



DELTA

ANPFEHLUNG



Grüße und Begrüßungen!

Es ist mir eine Freude, nein, es ist mehr als das, mit größter Dankbarkeit heiße ich Sie, eine edle Gruppe von Meister-Mechbiologen, im Kamargo willkommen. Wir haben den Aufruf getätigt und Sie haben geantwortet - danke. Wir benötigen dringend Ihre Hilfe.

Wie Sie sicher wissen, ist es über 150 Jahre her, dass die Erfinderin der Ewigen Dampfmaschine (EDM), Louise Delargue, ihren letzten Tagebucheintrag vor ihrem Verschwinden schrieb. Dass jemand eine Erfindung machen könnte, die Städte und andere Technologien scheinbar auf ewig antreibt, ohne irgendwelche Ergebnisse zu veröffentlichen, bleibt die größte wissenschaftliche Torheit in der Ära der EDM.

Wir haben die Kristalle für selbstverständlich gehalten. Der Vorrat schien endlos und ihre Energie unendlich, aber wir haben das Bevölkerungswachstum und die Gier nach Kristallkraft unterschätzt. Während EDMs auf der ganzen Welt versuchen, mit der Nachfrage Schritt zu halten, zerbrechen die Kristalle.

Aber hier kommen Sie ins Spiel. Wir haben Sie an diesen Ort gebracht, an dem Delargue lernte, die Energie für ihre Kristalle zu nutzen und an dem sie verschwand. Sie müssen in ihre Fußstapfen treten, Inseln in allen Regionen des Deltas erkunden, neue Erfindungen machen und ihre geliebten Mechtiere studieren. Und bitte veröffentlichen Sie Ihre wissenschaftlichen Erkenntnisse! Wir müssen diese Energiekrise lösen und einen nachhaltigeren Kristall entwickeln, um die EDMs der Zukunft mit Energie zu versorgen.

Ich überlasse Ihnen jetzt die letzten Worte von Delargue.

Rhône-Delta — die Camargue

21.9.1843

Meine Zeit in der Camargue ist 35 Jahre her. Ach wie meine Seele sich freut, zur spektakulären Vielfalt der Mechfauna zurückzukehren, die dieses Flussdelta beheimatet. Ich erinnere mich an all meine Studienjahre mit Einheimischen und anderen Experten und an das erste Mal, als ich dem Schlagen der kleinen Mechfauna-Herzen lauschte. Selbst jetzt raubt diese Energie für externe EDMs genutzt, aber jetzt, wo ich älter werde, bin ich hier, um die Geheimnisse ihrer Energie für alle Lebensformen zu entschlüsseln. Morgen kehre ich ins Delta zurück.

Spielmaterial



1 Spielplan



4 Spielertableaus



1 Rundenmarker



3x 3x 3x 2x
11 Zugreihenfolge-Boni (Plättchen)



20 Libellenplättchen

In jeder Spielerfarbe



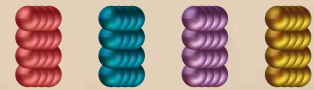
1 Maschinenbaumarker



1 Zugreihenfolgemarkers



1 SP-Marker



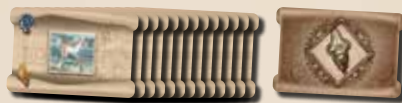
16 Erkundungsmarker



1 zusätzlicher SP-Marker



16 Wissenschaftliche Arbeiten (Plättchen)



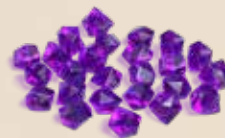
14 Erfindungen (Plättchen)



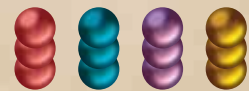
4 Wissensmarker



25 Fläschchen



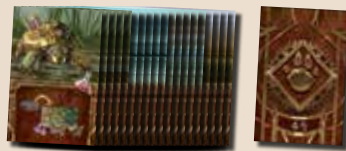
25 Kristalle



3 Kartenmarker



21 Fortgeschrittene Charakterkarten



24 Tierkarten



26 Missionskarten



12 „Letzte Runde“-Karten



10 Basis-Charakterkarten

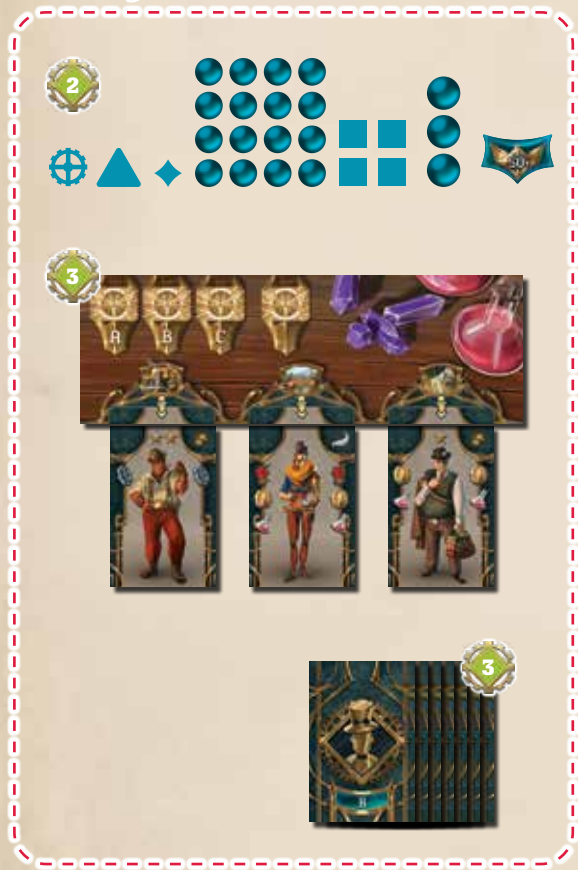
Spielaufbau

Allgemein

- 1** Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.
- 2** Jede Person wählt eine Farbe und nimmt sich die folgenden Gegenstände dieser Farbe: 1 Maschinenbaummarker, 1 Zugreihenfolgemarkers, 1 SP-Marker (Siegpunkte), 1 zusätzlicher SP-Marker, 16 Erkundungsmarker, 4 Wissensmarker, 3 Kartenmarker und 10 Basis-Charakterkarten.
- 3** Legt ein Spielertableau vor euch aus und mischt eure 10 Basis-Charakterkarten. Legt 1 Karte offen in jedem Bereich unter eurem Spielertableau ab. Dies sind eure anfänglichen Ablagestapel. Die restlichen 7 Karten bilden eure Startkartenhand.

