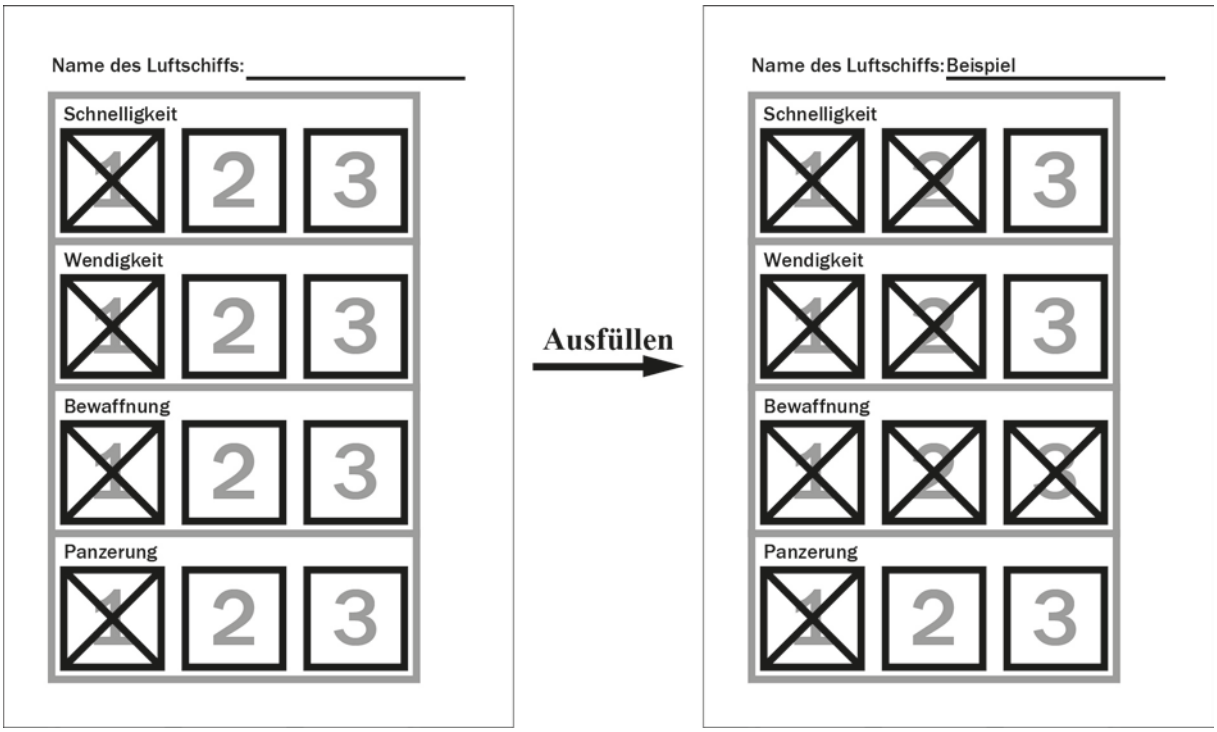
# Regeln für das Luftschiff-Minispiel

**Eigene Luftschiffe** werden durch **blaue**, **verbündete Luftschiffe** durch **grüne** und **gegnerische Luftschiffe** durch **rote** Spielfiguren dargestellt.

**Verbündete** und **gegnerische Luftschiffe** werden von dem **Spielleiter** gespielt.

Jedes Luftschiff hat die **Eigenschaften Schnelligkeit**, **Wendigkeit**, **Bewaffnung** und **Panzerung**, die jeweils die **Stufen 1 bis 3** haben können.
Bei jedem Luftschiff hat jede Eigenschaft **mindestens** die **Stufe 1**.

Die Stufen der Eigenschaften eines Luftschiffs müssen vor seinem Einstieg in das Spiel durch das **Ausfüllen** eines **Eigenschaftenbogens** mit **bis zu vier zusätzlichen Kreuzen** bestimmt werden.



