



# Die Wettermaschine

Kräfte, die nie entfesselt werden sollten, sind erwacht.  
Nur du kannst die Wettermaschine bändigen,  
bevor sie die Welt ins Chaos stürzt.  
Wirst du es schaffen?

# Überblick und Spielvorbereitungen

## Spielmaterial

1 Spielfeld



7 Werkzeuge



1 Wettermaschine



6 hölzerne Fortschrittswürfel



144 Marker



8 Würfel, davon 5 Ressourcenwürfel



1 Kristallwürfel



1 Trümmerwürfel



1 Treibgutwürfel



1 Anleitung



80 Karten, davon 30 Wetterkarten



24 Aktionskarten



9 Szenarienkarten



7 Spezialkarten



7 Stadtkarten



## Einführung

In *Die Wettermaschine* übernimmst du die Rolle eines exzentrischen Erfinders, der seine fehlgeleitete Kreation bändigen muss. Während **Wetterkatastrophen** die Insel heimsuchen, musst du **Ressourcen sammeln**, **Werkzeuge schmieden** und **Reparaturen vornehmen**, um die drohende Zerstörung aufzuhalten. Du stehst vor einem **Dilemma**: Die gewaltige Wettermaschine lässt sich in jeden Winkel der Insel **drehen**, doch jede **Ausrichtung** entfesselt andere Kräfte und lenkt die **Zerstörung** auf einen anderen Inselteil.

Tauche ein in ein strategisches „Rennen gegen das Spiel“, bei dem **jede Entscheidung zählt** und der Wind buchstäblich gegen dich weht.

*Die Wettermaschine* ist ein **Solo-Spiel**, du stellst dich also alleine den Gefahren und Aufgaben der Insel.

*Die Wettermaschine* ist in **9 Szenarien** aufgeteilt. Je nach Szenario sind andere Aspekte des Spiels vordergründig und auch das **Spielziel ändert sich**.

## Spielziel und Spielende

*Die Wettermaschine* hat **keine vorgegebene Rundenanzahl**. Das Spiel endet **sofort**, wenn du entweder die Siegbedingung erfüllt hast oder du verloren hast.

**Ziel des Spiels ist es, das vorgegebene Ziel der Szenarienkarte zu erreichen**. Wird dieses erreicht, so gewinnst du sofort das Spiel.

Steigt der **Katastrophenfortschritt auf 10** an, so **verlierst du das Spiel sofort**. Dieser kann durch die Effekte von Wetterkarten oder durch Ortsmarker ansteigen. Der Katastrophenfortschritt wird auf der Katastrophenleiste verfolgt.

## Spielvorbereitung

Der Grundaufbau von *Die Wettermaschine* ist immer gleich. Es gibt aber einige Spielmaterialien, die **nur in bestimmten Szenarien** verwendet werden. Diese sind markiert und gesondert einsortiert. In der **Anleitung** und auf der **Szenarienkarte** wird explizit erwähnt, falls und wenn ja, welche Karten dem Szenario hinzugefügt werden sollen.

## Spielablauf

Nachdem du das Spiel aufgebaut hast (nächste Seite), kann das Spiel starten. Du beginnst mit dem **Ausrichten der Wettermaschine** auf einen der 4 neben der Wettermaschine gelegenen Orte. Die Ausrichtung beeinflusst den Effekt der im nächsten Schritt gezogenen **Wetterkarte**. Nachdem alle Effekte abgehandelt wurden, kannst du mit deinen **Aktionen** starten. Du hast die Möglichkeit, für das Spielziel relevante **Ressourcen zu sammeln** oder viele andere Handlungen durchzuführen, vom Sprengen eines Minenschachts bis zur Herstellung von Arzneimitteln. Hast du alle deine **Aktionsmarker verbraucht**, so endet die Runde.

"Diese Wettermaschine ist Gotteslästerung,  
und der Himmel lässt uns alle dafür büßen."  
-Bruder Albrecht, Prediger

## Spielaufbau

Der Spielaufbau ist grundsätzlich immer **gleich**. Abhängig vom Szenario gibt es kleine Veränderungen oder Ergänzungen. Alle zusätzlichen Informationen zu den Szenarien werden dir **später** im Kapitel Szenarien erklärt.

- I** Lege den **Spielplan** in die Tischmitte.
- 2** Lege die **Stadtkarten** auf die 7 freien Felder in der Stadt. Der Markt kommt auf das untere Feld, die Reihenfolge der anderen 6 Karten ist egal. Lege auf diese 6 Karten einen **Trümmermarker**. (dunkle Seite nach oben)
- 3** Stelle die **Wettermaschine** auf das schwarze runde Feld auf der rechten Seite des Spielfelds.
- 4** Lege die **5 Ortskarten** auf die für sie vorgesehenen Felder (Symbole unten rechts). Lege die Würfel neben die passenden Orte bereit. Lege auf Orte und Stadtkarten mit **Fortschrittsbalken** einen hölzernen **Fortschrittswürfel**.
- 5** Mische jeweils die **Wrack-, Wahrsager-, Spreng- und Wettermaschinenkarten** und lege sie verdeckt neben das Spielfeld.
- 6** Mische die **Wetterkarten** und lege sie ebenfalls verdeckt neben das Spielfeld.



