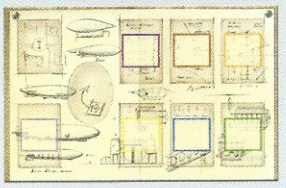
Giganten der Lüfte

Lange hat es gedauert, bis die Arbeiten an den majestätischen Luftschiffen begonnen werden konnten. Doch nun geht es mit großen Schritten voran – Hallen werden errichtet, Ingenieure angestellt und Motoren konstruiert. Schließlich soll die eigene Luftschiff-Werft die eindrucksvollste Flotte dieser Giganten erschaffen, um das spannende Würfelspiel zu gewinnen.

Spielmaterial

- **1 Spielplan** – zeigt das historische Luftschiff „Hindenburg“ sowie vier Felder für die Luftschiffkarten. Der untere Teil bietet Platz für bis zu 18 Ausbaukarten.
- **4 Firmentableaus** – stellen die Unternehmen der Spieler dar. Sie bieten Platz für Ausbaukarten in 6 farbigen Abteilungen, 1 Unternehmerkärtchen, Luftschiffkarten und Bonus-Chips.
- **18 Luftschiffkarten** – sind die Hauptquelle der Siegpunkte.
- **48 Ausbaukarten** – dienen dem Ausbau der Unternehmen der Spieler und sind unterteilt in 6 Abteilungen: Ingenieure (orange), Kommandanten (braun), Finanziers (lila), Material (blau), Hallen (gelb) und Motoren (grün).
- **1 Kärtchen „Epochenwechsel“** – zeigt den Wechsel zwischen „Epoche 1“ und „Epoche 2“ im Stapel mit den Ausbaukarten an.
- **4 Unternehmerkärtchen** – stehen für die Spieler als Unternehmer aus verschiedenen Ländern.
- **24 Bonus-Chips** – je 6 mit den Nationalflaggen der Spieler, helfen dem Würfelglück mit „+1“ etwas auf die Sprünge. Außerdem wird mit ihrer Rückseite die Teilnahme am Bau der „Hindenburg“ markiert.
- **9 spezielle Würfel** – zum „Erwürfeln“ der Karten:
  3 weiße mit den Werten 1•1•2•2•3•3
  3 rote mit den Werten 2•3•3•4•4•5 und
  3 schwarze mit den Werten 4•4•6•6•8•8
- **1 Luftschiff aus Holz** – zeigt an, wer gerade ein Luftschiff gebaut hat und bringt dem Besitzer einen zusätzlichen Bonus von „+1“ beim Würfeln.
- **1 Spielanleitung**



Firmentableau

Luftschiffkarten Vorder- und Rückseiten

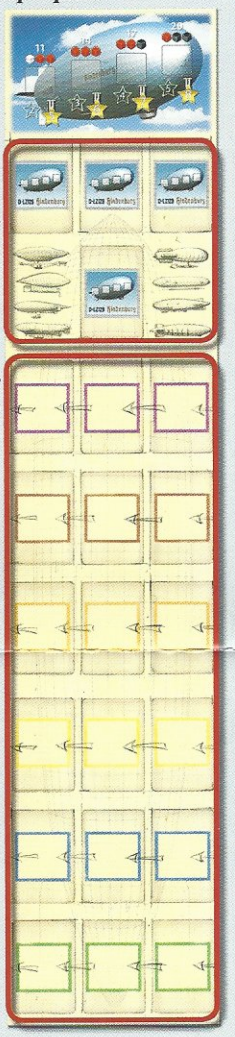
Ausbaukarten V.- u. Rückseiten

Epochenwechsel

Unternehmerkärtchen, Vorder- u. Rückseite

Spielplan

Die „Hindenburg“ mit ihren vier Bauabschnitten.



Felder für die Luftschiffkarten

Felder für die Ausbaukarten

Bonus-Chips Vorder- u. Rückseiten

Spielziel

Die Spieler bauen ein Luftschiffunternehmen auf und versuchen mit der Konstruktion von Luftschiffen möglichst viele Siegpunkte zu erzielen. Hierzu erwerben die Spieler verschiedene Ausbaukarten, wie z.B. Ingenieure, Motoren und Finanziers, die ihre Aussichten im Luftschiffbau erhöhen.

Das Besondere in diesem Spiel ist, dass um alle Karten gewürfelt wird. Die Ausbaukarten im eigenen Unternehmen bestimmen dabei, welche Würfel der Spieler benutzen darf.