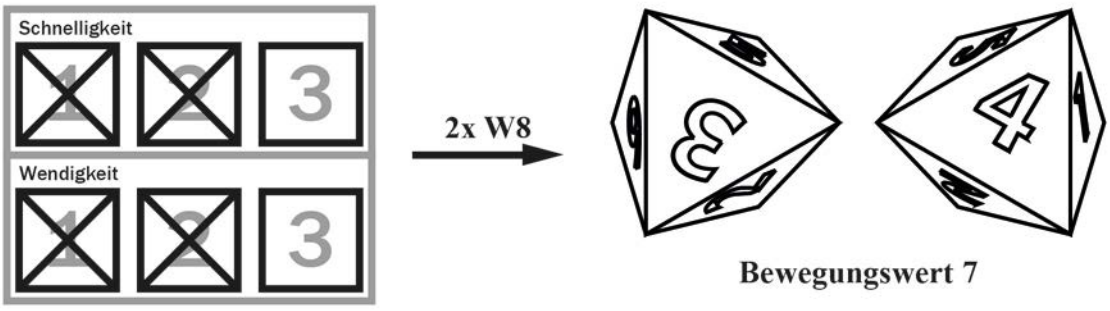

Der **Ablauf** einer **Spielrunde** ist:

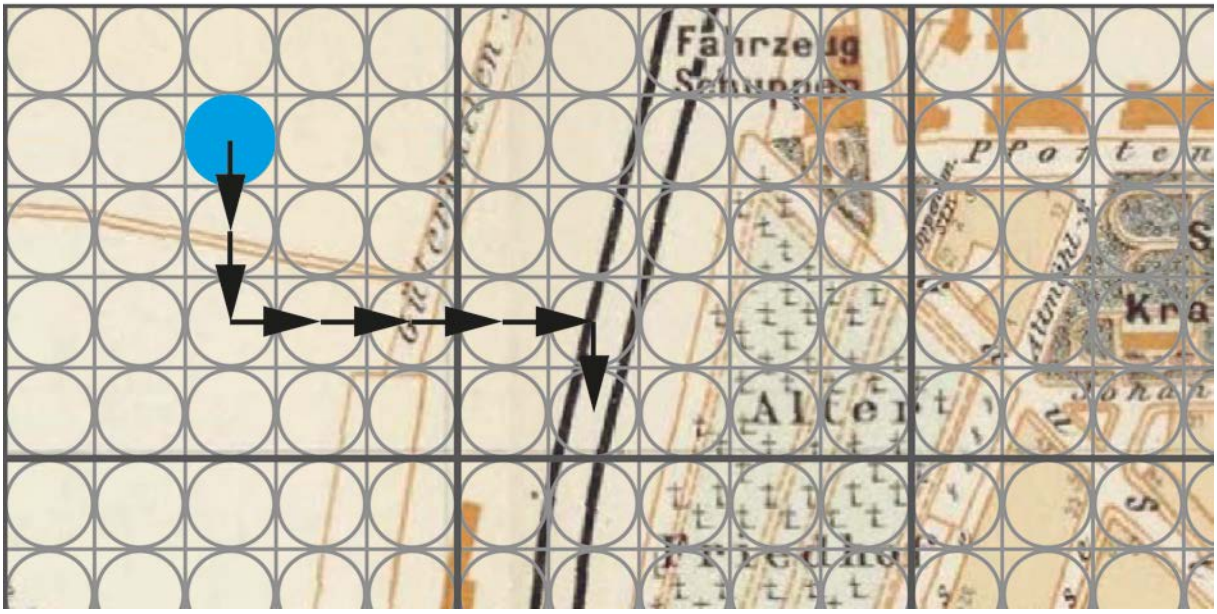
1. **eigene Luftschiffe**: zuerst **Bewegungsphase** und danach **Kampfphase**
2. **verbündete Luftschiffe**: zuerst **Bewegungsphase** und danach **Kampfphase**
3. **gegnerische Luftschiffe**: zuerst **Bewegungsphase** und danach **Kampfphase**

## Die Bewegungsphase

In der **Bewegungsphase** wird für jedes Luftschiff durch **Würfeln** bestimmt, wie hoch sein **Bewegungswert** ist.

