

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)