Euer Spielertableau sowie alle darauf und daneben liegenden Komponenten werden als eure *Auslage* bezeichnet.

Auslage



Werkstatt



- 4** Legt den Rundenmarker auf das erste Feld der Rundenleiste.
- 5** Legt die 11 Zugreihenfolge-Boni auf die 4 passenden Felder.
- 6** Mischt alle Erfindungen verdeckt. Legt 1 offen auf jedes der 3 Erfindungsfelder. Legt den Rest als verdeckten Stapel neben den Spielplan.
- 7** Mischt alle Libellenplättchen verdeckt. Legt je 2 davon verdeckt auf die 3 Libellenplätze neben der Maschinenbauleiste.
- 8** Mischt die fortgeschrittenen Charakterkarten und verteilt Karten entsprechend der Spieleranzahl offen über diesem Bereich. Den Rest legt ihr verdeckt als Nachziehstapel neben den Spielplan.

Hinweis: Entfernt in einem Spiel zu zweit vor dem Mischen 1 Karte jeder Art aus dem Stapel der fortgeschrittenen Charakterkarten.



Spielaufbau

Karte des Deltas

- 9** Legt die SP-Marker auf das erste Feld der SP-Leiste.
- 10** Legt einen eurer Erkundungsmarker auf den Ort Boduka.
- 11** Legt je 2 Libellenplättchen verdeckt auf alle Libellenfelder im gesamten Delta.
- 12** Mischt die Tierkarten und verteilt Karten entsprechend der Spieleranzahl offen über diesem Bereich. Den Rest legt ihr als verdeckten Nachziehstapel neben den Spielplan.

Forschungsbibliothek

- 13** Legt 1 eurer Wissensmarker auf das erste Feld jeder der 4 Wissensleisten.
- 14** Mischt alle wissenschaftlichen Arbeiten verdeckt. Legt 1 offen auf jedes der 3 Arbeitsfelder. Legt den Rest als verdeckten Stapel neben den Spielplan.
- 15** Trennt die Missionskarten anhand der Rundenangabe auf der Rückseite in 2 Stapel (Runden 1-3 & 4-5). Mischt die Missionskarten der Runden 1-3 und verteilt Karten entsprechend der Spieleranzahl offen über diesem Bereich. Den Rest legt ihr verdeckt als Nachziehstapel neben den Spielplan. Mischt die Missionskarten der Runden 4-5 und legt sie ebenfalls als verdeckten Nachziehstapel neben den Spielplan.
- 16** Mischt die „Letzte Runde“-Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben den Spielplan.



- 17** Wählt zufällig aus wer beginnt. Die Person legt den eigenen Zugreihenfolgemarkers nach Wahl auf ein unbesetztes Feld der Reihenfolgeleiste und nimmt sich sofort das entsprechende Bonusplättchen (falls vorhanden). Im Uhrzeigersinn machen alle anderen Spieler dasselbe. Dies bestimmt die Zugreihenfolge für die erste Runde. Wer das oberste Feld wählt, beginnt und so weiter.

- 18** In umgekehrter Zugreihenfolge legt ihr eure Maschinenbaumarker auf Feld 4 der Maschinenbauleiste (wer in der Zugreihenfolge an letzter Stelle steht, legt den eigenen Marker zuerst, der vorletzte Spieler legt den eigenen Marker darauf und so weiter).

Spielablauf



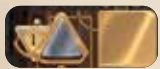
Phase 1: Vorbereitung

Zugreihenfolge und Bonus wählen

Überspringt diese Phase in Runde 1, da sie während des Aufbaus durchgeführt wurde.

- Die Person, die auf der Maschinenbauleiste am weitesten vorne steht, legt den **eigenen Zugreihenfolgemarkers auf die Reihenfolgeleiste**. Bei Gleichstand darf die Person, deren Marker zuoberst auf dem Stapel liegt, den Marker zuerst setzen. Sie wählt, welche Position auf der Reihenfolgeleiste sie möchte. Die zweithöchste Person auf der Leiste darf als nächstes wählen, und so weiter, bis alle Spieler ein Feld gewählt haben. Auf jeder Position darf nur 1 Zugreihenfolgemarkers liegen. Diese Reihenfolge bestimmt die Reihenfolge, in der in der aktuellen Runde gespielt wird.
- Wenn du deine Position wählst, **erhältst du sofort das Bonusplättchen aus derselben Reihe (falls vorhanden)**. Du darfst das Plättchen in dieser Runde nutzen, es wird aber am Ende der Runde auf die Reihenfolgeleiste zurückgelegt.

Zugreihenfolgeboni (Einzelheiten werden im entsprechenden Abschnitt erklärt):



Position 1. Du hast den ersten Zug in dieser Runde, aber es wird kein Bonusplättchen vergeben.



Position 2: Luftschiffplättchen. Lege es auf eine Charakterkarte *im Spiel*, um 1 Luftschiff zu deiner Gesamtzahl für diese Runde hinzuzufügen (siehe „Erkunden“ auf Seite 9).



Position 3: Initiativeplättchen. Auf eine Charakterkarte *im Spiel* legen, um deren Initiativewert zu erhöhen (siehe „Phase 3: Prüfung“ auf Seite 12).



Position 4: Ingenieur/Biologe-Plättchen. Auf eine Charakterkarte *im Spiel* legen, um den Charakter in einen Ingenieur (beim Auspielen in der Werkstatt, siehe „Eine Erfindung machen“ auf Seite 8) oder einen Biologen (beim Auspielen in der Forschungsbibliothek siehe „Veröffentlichen einer wissenschaftlichen Arbeit“ auf Seite 11) zu verwandeln.



Position 5: Münzplättchen. Auf eine Charakterkarte *im Spiel* legen, um 2 der Ressourcen zu erhalten, die dem Bereich des Spielplans entsprechen (siehe nächste Seite).

Hinweis: Die Felder haben mehr als 1 Bonusplättchen, da die Patron-Karte dir zusätzliche Bonusplättchen bietet.