Die Karte, die der Spieler erwerben will, gibt die Farbe und Anzahl der benötigten Würfel vor und zeigt auch welches Ergebnis damit erzielt werden muss. Je mehr Würfel einem Spieler dabei zur Verfügung stehen, umso mehr Chancen hat er natürlich, das geforderte Ergebnis auch zu erzielen.

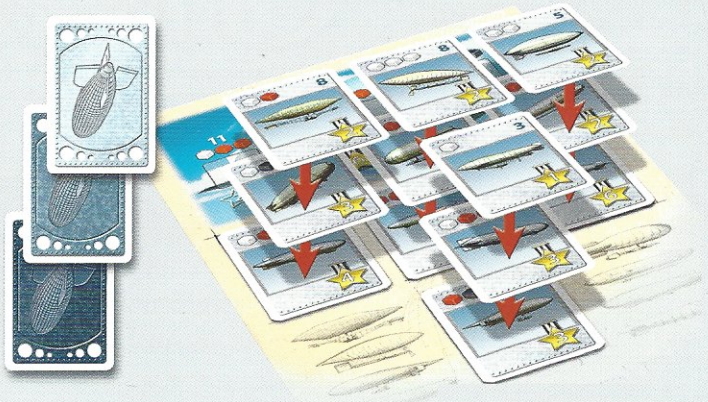
Spielvorbereitung

Der **Spielplan** wird in die Mitte gelegt. Die jeweils 6 Bonus-Chips der Mitspieler sowie alle 9 Würfel und das Luftschiff aus Holz werden daneben bereitgelegt.

Luftschiffkarten vorbereiten

Die Luftschiffkarten werden nach ihren Rückseiten sortiert.

Die 6 **Luftschiffkarten** mit der **dunkelblauen Rückseite** werden gemischt und vier von ihnen offen auf die 4 entsprechenden Felder im oberen Teil des Spielplans ausgelegt. Dann werden die 6 Luftschiffkarten mit der **mittelblauen Rückseite** gemischt und vier von ihnen offen oben auf die anderen 4 Luftschiffkarten gelegt. Danach werden die 6 Luftschiffkarten mit der **hellblauen Rückseite** gemischt und es werden wiederum 4 Karten offen auf die bereits ausliegenden Karten gelegt. Die überzähligen 6 Luftschiffkarten kommen aus dem Spiel.



Ausbaukarten vorbereiten

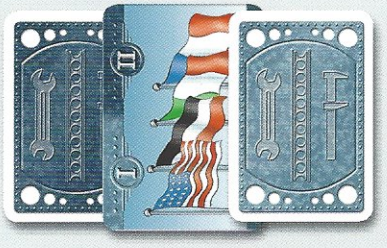
Die Ausbaukarten werden nach ihren Rückseiten sortiert.

Die **24 Ausbaukarten der „Epoche 2“** (dunkle Rückseite) werden gemischt und als **verdeckter** Stapel bereitgelegt.

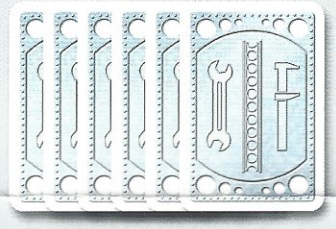
Obenauf wird das **Kärtchen „Epochenwechsel“** gelegt.

Danach werden die **18 Ausbaukarten der „Epoche 1“** (mittelblaue Rückseite) gemischt und verdeckt oben auf das Kärtchen „Epochenwechsel“ gelegt.

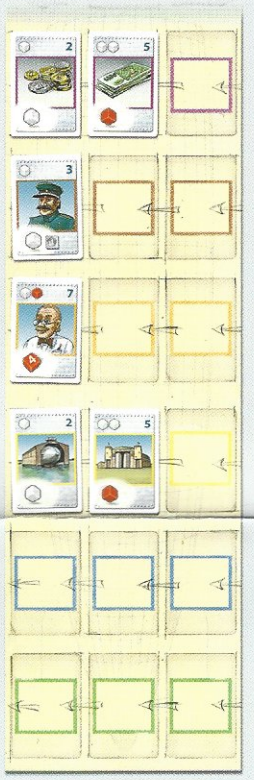
Die **6 Start-Ausbaukarten** (helle Rückseite) werden gemischt und **an jeden Spieler 1 Karte ausgeteilt.** Die restlichen Karten werden offen auf dem Spielplan auf den entsprechenden Feldern ausgelegt. Dann werden **so viele Ausbaukarten vom Stapel offen dazugelegt**, bis **insgesamt 6 Ausbaukarten** auf dem Spielplan ausliegen.



