

Luftschiffe

von Plories

Spielerzahl: 2-12

Kategorie: Rennspiel

Komplexität: Einfach

Aufwand: Gering

Benötigtes Spielmaterial

Bei 7-12 Spieler: 1 Würfel (6-seitig), 12 verschiedene Spielsteine

Bei 2-6 Spieler: 2 Würfel (6-seitig), 12 Spielsteine in 6 verschiedenen Farben

Spielmaterial inbegriffen

1 Spielanleitung, 1 Spielfeld a 2x A4, 24-72 Aktionskarten, 9 Spezialkarten, 12 Ereigniskarten, 12 Ereignischips (8 leere Chips, 4 Nebel)

Hintergrund

Das alljährliche Luftschiffrennen steht an. Dabei führt der Weg zuerst durch den düsteren Sumpf, danach an den grauen Bergen vorbei und zum Schluss durch den nebligen Canyon. Wer wird sein(e) Luftschiff(e) als erster ins Ziel bringen und die Goldmedaille gewinnen?

Ziel

Wenn alle Luftschiffe eines Spielers das Ziel erreicht oder durchquert haben, hat dieser gewonnen. Die Runde wird aber zu Ende gespielt, sodass es auch mehrere Gewinner geben kann.

Wichtig: Deshalb ist es wichtig, dass ihr euch merkt, wer das Spiel begonnen hat!

Alternative für 2-6 Spieler: Wenn ihr wollt, könnt ihr auch nach Punkten spielen. So würde z.B. bei 6 Spielern das erste Luftschiff 6 Punkte erhalten, das zweite 5 Punkte usw. Gewonnen hat derjenige, der zum Schluss die meisten Punkte hat.

Spielvorbereitung

Alle Spezialkarten (S), Ereigniskarten (?) und Aktionskarten (leere Rückseite) werden jeweils getrennt gemischt und verdeckt als Stapel neben das Spielfeld gelegt.

Jeder Spieler erhält:

- Bei 2-6 Spieler: 2 Luftschiffe
- Bei 7-12 Spieler: 1 Luftschiff

Es wird sich – wie auch immer – geeinigt, wer welche Startposition (S) erhält und wer anfängt. (Ob ihr das auswürfelt und der Reihe nach eure Startposition wählt oder komplett zufällig, ist euch überlassen.)

Nur Felder mit einem S gelten als valide Startpositionen!

Fairerweise sollte kein Spieler beide seiner Luftschiiffe auf der ersten Reihe oder beide auf der zweiten Reihe starten.

Hinweis: Die erste Reihe des Starts ist mit einem großen S markiert, die zweite Reihe mit einem kleinen S.

Wichtig: Wer der Startspieler ist, sollte immer im Hinterkopf der Spieler bleiben, um zu wissen, bei welchem Spieler eine Würfelrunde vorüber ist. (Wichtig bei Tankstellen und dem Ziel!)

Jeder Spieler zieht 4 Aktionskarten und behält 3 davon auf der Hand.

Alternative: Wenn euch das zu zufällig ist, könnt ihr auch festlegen, dass sich jeder aussuchen darf, welche Aktionskarten er bekommen möchte.

Bei mehr als 6 Spieler:

- Jene Spieler, deren Luftschiiffe sich in der zweiten Startreihe befinden, erhalten 1 zusätzliche Aktionskarte.
- **Wichtig:** Die Spielerreihenfolge muss so gewählt werden, dass der Spieler aus der ersten Startreihe vor dem Spieler direkt hinter ihm an der Reihe ist, damit kein Spieler am Anfang aussetzen muss.

Spielablauf

Die Spieler sind der Reihe nach mit Würfeln und Setzen dran.

Würfeln und Setzen

Bei 2-6 Spieler: Es wird mit 2 Würfeln gewürfelt. Hier musst du nach dem Wurf entscheiden, welchen Würfelwurf du für welches Luftschiiff verwenden möchtest. Aufteilen eines Würfelwurfs ist nicht erlaubt. Welches Luftschiiff du als erstes und welches als zweites bewegst, ist dir überlassen und kannst du jede Runde aufs Neue ändern.

Bei 7-12 Spieler: Es wird mit 1 Würfel gewürfelt.