- 7** Lege die **Werkzeuge** in die Nähe der Stadt.
- 8** Lege die **Ressourcen, Ortmarker** und alle weiteren Token als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.
- 9** Lege den **Katastrophenmarker** auf Position 0 der **Katastrophenleiste**.
- 10** Lege die **Hilfskarten** und die **aktuelle Szenarienkarte** bereit.
- II** Überprüfe auf der **Szenarienkarte**, ob du für das aktuelle Szenario **weitere Spielmaterialien** benötigst. Falls ja, sortiere diese ein. Die restlichen übriggebliebenen Spielmaterialien benötigst du vorerst nicht.

Auf den **Spezialkarten** sind die Szenarien vermerkt, bei denen du die jeweilige Karte brauchst.

# Rundenablauf und Spielphasen

Eine **Runde** in *Die Wettermaschine* ist in **5 Phasen** aufgeteilt. Diese werden nachfolgend beschrieben.

## 1. Wettermaschine ausrichten

Die Wettermaschine wird auf **eine der 4 Orte ausgerichtet**, du bestimmst die Ausrichtung frei. Diese Ausrichtung nimmt Einfluss auf die **Effekte**, die die Wetterkarten in der nächsten Phase haben werden.


## 2. Wetterkarte ziehen und ausführen

Zuerst wird eine **Wetterkarte gezogen** und der auf ihr stehende **Text ausgeführt**. Dann wird ein **Ortsmarker** auf den **ausgewählten Ort** gelegt (siehe Kapitel Ortsmarker). Im Laufe des Spiels kann es vorkommen, dass mehrere Wetterkarten pro Runde gezogen werden müssen. Muss eine weitere Wetterkarte gezogen werden, so wird dies **direkt** im Anschluss getan.

## 3. Temporäre Effekte abhandeln

Im Laufe des Spiels können **temporäre Effekte** eintreten, deren Auswirkungen mehrere Runden andauern oder Wartezeiten haben. Diese Karten werden dann an die **Leiste Temporäre Effekte** an die entsprechende Zahl angelegt. In jeder folgenden Runde wird in dieser Phase die Karte einen Platz weiter **verschoben**, bis ihr Effekt ausläuft oder du deine Belohnung erhältst. Zusätzlich wird in dieser Phase der erste **Trümmerwürfel** geworfen (mehr dazu auf Seite 10).

## 4. Aktionen ausführen

Du führst **Aktionen** aus, bis du keine **Aktionsmarker**  mehr hast. Für nähere Informationen zu den einzelnen Aktionen schaue in das Kapitel Aktionen auf Seite 12.

## 5. Temporäre Trümmermarker entfernen, Aktionsmarker einsammeln, Starke Winde überprüfen

Hast du alle deine Aktionsmarker aufgebraucht oder kannst keine Aktion mehr ausführen, beendest du deine Aktionsrunde. Die **temporären Trümmermarker** werden dann von den Gebäuden **entfernt** und die Aktionsmarker werden wieder **eingesammelt**. Du überprüfst schließlich noch, ob du mit deinen gesammelten Ressourcen über die Schwelle der **Starken Winde** kommst (was genau das ist erfährst du auf Seite 11). Dann ist die Runde vorbei und die **nächste Runde beginnt**.

## Rundenablauf

### 1. Wettermaschine ausrichten

### 2. Wetterkarte ziehen und ausführen +Ortsmarker setzen

### 3. Trümmerwürfel würfeln, temporäre Karten verschieben/ entfernen

### 4. Aktionen ausführen

### 5. temporäre Trümmermarker entfernen, Aktionsmarker einsammeln, Starke Winde überprüfen

Die **Hilfskarte Rundenablauf** zeigt dir den Rundenablauf auf die Schnelle, solltest du dir mal nicht ganz sicher sein.

"Die Ratten verlassen die Stadt. Ich hab's gesehen. Sie sind klüger als wir..."  
*Irrer Ivo, Stadtstreicher*

# Eine Beispielrunde im Überblick

Die dargestellte Runde ist eine **typische Runde** in *Die Wettermaschine*. Sie soll dir einen **Überblick** geben, wie das Spiel in seinen Grundzügen abläuft. Keine Sorge, wenn du einige Begriffe und Symbole noch nicht ganz verstehst. Diese werden auf den nachfolgenden Seiten erklärt.

**1** Du beginnst die Runde mit der Ausrichtung der Wettermaschine. Du warst letzte Runde bei der Wahrsagerin und weißt, dass die Wetterkarte Hitzewelle folgen wird. Also drehst du die Wettermaschine auf den Vulkan.

