

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Un long temps fut nécessaire pour que la construction des dirigeables devienne une réalité. Jusqu'au jour où leur conception s'emballe : des ingénieurs sont

Airships

engagés, des hangars bâtis et des moteurs construits. A vous dès à présent de constituer votre flotte de zeppelins afin de gagner ce passionnant jeu de dés !

Matériel de Jeu

- **1 plateau** – on y voit 3 zones : en haut la zone « Hindenburg », au milieu, la zone des dirigeables avec ses 4 cases et, en bas, la zone de construction dont les 18 cases peuvent accueillir 18 cartes de construction.
- **4 tableaux d'entreprise** – chaque joueur est à la tête d'une entreprise et pose sur ce tableau personnel ce qu'il gagne. 6 cases aux bordures colorées lui permettent de se développer en y posant des cartes de construction dans 6 domaines différents. Une case (en haut, à gauche) accueille la carte identifiant son entreprise et l'époque en cours. Une case (en bas, à gauche) sert d'entrepôt pour les dirigeables construits. Enfin, la zone ovale accueille les bonus disponibles.
- **18 cartes dirigeables** – rapportent des points de victoire
- **48 cartes de construction** – servent au développement de l'entreprise du joueur et sont réparties dans 6 domaines. : les ingénieurs (bords orangés), les commandants (bruns), les financiers (lilas), le matériel (bleu), les hangars (jaunes) et les moteurs (verts).
- **1 carte "changement d'époque"** – indique le passage de l'époque 1 à l'époque 2. Elle est placée à une place déterminée dans le talon des cartes de construction.
- **4 cartes d'entreprise** – permettent d'identifier la nationalité de chaque entreprise.
- **24 jetons "bonus"** – 6 pour chaque entreprise; ils aident les joueurs (par leur valeur « + 1 ») à obtenir les cartes désirées. Leur verso sert également à montrer la part prise par l'entreprise dans la construction du « Hindenburg ».
- **9 dés spéciaux** – permettent de gagner les cartes :
 - 3 dés blancs dont les valeurs sont : 1•1•2•2•3•3
 - 3 dés rouges dont les valeurs sont : 2•3•3•4•4•5
 - 3 dés noirs dont les valeurs sont : 4•4•6•6•8•8
- **1 dirigeable en bois** – indique le joueur qui a construit le dirigeable le plus récent et lui apporte un bonus de « +1 » lorsqu'il lance les dés.



Tableau d'entreprise



Cartes dirigeable (recto et verso)



Cartes de construction (recto et verso)



Carte de changement d'époque



Carte d'entreprise (recto et verso)

Plateau

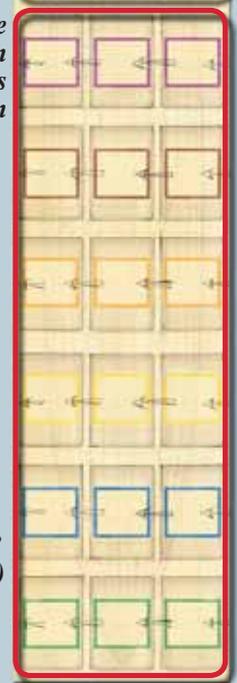
Zone du «Hindenburg» et ses quatre parties



Zone des dirigeables avec 4 cases pour les cartes dirigeable



Zone de construction pour les cartes de construction



Jeton "bonus" (recto et verso)

• Règle de jeu

But du jeu

Les joueurs mettent place un chantier de construction aérienne. Plus ils construisent de dirigeables, plus ils gagnent de points de victoire. Pour y arriver, ils acquièrent des cartes de construction (cartes d'ingénieurs, de moteurs, de financiers, etc.) qui augmentent l'efficacité de leur entreprise.

Ce qui est particulier dans ce jeu, c'est que les cartes se gagnent avec des dés. Les cartes de construction déjà

acquises par une entreprise indiquent les dés disponibles pour gagner de nouvelles cartes.

La carte que le joueur cherche à gagner, indique de manière précise le nombre et la couleur des dés qui peuvent être utilisés pour atteindre la valeur inscrite sur cette carte. Les chances de gagner une carte sont d'autant plus grandes que le joueur dispose d'une grande réserve de dés dans son entreprise.