Der Stapel mit den Ausbaukarten



Die 6 Startkarten mit heller Rückseite



Die Ausbaukarten werden auf Felder mit gleicher Rahmenfarbe gelegt, soweit links wie möglich.

Der Startaufbau des eigenen Unternehmens

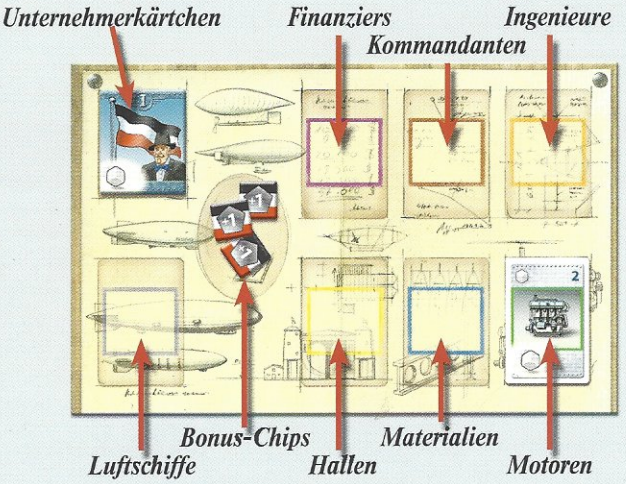
Jeder Spieler erhält ein Firmentableau und das Unternehmerkärtchen des Landes seiner Wahl und legt es mit seiner Vorderseite nach oben (zeigt 1 weißen Würfel) auf das entsprechende Feld seines Tableaus. Hinzu kommt die Start-Ausbaukarte, die er gerade bekommen hat. Sie wird auf das Feld mit dem entsprechenden Farbrand gelegt.

Wichtig! Die Karten auf den Firmentableaus der Spieler zeigen (jeweils am unteren Kartenrand) an, welche und wie viele Würfel ein Spieler zur Verfügung hat, um mit ihrer Hilfe weitere Karten zu bekommen. Ein Unternehmen mit vielen Karten ist also produktiver als ein Unternehmen mit wenigen Karten.
Bei Spielbeginn haben alle Spieler 2 weiße Würfel zur Verfügung.

Der älteste Spieler wird Startspieler. Er erhält 3 seiner Bonus-Chips aus dem Vorrat, die er auf das entsprechende Feld seines Tableaus legt, alle anderen erhalten 4 ihrer Bonus-Chips.

Anmerkung: Spielen weniger als 4 Spieler mit, kommt das überzählige Material aus dem Spiel.

Firmentableau des Startspielers mit Startaufstellung



Spielablauf

Beginnend beim Startspieler führen alle ihren Spielzug der Reihe nach im Uhrzeigersinn durch.

Ein Spielzug besteht aus folgenden Schritten:

1. Aufdecken einer Ausbaukarte

2. Erwerb einer Ausbau- oder Luftschiffkarte

Die Schritte im Einzelnen:

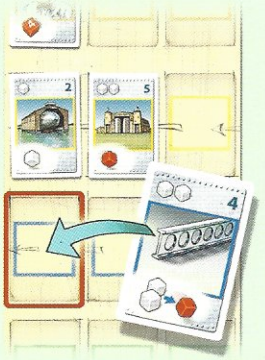
1. Aufdecken einer Ausbaukarte

Die oberste Karte des Stapels wird aufgedeckt und auf den Spielplan in die entsprechende Reihe gelegt. Sie kommt auf das erste freie Feld dieser Reihe (links). Ist das Feld schon besetzt, wird die Karte auf das Feld rechts daneben gelegt. Sind alle 3 Felder einer Reihe besetzt, wird die Karte vom linken Feld aus dem Spiel genommen und die beiden anderen Karten rücken nach. Die neue Karte kommt nun auf das frei gewordene Feld am rechten Spielplanrand.

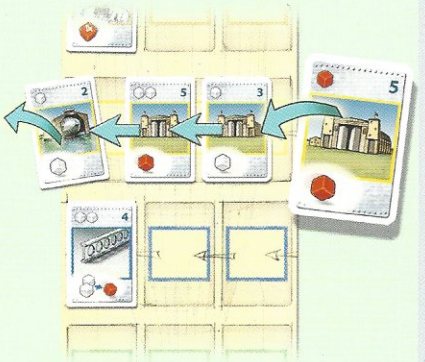
Das Kärtchen „Epochenwechsel" erscheint

Erscheint beim Ziehen einer Ausbaukarte die Karte **„Epochenwechsel"**, drehen alle Spieler **sofort ihr Unternehmerkärtchen um**, so dass nun die Seite mit dem weißen und dem roten Würfel sichtbar ist. **Ab jetzt** verfügt jeder Spieler über einen zusätzlichen roten Würfel. Die Karte „Epochenwechsel" kommt aus dem Spiel.

