

Über Stadt und Land

2. Teil:

Bevor der Spieler mit Musketier und Luftschiff zu Platz M zurückfliegt, zieht er sich aus jeder Zone eine **Städtekarte**. Die Karten legt er dann in umgekehrter Reihenfolge vor sich hin: Von 5 bis 1 also. In dieser Reihenfolge muß er die Städte mit direktem Wurf anfliegen. Sobald eine Stadt direkt angefliegen ist, legt der Spieler die betreffende Karte beiseite und muß sich dann von den **Ereigniskarten** die oberste Karte nehmen. Diese legt er offen vor sich hin. Das Ereignis tritt dann bei der nächsten Runde ein. Muß der Spieler einen Ausrüstungs-Gegenstand besorgen, so kann er dies auf folgende Arten tun:

1. Aus dem eigenen Depot – durch direktes Auftreffen.
2. Aus einem Ausrüstungs-Depot – durch direktes Auftreffen.
3. Durch Wegnahme von einem gegnerischen Musketier, bei direktem Auftreffen (für den getroffenen Musketier gilt dann die gleiche Regel wie im 1. Teil des Spiels).

Zum Herbeiholen des Ausrüstungs-Gegenstandes kann auch der Musketier benutzt werden, der mit dem Luftschiff fliegt. Solange das Luftschiff jedoch ohne Musketier ist, darf es nicht weiterfliegen. Außerdem darf ein Luftschiff – mit oder ohne Musketier – natürlich nicht von einem gegnerischen Mitspieler „getroffen“ werden.

Hat ein Musketier den benötigten Gegenstand in Besitz genommen, muß er ihn mit Würfelwurf zum Luftschiff bringen, auf das er direkt auftreffen muß. Hat er das erreicht, ist die Aufgabe erfüllt und er darf den Gegenstand sofort (ohne zu würfeln) in einem eigenen Depot unterbringen, zusammen mit dem Musketier (hat jedoch der Musketier den Gegenstand besorgt, der mit dem Luftschiff fliegt, muß er natürlich beim Luftschiff bleiben). Danach darf der Spieler sofort würfeln und weiterfliegen. Die Ereigniskarte wird zuunterst in den Stapel zurückgelegt.

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler mit seinem Luftschiff alle 5 Städte nacheinander überfliegen und Platz M erreicht hat – den er allerdings in direktem Würfelwurf treffen muß.

Zum Schluß noch ein kleiner Tip, um das Spiel noch spannender zu machen: Der Spieler hat erst dann gewonnen, wenn außer seinem Luftschiff auch die übrigen zwei Musketiere den Platz M wieder erreicht haben. (Darauf einigt man sich natürlich am besten vor Beginn des Spiels!)

Über Stadt und Land

Das spannende Spiel mit dem FLIEGENDEN MUSKETIER von Wicküler.

Für 2 bis 5 Spieler – ab 10 Jahre.

Im Mittelpunkt dieses Spiels steht DER FLIEGENDE MUSKETIER, das stolze Luftschiff von Wicküler. Jeder Mitspieler bekommt sein eigenes Luftschiff und drei Wicküler Musketiere dazu.

Aufgabe ist es nun, mit einem **Musketier** den Startplatz seines **Luftschiffs** (L) zu erreichen, um dann damit zum Ausgangspunkt (M) zurückzufliegen. Unterwegs müssen dann fünf Städte in bestimmter Reihenfolge überflogen werden. Was allerdings nicht ganz so einfach ist, wie es aussieht: Manche **Ereignisse** treten ein, unterbrechen den Weiterflug und sorgen für Spannung und Unterhaltung.

Im Zusammenhang mit den Ereignissen seien jetzt schon mal die **Depots** genannt, von denen es insgesamt 18 gibt. In einigen sind sogenannte **Ausrüstungs-Gegenstände** untergebracht – die bei den Ereignissen eine ganz bestimmte Rolle spielen. Und dann gibt es noch freie Depots, die von den Mitspielern besetzt werden können.

Wer als erster alle Ereignisse überstanden und mit seinem Luftschiff den Ausgangspunkt erreicht hat, ist Sieger und wird für diesen Tag zum 1. Luftschiff-Kapitän ernannt.

Also, auf geht's! Lest Euch die Spiel-Anleitung genau durch. Und dann viel Spaß beim Spiel! Eure Wicküler Musketiere.