Mise en Place et Préparation

Le plateau est posé au milieu de la table. Les 6 jetons « bonus » de chaque entreprise, les 9 dés et le dirigeable en bois sont posés à côté du plateau.

Préparer les cartes dirigeable

Les cartes dirigeable sont triées selon leur verso.
Les 6 cartes avec un verso bleu foncé sont mélangées faces cachées. 4 sont tirées et posées, faces découvertes, sur le plateau, précisément sur les 4 cases de la zone des dirigeables.
On procède de même avec les 6 cartes ayant un verso bleu moyen. Elles aussi sont mélangées faces cachées. 4 sont tirées et posées, faces découvertes, sur les 4 cases de la zone des dirigeables **au-dessus des cartes déjà posées**.
Enfin, on réalise une 3^{ème} fois la même opération avec les cartes dont les versos sont bleu clair. Ces 4 cartes couvrent à nouveau (3^{ème} couche) les cartes déjà en place.
Les 6 cartes en trop (2 de chaque catégorie) sont remises dans la boîte et ne servent pas durant la partie.

Préparer les cartes de construction

Les cartes de construction sont triées selon leur verso.
Les 24 cartes de construction appartenant à l'époque «2» (verso foncé) sont mélangées et forment un talon, faces cachées, à côté du plateau. Sur ce talon, on pose ensuite la carte « changement d'époque ». On mélange ensuite les 18 cartes de l'époque « 1 » et, toujours sur le même talon, on les pose également, faces cachées.
Les 6 cartes de construction « départ » (verso clair) sont mélangées et chaque joueur en reçoit une. S'il reste des cartes (jeu avec moins de 4 joueurs), ces cartes sont posées, faces découvertes, sur les cases correspondant à leur couleur dans la zone de construction du plateau.
On les place sur la gauche des rangées horizontales (voir illustration). On pioche ensuite sur le talon autant de cartes que nécessaire pour que la partie commence avec 6 cartes de construction déjà posées dans la zone de construction du plateau.

Construction de départ de sa propre entreprise

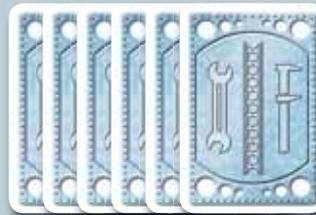
Chaque joueur reçoit un tableau d'entreprise et place sur la case en haut à gauche, la carte d'entreprise du pays qu'il choisit. Il pose cette carte avec pour face visible celle où 1 dé blanc est illustré. Il place ensuite sur son plateau sa carte de construction « départ » qu'il vient de recevoir : il la pose sur la case dont la couleur correspond (même bordure colorée).

Important ! Les cartes sur un tableau d'entreprise indiquent au joueur (voir la partie basse de chaque carte) le nombre et la couleur des dés dont il dispose pour obtenir de nouvelles cartes. Une entreprise avec de nombreuses cartes est plus productive qu'une entreprise pauvre en cartes.

En début de partie, chaque joueur dispose de 2 dés blancs.



Le talon des cartes de construction



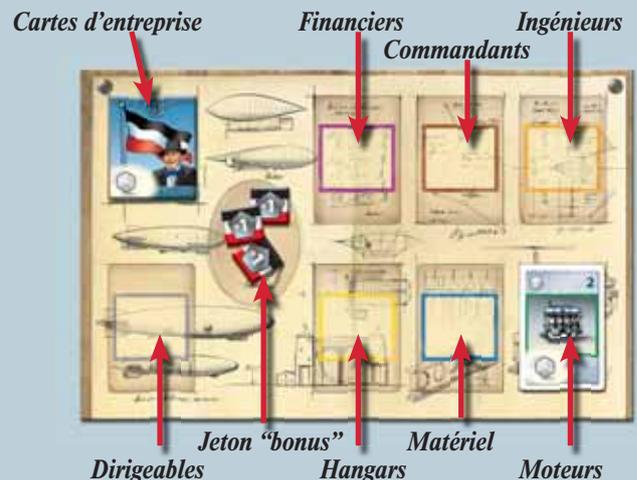
Les 6 cartes de départ avec leur dos clair



Les cartes de construction sont posées sur les cases dont la bordure colorée leur correspond. Elles sont toujours posées le plus à gauche possible.

