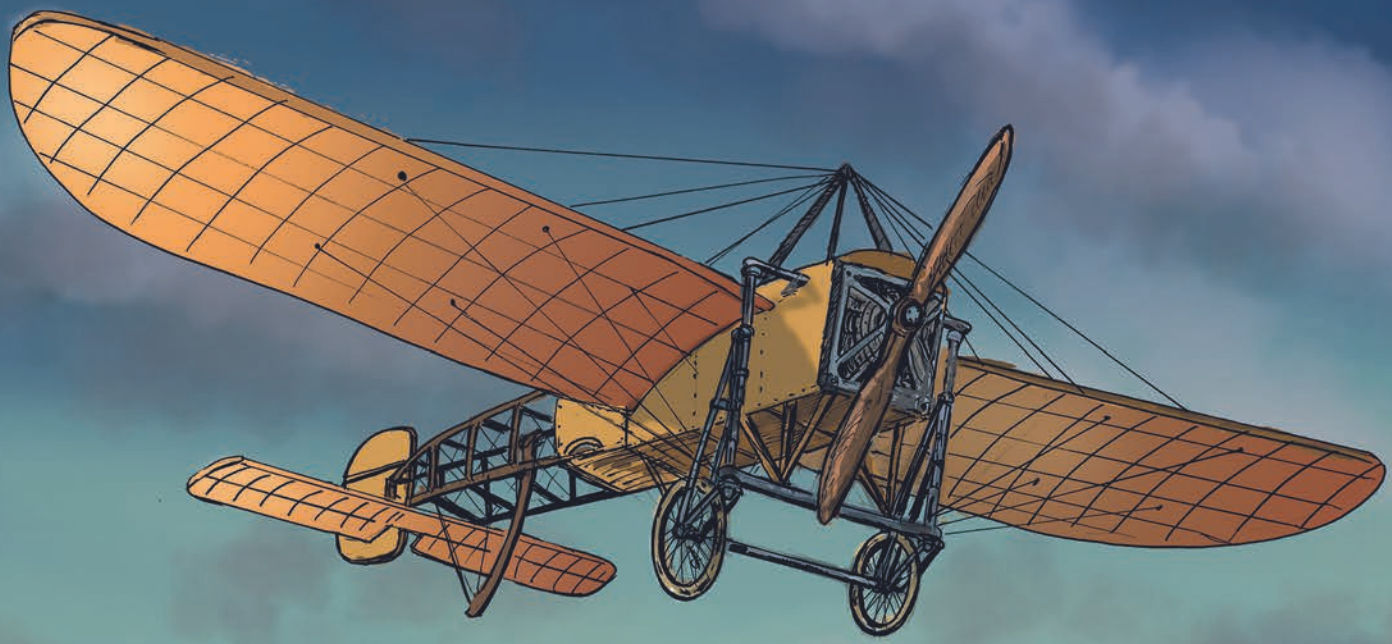
MAGNIFICENT Flying machineS



1. ÜBERBLICK

Dieses Spiel ist inspiriert durch die großen Flugwettbewerbe der Jahre 1908 bis 1913, der Pionierzeit der Flugreisen. Die luftigen Wettrennen erregten auf der ganzen Welt große Aufmerksamkeit. Die Teilnehmer aus aller Herren Länder ließen sich allerdings nicht nur durch Ruhm und Ehre und das Abenteuer locken, sondern auch durch die großzügigen Preise, die von Zeitungen und anderen Sponsoren bereit gestellt wurden. Flugreisen waren riskant und unsicher und meist schafften es nur wenige der Teilnehmer bis zur Ziellinie. Wird einer deiner Piloten die Herausforderung meistern? Pass aber gut auf: Auch in dieser Ära des weltmännischen Benehmens finden sich Schurken und Halunken, die betrügen, um das Rennen zu gewinnen.

Bei Magnificent Flying Machines gewinnt der Spieler, der am Ende die meisten Siegpunkte errungen hat. Diese können auf verschiedene Weisen erworben werden – wie zum Beispiel als erster erfolgreich auf einem bestimmten Terrain oder dem Mittleren Flugfeld zu landen, oder indem man erfolgreich Waren und Passagiere transportiert oder waghalsige Flugmanöver vollführt. Lediglich als erster die Ziellinie zu überqueren, wird vermutlich nicht zum Sieg führen. Gewinnen wird vielmehr der Spieler, der eine Strategie entwickelt, die die Fähigkeiten seines Piloten mit den besonderen Funktionen seines Fluggerätes perfekt verbindet.

