

Air Baron

Reihenfolge - Marker aus Tasse ziehen, entsprechend ablegen. Jeder Spieler führt alle Aktionen in dieser Reihenfolge aus, dann nächster etc...

1. Preiskrieg erklären oder abblasen (optional)

Spieler im Preiskrieg erhält keinen Profit.
Modifikator +2 bei Übernahme-Versuch.
Ist dann 1. Versuch erfolgreich, kann sofort 2. Versuch gemacht werden usw. bis Mißerfolg.
Modifikator +1 bei Übernahme als Verteidiger.

2. Zwei Profit Marker ziehen, ausführen

Profite jeweils an kontrollierenden Spieler
8 Domestic Spoke - Profit wird verdoppelt durch eigenen Jumbo
8 Foreign Spoke - Hoher Profit, falls auch Hub kontrolliert. ansonsten Niedriger Profit
8 Hub - Hoher Profit, falls kontrolliert
Niedriger Profit, falls dominiert.
\$ 3 für übrige Spieler mit 1 oder mehreren Spokes (weder Kontrolle noch Dominanz)
8 Jumbo - \$ 5 pro Spieler pro eingesetztem Jumbo
Profit Marker jeweils in Box ablegen, zum neuen Rundenbeginn wieder alle zurück in Tasse..
Spieler im Preiskrieg erhalten keinen Profit!

3. Eine der folgenden Aktionen:

KAUF

8 Domestic Spoke - falls unkontrolliert, Preis = Profit, Marker in Tasse, Kontrollmarker legen.
8 Foreign Spoke - falls unkontrolliert und mindestens Kontrolle über ein Domestic Spoke des Hub, Preis = Niedriger Profit, Marker in Tasse, Kontrollmarker legen.
8 Foreign Spoke mit SST - falls SST-fähig, Kontrolle über DS des Hub nicht nötig
Preis = Niedriger Profit + \$ 10,
Marker in Tasse, SST-Kontrollmarker legen.
8 SST, Plazierung auf bereits selbst kontrolliertem FS, Preis \$ 10
8 Jumbo, Plazierung auf bereits selbst kontrolliertem DS, Preis \$ 10
8 Jumbo in Warteposition, Preis \$ 10

Nur 1 Jumbo pro DS, Jumbo nie auf FS,
Jumbo Limits für Hub s. Plan = Limit für alle Spokes des Hub

1. Spieler, der Jumbo kauft, legt 1. Jumbo Profitmarker in Tasse, 2. den zweiten und 3. den dritten.

ÜBERNAHME von fremdkontrolliertem oder unkontrolliertem DS.

Angreifer zahlt Preis an Bank falls unkontrolliert, doppelten Preis an Bank falls fremdkontrolliert.

Jede Seite wirft zwei Würfel (beliebiger Spieler falls unkontrolliert)

Modifikatoren

<u>Angreifer</u>	<u>Verteidiger</u>
+ 2 falls im Preiskrieg	+ 1 falls im Preiskrieg + 1 falls er Hub

kontrolliert

Jeder +1 für jedes von ihm kontrollierte FS des Hub

Jeder +1 für jedes von ihm kontrollierte benachbarte

Hub (benachbart: Verbindungslinie)

Jeder +2 für Jumbo auf dem DS (Angreifer kann dort zunächst probeweise Jumbo aus Warteposition plazieren).

Bei Gleichstand gewinnt Verteidiger.

HUB-DOMINANZ - Kontrolle über Mehrheit der DS

HUB-KONTROLLE - Kontrolle über alle DS

Marktwert (niedrig: Dominanz - hoch: Kontrolle)

anpassen, Kontroll-Marker legen sobald Dominanz oder Kontrolle zutrifft bzw. entfernen bei Verlust.

Zusatzregeln

Government Contract - Kontraktwert steigt von Mal zu Mal, max. \$ 6. (Auszahlung immer, auch bei Streik. Spieler erhält diesen Betrag zu Beginn jedes seines Zuges.

Wer GC zieht, beginnt mit Gebot, dann reihum.

Marker abhängig von Marktwert-Tabelle, in Tasse:

Local Competitor - (muß!) beliebigen Profit in dieser Runde negieren

Strike - Settlement Marker ein Feld weiter, bis Max. Zahlen oder **Streik** tritt ein: kein Profit, keine Aktionsphase für betroffenen Spieler. Nächster Zug: % Marker ein Feld tiefer, zahlen oder Streik geht weiter etc...

Wer nicht genug Geld hat, muß entsprechend verkaufen.

Fuel Cost Hike - Jeder Spieler muß 10% seines Marktwertes zahlen, min. \$ 1. Gilt nicht für bestreikten Spieler.

Crash - 2 W zahlen. Gilt nicht für bestreikten Spieler. Wer nicht genug Geld hat, muß entsprechend verkaufen.

Recession - alle Profite für Rest der Runde zahlen nur \$ 1 (!)

VERKAUF an Bank zum halben Preis in Aktionsphase (aufrunden), u. U. zwangsweise (FCH, C).

DARLEHEN von Bank in Aktionsphase Max. s. Marktwerttabelle. 10% Zinsen pro Runde, Rückzahlung auch in Raten möglich.

SIEG nur möglich, wenn Spieler nicht bestreikt ist oder Darlehen aufgenommen hat.