Phase 2: Aktionen

Charakterkarten spielen

In dieser Phase legt ihr abwechselnd 1 Charakterkarte in jeden der 3 Bereiche des Spielplans: die Werkstatt, die Karte des Deltas und die Forschungsbibliothek.



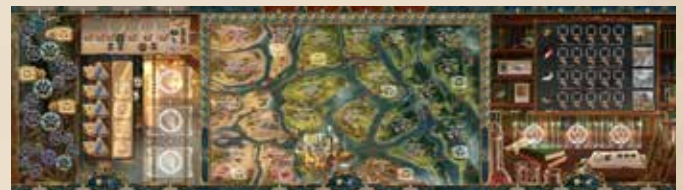
Werkstatt



Karte des Deltas



Forschungsbibliothek



Die Karte ermöglicht es dir, die Standardaktion(en) jedes Bereichs auszuführen, aber je nach gespieltem Charaktertyp, darfst du auch bestimmte Spezialaktionen aktivieren oder die Standardaktion(en) verbessern. Nach 3 Zügen, am Ende der Phase, liegt von dir je 1 Karte in jedem Bereich. In bestimmten, sehr seltenen Situationen hast du keine Karte auf der Hand, um sie in deinem Zug zu spielen. In diesem Fall kannst du nur passen (und ein oder mehrere Bereiche enthalten keine deiner Karten, aber sie enthalten deine Kartenmarker).



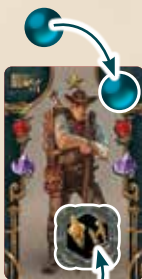
*Ressourcen sind auf beiden Seiten der Karte dargestellt, um das Spielen zu erleichtern, sieh dir aber zum Sammeln nur eine Seite an.

Wie spielt man eine Karte:

- A. Wähle eine Charakterkarte aus deiner Hand und den Bereich, in den du sie spielen möchtest (du darfst in jeder Runde nur 1 Karte in jedem Bereich haben). Diese Karte gilt nun als *im Spiel*. In jedem Bereich werden die Karten von links nach rechts an die Felder unterhalb des Spielplans gelegt. Diese Reihenfolge bestimmt den Ausgang bei Gleichständen in Phase 3, Prüfung.



- B. Lege 1 deiner Kartenmarker auf die Charakterkarte, um anzuzeigen, welche Karte du gespielt hast. Wenn du keine Karte spielen kannst, da sie dir ausgegangen sind, lege einen Kartenmarker auf den am weitesten links liegenden freien Platz des gewählten Bereichs.



- C. In diesem Augenblick darfst du einen (oder mehrere) deiner Zugreihenfolgeboni auf diesen Charakter legen. Diese Boni gelten nun auch als *im Spiel*.



- D. Nimm dir gegebenenfalls die auf der Seite der Karte angegebenen Ressourcen. Die Ressourcen sind auf beiden Seiten der Karte abgebildet, um das Spielen zu erleichtern, du nimmst dir aber immer nur eine Seite. Einige Ressourcen sind keine physischen Komponenten (Zahnräder, Münzen, Luftschiffe) und werden durch das Ausspielen dieser Karte zwar verdient, aber nicht physisch zu deiner Auslage hinzugefügt.



Ressourcen auf Karten



Zahnräder. Bewege für jedes Zahnrad deinen Maschinenbaummarker auf der Maschinenbauleiste um 1 Feld vor. Dabei ist es möglich, dass du dich über einen Libellenplatz mit Libellenplättchen bewegst (siehe Seite 9). Solltest du mehr als 20 Zahnräder erhalten, erhältst du sofort 1 SP für jedes erhaltene Zahnrad über 20.



Kristalle. Nimm für jeden abgebildeten Kristall 1 Kristall aus dem Vorrat.



Fläschchen. Nimm für jedes abgebildete Fläschchen 1 Fläschchen aus dem Vorrat.



Luftschiffe. Jedes Luftschiff im Spiel wird auf die Erkundungsaktion auf der Karte des Deltas angerechnet (siehe Seite 9).



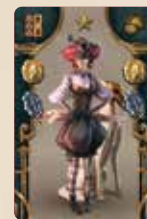
Münzen. Münzen bringen unterschiedliche Ressourcen ein, je nachdem, wo die Karte ausgespielt wird: Wird sie an die Werkstatt gespielt, erhältst du 1 Zahnrad, wird sie an die Karte des Deltas gespielt, erhältst du 1 Kristall, wird sie an die Forschungsbibliothek gespielt, erhältst du 1 Fläschchen.

- E. Führe eine oder mehrere Aktionen in dem Bereich durch, in den du deine Karte gespielt hast. Du darfst so viele verschiedene zu diesem Bereich zugehörige Aktionen durchführen, wie es deine Charakterkarte zulässt. Alle Charaktere können die **Standardaktion** oder -aktionen ausführen, aber bestimmte Charaktere oder Boni sind erforderlich, um **Spezielle Aktionen** auszuführen. Einige Aktionen können beliebig oft durchgeführt werden, andere sind fortlaufend.

Hier ist eine Liste der verschiedenen fortgeschrittenen Charaktere und welche Effekte sie haben, solange sie im entsprechenden Bereich *im Spiel* sind:



Ingenieur:
Ermöglicht es dir, eine Erfindung zu machen, wenn sie in die Werkstatt gelegt werden (siehe Seite 8).



Patron:
Ermöglicht es dir, eine Patenschaft zu erhalten, wenn sie in die Werkstatt gelegt werden (siehe Seite 8).



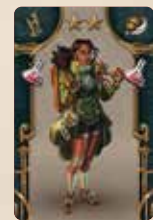
Pilot:
Ermöglicht es dir, Inseln zu erkunden, wenn du die Aktion „Erkunden“ ausführst (siehe Seite 9).



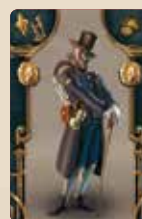
Forscher:
Gibt dir 1 zusätzlichen SP, wenn du die Aktion „Erkunden“ ausführst (siehe Seite 9).



Anführer:
Gibt dir einen Rabatt von 1 Fläschchen, wenn du die Aktion „Tiere studieren“ ausführst (siehe Seite 11).



Biologe:
Ermöglicht dir, eine wissenschaftliche Arbeit zu veröffentlichen, wenn sie in die Forschungsbibliothek gelegt wird (siehe Seite 11).



