

Het heeft lang geduurd, maar nu is het zover. Men kan beginnen aan de bouw van de gigantische luchtschepen: de zeppelins. Loodsen worden gebouwd, ingenieurs

Airships

aangesteld en motoren geconstrueerd. Welke speler heeft het in zich om de meeste indrukwekkende vloot te bouwen en dit spannende dobbelspel te winnen?

Spelmateriaal

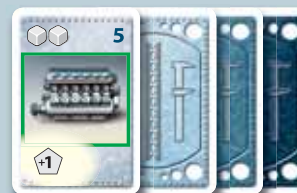
- **1 spelbord** – toont bovenaan het legendarische luchtschip de “Hindenburg”. In het midden zijn vier velden voor zeppelinkaarten en onderaan is ruimte voor achttien uitbouwkaarten.
- **4 spelersborden** – stellen de luchtvaartonderneming van de spelers voor. Hierop is plaats voor uitbouwkaarten (op de 6 gekleurde velden), 1 ondernemerskaart, zeppelinkaarten en bonusfiches.
- **18 zeppelinkaarten** – leveren hoofdzakelijk overwinningpunten op.
- **48 uitbouwkaarten** – geven de onderneming van een speler meer mogelijkheden. Deze kaarten zijn beschikbaar in 6 soorten: ingenieurs (oranje), piloten (bruin), investeerders (paars), materiaal (blauw), loods (geel) en motoren (groen).
- **1 “nieuw tijdperk” kaart** – om de overgang van het 1e naar het 2e tijdperk in de stapel uitbouwkaarten te markeren.
- **4 ondernemerskaarten** – tonen de nationaliteit van de onderneming van een speler.
- **24 bonusfiches** – 6 stuks per nationaliteit. Deze fiches leveren een dubbelbonus op van “+1” (voorzijde) en markeren deelname aan de bouw van de “Hindenburg” (achterzijde).
- **9 dobbelstenen** – om voor de kaarten te „dobbelen“:
 - 3x wit met cijfers 1•1•2•2•3•3
 - 3x rood met cijfers 2•3•3•4•4•5
 - 3x zwart met cijfers 4•4•6•6•8•8
- **1 houten zeppelin** – geeft aan wie als laatste een zeppelin heeft gebouwd en levert zijn eigenaar een dubbelbonus van “+1” op.
- **1 set spelregels (in zes talen)**



spelersbord



zeppelinkaart (voor- en achterzijde)



uitbouwkaart (voor- en achterzijde)



„nieuw tijdperk“ kaart



ondernemerskaart (voor- en achterzijde)

spelbord

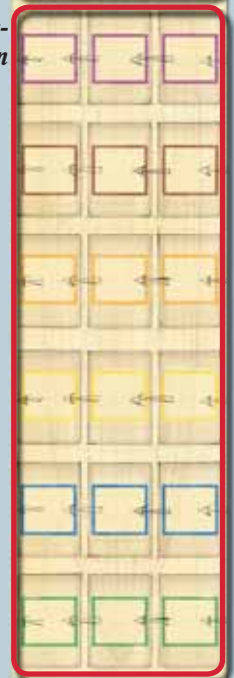
De “Hindenburg” met de vier bouwdelen.



velden voor zeppelinkaarten



velden voor uitbouwkaarten



bonusfiches (voor- en achterzijde)

Doel van het spel

De speler geven leiding aan een luchtvaartonderneming en proberen door het bouwen van zeppelins zoveel mogelijk punten te vergaren. Zij breiden hun onderneming uit met o.a. ingenieurs, motoren en piloten om de mogelijkheden voor het bouwen van nieuwe luchtschepen te vergroten.

Het bijzondere is dat spelers voor alle kaarten dobbelen.

Uitbouwkaarten op een spelersbord bepalen welke en hoeveel dobbelstenen een speler kan in zetten.

Op elke kaart zijn de vereiste dobbelstenen afgebeeld in aantal en kleur met daarnaast het gewenste resultaat voor de worp. Het spreekt voor zich, dat een speler die meer dobbelstenen tot zijn beschikking heeft ook een grotere kans heeft om de kaart te winnen.

Vorbereiding van het spel

Plaats het spelbord in het midden van de tafel. Leg daarnaast de bonusfiches (6 voor elke speler), de dobbelstenen en de houten zeppelin.

Klaarleggen zeppelinkaarten

Sorteer de zeppelinkaarten op kleur van de achterzijde.

