

Ein Spiel von Karsten Hartwig und Wolfgang Panning für 2-6 Personen

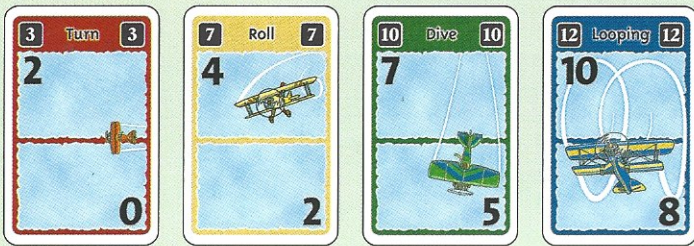
Looping und Turn – Dive und Roll, mit diesen Kunstflug-Figuren sind vier Flugprogramme zu bestehen. Lassen Sie die Würfel sprechen und kurven Sie Ihre Mitspieler aus! Der Clou dabei? Sie allein bestimmen den Anspruch Ihres Programms. Jede Kunstflugfigur wird als Karte mit einem anderen



Schwierigkeitsgrad ausgespielt. Je höher dieser Wert, desto schwerer ist er zu erwirfeln; die Belohnung mit Siegpunkten fällt dann auch deutlich großzügiger aus. Nach vier Programmen schließt sich die entscheidende Kür an, da bleibt es spannend bis zum Schluss.

Spielmaterial

- 64 Flugkarten – zeigen 4 verschiedene Flugfiguren, jede mit einem Schwierigkeitsgrad zwischen 3 und 12.



Name der Flugfigur

Schwierigkeitsgrad



Siegpunkte für genaues Erreichen...
...oder Übertreffen des Schwierigkeitsgrades

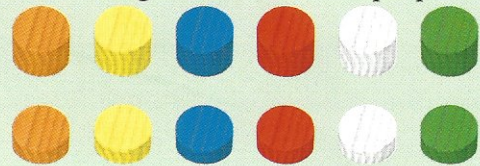


Die Flugkarten haben gemäß ihrer Farbe unterschiedliche Rückseiten.

- 7 Würfel und 1 Würfelbecher – mit ihnen versuchen die Spieler die Flugkarten zu erfüllen.

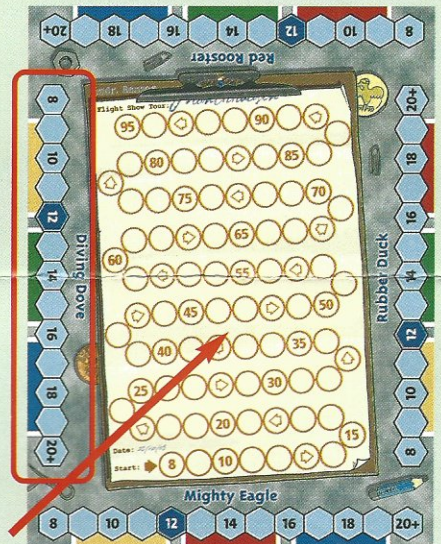


- 30 Zählsteine in 6 Farben – zeigen die Siegpunkte an. Die flachen sind für das Zählbrett, die dicken für die 4 blauen Wertungsskalen auf dem Spielplan.



- 1 Spielplan

4 Wertungsskalen am Rand. Dort werden im Laufe des Spiels die Flugkarten angelegt.



Zählbrett

- 30 Spiel-Chips – davon 23 Bonus-Chips (»7. Würfel« und »Noch einmal würfeln«), 6 Highlight-Chips und der Startspieler-Chip.



Spielziel

Die Spieler absolvieren vier Flugprogramme, um dafür Siegpunkte zu erhalten. Je schwieriger ein Programm, desto mehr Punkte gibt es. Umso höher ist aber auch das Risiko nicht zu bestehen und bei der Wiederholung Zeit zu verlieren. Nach vier erfolgreichen Programmen

fliegt man noch eine frei erstellte Kür, mit der man weitere Siegpunkte bekommen kann. Das Spiel endet nach der Runde mit der ersten erfolgreichen Kür, und der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte erzielen konnte, hat gewonnen.

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.

Die **Flugkarten** werden nach ihren Rückseiten in 2 Stapel sortiert, gemischt und dann jeweils verdeckt neben den Plan platziert.