Beim Bewegen muss Folgendes berücksichtigt werden:

- Die gewürfelte Augenzahl kann nur komplett in eine Richtung gesetzt werden: nach rechts, links, runter, hoch, aber nicht diagonal! D.h., bei z.B. einer 4 darfst du dich 4 Felder nach rechts oder 4 Felder runter usw. bewegen. Du darfst dich aber nicht 2 Felder runter und 2 Felder nach rechts bewegen!
- Es muss immer voll ausgesetzt werden, was gewürfelt wurde. Es kann also nicht z.B. bei einer gewürfelten 5 einfach nur eine 3 gesetzt werden, weil z.B. etwas im Weg ist.
- Es kann nicht durch Luftschiiffe und andere Hindernisse (siehe „Auf der Rennbahn“) gezogen oder darauf stehen geblieben werden.
- Wenn du möchtest, kannst du auch einen oder beide Würfelwürfe verfallen lassen. Du musst also nicht setzen!

Aktionskarten

Es gibt drei verschiedene Arten von Aktionskarten:

- Seitenboost: 1 bis 2 Felder seitwärts zur gegenwärtigen Bewegung (nur in eine Richtung)
- Boost: 2 Felder zusätzlich vor
- Bremssegel: 1 oder 2 Felder zurück

Pro Zug ist maximal 1 Aktionskarte erlaubt, auch wenn du 2 Luftschiffe besitzt.

Aktionskarten können jederzeit beim Setzen angewandt werden. D.h., wenn du z.B. eine 4 gewürfelt hast, kannst du zunächst dein Luftschiff 2 Felder bewegen, dann deine Aktionskarte benutzen, z.B. mit einem Seitenboost zur Seite ausweichen und dann mit demselben Luftschiff 2 Felder weitergehen.

Die Anwendung der Aktionskarte orientiert sich stets nach der aktuellen Setzrichtung des Luftschiffes. Möchtest du dein Luftschiff zum Beispiel nach rechts bewegen, kannst du den Boost auch nur nach rechts, das Bremssegel nur nach links und den Seitenboost nur nach unten oder oben benutzen.

Auf der Rennbahn

Tankstelle (T): Wenn eines deiner Luftschiffe eine Tankstelle erreicht oder überfliegt, kannst du sofort deine Aktionskarten auffrischen. D.h., gib so viele Aktionskarten ab, wie du möchtest und ziehe dann so viele Aktionskarten, bis du wieder 3 auf der Hand hast. Eine Tankstellenreihe kann lediglich ein Mal im ganzen Spiel benutzt werden. Da es bloß 2 Tankstellenreihen gibt, kann ein Spieler nur 2 Mal im Spiel seine Aktionskarten auffrischen.

Hindernis (█): Auf oder durch diese Felder darf sich kein Luftschiff bewegen.

Nebel (▨): Ein Nebelfeld kann nicht ohne weiteres durchquert werden. Ein Luftschiff muss darauf stehen bleiben, egal was gewürfelt wurde und darf sich erst in der nächster Runde wieder bewegen.

Ereignis (?): Trifft ein Luftschiff auf ein Fragezeichen, zieht der Spieler eine Ereigniskarten. Dabei kann Folgendes offenbart werden:

- Nebel: Wirkt sofort wie ein Nebelfeld. Lege hierfür ein Nebelchip auf das Feld.
- Aktionskarte (Bremssegel, Boost, Steuerdüsen): Sie kann wie eine normale Aktionskarte behalten und verwendet werden.
- Nichts: Es passiert nichts; wie erstaunlich.
- Gewitter: Das Luftschiff muss sofort anhalten und darf sich erst übernächste Runde wieder bewegen.

Wichtig: Falls es sich bei dem Ereignis um kein Nebel handelt, wird ein leerer Chip auf das Feld gelegt. Es wird somit ab sofort wie ein normales Feld behandelt.

Spezialkarten

Der Spieler, dessen Luftschiff eine Tankstellenreihe als erstes erreicht oder durchquert, darf eine Spezialkarte ziehen. Gelingt dies mehreren Spielern in einer Runde, erhalten die ersten 4 eine Spezialkarte. Bei mehr als 6 Spielern kann diese Zahl auch gerne erhöht werden.

Für Spezialkarten gelten dieselben Regeln wie für Aktionskarten, außer dass diese bei Benutzung nicht abgegeben werden müssen.

Spezialkarten geben folgende Boni:

- Segel: Ein Mal pro Runde kann eines deiner Schiffe 2 Felder rückwärts gesetzt werden.
- Boostantrieb: Ein Mal pro Runde kann eines deiner Schiffe irgendeine Bewegung um 1 erhöhen.
- Geisterschiff: Pro Runde kannst du eines deiner Schiffe kurz zu einem Geisterschiff machen und so durch ein anderes Schiff hindurchfliegen. Es ist dabei nicht erlaubt auf einem Feld mit einem Luftschiiff stehen zu bleiben. Hindernisse, Gewitter und Nebel beeinträchtigen das Geisterschiff dennoch.