



Stanislav Kordonskiy

PROPELLER ISLANDS



ANLEITUNG

Stellt euch eine Welt vor, in der clevere und liebevolle Tiere harmonisch miteinander leben und mechanische Inseln bauen, die mit surrenden Zahnrädern, drehenden Propellern und strahlendem Stahl ausgestattet sind.

Das ist die Welt von Propeller Islands, einem Brettspiel, das euch diese besondere Form der Insel-Architektur nahebringt und euch zeigt, wie ihr mit Hilfe von Energiekristallen einzigartige und geniale Bauwerke errichtet.

In euren Spielzügen wählt ihr Würfel aus einer immer kleiner werdenden Auswahl und setzt sie ein, um neue Gebäude zu errichten, Ressourcen zu produzieren oder eure Gebäude zu bevölkern.

Es gibt eine Vielzahl von Gebäuden, von denen viele noch weiter aufgerüstet werden können, was in unzähligen Kombinationen von Insellayouts und strategischen Möglichkeiten resultiert.

Während ihr eure Inseln baut, könnt ihr einzigartige und mächtige neue Fähigkeiten eurer Charaktere freischalten. Verwaltet sorgfältig eure Ressourcen, wägt Belohnungen und Risiko ab und überlistet die anderen, um am Ende mit den meisten Punkten zu gewinnen.

Also versammelt euch, setzt eure Schutzbrillen auf und macht euch bereit, die fantastischsten mechanischen Inseln zu bauen, die diese Welt je gesehen hat!

SPIELMATERIAL

9 WÜRFEL



70 GEBÄUDEPLÄTTCHEN



38 BLAUPAUSEN
21 STUFE I
17 LEVEL II



1 WERKTABLEAU

MIT SIEGPUNKT-LEISTE AUF
DER RÜCKSEITE



60 RESSOURCEN

JE 20 MAL BAUTEILE, STAHL UND ENERGIE



1 STARTMARKER

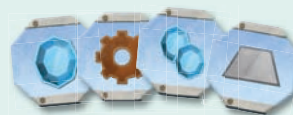


38 AUFWERTUNGEN

20 PRODUKTIONS-
STEIGERUNGEN

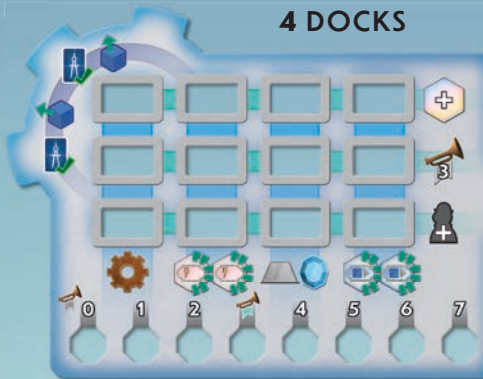
9 GILDENBANNER-
AUFWERTUNGEN

9 WÜRFEL-
AUFWERTUNGEN



PERSÖNLICHES MATERIAL

4 DOCKS



6 CHARAKTERTABLEAUS



4 MULTIPLIKATIONSKARTEN
FÜR RESSOURCEN



52 ARBEITSKRÄFTE
JE 13 IN 4 FARBEN



4 RUHMESPUNKT-MARKER
JE 1 IN 4 FARBEN



4 HAUPTSTÄDTE
BEIDSEITIG BEDRUCKT



12 ÜBERSICHTSKARTEN
JE 4 IN ENGLISCH, DEUTSCH
UND FRANZÖSISCH



4 15+ RUHMESPUNKTPLÄTTCHEN



4 50+ SIEGPUNKTEPLÄTTCHEN



WERKTABLEAU

- ① **Werksfelder** – Würfel, die zu Beginn einer Runde gewürfelt wurden, werden hier platziert.
- ② **Gebäudefelder** - Gebäudeplättchen werden um das Werk herum ausgelegt.
- ③ **Zentralfeld** – Dieses Feld dient zur Erinnerung daran, dass ihr eine Energie ausgeben dürft, um euren Würfel vor der Nutzung zu verändern.
- ④ **Punkteleiste** – Die Rückseite der Werktableaus zeigt die Punkteleiste für die Endwertung.



GEBÄUDEPLÄTTCHEN

GILDEN

Diese Plättchen benötigen eine Arbeitskraft, um aktiviert werden zu können.

- ① **Platz für Arbeitskraft**
- ② **Gildenbanner**
- ③ **Aktivierungsblock**
Dieses Feld zeigt die Aktivierungszahl dieses Plättchens und den Aktivierungsbonus.
- ④ **Aufwertungsfeld** ⚡



KNOTENPUNKTE

Diese Plättchen benötigen eine Arbeitskraft, um aktiviert werden zu können. Sie erzeugen zudem Ruhmespunkte, wenn sie mit Gebäuden verbunden sind, deren Gildenbanner mit dem Symbol ihres Knotenpunkts übereinstimmt.

