

A Lesen Sie bitte erst die Punkte 1 - 8 dieser Übersicht der Reihe nach durch. Auf der Rückseite dieses Blattes finden Sie dann die vollständige Spielregel (B).

AB DIE POST!

Spielübersicht



1 Sie sind ein tollkühner Draufgänger, den nichts erschrecken kann. Deshalb haben Sie auch den Job als "Postflieger" angenommen. Gefährlich ist die Route um das schroffe Bergmassiv und dazu dieses unberechenbare Wetter!

Windtabelle



Start

Innenbahn

Mittelbahn

Außenbahn

Ziel

Erfolgsleiste

Passagier

5 Bunte Kugeln bedeuten Rückenwind. Problemlos donnert Ihre Kiste über die Landschaft. Wie weit Ihr Flugzeug kommt, entnehmen Sie der Windtabelle (z.B. blau = 3 Felder)! Die Bahnen können Sie beliebig wechseln (A).

2 Vor sich sehen Sie die Flugroute mit den drei Bahnen. Natürlich werden Sie versuchen, die Strecke in neuer Rekordzeit zurückzulegen - auf der Innenbahn, die am gefährlichsten ist. Ihre Konkurrenten hängen Sie dabei locker ab! Vielleicht zockeln Sie aber lieber gemütlich und fast ungefährdet über die Außenbahn? Oder wählen Sie die goldene Mitte? Es ist Ihr Risiko!

6 Die schwarze Kugel aber löst einen Orkan aus: Alle Flugzeuge in der Luft werden beschädigt und machen eine Notlandung! Sie müssen sofort repariert werden (Karten abgeben). Den größten Schaden erleiden Flugzeuge auf der Innenbahn! - Wer nicht genügend Ersatzteile hat, muß sein Flugzeug verschrotten und am Start neu beginnen.

3 Ein eisernes Gesetz verlangt, daß ein Pilot nur starten darf, wenn er genügend Ersatzteile dabei hat. In den ersten Spielrunden sammeln Sie also Ersatzteilkarten. Haben Sie die vorgeschriebene Menge zusammen, können Sie Ihre Maschine zum Start rollen.

7 So wird das Spiel Runde um Runde fortgesetzt. Wer an der Reihe ist und fliegen will, muß den Orkanspender schütteln; wer Ersatzteile benötigt, muß Karten sammeln. Wer in einen Orkan gerät muß reparieren, also Karten abgeben. Wer will, kann unterwegs noch einen Passagier aufgeben, der Zusatzpunkte bringen kann.

4 Wenn sie fliegen wollen (beim Start und auf der Strecke) müssen Sie den "Orkanspender" schütteln und dann umdrehen: Eine Kugel taucht auf - sie zeigt die augenblicklichen Windverhältnisse!

8 Das Spiel endet, sobald das erste Flugzeug den Zielflughafen erreicht. Je nach Platzierung erhalten die Piloten Punkte (auf der Erfolgsleiste). Danach folgt sofort der nächste Flug - der Rückweg. Wer zuerst 15 Punkte gesammelt hat (nach 2 oder 3 Flügen), gewinnt das Spiel.



Ersatzteilkarten

Orkanspender

Passagierkarte

AB DIE POST!

Spielregel

Vor dem ersten Spiel sollten Sie die "Spielübersicht" (A) auf der Rückseite dieses Blattes lesen. Die Abbildung zeigt den Aufbau des Spielplans und Sie erfahren, worum es im Spiel geht.

Die "Spielregel" (B) auf dieser Seite enthält alle Regeln, die Sie für das Spiel benötigen. Nachdem Sie diese durchgelesen haben, können Sie sofort beginnen.

Ausführliche Beispiele und Wissenswertes über die Zeit der Postflieger finden Sie im „Flugbegleiter“ (C).

