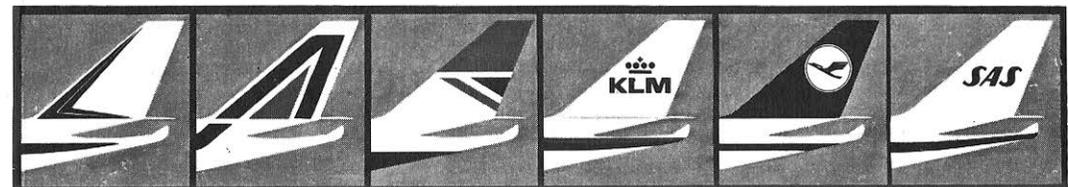


jumbo jet[®]

Ein faszinierendes Flugspiel für Jung und Alt. Für zwei bis sechs Spieler.



Nr. 481



Die Finanzlage der einzelnen Fluggesellschaften wird sich ständig ändern durch Erträge aus Streckenrechten und Rundflügen, Abgaben und Erlöse aufgrund der Möglichkeitskarten, Zahlungen für Treibstoff, Transaktionen zwischen den Spielern und dergleichen. Schon bald werden manche Gesellschaften ihren Verbindlichkeiten nicht mehr genügen können, so daß sich der schließliche Sieger herauskristallisiert.

Der Sieger

- a. Man kann so lange spielen, bis ein Sieger übrigbleibt. Dies wird derjenige Spieler sein, dessen Gesellschaft nicht nur Glück im Spiel hatte, sondern auch die richtigen Entscheidungen in bezug auf Kauf und Nichtkauf von Streckenrechten getroffen hat. Er hat klug verhandelt und seine Streckenrechte strategisch aufgebaut.
- b. Es ist jedoch auch möglich, eine bestimmte Spieldauer zu vereinbaren und nach Ablauf der Spielzeit das Vermögen der einzelnen Gesellschaften miteinander zu vergleichen. Die Streckenrechte werden dann ebenso wie die Buchungskarten der laufenden Flüge ihrem vollen Wert nach bewertet.

Taktische Tips

1. Es kann sich empfehlen, ein Streckenrecht zu kaufen, um zu verhindern, daß eine andere Gesellschaft ein gesamtes Streckengebiet besetzt, oder um eine stärkere Verhandlungsposition zu erlangen.
2. Nach einiger Zeit kann man an den Streckenscheinen entlang der Flugbahn erkennen, wo die Gesellschaften ihre Streckenrechte haben. Dann gilt es darauf zu achten, ob sich mit anderen Gesellschaften Geschäfte machen lassen. Durch Tausch oder Ankauf kann man auf diese Weise vollständige Streckengebiete erlangen. Die Streckenrechte können frei gehandelt werden, jedoch muß jeder Spieler die **eigenen** Streckenscheine benutzen.
3. Wenn ein Spieler all seine Streckenscheine optimal angelegt hat, kann er sich damit begnügen, Flüge auszuführen und Erlöse einzutreiben. Niemand kann mehr als 8 Streckenscheine besitzen.
4. Es kann vorkommen, daß ein Spieler, der mehr Schulden hat als er bezahlen kann, Streckenrechte an seinen Gläubiger abtritt. Auch wenn ihr eigentlicher Wert niedriger ist als der geschuldete Betrag, kann das Geschäft für den Gläubiger lohnend sein, da sie z.B. die Aussicht auf die Belegung eines ganzen Streckengebiets vergrößern können.

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen bei Ihren Bemühungen, Ihre Fluggesellschaft zum Sieg zu führen!



Streckenrechte man in einem bestimmten Streckengebiet besitzt, desto höher sind die Streckengelder. In der USA-Route kann man z.B. 4 Streckenrechte besitzen; wenn dann ein Flugzeug einer anderen Gesellschaft in Los Angeles landet, gilt das hinter 4 genannte Streckengeld, nämlich J 120.000. Es ist also wichtig, daß man möglichst viele Streckenrechte in demselben Streckengebiet (Erdteil oder Land) sammelt.