2. SPIELMATERIAL

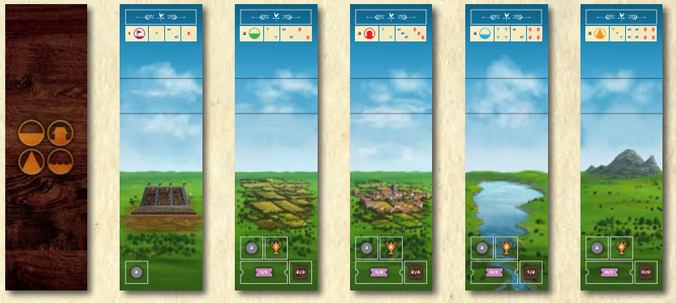
- 6 Armaturenbretter von sechs verschiedenen Flugmaschinen: Eindecker, Doppeldecker, Wasserflugzeug, Druckpropellerflugzeug, Dreidecker und Helikopter.
- 18 Pilotenkarten.
- 24 Spezialausrüstungskarten.
- 45 Ersatzteilmarker (14 Startmarker, 17 Flugmarker und 14 Landemarker).
- 6 Glücksmarker.
- 64 Trick- und Vorteilskarten.
- 10 6-seitige Würfel mit Start-, Flug-, Lande- und Explosionssymbolen.
- Je ein Marker für jeden der 6 Typen von Flugmaschinen.
- 6 Standfüße für die Flugmaschinen in verschiedenen Farben.
- 15 Terrainteile (3 Flugfelder – Start, Mitte und Ziel, 3 Feld, 3 Berge, 3 Städte und 3 Wasser).
- 20 Wetterteile.
- 8 Wetterwechselkarten.
- 44 Frachtgutplättchen – davon 22 Spezialfrachten (5 Bergfracht, 5 Wasserfracht, 6 Städtefracht und 6 Feldfracht) und 22 Stückgut, mit zwei verschiedenen Punktwerten (11x 2SP und 11x 1SP)
- 24 Passagierplättchen
- 12 Schadensmarker.
- 60 Siegpunktemarker verschiedenen Werts (20x 1SP, 20x 2SP, 5x 3SP,5x 4SP, 10x 5SP).
- 10 Etappensiegmarker verschiedenen Werts (1x 8SP, 1x 7SP, 1x 5SP, 1x 4SP, 2x3SP, 2x 2SP, 2x 1SP)
- 18 Fähigkeitenmarker für das Armaturenbrett, 3x +1, 2x +2, 1x +3 – je für Start- Flug- und Landesymbole.
- 24 Treibstoffwürfel, je 4 in den 6 verschiedenen Spielerfarben.
- 36 Verbrauchsmarker
- 6 Übersichtskarten für die Spieler.



