



von Frank Boës

Die 20er Jahre, das goldene Zeitalter der Fliegerei. Noch nicht lange ist es her, da haben die Gebrüder Wright den ersten motorisierten Flug unternommen. Es ist die Zeit von Charles Lindbergh, der mit seinem Flugzeug „Spirit of St. Louis“ als erster Mensch den Atlantik mit einem Motorflugzeug überquert. Es ist die Zeit von Antoine de Saint-Exupéry, der seine Fliegerei über den Wüsten Nordafrikas und den Gebirgen Südamerikas mit wunderschöner Literatur verbindet. Es ist die Zeit vieler berühmter Helden in ihren Flugzeugen. Es ist die Zeit immer neuer technologischer Fortschritte und Rekorde. In den USA bereite die Luftpost nach einem unsicherem Start dem Weg für die kommerzielle Luftfahrt von Küste zu Küste.

Jeder Spieler besitzt eine kleine Luftpostfirma. Das Ziel ist es, mit seinen Flugzeugen Fracht zu transportieren, mit der sich Siegpunkte verdienen lassen. Der Spieler, der zuerst eine bestimmte Menge an Siegpunkten erreicht, ist der Sieger des Spiels.

---

## Spielmaterialien

- Diese Spielanleitung
- 1 Spielplan
- 10 Flugzeuge (Alpha ..Juliet)
- 10 Flugzeugkarten (Alpha ..Juliet)
- 10 Flughäfen (1..10)
- 10 Flughafenkarten (1..10)
- 60 Fracht-/Ereigniskarten

---

## Die Karte

Die Karte zeigt das Gebiet, auf dem sich die Flugzeuge bewegen können, bzw. auf dem die Flughäfen platziert werden können.

Auf der Karte finden sich sechseckige Felder. Jedes Sechseck verfügt über einen Mittenindikator.

Es gibt folgende Geländetype:

- Freies Gelände (hellgelb): Felder, Wiesen oder anderes nicht zu stark mit Hindernissen besetztes Gelände
- Bebautes Gelände (hellbraun): Dicht mit Häusern und Straßen besetztes Gelände
- Wasser (hellblau): Seen und Meere
- Wälder (hellgrün): Dichte Wälder und Urwälder
- Gebirge (hellgrau): Steile Hänge und zerklüftetes Gelände

- Hochgebirge (weiß): Unüberfliegbares Gelände aufgrund der extremen Höhe

Auf diesem Gelände gibt es zusätzliche Objekte:

- Städte (markiert durch einen Ortsnamen): Hier können sich Flughäfen befinden
- Flüsse (hellblaue Bänder): Diese dienen als Navigationshilfen, haben sonst aber keine Bedeutung.

Falls Zweifel über den Geländetyp eines Feldes besteht, wird die in dem Mittenindikator des Feldes sichtbare Farbe als Indikator des Geländetyps verwendet.

---

## Spielaufbau

Vor Beginn des Spiels muss das Spiel aufgebaut werden. Dazu werden folgende Schritte durchgeführt:

1. Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl an Flugzeugen. Je nach Anzahl der Mitspieler können zwischen zwei und drei Flugzeugen pro Spieler verwendet werden.
2. Dann wird das Brett aufgestellt.
3. Je nach Szenario werden die Flughäfen auf bestimmte Städte verteilt. Bei Bedarf können die Flughäfen mit ihren Ordnungsnummern auch zufällig auf der Karte verteilt werden, um neue Flugrouten zu erzeugen.
4. In der Nähe der Flughäfen werden außerhalb des Spielbretts die zugehörigen Flughafen-Karten offen ausgelegt. Auf diese Flughafen-Karten werden jeweils gleichmäßig viele Fracht-/Ereigniskarten verdeckt abgelegt.
5. Der startende Spieler wird durch Ziehen der Flugzeug-Karten festgelegt. Der Spieler, der das Alpha-Flugzeug zieht, fängt an.
6. Jeder Spieler legt vor sich offen seine Flugzeug-Karten ab.

Der erste Spieler wählt einen Startflughafen für sein erstes Flugzeug. Er stellt sein Flugzeug auf die Flughafen-Karte, und darf dann von dem dort verdeckt liegenden Fracht-/Ereigniskarten-Stapel Karten in sein Flugzeug laden (siehe "Karten aufnehmen und ablegen", Seite 3). Danach folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

Sobald der letzte Spieler sein erstes Flugzeug aufgestellt und Karten in sein Flugzeug geladen hat, beginnt genau dieser Spieler wieder mit der Auswahl eines Flughafens und der Aufstellung seines Flugzeugs. Danach folgen die anderen Spieler im Gegen Uhrzeigersinn, bis alle Spieler ihr zweites Flugzeug aufgestellt haben.