Die Gesellschaften müssen ihre Streckengelder selbst eintreiben. Wenn die Würfel erneut gefallen sind, erlischt der Anspruch auf den Streckenerlös aus dem vorigen Wurf. **Achtung:** Streckengeld kann nur erhoben werden, wenn eine andere Gesellschaft auf dem betreffenden Flughafen landet, nicht wenn sie ihn lediglich im Flug passiert.

Hat man das Streckenrecht für einen bestimmten Flughafen gekauft, so legt man zum Zeichen dessen einen der 8 Streckenscheine seiner Gesellschaft bei diesem Flughafen auf das Brett und behält die Buchungskarte.

Will ein Spieler, dessen 8 Streckenscheine bereits sämtlich auf dem Brett liegen, nach Vollführen eines Fluges das Streckenrecht für einen weiteren Flughafen kaufen, so muß er eines der anderen, früher erworbenen, Streckenrechte zurückgeben. Die Bank ist verpflichtet, dieses Streckenrecht jederzeit für die Hälfte des auf der Buchungskarte und dem Brett angegebenen Betrages zurückzukaufen, z.B. das Streckenrecht für Los Angeles für die Hälfte von J 20.000 = J 10.000. Die übrigen Spieler können jedoch mehr bieten: hier können die Spieler ihrem Handelsgeist freien Lauf lassen.

Wird das Streckenrecht an die Bank verkauft, so wird die Buchungskarte unter den Stapel der Buchungskarten gelegt. Der Spieler kann über den betreffenden Streckenschein nunmehr frei verfügen. Wird ein Streckenrecht an einen anderen Spieler verkauft, so erhält dieser die Buchungskarte und legt einen seiner Streckenscheine bei der betreffenden Stadt auf das Brett.

Bedeutung der Felder auf dem Spielbrett

1. Die **roten** Felder bedeuten: eine Möglichkeitskarte ziehen und den Auftrag ausführen.
2. Die **gelben** Felder mit einem **Benzinschlauch** bedeuten: tanken und bezahlen, und zwar das Ein-, Zwei- oder Dreitausendfache der geworfenen Augen.
3. Die **Wolken** in zwei der Kurven bedeuten: wegen Nebels einmal aussetzen. Die übrigen blauen Kurven zählen jeweils als 1 Feld, kosten also 1 Auge.
4. Die Felder mit **einem Würfel** bedeuten: noch einmal würfeln, jedoch nur mit einem Würfel. Siehe auch 'Doppelwürfe'.
5. Das Feld mit den **Pfeilen** in der Australien-Route bedeutet: Bahn wechseln. Es wird als ein Feld gezählt, kostet also 1 Auge.

Möglichkeitskarten

Die Möglichkeitskarten beziehen sich auf den Betrieb der Fluggesellschaften. Die Anweisungen müssen genau befolgt werden. Nach der Ausführung des Auftrags wird die Möglichkeitskarte wieder unter den Stapel auf dem Brett gelegt und das Spiel fortgesetzt.

Doppelwürfe

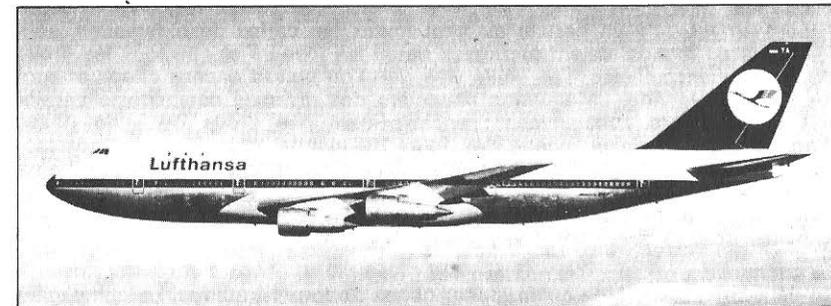
Wenn ein Spieler doppelt gewürfelt hat, z.B. 4 + 4, muß er nochmals mit beiden Würfeln werfen. Zunächst aber muß er den etwaigen Auftrag des ersten Wurfs ausführen. **Ausnahme:** Kommt man nach dem ersten, doppelten, Wurf auf ein Feld, in dem ein Würfel steht, oder auf eines der Wolkenfelder, so wird der zweite Wurf nur mit einem Würfel geworfen.