Schud de 6 zeppelinkaarten met **donkerblauwe achterzijde** en leg daarvan 4 kaarten open op de velden voor zeppelinkaarten op het middelste deel van het spelbord. Neem de 6 zeppelinkaarten met **middelblauwe achterzijde**, schud deze en leg 4 kaarten open op de zojuist neergelegde kaarten. Schud en verdeel ook de 6 zeppelinkaarten met **lichtblauwe achterzijde** en leg een kaart op elke stapel. Van elke kleur blijven twee kaarten over. Deze gaan terug in de doos.



Klaarleggen uitbouwkaarten

Sorteer de uitbouwkaarten op kleur van de achterzijde.

Schud de 24 uitbouwkaarten voor **tijdperk 2** (donkerblauw) en leg deze in een **gedekte stapel** neer.

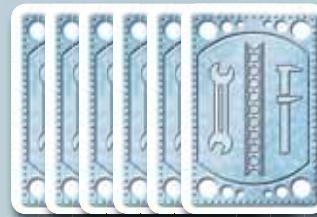
Leg hierop de kaart "nieuw tijdperk".

Schud de 18 uitbouwkaarten voor **tijdperk 1** (middelblauw) en leg deze gedekt op de kaart "nieuw tijdperk".

Schud de 6 start-uitbouwkaarten (lichtblauw). Iedere speler ontvangt een kaart. Overgebleven kaarten komen op de velden met dezelfde kleur op het spelbord te liggen. Trek daarna uitbouwkaarten van de stapel en leg deze op het spelbord tot daar in totaal 6 uitbouwkaarten liggen.



De stapel met uitbouwkaarten.



De 6 startkaarten met lichtblauwe achterzijde.



De uitbouwkaarten komen van links naar rechts op de velden met dezelfde kleur te liggen.

Startopstelling van een speler

Iedere speler krijgt een spelersbord en neemt een ondernemerskaart van een land naar keuze. Deze kaart komt met de voorzijde (1 dobbelsteen) zichtbaar op het daarvoor bestemde veld te liggen. De start-uitbouwkaart komt op het veld met dezelfde kleur te liggen.

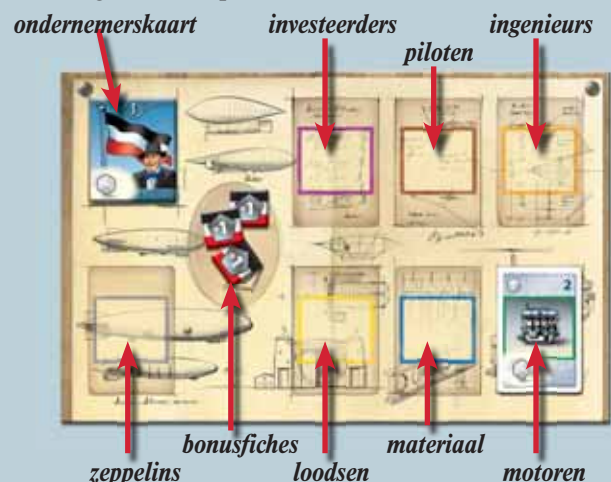
Belangrijk! De kaarten op het spelersbord geven aan welke en hoeveel dobbelstenen een speler tot zijn beschikking heeft, wanneer deze voor een kaart gaat dobbelen. Deze informatie is onderaan elke kaart weergegeven. Een onderneming met veel kaarten heeft dus meer mogelijkheden dan een met weinig kaarten. Bij aanvang het spel hebben alle spelers 2 witte dobbelstenen tot hun beschikking.



De oudste speler is startspeler. Hij neemt 3 van zijn bonusfiches uit de voorraad en legt deze op zijn spelersbord. De andere spelers nemen 4 bonusfiches uit de voorraad.

Opmerking: In een spel met minder dan 4 spelers gaat het ongebruikte spelmateriaal terug in de doos.

Spelersbord van de startspeler aan het begin van het spel



Spelverloop

De startspeler begint. De spelers zijn na elkaar aan de beurt.

Een speelbeurt bestaat uit de volgende stappen:

■ 1. Een nieuwe uitbouwkaart trekken

■ 2. Dobbelen om een uitbouw- of zeppe-linkkaart

Toelichting op de stappen:

■ 1. Een nieuwe uitbouwkaart trekken

Neem de bovenste kaart van de stapel uitbouwkaarten en leg deze in de betreffende rij op het spelbord. Kaarten komen op het meest linkse vrije veld te liggen. Zijn alle velden in een rij bezet, dan wordt de kaart op het eerste veld uit het spel genomen en schuiven de overgebleven kaarten naar links. De nieuwe kaart komt op het vrijgekomen veld te liggen.