Anmerkung: Ist der Stapel mit den Ausbaukarten aufgebraucht, entfällt der 1. Schritt. Es geht direkt weiter zum 2. Schritt.



Jede neue Ausbaukarte wird auf ein freies farbgleiches Feld möglichst weit links gelegt.



Wird eine Ausbaukarte aufgedeckt, für die alle passenden Felder besetzt sind, kommt die Karte am linken Rand aus dem Spiel. Die beiden anderen Karten rücken nach links und die neue Karte kommt auf das frei gewordene Feld.

2. Erwerb einer Ausbau- oder Luftschiffkarte

Auswahl einer Karte

Der Spieler wählt nun eine der ausliegenden Ausbau- **oder** Luftschiffkarten aus, die er erwerben d.h. „erwürfeln" möchte und die er auch erwürfeln kann (siehe „Erwerb einer Karte").

Bei den Luftschiffen liegen mehrere Karten übereinander, hier darf man nur eine der oben liegenden Karten wählen.

*Anmerkung: Es spielt keine Rolle, auf welchem Feld sich die gewünschte Karte befindet. Der Spieler muss aber mindestens über die Würfel verfügen, die auf der Karte **oben** abgebildet sind.*

*Anmerkung: Vor dem Würfeln muss der Spieler deutlich ansagen, um welche Karte er würfelt. Nach einem erfolgten Wurf darf er sich **nicht** für eine andere Karte entscheiden.*

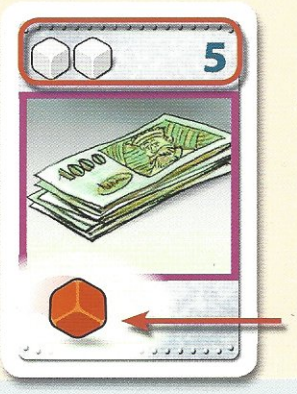
Erwerb einer Karte

Der Spieler versucht durch Würfeln die von ihm ausgewählte Karte zu bekommen. Dazu ist ein bestimmtes Würfelergebnis nötig, das er mit einer bestimmten Würfelkombination erreichen muss.

Oben rechts auf jeder Karte steht das geforderte Ergebnis. Erreicht oder übertrifft es der Spieler, erhält er die Karte. Oben links sind die Würfel abgebildet, aus denen das Ergebnis gebildet werden muss.

Die Auslage auf seinem Tableau zeigt dem Spieler, welche Würfel ihm momentan zur Verfügung stehen. Der Spieler wählt nun gemäß dieser Möglichkeiten aus dem allgemeinen Vorrat die entsprechenden Würfel aus.

Stehen dem Spieler mehr passende Würfel als gefordert



Beispiel: Hier benötigt man als Ergebnis mindestens 5, das mit genau 2 weißen Würfeln erreicht werden muss.

Hat man den dritten weißen Würfel zur Verfügung, darf man diesen mitbenutzen und sich nach dem Wurf die beiden Würfel mit dem höchsten Ergebnis aussuchen.

Gelingt der Wurf, kommt die Karte auf das eigene Firmentableau. Ab sofort steht dem Spieler ein (zusätzlicher) roter Würfel zur Verfügung.

zur Verfügung, darf er diese mitwürfeln.

Aber Achtung! Es dürfen höchstens 3 Würfel einer Farbe pro Wurf benutzt werden.

Der Spieler nimmt die Würfel in die Hand und macht damit seinen Wurf. Es darf nur einmal gewürfelt werden.

Dann wird festgestellt, ob der Wurf erfolgreich ist.

Die Ergebnisse derjenigen Würfel, die auf der Karte angegeben sind, werden zusammengezählt.

Hat ein Spieler in einer Farbe mehr Würfel als erforderlich gewürfelt, darf er sich nun diejenigen in dieser Farbe aussuchen, die ein höheres Ergebnis zeigen (siehe rechts).

Erfolgreicher Versuch

Ist die Summe gleich oder größer der geforderten Zahl, hat der Spieler Erfolg und bekommt die Karte, die er sogleich auf das farblich passende Feld seines Tableaus legt.