Remarque : si on joue à moins de 4 joueurs, le matériel des entreprises en trop ne sert pas.

Tableau d'entreprise et mise en place des premières cartes



Le joueur le plus âgé devient le premier joueur. Il reçoit de la réserve générale 3 jetons « bonus » de sa couleur qu'il place sur la case ovale de son tableau d'entreprise.

Tous les autres joueurs reçoivent 4 jetons « bonus » de leur couleur.

Déroulement du Jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. En commençant par le premier joueur, chacun, quand c'est son tour, accomplit les actions suivantes :

- 1. Découvrir une carte de construction
- 2. Gagner une carte de construction ou une carte dirigeable

Les actions dans le détail

1. Découvrir une carte de construction

La carte supérieure du talon est découverte et posée sur le plateau dans la zone de construction. Elle est précisément posée sur une rangée dont la couleur correspond à la bordure colorée de la carte et occupe la première place libre la plus à gauche. Si une ou plusieurs places sont déjà occupées dans cette rangée, elle occupe la première case libre, en allant de la gauche vers la droite. Si les 3 cases d'une rangée sont occupées, la carte la plus à gauche est mise hors jeu et toutes les cartes glissent d'une case vers la gauche (sens de la flèche). Une case devient ainsi libre pour la nouvelle carte.



Appartion de la carte « changement d'époque »

Dès que la carte « changement d'époque » apparaît, tous les joueurs retournent aussitôt leur carte d'entreprise afin de la positionner sur la face qui affiche 1 dé rouge + 1 dé blanc. Ainsi, dès ce moment, tous les joueurs disposent d'un dé supplémentaire. La carte « changement d'époque » est ensuite mise hors jeu.

Remarque : si le talon des cartes de construction est épuisé, l'action « découvrir une carte de construction » n'a plus lieu et le joueur exécute immédiatement la seconde action.



Chaque nouvelle carte de construction est posée dans la rangée correspondant à sa couleur, le plus à gauche possible.

Si les 3 cases d'une rangée sont occupées, la carte la plus à gauche est chassée hors du jeu (écartement définitif) ; les cartes restantes bougent d'une case vers la gauche (sens de la flèche) et la nouvelle carte occupe la case devenue libre.

2. Gagner une carte de construction ou une carte dirigeable

Choix d'une carte

Parmi toutes les cartes exposées sur le plateau, le joueur choisit à présent la carte qu'il veut gagner : soit une carte de construction, soit une carte dirigeable. Il la choisit en fonction de sa réserve de dés sur son tableau d'entreprise (voir « gagner une carte »). Lors de la mise en place du matériel, les cartes dirigeable ont été superposées en 3 couches. Un joueur ne peut revendiquer qu'une carte visible (c'est-à-dire au niveau supérieur).

Gagner une carte

C'est par un lancer de dés qu'une carte peut être gagnée. La carte que le joueur désigne, donne, dans sa partie supérieure, une double information. A droite, le résultat minimum qui doit être atteint lors du lancer de dés. A gauche, le nombre et la couleur des dés qui peuvent être utilisés pour obtenir le résultat recherché. Les cartes déjà acquises sur le tableau d'entreprise

Remarque : si on s'intéresse à une carte (construction ou dirigeable), le bon sens est de voir si on dispose d'une réserve de dés suffisante pour se lancer dans le défi. La place de cette carte sur le plateau ne joue aucun rôle.

Remarque : avant son lancer de dés, le joueur doit désigner clairement la carte qu'il cherche à gagner. Quand les dés ont été lancés, il ne peut en aucun cas désigner une autre carte.



Exemple : le nombre utilisable est de 2 dés blancs et le nombre à atteindre est 5 au minimum. Si on dispose d'un troisième dé blanc, on peut également l'utiliser mais, quand les dés auront été lancés, on ne pourra en sélectionner que 2 : les meilleurs naturellement !

Si le lancer de dés est satisfaisant, la carte gagnée est posée sur le tableau d'entreprise du joueur. Dès cet instant, le joueur dispose d'un dé rouge supplémentaire (illustré sur le bas de la carte) pour gagner ses prochaines cartes.

indiquent au joueur la couleur et le nombre de dés dont il dispose. Il prend dans la réserve générale les dés qui correspondent précisément à cette situation.