Die Bonus-Chips, Würfelbecher und Würfel werden bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält die **Zählsteine** und den **Highlight-Chip** in der Farbe seiner Wahl, sowie von jedem Kartenstapel 3 Karten, so dass er **6 Karten** auf der Hand hält. Ein Spieler wird zum Startspieler bestimmt und legt den **Startspieler-Chip** vor sich ab. Er beginnt das Spiel, alle anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Jeder erhält:
6 Karten,
5 Zählsteine,
1 Highlight-Chip.



Spielablauf

Der Spieler an der Reihe muss sich für einen der beiden möglichen Spielzüge entscheiden:

■ Karten tauschen

■ Flugvorführung

■ Karten tauschen:

Hierzu nimmt man sich nacheinander 3 Karten von den verdeckt bereitliegenden Stapeln. Man darf sich jede gezogene Karte ansehen, bevor man entscheidet, von welchem Stapel man die nächste ziehen will.

Anschließend werden 3 beliebige (auch gerade gezogene) Karten offen abgeworfen und bilden so die Ablagestapel.



Anmerkung: Es entstehen zwei verschiedene Ablagestapel – der eine mit den blauen und roten Karten, der andere mit den gelben und grünen.

Ist einer der verdeckten Stapel aufgebraucht, wird der entsprechende Ablagestapel gemischt und erneut verdeckt bereitgelegt.

■ Flugvorführung:

Festlegung des Flugprogramms

Zunächst spielt man die entsprechenden Handkarten aus. Entweder ein komplettes Programm bestehend aus 3 Karten oder eine passende Einzelkarte.

Programm aus 3 Karten auslegen:

Man legt 3 farblich entsprechende Flugkarten an das gewählte Flugprogramm am Rand des Spielplanes an.

Liegen dort bereits Spielkarten, werden diese vorher auf die entsprechenden Ablagestapel abgeworfen.



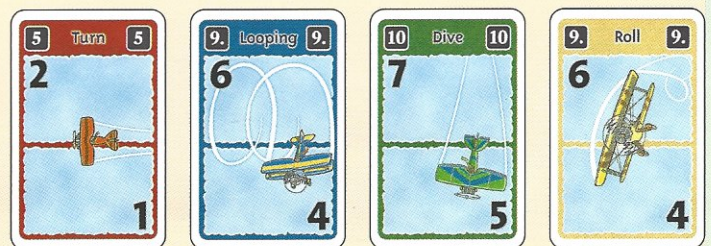
Anmerkung: Jedes Flugprogramm besteht aus 3 verschiedenen Flugfiguren, dargestellt durch verschiedenfarbene Spielkarten:

Rot – Turn (eine möglichst enge Links- oder Rechtskurve)

Blau – Looping (ein Überschlag)

Grün – Dive (ein gerade noch abgefangener Sturzflug)

Gelb – Roll (eine Rolle längs der Rumpfachse)



Es gibt vier Flugprogramme:

Red Rooster – Rot – Grün – Blau; Rubber Duck – Gelb – Grün – Rot;

Diving Dove – Gelb – Grün – Blau; Mighty Eagle – Gelb – Rot – Blau.

Einzelkarte auslegen

Ab der zweiten Runde darf ein Spieler auch eine Einzelkarte ausspielen. Er sucht sich ein Flugprogramm aus, das schon am Spielplan ausliegt und ersetzt eine der drei Karten durch eine seiner Handkarten.

Sie muss gleicher Farbe sein, jedoch einen höheren Schwierigkeitsgrad haben. Die ersetzte Karte wandert auf den entsprechenden Ablagestapel.

Die neue Karte muss von gleicher Farbe sein und einen höheren Schwierigkeitsgrad haben.



Der Flug

Sechs schwarze Würfeln stehen für drei Würfelrunden zur Verfügung. In jeder Würfelrunde muss genau eine Flugkarte erfüllt werden.

Welche Karte man erfüllen will, darf man nach dem Wurf entscheiden, die Reihenfolge spielt keine Rolle.

Die erste Würfelrunde:

Der Spieler würfelt mit drei Würfeln und ordnet das Ergebnis einer Flugkarte zu. Er muss mit der Summe aus ein bis drei Würfeln den Schwierigkeitsgrad exakt erreichen oder übertreffen.