Hat er dort schon eine Ausbaukarte liegen, **entfernt** er diese (sie kommt ganz aus dem Spiel) und legt dort die neue Karte ab.

Erhält der Spieler eine Luftschiffkarte, wird auch diese auf das entsprechende Feld des Firmentableaus gelegt. Befinden sich dort schon Luftschiffkarten, wird die neue **obenauf gelegt**. Der Spieler erhält außerdem das **Holz-Luftschiff.**

Ist die Summe kleiner als das geforderte Ergebnis, kann der Spieler noch folgende Boni anwenden, falls er darüber verfügt:

- Er darf max. 1 seiner Bonus-Chips* einsetzen +1 Pkt.
- Er besitzt das Holz-Luftschiff +1 Pkt.
- Er hat eine Motor-Ausbaukarte, die in der passenden Würfelfarbe einen Bonus ermöglicht +1 oder +2 Pkte.

** Der Bonus-Chip wird nach Verwendung zurück in den Vorrat gelegt.*

Erreicht man das Ergebnis weder ohne noch mit Boni, war der Versuch nicht erfolgreich.

Nicht-Erfolgreicher Versuch

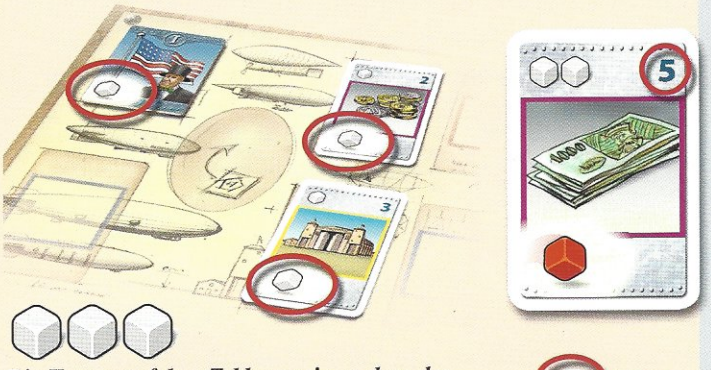
Hat der Spieler die nötige Zahl nicht erreicht, bekommt er als Ausgleich einen seiner Bonus-Chips aus dem Vorrat. (Falls dort keine mehr sind, geht er in diesem Fall leer aus.)

Zusätzlicher Spielzug

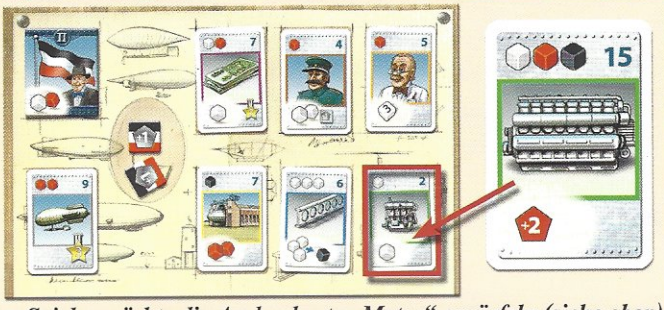
Nachdem der Spieler seinen Zug beendet hat (egal, ob erfolgreich oder nicht), darf er sogleich einen weiteren kompletten Zug (beide Schritte) durchführen, wenn er dafür **3 seiner Bonus-Chips** zurück in den Vorrat legt.

Verfügt er zur Zeit nicht über genügend Chips oder möchte er sie nicht für einen zusätzlichen Spielzug verwenden, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

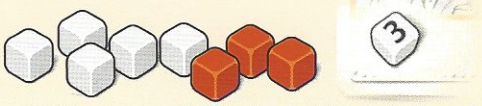
Anmerkung: Die Würfel werden immer aus dem Vorrat (9 Stück) genommen.



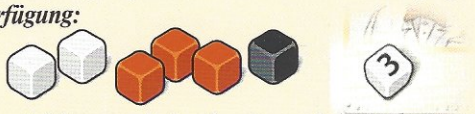
Die Karten auf dem Tableau zeigen, dass der Spieler 3 weiße Würfel einsetzen darf. Er benutzt alle drei und würfelt: 3 • 2 • 2. Davon sucht er sich die beiden mit der höchsten Punktzahl aus, weil nur 2 weiße Würfel für das Ergebnis zählen. Die beiden ergeben zusammen 5. Das reicht aus, um die neue Karte zu bekommen.



