



中型機械 (MEDIUM MACHINE)

ALPHA SITE	水 1 個と金 1 個を支払う。ワーカー 1 人の移動と建設アクション 1 回を任意の順番で行う。
ARCHIVES	カードを 3 枚引き、そのうちの 1 枚を保持する。残った 2 枚は捨てる。
AUTOMATION	鉄を 1 個支払い、建設アクションを行う。
BOOSTER PACK	笛を 1 個支払い、市場から表向きの改良タイルを 1 枚得る。
CONTROLLER	水を 1 個支払い、グリッド上の水没していない機械を活性化する。
CRANE	笛を 1 個支払い、足場タイルを 2 枚得る。
DISPATCH	この機械を活性化した飛行船以外の飛行船 1 つを自分の個人ボードのドックに戻す。
ELEVATOR	水を 2 個支払い、この機械を再配置する。動かすときにこの機械の上に乗っている飛行船は個人ボードに戻す。再配置先にいるワーカーは昇進する。自分の飛行船に隣接する覆われなくなった資源を得る。この機械を活性化した後に建設時の 12VP は得られず、峡谷の浸水もしない。
FORGE	鉄を 3 個得る。
HOIST	金を 1 個支払い、渦潮からワーカー 1 人を救助する。
LIBRARY	金を 1 個支払い、カードを 1 枚得る。
LIFT	カードを 1 枚捨て、塔にいるワーカー 1 人を 1 段上か 1 段下へ動かす。
PRINTING PRESS	カードを 1 枚得る。
ROPE LADDER	石炭を 1 個支払い、渦潮からワーカー 1 人を救助する。
SECRET LAB	任意の資源を 2 個支払い、市場から表向きの改良タイルを 1 枚得る。
TERRACE	鉄 1 個と石炭 1 個を支払う。建設アクション 1 回と足場タイル 1 枚獲得を任意の順番で行う。
TESLA COIL	鉄を 1 個支払い、サブライから裏向きの褒章タイルをランダムに 1 枚得る。
TREASURE MAP	5 VP を得る。
VAULT	任意の資源を 1 個支払い、笛を 2 個得る。
WELDER	鉄を 1 個支払い、足場タイルを 1 枚得る。



大型機械 (LARGE MACHINE)

	建設時	活性時
COAL SLIDE	12VP を得る。バラックにいる全ワーカーをそれぞれ 1 段ずつ下ろす。ウォーターラインに触れたワーカーは渦潮に落ちる。	石炭を 1 個支払い、ワーカー 1 人を動かす。
DISASSEMBLER	10VP を得る。	市場から表向きの改良タイルを 1 枚ゲームから取り除き、そのタイルのコストに等しい資源を得る。
DOOMSDAY DEVICE	12VP を得る。各プレイヤーはバラックにいる自分のワーカーのうち、1 人を渦潮に落とす。	鉄を 1 個支払い、渦潮からワーカー 1 人を救出する。
EXEC ARCHIVES	10VP とカード 2 枚を得る。	カードを 4 枚引き、そのうちの 2 枚を保持する。残った 2 枚は捨てる。
FACTORY	10VP と市場から小型機械 1 枚を得る。	石炭を 1 個支払い、市場から小型機械を 1 枚得る。
HANG GLIDER	12VP を得る。	水を 2 個支払い、足場タイルの上にいる自分のワーカー 1 人を塔の同じ高さに昇進させる。
JETPACK LAB	10VP を得る。ワーカーを 1 人移動する。	鉄を 1 個支払い、足場タイルを 2 枚得る。
	ルール変更：既存の足場タイルや機械より 1 段高いマスにワーカーを移動できるようになる（そのマスに足場タイルがなくても構わない）。ワーカーの上に新しく足場タイルが置かれる場合、スタートプレイヤーから手番順に、置かれた足場タイルのうちの空きマスに置き直す。空きマスが足りない場合、新しく置かれる足場タイルのすぐ上にある空きマスに置き直す。	
MACHINE HUB	10VP を得る。グリッド上にある 2 種類の機械を活性化させる。	水を 1 個支払い、グリッド上の任意の機械を 1 枚活性化させる。
MEGAPHONE	16VP を得る。	笛を 1 個得る。各プレイヤーは（もし残っていれば）褒章タイルをランダムに 1 枚得る。