Über Stadt und Land

Und das alles gehört zum Spiel:

- 15 dunkelgrüne Musketier-Steinchen:** Je drei haben eine gleichfarbige Oberfläche: gelb, rot, violett, blau und grau.
- 5 Luftschiffe:** Mit der gleichen Farbe gekennzeichnet wie die dazugehörigen drei Musketiere.
- 24 Ausrüstungs-Steinchen:** Cremefarben (Bierfaß), lindgrün (Funksprechgerät), schwarz (Werkzeugkasten), orange (Abschleppseil). Diese Gegenstände werden in den Ausrüstungs-Depots (mit den aufgemalten Gegenständen) untergebracht.
- 15 Markierungs-Plättchen:** Je drei in den 5 verschiedenen Spielfarben. Damit können freie Depots besetzt werden.
- 30 rote Ereigniskarten:** Auf diesen Karten stehen Ereignisse, die für den Spieler von Vor- oder Nachteil sein können.
- 1 Spielfeld:** Es stellt in vereinfachter Form u.a. Nordrh.-Westfalen dar und ist in 5 Zonen aufgeteilt. Darin liegen insgesamt 30 Städte – und insgesamt 18 Depots:
- in Zone 1 und 2: je 4 Ausrüstungs-Depots
 - in Zone 3 : 4 freie Depots
 - in Zone 4 und 5: je 3 freie Depots
- 30 gelbe Städtekarten:** Auf den Vorderseiten stehen die Namen der Städte, auf der Rückseite die jeweilige Zone.
- Zwei Würfel**

Spiel-Anleitung

So geht's los:

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält sein Luftschiff und drei Musketier-Steinchen.

Je drei Ausrüstungs-Gegenstände werden in die betreffenden Depots in den Zonen 1 und 2 verteilt.

Die Musketier-Steinchen kommen auf Platz M, die Luftschiffe auf Platz L. Die Städtekarten werden, Rückseite nach oben, nach Nummern sortiert und in 5 Häufchen beiseite gelegt.

Die Ereigniskarten werden gemischt und, Rückseite nach oben, in einem Haufen beiseite gelegt.

Über Stadt und Land

Und so ist der Ablauf des Spiels:

1. Teil:

Jeder Spieler startet mit seinen **Musketieren** von Platz **M** – hin zu seinem **Luftschiff** auf Platz **L**. Es wird mit zwei Würfeln gewürfelt. Solange man noch keinen Musketier auf dem Spielfeld hat, darf man 3mal würfeln – danach nur noch 1mal. Aufs Spielfeld darf man bei einer 6 oder einem Pasch (beide Würfel zeigen die gleiche Zahl). Dann darf man sofort noch einmal würfeln und losziehen. Man kann im Laufe des Spiels vor- und rückwärts ziehen. Dabei ist es auch erlaubt, einen Musketier mit der einen Würfelzahl und einen anderen mit der Zahl des zweiten Würfels weiterzuziehen. Trifft man in den Zonen 1 bis 2 direkt auf ein **Ausrüstungs-Depot**, so darf man einen der Gegenstände mitnehmen. Man legt ihn unter sein Musketier-Steinchen. Während des ganzen Spiels darf jeder beliebig viele Ausrüstungs-Gegenstände mitnehmen.

In den Zonen 3 bis 5 kann jeder Spieler bis zu **3 freie Depots** besetzen, um dort mitgeführte Ausrüstungs-Gegenstände ablegen zu können (die man später vielleicht braucht). Das Depot ist dann besetzt, wenn ein Musketier direkt auftrifft (mit oder ohne Ausrüstungs-Gegenstand). Das besetzte Depot wird mit einem **Markierungs-Plättchen** belegt, das die eigene Farbe hat. Aus einem besetzten Depot darf kein Mitspieler einen abgelegten Gegenstand entnehmen.

Trifft man direkt auf einen anderen Musketier, so muß in der ersten Zone der Betroffene zum Startplatz zurück (mit oder ohne Ausrüstungs-Gegenstände) – ansonsten muß er in das nächstgelegene Feld der vorherigen Zone zurück. Außerdem muß der Betroffene den oberen von eventuell mitgeführten Gegenständen an den Mitspieler abgeben.

Hat ein Spieler mit seinem Musketier Platz L erreicht, beginnt der zweite Teil des Spiels (zusammen mit dem Luftschiff zu Platz M zurückzufliegen). Folgende Bedingungen müssen jedoch erfüllt sein:

1. Der bei L angelangte Musketier darf keinen Ausrüstungs-Gegenstand mehr bei sich tragen.
2. Einer der beiden übrigen Musketiere muß die ersten beiden Zonen verlassen haben.
3. Der Spieler muß mindestens ein Depot besetzt haben.