

## Giganten der Lüfte - KSR

Man spielt im Uhrzeigersinn und führt jeweils seinen Zug aus, der aus 2 Phasen besteht.

### 1 - Aufdecken einer Ausbaurkarte: *soweit noch Karten vorhanden sind*

- ◆ Oberste Karte des Ausbaurkarten-Stapels aufdecken und die Karte möglichst weit links auf dem Spielplan anlegen, d.h., in dem Plan-Abschnitt, der ihrer Rahmenfarbe entspricht.
- ◆ Sind alle 3 Felder dort belegt, geht die Karte ganz links dort aus dem Spiel und die anderen rücken nach links auf. Danach kann die neue Karte ganz rechts davon angelegt werden.
- ◆ "Epochenwechsel" aufgedeckt: Alle Spieler drehen sofort ihr Unternehmer-Kärtchen um (weißer + roter Würfel sichtbar). Die Karte "Epochenwechsel" wird danach aus dem Spiel genommen.

### 2 - Erwerb einer Ausbau- oder Luftschiffkarte:

- ◆ Der Spieler wählt eine der sichtbar ausliegenden Ausbau- oder Luftschiffkarten aus, die er erwürfeln möchte (und kann). Die Karte muss benannt werden und er muss mind. über die auf der Karte oben links abgebildeten Würfel verfügen.
  - ◆ Man darf genau die Würfel aus dem Vorrat nehmen, die man auf den Ausbaurkarten des eigenen Tableaus sieht. Die Nutzung der Ausbaurkarte "Materialien" erlaubt den Eintausch von Würfeln vor dem Würfelwurf. Das Punkte-Ergebnis oben rechts muss mind. erreicht werden. Man darf max. 3 Würfel je Farbe je Wurf benutzen. Es darf aber nur genau 1 Wurf gemacht werden!
  - ◆ Aus den Würfeln wählt man die mit den höchsten Werten aus, aber nur so viele Würfel, wie verlangt werden. Hat man z.B. 3 Würfel gewürfelt und braucht nur 2 zum Erwerb, wählt man die beiden höchsten Werte.
- ⇒ **Bei Erfolg** legt man erwurfelte Ausbaurkarte aufs farblich passende Feld seines Tableaus (ggf. alte Karte entfernen). Erhält man eine Luftschiffkarte, wird sie oben auf ggf. vorhandene Luftschiffkarten gelegt. Holz-Luftschiff nehmen, aber nur, wenn noch kein Bauabschnitt der Hindenburg vollendet wurde.
- ⇒ Ist das **Würfel-Ergebnis zu gering**, kann man diese Boni zum Verbessern einsetzen:
- ... Max. 1 Bonus-Chip (abgeben) = 1 Punkt
  - ... Besitz des Holz-Luftschiffes = 1 Punkt
  - ... Besitz einer Motor-Ausbaurkarte in passender Würfelfarbe = 1 oder 2 Punkte
- ⇒ **Kann man nicht** das geforderte Ergebnis erreichen, erhält man einen seiner Bonus-Chips vom Vorrat (falls vorhanden).

**ZUSATZ-ZUG:** Nach Abgabe von 3 Bonus-Chips kann man einen kompletten Zug (beide Schritte) ausführen. Ggf. kann man auch gleich mehrere Zusatzzüge ausführen, wenn man genug Bonus-Chips hat.

**D-LZ129 Hindenburg:** Ist ein Stapel mit Luftschiff-Karten aufgebraucht, dürfen sich die Spieler sofort am Bau der Hindenburg beteiligen. Einen Bauabschnitt erwürfelt man genauso wie eine Luftschiffkarte.



Bei erfolgreichem Würfelwurf nimmt man einen seiner Bonus-Chips aus dem Vorrat (oder vom Tableau) und markiert den entsprechenden Bauabschnitt der Hindenburg. Man erhält nun auch das Holz-Luftschiff. Regulär zählt der niedrigere Siegpunktwert. Der höhere gilt nur, wenn die Hindenburg vollendet wird.

### Spielende und Wertung:

Das Spielende tritt ein, wenn nach einem Zug

- ... auf den 4 Luftschiffkarten-Feldern jeweils max. noch 1 Karte liegt ODER
- ... der 4. Bauabschnitt der Hindenburg vollendet wurde.

Wertung:

- Jeder Spieler zählt seine Siegpunkte (goldene Sterne) auf einigen Ausbaurkarten, Luftschiffkarten und den Bauabschnitten der Hindenburg (ggf. nicht goldene Sterne, wenn unvollendet).
- Wer die meisten Punkte erreicht, gewinnt. Patt: Unter den Beteiligten ist im Vorteil, wer mehr Luftschiffe gebaut hat. Dabei zählt jeder Bauabschnitt der Hindenburg wie 1 Luftschiff.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 27.06.14  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)