- Kann schon mit dem ersten Wurf keine Karte erfüllt werden, ist das Flugprogramm gescheitert. Damit ist der Spielzug beendet. Der Spieler ergänzt seine Handkarten und der nächste ist an der Reihe.
- Erreicht man den Wert genau, werden der oder die passenden Würfel neben die obere, höhere Siegpunktzahl gelegt.
- Übertrifft die Summe den Wert, werden sie neben die untere, niedrigere Siegpunktzahl gelegt.

Die eingesetzten Würfel bleiben bis zum Ende des Spielzuges auf den Karten liegen.



Der 1. Wurf zeigt: $1 \cdot 3 \cdot 5$. Mit 3 und 5 kann die Gelbe Karte erfüllt werden. Da sie nicht genau getroffen wurde, werden die beiden Würfel auf das untere Feld der Karte gelegt.

Der Spieler hat noch vier Würfel übrig, mit dreien davon geht's in den 2. Wurf.

Die zweite Würfelrunde:

Erneut wird mit drei Würfeln gewürfelt und das Ergebnis einer der beiden verbliebenen Flugkarten zugeordnet.

- Gelingt es nicht, eine der restlichen Flugkarten zu erfüllen, ist der Spielzug beendet. Der Spieler ergänzt seine Handkarten und der nächste ist an der Reihe.
- Ist mit diesem Wurf eine weitere Karte erfüllt worden, werden die Würfel wie oben beschrieben auf die Karte gelegt.

Man darf nun sein Flugprogramm freiwillig vorzeitig beenden. Dann bekommt man zwar keine Siegpunkte, darf sich jedoch einen Bonus-Chip nehmen.



Der 2. Wurf zeigt: $6 \cdot 6 \cdot 4$. Mit den beiden 6en kann die Blaue Karte erfüllt werden. Da sie genau getroffen wurde, werden die beiden Würfel auf das obere Feld der Karte gelegt.

Der Spieler hat nur noch zwei Würfel übrig, mit denen er den 3. Wurf bestreitet.

Die dritte Würfelrunde:

Nun wird mit den verbliebenen (jedoch höchstens drei) Würfeln der **dritte und letzte Wurf** durchgeführt.

- Scheitert ein Spieler an der dritten Flugkarte, erhält er einen Bonus-Chip.
- Wird auch die letzte der drei Flugkarten erfüllt, wird das Ergebnis auf der verbliebenen Karte festgehalten.

Das Flugprogramm ist erfüllt und es kommt zur Wertung.

Anmerkung: Hat man nicht mehr genug Würfel, um die dritte Karte zu erfüllen, gilt das Programm ebenfalls als gescheitert.



Der 3. Wurf zeigt: $5 \cdot 4$. Mit der 4 kann die Rote Karte erfüllt werden. Da sie genau getroffen wurde, wird der Würfel auf das obere Feld der Karte gelegt.

■ Wertung (Punkte für ein Programm):

Ein erfolgreich absolviertes Flugprogramm bringt folgende Siegpunkte:

- Man erhält die **Summe der drei Punktwerte**, die durch Würfel auf den Karten markiert sind.
- Zusätzlich erhält man **einen Punkt für jeden Würfel**, den man übrig behalten hat.

Diese Punkte werden auf der zum Programm gehörenden **blauen Wertungsskala** mit einem **dicken Zählstein** markiert.

Danach wird dieser Wert auf das **Zählbrett** übertragen und der **flache Zählstein** des Spielers um den erzielten Wert vorgerückt.

Der Stein auf der blauen Skala verbleibt dort.

Achtung! Die Skalen beginnen erst bei 8!

Wer mehr als 20 Punkte für ein Flugprogramm erzielt hat, überträgt diese **komplett** auf das Zählbrett. Die blauen Skalen reichen jedoch nur bis 20 Punkte, der Stein wird dort auf das Feld 20+ gestellt.

Ausnahme: Ein Ergebnis von weniger als 8 Punkten wird nicht gewertet. Das Programm ist damit nicht erfüllt.



Das Ergebnis in diesem Beispiel lautet: 2 Punkte (P.) für die gelbe Karte + 2 P. für die rote + 10 P. für die blaue + 1 P. für den nicht benötigten Würfel = 15 P.

Anmerkung: Auf diese Weise ist sichergestellt, dass die Punkte für solch ein außerordentliches Ergebnis nicht verfallen.

Flugkarten bleiben zunächst liegen

Egal ob ein Flug erfolgreich war oder nicht, die drei Karten bleiben am Spielfeldrand liegen.