ARMATURENBRETTER



FLUGMASCHINENMARKER



TERRAINTEILE



GLÜCKSMARKER



ERSATZTEILMARKER



PASSAGIERPLATTCHEN



PILOTENKARTEN



WETTERTEILE



FÄHIGKEITENMARKER FÜR DAS ARMATURENBRETT



SPEZIALAUSRÜSTUNGSKARTEN



STÜCKGUTPLÄTTCHEN UND SPEZIALFRACHGUTPLÄTTCHEN



TRICK- UND VORTEILSKARTEN



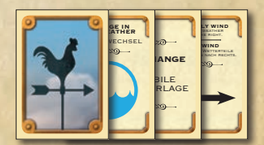
SIEGPUNKTEMARKER



SCHADENSMARKER



ETAPPENSIEGMARKER



WETTERWECHSELKARTEN

3. RENNSTRECKE UND FLUGMASCHINEN

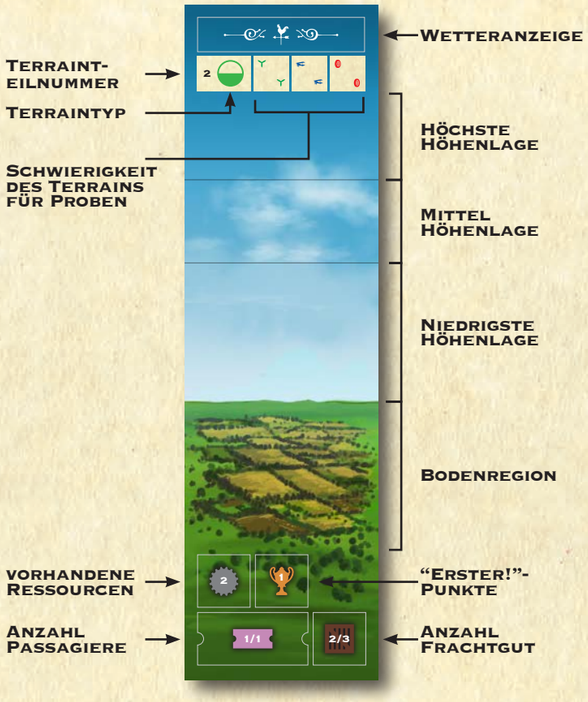
3.1 DIE RENNSTRECKE

Die Strecke setzt sich aus 5 verschiedenen Arten von Terrains zusammen. Hier ein Beispiel eines Terrains.



3.2 DAS ARMATURENBRETT DER FLUGMASCHINE

Das Armaturenbrett zeigt die jeweiligen Fähigkeiten der gewählten Flugmaschine, zusammen mit denen des Piloten und den Spezialfrachtgütern. Die Spieler haben den Überblick über freie Plätze für Frachtgut, Ersatzteile und Passagiere sowie über ihren Treibstoffverbrauch und Schaden an der Maschine. Hier ein Beispiel eines Armaturenbretts.



3.3 DIE WÜRFEL

Die Fortbewegung der Flugmaschinen erfolgt durch das Bestehen von Proben, durchgeführt mit 6-seitigen Würfeln, die die Symbole von Starten, Fliegen, Landen und Explosionen zeigen.





4. VORBEREITUNG DES SPIELAUFBAUS

4.1 ERSATZTEILE, ARMATURENBRETTFÄHIGKEITSMARKER, GLÜCKSMARKER, SCHADENSMARKER UND SIEGPUNKTEMARKER

Sortiert die Ersatzteile nach den Symbolen für Starten, Fliegen, Landen zu 3 Stapeln. Ebenso wird mit den Armaturenbrettfähigkeitsmarkern verfahren. Alle Stapel werden zusammen mit den Glücks-, Schadens- und Siegpunktemarkern neben der Spielfläche platziert.



4.2 TRICK- UND VORTEILSKARTEN

Alle Karten werden gemischt, dann erhält jeder Spieler 3 Karten. Der restliche Kartenstapel kommt verdeckt neben der Spielfläche.

5. AUFBAU FÜR EINEN SCHNELLSTART

"Das erste Mal in der Luft? Hier ist dein Start!"

Um möglichst schnell losspielen zu können, folgt einfach den Schnellstartregeln. Sobald ihr mit dem Spiel vertrauter seid, könnt ihr zu Kapitel 6 springen und den variableren Regeln für einen regulären Spielaufbau folgen.

5.1 AUFBAU DER RENNSTRECKE

Nehmt euch die Terrainteile und sucht euch die mit den Nummern 1 bis 11 heraus. Legt diese von links nach rechts nebeneinander zu eurer Rennstrecke aus. Sie sollte folgendermaßen aussehen: Startflugfeld, Feld, Stadt, Wasser, Berg, Mittleres Flugfeld, Feld, Stadt, Wasser, Berg, Zielflugfeld.

Sortiert die Frachtgutplättchen zunächst in Spezialfracht und Stückgutfracht, dann die Spezialfracht weiter nach den Symbolen für Berge, Städte, Wasser und Felder. Platziert dann die Siegpunktemarker, die Passagiere und Frachtgutplättchen auf den Terrainteilen nach der unten aufgeführten Tabelle. Menge und Art der Fracht und die Anzahl der Passagiere sind abhängig von der Anzahl der Spieler.

Nun nehmt die Wetterteile und mischt sie. Das Startflugfeld bleibt ohne Wetterteil, auf dem Terrain 2 wird ein Wetterteil offen ausgelegt. Auf die übrigen Terrainteile 3-11 wird jeweils ein Wetterteil verdeckt gelegt. Die übrigen Wetterteile werden verdeckt neben der Spielfläche platziert.

5.2 VORBEREITUNG DER FLUGMASCHINEN

Mischt die 6 Armaturenbretter der Flugmaschinen und gebt eines an jeden Spieler. Alle Spieler legen ihre Bretter mit der Schnellstart-Seite oben vor sich ab. Darauf werden dann die auf der Schnellstartseite angegebenen Piloten, Ausrüstungskarten, Fähigkeitsmarker (falls vorgesehen), sowie Ersatzteile und Frachtgüter gelegt. Die Schnellstart-Angaben erklären ggf. auch kurz die weiteren Fähigkeiten oder Vorteile der Ausrüstung und des Piloten.

