

Die Landung (Ziel)

ist besonders wichtig und muß deshalb sanft und sicher durchgeführt werden.

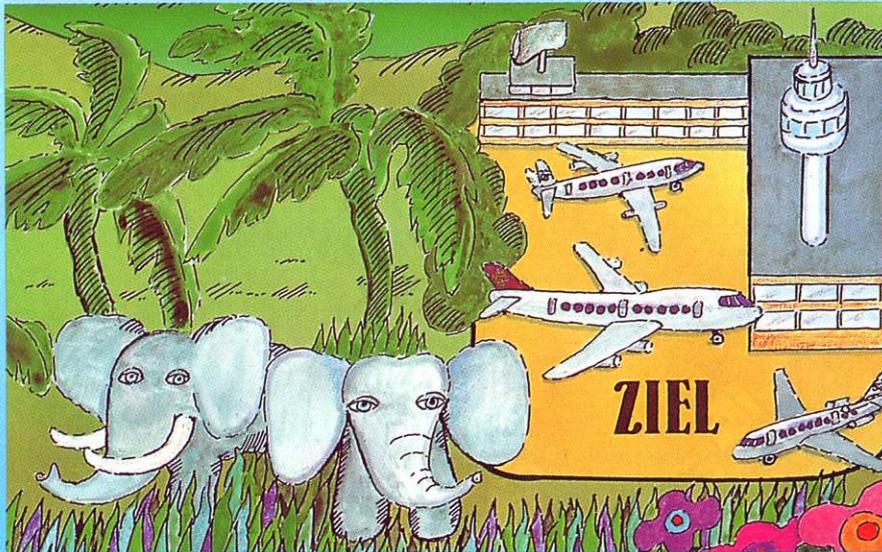
Wer sein Flugzeug in der dritten Reihe in direktem Wurf auf das hellblaue Positionsfeld bringt, hat die Einfugschneise erreicht und darf sein Flugzeug auf dem Zielflughafen abstellen.

Wer an dieser Stelle das hellblaue Positionsfeld überfliegt, zieht eine Warteschleife und steuert wieder die zweite Reihe an.

In der oberen vierten Reihe gibt es kein hellblaues Positionsfeld. Diesen Vorteil nutzen die Flieger aus und können direkt ins Ziel einfliegen. Vorausgesetzt, die Würfelzahl reicht aus. Überflüssige Punkte verfallen.

Ende des Spiels

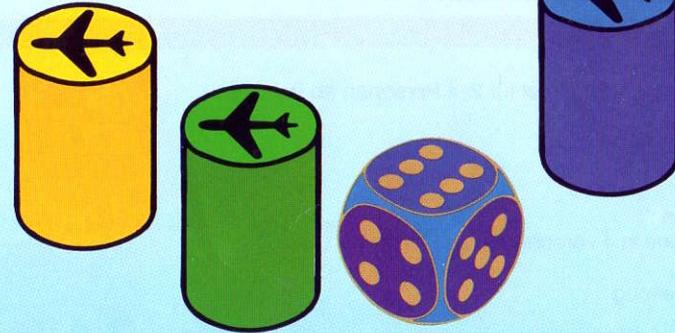
Der Spieler, dem es als erstem gelingt, 3 seiner 4 Flugzeuge sicher im Zielflughafen zu landen, ist der Ehrenkapitän und Sieger der Spielrunde.



Falls die übrigen Mitspieler die weiteren Plätze ausspielen wollen, wird das Spiel so lange fortgesetzt, bis auch der vorletzte Spieler 3 seiner 4 Flugzeuge im Ziel hat.

Wir wünschen allen Kapitänen der Lüfte viel Spaß und spannende Spielerunden.

© 1989 by Georg Appl, Wemding



FLUGREISESPIEL

Spielregel



FLUGREISESPIEL

Ein lustiges und spannendes Spiel für 2-4 Personen ab 9 Jahren.

Autor: Herbert Knabe
Design: Friedemann Hett

Inhalt: 1 Spielplan
16 Spielsteine in 4 verschiedenen Farben
1 Würfel
1 Spielanleitung

Ziel des Spiels

Wer seine Flugzeuge am geschicktesten durch die Lüfte schweben läßt und als erster 3 Flieger ins Zielfeld bringt, ist Gewinner einer Spielrunde.

Vor dem Start

nimmt sich jeder Spieler 4 gleichfarbige Spielsteine und stellt sie auf das Startfeld.

