

# Sonderkarten

## Ausrüstungs-Flugkarten

### Turbo

(8x im Spiel)

- ◊ Wer: Kapitän
- ◊ Was: 1 Turbokarte bewältigt 1 beliebige Herausforderung.



## Aktions-Flugkarten

### Unfreiwilliger Ausstieg

(2x im Spiel)

- ◊ Wer: Alle Insassen
- ◊ Wann: Nach Flugphase 2 „Weiterfliegen oder Aussteigen“ und vor Flugphase 3 „Herausforderungen bestehen“.
- ◊ Was: Der gewählte Passagier muss das Luftschiff verlassen und eine Schatzkarte ziehen.



### Alternative Route

(2x im Spiel)

- ◊ Wer: Alle Insassen
- ◊ Wann: Während Flugphase 3 „Herausforderungen bestehen“.
- ◊ Was: Beliebige viele Würfel neu würfeln.



### Kaputter Antrieb

(2x im Spiel)

- ◊ Wer: Alle Spieler
- ◊ Wann: Während Flugphase 3 „Herausforderungen bestehen“.
- ◊ Was: Alle „Ruhige Reise“ neu würfeln.



### Raketentrucksack

(2x im Spiel)

- ◊ Wer: Alle Insassen
- ◊ Wann: Bei Absturz
- ◊ Was: 1 Schatzkarte der letzten Stadt.



## Aktions-Schatzkarten

### Magisches Fernglas

(4x im Spiel)

- ◊ Wer: Alle Insassen
- ◊ Wann: Bei Absturz
- ◊ Was: Sicherer, ruhiger Flug zur nächsten Stadt.
- ◊ Bei Spielende: 2 Punkte



# Der Flug

## Vor neuem Flug

- ◊ Ist der **Kapitän alleine**: Weiterfliegen oder aussteigen. Bei Ausstieg: Der Kapitän erhält 1 Schatz, eine neue Reise beginnt.
- ◊ Erreicht das Luftschiff die *Lichtstadt Meiji (25)*: Alle Insassen steigen aus, erhalten 1 Schatz (reihum) und eine neue Reise beginnt.

## Die fünf Flugphasen

1. **Kapitän**: Muss die Herausforderungen würfeln. Die Würfelanzahl der nächsten Stadt gilt.
2. **Passagiere**: Müssen sich entscheiden, ob sie weiterfliegen oder aussteigen.
  - Bei Ausstieg: Der Passagier verlässt das Luftschiff, erhält 1 Schatzkarte und wartet auf eine neue Reise.
  - Aktionskarten, die von den Insassen **nach** Phase 2 gespielt werden können: *Unfreiwilliger Ausstieg*
3. **Kapitän**: Muss Herausforderungen bestehen oder alle stürzen ab. 1 Ausrüstung muss je Herausforderung gespielt werden. Die Ausrüstung **muss** gespielt werden, wenn möglich.
  - Aktionskarten, die von den Insassen **in** Phase 3 gespielt werden können: *Alternative Route*



- Aktionskarten, die von allen **in** Phase 3 gespielt werden können: *Kaputter Antrieb*
  - Aktionskarten, die von den Insassen **nach** Phase 3 gespielt werden können: *Magisches Fernglas*, *Raketentrucksack*
4. **Kapitän**: Das Luftschiff bewegen.
    - Die Herausforderungen **bestanden**: Das Luftschiff fliegt zur nächsten Stadt und ein neuer Flug beginnt.
    - Die Herausforderungen **nicht bestanden**: Absturz des Luftschiffs und Platzierung auf der ersten Stadt ( $I^+$ ). Die Insassen erhalten keine Schatzkarten. Eine neue Reise beginnt.
  5. **Neuer Kapitän**
    - Bei **neuem Flug**: Der Insasse links vom Kapitän.
    - Bei **neuer Reise**: Der Spieler links vom Kapitän.