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält ein Flugzeug und einen Erfolgsstein in derselben Farbe.
- Die Flugzeuge werden auf den Startflugplatz und die Erfolgssteine auf das Startfeld der Erfolgsleiste gestellt.
- Die Karte „Unser erster Passagier“ wird aus dem Kartenstapel aussortiert und offen neben den Spielplan gelegt (siehe „Spielübersicht“).
- Die Ersatzteilkarten werden als gut gemischter Aufnahmestapel verdeckt neben dem Plan bereitgelegt.
- Der Orkanspender wird vorbereitet. Dazu wird der Schraubverschluß aufgedreht, je nach Mitspielerzahl die erforderlichen Windkugeln eingefüllt, und danach wieder fest verschlossen.

Anzahl der Spieler	Anzahl der Windkugeln im Orkanspender				
	grün	blau	rot	gelb	schwarz
3	1	2	2	1	2
4	2	2	2	2	2
5	2	3	3	2	2
6	3	3	3	3	2

Restliche Kugeln verbleiben in der Schachtel.

- Der jüngste Spieler beginnt. Nach ihm verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, wählt **eine** von zwei Möglichkeiten:

1. Ersatzteile beschaffen oder **2. Fliegen**

Da ein Spieler nur fliegen darf, wenn er genügend Ersatzteile besitzt, werden in den ersten Runden nur Ersatzteilkarten gezogen.

1. Ersatzteile beschaffen

- Wer Ersatzteile benötigt, nimmt die oberste **Ersatzteilkarte** vom verdeckten Aufnahmestapel und legt sie **offen** vor sich ab.
- Jeder kann beliebig viele Ersatzteilkarten sammeln, aber **Achtung:** Wer bereits zwei rote 3er hat und eine **dritte 3** zieht, verliert **alle** 3er-Karten. Sie werden auf einen offenen Ablagestapel gelegt.

Ist der Aufnahmestapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Aufnahmestapel neben den Plan gelegt.

2. Fliegen

- Um fliegen zu dürfen, benötigt man Ersatzteilkarten mit einem Gesamtwert von **mindestens 4 Punkten**.
- Wer fliegen möchte, schüttelt den **Orkanspender** und kippt ihn so, daß eine Kugel im Sichtfenster erscheint. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

a) Farbkugel: Rückenwind - Fliegen ist möglich!

Wie viele Felder man vorwärts fliegen darf, gibt die Windtabelle an:

grüne Kugel:	kaum Rückenwind:	2 Felder
blaue Kugel:	schwacher Rückenwind:	3 Felder
rote Kugel:	gemäßiger Rückenwind:	4 Felder
gelbe Kugel:	starker Rückenwind:	5 Felder

- Flugzeuge der Mitspieler dürfen überholt werden. Endet die Bewegung eines Flugzeuges aber auf einem besetzten Feld, muß es auf dem Feld **davor** stehenbleiben.
- Während des Fluges ist es erlaubt, die Bahnen beliebig zu wechseln.
- **Beim Start und bei der Landung darf das Flugzeug die Flugbahn jedoch nicht wechseln.**

Ein ausführliches Beispiel, wie geflogen wird, finden Sie im „Flugbegleiter“.

b) Schwarze Kugel: Orkan - Landen und Reparieren!

- Erscheint eine schwarze Orkan-Kugel sind alle Spieler betroffen.
- Kein Flugzeug wird vorgesetzt. Statt dessen muß jeder Spieler landen und sofort seine erlittenen Schäden reparieren. Abhängig von der Flugbahn, auf der sich sein Flugzeug befindet, muß jeder Ersatzteilkarten auf den Ablagestapel legen. Und zwar so viele, daß er die erforderlichen **Ersatzteilmittel** zusammenbekommt.

Das sind auf der	Innenbahn	8
	Mittelfeld	4
	Außenbahn	2

- Hat ein Spieler nicht die genau passende Anzahl Ersatzteilmittel, muß er mehr abgeben als gefordert sind. „Gewechselt wird jedoch nicht.“
- Es ist erlaubt, freiwillig mehr Punkte abzugeben, um eine rote 3 loszuwerden.
Bsp: Ein Spieler besitzt die Karten 2, 2, 3, 3. Er befindet sich auf der Mittelfeld und muß 4 Punkte abgeben. Statt der beiden 2er gibt er eine 2 und eine 3 ab, um beim späteren Nachziehen, nicht eine dritte 3 zu riskieren.
- Wer nicht genügend Ersatzteilmittel besitzt, muß **alle** seine Karten ablegen, und mit seinem Flugzeug vom Startfeld aus erneut beginnen.
- Spieler, die neu starten müssen oder nicht mehr genug Ersatzteile zum Fliegen haben, müssen in den nächsten Runden erst wieder Ersatzteilmittel ziehen.