Nach diesem Prinzip wird so lange hin und her aufgestellt, bis alle Flugzeuge aufgestellt sind.

**Beispiel:** Im ersten Durchgang setzt Spieler A, dann Spieler B, dann Spieler C. Jetzt beginnt Spieler C, dann kommt Spieler B, und dann Spieler A. Bei einem Spiel mit drei Flugzeugen pro Spieler kommt dann wieder Spieler A mit dem dritten Flugzeug, dann Spieler B, dann Spieler C.

## Spielrunde

Eine Spielrunde beginnt beim ersten Spieler, und geht dann im Uhrzeigersinn von Spieler zu Spieler weiter. Ist ein Spieler am Zug, kann er hintereinander die folgende Aktionen durchführen:

1. Er kann alle seine Flugzeuge bewegen.
2. Danach kann er beliebige Karten spielen, die in seinen Flugzeugen liegen.

## Das Flugzeug

Jedes Flugzeug hat 3 Bewegungspunkte (siehe "Bewegung", Seite 2) und kann 3 Fracht-/Ereigniskarten transportieren (siehe „Fracht-/Ereigniskarten“, Seite 3). Um anzuzeigen, dass ein Flugzeug Fracht aufgenommen hat, werden die Karten verdeckt auf die Flugzeugkarte gelegt.

Sollte ein Flugzeug irrtümlich zu viele Karten aufgenommen haben, stürzt es wegen Überladung in der Sekunde ab, in der dies auffällt (siehe "Absturz", Seite 3).

## Bewegung

Jedes Flugzeug kann sich mit seinen Bewegungspunkten fortbewegen, bzw. seine Ausrichtung ändern, sobald es in der Luft ist.

Um die Flugzeugausrichtung um 60° bzw. 1 Feldseite zu ändern, müssen 0 Bewegungspunkte aufgewendet werden.

Um die Flugzeugausrichtung um 120° bzw. 2 Feldseite zu ändern, müssen 0 Bewegungspunkte aufgewendet werden.

Um die Flugzeugausrichtung um 180° bzw. 3 Feldseite zu ändern (d.h. umzukehren), muss 1 Bewegungspunkte aufgewendet werden.

Um ein Feld weiter entlang seiner aktuellen Ausrichtung zu ziehen, muss ein Flugzeug einen Bewegungspunkt aufwenden. Ein Flugzeug kann nur in die Richtung fliegen, in die es auch ausgerichtet ist.

Wenn ein Flugzeug nicht genug Punkte zum Betreten eines Feldes hat, so kann es das Feld nicht betreten. Sollte ein Flugzeug am Ende seines Zuges noch Bewegungspunkte übrig haben, so verfallen diese Bewegungspunkte.

Am Ende seines Zuges darf ein Flugzeug nicht in einem Feld stehen, in dem schon ein anderes Flugzeug steht. Es darf aber durch Felder hindurchziehen, auf dem ein anderes Flugzeug steht.

Am Ende seines Zuges darf ein Flugzeug nicht in einem Flughafen-Feld stehen (wohl aber auf einer Flughafen-Karte). Es darf aber durch ein Flughafen-Feld hindurchziehen.

**Beispiel:** Ein Flugzeug mit insgesamt 3 Bewegungspunkten gibt zwei Bewegungspunkte aus, um in ein Feld direkt neben einem Flughafen zu ziehen. Da es für das betreten des Feldes und die Landung dort aber zwei Bewegungspunkte braucht, kann es in dieser Runde noch nicht landen.

Jedes Flugzeug muss, solange es in der Luft ist, mindestens einen Bewegungspunkt ausgeben. Wenn man sein Flugzeug aber nicht aus dem aktuellen Feld hinausziehen möchte, so kann man es einfach eine doppelte 180°-Drehung vollführen lassen.

## Starten und Landen

Der Start verbraucht die Hälfte (abgerundet) der dem Flugzeug insgesamt zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte. Dies bedeutet für unser Flugzeug mit insgesamt 3 Bewegungspunkten, dass es einen Bewegungspunkt zum Starten benötigt.

