

E' passato molto tempo prima di poter iniziare a lavorare con i dirigibili. Ma si è andati avanti, realizzando capannoni, nominando ingegneri e costruendo motori.

Airships

Deve quindi essere allestito il cantiere per la produzione di una impressionante flotta di questi giganti e vincere.

Materiale per il gioco

- **1 tabellone** – mostra il dirigibile “Hindenburg” e quattro caselle per le carte dei dirigibili. La parte in basso presenta uno spazio per un massimo di 18 carte per il potenziamento
- **4 cartelle delle imprese** – rappresentano le imprese dei giocatori. Prevedono uno spazio per il potenziamento in 6 sezioni colorate, 1 carta dell’imprenditore, carte dei dirigibili e bonus.
- **18 carte dei dirigibili** – sono la fonte principale del punteggio.
- **48 carte per il potenziamento** – consentono il potenziamento delle imprese dei giocatori e sono suddivise in 6 sezioni: ingegneri (arancione), comandanti (marrone), finanziatori (viola), materiale (blu), capannoni (giallo) e motori (verde).
- **1 carta “cambio epoca”** – mostra il passaggio dall’ “Epoca 1” all’ “Epoca 2” nel mazzo delle carte per il potenziamento.
- **4 carte delle imprese** – carte per i giocatori (gli imprenditori) di diversi paesi.
- **24 bonus** – 6 con le bandiere dei giocatori aiutano la fortuna ai dadi con “+1”. Inoltre sul retro viene contrassegnata la partecipazione alla costruzione dell’ “Hindenburg”.
- **9 dadi speciali** – per il sorteggio delle carte:
 - 3 bianchi con i valori 1•1•2•2•3•3
 - 3 rossi con i valori 2•3•3•4•4•5 e
 - 3 neri con i valori 4•4•6•6•8•8
- **1 dirigibile in legno** – mostra chi ha costruito il dirigibile e al lancio dei dadi consente di conquistare un ulteriore bonus pari “+1”
- **1 Istruzioni di gioco**



Cartella delle imprese



Lato anteriore e posteriore delle carte dei dirigibili



Lato anteriore e posteriore delle carte per il potenziamento



Cambio epoca



Lato anteriore e posteriore delle carte degli imprenditori

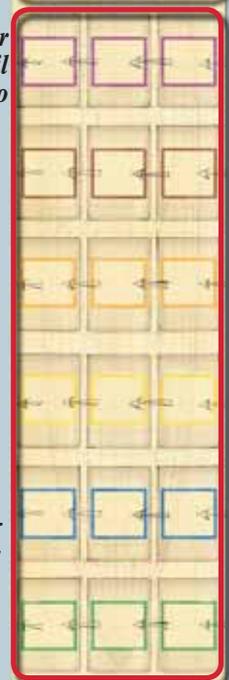
Tabellone

L’ “Hindenburg” con le quattro sezioni di costruzione.



Caselle per le carte dei dirigibili

Caselle per le carte per il potenziamento



Lato anteriore e posteriore dei bonus

Scopo del gioco

I giocatori allestiscono le imprese per costruire i dirigibili e conquistare il maggior numero di punti. A tale scopo i giocatori acquisiscono diverse carte per il potenziamento, come ad es. ingegneri, motori e finanziatori che aumentano le prospettive nella costruzione dei dirigibili.

Particolarità del gioco è il fatto che i dadi vengono lanciati per tutte le carte. Le carte per il potenziamento

presenti nella propria impresa indicano quali dadi può utilizzare il giocatore.

La carta che il giocatore intende acquistare indica il colore ed il numero di dadi necessari e mostra anche il risultato che è necessario ottenere.

Più dadi un giocatore ha a disposizione, più possibilità avrà di ottenere il risultato desiderato.

Preparazione del gioco

Il tabellone viene posto al centro. I 6 bonus dei giocatori, tutti e 9 i dadi ed il dirigibile vengono predisposti accanto.

Predisposizione delle carte dei dirigibili

Le carte dei dirigibili vengono divise in base a quanto rappresentato sul retro.

