**. Die Aktion des Feldes, auf welchem der Zug endet, darf ausgeführt werden.

* Die Aktion des Feldes, welches übersprungen wurde, darf nicht ausgeführt werden.



✕ Erfahrener Verhandlungsführer

Nutzungs-voraussetzung: Du musst mindestens 3 **Schenkungsmarker** im Schenkungsbereich der **Luftschiffe aus Metall** haben.

Wirkung: Erhältst du einen **Huckepack-Bonus**, kannst du diese Bonus-Aktion dazu nutzen, die **Anzahl** des **Rohstoffs**, den du erhältst, um 1 zu **erhöhen**.



✕ Tauschhandel

Nutzungs-voraussetzung: Du musst mindestens 3 **Schenkungsmarker** im Schenkungsbereich der **Touristenluftschiffe** haben.

Wirkung: Diese Bonus-Aktion kannst du dazu nutzen, 1 deiner **Rohstoffe gegen 1 anderen Rohstoff** deiner Wahl zu **tauschen**.

Spielende

× Überprüft am Ende jeder Runde der 5. Etappe, ob eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- 1) Auf dem Schenkungstableau befinden sich Schenkungsmarker in allen 9 Mehrheitsbereichen des Luftschiffbaus.
- 2) Auf dem Schenkungstableau befinden sich Schenkungsmarker in mindestens 3 Mehrheitsbereichen für den Bau öffentlicher Einrichtungen.
- 3) Runde 20 ist beendet.

Ist eine dieser Bedingungen erfüllt, ist das Spiel zu Ende.

* Das Spiel endet nicht, wenn eine Bedingung während einer Runde kurzfristig erfüllt ist, dies aber am Ende der Runde nicht mehr der Fall ist.

Wertung

Für die Schlusswertung werden, die bereits während des Spiels erworbenen Siegpunkte, zu denen addiert, die die Spieler am Ende des Spiels erhalten haben. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

* Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit den meisten Rohstoffen (Holz, Metall, Gold).
Herrscht auch hier ein Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Getrieben.

Während des Spiels erworbene Siegpunkte

* Überprüft am Ende des Spiels nochmals eure Siegpunkte.



Geschenkte Luftschiffe

Du erhältst für jedes Luftschiff die Siegpunkte pro Schenkungsmarker in deinem Schenkungsbereich dieses Luftschiffs.

* Du erhältst keine Siegpunkte für die Schenkungsmarker im Mehrheitsbereich eines Luftschiffs.



Gebaute öffentliche Einrichtungen

Für jede gebaute öffentliche Einrichtung erhältst du die Siegpunkte pro Schenkungsmarker in deinem Schenkungsbereich dieser öffentlichen Einrichtung.

* Du erhältst keine Siegpunkte für die Schenkungsmarker im Mehrheitsbereich der öffentlichen Einrichtungen.



Erfüllte Verträge

Für jeden Vertrag im Bereich „erfüllte Verträge“ erhältst du die entsprechenden Siegpunkte. Jeder nicht erfüllte Vertrag führt zu einem Abzug von Siegpunkten in Höhe des auf dem Vertrag angegebenen Werts.



Ausbauplättchen

Du erhältst Siegpunkte für jedes vom Spielertableau entfernte Ausbau-Plättchen.

Zusätzliche Endwertung (siehe unterer Bereich des Entwicklungstableaus)



Auszeichnung für besondere Leistungen: Luftschiffbau

Der Spieler mit den meisten Schenkungsmarkern in den Mehrheitsbereichen der Kategorie „Luftschiffbau“ erhält 6 Siegpunkte. Der Spieler mit der nächsthöheren Anzahl an Schenkungsmarkern erhält 3 Siegpunkte.

* Spieler, die keine Schenkungsmarker in Mehrheitsbereichen der Kategorie „Schiffbau“ haben, erhalten keine Siegpunkte.



Auszeichnung für besondere Leistungen: Bau öffentlicher Einrichtungen

Der Spieler mit den meisten Schenkungsmarkern in den Mehrheitsbereichen der Kategorie „Bau öffentlicher Einrichtungen“ erhält 4 Siegpunkte. Der Spieler mit der nächsthöheren Anzahl an Schenkungsmarkern in diesem Bereich erhält 2 Siegpunkte.

* Spieler, die keine Schenkungsmarker in Mehrheitsbereichen der Kategorie „Bau öffentlicher Einrichtungen“ haben, erhalten an dieser Stelle keine Siegpunkte.



Auszeichnung für besondere Leistungen: Handel

Der Spieler mit den meisten erfüllten Verträgen erhält 2 Siegpunkte. Der Spieler mit der nächsthöheren Anzahl an erfüllten Verträgen erhält 1 Siegpunkt.

* Spieler, die keine Verträge erfüllt haben, erhalten in dieser Kategorie keine Siegpunkte.

* Gibt es in diesem Bereich einen Gleichstand zwischen den ersten beiden Spielern, werden die Siegpunkte des ersten und zweiten Platzes addiert und die Gesamtsumme unter den Spielern mit Punktegleichstand gleichmäßig verteilt (es wird abgerundet).
Spieler, die auf dem neuen zweiten Platz wären, erhalten keine Siegpunkte.
Gibt es beim zweiten Platz einen Gleichstand, werden die Siegpunkte zwischen den Spielern mit Gleichstand gleichmäßig verteilt (auch hier wird abgerundet).