

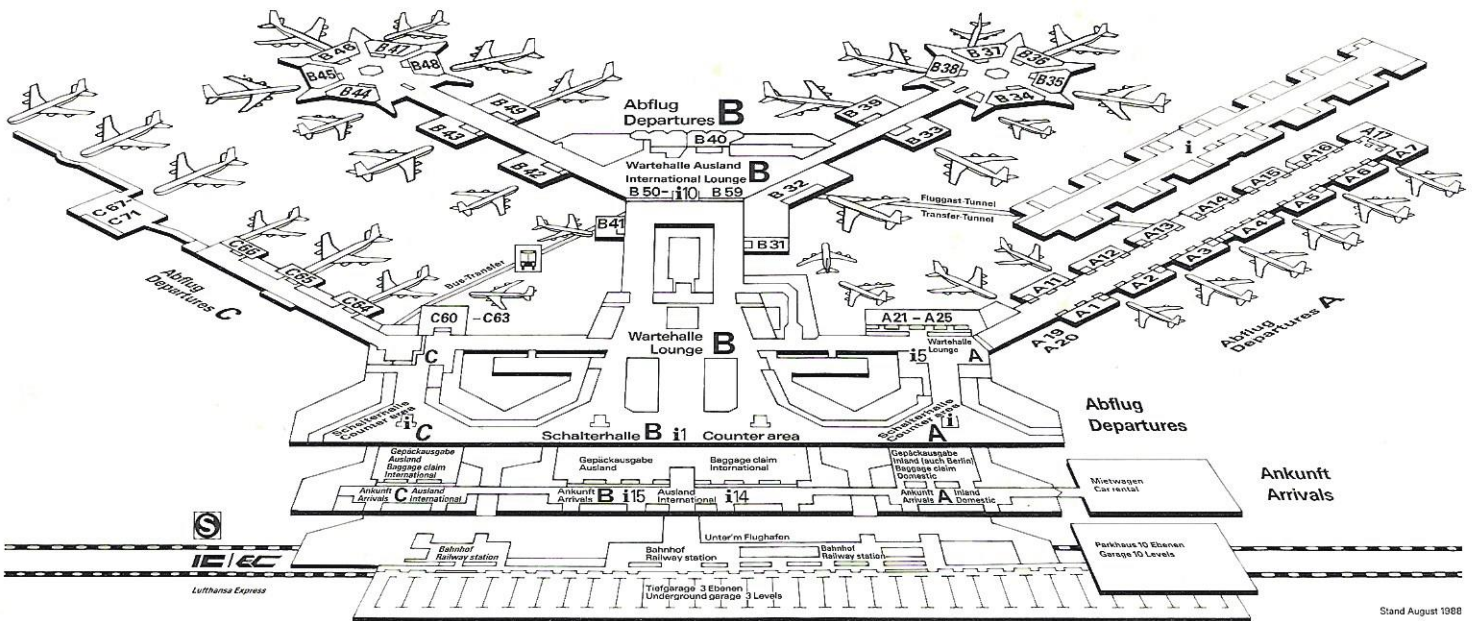
International Airport FRA

Das Passagierspiel
und das Fluglotsenspiel
rund um den Flughafen
Frankfurt Main
The Passenger Game
and the Air Traffic Control Game
all around Frankfurt Airport

Flughafen
Frankfurt Main AG

Flughafen Frankfurt Main
Terminal Gesamtübersicht

Frankfurt Airport
Terminal Overview



Stand August 1988

Das Terminal ist in drei Ebenen gegliedert: Abflugebene, Ankunftsebene, und Ebene „Unterm Flughafen“. Ankunfts- und Abflugebene sind in die Bereiche A, B und C unterteilt.

The terminal features three levels: departures level, arrivals level, and basement level known as "Unterm Flughafen". Arrivals and departures levels are further split into areas A, B and C.

Flughafen Frankfurt Main – Tor zur Welt im Herzen Europas

Am Flughafen passiert eine ganze Menge. Zumal, wenn es sich um einen internationalen Großflughafen wie Frankfurt Main handelt:

Ankunft und Abflug der Passagiere, Einchecken und Umsteigen, Sicherheitskontrolle, Paßkontrolle, Zoll. Aber auch die Abfertigung der Flugzeuge. Betankung, Wartung, Versorgung mit Bordverpflegung und An-Bord-Gehen der Passagiere – dies alles geschieht, bevor der Kapitän das Flugzeug von seiner Ausgangsposition über die Rollbahnen (Taxiways) zur Startbahn (Runway) rollt.