- ⑤ **Knotenpunkt-Symbol**



LAGER

Lager beherbergen keine Arbeitskräfte und haben keinen Aktivierungsblock. Stattdessen bieten sie wie im Vorteilsblock abgebildet bei Platzierung einen sofortigen Vorteil. Sie erzeugen zudem Ruhmespunkte, wenn sie mit Gebäuden verbunden sind, deren Gildenbanner mit dem Symbol ihres Knotenpunkts übereinstimmt.

- ⑥ **Vorteilsblock**



MONUMENTE

Monumente haben keine Aktivierungszahl. Sie erzeugen am Spielende Siegpunkte, wenn die Bedingungen im Vorteilsblock erfüllt sind. Monumente haben Gildenbanner und bieten Platz für Arbeitskräfte. Siegpunkte werden allerdings auch dann erzeugt, wenn sich keine Arbeitskraft auf dem Plättchen befindet.



ELEMENTÜBERSICHT

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------|
| ① Platz für Arbeitskräfte | ④ Aufwertungsfeld ⚡ |
| ② GildenBanner | ⑤ Knotenpunkt-Symbol |
| ③ Aktivierungsblock | ⑥ Vorteilsblock |

Beispiel: Dieses Monument ist 5 SP wert, falls du ein Set an Gebäuden mit den Aktivierungszahlen 1, 2, und 3 auf deiner Insel hast. Solltest du mehrere Sets haben, wird jedes dieser Sets gewertet.

Beachtet, dass Plättchen mit einer „?“-Aufwertung nicht für Monumente mit konkreten Zahlenvorgaben gewertet werden dürfen.

SPIELAUFBAU

- 1 Legt das **Werktableau** in die Tischmitte.
- 2 Trennt die **Hauptstädte** von den **Gebäudeplättchen**. Mischt die Plättchen und legt sie verdeckt als Gebäudestapel ab.
- 3 Zieht nacheinander 12 Plättchen vom **Gebäudestapel** und platziert diese offen um das Werktableau herum.
- 4 Platziert alle **Ressourcen** (Bauteile, Stahl und Energie) als **allgemeinen Vorrat** neben das Werktableau.
- 5 Platziert die **15+ Ruhmespunktplättchen** und die **50+ Siegpunktplättchen** ebenfalls in den allgemeinen Vorrat.
- 6 Nehmt euch die Anzahl **Würfel**, die der Anzahl Personen entspricht und legt die übrigen Würfel zurück in die Schachtel.

		
5	7	9
WÜRFEL	WÜRFEL	WÜRFEL

- 7 Sortiert die **Blaupausen** nach ihren Stufen und mischt beide Stapel getrennt voneinander. Deckt nun 3 Karten von jedem Stapel auf, um die Blaupausen-Auslage zu erstellen. Anschließend bekommen alle Personen 2 Karten der ersten Stufe und 1 Karte der zweiten Stufe auf ihre Hand.
- 8 Legt die **Aufwertungen** in die Nähe der Blaupausen-Auslage.





- 9 Wer zuletzt einen Hammer in der Hand hatte, bekommt den **Startmarker** und beginnt somit die erste Runde. Am Ende jeder Runde wird der Startmarker im Uhrzeigersinn an die nächste Person weitergegeben.
- 10 Platziert alle jeweils eine **Hauptstadt** vor euch, um eure Insel anzufangen. Alle ungenutzten Hauptstädte werden in die Schachtel zurückgelegt.
- 11 Wählt jeweils eine Spielfarbe und nehmt euch die **13 Arbeitskräfte** eurer Farbe und ein **Dock**. Platziert eine Arbeitskraft auf eurer Hauptstadt und stellt die restlichen 12 Arbeitskräfte in die leeren Felder des Docks.
- 12 Nehmt euch den **Ruhmespunkt-Marker** eurer jeweiligen Farbe und stellt ihn in Feld "0" am unteren Rand eures Docks.
- 13 Legt so viele **Charaktertableaus** aus, wie Personen am Spiel teilnehmen plus 1. In umgekehrter Spielreihenfolge nehmt ihr euch nun nacheinander ein Charaktertableau und legt es rechts an euer Dock an. Das ungenutzte Charaktertableau kommt zurück in die Schachtel.
- 14 Alle erhalten **2 Energie** und **1 Stahl**.
- 15 Alle erhalten eine **Übersichtskarte** und eine **Multiplikationskarte** für Ressourcen. Solltest du während des Spiels 5 Plättchen einer Ressource haben, kannst du eines dieser Plättchen auf das entsprechende Feld der Multiplikationskarte legen und den Rest in den allgemeinen Vorrat zurückgeben.
- 16 Zieht nacheinander jeweils **3 Plättchen** vom Gebäudestapel. Sucht euch eines davon aus und legt es an eure Hauptstadt an. Sofortboni wie Ressourcen oder Ruhmespunkte erhaltet ihr direkt. Mischt die übrigen Plättchen zurück in den Gebäudestapel.

Jetzt könnt ihr loslegen!



SPIELABLAUF

Propeller Islands wird über mehrere Runden gespielt. Pro Runde habt ihr jeweils zwei Züge, in denen ihr einen Würfel auswählt, um damit entweder 1 Plättchen einzubauen, 1 Plättchen abzuwerfen, um 2 Energie zu erhalten, oder um Gebäude eurer Insel zu aktivieren. Am Ende einer Runde bleibt ein Würfel übrig, den alle Personen nutzen dürfen, um passende Gebäude ihrer Insel zu aktivieren.

