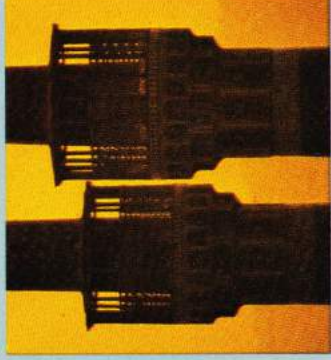
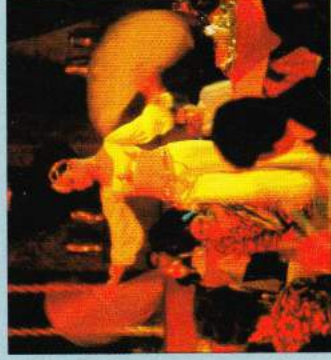
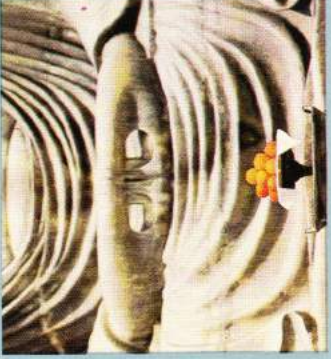
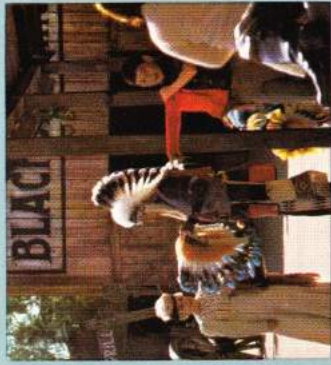


Spielregeln

Flug um die Welt mit Lufthansa



Flug um die Welt mit Lufthansa

Inhalt:

- 1 original Lufthansa Bordbuch
- 1 Spielbrett mit allen Kontinenten und 105 Flughäfen, sowie allen durch die Lufthansa benutzten Flugrouten.
- 1 Würfel
- je 20 Spielmarken in den Farben blau, rot, weiß, gelb und grün. (zusammen 100 Stück)
- 42 Ortsnamenkarten mit Länderangabe.
- 70 Markierungsstäbchen
- 5 Aluminiumflugzeuge, die mit den Farben der Spielmarken gekennzeichnet sind.
- 10 Sonderflugkarten No. 01 bis No. 10
- 32 Linienflugkarten No. 01 bis No. 32
- 18 Überraschungskarten / Sechserkarten No. 01 bis No. 18, gültig beim Wurf einer 6.
- 60 Geldscheine à 1.000,-
- 60 Geldscheine à 500,-
- 60 Geldscheine à 250,- (zusammen 105.000,-)

Spielvorbereitung:

Das große Lufthansa-Spiel ist für 2 bis 6 Personen ausgelegt, von denen 5 Personen spielen und die sechste Person die Centrakasse übernimmt. Spielen weniger als sechs Personen, so muß einer der Mitspieler **zusätzlich** die Centrakasse übernehmen.

Jeder Mitspieler erhält von der Centrakasse:

- 20 Spielmarken und
- 1 Aluminiumflugzeug in gleicher Farbe.

bei 5 Spielern:

- 11 Geldscheine à 1.000,-
- 12 Geldscheine à 500,-
- 12 Geldscheine à 250,- (zusammen 20.000,-)

bei 4 Spielern:

- 14 Geldscheine à 1.000,-
- 15 Geldscheine à 500,-
- 14 Geldscheine à 250,- (zusammen 25.000,-)

bei 3 Spielern:

- 19 Geldscheine à 1.000,-
- 15 Geldscheine à 500,-
- 14 Geldscheine à 250,- (zusammen 30.000,-)

bei 2 Spielern:

- 25 Geldscheine à 1.000,-
- 20 Geldscheine à 500,-
- 20 Geldscheine à 250,- (zusammen 40.000,-)

Das Spielbrett wird auf dem Spieltisch ausgelegt. Die Sonderflugkarten, Überraschungskarten / Sechserkarten und die Linienflugkarten **werden jede für sich gut gemischt** und mit der Beschriftung nach unten auf die im Spielbrett mit den entsprechenden Symbolen gekennzeichnete Stelle abgelegt.

Spielregeln:

Wer von den Mitspielern das Spiel beginnen kann, wird durch Würfeln reihum bestimmt. Wer die höchste Zahl gewürfelt hat, beginnt.