**Hinweis:** In der ersten Runde kannst du noch keine Informationen über die nächste Wetterkarte haben, in späteren aber durch verschiedene Möglichkeiten schon.



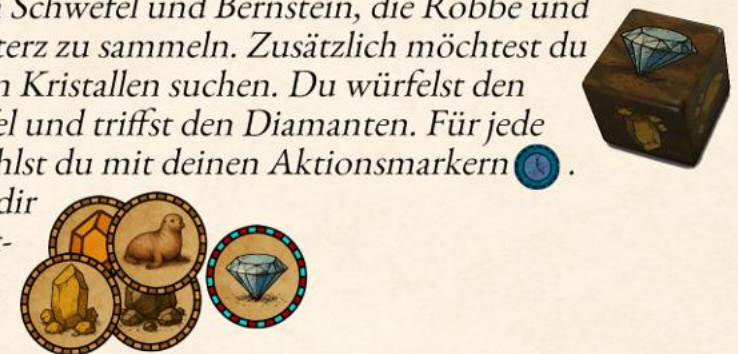
**2** Du ziehst nun die Wetterkarte Hitzewelle. Da du die Wettermaschine auf den Vulkan ausgerichtet hast, ignorierst du die Effekte der anderen Ausrichtungsmöglichkeiten. Dir steht also diese Runde ein zusätzlicher Aktionsmarker zur Verfügung.

Der untere Text wird immer ausgeführt, unabhängig von der Ausrichtung. Da du aber weder auf die Mine, noch auf den Ozean ausgerichtet bist, entfällt der Effekt trotzdem.

**3** Du würfelst den Trümmerwürfel. Du würfelst eine 4 und legst auf das Stadtgebäude mit der Aufschrift 4 einen Trümmermarker. In der letzten Runde hattest du die Karte Rückenwind ausgespielt. Ihr Effekt geht über 2 Runden, deswegen verschiebst du die Karte jetzt auf die 1 der Temporäre Effekte-Leiste. Für diese Runde ist sie noch aktiv, bei Beginn der nächsten Runde wird sie entfernt.



**4** Du entscheidest dich, in deiner Aktionsrunde den ausliegenden Schwefel und Bernstein, die Robbe und das Magnetit Erz zu sammeln. Zusätzlich möchtest du nach seltenen Kristallen suchen. Du würfelst den Kristallwürfel und triffst den Diamanten. Für jede Aktion bezahlst du mit deinen Aktionsmarkern . Du nimmst dir dann alle entsprechenden Token.



**5** Du hast alle deine Aktionspunkte aufgebraucht, also endet deine Aktionsrunde. Du überprüfst, ob es Gebäude in der Stadt mit temporären Trümmermarkern gibt. Auf dem Gebäude 4 gibt es einen, diesen entfernst du. Du sammelst deine Aktionsmarker wieder ein und die nächste Runde kann starten.

"Ich kann Öl wechseln und Schrauben anziehen, aber wie repariert man eine Stadt, die in Trümmern liegt?"  
-Magda, Mechanikerin

# Karten

Nachfolgend werden die verschiedenen Kartentypen erklärt.

## Wetterkarten

Wetterkarten werden am Anfang der Runde gezogen und **erschweren** dir das Spiel. Die Effekte auf ihnen sind weitreichend und beeinflussen das Spielgeschehen stark. Du **musst** den Effekt beachten, der bei der **aktuellen Ausrichtung** der Wettermaschine vermerkt ist. Der untenstehende Text muss in jedem Fall ausgeführt werden.

**Hinweis:** Solltest du einen Effekt nicht ausführen können, dann **ignoriere** ihn.

### Abbildung und Kartentext

Diese beinhalten keine spielrelevanten Informationen.

### Ausrichtungsabhängiger Effekt

Je nach Ausrichtung der Wettermaschine führst du einen der 4 Effekte aus.

### Statischer Effekt

Diesen Effekt führst du in jedem Fall aus.

"Hätten wir den Erfinder doch rechtzeitig gestoppt.  
Jetzt erntet die Stadt Sturm und Asche."  
-Brandt, Stadtrat



### Kartename

Der Name der Karte.

### Kartentyp

Eine Auflistung der verschiedenen Kartentypen findest du am Ende der Anleitung.

Rückseite



## Spezielle Wetterkarten

In einigen Szenarien wirst du dazu aufgefordert, eine oder beide speziellen Wetterkarten zu benutzen. Dies sind die Wetterkarten mit **blauem** Hintergrund. Das Einsortieren funktioniert wie folgt:

Spielst du mit einer speziellen Wetterkarte, dann mische und bilde mit den Wetterkarten **3** in etwa gleich große Stapel. Mische die spezielle Wetterkarte in den **mittleren** Stapel und bilde dann einen Gesamtstapel. Spielst du mit zwei speziellen Wetterkarten, so mischst du die zweite spezielle Wetterkarte zusätzlich in das **letzte** Drittel.