Konkurs

Wenn ein Spieler seinen Verbindlichkeiten nicht nachkommen kann, muß er eines oder mehrere seiner Streckenrechte an die Bank oder die übrigen Spieler verkaufen. Kann der Spieler seine Schulden auch nach Verkauf all seiner Streckenrechte noch nicht bezahlen, so liefert er alles bei der Bank ein - einschließlich der Buchungskarte des teilweise ausgeführten Fluges - und scheidet aus dem Spiel aus.

Endspiel

Es ist möglich, daß alle Buchungskarten - außer den 'Weltreisen' - unter die Spieler verteilt und alle Streckenrechte von den Spielern gekauft worden sind. Die Flüge, die dann noch ausgeführt werden können, sind sämtlich Rundflüge.



Inhalt der Schachtel

Spielbrett, Buchungskarten (blaue Rückseite), Möglichkeitskarten (rote Rückseite), Flugrichtungspfeile (lang und schmal), Streckenscheine (kurz und breit), Flugzeuge (hölzerne Heckflossen), Würfel und eine große Zahl von Banknoten verschiedener Höhe.

Zahl der Spieler

Zwei bis sechs; ein Spieler verwaltet gleichzeitig die Bank.

Ziel des Spiels

Es geht darum, durch Flüge und den Erwerb von Streckenrechten möglichst viel Geld zu verdienen.

Vorbereitung

Das Spielbrett wird offen auf den Tisch gelegt. Die Spieler vereinbaren miteinander, welche Fluggesellschaft sie verwalten. Sie erhalten das 'Flugzeug' ihrer Gesellschaft, den dazugehörigen Flugrichtungspfeil und die 8 Streckenscheine. Jeder Spieler beginnt mit einem Startkapital von 250.000 Jumbos (J) in folgender Stückelung:

1 Schein à J 100.000:	J 100.000
1 Schein à J 50.000:	J 50.000
7 Scheine à J 10.000:	J 70.000
2 Scheine à J 5.000:	J 10.000
4 Scheine à J 2.000:	J 8.000
12 Scheine à J 1.000:	J 12.000
	<u>J 250.000</u>

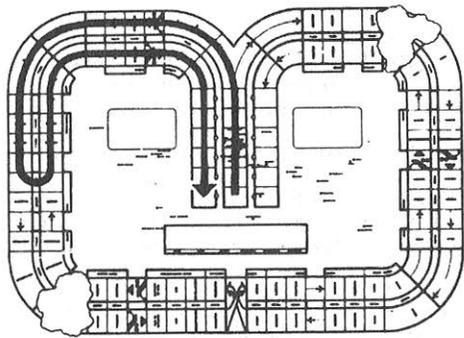
Das übrige Geld bewahrt die Bank in den Kassenfächern der Schachtel. Die Buchungskarten und die Möglichkeitskarten werden gemischt und in einem Stapel mit der Rückseite nach oben auf das Spielbrett gelegt. Jeder Spieler nimmt gratis eine Buchungskarte von dem Stapel.

Spielbeginn

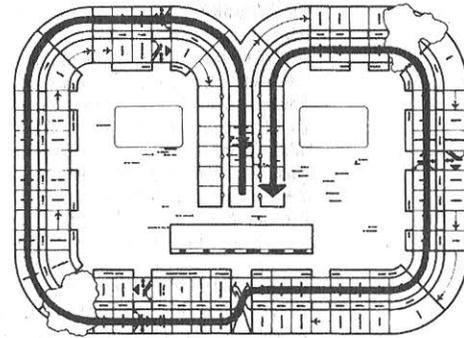
Die Spieler vereinbaren miteinander, wer anfängt. Der erste Spieler stellt sein Flugzeug vor die Startpiste auf das Brett, d.h. vor die weiße Piste zwischen den beiden blau-weißen Landebahnen.

Der erste Spieler muß nun den Auftrag auf seiner Buchungskarte ausführen. Dabei gibt es drei Möglichkeiten:

- a. Flug zu einem bestimmten Ziel und auf dem kürzesten Weg **zur Landebahn zurück**, z.B. USA-ROUTE - NEW YORK und von dort zur Landebahn zurück.
- b. Flug **über** einen bestimmten Ort zu einem bestimmten Ziel und von dort **weiter zur Landebahn**, z.B. USA-ROUTE über OSAKA nach LOS ANGELES und von dort weiter zur Landebahn.
- c. Rundflug (Weltreise): Flug um das ganze Brett in der vom Spieler selbst gewählten Richtung.