Een nieuw tijdperk breekt aan

Ligt na het draaien van een uitbouwkaart de kaart “nieuw tijdperk” bovenop de stapel, dan draaien alle spelers

onmiddellijk hun ondernemerskaart om. Nu is de zijde met de witte en rode dobbelstenen zichtbaar. Iedereen heeft vanaf nu de beschikking over een extra rode dobbelsteen. De kaart “tijdperk-wissel” wordt vervolgens uit het spel genomen.



Opmerking: wanneer de stapel uitbouwkaarten is uitgeput, wordt stap 1 overgeslagen en begint de speler direct met stap 2.



Nieuwe uitbouwkaarten komen op het meest linkse vrije veld te liggen.

Zijn alle velden in de kleur van de kaart bezet, dan gaat de kaart op het meest linkse veld uit het spel en schuiven de andere kaarten op de rij een plaats door. De nieuwe kaart komt op het vrijgekomen veld te liggen.

■ 2. Dobbelen om een uitbouw- of zeppe-linkkaart

Een kaart uitkiezen

De speler kiest een uitbouw- of zeppe-linkkaart op het spelbord, waarvoor hij gaat (en mag) dobbelen.

Let op: alleen de bovenste kaart van elke stapel met zeppe-linkkaarten is beschikbaar.

Dobbelen voor de kaart

Spelers krijgen kaarten door met een vastgestelde combinatie dobbelstenen een bepaald resultaat te gooien.

Rechtsboven staat het vereiste resultaat van de worp. De speler krijgt de kaart als het resultaat van zijn worp gelijk of hoger is dan dit getal. Linksboven is afgebeeld welke dobbelstenen gebruikt mogen worden om dit te bereiken.

De kaarten op het spelersbord geven aan welke dobbelstenen de speler kan gebruiken. Hij neemt deze uit de voorraad. Heeft een speler meer dobbelstenen van een kleur tot beschikking dan op de kaart zijn afgebeeld, mag hij deze ook gooien in zijn worp.

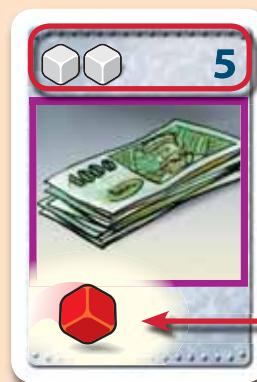
Let op! Per worp kunnen maximaal 3 dobbelstenen per kleur gebruikt worden.

De speler neemt de dobbelstenen en gooit deze eenmaal.

Verzamel vervolgens alle dobbelstenen welke gebruikt

Opmerking: De plaats van de kaart in een rij speelt bij het kiezen geen rol. Spelers moeten enkel over de vereiste dobbelstenen kunnen beschikken om voor een kaart te mogen dobbelen.

Opmerking: Voor zijn worp moet de speler duidelijk aangeven voor welke kaart hij gaat dobbelen. Hij mag na zijn worp niet meer wisselen en een andere kaart kiezen.



Voorbeeld: Voor deze kaart moet met 2 witte dobbelstenen minstens 5 worden gegooid.

Beschikt de speler over 3 witte dobbelstenen, dan kan hij deze alle drie gooien, maar alleen de hoogste twee dobbelstenen uit zijn worp tellen mee.

Na een geslaagde worp legt de speler de kaart op zijn spelersbord. De speler heeft vanaf dat moment een (extra) rode dobbelsteen tot zijn beschikking.

mogen worden voor het verkrijgen van de gekozen kaart. Gooit een speler met meer dobbelstenen van een kleur dan nodig is voor het verwerven van de kaart, dan kiest hij na de worp welke dobbelstenen hiervoor meetellen. (zie voorbeeld hiernaast)

Geslaagde worp

De worp is geslaagd als het resultaat van de worp gelijk of hoger is aan het cijfer rechtsboven op de kaart. In dat geval neemt de speler de kaart en legt deze op het daarvoor bestemde veld op zijn spelersbord.

Spelers mogen slechts één uitbouwkaart per soort bezitten. Ligt er reeds een uitbouwkaart op dat veld, dan moet deze plaats maken voor de nieuwe kaart en wordt uit het spel genomen.

Gewonnen zeppelinkaarten komen op een stapel op het spelersbord te liggen. Spelers kunnen een onbeperkt aantal zeppelinkaarten bezitten. Na het verkrijgen van een zeppelinkaart ontvangt de speler tevens de **houten zeppelin**.

Is het resultaat van de worp niet toereikend, dan kan de speler de volgende bonussen gebruiken (mits hij daarvoor beschikt):

- max. 1 bonusfiche* inzetten +1 pnt
- eigenaar van het houten schip +1 pnt
- motoren (voor één kleur dobbelsteen) +1 of 2 pnt

* Bonusfiches gaan na gebruik terug in de voorraad.

Ook wanneer een kaart wordt gewonnen met gebruik van bonussen, geldt de worp als niet geslaagd.

Niet-geslaagde worp

Is het resultaat van de worp (zonder bonussen!) lager dan het cijfer op de kaart, dan geldt de worp als niet-geslaagd. In dat geval krijgt de speler een van zijn bonusfiches uit de voorraad. Is deze voorraad uitgeput, dan ontvangt hij niets.

Extra beurt

Tegen inlevering van 3 bonusfiches kan een speler aan het einde van zijn beurt ervoor kiezen om nog een volledige beurt (stap 1 en 2) uit te voeren.

Heeft een speler onvoldoende fiches of kiest hij niet voor een extra beurt, dan is de volgende speler met de klok mee aan de beurt.

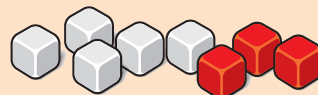
Opmerking: Neem steeds alle dobbelstenen (9 stuks) uit de voorraad.



De kaarten op het spelersbord geven de speler beschikking over 3 witte dobbelstenen. Hij gooit deze 3 dobbelstenen en gooit: 3 • 2 • 2. Omdat hij slechts 2 dobbelstenen mag gebruiken, kiest hij voor de dobbelstenen met het hoogste getal. Het resultaat van de worp is daarmee gelijk aan het cijfer op de kaart. De worp is geslaagd en de speler legt de kaart op zijn spelersbord.



De speler gaat voor de "motor"-uitbouwkaart (zie hierboven). De kaarten op zijn spelersbord geven hem de beschikking over 5 witte, 3 rode en 1 "denkbeeldige" witte dobbelsteen (door de ingenieur*):



Om voor de kaart te mogen dobbelen moet hij echter over een zwarte dobbelsteen beschikken. Hij heeft meer witte dobbelstenen dan hij mag inzetten (maximaal 3 per kleur per worp) en besluit om 3 witte dobbelstenen om te ruilen voor een zwarte (met behulp van de "materiaal"-kaart). Nu beschikt hij over de volgende dobbelstenen:



Hij gooit nu met 3 rode en 1 zwarte dobbelsteen. De witte dobbelstenen zijn niet nodig, omdat de denkbeeldige dobbelsteen al het hoogst mogelijke waard is (3).

Het resultaat van zijn worp: $5+6+4=14$

Door het afleggen van een bonusfiche is het resultaat van zijn worp "15" en is deze geslaagd. De speler neemt de kaart en vervangt zijn oude "motor".



Opmerking: Een toelichting op alle uitbouwkaarten is te vinden op de laatste pagina.

Opmerking: Zolang een speler over voldoende bonusfiches beschikt, kan hij meerdere extra beurten na elkaar uitvoeren.

De vier bouwdelen van de “Hindenburg”

Zodra een stapel met zeppelinkaarten is uitgeput is de “D-LZ129 Hindenburg” zichtbaar op het spelbord.

Vanaf dat moment kunnen spelers in hun beurt ook kiezen voor bouwen aan dit legendarische luchtschip.

Het dobbelen voor een onderdeel van de “Hindenburg” gaat op dezelfde wijze als voor zeppelinkaarten. De te gebruiken dobbelstenen, het vereiste resultaat en de overwinningspunten zijn afgedrukt op het spelbord.

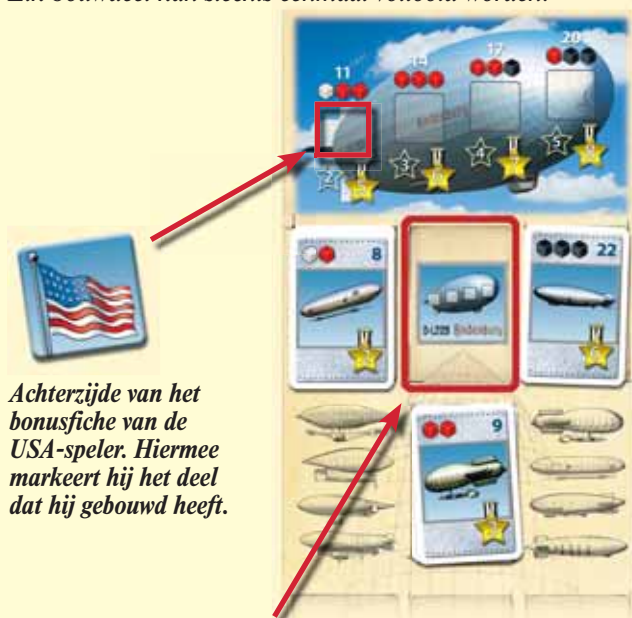
Na een geslaagde worp plaatst de speler een van zijn bonusfiche uit de voorraad op het betreffende bouwdeel van de “Hindenburg”. Liggen er geen fiches meer in de voorraad, dan gaat een fiche van het spelersbord op het bouwdeel. Daarnaast ontvangt de speler de houten zeppelin.

Let op! De houten zeppelin wisselt vanaf nu alleen nog van eigenaar als een speler een deel van de “Hindenburg” bouwt.

Onder elk bouwdeel staan twee sterren met overwinningspunten afgebeeld. Het hoge aantal krijgt de speler wanneer de Hindenburg aan het einde van de spel is voltooid en het lage aantal wanneer het spel eerder afgelopen is.

Opmerking: Het dobbelen voor een bouwdeel van de “Hindenburg” kost, net als het dobbelen voor een zeppelin- of uitbouwkaart, een beurt.

Elk bouwdeel kan slechts eenmaal voltooid worden.



Achterzijde van het bonusfiche van de USA-speler. Hiermee markeert hij het deel dat hij gebouwd heeft.

Zodra een stapel met zeppelinkaarten is uitgeput, verschijnt de afbeelding van de “Hindenburg”. Vanaf nu kunnen spelers voor de bouwdeelen dobbelen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen wanneer na een beurt:

- op elk van de vier velden voor zeppelinkaarten nog hoogstens 1 kaart ligt, of
- het vierde bouwdeel van de Hindenburg is voltooid.

Daarna volgt de waardering.

Waardering

De spelers tellen de overwinningspunten van de kaarten op hun spelersbord en van door hen voltooide bouwdeelen bij elkaar op.

De speler met de meeste punten wint het spel.

In geval van een **gelijkstand wint degene, die de meeste zeppelins heeft gebouwd. Bouwdelen van de Hindenburg tellen hierbij als zeppelin.**



Deze kaart levert 3 punten op.

Deze kaart levert 2 punten op.

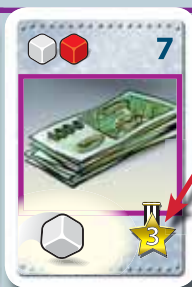
Opmerking: Overwinningspunten zijn weergegeven in gouden sterren op de zeppelin- en (sommige) uitbouwkaarten en onder de bouwdeelen van de “Hindenburg”.

De hoge waardering voor bouwdeelen van de “Hindenburg” geldt alleen wanneer het hele luchtschip is voltooid. Is dat niet het geval, dan geldt de lage waardering.

Dankwoord – Auteur en uitgever bedanken de vele onvermoeibare testspelers: Elke en Jürgen Hübler, Andrea Obermeier, Christian Schwab, Hedwig Gappa-Langer, Joachim Langer, Karen Seyfarth, Andreas Maszuhn, Silvio de Pecher en „La Tana dei Goblin“, Kai Eimer, Christoph von Engeln, Sigurd Göbel, Mathias Jäger, Jürgen Janik, René Parrot, Ursula Töpler en alle anderen die hebben geholpen bij de ontwikkeling van dit spel.

Opmerking: Tijdens het spel kunnen spelers uitbouwkaarten op hun spelersbord vervangen door betere kaarten. Deze kaarten gaan dan uit het spel. Dit geldt ook wanneer er overwinningspunten op staan!

Overzicht uitbouwkaarten

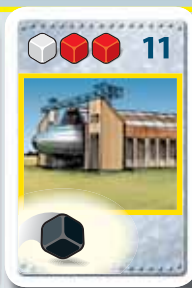
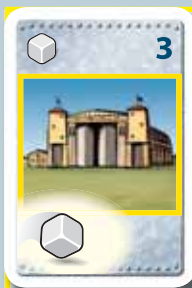


De uitbouwkaart “**investeerder**” is herkenbaar aan het paarse kader. Deze kaart levert **1 tot 3 extra dobbelstenen** op.

Tussen **elke soort** zitten kaarten, die ook overwinningpunten opleveren wanneer deze aan het einde van het spel nog op een spelersbord liggen.

Voorbeeld:
De kaart links levert 1 witte, 1 rode en 1 zwarte dobbelsteen op.

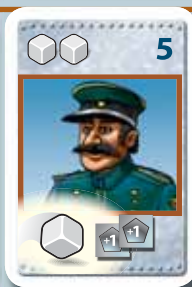
De kaart rechts levert de speler 1 witte dobbelsteen op en 3 punten als de kaart aan het einde van het spel nog in het bezit van de speler is.



De uitbouwkaart “**loods**” is herkenbaar aan het gele kader. Deze kaart levert **1 of 2 extra dobbelstenen** op.

Voorbeeld:
De kaart links levert 1 witte dobbelsteen op.

De kaart rechts levert 1 zwarte dobbelsteen op.

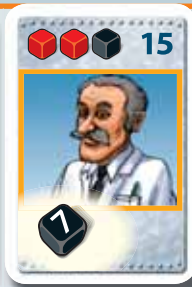


De uitbouwkaart “**piloot**” is herkenbaar aan het bruine kader.

Deze kaart levert **1 of 2 extra dobbelstenen** op. Daarnaast krijgt de eigenaar **eenmalig**, bij de ontvangst van de kaart, 1 tot 3 bonusfiches. De eigenaar van de kaart neemt zijn fiches, mits beschikbaar, uit de voorraad en legt deze op zijn spelersbord.

Voorbeeld:
De kaart links levert 1 zwarte dobbelsteen en eenmalig 2 bonusfiches op.

De kaart rechts levert 1 witte dobbelsteen en eenmalig 2 bonusfiches op.

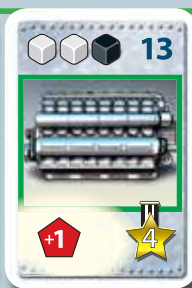
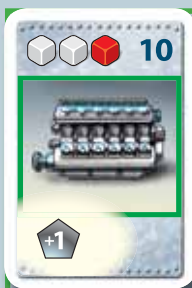


De uitbouwkaart “**ingenieur**” is herkenbaar aan het oranje kader.

Deze kaart levert **1 denkbeeldige dobbelsteen op met een vastgestelde waarde**. Deze dobbelsteen kan men natuurlijk niet gooien en telt dus **niet** mee voor de limiet van 3 dobbelstenen per kleur per worp. De dobbelsteen kan ook worden gebruikt om te ruilen (met behulp van de uitbouwkaart “materiaal”).

Voorbeeld:
De kaart links levert een denkbeeldige rode dobbelsteen met waarde “4” op.

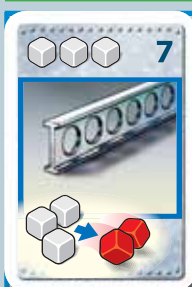
De kaart rechts levert 1 denkbeeldige zwarte dobbelsteen met waarde “7” op.



De uitbouwkaart “**motor**” is herkenbaar aan het groene kader. Deze kaart geeft een **bonus van +1 of +2** op een worp waarin een bepaalde kleur dobbelsteen gebruikt is. Er zijn ook motoren, die een bonus geven, ongeacht de kleur van de gebruikte dobbelstenen. Een wit symbool geldt voor witte dobbelstenen, een rood symbool voor rode dobbelstenen, een zwart symbool voor zwarte dobbelstenen en een grijs symbool voor een willekeurige worp.

Voorbeeld:
De kaart links geeft een bonus van +1 op elke worp, ongeacht welke kleur dobbelsteen is gebruikt.

De kaart rechts levert een bonus van +1 op elke worp, waarvoor minstens 1 rode dobbelsteen nodig is.



De uitbouwkaart “**materiaal**” is herkenbaar aan het blauwe kader.

Deze kaart geeft de mogelijkheid om **vóór de worp dobbelstenen te ruilen**. Op deze manier krijgt de speler dobbelstenen tot zijn beschikking, die zijn huidige uitbouwkaarten niet geven. De ruil geldt slechts voor één beurt. Elke beurt kan de speler opnieuw kiezen om te ruilen.

Voorbeeld:
De kaart links maakt het mogelijk drie witte dobbelstenen te ruilen tegen twee rode.

De kaart rechts maakt het mogelijk twee rode dobbelstenen te ruilen tegen een zwarte.