Sollte dir der **Wetterkartenstapel** einmal **ausgehen**, so ist dies nicht weiter schlimm. **Mische** die Karten einfach nochmal durch und ziehe dann ganz normal.

**Hinweis:** Spezielle Wetterkarten müssen **nicht** wieder mit eingemischt werden.

## Aktionskarten

Aktionskarten kannst du durch verschiedene Aktionen erhalten. Sie geben dir **Rohstoffe**, helfen dir in brenzligen Situationen oder geben dir dauerhafte **Verstärkungen**. Ob eine Karte dauerhaft ist oder **einmalig einsetzbar** ist, erkennst du am Symbol in der **oberen rechten Ecke** bei einsetzbaren Karten.

Es gibt **4 verschiedene Arten** von Aktionskarten.



### Wettermaschinenkarten

Diese Karten kannst du an der **Wettermaschine** erhalten. Sie geben dir meist **langfristige Boni**, die dir das Spiel erleichtern können.



Diese Karte ist einmalig einsetzbar.

### Wrackkarten

Wrackkarten bekommst du am einfachsten durch das **Bergen von Wrackteilen** am Ozean. In ihnen findest du meist starke Belohnungen in Form von **Rohstoffen oder Münzen**.



### Sprengkarten


Das Erhalten dieser Karten ist **schwierig** und **ressourcenaufwändig**. So benötigst du Schwarzpulver und gehst beim Ausführen der **Sprengung** an der Mine das **Risiko** ein, dass die Mine einstürzt. Dafür geben diese Karten auch **spielentscheidende Belohnungen**.



### Wahrsagerkarten


Die Wahrsagerin kann dir die Karten legen und hilft dir mit **starken Soforteffekten**, die dir im richtigen Moment wertvollen Rückhalt geben können.

# Die Orte

Zusammen mit der Stadt sind die **5 Orte** (Wettermaschine und Vulkan, Mine, Strand und Ozean) der Dreh- und Angelpunkt von *Die Wettermaschine*. An ihnen kannst du die essenziellen **Rohstoffe sammeln** und ein breites Spektrum an **anderen Aktionen** durchführen. **Ausgewürfelte Rohstoffe** werden auf den passenden Ort gelegt und können dort für jeweils 1  **gesammelt** werden. Mehr dazu später im Kapitel Ressourcen. Die Kosten aller Aktionen an den Orten stehen immer an den Aktionen bei.

## Die Wettermaschine

Die Wettermaschine kann auf die **4 anderen Orte ausgerichtet** werden und ist so immer auf die Mine, den Vulkan, den Strand oder den Ozean ausgerichtet. Je nach **Ausrichtung** finden verschiedene Effekte auf den Wetterkarten statt. An der Wettermaschine kannst du zusätzlich verschiedene Aktionen durchführen. Beispielsweise kannst du hier **Ressourcenwürfel neu würfeln**, oder einen **temporären Effekt deaktivieren**.

**Beispiel:** Du benötigst dringend Magnetit erz, der vorher gezogene Schneesturm verbietet dir aber Aktionen in der Mine. Du bezahlst 2  und kannst trotzdem in die Mine gehen.

**Hinweis:** Werden Ressourcen mit der Aktion *Neue Rohstoffe suchen* neu ausgewürfelt, so werden diese **zusätzlich** zu den bereits ausliegenden Ressourcen ausgelegt.

## Der Ozean

Mit dem Ressourcenwürfel erwürfelte **Robben** legst du auf den Ozean. Diese können hier auch gejagt werden. Zusätzlich kann hier beispielsweise der **Ozean kartografiert** werden. Dies ist eine **langfristige Aktion**. Sie bietet dir bei Abschluss folgende Belohnung: Einmal pro Zug darfst du eine beliebige verdeckte Karte anschauen.

**Hinweis:** Du darfst dir **aussuchen**, welche Karte du anschaust. Wahrsagerkarten, Wrackkarten, Sprengkarten und Wetterkarten dürfen alle angeschaut werden.

**Hinweis:** Langfristige Aktionen können **ix pro Runde** durchgeführt werden und bieten dir **bei Abschluss weitreichende Belohnungen**. Ihre Kosten müssen bei **jeder** Erhöhung erbracht werden. Du erkennst langfristige Aktionen an dem **Fortschrittsbalken**.



## Der Vulkan

An den Vulkan legst du **Schwefel** an und baust ihn dann auch wieder hier ab. Außerdem kannst du hier nach **seltene Kristallen** suchen und die *langfristige Aktion* der **Errichtung einer Wärmeleitung** zur Wettermaschine vorangebringen.

**Tipp:** Gefundene **Rubine** und **Diamanten** können in der Stadt gewinnbringend verkauft werden und sind daher gute Möglichkeiten, um **schnell** an **Münzen** zu kommen.