Handkarten ergänzen

Nach dem Flug ergänzt der Spieler seine **Handkarten** wieder auf 6. Er darf sich jede gezogene Karte ansehen, bevor er sich entscheidet, von welchem Stapel er als nächstes zieht.

Der nächste Spieler nimmt die schwarzen Würfel und ist nun an der Reihe.

■ Bonus-Chips

Wie man die Chips erhält

1. Wer in einem Flugprogramm **genau zwei Figuren** erfolgreich absolviert, bekommt einen Bonus-Chip.
2. Der Spieler, der innerhalb eines Programms als erster ein Ergebnis von **mindestens 12 Punkten** erzielt, erhält einen Bonus-Chip.
3. Wer danach die vorliegende **Bestmarke übertrifft**, bekommt dafür ebenfalls einen Bonus-Chip.
4. Jeder Spieler, der in einem Flug **20 oder mehr Punkte** erreicht, bekommt auf alle Fälle einen Bonus-Chip.

In einer Runde kann man **höchstens einen Bonus-Chip** erhalten.

Wie man die Chips einsetzt

Bonus-Chips können auf **zwei Arten** eingesetzt werden; entweder um »noch einmal würfeln« zu dürfen oder um einen »7. Würfel« einzusetzen.

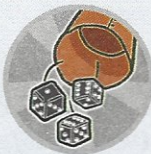
»7. Würfel«

Für die Abgabe eines Chips darf der Spieler den **roten als »7. Würfel«** hinzunehmen. Er steht ihm in dieser Runde für den Rest seiner Würfel zur Verfügung. Man darf pro Runde maximal einen Bonus-Chip als »7. Würfel« einsetzen.



»Noch einmal würfeln«

Man gibt einen seiner Bonus-Chips ab und darf dafür **1 bis 3 Würfel nochmal würfeln**. Ein Bonus-Chip gilt nur für einen Wurf. Man darf in einer Runde mehrere Chips auf diese Weise einsetzen.



Eingesetzte Bonus-Chips werden in den Vorrat zurückgelegt, **nicht genutzte Chips zählen bei Spielende nichts**.

■ Einen Flug wiederholen:

Solange ein Spieler **noch nicht alle 4 Programme** erfüllt hat, darf er **Flüge wiederholen**.

Verbessert er dabei sein altes Ergebnis, stellt er seinen Zählstein auf der blauen Wertungsskala neu ein. Die Punkte, um die er sich verbessert hat, zählt er nun zu seiner Gesamtpunktzahl auf dem Zählbrett hinzu und schiebt den Stein dort entsprechend vor.

Auch bei einer Wiederholung kann man Bonus-Chips erwerben. Es gelten die gleichen Regeln.

Einen Flug, der bereits 20 oder mehr Punkte erreicht hat, ist allerdings nicht mehr zu verbessern und darf deshalb auch nicht wiederholt werden.



Anmerkung: Flüge werden – abhängig von ihrem Ergebnis – unterschiedlich „belohnt“:

- Keine oder nur eine erfüllte Flugfigur ergibt nichts;
- für zwei erfüllte Flugfiguren gibt es einen Bonus-Chip;
- drei bestandene Flugfiguren bringen Siegpunkte;
- und ein Flugprogramm mit Bestmarke ergibt außer den Siegpunkten sogar noch einen Bonus-Chip.

Anmerkung: Es kann durchaus Sinn machen, den »7. Würfel« einzusetzen, obwohl man noch ausreichend Würfel hat. Denn für jeden nicht genutzten Würfel erhält man einen Siegpunkt, auch wenn dies der rote sein sollte.

*Anmerkung: Auch wenn man den roten Würfel einsetzt, darf man stets **nur maximal 3 Würfel gleichzeitig** benutzen!*

Anmerkung: Wiederholt man einen Wurf, bei dem man vorher schon den »7. Würfel« eingesetzt hat, so darf man auch diesen nochmal werfen.

*Anmerkung: In einer Würfelrunde darf man **einen Bonus-Chip »7. Würfel«** und **mehrere Bonus-Chips »Nochmals würfeln«** einsetzen.*

■ Die Kür (Schlussphase)

Hat ein Spieler alle 4 Flugprogramme erfüllt, **muss** er im nächsten Zug seine Kür beginnen. Er befindet sich damit in seiner Schlussphase.