Roboter:
Dieser Basischarakter kann entweder als Ingenieur oder Biologe verwendet werden, wenn er in den entsprechenden Bereich des Spielplans gespielt wird.

Werkstatt



Standardaktion

Keine. Du kannst eine Karte in diesen Bereich spielen, führst aber keine Aktion aus. Du nimmst dir aber dennoch Ressourcen und erhältst auch Initiative in diesem Bereich für Phase 3.

Spezielle Aktionen

Eine Erfindung machen

Erfordert ein Erfindungssymbol () im Spiel



Durch Versuch und Irrtum der Erfindung nutzte Delargue die Energie für ihre Kristalle.

Wenn du in diesem Bereich ein Erfindungssymbol im Spiel hast, darfst du **eine** Erfindung machen. Zahle Zahnräder – indem du deinen Maschinenbaumarker auf der Maschinenbauleiste nach unten bewegst – in Höhe der Kosten der Erfindung, die du machen möchtest. Nimm die Erfindung und lege sie in die Nähe deines Spielertableaus, bis du sie einsetzen möchtest. Schiebe die restlichen Erfindungen in Pfeilrichtung nach oben und fülle sie mit einer Erfindung vom Stapel auf.

Erfindungen fügen entweder Tiere zu deiner Sammlung hinzu oder gewähren dir später im Spiel zusätzliche Aktionen (*Einzelheiten zu den Erfindungen findest du im Anhang auf Seite 15*).



Eine Patentschaft erhalten

Erfordert eine Patronenkarte () im Spiel



Wissenschaftliche Entdeckungen erfordern Bildung, Zeit und Geld. Es ist von größter Bedeutung, einen Patron zu finden, der an Ihre Forschung glaubt!

Wenn du in diesem Bereich eine Patron-Charakterkarte spielst, nimm dir 1 Zugreihenfolge-Bonusplättchen von der Position über oder unter deinem Zugreihenfolgemarkers. Es kann nur für den Rest Runde verwendet werden.

BEISPIEL

Matthew hat seinen Zugreihenfolgemarkers in der 4. Reihe der Reihenfolgeleiste **1**. Er legt eine Patronenkarte mit einem Zugreihenfolge-Bonus des Ingenieurs in die Werkstatt **2**. Er entscheidet sich für eine Patentschaft und nimmt das Bonusplättchen **3** für die Initiative-Reihenfolge. Da er ein Erfindungssymbol im Spiel hat, kann er eine Erfindung machen. Er zahlt 4 Zahnräder **4** und nimmt sich die Erfindung seiner Wahl **5** und legt sie neben sein Spielertableau. Er schiebt die verbleibende Erfindung nach oben und fügt eine unten eine neue hinzu.



Karte des Deltas



Standardaktion

Erkunden

Folgen Sie Delarque's Fußstapfen - mit ein wenig Hilfe ihrer Technologie, um Sie schneller dorthin zu bringen.



Schauen wir uns zunächst die Karte und die Regionen genauer an. Die Karte des Deltas zeigt viele verschiedene Inseln, die entweder durch Brücken oder Luftschiffschienen verbunden sind:

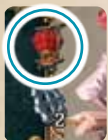


Die Inseln sind in 3 verschiedene Regionen (**Saline**, **Sumpf**, **Wald**) des Deltas unterteilt. Boduka und Terapa gelten als Inseln **außerhalb** einer Region.



Bei jeder Karte, die in diesen Bereich gespielt wird, darfst du **eine** neue Insel im Delta erkunden, indem du die folgenden Regeln beachtest:

- Die erkundete Insel muss an eine Insel **angrenzen**, auf der ein Erkundungsmarker von dir liegt. Zu Beginn des Spiels liegt 1 Marker in Boduka. Angrenzende Inseln sind durch eine Brücke oder eine Luftschiffschiene verbunden.
- Du kannst **keine** Insel erkunden, die **du bereits erkundet** hast.
- Einige Inseln benötigen ein oder mehrere **verfügbare Luftschiff-Symbole** (), um sie zu betreten. Die Anzahl der Luftschiffe, die für das Betreten einer bestimmten Insel erforderlich ist, ist auf der Luftschiffschiene abgebildet, die mit ihr verbunden ist. „Verfügbar“ bedeutet:



Auf Charakterkarten im Spiel. Jedes Luftschiff-Symbol auf deinen Charakterkarten *im Spiel* zählt als verfügbares Luftschiff, **egal in welchen Bereich des Spielplans es gespielt wurde.**



Auf dieser Pferd-Tierkarte im Spiel. Sie gilt als verfügbares Luftschiff, solange die Karte *im Spiel* ist (siehe *Tiere studieren* auf Seite 11).



Auf diesem Zugreihenfolge-Bonus im Spiel. Dieses Plättchen zählt als verfügbares Luftschiff, solange es *im Spiel* ist.

Anmerkung: Es gibt ein Libellenplättchen (siehe nächste Seite) und eine Missionskarte, auf der auch ein Luftschiff abgebildet ist. Diese werden nach Gebrauch sofort abgeworfen.



- Einige Inseln benötigen ein verfügbares Piloten-Symbol (), um sie zu betreten. „Verfügbar“ bedeutet:



Auf einer Pilot-Charakterkarte im Spiel. Sie zählt als verfügbarer Pilot, solange die Karte in diesem Bereich *im Spiel* ist.



Auf dieser Pferde-Tierkarte im Spiel. Sie gilt als verfügbarer Pilot, solange die Karte *im Spiel* ist (siehe *Tiere studieren* auf Seite 11).

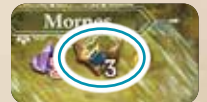
Anmerkung: „Verfügbar“ bedeutet, dass du die erforderlichen Luftschiff- oder Pilotsymbole nicht ausgibst. Sie müssen nur auf Karten oder Zugreihenfolge-Boni im Spiel sein.

Sobald alle Bedingungen erfüllt sind, musst du zuerst die Anzahl der auf der Insel abgebildeten Kristalle () **bezahlen. Liegen bereits 1 oder mehrere Marker von anderen Spielern auf der Insel, musst du 1 zusätzlichen Kristall bezahlen.** Lege anschließend einen Erkundungsmarker auf die Insel, die du gerade erkundet hast.