Der Spieler möchte die Ausbaukarte „Motor" erwürfeln (siehe oben). Ihm stehen 5 weiße sowie der 1 imaginäre weiße Würfel seines Ingenieurs und 3 rote Würfel zur Verfügung:



Um die Karte zu erwürfeln, braucht er jedoch noch einen schwarzen Würfel. Außerdem hat er, mit 6 weißen Würfeln zu viele, denn er darf höchstens 3 Würfel pro Farbe werfen. Er entscheidet sich, 3 seiner weißen Würfel (mit Hilfe seiner Austauschkarte „Material") in 1 schwarzen zu tauschen. Nun stehen ihm folgende Würfel zur Verfügung:



Er würfelt nun mit den 3 roten und dem schwarzen Würfel. Die weißen lässt er liegen, denn sein imaginärer weißer Würfel zeigt schon das bestmögliche Resultat „3".

Sein Ergebnis: 5 + 6 + 3 = 14

Mit einem Bonus-Chip erreicht er die erforderlichen „15", nimmt sich die Karte und tauscht sie gegen die alte aus.

Anmerkung: Eine Übersicht aller Ausbaukarten und ihrer Funktionen finden Sie auf Seite 6!

Anmerkung: Man darf auch mehrere zusätzliche Spielzüge hintereinander durchführen, sofern man über genügend Bonus-Chips verfügt.

Die vier Bau-Abschnitte der „Hindenburg“

Wurde nach dem Erwerb einer Luftschiffkarte das Spielplanfeld **„D-LZ129 Hindenburg“** sichtbar (ein Stapel mit Luftschiffkarten ist nun aufgebraucht), dürfen sich die Spieler ab sofort am Bau der „Hindenburg“ beteiligen.

Einen Bauabschnitt erwürfelt man genauso wie eine Luftschiff-Karte. Die erforderlichen Würfel-Kombinationen sind auf dem Spielplan zu sehen, ebenso wie die Siegpunkte, die der Besitzer des Bauabschnitts bekommt.

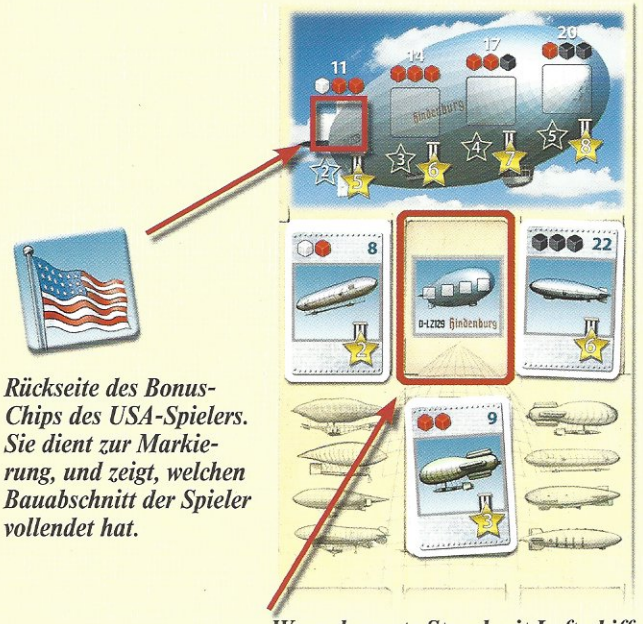
Gelingt der Würfelwurf für einen Bauabschnitt, nimmt sich der Spieler einen seiner Bonus-Chips aus dem Vorrat neben dem Spielplan und markiert damit den entsprechenden Bauabschnitt der „Hindenburg“. (Ist kein Bonus-Chip im Vorrat, muss er einen von seinem Tableau nehmen). Außerdem erhält er das Holz-Luftschiff.

Achtung: Ab sofort bekommt man das Holz-Luftschiff nur noch, wenn man einen Bauabschnitt der Hindenburg vollendet!

Für jeden Bauabschnitt sind zwei unterschiedliche Siegpunkt-Werte angegeben. Der höhere Wert gilt, wenn die Hindenburg vollendet wird, der niedrigere gilt, wenn das Spielende vor der Vollendung eintritt.

Anmerkung: Das Erwürfeln eines Bauabschnitts der „Hindenburg“ ist genauso ein Spielzug, wie der Erwerb einer Luftschiff- oder Ausbaukarte.

Jeder Bauabschnitt kann nur einmal vollendet werden.