RETOOLING SHOP	8VPを得る。市場から表向きの改良タイルを1枚得る。	市場にある表向きの改良タイルと自分の改良タイルを1枚交換する。
SALVAGE YARD	10VPを得る。	鉄1個と水1個を支払い、一部が水没した機械1枚を自分の保管庫に置く。
SANCTUARY	10VPを得る。バラックにいるワーカー全員をこの機械に移動する。	金を1個支払い、ワーカー1人の移動か救助を行い、この機械の上に置く。
	建設後、この機械が一部でも水没したなら、この機械上の全ワーカーは渦潮に落ちる。移動アクションを使ってワーカーをこの機械から足場タイルの空きマスに移動することができる。この機械上にワーカーが1人でもいるなら、飛行船を置くことはできない。	
SWAP MEET	16VPを得る。サプライから任意の資源1個を取り、この機械の上に置く。	この機械上の資源と異なる資源1個をサプライから取り、この機械上の資源と交換する。
	ルール変更：この機械の上に置かれた資源の種類はワイルドとして扱う。	
TOLL BRIDGE	14VPを得る。	この機械上の資源を全て得る。
	ルール変更：移動や救助を行うプレイヤーは、通常のコストに加えて、自分の保管庫から任意の資源1個をこの機械の上に置かなければならない。この機械がプレイされていることで資源が不足する可能性があるが、その場合は個人ボード上に資源を置く空きスペースがあったとしても、その資源は得られなくなる。この機械が一部でも水没したなら、この機械上の全資源をサプライに戻す。	
TRANSMOGRIFIER	14VPを得る。	カードを1枚捨て、笛1個と5VPを得る。
TRAP	12VPを得る。この機械で覆われたワーカーと隣接するワーカーを全てこの機械の上に置く。	笛を1個支払い、この機械の上にいるワーカー1人を足場タイルの空きマスへ移動する。
	建設後、この機械が一部でも水没したなら、この機械上の全ワーカーは渦潮に落ちる。この機械上にワーカーが1人でもいるなら、飛行船を置くことはできない。	
TROPHY ROOM	10VPを得る。(もし残っていれば)褒賞タイルをランダムに2枚得る。	金を1個支払い、市場から褒賞タイルをランダムに1枚得る。
WHISTLE SURPLUS	16VPを得る。任意の資源を2個得る。	笛を1個支払い、任意の資源を2個得る。
	ルール変更：笛はワイルド資源ではなくなる。この機械が一部でも水没したなら、笛を再びワイルドとして扱う。	



改良タイル (UPGRADE)

効果

ANTIQUE STORE	笛を1個支払い、1VPを得る。(回数制限なし)
BLACK LUNG	石炭を任意の資源として使うことができる(笛としても使用可)。
DRAFTING OFFICE	大きさに関わらず、機械を得るたびにカードを1枚得る。
DUPLICATOR	笛を1個支払い、他の初期能力に複製トークンを移動する。複製トークンが開始時能力に置かれている間、その能力も使うことができる。
EXTENSION	機械を置いたとき、その機械に隣接する自分のワーカー(複数可)を昇進させることができる。
EXTRACTOR	足場を建設したとき、そのタイルに描かれた資源を1個得る。
GOLD LUNG	金を任意の資源として使うことができる(笛としても使用可)。
HYDRAULIC LIFT	手番ごとに1回まで発動できる。足場タイルを1枚消費してワーカーを1人移動する。
IRON LUNG	鉄を任意の資源として使うことができる(笛としても使用可)。
LIFEBOAT	ゲーム終了時に渦潮に残った自分のワーカー1人につき5点失うペナルティを無視する。
MANIFEST	手番ごとに1回まで発動できる。カードを1枚捨て、石炭を2個得る。
METAL YARD	手番ごとに1回まで発動できる。笛を1個支払い、足場タイルを1枚得る。
PAWN SHOP	任意の資源を2個支払って1VPを得る(回数制限なし)。ゲーム終了時に行うことはできない。

R&D UNIT	手番ごとに1回まで発動できる。笛を3個支払い、表向きの改良タイルを1枚得る。
RAPID LOADER	機械を活性化するとき、1 VPを得る（回数制限なし）。
RECORDER	手番ごとに1回まで発動できる。笛を1個支払い、カードを1枚得る。
SHUTTLE	熱気球を配置した後、手番終了時に自分の個人ボードのドックに熱気球を戻すことができる。
STABILIZER	1手番で2枚以上の足場を建設したなら、3 VPを得る。
STASH	ゲーム終了時、持っている改良タイル1枚につき2 VPを得る（このタイルも含む）。
STRENGTHENER	足場タイルを建設するとき、1 VPを得る（回数制限なし）。
TOWER CRANE	手番ごとに1回まで発動できる。足場タイルを1枚支払い、建設アクションを1回行う。
WET LUNG	水を任意の資源として使うことができる（笛としても使用可）。
WINNER'S CIRCLE	ワーカーを昇進させるとき、（もし残っていれば）褒賞タイルをランダムに1枚得る。