Wenn nun auf deiner neuen Insel Libellenplättchen vorhanden sind, nimm dir eine Belohnung (siehe *nächste Seite*).

Schließlich erhältst du sofort die angegebene Menge an SP.



Wenn du diese Aktion mit einer **Forscher-Charakterkarte** ausführst, erhältst du 1 zusätzlichen SP.



Anmerkung: Wenn du jemals mehr als 50/100 SP erhältst, lege deinen zusätzlichen SP-Marker am Ende der SP-Leiste mit der entsprechenden Seite nach oben (50+/100+).

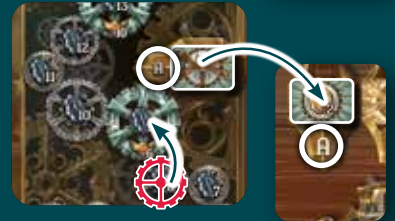
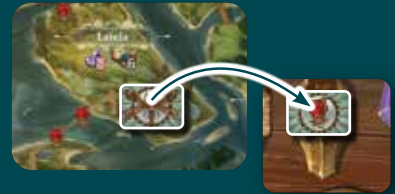


Libellenplättchen

Wenn du Libellenplättchen erreichst (entweder indem du deinen Maschinenbau-Marker bewegst oder eine Insel erkundest), darfst du dir alle Plättchen auf diesem Feld/dieser Insel ansehen (falls mehr als 1). Wähle 1 und lege es auf das entsprechende Feld deines Spielertableaus. Lege das übrige Plättchen verdeckt zurück.

- » Libellenplättchen, die über die **Karte des Deltas** erworben wurden, werden auf dem ganz rechten Feld deines Spielertableaus gelagert (kein Plättchenlimit).
- » Libellenplättchen aus der **Werkstatt** sind **beschränkt**. **Von jedem Feld (A/B/C) darfst du nur 1 Plättchen besitzen**; Wenn du das erste Mal ein großes grünes Zahnrad (9, 13 und 17) erreichst/überspringst, nimmst du dir ein Libellenplättchen und legst es auf das entsprechende Feld (A/B/C) deines Spielertableaus.

Deine Libellenplättchen darfst du zur späteren Verwendung lagern oder sofort einsetzen. Wenn du es lagerst, wird es auf deinem Spielertableau **offen** abgelegt. Sobald du es benutzt, nutz den Bonus und **dreh das Plättchen um** (siehe Anhang auf Seite 16 für Details).



BEISPIELE

Leo legt seinen Forscher in den Bereich „Karte des Delta“ **1**. Er erhält 2 Kristalle. Er beschließt, Salama zu erkunden, wofür er einen verfügbaren Piloten **2** benötigt. Da er eine Pferdekarte mit einem Pilotsymbol **3** im Spiel hat, darf er dies tun. Salama benötigt keine Kristalle, aber **Emma** und **Kate** haben dort bereits einen Erkundungsmarker **4**. Er zahlt also 1 Kristall und legt seinen Erkundungsmarker auf die Insel **5**. Dafür erhält er 5 SP (4 + 1 für seinen Forscher).



In einer späteren Runde führt **Leo** seine Standard-Erkundungsaktion aus und möchte Tellina erkunden. Die Erkundung dieser Insel benötigt 2 verfügbare Luftschiffe **6**. Er hat nur 1 verfügbares Luftschiff über eine Charakterkarte, die er in einem früheren Zug in die Werkstatt **7** gespielt hat. Dann bemerkt er, dass er ein Libellenplättchen verwenden kann, das er zuvor erhalten hat, um das zweite benötigte Luftschiff zu besitzen. Er dreht das Plättchen um **8**, zahlt 7 Kristalle, legt seinen Erkundungsmarker auf die Insel **9** und erhält 10 SP. Schließlich nimmt er eines der beiden Libellenplättchen von der Insel **10**.



Forschungsbibliothek



Standardaktionen

Wissen erlangen



Das Studium der Mechtiere ist der beste Weg, um die ungeschriebenen Ergebnisse von Delarque zusammenzusetzen.

Bei jeder Karte, die in diesen Bereich gespielt wird, darfst du **eine** Charakter- oder Missionskarte **von deiner Hand** abwerfen, um dein Wissen über die auf der Karte dargestellten Tier(e) zu erhöhen. Entferne die Karte aus dem Spiel. Bewege deinen Wissensmarker auf der/den entsprechenden Leiste(n) 1 Feld nach rechts.

BEISPIEL

Kate besucht die Forschungsbibliothek und beschließt, ihren Piloten abzuwerfen. Die Karte hat ein Flamingo- und Pferdesymbol. Sie entfernt die Karte aus dem Spiel und bewegt ihre Marker auf der Flamingo- und Pferdeleiste um je einen Platz nach rechts.



Tiere studieren



Wenn du den Mechtieren näher kommst, wirst du feststellen, dass sie dir möglicherweise nicht helfen können, ihre Geheimnisse freizuschalten.

Bei jeder Karte, die in diesen Bereich gespielt wird, darfst du Tierkarten **von deiner Hand** spielen, um Vorteile zu erhalten. Du darfst so viele Karten spielen, wie du es dir leisten kannst.



Wähle die Tierkarte(n), die du ausspielen möchtest. Zahle die Kosten in Fläschchen (🍷) wie auf der Karte dargestellt. Lege die Karte neben dein Spielertableau. **Diese Karte ist nun im Spiel** und der Bonus, der auf der unteren Hälfte der Karte abgebildet wird, ist sofort verfügbar (siehe Anhang auf Seite 15 für Tierkartendetails).

Wenn du diese Aktion mit einer **Anführer-Charakterkarte** durchführst, erhältst du einen **Gesamtrabatt** von 1 Fläschchen (unabhängig davon, wie viele Tiere du in dieser Runde studierst).



Spezialaktion

Wissenschaftliche Arbeit veröffentlichen



Benötigt ein Symbol „wissenschaftliche Arbeit“ (🍷) im Spiel

Veröffentliche deine Erkenntnisse aus Liebe zur Wissenschaft! Wir müssen unsere Entdeckungen für die Zukunft weitergeben!

Wenn du in diesem Bereich ein Symbol „wissenschaftliche Arbeit“ *im Spiel* hast, darfst du **eine** wissenschaftliche Arbeit veröffentlichen. Bezahle dazu die Anzahl der auf der Arbeit abgebildeten Fläschchen (🍷). Nimm die „wissenschaftliche Arbeit“ und lege sie bis zum Ende des Spiels neben dein Spielertableau. Ersetze die wissenschaftliche Arbeit sofort durch eine neue vom Stapel.

Mit wissenschaftlichen Arbeiten erhältst du SP bei der Schlusswertung (siehe Anhang auf Seite 16 für wissenschaftliche Arbeiten).

BEISPIEL

Emma besucht die Forschungsbibliothek mit ihrem Anführer **1** und beschließt, Tiere zu studieren. Sie erhält 3 Fläschchen (zwei, wie auf dem Anführer abgebildet + 1 zusätzlich durch das Spielen einer Münze in diesen Bereich) **2**. Sie beschließt, zwei Tierkarten aus ihrer Hand zu spielen. Die Gesamtkosten wären normalerweise 6 Fläschchen **3**, da sie aber ihren Anführer gespielt hat, werden die Gesamtkosten um 1 gesenkt und sie zahlt nur 5 Fläschchen. Sie legt beide Karten neben ihr Spielertableau und erhält sofort 5 Kristalle vom gespielten Flamingo **4** und 2 Fläschchen vom Stier **5**. Durch den Stier erhält sie zu Beginn jedes weiteren Zugs 2 weitere Fläschchen (siehe Seite 15).



BEISPIEL

Matthew spielt eine Roboterkarte an die Forschungsbibliothek **1**. Er erhält 1 Fläschchen und erlangt Wissen, indem er eine Missionskarte mit einem Pferdesymbol darauf abwirft **2**. Er bewegt sich auf der Wissensleiste für Pferde **3** um 1 Feld nach rechts. Dann entscheidet er sich, Tiere zu studieren und legt 2 Tiere von seiner Hand neben sein Spielertableau, wofür er 7 Fläschchen zahlt **4**. Schließlich kann er, da er ein Symbol für eine wissenschaftliche Arbeit im Spiel hat **5**, die Aktion „Wissenschaftliche Arbeit veröffentlichen“ durchführen. Er bezahlt 2 Fläschchen, um die wissenschaftliche Arbeit seiner Wahl zu veröffentlichen, und legt sie neben sein Spielertableau **6**. Dieses Plättchen bringt ihm am Ende des Spiels 1 SP für jede Charakterkarte, die er besitzt.



Phase 3: Prüfung

Neue Karten erwerben

Prüft jeden der 3 Spielplanbereiche von links nach rechts, beginnend mit der Werkstatt. Jeder Spieler erhält 1 Karte aus jedem Bereich.

- Bestimmt in jedem Bereich, wer die meiste Initiative (★) hat (einschließlich Zugreihenfolge-Boni). Bei Gleichstand beginnt die Person, deren Charakter-/Kartenmarker am weitesten links in dem Bereich liegt.
- Nimmt in Reihenfolge der Initiative eine Karte vom oberen Rand dieses Spielplanbereichs. Dies sind:
 - Fortgeschrittene Charakterkarten bei der Prüfung der Werkstatt.
 - Tierkarten bei der Prüfung der Karte des Deltas.
 - Missionskarten bei der Prüfung der Forschungsbibliothek.
 - In Runde 6 sind dies **alles** „Letzte Runde“-Karten.
- Erworbene Karten werden auf die Hand genommen, **mit Ausnahme der „Letzte Runde“-Karten**: Diese werden **sofort** ausgespielt sobald man sie erhält.

BEISPIEL

Emma und **Matthew** haben beide 2 Initiative in der Werkstatt, aber **Matthew's** Charakterkarte ist weiter links, weswegen er die erste Wahl hat. Er wählt eine fortgeschrittene Charakterkarte über diesem Bereich aus, gefolgt von **Emma**. **Kate** und **Leo** folgen in dieser Reihenfolge mit 1 bzw. 0 Initiative.





Phase 4: Instandhaltung

Die nächste Runde vorbereiten

- A. **Füllt die Karten** über jedem Bereich des Spielplans wieder auf, indem ihr Karten entsprechend der Anzahl der Mitspielenden auslegt. Verwendet den Stapel für fortgeschrittene Charaktere an der Werkstatt, den Tierstapel an der Karte des Deltas und den Missionsstapel an der Forschungsbibliothek. **Denkt daran, die Missionskarten für die kommende Runde zu verwenden.** Füllt am Ende von Runde 5 alle Felder mit den „Letzte Runde“-Karten auf.



- B. **Legt die oberste Erfindung unter den Stapel,** schiebt die übrigen Erfindungen nach oben und füllt den letzten Platz mit einer Erfindung vom Stapel auf.



- C. **Legt am Ende von Runde 3 alle 3 ausliegenden wissenschaftlichen Arbeiten unter den Stapel** und füllt die Auslage mit 3 Neuen vom Stapel auf.



- D. Wählt einen der 3 Ablagestapel unter eurem Spielertableau und **nehmt alle Karten des Stapels zurück auf eure Hand.** **Legt dann die ausgespielten Charakterkarten** aus jedem Bereich des Spielplans (links, mitte, rechts) auf den entsprechenden linken, mittleren und rechten Ablagestapel an deinem Spielertableau, 1 je Ablageort.



- E. **Nehmt eure Zugreihenfolgemarkern an euch und legt alle Zugreihenfolge-Boni,** die eventuell vor euch liegen, auf die 4 passenden Felder in der Werkstatt zurück.
- F. Wenn ihr Runde 6 noch nicht gespielt habt, **bewegt den Rundenmarker** um 1 Feld nach rechts. Führt nach Runde 6 stattdessen die Schlusswertung durch.

Schlusswertung

Am Ende des Spiels addiert ihr die folgenden SP zu den SP, die ihr während des Spiels erhalten habt.

- A. Erhaltet 3/6/10/15 SP, wenn euer Maschinenbaumarker das Zahnrad 5/9/13/17 erreicht oder passiert hat. Dies wird auf der Maschinenbauleiste angezeigt.



Beispiel: Leo hat 15 Zahnräder, was ihm 10 SP einbringt.