Rückseite des Bonus-Chips des USA-Spielers. Sie dient zur Markierung, und zeigt, welchen Bauabschnitt der Spieler vollendet hat.

Wenn der erste Stapel mit Luftschiffen aufgebraucht ist, erscheint die Abbildung der „Hindenburg“. Ab jetzt können die Bauabschnitte erwürfelt werden.

Spielende und Wertung

Das Spielende tritt ein, wenn nach einem Zug

a) auf den vier Luftschiffkarten-Felder jeweils höchstens noch 1 Karte liegt, oder

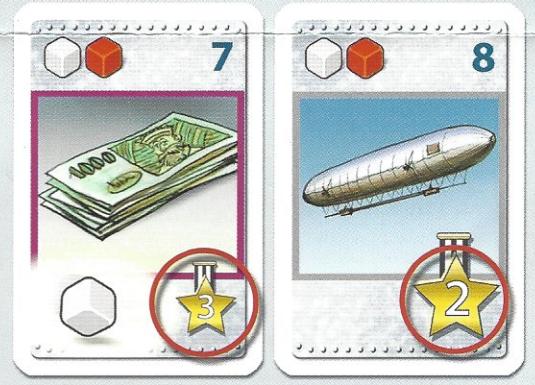
b) wenn der vierte Bauabschnitt der Hindenburg vollendet wurde.

Es kommt zur Wertung.

Wertung

Alle Spieler zählen nun ihre Siegpunkte – das sind die Zahlen auf den goldenen Sternen – die man auf einigen Ausbaukarten, sämtlichen Luftschiffkarten und den Bauabschnitten der „Hindenburg“ findet. Der Spieler mit den insgesamt meisten Siegpunkten hat gewonnen.

Bei **Gleichstand** gewinnt der Spieler, der die meisten Luftschiffe gebaut hat. Dabei zählt jeder Bauabschnitt der „Hindenburg“ wie ein Luftschiff.



Diese Karte bringt 3 Siegpunkte.

Diese Karte bringt 2 Siegpunkte.

Anmerkung: Siegpunkte gibt es für alle Karten, die einen goldenen Stern haben (das sind alle Luftschiffkarten und einige Ausbaukarten). Für jeden vollendeten Bauabschnitt der „Hindenburg“ bekommt man ebenfalls Siegpunkte. Dabei gelten die höheren Siegpunktwerte für den Fall, dass die „Hindenburg“ vollendet wurde.

*Sind jedoch **nicht** alle vier Bauabschnitte fertiggestellt, gelten die niedrigeren Siegpunktwerte.*

Anmerkung: Im Laufe des Spiels werden einige Ausbaukarten auf den Firmentableaus durch neue und bessere Ausbaukarten ersetzt. Die ältere Karte kommt dann aus dem Spiel, auch wenn es sich dabei um eine Ausbaukarte mit Siegpunkten handelt.

Danksagung – Autor und Verlag danken den vielen unermüdlichen Testern:
Elke und Jürgen Hübler, Andrea Obermeier, Christian Schwab, Hedwig Gappa-Langer, Joachim Langer, Karen Seyfarth, Andreas Maszuhn, Silvio de Pecher und „La Tana dei Goblin“, Kai Eimer, Christoph von Engeln, Sigurd Göbel, Mathias Jäger, Jürgen Janik, René Parrot, Ursula Töpler sowie den anderen, hier nicht genannten.

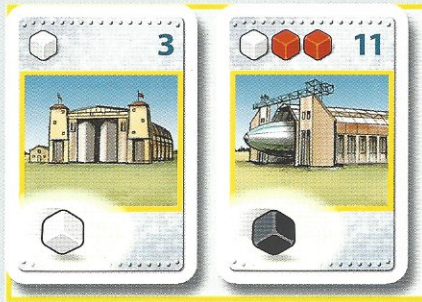
Übersicht und Wirkung einzelner Ausbaukarten

Die Ausbaukarten **„Finanziers“** sind mit einem lila Farbrahmen markiert. Sie bieten ihrem Besitzer **1 bis 3 zusätzliche Würfel**.

Für **jede Abteilung** gibt es zudem Karten, die auch Siegpunkte einbringen, falls man sie noch bei Spielende besitzt.

Beispiel:
Die linke Karte stellt ihrem Besitzer 1 weißen, 1 roten und 1 schwarzen Würfel zur Verfügung.

Die rechte Karte stellt 1 weißen Würfel zur Verfügung. Darüber hinaus bringt sie, falls man sie bei Spielende noch besitzt, 3 Siegpunkte.