Und los geht's

Der jüngste Spieler beginnt zu würfeln. Anschließend wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Mit der gewürfelten Augenzahl wird einer der 4 eigenen Spielsteine vorwärtsgezogen, **dabei entspricht ein Spielplanfeld jeweils einem Würfelpunkt.**

Ausnahme: Die **grauen Luftzonen**; sie werden, ohne mitgezählt zu werden, einfach **überflogen.**

Beim Abflug kann jedes Flugzeug eine beliebige der 3 Startbahnen benutzen. Auf jedem Normalfeld des Spielplans darf nur 1 Flugzeug stehen. Fremde und eigene Flugzeuge können jederzeit überflogen (übersprungen) werden.

Solange es möglich ist, muß nach dem Würfeln gezogen werden.

Nach einer 6 wird nicht noch einmal gewürfelt.

Um den Luftraum nicht allzu turbulent werden zu lassen, darf jeder Spieler höchstens mit 3 Flugzeugen gleichzeitig in der Luft sein.

Das 4. Flugzeug steht solange entweder abflugbereit am Start, oder hat, was noch viel besser ist, bereits den Zielflughafen erreicht.

Die 3 blauen Abkürzungsfelder



Landet ein Flugzeug direkt auf einem der 3 Abkürzungsfelder, so darf es im selben Zug über die graue Luftzone zum nächsten roten Feld oder sogar ins Zielfeld fliegen.

Andernfalls wird es ganz normal in Pfeilrichtung rot überflogen.

Die 3 roten Felder



liegen außerhalb der Radarüberwachung und sind deshalb gefährlich. Jedes Flugzeug, das auf einem roten Feld steht, kann von einem nachfolgenden eigenen oder fremden Flugzeug verdrängt werden, wenn dieses auf gleichem Feld zu stehen kommt.

Das verdrängte Flugzeug muß sein Glück erneut von vorne suchen und wird auf das Startfeld zurückgestellt.

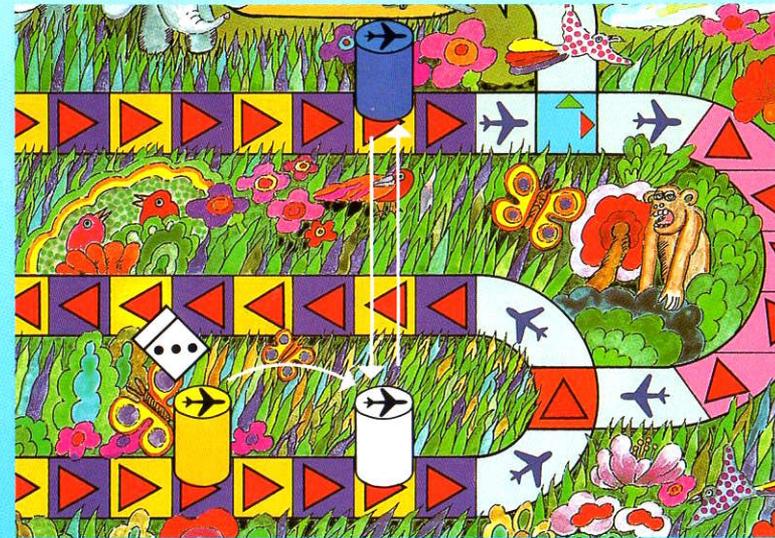
Von dort aus kann es jederzeit wieder ins Spiel gebracht werden.

Zum Schluß das Beste: Positionswechsel

In diesem Spiel schlängelt sich die Flugstrecke insgesamt viermal hin und her; einmal oberhalb des Zielflughafens und dreimal unterhalb. Auf jedem dieser parallelen Streckenteile befinden sich gelbe und violettfarbene Felder.

Erreicht ein Spieler mit seinem Flugzeug mit dem letzten Punkt seines Würfelwurfes eines dieser Felder, dann darf er – wenn er kann und möchte – seine soeben erreichte Position mit einem fremden Flugzeug, das genau über oder unter ihm in einer anderen Reihe steht, wechseln.

Dieser Vorteil ist enorm, weil die Flugstrecke verkürzt wird. Siehe Abbildung.



Die Position wechseln darf immer nur der Spieler, der sich durch den Zug mit seinem eigenen Flugzeug diese Möglichkeit unmittelbar geschaffen hat.

Die genau übereinander stehenden Felder haben jeweils dieselbe Farbe, dadurch kann die Möglichkeit eines evtl. Positionswechsels besser überblickt werden.