Ankauf von Flughäfen:

Der Flughafen Frankfurt, durch das Lufthansa Emblem gekennzeichnet, bleibt als Heimatflughafen ein freier Flughafen, der von keinem Spieler gekauft werden kann.

Ebenfalls sind die mit einer "5" gekennzeichneten Flughäfen nicht durch die Mitspieler zu kaufen.

Diese Flughäfen verwaltet die Centralkasse.

Von der Centralkasse können die Spieler 42 Flughäfen kaufen, die sich folgendermaßen aufteilen:
21 Flughäfen gekennzeichnet mit einer "10"
17 Flughäfen gekennzeichnet mit einer "15"
4 Flughäfen gekennzeichnet mit einer "20"

Die Zahlen "10", "15" und "20" zeigen dem Spieler für welchen Preis man diese Flughäfen von der Centralkasse kaufen kann.

Der aufgedruckte Wert ist jeweils **mit 100 multipliziert** an die Centralkasse zu bezahlen, falls der Spieler den Flughafen kaufen will und dieser nicht schon durch einen anderen Mitspieler gekauft ist.

Beispiel:

Der Flughafen München ist mit einer "20" gekennzeichnet; um ihn kaufen zu können, muß man der Centralkasse $20 \times 100 = 2.000,-$ bezahlen.

Hat ein Spieler einen Flughafen gekauft, so legt er eine seiner Spielmarken auf den soeben erworbenen Flughafen und bekommt von der Centralkasse die entsprechende **Ortsnamenskarte**, die er zur Kontrolle und als Besitznachweis vor sich aufstellt, damit er eine bessere Übersicht über die von ihm gekauften Flughäfen hat.

Landegebühren:

Sobald man gemäß Spieldauftrag auf einem Flughafen landet, wird die entsprechende Landegebühr fällig! Die Berechnung der Landegebühren erfolgt nach folgendem Schema: landet man zum Beispiel in Los Angeles, einem mit "5" gekennzeichnetem Flughafen, so sind $5 \times 100 = 500,-$ an die Centralkasse zu bezahlen, die alle "5er" Flughäfen verwaltet. Landet man auf einem Flughafen, der bereits im Besitz eines Mitspielers ist, so sind an diesen nach dem gleichen Schema die Landegebühren zu bezahlen. Für die "10er", "15er" und "20er" Flughäfen jeweils 10, 15 oder 20×100 .

Landet man auf "10er", "15er" oder "20er" Flughäfen, die noch kein Mitspieler in Besitz hat, so kann man diese der Centralkasse abkaufen. Für diese noch nicht im Besitz eines Mitspielers oder der Centralkasse befindlichen Flughäfen **ist keine Landegebühr zu bezahlen!**

Verdoppelung der Landegebühren:

Besitzt ein Spieler
7 bis 13 mit "10" gekennzeichnete Flughäfen, oder
6 bis 10 mit "15" gekennzeichnete Flughäfen, oder
3 mit "20" gekennzeichnete Flughäfen
verdoppelt sich die Landegebühr.
Es wird also nicht mehr Kennzeichnungswert $\times 100$, sondern $\times 200$ gerechnet!

Die Verdoppelung der Landegebühren ist nur für die Gruppe von Flughäfen gültig, für die der jeweilige Spieler die Voraussetzungen erfüllt hat; es verdoppeln sich also nicht alle Landegebühren der Flughäfen in seinem Besitz!

Im Laufe des Spieles ist es jedoch durchaus möglich, daß ein Spieler die Erhöhung der Landegebühren für mehrere Gruppen erzielen kann.

Die Kennzeichnung der Verdoppelung der Landegebühren erfolgt durch Einstecken eines Markierungsstäbchens in eine der beiden in den Spielmarken befindlichen Öffnungen.

Spielmarken mit einem Markierungsstäbchen bedeuten eine Verdoppelung der Landegebühr!

Verdreifachung der Landegebühren:

Eine Verdreifachung der Landegebühren erfolgt dann wenn ein Spieler 14 oder mehr mit "10" gekennzeichnete Flughäfen, 11 oder mehr mit "15" gekennzeichnete Flughäfen, oder alle 4 mit "20" gekennzeichnete Flughäfen besitzt.

Die Kennzeichnung der Verdreifachung der Landegebühren erfolgt durch Einstecken eines weiteren Markierungsstäbchens in die zweite Öffnung der Spielmarke!

