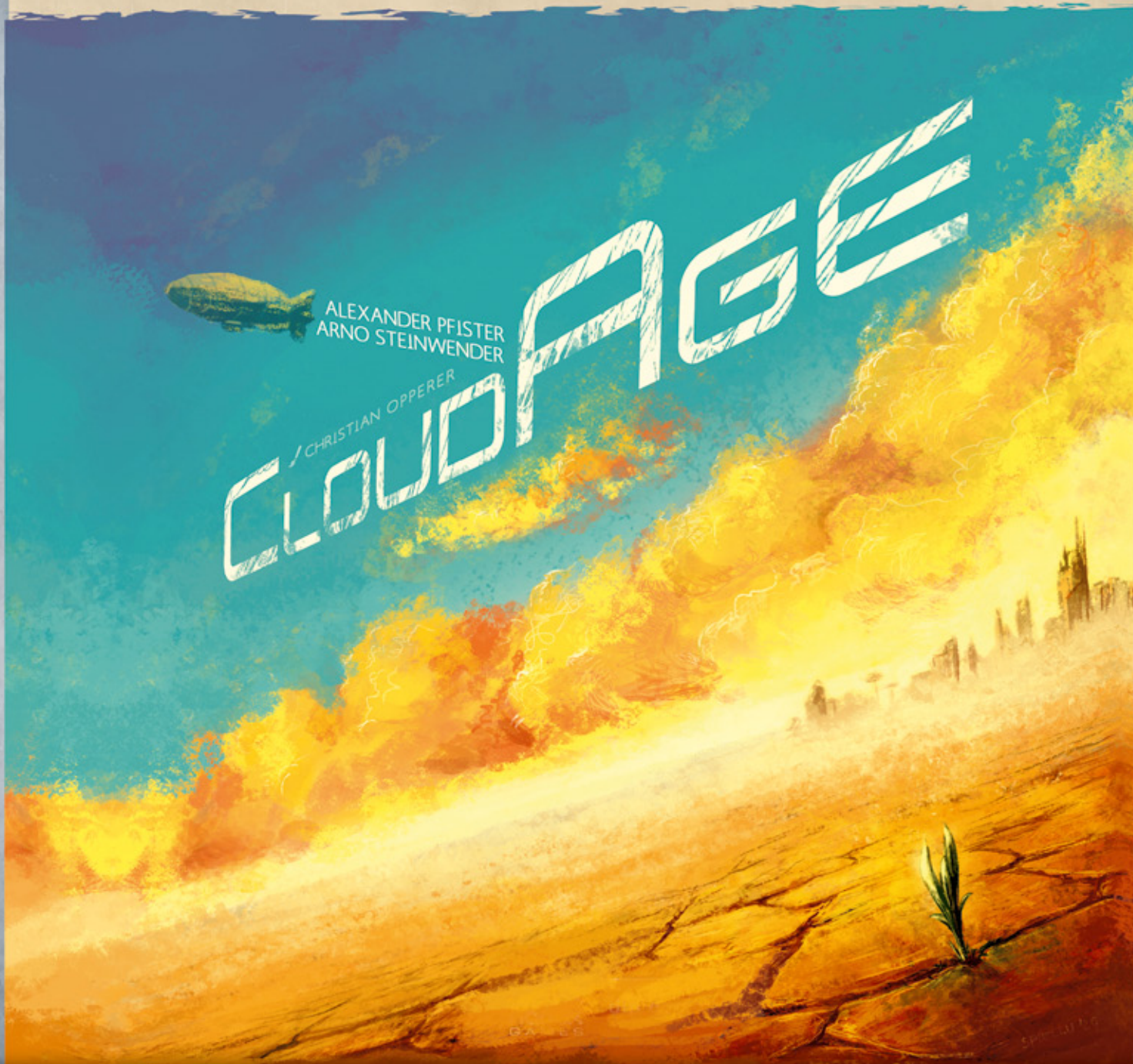


SZENARIO 1: EINFÜHRUNG

In diesem Faltblatt wird der Spielaufbau für das Einführungsszenario beschrieben. Es bietet einen schnellen Einstieg und ist um 1 Runde kürzer. Ihr verwendet dafür die Seiten A des Luftschifftableaus und des Stadtplans. Die Jungpflanzen braucht ihr für dieses Szenario nicht.



IMPRESSUM

AUTOREN: Alexander Pfister, Arno Steinwender

ILLUSTRATOR: Christian Opperer

REDAKTION: Tino Jokic

Anleitung Version 2

Änderungen in Material und Ausstattung vorbehalten.



© 2020-2021 Nanox Games e.U.