Das Spiel endet am Ende der Runde, in der eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Der Gebädestapel ist leer
- Eine Person spielt ihre 7. Blaupause aus
- Eine Person hat alle Arbeitskräfte vom Dock auf die Insel gebracht

Nach Spielende werden die finalen Punktzahlen berechnet. Wer die meisten Siegpunkte erzielen konnte, gewinnt Propeller Islands!

RUNDENABLAUF

Zu Beginn jeder Runde würfelt die Person mit Startmarker alle Würfel und legt sie auf die entsprechenden Felder des Werktableaus. (☐ auf das Feld mit der ☐, ☐ auf das Feld mit der ☐ usw.). Sollten auf einem Feld des Werktableaus nun mehr als 3 Würfel liegen, würfelt den Überschuss erneut, bis auf allen Feldern 0-3 Würfel liegen.

Danach führt ihr, angefangen bei der Person mit dem Startmarker, nacheinander eure Spielzüge durch. Bist du am Zug, führst du die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge durch:

1. Wähle einen Würfel vom Werktableau und lege ihn zunächst neben dein Dock.

Du darfst bei Bedarf einmalig eine Energie ausgeben, um den Würfelwert um +1 oder -1 anzupassen. Aus einer ☐☐ kann so eine ☐☐ werden und aus einer ☐☐ eine ☐☐.

2. Abhängig von der Würfelzahl führst du nun genau eine der folgenden 3 Aktionen aus.

A. ■ 1 PLÄTTCHEN EINBAUEN:

Wähle 1 Plättchen aus, das an das Werkfeld mit der Zahl deines ausgewählten Würfels angrenzt und baue es an deine Insel an.

B. ■ 1 PLÄTTCHEN ABWERFEN, UM 2 ENERGIE ZU ERHALTEN:

Wähle 1 Plättchen aus, das an das Werkfeld mit der Zahl deines ausgewählten Würfels angrenzt und lege es in die Schachtel zurück, um 2 Energie zu erhalten.

C. ■ GEBÄUDE AKTIVIEREN:

Aktiviere Gebäude deiner Insel, auf denen eine Arbeitskraft steht und deren Aktivierungszahl mit der Zahl auf dem gerade gewählten Würfel übereinstimmt

Nachdem du damit fertig bist, legst du den gewählten Würfel in ein Würfelfeld an deinem Dock.

3. Blaupause ausspielen

Am Ende deines Zuges darfst du genau 1 Blaupause von deiner Hand ausspielen. Machst du das, ziehst du anschließend eine neue Blaupause von der Blaupausen-Auslage oder einem der verdeckten Stapel auf die Hand. Die Blaupausen-Auslage wird gegebenenfalls direkt aufgefüllt.



A. ■ 1 PLÄTTCHEN EINBAUEN

Wähle 1 der 3 Plättchen aus, das an das Werkfeld mit der Zahl deines ausgewählten Würfels angrenzt (achte darauf, dass du eventuell Energie ausgegeben hast, um den Würfelwert anzupassen) und platziere das gewählte Plättchen so, dass es an mindestens ein bereits in deiner Insel platziertes Plättchen angrenzt.

Entsteht dadurch mindestens eine Gildenverbindung, erhältst du sofort 1 Ruhmespunkt für jede neue Gildenverbindung, die hergestellt wurde. Ziehe anschließend ein Plättchen vom Gebäudestapel und lege es in die entstandene Lücke des Werktableaus.



GILDENVERBINDUNGEN

Es gibt drei **Gilden** in Propeller Islands: **Industrie**, **Wissenschaft** und **Kultur**. Diese Gilden können anhand ihrer **Banner** in der oberen rechten Ecke der Plättchen erkannt werden.



Zudem gibt es **Knotenpunkte**, die Ruhmespunkte erzeugen, wenn sie an ein Plättchen mit passendem Gildenbanner angelegt werden. Diese Knotenpunkte erkennt man am sechseckigen **Knotenpunkt-Symbol** oben und unten auf den Plättchen.



Die Reihenfolge, in der Gildenverbindungen entstehen, ist irrelevant. Immer wenn du ein neues Plättchen in deiner Insel platzierst und dadurch ein Gildenbanner benachbart zu einem passenden Knotenpunkt liegt, bekommst du einen Ruhmespunkt. Durch die Platzierung eines Plättchens kannst du auch mehrere Gildenverbindungen herstellen.

Knotenpunkte selbst haben keine Gildenbanner, wenn sie neu platziert werden und sorgen somit nicht für Gildenverbindungen mit anderen Knotenpunkten.



Strategie-Tipp: Im Verlauf des Spiels kannst du auf deinen bereits eingebauten Plättchen neue Gildenbanner legen, um damit weitere Gildenverbindungen und somit weitere Ruhmespunkte zu bekommen.