Die Ausbaukarten **„Hallen“** sind mit einem gelben Farbrahmen markiert.

Auch sie bieten ihrem Besitzer **1 oder 2 zusätzliche Würfel**.

Beispiel:
Die linke Karte stellt 1 weißen Würfel zur Verfügung.

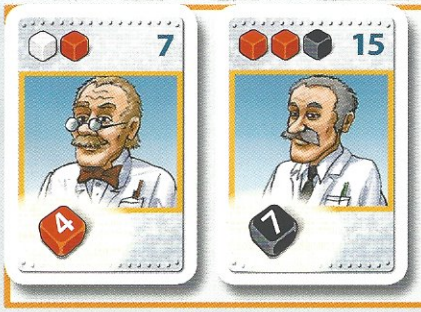
Die rechte Karte stellt 1 schwarzen Würfel zur Verfügung.

Die Ausbaukarten **„Kommandanten“** sind mit einem braunen Farbrahmen markiert.

Auch sie bieten ihrem Besitzer **1 oder 2 zusätzliche Würfel**. Außerdem bringt ein Kommandant (**einmalig** in dem Moment, in dem man ihn erwürfelt) 1 bis 3 Bonus-Chips mit. Der Besitzer der Karte nimmt sich die entsprechende Anzahl seiner Bonus-Chips, soweit vorhanden, aus dem Vorrat.

Beispiel:
Die linke Karte stellt 1 schwarzen Würfel und einmalig 2 Bonus-Chips zur Verfügung.

Die rechte Karte stellt 1 weißen Würfel und einmalig 2 Bonus-Chips zur Verfügung.



Die Ausbaukarten **„Ingenieure“** sind mit einem orangen Farbrahmen markiert.

Sie bieten ihrem Besitzer **1 zusätzlichen imaginären Würfel mit einem festen Wert**. Dieser Würfel kann natürlich **nicht** gewürfelt werden und zählt deshalb auch **nicht** zur Begrenzung von höchstens 3 Würfeln einer Farbe pro Wurf. Dieser Würfel darf aber bei einem Tausch (durch Ausbaukarte „Materialien“) mitbenutzt werden.

Beispiel:
Die linke Karte stellt 1 imaginären roten Würfel mit dem Wert „4“ zur Verfügung.

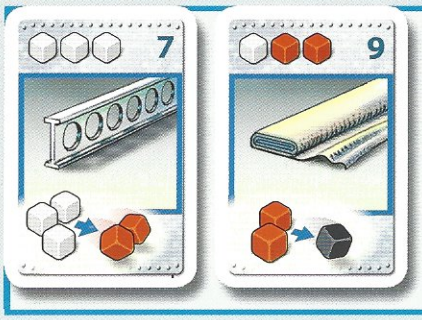
Die rechte Karte stellt 1 imaginären schwarzen Würfel mit dem Wert „7“ zur Verfügung.

Die Ausbaukarten **„Motoren“** sind mit einem grünen Farbrahmen markiert.

Sie bieten ihrem Besitzer **einen Bonus von +1 oder +2** auf Würfe, in denen Würfel bestimmter Farben beteiligt sind. Es gibt auch Motoren, deren Bonus für jede Würfelfarbe zählt. (Ein weißes Symbol gilt für weiße Würfel, ein rotes Symbol für rote Würfel, ein schwarzes Symbol für schwarze Würfel und das graue Symbol gilt für beliebige Würfel.)

Beispiel:
Die linke Karte bringt einen Bonus von +1 auf jeden Wurf, egal welche Farben beteiligt sind.

Die rechte Karte bringt einen Bonus von +1 auf jeden Wurf, an dem mindestens 1 roter Würfel beteiligt ist.



Die Ausbaukarten **„Materialien“** sind mit einem blauen Farbrahmen markiert.

Sie geben ihrem Besitzer **vor jedem Wurf eine Tauschmöglichkeit** seiner zur Verfügung stehenden Würfel. So kann man an Würfel kommen, die einem die eigenen Ausbaukarten nicht bieten. Dieser Tausch gilt immer nur für den aktuellen Wurf. Bei jedem Zug kann man sich neu entscheiden, diesen Tausch zu nutzen.

Beispiel: Die linke Karte ermöglicht ihrem Besitzer einen Tausch von drei seiner weißen Würfel in 2 rote Würfel.

Die rechte Karte ermöglicht ihrem Besitzer einen Tausch von zwei seiner roten Würfel in 1 schwarzen Würfel.