- B. Erhaltet die SP, die auf jeder Missionskarte (der Runden 1-3) angegeben sind, sofern ihr die Bedingungen erfüllt habt (siehe Anhang auf Seite 14).



Beispiel: Kate hat es geschafft, die Anforderungen von 2 ihrer 3 Missionskarten zu erfüllen. Sie erhält 5 + 6 SP, also insgesamt 11 SP durch die 2 Karten.



- C. Erhaltet SP gemäß euren wissenschaftlichen Arbeiten. Wissenschaftliche Arbeiten bringen euch SP für bestimmte Elemente, die ihr erworben habt, oder Ziele, die ihr im Spiel erreicht habt (siehe Anhang auf Seite 16).



Beispiel: Matthew hat eine wissenschaftliche Arbeit, die ihm 2 SP für jedes gesammelte Libellenplättchen gibt. Er hat während des Spiels 6 davon gesammelt, was ihm 12 SP einbringt.

- D. Erhaltet SP für jedes gesammelte Tier. Für jede Tierart erhältst du SP für jedes Bild, das du auf den offen ausliegenden Karten und Erfindungen in deiner Auslage hast, entsprechend der Position deines zum Tier gehörigen Wissensmarkers.



Beispiel: Emma hat 3 Flamingos und 5 Pferde in ihrer Auslage. Entsprechend der Position ihrer Marker bringt ihr jeder Flamingo 3 SP und jedes Pferd 2 SP. Sie erhält insgesamt 9 SP + 10 SP = 19 SP.



- E. Erhaltet 1 SP für je 3 übrig gebliebene Kristalle und Fläschchen, die ihr besitzt (zusammengezählt).










Beispiel: Leo hat am Ende des Spiels noch 2 Fläschchen und 2 Kristalle übrig, was ihm 1 SP einbringt.

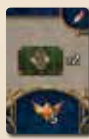



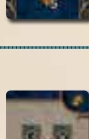
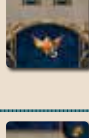
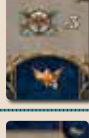
- Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel!** Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Missionskarten der Runden 1-3 erfüllt hat. Besteht immer noch ein Unentschieden, freuen sich die Spieler über den gemeinsamen Sieg.

Anhang

Missionskarten


Missionen der Runden 1-3

	Erhalte 5 SP, wenn du 5 oder mehr Inseln in der Saline-Region (links) erkundet hast.
	Erhalte 5 SP, wenn du 5 oder mehr Inseln in der Sumpfreion (mitte) erkundet hast.
	Erhalte 5 SP, wenn du 5 oder mehr Inseln in der Waldregion (rechts) erkundet hast.
	Erhalte 6 SP, wenn du mindestens 2 Inseln in jeder Region erkundet hast.
	Erhalte 5 SP, wenn du mindestens 3 Erfindungen gemacht hast.
	Erhalte 5 SP, wenn du 16 oder mehr Zahnräder auf der Werkstatteleiste erreicht hast.
	Erhalte 6 SP, wenn du 18 oder mehr Zahnräder auf der Werkstatteleiste erreicht hast.


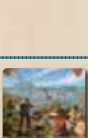
	Erhalte 5 SP, wenn du 2 oder mehr wissenschaftliche Arbeiten veröffentlicht hast.
	Erhalte 6 SP, wenn du das Ende der Wissensleisten „Flamingo“ und „Pferd“ erreicht hast.
	Erhalte 6 SP, wenn du das Ende der Wissensleisten „Schildkröte“ und „Stier“ erreicht hast.
	Erhalte 5 SP, wenn du auf den Wissensleisten (kombiniert) 8 oder mehr Felder vorgerückt bist.
	Erhalte 5 SP, wenn du mindestens so viele fortgeschrittene Charakterkarten wie Basis-Charakterkarten besitzt.
	Erhalte 4 SP, wenn du 3 oder mehr Libellenplättchen hast.
	Erhalte 6 SP, wenn du 5 oder mehr Libellenplättchen hast.



Missionen der Runden 4-5

Diese Karten sind dazu da, dir bei deinem Abenteuer zu helfen. Nimm diese Karten und nutze sie in deinem Zug. Nach erfolgter Nutzung kommen sie aus dem Spiel (zurück in die Schachtel).

	Erhalte 2 Kristalle.
	Erhalte 1 Münze. (Ressource deiner Wahl: Zahnrad, Kristall oder Fläschchen).
	Spiele diese Karte, wenn du das Luftschiff brauchst, um eine Insel zu erkunden.
	Erhalte 2 Fläschchen.
	Erhalte 2 Zahnräder.
	Entferne eine Karte aus deiner Hand (zurück in die Schachtel) und gehe auf der/den auf dieser Karte abgebildeten Tierleiste(n) vor.

„Letzte Runde“-Karten



	Lege einen Erkundungsmarker auf eine beliebige Insel auf der Karte des Deltas. Du musst nicht benachbart sein, die erforderlichen Luftschiffe oder Piloten verfügbar haben oder Kristalle bezahlen, aber du erhältst auch keine der SP oder Libellenplättchen.
	Entferne eine Karte aus deiner Hand (zurück in die Schachtel) und gehe auf der/den auf dieser Karte abgebildeten Tierleiste(n) vor.

	Gehe auf 1 der abgebildeten Wissensleisten 1 Feld vor.
	Fügt deiner Sammlung 1 Schildkröte/Flamingo/Pferd/Stier für die Schlusswertung hinzu.




Tierkarten

Die Kosten zum Ausspielen werden in Fläschchen angezeigt. Beim Ausspielen ist die unten abgebildete Belohnung sofort verfügbar. Das oben abgebildete Tier bringt am Ende des Spiels SP.

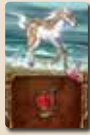
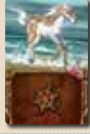
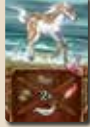
Schildkröten. Zahle 1 Fläschchen

	Nimm alle Karten von 1 deiner Ablagestapel zurück auf die Hand (1x verwendbar).
	Lege einen Erkundungsmarker auf eine beliebige Insel auf der Karte des Deltas. Du musst nicht benachbart sein, die erforderlichen Luftschiffe oder Piloten verfügbar haben oder Kristalle bezahlen, aber du erhältst auch keine der SP oder Libellenplättchen. (1x verwendbar)

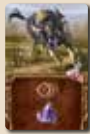
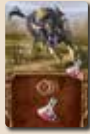
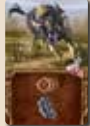
Flamingo. Zahle 2 Fläschchen

	Erhalte 5 Kristalle (1x verwendbar).
	Erhalte 5 Zahnräder (1x verwendbar).
	Rücke auf einer Wissensleiste deiner Wahl 1 Feld vor (1x verwendbar).