Hier beginnt die aufregende und verantwortungsvolle Arbeit der Fluglotsen: Sie sorgen dafür, daß die Flugzeuge sicher starten und landen und dirigieren sie über bestimmte Strecken im Luftraum (Routings) auf ihrer Reise. Die Fluglotsen sind sozusagen die Verkehrspolizei für Flugzeuge am Boden und in der Luft.

Starts und Landungen der Flugzeuge, das ganze spannende Geschehen auf dem Vorfeld, kann man von der Besucherterrasse aus verfolgen. Aber damit nicht genug: Die „Erlebnisswelt Flughafen“ hat auch noch eine Oldtimer-Ausstellung zu bieten, in der man z. B. die berühmte Tante Ju sehen kann, viele Geschäfte, Restaurants und sogar ein Kino.

Und wenn man einen Luftpostbrief verschickt, nimmt er auch seinen Weg über den Flughafen Frankfurt Main: Jeden Tag landen aus allen Teilen Europas Postflugzeuge hier, tauschen ihre Post aus und starten wieder zu fernen Zielen. Aber auch größere Frachtgüter werden hier, auf dem größten Frachtflughafen Europas, abgefertigt. Wenn ein Nashorn aus Kenia ein neues Zuhause im Frankfurter Zoo finden soll, tritt es seine weite Reise mit dem Flugzeug an und wird in FRA von Mitarbeitern der Tierstation in Empfang genommen.

Für alles gibt es Spezialisten. Viele tausend Menschen arbeiten hier und sorgen für einen reibungslosen Flugbetrieb in FRA, dem „Tor zur Welt im Herzen Europas“.

International Airport FRA – ein Spiel der Flughafen Frankfurt/Main AG, entworfen von Ilse Dreher-Plonka, illustriert von L&L Design (Herbert Lüft, Dagmar Heiden), hergestellt durch Verlag Herder. Fotos: Flughafen Frankfurt/Main AG (Milan Skaryd, Gerlinde Ramstedt, Ilse Dreher-Plonka, Reiner Ewald), Aerolineas Argentinas (Ernst Müller), Deutsche Lufthansa AG, Steigenberger Flughafen Restaurants.

Das Titelbild ist freigegeben unter Nr. 146/88 durch den Regierungspräsidenten in Darmstadt.

International Airport FRA

Das **Passagierspiel** und das **Fluglotsenspiel** rund um den internationalen Flughafen Frankfurt Main
Ein kooperatives, dennoch nicht konkurrenzloses, strategisches Familienspiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren.

Spielmaterial

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

Spieldauer je ca. 20 Minuten

Spielbeschreibung

International Airport FRA ist eine Kombination aus zwei Spielideen, dem **Passagier-** und dem **Fluglotsenspiel**.

- 1) Das **Passagierspiel** 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 **Fluglotsenspiel** hat jeder Spieler einen vorgegebenen Treibstoffvorrat in Form von Energiechips, mit dem er seine Flugzeuge sicher starten und landen muß.

Als Kombinationsspiel (Passagierspiel + Fluglotsenspiel) müssen die Spieler durch das Aufdecken der Ereigniskarten genügend Energiechips sammeln. Diese Energiechips sind dann der Treibstoffvorrat, mit dem jeder Spieler als Fluglotse die Flugzeuge starten, landen und zu den Zielpositionen rollen muß.

Spielziel

Das Passagierspiel hat der Spieler gewonnen, der die meisten Chips sammeln konnte. Das Fluglotsenspiel 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.

Passagierspiel

● Spielvorbereitung

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

● 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 angestiegene 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 Passagierspiel gewonnen.

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, um die Zeit am Flughafen Frankfurt zu verbringen. Allerdings entstehen beim Aufdecken der Ereigniskarten nicht immer Reihen, die einen idealen Ablauf darstellen. Dies hat jedoch keinen Einfluß auf das Spielgeschehen. Folgende Abbildungen zeigen je eine ideale Reihe aus den Bereichen Ankunft, Abflug und Transit (*siehe Seite 6/7*).

Fluglotsenspiel

● 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 Passagierspiel spielt jeder mit seinen bereits erhaltenen Energiechips.

Das Fluglotsenspiel eignet sich auch als Solitärspiel. Der Solospieler bzw. 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

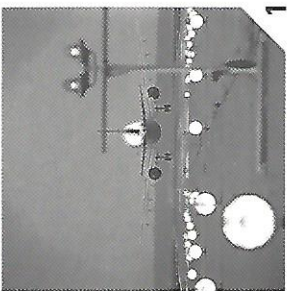
● Spielregeln

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.

(Fortsetzung S. 8)

Ankunft (rot)



Das Flugzeug landet.

1



Der Koffer wird in der Gepäckausgabe abgeholt und, falls der Flug aus dem Ausland kommt, von den Zollbehörden kontrolliert.