A-2540 Bad Vöslau

Waldwiese 6/23

Österreich

www.nanox.games

AUFBAU SZENARIO 1: EINFÜHRUNG

Abbildung: Spielaufbau für 2 Spieler, Szenario 1

1. SPIELPLÄNE

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

2. PRODUKTIONSPLAN

Lege den Produktionsplan neben den Spielplan.

3. PROJEKTKARTEN

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

0

4. RESSOURCEN

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

5. STADTPLAN

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

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.



7. LUFTSCHIFFTABLEAU

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

Legt die 7 Upgrades aufsteigend (Anzahl der kleinen Kreise) beginnend beim Schraubenschlüssel in die dafür vorgesehene Öffnung. 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:

- **8.a** 1 Luftschiff auf das Startfeld
 - **8.b** 1 Energiemarker auf 2 Energie
 - **8.c** 1 Produktionsmarker auf Feld 0
 - **8.d** 1 Drohne neben den Stadtplan (Ladestation)
 - **8.e** 1 Siegpunktmarker auf Feld 0 und das 50/100 Siegpunktplättchen darunter
- 8.f** 1-3 Personen-Spiel: Platziert 7 Marker von **rechts nach links** auf die Rundenleiste.
4 Personen-Spiel: Platziert 6 Marker von **rechts nach links** auf die Rundenleiste.

Dabei bleiben bis zu 2 Felder ganz links frei!

9. 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.

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 gesetzt hat wird Startspieler und erhält den Startspielermarker.

13. SZENARIOKARTE 1

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

ÜBERSICHT RUNDENABLAUF



Produktionsphase

Startspielermarker im Uhrzeigersinn weitergeben.

Buch aktiv?

JA: Alle Spieler dürfen die Buchaktion 1x ausführen
NEIN: Keine Buchaktion ausführen

(OPTIONAL) Produktion:

Energie verbrauchen um Wasser bzw. Wasser und Siegpunkte zu produzieren.
(Erinnerung: Produktion auch entsprechend einer geringeren Stufe möglich)



Ziehe 2 Navigationskarten

Erst niedrigere Karte ablegen:
 Erhalte Energie oder Projektkarten.
 Dann höhere Karte ablegen:
 Bewegungspunkte für die nächste Phase.

TIPP: Ihr könnt die Produktionsphase auch gleichzeitig spielen.

Bewegungsphase

Erst Startspieler, dann im Uhrzeigersinn: Ziehe mit deinem **Luftschiff** über den Spielplan

Bewegungspunkte:

- Wert Navigationskarte von der Ablage
 - + Bewegungspunkte durch Upgrades
 - + Bewegungspunkte durch Projektkarten
 - + Bewegungspunkt vom Solarpanel (oder erhalte 2 Energie)
- Beende deine Bewegung auf einem Stadtfeld.



(OPTIONAL) Bekämpfe Cloud Milizen um die Beute aus der Stadt zu erhalten

Kampfwert:

- Anzahl an Kampfupgrades
 - + Kampfstärke von Projektkarten
 - + Kampfstärke von Navigationskarten
- Erste Navigationskarte kostet 1 Energie, jede weitere 2 Energie oder 3 Siegpunkte.



Nimm den Marker ganz links von deinem Spielertableaus und lege ihn in die Stadt.
 (Wenn angegeben: erhalte einen Bonus)

Aktionsphase

Erst Startspieler, dann im Uhrzeigersinn: Stelle deine **Drohne** auf eine Stadtaktion



BAUEN: Aktiver Spieler erhält 2 Bauaktionen. Alle anderen Spieler erhalten 1 Bauaktion.

RESSOURCEN SAMMELN: Beginnend beim aktiven Spieler werden alle Drohnen auf ein freies Ressourcenfeld gestellt.

Der aktive Spieler zieht die Karte aus der Wolkenhülle, legt sie auf seine Navigationsablage und erhält sofort den Jungpflanzenbonus (Szenario 1: Erhalte Wasser statt Jungpflanzen).

JUNGPFLANZEN EINSETZEN (nicht in Szenario 1):

Aktiver Spieler setzt maximal so viele Jungpflanzen von seinem Vorrat, wie Setzvorrichtungen an seinem Luftschifftableau gebaut sind (2 Standard Setzvorrichtungen + Upgrades) und erhält den angegebenen Bonus der Jungpflanzen.
 Alle anderen Spieler erhalten 1 Bauaktion.



Ausgetrocknete Jungpflanzen kommen anschließend in den Stoffbeutel zurück.



Grüne Jungpflanzen werden auf den Spielplan platziert.

Stellt anschließend alle Drohnen in die Ladestation.
 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird aktiv und wählt eine Aktion.

Eine neue Runde beginnt, nachdem alle Spieler die Aktionsphase 1x aktiv ausgeführt haben.