Für die Durchführung der Kür gelten die gleichen Regeln wie für die Flugprogramme, bis auf folgende Punkte:

Karten tauschen:

Tauschen kostet nun einen Siegpunkt, der auf dem Zählbrett abgezogen wird.

Flugvorführung:

Die Kür muß aus 3-6 beliebigen Flugkarten mit einem Schwierigkeitsgrad von insgesamt 25 oder mehr Punkten bestehen. Der Spieler legt die Kür vor sich aus. Nicht verwendete Handkarten kommen auf die entsprechenden Ablagestapel.

Die Kür muß so zusammengestellt werden, daß sie mit 6 Würfeln erfolgreich geflogen werden kann.

Vor dem ersten Würfeln legt der Spieler seinen **Highlight-Chip** auf eine seiner ausliegenden Flugkarten. Diese Karte muß er beim Fliegen genau erfüllen, **nicht** übertreffen!

Es folgt pro Flugkarte genau eine Würfelrunde nach den bekannten Regeln.

Die Kür mißlingt, wenn eine oder mehrere Karten nicht erfüllt, oder das Highlight nicht genau getroffen wird.

Scheitert der Spieler an seiner Kür, bleibt sie vor ihm liegen. Er verliert 2 Siegpunkte. Scheitert er an der letzten Karte, bekommt er – als kleinen Trost – einen Bonus-Chip. Dies ist die einzige Möglichkeit, in der Kür Bonus-Chips zu bekommen.

Er muß die **gleiche Kür** in der nächsten Runde **erneut fliegen**. Den Highlight-Chip darf er jedoch vor dem Würfeln neu platzieren.

Wertung der Kür:

Gelingt die Kür, werden die Siegpunkte ermittelt. Das **Highlight** bringt dabei die **doppelte Punktzahl**.

Der Spieler **streicht** das Ergebnis seines **schlechtesten Flugprogramms** und zählt stattdessen die Punkte für seine Kür hinzu.

Anmerkung: Die anderen Spieler dürfen erst ihre Kür fliegen, nachdem auch sie ihre 4 Flugprogramme absolviert haben.

Nicht erlaubt:



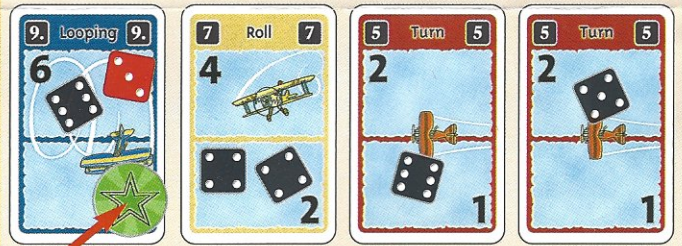
Diese Kür hat einen zu geringen Schwierigkeitsgrad ($9 + 9 + 6 = 24$)



Diese Kür kann nicht mit 6 Würfeln geschafft werden.

Wird festgestellt, daß ein Spieler eine nicht erlaubte Kür ausgelegt hat, wirft er die Karten auf die Ablagestapel. Er verliert 3 Siegpunkte auf dem Zählbrett und nimmt 6 neue Karten. Erst in der nächsten Runde darf er eine neue Kür starten.

Beispiel einer Kürwertung:



Highlight: Punkte x 2 1 Würfel übrig = 1 Punkt

Ergebnis: $(2 \times 6) + 2 + 1 + 2 + 1 = 18$ Punkte.

Karsten setzt einen Bonus-Chip ein und fliegt eine erfolgreiche Kür mit 18 Punkten. Sein schlechtestes Programm war der „Mighty Eagle“ mit 10 Punkten. Dieses Ergebnis darf er nun streichen und durch die 18 Punkte seiner Kür ersetzen. Unterm Strich hat er sich dadurch um 8 Punkte verbessert.

Anmerkung: Sollte das Ergebnis der Kür niedriger sein als sein schlechtestes Programm, verliert der Spieler Siegpunkte.

Spielende

Das Spiel endet **nach der Runde**, in der die **erste erfolgreiche Kür** geflogen worden ist.

Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand teilt man sich den Sieg.

Anmerkung: Die Runde ist beendet, wenn der Spieler rechts vom Startspieler an der Reihe war. Hierzu dient der Startspieler-Chip.



© Copyright 2003 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany