

Airport

Das Passagier-Spiel und das Fluglotsen-Spiel

Entworfen von Ilse Dreher-Plonka,
illustriert von L & L Design / Herbert Lüft

Spielregel – Playing rules –
Règles du jeu – Spelregels



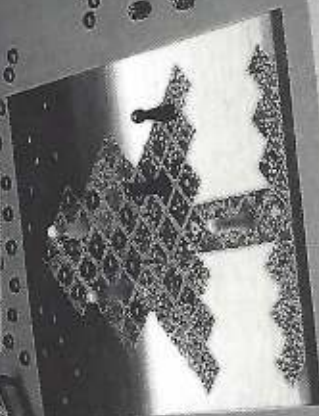
Herder Freiburg · Basel · Wien



1988

KRITIKERPREIS

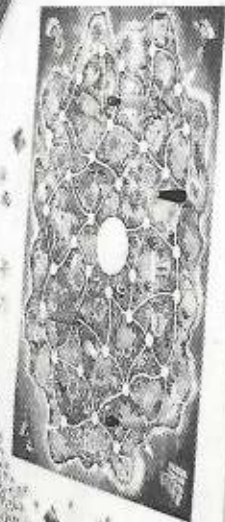
SONDERPREIS
DAS BESTE
KOOPERATIVE
SPIEL



Sauerbaum

Einfache Regeln ermöglichen 3 bis 7 fixen Spielern (ab 8 Jahren) ein vielschichtiges und spannendes Spiel. Können ist Trumpf!

Auf der Empfehlungsliste
"Kinderspiele"
der Jury "Spiel des Jahres"



Tina, Tim und Wambolo

Es gilt, für 2 bis 4 schartsinnige Abenteurer (ab 5 J.) mit knappen Vorräten die Rettung zu schaffen.



Airport

Das Passagier-Spiel und das Fluglotsen-Spiel

2 Spiele in einem Karton, kooperativ, strategisch, für die ganze Familie (2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren).

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 12 Flugzeuge, je 3 rote, gelbe, blaue, grüne
- 12 Stellfüße für die Flugzeuge
- 60 Energiechips (+ 10 Ersatzchips)
- 72 Ereigniskarten
- 1 Energiepool (Kartoneinsatz)
- 1 Spielanleitung

Spieldauer

je ca. 20 Minuten

Spielbeschreibung

Airport ist eine Kombination aus zwei Spielideen, dem **Passagier-** und dem **Fluglotsen-Spiel**.

1) Das **Passagier-Spiel** zeigt durch Aufdecken der Karten (1 – 6) verschiedene Abläufe des Passagierverkehrs bei der Ankunft, beim Abflug und im Transit. Für richtiges Aufdecken erhält der Spieler Energiechips.

2) Im **Fluglotsen-Spiel** hat jeder Spieler einen vorgegebenen Treibstoffvorrat in Form von Energiechips, mit dem er seine Flugzeuge sicher starten und landen muß.

Als Kombinationsspiel (Passagier-Spiel + Fluglotsen-Spiel) müssen die Spieler durch das Aufdecken der Ereigniskarten genügend Energiechips sammeln. Diese Energiechips sind dann der Treibstoffvorrat, mit dem jeder Spieler als Fluglotse (oder wenn er will als Pilot) die Flugzeuge starten, landen und zu den Zielpositionen rollen muß (Ausgangs- und Zielpositionen = ovale Felder).

Spielziel

Das Passagier-Spiel hat der Spieler gewonnen, der die meisten Chips sammeln konnte. Das Fluglotsen-Spiel haben alle Spieler zusammen gewonnen, wenn es gelingt, mit den ihnen zur Verfügung stehenden Energiechips alle erforderlichen Flug- und Rollbewegungen durchzuführen.

Andernfalls bricht der Flugverkehr zusammen, und die Spieler haben das Spiel verloren.

Passagier-Spiel

● Spielvorbereitung

- Die Ereigniskarten werden gemischt und verdeckt nebeneinander in Reihen auf den Spielplan gelegt.
- Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.

Das Spiel Airport wurde entworfen von Ilse Dreher-Plonka, illustriert von L & L Design / Herbert Lüft unter Mitarbeit von Dagmar Heiden.

Fotos: Flughafen Frankfurt/Main AG (Milan Skaryd, Gerlinde Ramstedt, Ilse Dreher-Plonka, Reiner Ewald), Aerolineas Argentinas (Ernst Müller), Deutsche Lufthansa AG, Steigenberger Flughafen Restaurants.

Autor und Verlag danken der Flughafen Frankfurt/Main AG für die freundliche Unterstützung bei der Entstehung des Spiels.

Alle Rechte vorbehalten – Printed in Germany

© Verlag Herder Freiburg im Breisgau 1989

Hersteller: Schwerdtle & Schanz GmbH & Co. Berlin 1989

ISBN 3-451-20365-0

● Spielregeln

Aufdecken der Karten

- Der erste Spieler deckt nur zu Anfang zwei Ereigniskarten auf und läßt sie aufgedeckt liegen, bis alle Spieler die abgebildeten Ereignisse mit Nummern und Farbumrandungen gesehen haben.
- Es gibt zwei verschiedene Sorten von Ereigniskarten:
 1. Die Karten mit Zahlen auf roten, grünen und gelben Umrandungen (rot für Ankunft, grün für Abflug und gelb für Transit),
 2. die JOKER mit Zahlen auf blauer Umrandung.
- Deckt der Spieler zwei Karten mit aufeinanderfolgenden Zahlen einer Farbreihe auf, so darf er eine weitere Karte aufdecken. Bildet diese Karte mit den anderen bereits aufgedeckten Karten eine aufeinanderfolgende Zahlen- und Farbenfolge, so darf der Spieler immer weitere Karten aufdecken.

Beispiel: 1. und 2. Karte 3 rot und 2 rot
3. Karte 4 blau (Joker)
4. Karte 5 rot
5. Karte 6 rot
6. Karte 1 rot

- Nicht in die Farb- und Zahlenreihe gehörende Karten werden wieder verdeckt abgelegt. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Die Spieler decken jetzt reihum jeweils nur noch eine Karte auf. Liegt jedoch kein Joker oder noch keine Karte von einer anderen Farbreihe auf dem Spielfeld, so darf ein Spieler auch mitten im Spiel eine zweite Karte aufdecken.
- Wird ein JOKER aufgedeckt, bleibt er offen liegen; der Spieler deckt eine weitere Karte auf. Hat diese Karte die Zahl 3 oder 5, ist sie der Beginn einer neuen Farbreihe. An einen JOKER können sich mehrere Farbreihen anhängen.
- Eine 2. gleiche Zahl einer Farbreihe (z. B. 3 rot – nochmal 3 rot) wird wieder verdeckt abgelegt.
- Eine unvollständig aufgedeckte Reihe bleibt offen liegen. Ist sie vollständig (1 – 6, gleiche Farbe), wird sie vom Spieler, der die Reihe vervollständigt hat, aus dem Spiel genommen.
- Wird durch das Wegnehmen einer Reihe mit einem Joker eine bereits aufgedeckte andere angefangene Reihe zerstört, so werden die restlichen Karten, die keine Reihe mehr bilden, wieder verdeckt auf den Spielplan gelegt.

Energiechips

- Ein Spieler übernimmt die Ausgabe der Energiechips.
- Für Karten einer aufeinanderfolgenden Zahlen- und Farbreihe erhält der Spieler Energiechips, und zwar:
 - Pro Karte einer Reihe je 1 Energiechip,
 - für einen Joker erhält man **keinen** Energiechip.
- Restliche Energiechips (aufgezählt auf 60) kommen in den Energiepool.

● Spielziel

Sind alle Karten aufgedeckt und vom Spielplan genommen, zählt jeder Spieler seine Energiechips. Der Spieler mit den meisten Energiechips hat das Passagier-Spiel gewonnen.

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, um die Zeit auf einem Flughafen zu verbringen. Allerdings entstehen beim Aufdecken der Ereigniskarten nicht immer Reihen, die einen idealen Ablauf darstellen. Dies hat jedoch keinen Einfluß auf das Spielgeschehen.

Fluglotsen-Spiel

● Spielvorbereitung

Energiechips

- Beim Einzelspiel mit den Flugzeugen bekommt bei 4 Spielern jeder je 15 Energiechips und 1 Fluglinie (eine Farbe), bei 3 Spielern jeder je 16 Energiechips und 1 Fluglinie, bei 2 Spielern jeder je 30 Energiechips und 2 Fluglinien
- Als Anschluß an das Passagier-Spiel spielt jeder mit seinen bereits erhaltenen Energiechips.

Das Spielerteam (alle Spieler einer Runde) versucht, alle Flugzeuge bei geringstem Treibstoffverbrauch (max. 60 Energiechips) zu starten und zu landen.

Aber: Beim Führen der Flugzeuge hat die Flugsicherheit immer Vorrang. Wenn ein Mitspieler nur an seinen Vorteil denkt, werden die Energiechips nicht zum Starten, Landen und Zurückkehren für alle Flugzeuge reichen.

Pfeile

- Die verschiedenfarbigen Pfeile bedeuten:
 - orange – Taxiway (Rollbahn) zum Start
 - weiß – Runway Start
 - blau – Routing (Luftstrecke)
 - rot – Runway Landung
 - gelb – Taxiway zu den Zielpositionen (ovale Felder)
- 1 Pfeil = 1 Feld

● Spielregeln

Führen der Flugzeuge

- Alle Flugzeuge beginnen von ihren Ausgangspositionen (ovale Felder) und rollen von dort über die Rollbahnen/Taxiways (orange Pfeile) zu den Startbahnen/Runways (weiße Pfeile), um dann zu starten.
- Die aufgezeichnete Richtung ist zu befolgen.
- Sie fliegen über die Routings (blaue Pfeile) zum Landeanflug (rote Pfeile), um zu landen.
- Die Flugzeuge rollen dann (gelbe Pfeile) wieder zu einer der Ausgangspositionen (jetzt Zielpositionen = ovale Felder) zurück.