カード (CARD)

効果

BATTERING RAM	他プレイヤーの飛行船を個人ボードに戻すことで、他プレイヤーの飛行船がいるドックに停泊できる。
BLUEPRINTS	山札からカードを2枚得る。
CHARITY	資源のうち、現時点で持っていないものを1個ずつサプライから得る。
CRAFT	金を1個支払い、足場か機械を建設する。
DISPATCHER	自分の飛行船1台を個人ボードのドックに戻す。
DRAWING BOARD	カードを任意の枚数捨てる。そして捨てた枚数+1枚のカードを山札から得る。
LARGE MARKET	鉄3個と石炭2個を支払い、市場から表向きの大型機械を1枚得る。
MANUFACTURING	市場にある任意の山から足場タイルを1枚得る。
MEDIUM MARKET	鉄を3個支払い、市場から表向きの中型機械を1枚得る。
MYSTERY UPGRADE	金を1個支払い、市場にある山の1番上にある裏向きの改良タイルを得る。
RECYCLE	市場にある山の1番上の足場タイルを1枚選ぶ。その足場タイルに描かれた資源をどちらも得て、タイルを山の底に入れる。（もし選んだ足場タイルが山の最後の1枚なら、描かれた資源をどちらも得るだけになる）
REMOTE TRIGGER	グリッド上の動作中の機械か自分の保管庫にある機械を1枚選び、活性化する。
SCRAMBLE	金を1個支払い、ワーカーを1人移動する。
SECRET DOOR	塔にいるワーカーを1人選び、1段上から1段下に移動する。
SMALL MARKET	石炭を2個支払い、市場から表向きの小型機械を1枚得る。
STORM WINDS	全ての飛行船をそれぞれの個人ボードのドックに戻す。
TOSS A LINE	金を1個支払い、渦潮にいるワーカーを1人救助する。
TREASURE CHEST	笛を2個得る。
UNIQUE OPPORTUNITY	カードを3枚引き、そのうちの1枚を保持する。残った2枚は捨てる。
UPGRADE MARKET	任意の資源を2個支払い、市場から表向きの改良タイルを1枚得る。



初期能力 (STARTING ABILITY)

効果

ACE PILOT	任意の飛行船を1つの足場に配置し(足場を超えて配置することはできません)、飛行船に隣接している資源と飛行船の下にある資源を収集できます。飛行船が足場の上にある間は、飛行船が占めるスペースに機械やワーカーを置くことはできません。
ADMIRAL	機械を建設したとき、その機械を即座に活性化できる。
AERONAUT	熱気球をグリッド上に配置するとき、斜めのマスも隣接しているとみなす。
ARCHITECT	足場の建設で2VP以上獲得したとき、追加で2VPを得る。
BLAST VALVE	熱気球をグリッド上に配置するとき、機械を2回活性化できる。即座に活性化を行うため、1回目の活性化の後に機械が水没しても2回目の活性化は実行される。
CRAFTSMAN	機械を建設したとき、笛を2個得る。
DREADNOUGHT	大型飛行船を使って、1人の対戦相手の(任意の大きさの)飛行船を押しつけて(占有されたマスやドックに自分の大型飛行船を置き)、その飛行船を個人ボードに戻させることができる。
EXCHANGER	手番ごとに1回まで発動できる。任意の資源1個を笛1個と交換するか、笛1個を任意の資源1個と交換できる。
LEAD ENGINEER	中型機械が大型機械を建設したとき、市場から表向きの改良タイルを1枚得る。
MAD SCIENTIST	手番の中でカードを1枚以上獲得していたなら、その手番終了時にカードを1枚得る。
PLANNER	改良タイルを獲得したとき、市場から表向きの小型機械を1枚得る。
REQUISITIONER	手番ごとに1回まで発動できる。カードを1枚捨てて足場タイルを1枚得るか、足場タイルを1枚捨ててカードを1枚得るか、どちらかを実行できる。
RIVETER	手番の中で足場タイルを1枚以上獲得していたなら、その手番終了時に足場タイルを1枚得る。
SCAVENGER	(構築アクションやその他能力によって)ワーカーを移動したとき、カードを1枚得る。
SMUGGLER	(構築アクションやその他能力によって)ワーカーを移動したとき、その移動したワーカーに隣接する資源を1個得る。
TEAM LEAD	ワーカーを足場スペースの上に置いたとき、隣接する足場スペースにいるワーカー1人につき4VPを得る。(ワーカーの所有者は問わない)
TECHNICIAN	改良タイルを獲得したとき、グリッド上の動作中の機械か自分の保管庫にある機械を1枚選び、活性化できる。