3. Passagier aufnehmen

- Auf halber Strecke wartet ein Passagier. Der Spieler, der **zuerst** mit seinem Flugzeug über die **beiden** Felder links und rechts neben dem abgebildeten Fluggast zieht („siehe Spielübersicht“), darf die Karte „Unser erster Passagier“ vor sich ablegen. Diese bringt am Ende **Extrapunkte**.

- Muß er allerdings wegen eines Orkanschadens das Rennen erneut beginnen, wird die Passagierkarte wieder an ihren Platz neben den Spielplan zurückgelegt und kann dann wieder von jedem Spieler aufgenommen werden.
Ein ausführliches Beispiel wie der Passagier aufgenommen wird, finden Sie im „Flugbegleiter“

4. Ende eines Wettfluges

- Sobald das erste Flugzeug auf dem Zielflughafen gelandet ist (überflüssige Bewegungspunkte verfallen), werden Punkte für die Platzierung vergeben. Die Spieler setzen ihre Erfolgssteine auf der Erfolgsleiste so viele Felder voran, wie sie **Platzierungspunkte** erhalten

Sieger:	7 Punkte	Vierter:	3 Punkte
Zweiter:	5 Punkte	Fünfter:	2 Punkte
Dritter:	4 Punkte	Sechster:	1 Punkt
Flugzeug auf Startfeld:	0 Punkte		
Passagierkarte:			2 Extrapunkte

- Um die **Rangfolge** der Flugzeuge genau festzulegen, ist die Flugstrecke in Teilbereiche eingeteilt, die durch Flüsse abgegrenzt sind (siehe „Spielübersicht“). Je näher ein Teilbereich am Zielfeld liegt, um so besser sind darin befindliche Flugzeuge platziert.
- Befinden sich mehrere Flugzeuge in **demselben** Teilbereich, sind Flugzeuge auf der Innenbahn besser platziert als Flugzeuge weiter außen!
Ausführliche Beispiele für die Platzierung finden Sie im „Flugbegleiter“.

5. Weitere Wettflüge

- Alle Spieler, die sich mit ihren Flugzeugen noch in der **ersten Hälfte** der Flugstrecke (also noch vor dem langen Scheinwerferstrahl) befinden, dürfen **eine** beliebige ihrer Ersatzteilkarten behalten und mit ins nächste Rennen nehmen. Alle anderen Ersatzteilkarten werden gemischt und als verdeckter Aufnahmestapel bereitgelegt.
- Der nächste Wettflug verläuft in umgekehrter Richtung. Alle Flugzeuge werden auf den Zielflughafen gestellt, der nun das neue Startfeld ist.
- Die Karte „Unser erster Passagier“ wird wieder an ihren Platz neben den Spielplan gelegt.
- Das nächste Rennen beginnt der Spieler, der mit seinem Erfolgsstein am weitesten hinten liegt, wieder mit dem Ziehen von Ersatzteilmitteln. Stehen mehrere Spieler auf dem letzten Platz, beginnt, wer im letzten Rennen die wenigsten Punkte erhalten hat.

Spielende

Steht der Erfolgsstein eines Spielers nach einem Wettflug auf Feld 15 der Erfolgsleiste, so hat dieser Spieler gewonnen.

Erreichen mehrere Spieler die 15., gewinnt von diesen, wer mit seinem Stein weiter vorgezogen wäre. Sollte es jetzt noch immer einen Gleichstand geben, gewinnt von diesen Spielern, wer im letzten Wettflug mehr Platzierungspunkte bekommen hat.