Le 6 carte dei dirigibili con il retro blu scuro vengono mescolate e quattro di loro poste scoperte sulle 4 caselle corrispondenti sulla parte superiore del tabellone. Quindi le 6 carte dei dirigibili con il retro azzurro vengono mescolate e quattro di loro poste scoperte sulle altre 4 caselle dei dirigibili. Quindi le 6 carte dei dirigibili con il retro celeste vengono mescolate e 4 di esse poste scoperte sulle altre già posizionate. Le 6 carte dei dirigibili che rimangono vengono messe da parte.

Predisposizione delle carte per il potenziamento

Le carte per il potenziamento vengono divise in base a quanto rappresentato sul retro.

Le 24 Carte per il potenziamento dell' "Epoca 2" (retro scuro) vengono mescolate e predisposte come mazzo coperto.

Sulla sommità viene posta la carta "cambio epoca".

Quindi le 18 carte per il potenziamento dell' "Epoca 1" (retro azzurro) vengono mescolate e poste coperte sulla carta "cambio epoca".

Le 6 carte per il potenziamento iniziale (retro chiaro) vengono mescolate e distribuite 1 per ciascun giocatore. Le carte rimanenti vengono poste scoperte sul tabellone sulle caselle corrispondenti. Dopodiché, dal mazzo vengono scoperte le carte per il potenziamento, finché sul tabellone non sono complessivamente presenti 6 carte per il potenziamento.

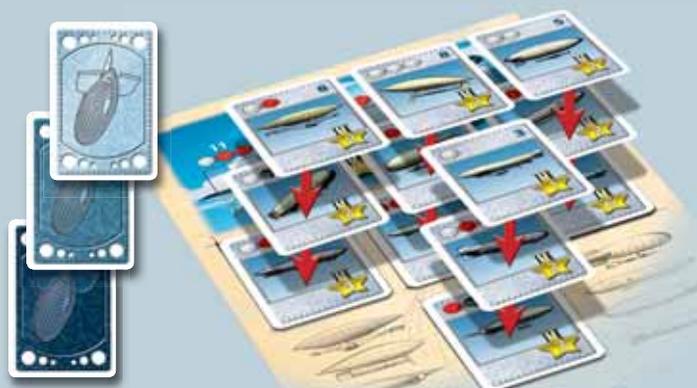
Potenziamento iniziale della propria impresa

A ciascun giocatore viene consegnata una cartella dell'impresa e la carta dell'impresa del paese prescelto che verrà posta con il lato anteriore rivolto verso l'alto (che mostra 1 dado bianco) sulla casella corrispondente della cartella. Riceve inoltre la carta per il potenziamento iniziale che dovrà essere posta sulla casella con il bordo del colore corrispondente.

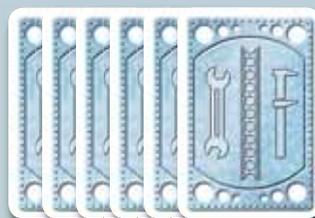
Importante! Le carte sulla cartella dei giocatori mostrano (sul margine in basso) quali e quanti dadi un giocatore ha a disposizione per ricevere altre carte. Un'impresa con molte carte è quindi più produttiva di una che ne ha poche. All'inizio del gioco tutti i giocatori hanno a disposizione 2 dadi bianchi.



Inizia il giocatore più anziano. Riceve 3 dei suoi bonus dal banco che pone sulla casella corrispondente della propria cartella, tutti gli altri ricevono 4 dei bonus.



Il mazzo con le carte per il potenziamento



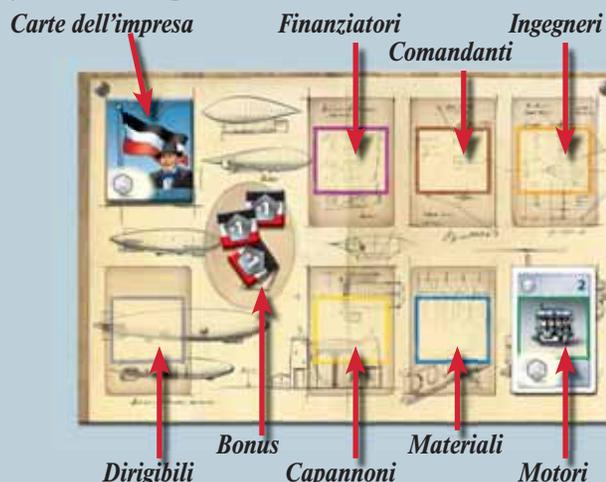
Le 6 carte di inizio con il retro chiaro



Le carte per il potenziamento vengono poste sulle caselle con il bordo dello stesso colore più a sinistra il possibile

Annotazione: Se il numero dei giocatori è inferiore a 4, il materiale in eccesso viene messo da parte.