Manche Ausrüstungskarten können nur begrenzt eingesetzt werden. Dafür platzieren die Spieler entsprechend viele Marker auf den Ausrüstungskarten.

5.3 STARTSPIELER ERMITTELN

Alle Spieler würfeln der Reihe nach mit 5 Würfeln. Der Spieler, der die meisten Flugsymbole würfelt, beginnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands würfeln diese Spieler noch einmal. Beginnend mit dem Startspieler wählen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn jeder eine Farbe. Alle platzieren 4 Holzwürfel in ihrer Farbe auf die Felder für die Treibstoffanzeige auf ihrem Armaturenbrett. Die Spieler befestigen ihre Flugmaschine auf dem Standfuss in ihrer Spielerfarbe und setzen die Maschinen dann auf das Startfeld der Rennstrecke.

Der Stapel der Wetterwechselkarten wird verdeckt neben dem Startspieler platziert. Um gleiche Startbedingungen zu schaffen, erhalten alle Spieler außer dem Startspieler anfängliche Siegpunkte: Spieler 2 erhält 1SP, Spieler 3 2SP usw.

Nun ist der Aufbau fast geschafft. **Fahrt mit Kapitel 7 fort (Etappensiegmarker)**

NUMMER DES TERRAINS	ART DES TERRAINS	SIEGPUNKTE	3-4 SPIELER		5-6 SPIELER	
			FRACHT	PASSAGIERE	FRACHT	PASSAGIERE
1	Startflug-feld	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine
2	Feld	1	1 Stadt- & 1 Berg-Spezialfracht	1	1 Stadt- 1 Berg- und 1 Wasser-Spezialfracht	1
3	Stadt	2	1 Berg- und 1 Wasser-Spezialfracht	1	1 Berg-, 1 Wasser- und 2 Feld-Spezialfracht	2
4	Wasser	3	1 Stadt-Spezialfracht	0	1 Stadt- & 1 Feld-Spezialfracht	1
5	Berg	4	0	0	0	1
6	Mittleres Flugfeld	Keine	2x 2SP & 1x 1SP Stückgutfracht	2	4x 2SP & 2x 1SP Stückgutfracht	3
7	Feld	1	2x 2SP Stückgutfracht	1	2x 2SP & 1x 2SP Stückgutfracht	1
8	Stadt	2	2x 2SP Stückgutfracht	1	2x 2SP & 1x 1SP Stückgutfracht	2
9	Wasser	3	2x 2SP Stückgutfracht	0	2x 2SP & 1x 1SP Stückgutfracht	1
10	Berg	4	1x 2SP Stückgutfracht	0	2x 2SP Stückgutfracht	1
11	Zielflugfeld	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine

6. SPIELVORBEREITUNG – REGULÄRES SPIEL

“Erfahrenes Fliegerass? Dann starte hier!”

Diese Aufbauregeln erlauben den Spielern, ihre Kombination von Pilot, Flugmaschine und Ausrüstung frei zu wählen. Auch die Rennstrecke kann variabler gestaltet werden. Für einen schnellen Spielstart wählt die Schnellstart-Regeln in Kapitel 5.

6.1 AUFBAU DER RENNSTRECKE

Entscheidet zuerst, ob ihr eine reguläre Spieldauer möchtet oder eine extra lange Rennstrecke. Nehmt dann die Terrainteile und sortiert die Flugfelder heraus. Bildet nun 2 Stapel mit je 4 Terrainteilen, jeweils mit einer Berg-, einer Stadt-, einer Wasser- und einer Feld-Tafel. Für ein reguläres Spiel legt die übrigen 4 Terrainteile zurück in die Schachtel. Wenn ihr ein langes Spiel gewählt habt, mischt diese übrigen Karten und fügt den beiden Stapeln jeweils eine zufällig gezogene hinzu. Die 2 übrigen Terrainteile kommen zurück in die Schachtel.

Beginnt die Auslage der Rennstrecke nun links mit dem Startflugfeld. An das Startflugfeld legt ihr in zufälliger Reihenfolge die Teile eines der Terrainstapel, dann folgt das Mittlere Flugfeld, die Teile des zweiten Terrainstapels und zuletzt das Zielflugfeld.