2



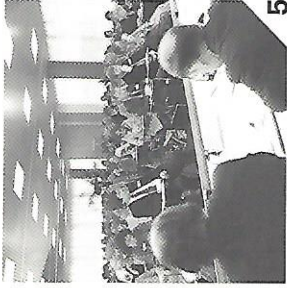
Ein guter Treffpunkt am Flughafen, den jeder leicht findet, ist der „Meeting Point“.

3



Noch ist Zeit für einen Kaffee.

4



Direkt am Flughafen findet im Konferenzraumzentrum eine Tagung statt.

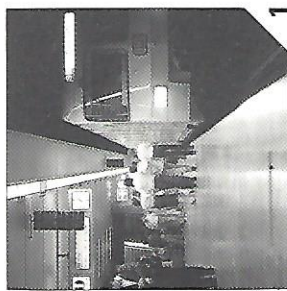
5



Anschließend verläßt der Geschäftsmann mit einem Mietwagen den Flughafen.

6

Abflug (grün)



Der Zug hält im Flughafenbahnhof, direkt unter dem Terminal.

1



Als erstes sollten die Koffer in der Schalterhalle abgegeben werden.

2



Ein großer Hund wird meist als Frachtgut transportiert und kommt dafür in einen speziellen Käfig.

3



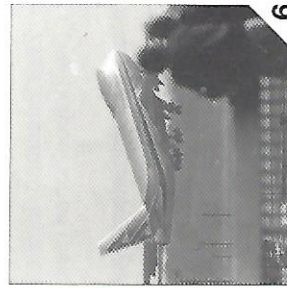
Geld kann man am Frankfurter Flughafen bei fünf verschiedenen Banken wechseln.

4



Jeder Passagier muß eine Sicherheitskontrolle passieren, bevor er an Bord seines Flugzeuges gehen darf.

5



Endlich geht's los!

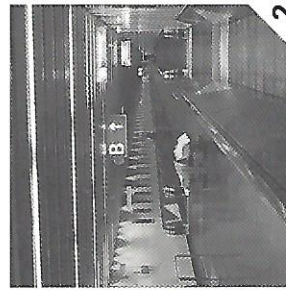
6

Transit (gelb)



Die Passagiere verlassen in Flugsteig A ihre Maschine.

1



Der Weiterflug startet in Bereich B. Der kürzeste Weg führt durch den Transit-Tunnel.

2



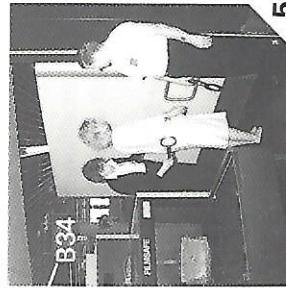
Es bleibt noch genug Zeit für ein Mittagessen ...

3



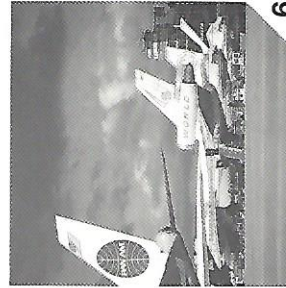
... und für einen Bummel vorbei an den vielen Geschäften.

4



Die Sicherheitskontrolle muß sein.

5



Und schon geht's wieder weiter mit dem nächsten Flug.

6

- 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
1 weiteres Flugzeug	5 Felder vor	ist beliebig
- 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.

Frankfurt Airport – Europe's central "Gateway to the world"

A lot happens at an airport. Particularly at a big international one like Frankfurt Airport:

Passengers arriving and departing, checking in, claiming baggage or in transit. Passport and customs control, security checks. Aircraft maintenance, refuelling, meal preparation, boarding of the passengers. All this happens before the pilot taxis his aircraft to the runway.

That's where the responsible work of the air-traffic controllers begins. They provide for the safe takeoff and landings of aircraft and guide them on defined routes through the airspace. Air-traffic controllers are, so to speak, the traffic police for aircraft on the ground and in the air.

From the visitors' terrace you can watch takeoffs and landings and all the exciting airport operations on the apron. But there is more to the airport, this world of excitement and diversity: It also offers a collection of vintage aircraft (which includes, e.g., the famous "Aunt Ju") and many shops, restaurants and even a cinema.

If you send a letter by air, it will also go via Frankfurt Airport. Every day, mail planes from all over Europe come here to exchange their loads and be off for far-away places again. Yet this, the busiest cargo airport also handles bigger cargoes. If, for example, the Frankfurt Zoo is to get a rhinoceros from Kenya, the animal will make its long trip by air and be met in FRA by staff of the FRA animal station.

There are specialists available for everything. Thousands of people work here and provide for the efficient operation of FRA, Europe's central "gateway to the world".