Pferd. Zahle 3 Fläschchen








	1 permanentes Luftschiff (dauerhaft).
	1 permanenter Pilot (dauerhaft).
	Rücke auf 2 verschiedenen Wissensleisten je 1 Feld vor (1x verwendbar).

Stier. Zahle 4 Fläschchen.

	Erhalte sofort 2 Kristalle. In Phase 1 jeder weiteren Runde erhältst du 2 weitere Kristalle.
	Erhalte sofort 2 Fläschchen (Anmerkung: Diese können nicht zum Bezahlen der Karte verwendet werden). In Phase 1 jeder weiteren Runde erhältst du 2 weitere Fläschchen.
	Erhalte sofort 2 Zahnräder. In Phase 1 jeder weiteren Runde erhältst du 2 weitere Zahnräder.

Erfindungen

Die Kosten werden in Zahnrädern angezeigt.

	Fügt deiner Sammlung 1 Schildkröte für die Schlusswertung hinzu.		Du kannst jederzeit während deines Zuges eine zusätzliche Erkunden-Aktion durchführen, als ob du einen verfügbaren Piloten hättest (1x verwenden, danach umdrehen).
	Fügt deiner Sammlung 1 Flamingo für die Schlusswertung hinzu.		Du kannst jederzeit während deines Zuges eine zusätzliche Erkunden-Aktion durchführen, als ob du ein verfügbares Luftschiff und 2 Kristalle hättest (1x verwenden, danach umdrehen).
	Fügt deiner Sammlung 1 Pferd für die Schlusswertung hinzu.		Du kannst jederzeit während deines Zuges eine zusätzliche Erkunden-Aktion durchführen, als ob du 4 Kristalle hättest (1x verwenden, danach umdrehen).
	Fügt deiner Sammlung 1 Stier für die Schlusswertung hinzu.		

Anmerkung: Wenn du mit einer Erfindung eine zusätzliche Erkunden-Aktion durchführst, darfst du zusätzliche Kristalle ausgeben und bei Bedarf alle verfügbaren Luftschiffe oder Piloten verwenden.






Wissenschaftliche Abhandlungen

Die Kosten werden in Fläschchen angezeigt.

	Erhalte die SP, die du am Ende des Spiels auf der Maschinenbauleiste erhalten hast, ein zweites Mal.		Erhalte 2 SP für jede Insel, die du in der Saline-Region erkundet hast.
	Erhalte 1 SP für jede Charakterkarte, die du besitzt (Basis- und Fortgeschrittene auf der Hand und in den Ablagestapeln).		Erhalte 2 SP für jede Insel, die du in der Sumpfregeion erkundet hast.
	Erhalte 1 SP für jedes Luftschiff, das du zum Erkunden der Inseln benötigt hast.		Erhalte 2 SP für jede Insel, die du in der Waldregion erkundet hast.
	Erhalte 2 SP für jedes Libellenplättchen, das du besitzt.		Erhalte 3 SP für jedes Set aus 2 Inseln, die du in den Salinen- und Sumpfregeionen erkundet hast.
	Erhalte 3 SP für jede Erfindung, die du gemacht hast.		Erhalte 3 SP für jedes Set aus 2 Inseln, die du in den Salinen- und Waldregionen erkundet hast.
	Erhalte 3 SP für jede wissenschaftliche Arbeit, die du veröffentlicht hast, einschließlich dieser.		Erhalte 3 SP für jedes Set aus 2 Inseln, die du in den Sumpf- und Waldregionen erkundet hast.
	Erhalte 1 SP je übriggebliebenem Kristall und/oder Fläschchen anstatt der regulären 1 SP für jeweils 3 übriggebliebene Kristalle und Fläschchen, die du besitzt.		Erhalte 5 SP für jedes Set aus 3 Inseln, die du in jeder der 3 Regionen erkundet hast. Wenn du zum Beispiel 3 Inseln in der Region Saline, 2 im Sumpf und 3 im Wald erkundet hast, hast du 2 vollständige Sets aus 3 Inseln und erhältst 10 SP.
	Erhalte 1 SP für jedes Feld, um das sich deine Wissensmarker bewegt haben. Wenn deine Marker beispielsweise zusammen um 8 Felder bewegt wurden, erhältst du 8 SP.		Erhalte 3 SP für jede erkundete Insel mit einem Pilotensymbol.

Libellenplättchen

Einmal erworben, bleibt ein Libellenplättchen offen an seinem Ablageort liegen, bis es verwendet wird.

	Spiele dieses Plättchen mit einer Charakterkarte in einen Bereich des Spielplans, um 2 der lokalen Ressourcen (Zahnräder, Kristalle oder Fläschchen) zu erhalten. Vergiss nicht, es nach Gebrauch wieder auf den Platz zu legen, von dem es gekommen ist.		Erhalte 2 der angezeigten Ressource.
	Spiele dieses Plättchen mit einer Charakterkarte in einem Bereich des Spielplans, um am Ende der Runde eine weitere Initiative zu erhalten. Vergiss nicht, es nach Gebrauch wieder auf den Platz zu legen, von dem es gekommen ist.		Auf dem angezeigten Wissenspfad vorrücken.
			Spiele sie, wann immer du dieses Luftschiff brauchst, um eine Insel zu erkunden. Sofort umdrehen.

Impressum

AUTOR: Franz Couderc · ILLUSTRATION: Nastya Lehn · PROJECTLEITUNG: Rudy Seuntjens
 REDAKTION: Seb Van Deun · KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Rafaël Theunis · DATENAUFBEREITUNG: Amanda Erven
 ÜBERSETZUNG: Malte Frieg · QUALITÄTSKONTROLL & LOGISTIK: Wim Goossens

Wende dich bei Problemen mit diesem Produkt bitte an den Händler, bei dem du dieses Spiel gekauft hast, oder wende dich an unseren Kundenservice unter <https://gamebrewer.com/customer-service>