## Die Mine

In der Mine wird **Magnetit erz** gelagert und abgebaut. Außerdem kannst du hier **Sprengungen** durchführen. Die Mine kann mit der langfristigen Aktion *Mine sichern* gesichert werden. Bei Abschluss gibt sie dir vollständige **Einsturzimmunität**.

**Hinweis:** Die Mine kann durch Wetterkarteneffekte oder sonstige Effekte einstürzen. Ziehst du eine Karte, die einen **Mineneinsturz** bewirken kann, so musst du den Einsturzwürfel würfeln. Beträgt die Augenzahl eine **6 oder höher**, so hält die Mine stand, ansonsten stürzt sie ein und du musst sie auf die Rückseite drehen. Die **Ortsmarker** bleiben bestehen.

**Hinweis:** Die langfristige Aktion *Mine sichern* bietet auch bereits **vor Abschluss** einen gewissen Schutz vor Einstürzen. Du darfst den Fortschritt zu der **Augenzahl** des Einsturzwürfels **hinzufügen**.


**Beispiel:** Du musst den Einsturzwürfel würfeln. Du würfelst eine 3, somit würde die Mine einstürzen. Der Fortschritt der Aktion *Mine sichern* ist aber bereits auf 3, somit darfst du 3 auf die Augenzahl addieren. Die Mine stürzt somit nicht ein.

## Der Strand


Ausgewürfelten **Bernstein** legst du auf den Strand und kannst ihn hier auch sammeln. Zusätzlich kannst du hier **Treibgut durchsuchen** (*Treibgutwürfel*) und die langfristige Aktion der **Aufstellung einer Wettermessstation** vorantreiben. *Treibgut durchsuchen* ermöglicht dir das günstigere Ziehen von Wrackkarten, ebenso kann aber auch nur Bernstein oder Robben als Belohnung dabei herauspringen. *Treibgut durchsuchen* birgt also immer etwas **Risiko**. Das Aufstellen der Wettermessstation bietet dir bei Abschluss die Möglichkeit, **einmal pro Runde** die Wettermaschine **nach** dem Ziehen einer Wetterkarte zu drehen.



# Die Stadt

In der Stadt hast du verschiedene Möglichkeiten, **Handel** zu treiben. Außerdem kannst du **Waren** am Markt **verkaufen**. Jede Aktion in der Stadt kostet 1 . Dies ist deshalb **nicht** explizit bei den Kosten **erwähnt**. Die weiteren Kosten sind in der Klammer unter dem Verkaufsgut **aufgelistet**. Bei Spielstart verteilst du die Handwerker **zufällig** und legst auf jeden einen Trümmermarker mit der dunklen Seite nach oben. Auf den *Markt* legst du **keinen** Marker und legst ihn auf den **speziellen Platz** mit der Aufschrift *Markt*.

## Trümmermarker

Auch die Stadtbewohner haben mit den Wetterereignissen zu kämpfen. In jeder Runde wirfst du einen **Trümmerwürfel** und legst einen **Trümmermarker** auf das betreffende Gebäude. Dieses Gebäude ist für den Rest der aktuellen Runde **nicht verfügbar**. Entscheidest du dich für den Weg in die Stadt, würfelst du ein zweites Mal, sodass auch ein zweites Gebäude nicht verfügbar ist. Du kannst den Handwerkern allerdings beim Wiederaufbau helfen! Für 1  kann ein Trümmermarker **entfernt** werden. Temporäre Trümmermarker werden mit Ende der Runde entfernt.

**Hinweis:** Würfelst du die Zahl eines Gebäudes mit temporären Trümmermarker, so erhöht er sich auf einen **permanenten Trümmermarker**.

Kurz vor dem Spielstart hat ein besonders schweres Unwetter der Wettermaschine die Stadt bereits ins Chaos versetzt. Die Handwerker **starten** deshalb alle mit einem **permanenten Trümmermarker** (Rückseite) und es liegt an dir, die Gebäude neu zu errichten und sie freizuschalten. Diese Trümmermarker werden nicht mit Rundenende entfernt. Deshalb wird das Würfeln des Trümmerwürfel erst relevant, wenn das erste Gebäude wiederaufgebaut wurde.

## Werkzeuge

In der Stadt kannst du nützliche **Werkzeuge herstellen**, die dir wertvolle Boni geben. In manchen Szenarien musst du in der Stadt zusätzlich Gegenstände zur Reparatur der Wettermaschine bauen, mit denen die finale Wetterkatastrophe hinausgezögert und schlussendlich verhindert werden kann.

**Hinweis:** Hast du ein Werkzeug hergestellt, dann wirst du es nicht mehr durch Wetterkarten oder sonstige Effekte verlieren, es sei denn es steht auf dem Werkzeug.