Die Landung verbraucht die Hälfte (abgerundet) der dem Flugzeug insgesamt zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte. Dies bedeutet für unser Flugzeug mit insgesamt 3 Bewegungspunkten, dass es einen Bewegungspunkt zum Landen benötigt.

## Starten und Landen auf einem Flughafen

Der Anflug auf einen Flughafen darf nur von den Seiten des Flughafenfeldes passieren, auf die auch eine Start-/Landebahn zeigt.

Ein auf einem Flughafen gelandetes Flugzeug wird vom Spielfeld entfernt und auf die betreffende Flughafenkarte gestellt. Es parkt dann dort auf dem Vorfeld. Auf einem Flughafen dürfen beliebig viele Flugzeuge parken.

Nach dem Start muss sich das Flugzeug mindestens ein Feld vom Flughafen entfernen. Dabei darf es nur in ein Feld ziehen, auf die eine Start-/Landebahn ausgerichtet ist.

**Beispiel:** Ein auf einem Flughafen stehendes Flugzeug braucht einen Bewegungspunkt, um abzuheben. Um dann in ein angrenzendes Feld zu gelangen, braucht es einen weiteren Bewegungspunkt. Dabei darf es bei einer einfachen Landebahn nur in die zwei angrenzenden Felder fliegen, auf die die Lande-/Startbahn zeigt. Bei zwei gegeneinander versetzten Landebahnen sind dies vier angrenzende Felder, bei drei versetzten Landebahnen sind es alle sechs benachbarten Felder.

## Notlandung

Flugzeuge können auf freiem Terrain im Falle eines Problems (siehe z.B. „Karte: Maschinenschaden“, Seite 4) eine Notlandung durchführen. Die im Flugzeug befindliche Fracht wird dabei nicht beschädigt und verbleibt im Flugzeug.

Eine Notlandung verbraucht keine Bewegungspunkte, da sie in der Regel ohne Maschinenkraft ausgeführt wird.

Sollte ein Flugzeug eine Notlandung auf einem Wasser-, Wald- oder Gebirgsfeld durchführen, so führt dies zum Absturz der Maschine (siehe "Absturz", Seite 3).

**Beispiel:** Ein notgelandetes Flugzeug mit insgesamt 3 Bewegungspunkten hat endlich seinen Motor reparieren können. Es gibt einen Bewegungspunkt aus, um wieder zu starten, und kann sich danach wieder von Feld zu Feld bewegen.

## Absturz

Ein Absturz passiert zumeist auf Gelände, auf dem keine Notlandung möglich ist, oder aber bei einer schlimmeren Notlage beim Flugzeug. In diesem Fall wird das Flugzeug zerstört, und alle Karten an Bord geht verloren.

Wenn der Spieler, dem die Maschine gehörte, wieder am Zug ist, bekommt er von der Versicherung ein neues Flugzeug gestellt. Er darf dieses Flugzeug an einem beliebigen Flughafen neu aufstellen. Von dort aus nimmt es wieder regulär am Spiel teil.

---

## Fracht-/Ereigniskarten

Jeder Spieler transportiert mit seinen Flugzeugen Fracht-/Ereigniskarten.

### Karten aufnehmen und ablegen

Ein auf einem Flughafen stehendes Flugzeug kann nach der Landung Karten, die es dort abliefern kann, spielen und offen vor sich ablegen. Dafür kriegt der Spieler die auf der Karte genannten Siegpunkte.

Um Karten vom Flughafen anzusehen, aufzunehmen bzw. Karten zwischen Flughafen und Flugzeug auszutauschen, darf sich das Flugzeug in der betreffenden Runde nicht bewegen. Alle Flugzeuge eines Spielers auf einem Flughafen dürfen ebenfalls Karten untereinander tauschen, sofern sie sich diese Runde nicht bewegt haben.

Die in einem Flugzeug eingeladenen Karten werden auf die betreffende Flugzeugkarte gelegt.

Ein Flugzeug muss aber keine Karten aufnehmen, wenn es auf einem Flughafen steht.

**Beispiel:** Ein Spieler landet mit seinem Flugzeug auf einem Flughafen. Er kann noch in der selben Runde die für diesen Flughafen bestimmten Karten aufdecken und die Siegpunkte dafür aktivieren.

In der nächste Runde kann er entweder sofort wieder starten, oder aber in den auf dem Flughafen liegenden Fracht-/Ereigniskarten stöbern und diese mit den in seinen Flugzeug liegenden Karten austauschen bzw. seinen Vorrat an Karten wieder auffüllen.