Spielmarken mit zwei Markierungsstäbchen bedeuten eine Verdreifachung der Landegebühr! Die bei der Verdoppelung angeführten Spielregeln sind für die Verdreifachung der Landegebühren ebenfalls gültig.

Kontrolle: über die vor den Spielern stehenden Ortsnamenskarten kann jeder Spieler selbst kontrollieren, wieviel Flughäfen der einzelnen Gruppen er besitzt.

Verkauf von Flughäfen:

Jeder Spieler kann aus finanziellen oder taktischen Gründen beliebig jeden seiner Flughäfen **meistbietend verkaufen oder tauschen**. Sobald ein Spieler fällige Landegebühren oder andere Zahlungen nicht mehr leisten kann, muß er Flughäfen aus seinem Besitz zum Verkauf anbieten. Will der Spieler aus taktischen Gründen nicht an Mitspieler verkaufen, was durchaus sinnvoll sein kann, **so muß die Centralkasse diese Flughäfen zum Nennwert zurückkaufen**. (Nennwert = Kennzeichnung x 100).

Beim Verkauf oder Tausch an Mitspieler werden meist erheblich höhere Beträge als der Nennwert gezahlt! Geht der Flughafen an die Centralkasse zurück, so kann der Spieler, der als erster auf diesem wieder freien Flughafen landet, diesen kaufen. Ein Kaufzwang besteht jedoch nicht!

Alle fälligen Verpflichtungen sind sofort zu bezahlen! Hat ein Spieler kein Bargeld oder keinen Flughafen mehr in Besitz, so ist dieser Spieler ausgeschieden. Die Centralkasse oder die Mitspieler dürfen keine Darlehen gewähren!

Jetzt entbrennt ein spannender Kampf um den Ankauf der 42 freigegebenen Flughäfen.

Spielablauf:

Alle Flüge beginnen und enden grundsätzlich in Frankfurt!

10 Sonderflugkarten No. 01 bis No. 10

Während der **Sonderflüge muß man** den auf dem Spielbrett angebenen punktierten roten Linien folgen, wenn dies der Spielablauf gemäß der gezogenen Karte notwendig macht.

Für die Benutzung dieser Linien sind bei den Sonderflügen **keine Gebühren** an die Centralkasse zu entrichten.

Punktierte Linien sind Flugrouten, die gewöhnlich nicht im Linienverkehr von der Lufthansa benutzt werden.

Nach Beendigung des Sonderfluges, also sobald man wieder in Frankfurt gelandet ist, bekommt man von der Centralkasse eine Prämie in Höhe von 1.000,-, zusätzlich zahlt die Centralkasse für die evtl. nicht benutzten "Augen" des letzten Wurfes je Auge 250,- aus.

Beispiel: benötigt man um in Frankfurt zu landen eine 2 - würfelt aber eine 5 - so erhält man für die 3 nicht benötigten Augen $3 \times 250 = 750,-$ zusätzlich.

Jeder Spieler nimmt, beginnend bei dem Mitspieler der die höchste Zahl gewürfelt hat, eine Sonderflugkarte vom gut gemischten Stapel ab und führt den auf dieser Karte stehenden Flugauftrag aus.

Die Anzahl der gewürfelten Augen, folgend den auf der Sonderflugkarte angegebenen Flughäfen bestimmt, auf welchen Flughäfen gelandet werden muß.

Jeder Flughafen auf dem Spielbrett zählt ein Auge! Nach der Landung in Frankfurt ist die Sonderflugkarte an die Centralkasse zurückzugeben. Die Sonderflugkarten kommen nicht mehr in das Spiel zurück!

18 Überraschungskarten / Sechserkarten No. 01 bis No. 18

Wird während eines durchzuführenden Flugauftrages eine 6 gewürfelt, so **muß dieser Spieler** eine Überraschungskarte / Sechserkarte vom Stapel abnehmen und den darauf stehenden Auftrag **sofort** ausführen.

Nach Beendigung dieses Auftrages läuft der vorherige Flugauftrag normal weiter, falls die Überraschungskarte / Sechserkarte nichts Anderes aussagt.

Wird während der Durchführung des Auftrages einer Überraschungskarte / Sechserkarte eine weitere 6 gewürfelt, so ist diese ungültig. Das Würfeln ist so lange zu wiederholen, bis eine andere Zahl gewürfelt wird.

Die Überraschungskarte / Sechserkarte ist nach Gebrauch an die Centralkasse zurückzugeben. Wenn alle Überraschungskarten / Sechserkarten gespielt sind und das Spiel noch nicht beendet ist, kommen die 18 Überraschungskarten / Sechserkarten, gut durchgemischt, durch die Centralkasse wieder in das Spiel zurück.