**Hinweis:** Der Trümmerwürfel ist gleichzeitig auch der Einsturzwürfel

permanenten Trümmermarker



# Sonstige Interaktionen

Zusätzlich zu den bisher aufgeführten Effekten und Interaktionen gibt es noch eine Reihe weiterer wichtiger Regeln.

## Katastrophenleiste

Durch einige **Wetterkarten** sowie durch den **dritten Ortsmarker** auf einer Ortskarte erhöht sich der Katastrophenfortschritt. Dieser wird durch das **Symbol**  angezeigt. Siehst du dieses auf einem auszuführenden Effekt, dann musst du den Katastrophenmarker um die geforderte Anzahl weiterbewegen. Bei **10 Katastrophenpunkten** hast du das Spiel **verloren**. Durch einige Aktionen und Karten kannst du den Katastrophenfortschritt teilweise wieder **zurücksetzen**.

## Stadt- und Wetterlager

Du hast die zwei unterschiedlichen Lager Stadtlager und Wetterlager. Mithilfe der Aktion *Ressourcen einlagern* am Markt können Ressourcen in der Stadt **eingelagert** werden. Diese stehen dann aber **nicht** für Wetterkarten zur Verfügung.

**Beispiel:** Der Effekt der Wetterkarte „Heftiges Unwetter“ stellt dich vor die Entscheidung, 3 Ressourcen abzugeben oder einen Katastrophenfortschritt zu bekommen. Hast du nicht genügend Ressourcen im Wetterlager, sondern alle in der Stadt eingelagert, so bist du gezwungen, einen Katastrophenfortschritt in Kauf zu nehmen.



Stelle dir das Wetterlager vor, als die Dinge, die du mit dir herumträgst oder notdürftig an der Wettermaschine verstaubt hast. Das Stadtlager ist dagegen ein klassisches Lagerhaus.

Der Ortsmarker symbolisiert die Zerstörung dieses Ortes



## Ortsmarker

Nach dem Ziehen und Ausführen der Effekte einer Wetterkarte legst du einen Ortsmarker auf den **aktuell ausgewählten Ort**. Liegen **3 Ortsmarker** auf einem Ort, entferne sie und **erhöhe** die **Katastrophenleiste um 1**.

**Hinweis:** Im Laufe des Spiels kann es vorkommen, dass du mehr als eine Wetterkarte pro Zug ziehen musst. Dann lege für **jede** Wetterkarte einen Ortsmarker auf den aktuellen Ort. Ausnahme ist die Wetterkarte *Wetterumschwung*.



## Starke Winde




Zusätzlich zu den Wetteranomalien hat ein starker Wind die Insel im Griff. Ab einer Menge von **5 Ressourcen** im **Wetterlager** fängst du an, am Ende der Runde Ressourcen zu verlieren. Ressourcen im Stadtlager sind von den **Starken Winden** **ausgenommen**.

**Hinweis:** Du darfst auswählen, welche Ressourcen du verlierst. Die Tabelle ist am unteren rechten Spielfeldrand zusätzlich dargestellt.


**Hinweis:** Zu den Ressourcen zählen Basisressourcen, erweiterte Ressourcen und Erze. Werkzeuge, Münzen und gezogene Ereigniskarten zählen **nicht** zu den Ressourcen. Solltest du dir einmal unsicher sein, wirf einen Blick auf die Hilfskarte *Was zählt als Ressource*.

Starke Winde				
Ressourcenverlust am Rundenende				
 im Wetterlager	0-4	5-6	7-8	9+
Verlust	0	1	2	3

# Aktionen

Aktionen sind deine Möglichkeit, dem Wetter Einhalt zu gebieten. Du **startest** mit **5 Aktionspunkten** und musst mit diesen deine Tagesaktionen bestreiten. So kostet das Abbauen von Ressourcen **1** , die Reise in die Stadt (oder zurück) **2**  und jeder Handel in der Stadt **1** . Die Aktionskosten für die verschiedenen Aktionen an den Orten sind bei den einzelnen Aktionen **vermerkt**.

**Hinweis:** Du musst am Ende der Runde **nicht** wieder beim Start sein. Du kannst deinen Tag beenden, wo auch immer du dich befindest. Du startest **jeden** Tag an der **Wettermaschine**.

Das Aktionslimit kann im Laufe des Spiels in der Stadt oder durch Karteneffekte **erhöht** werden. Die Aktionspunkte werden durch Aktionsmarker  dargestellt, von denen du dir **bei Spielstart 5 Stück** nimmst.


Lege die für eine Aktion notwendigen Aktionsmarker neben die Aktion, die du ausführen möchtest. Hast du nicht genug Aktionsmarker übrig, kannst du die Aktion nicht ausführen.



# Ressourcen

Du kannst die Orte um die Wettermaschine herum (Strand/Mine/Vulkan/Ozean) **bewirtschaften**. In der Mine kann **Magnetit** abgebaut werden, am Vulkan **Schwefel** gesammelt werden, am Ozean können **Robben** gejagt werden und am Strand **Bernstein** gesammelt werden.