Bei **Schnelligkeitsstufe 1** wird in der Bewegungsphase mit einem **W4-Würfel**, bei **Stufe 2** mit einem **W8-Würfel** und bei **Stufe 3** mit einem **W12-Würfel** gewürfelt.
Bei **Wendigkeitsstufe 1** wird in der Bewegungsphase mit **einem**, bei **Stufe 2** mit **zwei** und bei **Stufe 3** mit **drei** der **durch die Schnelligkeitsstufe bestimmten Würfel** gewürfelt.

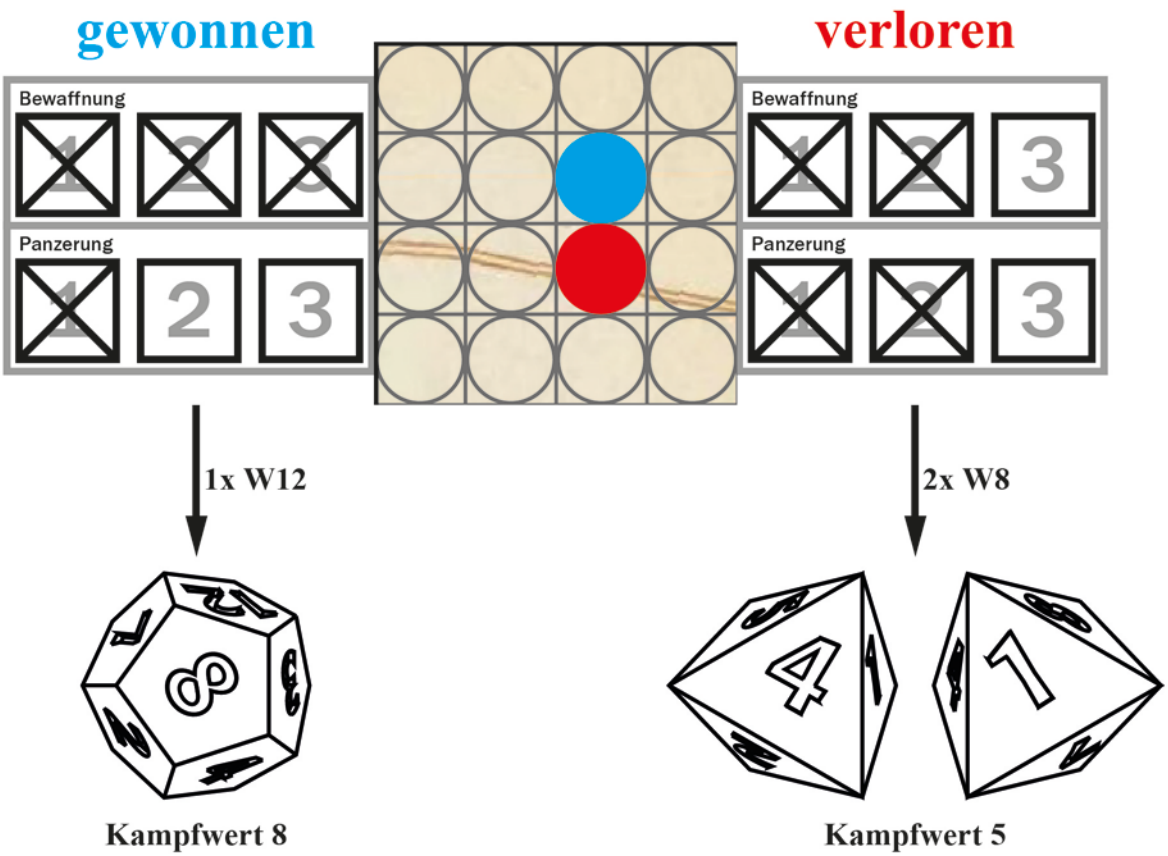


## Die Kampfphase

In der **Kampfphase** wird für jedes Luftschiff durch **Würfeln** bestimmt, wie hoch sein **Kampfwert** ist.