32 Linienflugkarten No. 01 bis No. 32

Wenn die letzte Sonderflugkarte vom Stapel abgenommen ist, wird mit den Linienflugkarten weitergespielt, die genau dem Flugplan der Lufthansa entsprechen. (Stand 31.12.1975)
Der oder die Spieler, die noch mit Sonderflugkarten beschäftigt sind, müssen diese ordnungsgemäß beenden, ehe eine Linienflugkarte gespielt werden darf.

Der auf den Linienflugkarten stehende Flugauftrag kann nach eigenen Wünschen in der Flugroute gestaltet werden, solange man die Reihenfolge der Flugplätze laut Flugplan einhält.

Man braucht nicht immer den direkten Weg zu fliegen, sondern kann, wenn dies von den Landegebühen her günstiger ist, eine andere Flugroute wählen. **Nicht erlaubt** ist das Hin- und Herfliegen zwischen zwei Flughäfen, außer wenn dies bei Plätzen ohne direkte Weiterflugverbindung notwendig ist.

Ein nicht dem Flugplan entsprechendes im Kreis fliegen ist ebenfalls nicht erlaubt!

Man **muß** in jedem Fall auf allen Flughäfen in der angegebenen Reihenfolge der Linienflugkarte landen. Selbstverständlich auch auf nicht im Flugplan angegebenen Flughäfen, die auf der zu fliegenden Strecke liegen und die gemäß der gewürfelten Zahl dan zwangsläufig berührt und angefliegen werden müssen.

Beispiel:

man steht in Sydney und muß nach Karatschi, würfelt aber statt der benötigten 3 eine 2, so muß in Bombay zwischengelandet werden. Wird jedoch eine 5 gewürfelt, so muß nach der Landung in Karatschi sofort zu dem auf der Flugroute 2 Punkte entfernten Flughafen weitergefliegen werden.

Der Heimatflughafen Frankfurt darf nur nach Beendigung des Flugauftrages angefliegen werden. Als Zwischenstation kann der Flughafen Frankfurt nicht benutzt werden!

Benutzt man während eines Linienfluges freiwillig eine punktierte Linie, so muß hierfür der in der punktierten Linie eingedruckte Preis an die Centralkasse bezahlt werden. Im Gegensatz zu den Sonderflügen ist kein Spieler mehr verpflichtet, diese punktierten Routen zu fliegen. Es kann jedoch vom Spielablauf her vorteilhaft sein und u.U. zu einer Verbilligung der Landegebühen führen. Wird während der Durchführung eines Linienfluges eine 6 gewürfelt, so **muß** der Spieler ebenfalls eine Überraschungskarte / Sechserkarte ziehen und den darauf stehenden Auftrag sofort ausführen.

Nach Beendigung des Flugauftrages einer Linienflugkarte = Landung in Frankfurt = wird die Linienflugkarte an die Centralkasse zurückgegeben. Der Spieler bekommt hierfür von der Centralkasse 1.000,- und außerdem die Zusatzprämie von 250,- für jedes Auge des letzten Wurfes, das zur Landung in Frankfurt nicht benötigt wurde.

Gewinner:

Wer zum Schluß als einziger Mitspieler entweder noch Flughäfen und/oder Bargeld besitzt oder – falls nur eine begrenzte Spielzeit vereinbart wurde – über die höchsten Gesamtwerte verfügt, ist der Gewinner. Bei der Schlußabrechnung zählen alle Flughäfen, die der Spieler durch ein taktisch kluges Spiel mit der doppelten oder dreifachen Landegebühe ausstatten konnte, auch mit dem doppelten bzw. dreifachen Nennwert.

Besonders reizvoll bei diesem Spiel "Flug um die Welt mit Lufthansa" ist für jeden Mitspieler die Möglichkeit, mit steigender Spielerfahrung die Bedeutung und den Spielwert der einzelnen Flughäfen genau einschätzen und für sein Spielkonzept abwägen zu können und danach auch den Ankauf der Flughäfen überlegt zu steuern. Dadurch und durch aufmerksame Berechnung der möglichen Flugrouten und der anfallenden Landegebühren ist selbst das LAUNISCHE Würfelglück maßgeblich zu beeinflussen.

Ein Spiel mit Köpfchen – das echte Spannung bringt!

Flug um die Welt mit Lufthansa