Mais attention ! Un joueur ne peut jamais utiliser plus de 3 dés d'une même couleur.

Le joueur prend les dés en main et les lance. Le lancer est unique : le joueur ne peut pas rejouer un dé. On constate ensuite si le résultat recherché est atteint, c'est-à-dire au minimum le nombre inscrit en haut à droite de la carte.

Si un joueur utilise davantage de dés que le nombre prescrit par la carte, il ne peut comptabiliser, pour chaque couleur, qu'un nombre de dés égal au nombre illustré en haut à gauche de la carte. A lui de choisir les meilleurs nombres (voir illustration à droite).

Résultat atteint

Si la somme des dés retenus est égale ou supérieure au nombre prescrit par la carte, le joueur reçoit la carte et la pose sur la case correspondante de son tableau d'entreprise.

Si sur cette case se trouve déjà une carte de construction, la carte en place est écartée (elle sort du jeu) et la nouvelle carte acquise prend sa place.

Si le joueur gagne une carte dirigeable, le joueur la pose sur la case prévue pour les dirigeables de son tableau d'entreprise. S'il s'y trouve déjà des cartes, elles restent en place et la nouvelle carte est posée par au-dessus. Le joueur reçoit en outre le vaisseau en bois ;

Si le résultat aux dés est inférieur au nombre à atteindre, le joueur peut y ajouter les bonus dont il dispose :

- jeton « bonus » * (au maximum 1 jeton par lancer de dés) : valeur « + 1 »
- s'il est en possession du dirigeable en bois : « + 1 »
- s'il possède une carte moteur, pour certaines couleurs de dé, des bonus « + 1 » ou « + 2 » sont disponibles

* après usage, le jeton retourne dans la réserve générale.

Si, malgré ce(s) bonus, le résultat n'est pas atteint, la carte n'est pas gagnée et reste en place.

Résultat manqué aux dés

Lorsqu'un joueur ne réussit pas à gagner une carte, il reçoit un jeton « bonus » de la réserve (s'il n'y en a plus, il n'en reçoit pas).

Droit de rejouer

Un joueur peut rejouer immédiatement (égal qu'il ait réussi ou non à gagner une carte) si, son tour de jeu étant fini, il restitue 3 jetons « bonus » à la réserve. Dans ce cas, il rejoue en accomplissant les 2 actions : découvrir une carte et gagner une carte.

S'il ne possède pas au moins 3 jetons "bonus" ou ne désire pas rejouer immédiatement, son tour de jeu s'arrête et c'est au suivant de jouer.

Remarque : les dés sont toujours pris et remis dans la réserve.

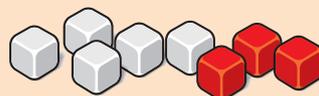


Les cartes sur le tableau d'entreprise montrent que le joueur dispose de 3 dés. Il les utilise tous les trois et obtient : $3 \cdot 2 \cdot 2$.

Parmi ceux-ci, il sélectionne les plus hautes valeurs car seuls 2 dés blancs peuvent être retenus pour atteindre le nombre prescrit par la carte. Mis en ensemble, les dés 3 et 2 font bien 5. Le joueur reçoit la carte.



Le joueur voudrait gagner la carte "moteur" (voir au-dessus). A sa disposition, 3 dés rouges et 5 dés blancs + 1 dé blanc imaginaire (explication plus loin).



Pour gagner la carte, il a besoin d'un dé noir. D'une part, il ne peut utiliser ses 6 dés blancs puisque le maximum dans une couleur est de 3 ; d'autre part, c'est sur les dés noirs que se trouvent les plus hautes valeurs (le 6 et le 8). Grâce au pouvoir de sa carte « matériel », il transforme 3 dés blancs en 1 dé noir. Il dispose à présent des 3 couleurs pour tenter de gagner la carte « moteur ».



Il lance 3 dés rouges et le dé noir. Il ne lance pas de dés blancs car son dé imaginaire affiche déjà un « 3 », ce qui représente le résultat optimum avec un dé blanc.