Bei **Bewaffnungsstufe 1** wird in der Kampfphase mit einem **W4-Würfel**, bei **Stufe 2** mit einem **W8-Würfel** und bei **Stufe 3** mit einem **W12-Würfel** gewürfelt.
Bei **Panzerungsstufe 1** wird in der Kampfphase mit **einem**, bei **Stufe 2** mit **zwei** und bei **Stufe 3** mit **drei** der **durch die Bewaffnungsstufe bestimmten Würfel** gewürfelt.

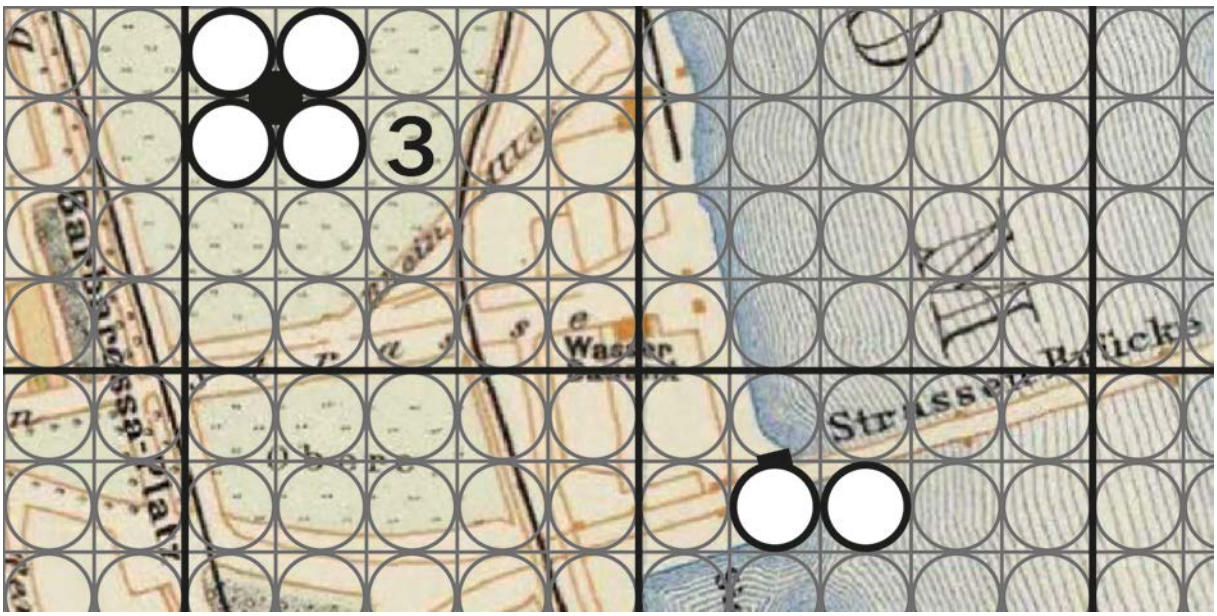



Bei **gleich großen Kampfwerten**, gewinnt **keins** der gegeneinander kämpfenden Luftschiffe.
Wenn **mehrere** Luftschiffe gegen **ein** Luftschiff kämpfen, dann werden ihre **Kampfwerte zusammengezählt**.
Jedes Luftschiff kann in **einer Kampfphase** nur **einmal kämpfen**.

Ein Luftschiff, das einen Kampf **verloren** hat, ist **bewegungs-** und **kampfunfähig**.

Um ein **bewegungs-** und **kampfunfähiges** Luftschiff zu **reparieren**, muss es zu einem **Luftschiffhafen** oder einen **Anlegeturm abgeschleppt** werden und dort für **eine Spielrunde anlegen** und **aussetzen**.

Die **Anlegeplätze** werden durch **weiße Spielfelder** dargestellt.




Jedes Luftschiff kann andere Luftschiffe **abschleppen**. Dabei wird der **Bewegungswert** des **abschleppenden Luftschiffs halbiert** und bei einem **ungeraden Bewegungswert kaufmännisch aufgerundet**.