- Ein Flugzeug darf nicht über die Startbahn rollen, wenn ein startendes Flugzeug dadurch behindert würde.
- Auf einem Feld darf stets nur ein Flugzeug stehen.
- Fremde und eigene Flugzeuge dürfen überfliegen werden, unter der Voraussetzung, daß das Feld nach jedem überfliegenen Flugzeug frei ist.
- Die Felder von überfliegenen Flugzeugen werden nicht mitgezählt.
- Die Spieler führen pro Zug zwei Flugzeuge ihrer Farbe.

Spielzüge und Energiepool

- für einen Energiechip (= 1 Zug) müssen **zwei Flugzeuge** gleicher Farbe je eine **Flugbewegung** vornehmen und zwar:

1 Flugzeug	3 Felder vor	} Die Reihenfolge ist beliebig
1 weiteres Flugzeug	5 Felder vor	
- Verbrauchte Energiechips werden aus dem Spiel genommen.
- Ein Flugzeug, das die Bewegung des Flugablaufs behindert, darf um 1 Feld vorgezogen werden. Der ziehende Spieler gibt dafür 1 Energiechip in den Pool.
- Hat ein Mitspieler nur noch ein Flugzeug, die anderen sind schon an der Zielposition, darf er wählen, ob er 3 oder 5 Felder vorgeht.
- Zum Erreichen der Zielpositionen ist keine genaue Anzahl von Feldern notwendig. Die Zielpositionen gleicher Farbe können beliebig gewählt werden.

Hilfe von Mitspielern

- Hat ein Spieler am Ende noch Energiechips übrig, kommen diese in den Pool.
- Hat ein Spieler keinen Chip mehr, um das Spiel fortsetzen oder beenden zu können, darf er für seine Flugbewegung einen Chip aus dem Pool nehmen. Der verbrauchte Energiechip wird aus dem Spiel genommen.
- Ist kein Energiechip im Pool, darf er die Hilfe eines Mitspielers mit den meisten Energiechips in Anspruch nehmen.
- Durch strategische Maßnahmen kann man seinen Mitspieler auch dazu bringen, Energiechips in den Pool zu geben.

● Spielziel

Das Spiel ist für alle Spieler gewonnen, wenn es ihnen gelingt, mit den ihnen zur Verfügung stehenden Energiechips alle Flugzeuge zu starten, zu landen und zurück an die Zielpositionen zu rollen.

Sind noch Flugzeuge außerhalb der Zielpositionen, ist das Spiel verloren. Bester Fluglotse ist derjenige Spieler, der als erster alle seine Flugzeuge wieder an den Zielpositionen hat.

Das beste Spielerteam (alle Spieler einer Spielrunde) zeichnet sich durch den Verbrauch der geringsten Anzahl von Energiechips aus.

Zum Vergleich mit anderen Spielerteams können die Namen der Spieler und der benötigten Energiechips notiert werden.

Airport

The Passenger Game and the Air Traffic Control Game (ATC Game). A strategic family game for two to four players aged 8 and upward with cooperative and competitive elements.

Contents

- 1 Game Board
- 12 Airplanes (red, yellow, blue, green, three of each colour)
- 12 Bases for the planes
- 60 Energy chips (10 spare chips)
- 72 Passenger Traffic Activity Cards coloured and numbered 1 – 6
- 1 Energy Pool (a compartment in the box)
- 1 Instruction Booklet

Game time: approx. 20 minutes each

Description of the Game

Airport is a combination of two games: the **Passenger Game** and the **Air Traffic Control (ATC) Game**.

In the **Passenger Game** the faces of the cards 1 – 6 show the various steps passengers can take through the airport on arrival, by departure and in transit. Turning up the right cards enables the player to collect energy chips.

In the **ATC Game** each player receives a fuel allowance in the form of energy chips which he uses to control his aircraft take-offs and landings.

As a combined game (Passenger + ATC Games), the player tries to collect sufficient energy chips by turning up the activity cards. With the energy chips that he has collected, the player must have sufficient fuel to control his aircraft in take-offs, landing and taxiing back to their original position.

Aim of the Game

The player who has collected the most energy chips is the winner of the Passenger Game. The ATC Game can only be won, when all players have landed their aircraft within their fuel allowance and safely returned to their starting points. If this is not achieved, air traffic control falls apart and the game is lost.

Passenger Game

● Preparation

The activity cards are shuffled and laid face down to cover the whole game board.

● Rules of the Passenger Game

- To start the game the youngest player turns up two cards and leaves them face up on the board until all players have seen the colours, numbers and activities.