Beispiel: Vera platziert ein Plättchen mit dem Banner der Wissenschaftsgilde benachbart zu zwei Wissenschafts-Knotenpunkten, die sie vorher platziert hat. Sie erhält sofort 2 Ruhmespunkte. Dies würde auch andersherum funktionieren. Hätte sie zuerst ein Wissenschaftsgebäude platziert und später einen Knotenpunkt daneben gelegt, hätte sie auch einen Ruhmespunkt bekommen.

Beispiel: Vera erhält einen Banner der Wissenschaftsgilde durch das Ausspielen einer Blaupause und legt es auf Gebäude Nr. 10 in ihrer Insel. Dadurch entsteht eine Gildenverbindung mit dem angrenzenden Knotenpunkt Nr. 4, weswegen Vera sofort 1 Ruhmespunkt erhält. Sie erhält keinen Ruhmespunkt durch das Knotenpunkt-Symbol auf Plättchen Nr. 10 auf dem sie den Banner platziert hat, da Gildenverbindungen nur durch benachbarte Plättchen entstehen können.

B. ■ 1 PLÄTTCHEN ABWERFEN, UM 2 ENERGIE ZU ERHALTEN

Wähle 1 der 3 Plättchen aus, das an das Werkfeld mit der Zahl deines ausgewählten Würfels angrenzt und lege es zurück in die Schachtel, um 2 Energie aus dem allgemeinen Vorrat zu erhalten. Ziehe anschließend ein Plättchen vom Gebäudestapel und lege es in die entstandene Lücke des Werktableaus.



C. ■ GEBÄUDE AKTIVIEREN

Anstelle der anderen beiden Aktionen darfst du den gewählten Würfel nutzen, um alle Plättchen deiner Insel zu aktivieren, die die gleiche Aktivierungszahl zeigen wie der gewählte Würfel. Dafür muss zudem eine Arbeitskraft auf dem Plättchen stehen.

Plättchen dürfen in einer beliebigen Reihenfolge aktiviert werden und es ist erlaubt, auf die Aktivierung einzelner Plättchen zu verzichten. Ressourcen, die du in diesem Zug erhalten hast, dürfen direkt für die Aktivierung anderer Plättchen benutzt werden. Deine Hauptstadt und jedes Plättchen mit einer Würfel-Aufwertung dürfen mit jeder Zahl aktiviert werden.

Plättchen Aktivieren

Wurde ein Plättchen aktiviert, wird die Arbeitskraft darauf hingelegt, um anzuzeigen, dass dieses Gebäude diese Runde nicht erneut aktiviert werden kann.

Führe dann den Effekt im Aktivierungsblock aus. Einige Effekte verlangen, dass zusätzliche Ressourcen wie Stahl oder Energie bezahlt werden.

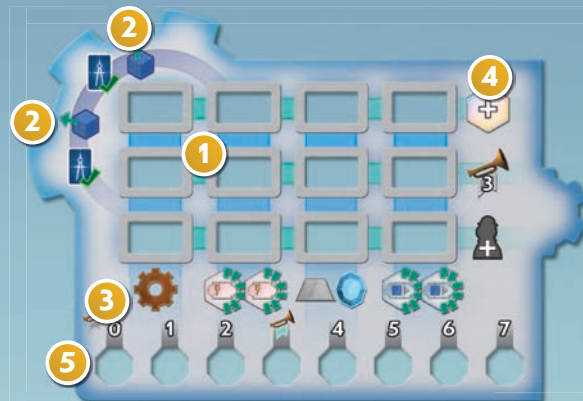


Beispiel: Susan wählt eine 1 und entscheidet sich dazu Plättchen zu aktivieren. Sie hat eine stehende Arbeitskraft auf Plättchen Nr. 10 und ihrer Hauptstadt Nr. 01. Susan aktiviert ihre Hauptstadt, legt die Arbeitskraft hin und entscheidet sich dazu 1 Stahl und 1 Energie einzusammeln. Danach aktiviert sie Gebäude Nr. 10, legt die Arbeitskraft darauf hin, bezahlt 1 Stahl und erhält 2 Bauteile. Plättchen Nr. 07 kann Susan nicht aktivieren, da der Aktivierungsblock eine 1 zeigt.

DOCKS

Auf dem Dock befinden sich zu Beginn deine Arbeitskräfte. Immer, wenn du eine Arbeitskraft auf deine Insel setzen darfst, darfst du frei wählen, welche Arbeitskraft du von deinem Dock nimmst. Du darfst deine Arbeitskräfte im Dock nicht neu sortieren.

Solltest du auf deiner Insel keinen Platz für eine Arbeitskraft haben, darfst du eine Aktion, die dir das Einsetzen erlaubt, nicht durchführen.



- 1 **Arbeitskraftplätze.** Hier werden deine 12 Arbeitskräfte bei Spielbeginn platziert.
- 2 **Würfelfelder.** Platziere deine gewählten Würfel am Ende deines Zuges hier. Das f-Symbol erinnert daran, dass du am Ende deines Zuges eine Blaupause ausspielen darfst.