Für Fortgeschrittene: eine komplett zufällige Rennstrecke für erfahrene Spieler findet ihr in Kapitel 12.1

6.2 PASSAGIERE

Nehmt die Passagierplättchen zur Hand. Beginnend auf dem Terrain neben dem Startflugfeld platziert ihr die auf dem jeweiligen Terrain genannte Anzahl an Passagieren am unteren Rand der Terrainteile. (Die Anzahl variiert auf den verschiedenen Terrains sowie durch die Anzahl der Flugmaschinen im Spiel. Die niedrigere Nummer ist für das Spiel mit 3 oder 4 Spielern, die höhere für 5-6 Spieler.)

6.3 FRACHTGÜTER

Sortiert die Frachtgutplättchen nach Stückgutfracht und Spezialfracht. Nehmt jeweils 3 Berge- und 3 Wasser Spezialfrachtgutplättchen beiseite, diese werden gebraucht, wenn die Spieler ihre Flugmaschinen beladen. Die restlichen Spezialfrachtplättchen werden gemischt und bilden einen Nachziehstapel.

Nun werden die Spezialfrachtplättchen offen auf den Terrainteilen platziert, beginnend mit dem ersten Terrain nach dem Startfeld bis zum Terrain vor dem Mittleren Flugfeld. Die Anzahl der Frachtgutplättchen ist auf jedem Terrainteil vermerkt (wie bereits im Absatz 6.2 erklärt, variiert diese Anzahl je nach Terrain und

Anzahl der teilnehmenden Flugmaschinen). Achtet darauf, dass die Symbole der ausgelegten Spezialfrachtplättchen nicht mit den Terrains übereinstimmen (z.B. keine Berg-Spezialfracht auf einem Berg-Terrainfeld). Ersetzt das Würfel einfach durch ein anderes.

Alle überzähligen Spezialfrachtplättchen kommen zurück in die Schachtel.

Mischt nun die Würfel für die Stückgutfracht. Diese werden ebenfalls auf den Terrainteilen platziert, beginnend mit dem Mittleren Flugfeld bis zu dem letzten Terrain vor dem Ziel. Die Anzahl der Stückgutfrachtplättchen ist wiederum auf den Terrainteilen angegeben (wie bereits im Absatz 6.2 erklärt, variiert durch Terrain und Anzahl Flugmaschinen). Die überzähligen Würfel kommen zurück in die Schachtel.

6.4 WETTER

Dies ist die Wettervorhersage um Punkt 6 Uhr.

Mischt die Wetterteile und legt eines offen auf das Wetterfeld des ersten Terrainteils nach dem Startfeld. Platziert danach je ein Wetterteil verdeckt auf allen weiteren Terrainteilen (außer dem Startfeld). Das Rennen startet immer bei schönem Wetter, aber die Wetterbedingungen können sich im Verlauf der Rennstrecke natürlich ändern. Die überzähligen Wetterteile werden verdeckt neben die Rennstrecke gelegt.

Siehe Kapitel 8.5 “Ende der Runde” für den Ablauf eines Wetterwechsels.

6.5 “ERSTER!”-MARKER

Alle Terrainteile (ausgenommen die Flugfelder) haben ein Feld für den ersten Pionier, also für den Spieler, der zuerst auf diesem Feld landet. Legt jeweils einen den Punkten entsprechenden Siegpunktemarker auf diese Felder.

6.6 STARTSPIELER ERMITTELN

Alle Spieler würfeln mit 5 Würfeln. Der Spieler, der die meisten Flugsymbolen würfelt, ist der Startspieler. Im Falle eines Gleichstands würfeln die entsprechenden Spieler noch einmal. Der Startspieler legt dann den Stapel der Wetterwechselkarten verdeckt neben sich.

6.7 PILOTEN AUSWÄHLEN

“Gesucht sind Ehrenmänner und mutige Frauen mit Sinn fürs Abenteuer!”

Mischt die Pilotenkarten und legt 6 davon offen aus. Der Spieler rechts des Startspielers wählt zuerst einen Piloten und ersetzt die Karte durch die oberste des Nachziehstapels. Gegen den Uhrzeigersinn wählen nun alle Spieler auf diese Weise ihren Piloten.