Son résultat est le suivant : $5+6+3=14$ auquel il ajoute un jeton « bonus ». Il atteint ainsi 15, prend la carte gagnée et la pose sur son plateau, tout en mettant hors jeu celle qui se trouvait déjà sur la case « moteur » de son tableau d'entreprise.



Remarque : vous trouverez un aperçu des différentes cartes de construction et une description de leurs avantages en page 6 de cette règle.

Remarque : on peut jouer plusieurs tours l'un à la suite de l'autre, et cela tant qu'on paie 3 jetons "bonus" par tour joué.

Les quatre parties du « Hindenburg »

Si, sur un case de la zone des dirigeables, apparaît l'image du « Hindenburg D-LZ129 » (autrement dit que les 3 cartes d'un même talon ont été gagnées), il devient permis dès ce moment de construire une des quatre parties du « Hindenburg », illustré dans la zone supérieure du plateau.

On gagne une partie du « Hindenburg » de la même manière qu'une carte dirigeable. Le nombre à atteindre, les dés pouvant être utilisés et les points de victoire que cette partie rapporte sont inscrits sur le plateau, dans la case convoitée.

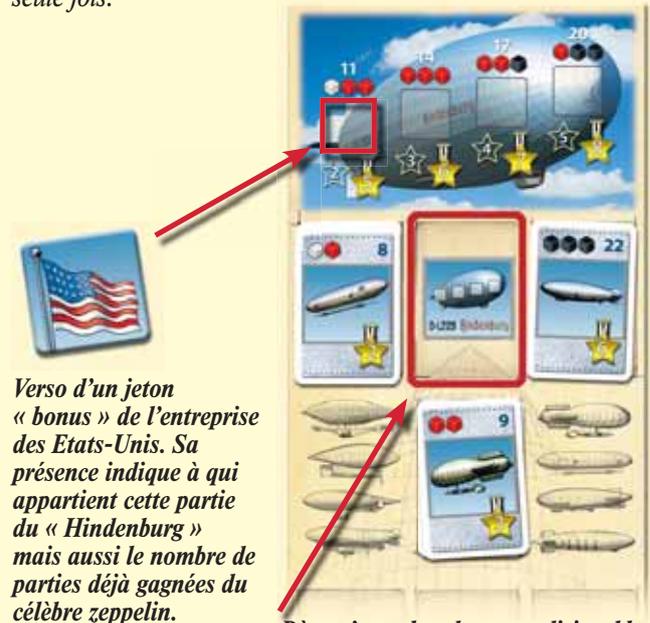
Si un joueur gagne aux dés une partie du « Hindenburg », il prend un de ses jetons « bonus » dans la réserve générale et le pose, côté verso, sur la partie du « Hindenburg » qu'il vient de gagner. (S'il n'y a plus de jeton « bonus » de son entreprise dans la réserve, il en prend un sur son tableau personnel). Il reçoit, en outre, le **dirigeable en bois**.

Attention : à partir de ce moment, un joueur ne reçoit le dirigeable en bois que lorsqu'il gagne une autre partie du « Hindenburg »!

Chaque partie gagnée du « Hindenburg » rapporte des points de victoire. La valeur la plus haute est prise en compte si les 4 parties du « Hindenburg » ont été acquises par des joueurs. La valeur la plus basse est d'application si le jeu finit et que les 4 parties n'ont pas été acquises.

Remarque : l'acquisition par les dés d'une partie du « Hindenburg » se déroule de la même manière que l'acquisition d'une carte de construction ou d'une carte dirigeable.

Chaque partie du « Hindenburg » ne peut être gagnée qu'une seule fois.



Verso d'un jeton « bonus » de l'entreprise des Etats-Unis. Sa présence indique à qui appartient cette partie du « Hindenburg » mais aussi le nombre de parties déjà gagnées du célèbre zepppelin.

Dès qu'un talon de cartes dirigeable est épuisé, l'illustration du « Hindenburg » apparaît. Dès ce moment, il est permis d'essayer de gagner aux dés une partie du « Hindenburg ».

Fin de jeu et décompte

La partie finit, après un tour de jeu,

- a) soit s'il ne reste au maximum qu'une seule carte sur les 4 cases de la zone des dirigeables ;
 - b) soit si les 4 parties du « Hindenburg » ont été gagnées.
- On procède alors à un décompte des points de victoire.

Décompte

Tous les joueurs comptent à présent leurs points de victoire. Ceux-ci sont illustrés par les chiffres dans les étoiles jaunes qu'on trouve sur certaines cartes de construction, sur les cartes dirigeable et sur les parties du « Hindenburg ». Le joueur qui totalise le plus de points, gagne la partie.

En cas d'égalité, on départage les joueurs sur leur nombre de cartes dirigeable. Une partie du « Hindenburg » vaut pour 1 dirigeable.

Remerciements de l'auteur aux personnes qui ont testé le jeu : 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 et tant d'autres qui ne sont pas cités.



Cette carte rapporte 3 points de victoire.

Cette carte rapporte 2 points de victoire.

Remarque : les points de victoire sont notifiés dans des étoiles dorées sur toutes les cartes dirigeable ainsi que sur certaines cartes de construction. On en trouve également sur les 4 parties du « Hindenburg ». Les valeurs les plus hautes sont attribuées si les 4 parties du « Hindenburg » ont été gagnées (même par des joueurs différents). Les valeurs les plus basses sont attribuées si la partie se termine avant que la 4ème partie ne soit gagnée par un joueur.

Remarque : en cours de jeu, certaines cartes de construction déjà posées sur le tableau d'entreprise d'un joueur, sont remplacées par des cartes de même catégorie dont les valeurs sont meilleures. Les anciennes cartes sont écartées et les points de victoire qu'elles affichaient, sont perdus.

Aperçu et description des cartes de construction



Les cartes "financiers" ont une bordure lilas.

Elles apportent 1 à 3 dés supplémentaires au joueur qui les gagne.

Certaines cartes de construction, dans les 6 catégories, rapportent aussi des points de victoire si on les possède en fin de partie (présence d'une étoile dorée).

Exemple :
La carte de gauche rapporte au joueur 1 dé blanc, 1 dé rouge et 1 dé noir.

La carte de droite lui rapporte 1 dé blanc auquel s'ajoute 3 points de victoire si le joueur possède cette carte en fin de partie.



Les cartes "hangars" ont une bordure jaune.

Elles rapportent 1 ou 2 dés supplémentaires au joueur qui les gagne.

Exemple :
La carte gauche rapporte 1 dé blanc supplémentaire.

La carte droite rapporte 1 dé noir supplémentaire.



Les cartes "commandants" ont une bordure brune.

Elles apportent 1 ou 2 dés supplémentaires au joueur qui les gagne.

Un commandant apporte en outre (une seule fois et au moment précis où la carte est acquise) de 1 à 3 jetons « bonus » que le joueur prend dans la réserve.

Exemple :
La carte de gauche rapporte au joueur 1 dé noir et, une seule fois, 2 jetons « bonus ».

La carte de droite rapporte 1 dé blanc et, une seule fois, 2 jetons « bonus ».

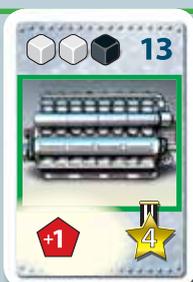
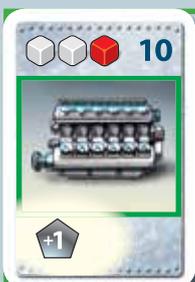


Les cartes "ingénieurs" ont une bordure orange.

Elles rapportent au joueur un dé « imaginaire » dont la valeur est fixe et réelle. Ce dé ne doit pas être jeté mais compte, si le joueur en décide ainsi, pour 1 des 3 dés de la même couleur. Ce dé peut également faire partie des dés qui sont échangés pour en avoir un autre (voir carte « matériel »)

Exemple :
La carte de gauche rapporte un dé rouge imaginaire dont la valeur est « 4 ».

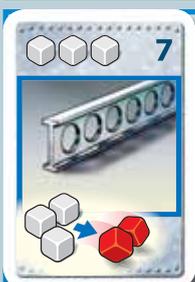
La carte droite rapporte 1 dé imaginaire noir dont la valeur est « 7 ».