Flug nach New York



Rundflug ('Weltreise')

Die **Fluggeschwindigkeit** wird durch die Zahl der mit beiden Würfeln geworfenen Augen bestimmt. Die Augenzahl gibt an, wieviel Felder das Flugzeug auf der Bahn weiterrückt.

Der Spieler legt nun seinen Flugrichtungspfeil bei seinem Bestimmungsort auf das Spielbrett, außer im Falle c, in dem er einen Rundflug macht.

Es ist nicht nötig, daß man genau am Bestimmungsort ankommt. Im Falle a wird man, sobald man sich am Bestimmungsort (in diesem Fall New York) befindet, sein Flugzeug auf die Innenbahn setzen und so auf dem kürzesten Weg zur Landebahn fliegen müssen, und zwar in der auf der Bahn angegebenen Flugrichtung. **Siehe Beispiel.**

Im Falle b muß das Ziel (in diesem Fall Los Angeles) über eine ausdrücklich genannte Zwischenstation (in diesem Fall Osaka) angefliegen werden; in diesem Fall wird man auf der Australien-Route die Bahn wechseln und nach Erreichen des Ziels (in diesem Fall Los Angeles) auf derselben Bahn zur Landebahn weiterfliegen. **Siehe Beispiel.**

Beispiele:

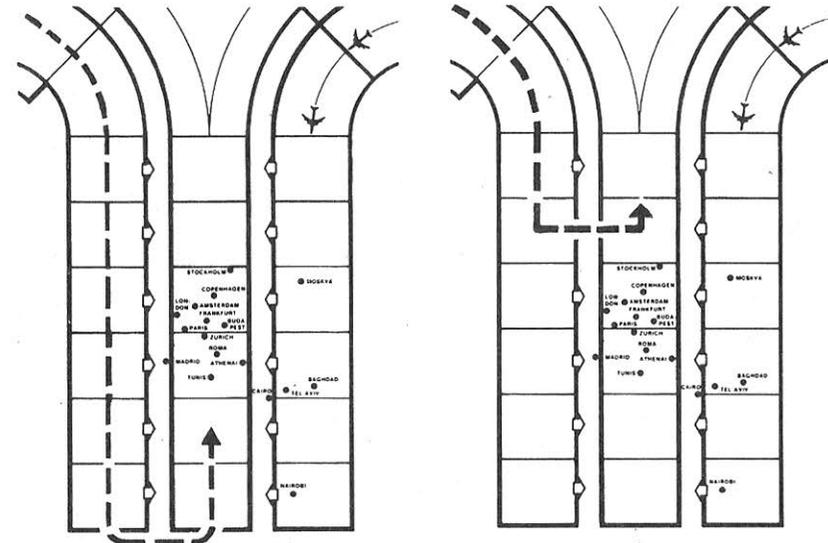
- a. **Flug nach New York.** Der Spieler legt seinen Flugrichtungspfeil bei New York auf das Brett. Der Flugrichtungspfeil gibt lediglich an, zu welcher Stadt geflogen werden muß; darüber hinaus hat er keinerlei Bedeutung. Der Spieler wirft beide Würfel. Nehmen wir einmal an, daß er $6 + 2 = 8$ Augen wirft. Er kann damit nach Zürich fliegen, wo er sein Flugzeug abstellt. Bei dem nächsten Wurf wirft er z.B. $6 + 3 = 9$ Augen, womit er Bagdad erreicht. Danach wirft er z.B. $4 + 1 = 5$ Augen; mit 2 Augen von diesem Wurf fliegt er zu seinem Bestimmungsort New York, setzt sein Flugzeug auf die Innenbahn und erreicht mit den übrigen 3 Augen Tel Aviv. Bei den anschließenden Würfeln rückt er mit seinem Flugzeug auf der Innenbahn weiter, bis er die Landebahn erreicht hat. Nun hat er seinen Flug beendet und nimmt den Flugrichtungspfeil bei New York vom Brett.
- b. **Flug über Osaka nach Los Angeles.** Der Spieler legt seinen Flugrichtungspfeil bei Los Angeles auf das Brett. Er wirft mit beiden Würfeln und erzielt z.B. $5 + 4 = 9$ Augen, womit er nach Budapest fliegt. Beim nächsten Wurf hat er z.B. $6 + 5 = 11$ Augen, also genug, um nach Bombay zu fliegen. Der nächste Wurf ergibt z.B. $4 + 3 = 7$ Augen. Mit 5 Augen fliegt er nach Osaka, und mit den übrigen 2 Augen setzt er seinen Flug nach Los Angeles in derselben Richtung bis Bangkok fort. Wirft er danach z.B. $6 + 3 = 9$ Augen, so benutzt er 4 Augen für den Flug nach Sydney. Es kostet ihn 1 Auge, um von der Außenbahn auf die Innenbahn überzuwechseln, und mit der übrigen 4 Augen fliegt er nach Santiago de Chile. Bei einem der nächsten Würfe erreicht er Los Angeles, oder er kann über sein Ziel hinwegfliegen. Er setzt seinen Flug fort, bis er auf der Landebahn ankommt. Er hat seinen Flug nun beendet und nimmt seinen Flugrichtungspfeil bei Los Angeles vom Brett.