Cartella dell'impresa del primo giocatore con la posizione iniziale



Svolgimento del gioco

A partire dal primo giocatore si procede in senso orario, ciascuno completando il proprio turno.

Un turno è composto dalle seguenti fasi:

1. Scoperta di una carta per il potenziamento
2. Acquisto di una carta per il potenziamento o dei dirigibili

Le fasi nel dettaglio:

1. Scoperta di una carta per il potenziamento

Viene scoperta la carta sulla sommità del mazzo e posta sul tabellone nella fila corrispondente. Viene posizionata sulla prima casella libera della fila (a sinistra). Se la casella è già occupata, la carta viene posta sulla casella subito a destra. Se tutte e 3 le caselle di una fila sono occupate, la carta sulla casella a sinistra viene tolta e le altre due carte scorrono. La nuova carta viene posta sulla casella libera sul bordo destro del tabellone.



Viene scoperta la carta "cambio epoca"

Se, estraendo una carta per il potenziamento, viene pescata la carta "Cambio epoca", i giocatori girano immediatamente la carta dell'impresa, mostrando il lato con il dado rosso e quello bianco. Da adesso ogni giocatore dispone di un ulteriore dado rosso. La carta "Cambio epoca" viene messa da parte.

Annotazione: se il mazzo delle carte per la ristrutturazione termina, non viene eseguita la 1a fase, e si passa direttamente alla 2a.



Ogni nuova carta per il potenziamento viene posta il più possibile a sinistra su una casella libera dello stesso colore.

Se viene scoperta una carta per la ristrutturazione per la quale occupa tutte le caselle corrispondenti, la carta sul margine sinistro esce dal gioco. Le altre due carte scorrono a sinistra e la nuova carta viene posizionata nella casella libera.

2. Acquisto di una carta per il potenziamento o dei dirigibili

Scelta di una carta

Il giocatore sceglie una carta di potenziamento o una carta dei dirigibili che desidera ed è in grado di acquistare lanciando i dadi (vedi "Acquisto di una carta").

Nei dirigibili sono poste più carte una sopra l'altra, e qui è possibile scegliere solo una delle carte sulla sommità.

Acquisto di una carta

Il giocatore tenta di conquistare la carta prescelta lanciando i dadi. A tale scopo è necessario un determinato risultato che deve ottenere con una determinata combinazione dei dadi.

In alto a destra di ciascuna carta è indicato il risultato necessario. Se il giocatore raggiunge o supera tale risultato riceve la carta. In alto a sinistra sono rappresentati i dadi con i quali deve essere raggiunto il risultato.

La disposizione sulla cartella indica al giocatore quali dadi sono al momento a sua disposizione. Il giocatore sceglie in base a tali possibilità fra i dadi disponibili.

Se sono disponibili più dadi rispetto a quelli necessari, può lanciarli tutti.

Annotazione: non importa su quale casella si trova la carta desiderata. Il giocatore deve però disporre di almeno i dadi che sono rappresentati in alto sulla carta.

Annotazione: prima di lanciare i dadi il giocatore deve dire chiaramente per quale carta intende giocare. Una volta lanciati i dadi non può più cambiare.



Esempio: qui è necessario un risultato di almeno 5 che deve essere raggiunto con esattamente 2 dadi bianchi.

Se si dispone di un terzo dado bianco è possibile utilizzarlo e dopo il lancio prendere i due dadi con il risultato più elevato.

Se il lancio riesce, la carta va sulla cartella dell'impresa. Da subito il giocatore dispone di un (ulteriore) dado rosso.

Ma attenzione: è possibile lanciare un massimo di 3 dadi di ogni colore.