- 3 **Boni, die durch freie Spalten entstehen.**
- 4 **Boni, die durch freie Reihen entstehen.**
- 5 **Ruhmespunkt-Leiste.** Hält deinen aktuellen Ruhmesstand fest.

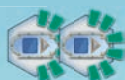
BELOHNUNGEN



Nimm das oberste Plättchen vom Gebäudestapel und baue es in deine Insel ein.



Nimm 1 Bauteil.



Aktiviere sofort 2 verschiedene Plättchen deiner Insel, auf denen eine Arbeitskraft steht - egal, was die Aktivierungszahl ist.



Erhalte sofort 3 Ruhmespunkte.



Aktiviere bis zu 2 Lager auf deiner Insel.



Nimm 1 Energie und 1 Stahl.



Setze eine Arbeitskraft ein.

CHARAKTERTABLEAUS

Charaktere verleihen dir einzigartige Spezialfähigkeiten. Die Basisversion dieser Spezialfähigkeit **1** wird aktiviert, sobald dein Ruhmespunkt-Marker die erste Trompete auf der Ruhmesleiste erreicht. Die erweiterte Version dieser Spezialfähigkeit **2** wird aktiviert, sobald dein Ruhmespunkt-Marker die zweite Trompete erreicht.

Solltest du mehr als 15 Ruhmespunkte bekommen, nimmst du dir ein 15+ Ruhmespunktplättchen und platzierst den Ruhmespunkt-Marker wieder auf der 0.



BLAUPAUSEN AUSSPIELEN UND GEBÄUDE AUFWERTEN

Am Ende deines Zuges darfst du genau eine Blaupause aus deiner Hand ausspielen und vor dir ablegen, in dem du die angegebenen Kosten bezahlt. Lege die benötigten Ressourcen zurück in den allgemeinen Vorrat und nimm dir die auf der Blaupause angegebene Aufwertung. Es gibt drei verschiedene Aufwertungen: Produktionssteigerungen, Gildenbanner-Aufwertungen und Joker Würfel-Aufwertungen. Lege die Aufwertung auf ein Plättchen mit einem freien Platz für den entsprechenden Aufwertungstyp.



Gildenbanner-Aufwertungen: Es gibt drei Gilden in Propeller Islands: Industrie, Wissenschaft und Kultur. Lege die entsprechende Aufwertung auf eines deiner Plättchen und überprüfe, ob es durch die Platzierung zu neuen Gildenverbindungen gekommen ist. Sollte dem so sein, erhältst du sofort für jede neue Gildenverbindung einen Ruhmespunkt. Manche Gebäude können auch zwei Gildenbanner haben, die beide gleich oder auch verschieden sein können.



Würfel-Aufwertungen: Diese Aufwertung ersetzt die eigentliche Aktivierungszahl des Plättchens, auf dem sie liegt. Für den Rest des Spiels darf dieses Gebäude mit jeder Würfelzahl aktiviert werden.



Produktionssteigerungen: Diese Aufwertungen gibt es für alle drei Ressourcenarten: Bauteile, Stahl und Energie. Sie fügen dem Gebäude eine entsprechende Ressource hinzu, die zusätzlich bei Aktivierung produziert wird. Sollte ein Gebäude Aktivierungszahlen haben, müssen diese ganz normal bezahlt werden.

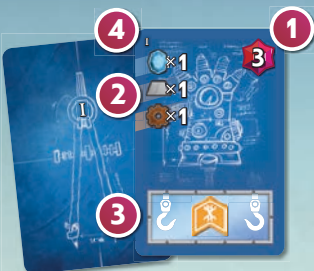
Jedes Plättchen hat nur Platz für eine Aufwertung jeder Art. Sollte es keinen freien Platz mehr geben oder entscheidest du dich freiwillig dazu, eine Aufwertung nicht einzubauen, kannst du sie neben dein Dock legen. Allerdings darfst du diese später nicht mehr einbauen! Bei Spielende bekommst du für je 2 nicht eingebaute Aufwertungen 1 Siegpunkt.

Nach dem Ausspielen einer Blaupause ziehst du eine Karte aus der offenen Blaupausen-Auslage oder von einem der verdeckten Stapel nach. Du darfst frei entscheiden, welche Stufe die neue Karte haben soll. Nimmst du eine Karte aus der Blaupausen-Auslage wird der freie Platz sofort mit der obersten Karte des entsprechenden Nachziehstapels aufgefüllt.



Beispiel: Susan bezahlt die auf der Blaupause angegebenen Ressourcen, um sie auszuspielen. Diese Blaupause gibt ihr eine Gildenbanner-Aufwertung, die sie sofort auf ein Plättchen mit einem freien Platz dafür legt.

BLAUPAUSEN



- 1** Siegpunkte bei Spielende
- 2** Diese Ressourcen müssen bezahlt werden, um die Blaupause auszuspielen. In diesem Fall braucht man 1 Energie, 1 Stahl und 1 Bauteil.
- 3** Diese Aufwertung bekommt man, nachdem die Karte ausgespielt wurde. In diesem Fall ist das ein Gildenbanner des Typs Industrie.
- 4** Die Stufe der Blaupause. In diesem Fall handelt es sich um eine Blaupause der Stufe 1.

RUNDENENDE

Nachdem du deinen Zug beendet hast, ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wenn alle ihren zweiten Zug beendet haben, ist noch ein Würfel auf dem Werktableau übrig. Gleichzeitig dürft ihr alle diesen Würfel nun nutzen, um alle passenden Gebäude eurer Insel zu aktivieren. Beachtet jedoch weiterhin, dass Gebäude, die in der aktuellen Runde bereits aktiviert wurden, eine Arbeitskraft auf sich liegen haben und somit kein zweites Mal aktiviert werden dürfen. Der Würfelwert darf nicht durch die Abgabe von Energie verändert werden und nach Durchführung dieser Bonusaktion dürfen keine Blaupausen ausgespielt werden.

Überprüft nun, ob eine der folgenden Bedingungen zutrifft:

- Der Gebäudestapel ist leer
- Eine Person spielt ihre 7. Blaupause aus
- Eine Person hat alle Arbeitskräfte vom Dock auf die Insel gebracht

Sollte mindestens eine dieser Bedingungen zutreffen, geht es weiter mit der **Endwertung**.

Ist dies nicht der Fall, stellt ihr alle **liegenden Arbeitskräfte** auf euren Plättchen wieder hin, damit sie bereit für die nächste Runde sind. Gebt der nächsten Person im Uhrzeigersinn den Startmarker und beginnt eine neue Runde.



SPIELEND UND ENDWERTUNG

Dreht zunächst das Werktableau auf die Rückseite, um die Siegpunktleiste zu zeigen.



1. 1 Siegpunkt pro Ruhmespunkt:

Nimm deinen Ruhmespunkt-Marker von deinem Dock und setze ihn auf das entsprechende Feld der Siegpunktleiste. Hast du das Spiel z.B. mit 11 Ruhmespunkten beendet, bekommst du dafür 11 Siegpunkte.

2. Siegpunkte für übrige Ressourcen:

- A. 1 Siegpunkt für je 3 Energie (abgerundet)
- B. 1 Siegpunkt für je 2 Stahl (abgerundet)
- C. 1 Siegpunkt für je 1 Bauteil
- D. 1 Siegpunkt für je 2 ungenutzte Aufwertungen (abgerundet)



3. Monumente

Jedes Monument hat einen eigenen Wertungseffekt, den ihr nun überprüft. Beachtet, dass Monumente keine Arbeitskräfte benötigen, um Siegpunkte zu generieren.



4. Blaupausen

Zähle die Siegpunkte auf all deinen ausgespielten Blaupausen zusammen.



Solltest du über 50 Siegpunkte erhalten, nimm dir ein 50+ Siegpunkte-Plättchen und fang wieder bei 0 auf der Siegpunktleiste an. Hast du die meisten Siegpunkte erzielt, gewinnst du Propeller Islands!

Im Falle eines Gleichstands auf dem ersten Platz gewinnt die Person, die mehr Arbeitskräfte auf dem Dock hat. Sollte es auch hier ein unentschieden geben, gewinnt die Person, die weniger Blaupausen ausgespielt hat. Sollte der Gleichstand noch immer nicht aufgelöst sein, gewinnt die Person, die im Uhrzeigersinn am weitesten vom Startmarker entfernt sitzt.

CHARAKTERFÄHIGKEITEN

Jacques, der Entdecker

- Du darfst deinen gewählten Würfel erneut würfeln und erhältst dafür 1 Energie. Machst du das, musst du das neue Würfelergebnis behalten.
- Du darfst deinen gewählten Würfel erneut würfeln und erhältst dafür 1 Energie und 1 Stahl. Machst du das, musst du das neue Würfelergebnis behalten.

Nelson, der Admiral

- Du darfst auf den Rundenende-Würfel +1/-1 anwenden.
- Der Rundenende-Würfel ist für dich ein Joker, der eine beliebige Zahl annehmen kann.

Amelia, die Pionierin

- Einmal pro Runde bekommst du, wenn du Ruhm erhältst, zusätzlich 1 Energie.
- Einmal pro Runde bekommst du, wenn du Ruhm erhältst, zusätzlich 1 Energie oder 1 Stahl.

Marie, die Wissenschaftlerin

- Wählst du in deinem Zug die Aktion "Gebäude aktivieren", darfst du 1 Energie ausgeben, um ein zusätzliches Gebäude mit einer stehenden Arbeitskraft zu aktivieren.
- Wählst du in deinem Zug die Aktion "Gebäude aktivieren", darfst du ein zusätzliches Gebäude mit einer stehenden Arbeitskraft aktivieren.

Nicola, der Erfinder

- Nachdem du eine Blaupause ausgespielt hast, erhältst du 1 Energie.
- Nachdem du eine Blaupause ausgespielt hast, erhältst du 1 Energie oder 1 Stahl.

Sir Charles, der Politiker

- Du darfst kostenlos auf deinen gewählten Würfel +1/-1 anwenden.
- Du darfst kostenlos auf deinen gewählten Würfel +2/-2 anwenden.

AUTOR: Stanislav Kordonskiy

ILLUSTRATIONEN: The Mico

GRAPHIC DESIGN: Stephen Kerr & Queen Games Team

REDAKTION: Matt Lorz & Queen Games Team

Vielen Dank an alle Personen, die durch Testspiele geholfen haben dieses Spiel zu entwickeln und zu verbessern.

1 Plättchen einbauen – Eine der drei Aktionen, die du in deinem Zug durchführen kannst. Benutze den in dieser Runde gewählten Würfel, um ein Plättchen zu nehmen und deiner Insel hinzuzufügen. *Siehe Seite 7.*

1 Plättchen für 2 Energie abgeben – Eine der drei Aktionen, die du in deinem Zug durchführen kannst. Benutze den in dieser Runde gewählten Würfel, um ein Plättchen abzuwerfen und dafür 2 Energie zu erhalten. *Siehe Seite 7.*

Aktivierungsblock – Der hervorgehobene Bereich am unteren Teil einiger Plättchen. *Siehe Seite 8.*

Aktivierungszahlen – Für die Aktivierung mancher Gebäude müssen Ressourcen bezahlt werden. Aktivierungszahlen befinden sich immer links vom grauen Pfeil im Aktivierungsblock und sind mit einem roten X versehen. *Siehe Seite 12.*

Aktivierungszahl – Die Würfelzahl, die sich bei manchen Gebäuden auf der linken Seite des Aktivierungsblock befindet. Um ein Gebäude zu aktivieren, muss ein Würfel mit der passenden Würfelzahl gewählt werden. Zeigt die Aktivierungszahl ein "?", kann das Gebäude mit jeder Zahl aktiviert werden.

Arbeitskraft – Holzfiguren, die von deinem Dock auf Plättchen deiner Insel geschickt werden können. Jede Arbeitskraft benötigt Platz auf einem Plättchen. Durch den Einsatz einer Arbeitskraft können Boni deines Docks aktiviert werden. *Siehe Seite 3.*

Aufwertungen – Es gibt drei Arten von Aufwertungen: Produktionssteigerungen, Gildenbanner-Aufwertungen und Würfel-Aufwertungen. *Siehe Seite 9.*

Bauteile – Eine der drei Ressourcen. Wird für Blaupausen und Aktivierungszahlen benötigt.

Blaupausen – Karten, die mit Ressourcen bezahlt und ausgespielt werden, um Aufwertungen zu erhalten. *Siehe Seite 9.*

Charaktertableau – Die rechte Hälfte deines Spieltableaus mit den individuellen Charakterfähigkeiten. *Siehe Seite 9.*

Dock – Die linke Hälfte deines Spieltableaus. *Siehe Seite 8.*

Energie – Eine der drei Ressourcen. Wird für Blaupausen und Aktivierungszahlen benötigt.

Gebäude aktivieren – Eine der drei Aktionen, die du in deinem Zug durchführen kannst. Benutze den in dieser Runde gewählten Würfel, um die Gebäude deiner Insel zu aktivieren und Ressourcen und/oder andere Boni zu erhalten. *Siehe Seite 8.*

Gebäudeplättchen – Mit diesen Plättchen baust du deine Insel. Für generelle Informationen *siehe Seite 3*. Für die Aktivierung von Gebäuden *siehe Seite 8*. Für eine Übersicht aller Gebäude *siehe Seite 12*.

Gilde – Es gibt drei Gilden: Industrie, Wissenschaft und Kultur. Jede Gilde hat eine eigene Farbe und ein eigenes Symbol. *Siehe Seite 7.*

Gildenbanner – Das Gildensymbol, das sich auf manchen Gebäuden oben rechts befindet. *Siehe Seite 7 und Seite 9.*

Gildengebäude – Ein Gebäudetyp. *Siehe Seite 2 und Seite 12.*

Gildenverbindung – Ein Knotenpunkt, der benachbart zu einem Gildenbanner der gleichen Gilde auf deiner Insel liegt. Gildenverbindungen erzeugen Siegpunkte. *Siehe Seite 7.*

Hauptstadt – Mit diesem Plättchen beginnt deine Insel. Zu Beginn des Spiels ist deine Hauptstadt der einzige Weg weitere Arbeitskräfte auf Gebäuden zu platzieren. *Siehe Seite 5 und 12.*

Knotenpunkt – Ein Gebäudetyp, mit dem Gildenverbindungen hergestellt werden können. *Siehe Seite 2 und Seite 12.*

Knotenpunkt-Symbol – Das sechseckige Gildensymbol oben und unten auf manchen Gebäuden. *Siehe Seite 7.*

Lager – Ein Gebäudetyp, der einen Sofortbonus mit sich bringt. Für generelle Informationen *siehe Seite 3*. Für eine Übersicht aller Gebäude *siehe Seite 12*.

Monument – Ein Gebäudetyp, der Siegpunkte bei Spielende erzeugen kann. *Siehe Seite 2 und Seite 12.*

Platz für Arbeitskraft – Das Feld in Form einer Arbeitskraft auf manchen Gebäuden. Muss mit einer Arbeitskraft versehen sein, um das Gebäude zu aktivieren. Monumente haben ebenfalls Platz für Arbeitskräfte, benötigen diese aber nicht, um am Ende Siegpunkte zu generieren.

Ressourcen – Der Oberbegriff für Energie, Stahl und Bauteile. Ressourcen werden für Blaupausen und Aktivierungszahlen benötigt.

Siegpunkte – Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Spieltableau – Die Kombination aus Dock und Charaktertableau.

Stahl – Eine der drei Ressourcen. Wird für Blaupausen und Aktivierungszahlen benötigt.

Stehende Arbeitskraft – Arbeitskraft, die auf einem deiner Plättchen steht. Sobald dieses Plättchen aktiviert wurde, wird die Arbeitskraft hingelegt. Am Ende einer Runde werden alle Arbeitskräfte wieder hingestellt.

Vorteilsblock – Der hervorgehobene Bereich am unteren Teil der Lager zeigt den Vorteil, den man einmalig beim Legen des Plättchens bekommt.

Werktableau – Das zentrale Tableau des Spiels. *Siehe Seiten 3 & 4.*

PLÄTTCHENÜBERSICHT

01: Hauptstadt



Schicke eine Arbeitskraft von deinem Dock auf ein Plättchen deiner Insel oder nimm dir 1 Stahl und 1 Energie. Die Option mit der Arbeitskraft kann nur genutzt werden, wenn du Platz für eine Arbeitskraft hast.

02-04: Lager



Lager geben bei Platzierung in deiner Insel einen einmaligen Sofortbonus, der im Vorteilsblock dargestellt ist. Lager dienen auch als Knotenpunkt. Auf einem Lager gibt es keinen Platz für Arbeitskräfte.

05-13: GILDEN & KNOTENPUNKTE



05: Bastelladen - Erhalte 1 Bauteil



06: Raffinerie - Erhalte 2 Energie.



07: Eisengießerei - Erhalte 1 Stahl



08: Hotel - Dieses Gebäude darf nur aktiviert werden, wenn du einen leeren Platz für Arbeitskräfte auf deiner Insel hast.



09: Schmelze - Bezahle 2 Energie um 1 Bauteil und 1 Stahl zu erhalten.



10: Fabrik - Bezahle 1 Stahl um 2 Bauteile zu erhalten.



11: Funkstation - Aktiviere ein Gebäude, auf dem eine Arbeitskraft steht.



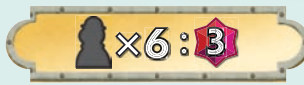
12: Warenhaus - Erhalte den Sofortbonus eines Lagers in deiner Insel.



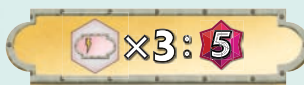
13: Kristallhändler - Entscheide dich für eine Option:

- Bezahle 2 Energie um 1 Stahl oder 1 Bauteil zu erhalten.
- Bezahle 1 Stahl oder 1 Bauteil um 2 Energie zu erhalten

14-23: Monumente



14: Luxusappartements - Für je 6 Arbeitskräfte (abgerundet) auf deiner Insel erhältst du bei Spielende 3 Siegpunkte.



15: Paketdienst - Für je 3 Lager (abgerundet) auf deiner Insel erhältst du bei Spielende 5 Siegpunkte.



16: Schwimmende Gärten - Ist dieses Plättchen bei Spielende komplett von anderen Plättchen umgeben, erhältst du bei Spielende 5 Siegpunkte.



17: Theater - Für je 3 unterschiedliche Gildenbanner (abgerundet), die an dieses Plättchen angrenzen, erhältst du bei Spielende 5 Siegpunkte.



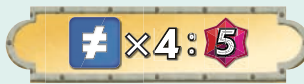
18: Labor - Für je 3 Gildenbanner der Wissenschaft (abgerundet) auf deiner Insel erhältst du bei Spielende 4 Siegpunkte.



19: Archiv - Für je 3 Gildenbanner der Kultur (abgerundet) auf deiner Insel erhältst du bei Spielende 4 Siegpunkte.



20: Zeitung - Für je 3 Gildenbanner der Industrie (abgerundet) auf deiner Insel erhältst du bei Spielende 4 Siegpunkte.



21: Café - Für je 4 Gebäude (abgerundet) mit unterschiedlichen Aktivierungszahlen auf deiner Insel erhältst du bei Spielende 5 Siegpunkte.

Aktivierungszahlen mit „?“ werden nicht mitgezählt.

Beispiel: Du hast Gebäude, die mit , , , und , aktiviert werden. Damit hast du 1 Set aus 4 Gebäuden und erhältst 5 Siegpunkte bei Spielende.



22: Zeppelinurm - Für jedes Set aus Gebäuden mit den Aktivierungszahlen , und auf deiner Insel erhältst du bei Spielende 5 Siegpunkte.

Aktivierungszahlen mit „?“ werden nicht mitgezählt.



23: Aussichtsplattform - Für jedes Set aus Gebäuden mit den Aktivierungszahlen , und auf deiner Insel erhältst du bei Spielende 5 Siegpunkte.

Aktivierungszahlen mit „?“ werden nicht mitgezählt.