Les cartes « moteurs » ont une bordure verte. Elles rapportent au joueur qui les gagne un bonus de « +1 » ou « +2 » si la couleur de ce dé est présente parmi les dés qui peuvent être lancés. Sur certaines cartes « moteurs », le dé, s'il est de couleur grise, est valable pour les 3 couleurs. En résumé, le symbole noir vaut pour le dé noir, le symbole rouge vaut pour le dé rouge, le symbole blanc vaut pour le dé blanc et le symbole gris vaut pour une couleur au choix.)

Exemple : La carte gauche rapporte un bonus de « +1 » pour chaque lancer de dés, quelque soit la couleur des dés utilisés.

La carte de droite rapporte un bonus de « +1 » pour chaque lancer de dés, s'il y a au moins un dé rouge qui est utilisé.



Les cartes "matériel" ont une bordure bleue.

Elles rapportent au joueur qui les gagne le droit d'échanger, avant un lancer, un groupe de dés contre un ou plusieurs dés d'une autre couleur. Ce droit est valable avant chaque lancer de dés, aussi longtemps que le joueur possède la carte. Le joueur décide chaque fois de l'utilité de recourir à cet avantage.

Exemple :
La carte gauche permet d'échanger 3 dés blancs contre 2 dés rouges.

La carte droite permet d'échanger 2 dés rouges contre 1 dé noir.

GIGANTEN DER LÜFTE 1.0

2 à 4 | 45 mm > avoir le plus de PV

→ **préparation** | Les cartes **zeppelin** : placer f.v. sur chacune des 4 cases du chantier, 1 foncée, puis 1 medium, et enfin 1 claire. Cartes restantes écartées | **Pioche "Recherche"** = cartes foncées en dessous + carte "change of Era" + cartes medium | Sur sa **compagnie** (plateau) chacun place sa **nationalité** (face "1 dé blanc) + 1 **carte Recherche claire**. Cartes claires restantes placées (et complétées avec pioche Recherche) pour occuper 6 cases du plateau de recherche (selon couleur, en commençant par la gauche).

Tour de jeu (3 phases enchainées par chaque joueur)

① RÉVELER UNE CARTE RECHERCHE

Piocher la première carte et la **placer dans la rangée correspondante**, sur le premier espace libre à partir de la gauche.

—memo si rangée complète, défausser d'abord 1ere carte, décaler les 2 suivantes vers la gauche et placer nouvelle carte

—memo si la carte "change of Era" est révélée (puis écartée), tous les joueurs retournent leur tuile "nationalité" (+1 dé rouge)

② ACQUÉRIR UNE CARTE (ZEPPELIN OU RECHERCHE)

Le joueur désigne la carte qu'il souhaite obtenir et bénéficie d'un **seul jet de dés** pour l'acquérir, selon exigences de la carte et à **condition qu'il dispose des dés** requis dans sa compagnie.

• **lancer au min. la combinaison indiquée** (en haut à gauche).

Selon les capacités de sa compagnie, le joueur peut **lancer plus de dés que requis** : son jet peut comporter au maximum 3 dés par couleur demandée sur la carte (*note : il n'y a que 3 dés par couleur!*).

• **calculer le score** : si le joueur a lancé plus de dés que la combinaison requise, il écarte les dés excédentaires les plus faibles. Il fait la somme des dés restants et éventuellement + 1pt contre un seul jeton bonus (remis dans la réserve) + 2pts s'il possède le zeppelin en bois + 1-2pts/carte moteur sur son plateau.

• **S'il atteint ou dépasse le score demandé sur la carte**, il place la carte acquise sur son plateau, sur la case appropriée (*cf couleur*).

↳ carte expansion : si case occupée, défausser la carte présente

↳ carte zeppelin : si case occupée, la poser sur carte(s) présente(s).

Prendre également le marqueur en bois "**Zeppelin**"

• **S'il n'atteint pas le score**, il gagne un jeton bonus (s'il en reste).

✧ CONSTRUCTION DE L'HINDENBURG

Dès qu'une case de l'usine zeppelin est vide (les 3 cartes ont été acquises), **il est possible de construire une étape de l'Hindenburg**

↳ **si l'étape est complétée** : le joueur pose son marqueur et prend le zeppelin en bois

—memo à partir de cet instant, c'est le seul moyen pour avoir le zeppelin en bois.

—memo Des PV différents seront attribuées selon que l'Hindenburg est totalement construit ou non.

③ JOUER UN TOUR SUPPLÉMENTAIRE (FACULTATIF)

Défausser 3 jetons bonus : J. refait immédiatement phases 1 et 2

Fin de la partie

S'il reste au maximum 1 carte sur chacune des 4 cases de l'usine des zeppelins

OU si la 4e étape de construction de l'Hindenburg est complétée

Score : additionner chiffres sur les étoiles des cartes acquises (y compris cartes Zeppelin cachées) + Hindenburg

—memo si égalité, gagne celui qui a construit le plus de zeppelin (chaque étape de l'Hindenburg compte pour 1)

GIGANTEN DER LÜFTE 1.0

2 à 4 | 45 mm > avoir le plus de PV

→ **préparation** | Les cartes **zeppelin** : placer f.v. sur chacune des 4 cases du chantier, 1 foncée, puis 1 medium, et enfin 1 claire. Cartes restantes écartées | **Pioche "Recherche"** = cartes foncées en dessous + carte "change of Era" + cartes medium | Sur sa **compagnie** (plateau) chacun place sa **nationalité** (face "1 dé blanc) + 1 **carte Recherche claire**. Cartes claires restantes placées (et complétées avec pioche Recherche) pour occuper 6 cases du plateau de recherche (selon couleur, en commençant par la gauche).

Tour de jeu (3 phases enchainées par chaque joueur)

① RÉVELER UNE CARTE RECHERCHE

Piocher la première carte et la **placer dans la rangée correspondante**, sur le premier espace libre à partir de la gauche.

—memo si rangée complète, défausser d'abord 1ere carte, décaler les 2 suivantes vers la gauche et placer nouvelle carte

—memo si la carte "change of Era" est révélée (puis écartée), tous les joueurs retournent leur tuile "nationalité" (+1 dé rouge)

② ACQUÉRIR UNE CARTE (ZEPPELIN OU RECHERCHE)

Le joueur désigne la carte qu'il souhaite obtenir et bénéficie d'un **seul jet de dés** pour l'acquérir, selon exigences de la carte et à **condition qu'il dispose des dés** requis dans sa compagnie.

• **lancer au min. la combinaison indiquée** (en haut à gauche).

Selon les capacités de sa compagnie, le joueur peut **lancer plus de dés que requis** : son jet peut comporter au maximum 3 dés par couleur demandée sur la carte (*note : il n'y a que 3 dés par couleur!*).

• **calculer le score** : si le joueur a lancé plus de dés que la combinaison requise, il écarte les dés excédentaires les plus faibles. Il fait la somme des dés restants et éventuellement + 1pt contre un seul jeton bonus (remis dans la réserve) + 2pts s'il possède le zeppelin en bois + 1-2pts/carte moteur sur son plateau.

• **S'il atteint ou dépasse le score demandé sur la carte**, il place la carte acquise sur son plateau, sur la case appropriée (*cf couleur*).

↳ carte expansion : si case occupée, défausser la carte présente

↳ carte zeppelin : si case occupée, la poser sur carte(s) présente(s).

Prendre également le marqueur en bois "**Zeppelin**"

• **S'il n'atteint pas le score**, il gagne un jeton bonus (s'il en reste).

✧ CONSTRUCTION DE L'HINDENBURG

Dès qu'une case de l'usine zeppelin est vide (les 3 cartes ont été acquises), **il est possible de construire une étape de l'Hindenburg**

↳ **si l'étape est complétée** : le joueur pose son marqueur et prend le zeppelin en bois

—memo à partir de cet instant, c'est le seul moyen pour avoir le zeppelin en bois.

—memo Des PV différents seront attribuées selon que l'Hindenburg est totalement construit ou non.

③ JOUER UN TOUR SUPPLÉMENTAIRE (FACULTATIF)

Défausser 3 jetons bonus : J. refait immédiatement phases 1 et 2

Fin de la partie

S'il reste au maximum 1 carte sur chacune des 4 cases de l'usine des zeppelins

OU si la 4e étape de construction de l'Hindenburg est complétée

Score : additionner chiffres sur les étoiles des cartes acquises (y compris cartes Zeppelin cachées) + Hindenburg

—memo si égalité, gagne celui qui a construit le plus de zeppelin (chaque étape de l'Hindenburg compte pour 1)