Sobald er die Karten des Flughafens anschaut, kann er erst in der nächsten Runde wieder starten.

## Karten spielen

Jeder Spieler darf, nachdem alle seine Flugzeug sich bewegt haben, die in diesen Flugzeugen geladene Ereigniskarten spielen.

Pro Runde dürfen beliebig viele Karten gespielt werden.

Das Ausladen von Frachtkarten auf Flugzeugen ist eine spezielle Form des Spielens von Karten (siehe "Karten aufnehmen und ablegen", Seite 3)

## Einschauen von fremden Karten im Vorbeifliegen

Wenn ein Flugzeug durch ein Feld hindurch fliegt, in dem bereits ein Flugzeug steht, so darf der Spieler des hindurchfliegenden Flugzeugs die Karten des dort befindlichen Flugzeugs einschauen.

## Arten von Karten

Im Spiel gibt es die folgenden Arten von Fracht-/Ereigniskarten:

- Fracht-/Passagierkarte: Diese geben beim Abliefern am Zielflughafen Siegpunkte
- Wetterlagen: Diese verändern die Flugbedingungen
- Navigationsprobleme: Diese betreffen einzelne Flugzeuge und behindern die Bewegung
- Technische Probleme: Diese betreffen einzelne Flugzeuge

## Symbole auf Karten

Einige Karten haben einen kleinen Geldschein mit einer aufgedruckten Zahl. Dies sind die Siegpunkte, die der Spieler für das Spielen dieser Karte erhält.

Einige Karten haben einen aufgedruckten Flughafen mit einer Nummer. Diese Karte muss zu diesem Flughafen transportiert werden, um dort gespielt zu werden.

Unter Umständen kann ein Spieler an einem Flughafen eine Karte vorfinden, die genau zu diesem Flughafen transportiert werden muss. Diese Karte darf aber erst nach eine Flugbewegung am Flughafen abgeladen werden, d.h. das Flugzeug muss mindestens einmalig abgehoben sein.

## Karte: Schmuggelgut

Schmuggelgut ist eine spezielle Frachtkarte. Es gibt im gesamten Spiel nur zwei Karten, die zu Flughafen 9 bzw. 10 transportiert werden müssen.

Schmuggelgut ist besonders wertvoll, wenn es erfolgreich ausgeliefert wird. Dafür ist es gefährlich, es zu transportieren. Wenn ein anderer Spieler den Kartenstapel eines Flugzeugs einsieht (siehe "Einschauen von fremden Karten im Vorbeifliegen", Seite 3), das Schmuggelgut transportiert, so ist das Schmuggeln aufgefallen. Zur Strafe wird die gesamte Ladung des Flugzeugs konfisziert, d.h. alle im Flugzeug vorhandenen Karten gehen verloren.

### **Karte: Der Präsident / Der Geschäftsmann**

Der Präsident / Geschäftsmann ist eine spezielle Passagierkarte und existiert nur einmalig im Spiel. Der Präsident will immer zu Flughafen 1, der Geschäftsmann immer zu Flughafen 2 gebracht werden. Er ist eine besonders wertvolle Karte.

Sollte ein Flugzeug mit dem Präsidenten / Geschäftsmann an Bord notlanden (siehe "Notlandung", Seite 2), so ist die Karte verloren; der Passagier steigt aus und fährt mit der Eisenbahn weiter.

Sollte ein Flugzeug mit dem Präsidenten / Geschäftsmann an Bord abstürzen (siehe "Absturz", Seite 3), so ist dies eine größere Tragödie. Der Spieler, dem die Unglücksmaschine gehört, muss 2 Siegpunkte als Strafe dafür bezahlen. Sollte er keine Siegpunkte haben, so wird ein anderes seiner Flugzeug nach seiner Wahl gepfändet und erst nächste Runde von der Versicherung ersetzt, ganz wie bei einem Absturz.

### **Karte: Nebel**

Nebel ist ein Navigationsproblem und eine Wetterlage.

Die Nebel-Karte wird vom spielenden Spieler auf eine Flughafenkarte seiner Wahl gelegt. Für eine Runde (d.h. bis zum nächsten Zug des spielenden Spielers einschließlich) sind auf dem betreffenden Flughafen keine Starts oder Landungen möglich.