**Hinweis:** Mithilfe der **Ressourcenwürfel** werden die vorhandenen Grundressourcen ausgewürfelt. Ressourcenwürfel werden immer gewürfelt, wenn **keine** Ressource mehr auf den Ressourcenfeldern ausliegt.

**Alternativ** können sie an der Wettermaschine mit **1**  zusätzlich gewürfelt werden.



2 der 6 Seiten der Ressourcenwürfel haben 2 verschiedene Ressourcen abgebildet. Du darfst dich dann entscheiden, welche der beiden Ressourcen du auslegen möchtest.

Die an den Orten **abbaubaren** Ressourcen werden **Basisressourcen** genannt. Die daraus **gewonnenen** Ressourcen Tran, Magnetit und später Maschinenfragmente sind **erweiterte Ressourcen**. Rubine und Diamanten sind **Erze**. Die Hilfskarte **Symbole** hilft dir bei der Übersicht.

"Wir dachten, wir könnten das Wetter zähmen. Jetzt zähmt es uns."  
-Konrad, Ingenieur

"Jeden Morgen bete ich für mildes Wetter, aber die Maschine spuckt nur Rauch und Unheil aus."  
-Grete, Marktfrau

*In den Jahren um 1605 wurde die abgelegene Insel Tristan da Cunha von einer Serie ungewöhnlich heftiger Naturereignisse heimgesucht. Zunächst kamen die Stürme. Nicht mehr die kurzen, vorhersagbaren Schauer, die die Bewohner kannten, sondern lang anhaltende Gewitter, die die Küsten erodierten und Boote auseinandertrieben. Bald folgten lang andauernde Hitzeperioden, die Quellen versiegen ließen und das Land rissig zurückließen. Über mehrere Winter brachen Kälteeinbrüche herein, die die Felder vernichteten. Hier ein Sturm, dort eine Überschwemmung und immer wieder die gleichen Stimmen, die flüsterten, dies könne kein reiner Zufall sein.*

*Am höchsten Punkt der Insel steht eine alte Konstruktion: die Wettermaschine. Einst als Hoffnung und technisches Wunder geschaffen, sollte sie das Klima zähmen und die Erträge sichern. Doch inzwischen wirkt sie wie ein gebrochener Spiegel der Natur: Fehlkalibriert, anfällig, bisweilen selbst die Ursache jener Extreme. Manche sagen, die Maschine habe einen Fehler in ihrer Resonanz, andere sprechen von Dingen, die niemand mehr versteht. Fakt ist: Seit ihrer Errichtung sind die Wetterlagen unberechenbarer geworden. Wenn sie falsch ausgerichtet ist, verstärkt sie Stürme; wenn sie in einer anderen Stellung verharrt, bringt sie Dürre oder seltsame Nebel.*

*Die Folgen sind sichtbar in jedem Winkel der Insel. Häuser wurden mit Brettern notdürftig verschlossen, Felder liegen brach, und an den Klippen lauern Wrackholz und Splitter alter Schiffe. Die Menschen lernen, mit improvisierten Mitteln zu überleben: Sie schüren Feuer, ziehen Tran aus Fett, bergen Bernstein und suchen in Minenschächten nach Metall. Manche arbeiten an der Maschine, andere versuchen, die Stadt zu schützen. Jeder Hoffnungsschimmer bezahlt sich mit Risiko. Ein falsch gesetzter Pfahl, ein zu hastig ausgelöster Sprengsatz, ein schlecht gelegener Ausbruch des Vulkans kann alles zunichtemachen.*

*Die Szenarien, die vor dir liegen, sind Fragmente dieser Lage. Jedes stellt eine andere Facette der Krise dar: den Wiederaufbau, das Bergen verlorener Artefakte, die Reparatur eines wichtigen Maschinenteils, oder das bloße Durchhalten gegen eine Reihe von Nächten im Sturm. Sie verlangen von dir kluge Prioritäten, Abwägungen zwischen Sofortnutzen und langfristigem Gewinn und die Bereitschaft, auch unliebsame Entscheidungen zu treffen. Manches lässt sich planen, manches nicht, aber eines bleibt konstant: Die Zukunft der Insel hängt an deiner Fähigkeit, mit dem Wetter zu ringen und die alte Maschine wieder ins Gleichgewicht zu bringen.*

*Tritt vorsichtig vor.  
Jede Partie erzählt eine eigene Geschichte.  
Jede Entscheidung hat Gewicht.*



# Szenarien

## Szenario 1 *Die erste Rückkehr zur Stadt*

Die Stürme haben die Stadt schwer getroffen. Der Schuppen liegt in Trümmern und unheimliche Windfahnen klappern an den Häusern. Wenn du hier nicht zuerst Ordnung schaffst, wird niemand die nächsten Tage überstehen.

### Siegbedingung:

Baue den Schuppen wieder auf und Sorge dafür, dass kein Gebäude in der Stadt einen permanenten Trümmermarker hat.

## Szenario 2 *Langsamer Wiederaufbau*

Die Maschine ist erschöpft, die Insel ebenso. Deine langfristigen Projekte sind der einzige Weg, Stabilität zurückzugewinnen. Doch jeder Fortschritt weckt die Aufmerksamkeit des Wetters.

### Siegbedingung:

Maximiere den Fortschritt aller langfristigen Aktionen und überlebe ab dann 2 weitere Runden.

## Szenario 3 *Verlorene Fragmente*

Überall liegen Spuren früherer Katastrophen: Wrackteile an der Küste, verbogene Metallstücke im Erdreich, kryptische Schriften der Wahrsager. Irgendwo darin liegen die Teile, die du brauchst. Wenn du sie rechtzeitig findest...

### Siegbedingung:

Finde 2 der 4 versteckten Teile in den Wrack-/Wettermaschinen-/Wahrsager- oder Sprengkarten.

### Zusätzliches Spielmaterial:

- 1. spezielle Wetterkarte *Schwerer Tsunami*
- 4x versteckte Teile



Mische die versteckten Teile in den jeweiligen Kartenstapel. Für weitere Informationen, wie du den Schweren Tsunami einmischen musst, schaue unter Wetterkarten nach.



## Szenario 4 *Die erste Reparatur*

Die Maschine ächzt wie ein verwundetes Tier. Du weißt, dass sie gefährlich ist, aber ohne erste Reparaturen wird sie jede Nacht stärker, unberechenbarer und bösartiger.

### Siegbedingung:

Baue den Schuppen wieder auf und bringe 1 Reparaturteil an die Wettermaschine an.

### Zusätzliches Spielmaterial:

- 1x Erweiterte Werkstatt
- 1x Reparaturteil
- 1. spezielle Wetterkarte „Schwerer Tsunami“



Welches der Reparaturteile du dir aussuchst, macht keinen Unterschied.


## Szenario 5 *Die lange Nacht*

Zehn Nächte voller Sturm stehen bevor. Niemand kann sagen, ob die Insel das aushält. Alles, was du tun kannst, ist durchhalten und beten, dass das Wetter nicht schneller eskaliert, als du reagieren kannst.

### Siegbedingung:

Überlebe 10 Runden.

### Spezielle Szenarienregeln:

+1 Katastrophenmarker  pro Runde

## Szenario 6 Goldrausch im Sturm

Gerüchte verbreiten sich über wertvolle Funde in der Mine und im Meer. Doch während du nach Gold suchst, türmt sich der Sturm über dir und die Maschine beobachtet jede deiner Bewegungen.

### Siegbedingung:

Sammele 30 Münzen.



Du musst 30 Münzen gleichzeitig im Inventar haben.

### Spezielle Szenarienregeln:

Ziehe von Beginn an 2 Wetterkarten pro Runde

---

## Szenario 7 Der Abgrund ist nah

Die Insel steht bereits am Rand des Untergangs. Wir stehen kurz vor der Katastrophe und jeder Fehler könnte der letzte sein. Wenn du den Sturm nicht zurückdrängst, wird nichts mehr übrig bleiben.

### Siegbedingung:

Bringe den Katastrophenfortschritt auf 0 herunter.

### Spezielle Szenarienregeln:

Starte mit 5 Katastrophenmarkern

---

## Szenario 8 Die doppelte Verkettung

Zwei große Reparaturteile warten darauf, an die Maschine gesetzt zu werden. Doch ihr metallisches Grollen deutet an, dass sie nicht gerne angefasst wird. Jede Annäherung ist ein Tanz am Rand des Unheils.

### Siegbedingung:

Bringe die 2 Reparaturteile an die Wettermaschine an.

### Zusätzliches Spielmaterial:

1x Verbesserte Werkstatt

2x Reparaturteile

1. und 2. spezielle Wetterkarte „Schwerer Tsunami“ und „Gigantischer Wirbelsturm“



---

## Szenario 9 Maschinentaufe

Die Hauptteile müssen angebracht werden und zugleich gilt es, die vier verlorenen Fragmente zu bergen. Erst wenn beides vollbracht ist, erwacht die Maschine in neuer Form... oder sie richtet die Insel endgültig zugrunde.

### Siegbedingung:

Bringe die 2 Reparaturteile an die Wettermaschine an

Finde die 4 versteckten Teile in den Wrack-/Wettermaschinen-/Wahrsager- oder Sprengkarten

### Zusätzliches Spielmaterial:

1x Verbesserte Werkstatt

2x Reparaturteile

1. und 2. spezielle Wetterkarte „Schwerer Tsunami“ und „Gigantischer Wirbelsturm“

4x versteckte Teile