Landebahn

Man kann auf der Landebahn auf einem **blauen** oder **weißen** Feld landen. Dies ist von Wichtigkeit für den nächsten Flugauftrag (Buchungskarte). Landet man nämlich auf einem **blauen** Feld, dann hat man Recht auf eine **Gratis**-Buchungskarte; landet man auf einem **weißen** Feld, dann muß man bei der Bank eine Buchungskarte für **J 10.000** kaufen.

Die Würfel bestimmen, wo man landet. Es ist möglich, daß die Zahl der Felder auf der Landebahn nicht ausreicht. In diesem Fall zählt man mit den Augen, die man übrigbehält, auf der Startpiste weiter. Der nächste Flug beginnt dann auf dem Feld der Startpiste, auf dem man angekommen ist. In diesem Fall muß man bei der Bank eine Buchungskarte für **J 10.000** kaufen. (Siehe linke Zeichnung.)

Bleibt man bei der Landung auf der Landebahn, so darf man beim nächsten Wurf vom dem danebenliegenden Feld der Startpiste absetzen. Zu diesem Zweck schiebt man das Flugzeug entsprechend den Pfeilen auf dem Spielbrett von der Landebahn auf die Startpiste. (Siehe rechte Zeichnung.)



Landung auf der Landebahn und Auszählen der übrigen Augen

Verschieben des Flugzeugs von der Landebahn zur Startpiste entsprechend den Pfeilen auf dem Brett

Streckenrechte

Wenn ein Flugzeug gelandet ist und der Spieler seinen Flugrichtungspfeil vom Brett genommen hat, hat er Recht auf den Erlös des soeben vollführten Fluges. Dieser Betrag ist auf der Buchungskarte angegeben (z.B. Los Angeles J 20.000). Der Flugerlös wird ihm von der Bank bezahlt, und die betreffende Buchungskarte wird unter den Stapel der Buchungskarten geschoben.

Falls gewünscht, kann der Spieler jedoch für denselben Betrag auch das **Streckenrecht** für die betreffende Flugstrecke kaufen. In diesem Fall wird der Flugerlös mit der Gebühr für das Streckenrecht verrechnet.

Nach Vollführen eines **Rundflugs** kann **kein** Streckenrecht gekauft werden. Die Bank zahlt dem Spieler den auf der Rundflugkarte angegebenen Flugerlös.

Der Inhaber eines Streckenrechts kann von jeder anderen Fluggesellschaft, die auf dem betreffenden Flughafen landet, ein Streckengeld erheben. Die Höhe dieses Betrages ist ebenfalls auf der Buchungskarte angegeben. Besitzt man einen Flughafen in einem bestimmten Streckengebiet, so gilt der hinter 1 genannte Betrag. Z.B. auf der USA-Route J 15.000 für Los Angeles. Je mehr