### **Karte: Wind**

Wind ist eine Wetterlage und betrifft alle Flugzeug auf dem Spielplan. Die Karte gilt nach dem Spielen für eine Runde, und betrifft damit auch den sie spielenden Spieler für genau einen Zug.

Der spielende Spieler legt dabei eine Windrichtung fest, in dem er die Karte offen auf den Spielplan legt und ausrichtet. Die aufgedruckte Windrichtung ist nun die globale Windrichtung für eine Runde.

Jedes Flugzeug, das sich mindestens ein Feld in die angegebene Windrichtung bewegt, erhält einen zusätzlichen Bewegungspunkt.

Jedes Flugzeug, das sich mindestens ein Feld entgegen die angegebene Windrichtung bewegt, verliert einen Bewegungspunkt. Sollte die verbleibende Anzahl von Bewegungspunkten dadurch negativ werden, so ist der Zug nicht möglich.

Mehrere gleichzeitig gespielte Windkarten addieren sich in ihrem Effekt, bzw. können sich wieder aufheben.

### **Karte: Verlorene Orientierung**

Verlorene Orientierung ist ein Navigationsproblem.

Diese Karte wird gegen ein beliebiges Flugzeug gespielt, das sich in der Luft befindet. Der spielende Spieler kann dabei das Flugzeug um zwei Felder in eine beliebige Richtung versetzen, ohne aber seine Ausrichtung zu verändern.

### **Karte: Maschinenschaden**

Ein Maschinenschaden ist ein technisches Problem, und wird gegen ein beliebiges fliegendes Flugzeug gespielt. Es zwingt ein Flugzeug zur sofortigen Notlandung (siehe "Notlandung", Seite 2). In der nächsten Runde kann der Maschinenschaden behoben werden, so dass das Flugzeug in der darauf folgenden Runde wieder abheben kann (siehe "Starten und Landen", Seite 2).

### **Karte: Verklemmtes Seitenruder**

Ein verklemmtes Seitenruder ist ein technisches Problem. Es wird gegen ein beliebiges fliegendes Flugzeug gespielt.

Das betreffende Flugzeug kann in der nächsten Runde nicht seine Ausrichtung verändern. Es darf also nur gerade weiter fliegen.

### **Karte: Navigator**

Der Navigator ist eine spezielle Passagierkarte und kann entweder an einen beliebigen Flughafen abgesetzt werden, um die für ihn vorgesehenen Siegpunkte einzustreichen. Er kann aber auch sofort gespielt werden, um den Effekt von Navigationsproblemen (wie z.B. verlorener Orientierung oder Nebel) aufzuheben. Durch das Spielen der Karte werden ebenfalls die auf der Karte angegebenen Siegpunkte für den betreffenden Spieler aktiviert.

---

## **Siegbedingung**

Je nachdem, wie viele Flugzeuge und Spieler vorhanden sind, wird die Siegrunde dadurch gestartet, eine gewisse Anzahl an Siegpunkten vor sich offen abgelegt zu haben.

- Bei 5 Spielern und 2 Flugzeugen pro Spieler werden 14 Siegpunkte benötigt.
- Bei 3-4 Spielern und 2 Flugzeugen pro Spieler werden 17 Siegpunkte benötigt.
- Bei 2-3 Spielern und 3 Flugzeugen pro Spieler werden 22 Siegpunkte benötigt.
- Mit 2 Spielern und 2 Flugzeugen pro Spieler werden 30 Siegpunkte benötigt.

Die Siegrunde ist eine ganz normale Spielrunde, und beendet das Spiel vor dem Spieler, der die Siegrunde eingeläutet hat. Nach der Siegrunde gewinnt dann der Spieler, der die meisten Siegpunkte aktiviert hat. Wenn es Gleichstand gibt, gewinnt der Spieler von den Spielern mit dem höchsten Punktestand, der die höchstwertigste Karte besitzt. Wenn es dort immer noch Gleichstand gibt, so gibt es mehrere Sieger.

Die Siegrunde wird auch dadurch ausgelöst, dass alle Karten ausgeliefert worden sind.

---

## Über dieses Spiel

Version: 14. August 2011

Die Verwendung der männlichen Form für Spieler in den Spielregeln geschieht nur aus Gründen der Übersichtlichkeit. Damit sind natürlich auch explizit weibliche Spieler gemeint.

Diese Spiel wurde von Frank Boës entworfen.

Dieses Spiel steht unter einer Creative Commons Lizenz. Die genauen Lizenzbedingungen finden sich unter <http://par-avion.org/>