Il giocatore prende i dadi in mano e li lancia. Deve lanciarli tutti insieme. Quindi si verifica se il risultato è sufficiente.

I risultati dei dadi che sono indicati sulla carta vengono sommati.

Se un giocatore ha lanciato più dadi di un colore rispetto a quelli necessari, può prendere quelli che consentono il risultato più elevato (vedi a destra).

Tentativo riuscito

Se la somma è uguale o maggiore del numero necessario, il giocatore riceve la carta che porrà subito sulla propria cartella nella casella del colore corrispondente. Se c'è già una carta per il potenziamento, la **toglie** (mettendola da parte) e vi deposita la carta nuova.

Se il giocatore prende una carta dei dirigibili, anche questa viene posta sulla casella corrispondente della cartella dell'impresa. Se vi sono già delle carte dei dirigibili, la nuova carta viene **posta sopra di esse**. Al giocatore viene inoltre consegnato il **dirigibile in legno**.

Se la somma è inferiore al risultato necessario, il giocatore può utilizzare i seguenti bonus, nel caso in cui ne disponga:

- può utilizzare max. 1 dei suoi bonus* + 1 punto
- possiede il dirigibile in legno + 1 punto
- ha una carta motore per il potenziamento che consente un bonus nel colore dei dadi corrispondente + 1 o +2 punti

* Dopo l'utilizzo il bonus viene messo via.

Se non si raggiunge il risultato neanche con i bonus, il tentativo non è riuscito.

Tentativo non riuscito

Se il giocatore non ha raggiunto il numero necessario, in compenso riceve un bonus. (se non ve ne sono più, non riceve nulla.)

Turno di gioco supplementare

Dopo che il giocatore ha completato il proprio turno (independentemente dal fatto che sia riuscito o meno) può eseguire un nuovo turno completo (due fasi), "pagando" 3 bonus.

Se non dispone di bonus sufficienti o non desidera utilizzarli per un ulteriore turno, il gioco passa al giocatore successivo procedendo in senso orario.

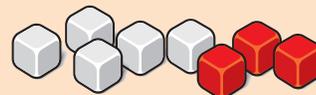
Annotazione: i dadi vengono sempre presi dal banco (9 pezzi).



Le carte sulla cartella indicano che il giocatore può utilizzare 3 dadi bianchi. Egli utilizza tutti e tre i dadi con il seguente risultato: $3 \cdot 2 \cdot 2$. Prende i due con il punteggio maggiore perché ai fini del risultato contano solo 2 dadi bianchi. Il risultato è 5. E' sufficiente per avere la nuova carta.



Il giocatore vorrebbe la carta per il potenziamento "Motore" (vedi sopra). Lui dispone di 5 dadi bianchi e 1 dado bianco immaginario del suo ingegnere e 3 dadi rossi:



Per conquistare la carta, ha bisogno però anche di un dado nero. Inoltre con 6 dadi bianchi ne ha troppi perché ne può lanciare un massimo di 3 alla volta di ciascun colore. Decide di scambiare i 3 dadi bianchi (utilizzando la carta di scambio "materiale") con 1 nero. Dispone ora dei seguenti dadi:



Lancia i tre dadi rossi ed il dado nero. Lascia giù i dadi bianchi perché il dado bianco immaginario mostra già il miglior risultato possibile "3".

Il suo risultato: $5 + 6 + 3 = 14$



Con un bonus raggiunge il risultato di "15" necessario. Prende la carta e la scambia con quella vecchia.

Annotazione: per uno schema di tutte le carte per il potenziamento e delle relative funzioni vedere pagina 6!

Annotazione: è anche possibile eseguire più turni di seguito purché si disponga di bonus sufficienti.

Le quattro sezioni di costruzione dell' "Hindenburg"

Se dopo la conquista di una carta dei dirigibili diviene visibile la casella del tabellone "D-LZ129 Hindenburg" (terminando un mazzo di carte dei dirigibili), i giocatori possono partecipare alla costruzione dell' "Hindenburg".

Per conquistare una sezione della costruzione si procede come per le carte dei dirigibili. Le combinazioni dei dadi necessari sono visibili sul tabellone, come i punti che il possessore della sezione di costruzione riceve. Se il lancio per una sezione riesce, il giocatore prende un bonus e segna la sezione dell' "Hindenburg" corrispondente. (Se non è disponibile più nessun bonus, lo deve prendere dalla propria cartella). Riceve inoltre il dirigibile in legno.

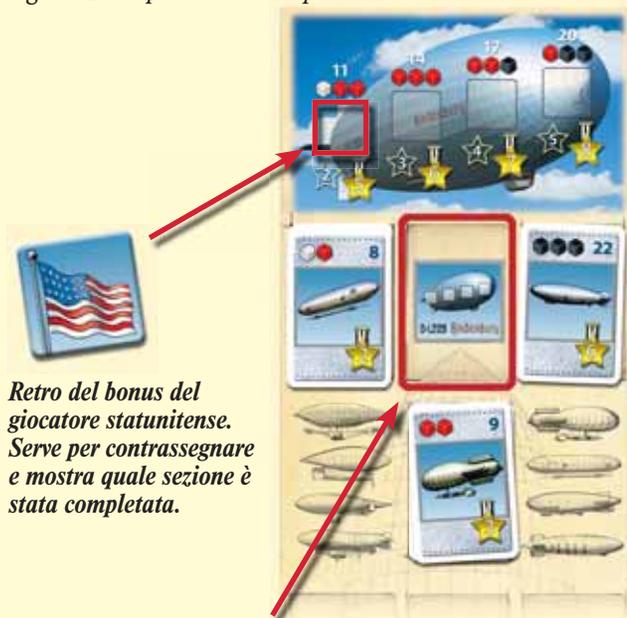
Attenzione: riceve subito il dirigibile in legno solo se termina una sezione dell'Hindenburg!

Per ogni sezione sono indicati due valori differenti.

Il valore più elevato vale se l'Hindenburg viene completato, quello più basso se il gioco termina prima del completamento.

Annotazione: la conquista di una sezione dell' "Hindenburg" è come l'acquisizione di una carta dei dirigibili o di una carta per il potenziamento.

Ogni sezione può essere completata solo una volta.



Retro del bonus del giocatore statunitense. Serve per contrassegnare e mostra quale sezione è stata completata.

Quando termina il primo mazzo di dirigibili, appare la figura dell' "Hindenburg". D'ora in poi possono essere conquistate le sezioni.

Fine del gioco e calcolo del punteggio

Il gioco termina se dopo un turno

- sulle quattro caselle delle carte dei dirigibili è posizionata al massimo ancora 1 carta, o
 - se la quarta sezione dell'Hindenburg è stata completata.
- Viene calcolato il punteggio.

Calcolo del punteggio

Ogni giocatore calcola il proprio punteggio – contando i numeri sulle stelle dorate – presente sulle proprie carte per il potenziamento, tutte le carte dei dirigibili e le sezioni dell' "Hindenburg". Vince il giocatore con il maggior punteggio complessivo.

In caso di parità vince il giocatore che ha costruito più dirigibili, conteggiando un dirigibile per ogni sezione dell' "Hindenburg".



Questa carta fa conquistare 3 punti.

Questa carta fa conquistare 2 punti.

Annotazione: i punti sono previsti per tutte le carte che hanno una stella dorata (vale a dire tutte le carte dei dirigibili ed alcune carte per il potenziamento). Anche per ogni sezione completata dell' "Hindenburg" sono previsti dei punti. Vale il punteggio superiore qualora l' "Hindenburg" sia stato completato.

Se tuttavia non sono pronte tutte e quattro le sezioni, vale il punteggio più basso.

Annotazione: nel corso del gioco alcune carte per il potenziamento sulla cartella dell'impresa vengono sostituite con carte per il potenziamento nuove e migliori. Le carte vecchie vengono messe da parte, anche se si trattava di una carta per il potenziamento con punti.

Ringraziamenti – L'autore e la casa editrice ringraziano coloro che si sono instancabilmente prestati a provare il gioco: Elke e Jürgen Hübler, Andrea Obermeier, Christian Schwab, Hedwig Gappalanger, Joachim Langer, Karen Seyfarth, Andreas Maszuhn, Silvio de Pecher e "La Tana dei Gobelins", Kai Eimer, Christoph von Engeln, Sigurd Göbel, Mathias Jäger, Jürgen Janik, René Parrot, Ursula Töpler ed altri che non vengono qui menzionati.

Schema ed effetto delle singole carte per il potenziamento



Le carte per il potenziamento “**Finanziatori**” sono contrassegnate con un bordo viola. Offrono al possessore da **1 a 3 dadi in più**.

Per **ogni sezione** ci sono inoltre carte che comportano punti nel caso in cui il giocatore ne sia ancora in possesso alla fine del gioco.

Esempio:
La carta sulla sinistra mette a disposizione del suo possessore 1 dado bianco, 1 rosso ed 1 nero.

La carta sulla destra ne mette a disposizione 1 bianco. Inoltre, qualora il giocatore la posseda ancora al termine del gioco vale 3 punti.



Le carte per il potenziamento “**Capannoni**” sono contrassegnate con un bordo giallo. Anche queste offrono al possessore **1 o 2 dadi in più**.

Esempio:
La carta sulla sinistra mette a disposizione del giocatore 1 dado bianco.

La carta sulla destra mette a disposizione 1 dado nero.



Le carte per il potenziamento “**Comandanti**” sono contrassegnate con un bordo marrone. Anche queste offrono al possessore **1 o 2 dadi in più**. Un comandante vale inoltre (**una volta** quando lo si conquista) da 1 a 3 bonus. Il possessore della carta si prende il numero di bonus corrispondente, se disponibili.

Esempio:
La carta sulla sinistra mette a disposizione 1 dado nero e 2 bonus (per una volta).

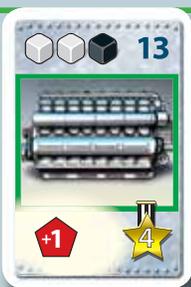
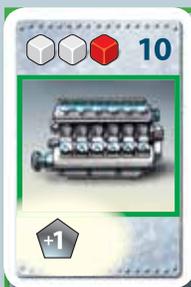
La carta sulla destra mette a disposizione 1 dado bianco e 2 bonus (per una volta).



Le carte per il potenziamento “**Ingegneri**” sono contrassegnate con un bordo arancione. Offrono al possessore **1 dado immaginario in più con un valore prefissato**. Questo dado **non** può essere lanciato e non conta ai fini del limite dei 3 dadi per colore per ogni lancio, ma può essere utilizzato in uno scambio (per una carta per la ristrutturazione “**Materiali**”).

Esempio:
La carta sulla sinistra mette a disposizione 1 immaginario con un valore pari a “4”.

La carta sulla destra mette a disposizione 1 dado nero immaginario con il valore “7”.

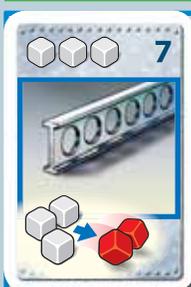


Le carte per il potenziamento “**Motori**” sono contrassegnate con un bordo verde.

Offrono al loro possessore **un bonus di +1 o +2** per i lanci in cui sono stati utilizzati dadi di un determinato colore. Ci sono anche motori il cui bonus vale per ogni colore. (Un simbolo bianco vale per i dadi bianchi, uno rosso per i dadi rossi, uno nero per i dadi neri e uno grigio per tutti i dadi.)

Esempio:
La carta sulla sinistra vale un bonus pari a +1 per ogni lancio, indipendentemente dal colore.

La carta sulla destra vale un bonus pari a +1 per ogni lancio nel quale è stato utilizzato almeno 1 dado rosso.



Le carte per il potenziamento “**Materiali**” sono contrassegnate con un bordo blu.

Mettono a disposizione del loro possessore **la possibilità di scambiare i dadi disponibili prima di ogni lancio**. Si possono così ottenere dadi che non sono indicati nelle proprie carte per il potenziamento. Questo scambio vale sempre e solo per il lancio in corso. Per ogni turno è possibile decidere di effettuare lo scambio.

Esempio: La carta sulla sinistra consente al possessore uno scambio di tre dei suoi dadi bianchi con 2 dadi rossi.

La carta sulla destra consente al possessore uno scambio di due dei suoi dadi rossi con 1 dado nero.