6.8 FLUGMASCHINE AUSWÄHLEN

Legt die Armaturenbretter offen aus. Der Spieler rechts des Startspielers wählt als erster eines davon aus. Gegen den Uhrzeigersinn wählen so nun alle ihre Flugmaschine aus. Danach wählt jeder Spieler noch eine Farbe und legt 4 Treibstoffwürfel in der gewählten Farbe auf die Treibstoffanzeige seines Armaturenbretts.

Die Pilotenkarten werden auf dem dafür vorgesehenen Feld des Armaturenbretts platziert. Die nicht gewählten Pilotenkarten werden den Nachziehstapel bilden.

Nun nimmt sich jeder Spieler den passenden Flugmaschinenmarker, befestigt daran den Standfuß in der gewählten Farbe und platziert die Spielfigur auf dem Startflugfeld.

6.9 SPEZIALAUSRÜSTUNG WÄHLEN

“Das richtige Werkzeug für die Aufgabe!”

Mischt die Spezialausrüstungskarten und legt 6 davon in einer Reihe neben der Rennstrecke offen aus. Der Rest bildet den Nachziehstapel.

Beginnend mit dem Spieler rechts des Startspielers wählen die Spieler gegen den Uhrzeigersinn jeweils eine ausliegende Spezialausrüstungskarte, legen sie auf das dafür vorgesehene Feld ihres Armaturenbretts und ersetzen sie sofort durch eine neue Karte des Nachziehstapels. Falls manche Spieler danach noch offene Felder für Spezialausrüstung haben, wählen diese in gleicher Weise eine weitere Spezialausrüstungskarte. **Beachte:** einmal gewählte Spezialausrüstung kann nicht mehr getauscht werden.

Die Auslage der 6 Spezialkarten sowie der Nachziehstapel bleiben im Spiel, da die Spieler später auf dem Mittleren Flugfeld die Möglichkeit haben, ihre Spezialausrüstung zu tauschen. (siehe Kapitel 10.1).

6.10 LETZTE VORBEREITUNGEN AM ARMATURENBRETT

Falls eine Piloten- oder Spezialausrüstungskarte die Fähigkeiten einer Flugmaschine verändert, nimmt sich der Spieler einen Fähigkeitenmarker, um dies auf dem Armaturenbrett zu kennzeichnen. **Beachte:** falls ein Spieler seine Spezialausrüstung auf dem Mittleren Flugfeld tauscht (siehe Kapitel 10.1), müssen diese Werte ggf. angepasst werden, wie in nebenstehenen Beispiel:

6.11 FLUGMASCHINE BELADEN

Jeder Flugmaschine werden 1 Passagier, sowie 2 Start-, 2 Flug- und 2 Landeersatzteile ausgeteilt. Mischt dann die zuvor beseite gelegten 3 Wasser- und 3 Berg-Spezialfrachtplättchen und gebt eines an jede Flugmaschine aus. Die überzähligen kommen zurück in die Schachtel. Die Spieler können so viele davon aufnehmen, wie sie möchten, sofern sie den nötigen Laderaum haben. Jeder Passagier beansprucht entweder 2 innere Frachtplätze oder 1 Passagierplatz, falls vorhanden. Passagiere können nicht zu den äußeren Frachtplätzen transferiert werden. Frachtgut kann in den äußeren und inneren Frachtplätzen verstaut werden, aber nicht auf den Passagierplätzen. Weitere Details siehe Kapitel 10.2 – Frachtgut und Kapitel 10.3 Passagiere.

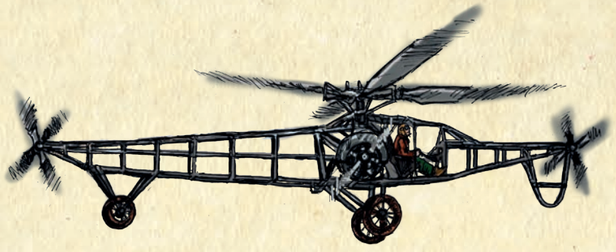


Bob hat den Dreidecker gewählt. Dieser hat 5 Startsymbole, 5 Flugsymbole und 4 Landesymbole. Sein Pilot ist aber "Die Flugkünstlerin" und so erhält Bob 2 zusätzliche Flugsymbole. Er wählt einen Marker mit 2 Flugsymbolen und legt diesen unter die Flugsymbole auf dem Armaturenbrett. Aufgrund seines "Ordentlich frisierten Motors" erhält er auch 1 zusätzliches Startsymbol – einen entsprechenden Startsymbol-Marker platziert er unter den Startsymbolen auf seinem Armaturenbrett.



Auf dem Mittleren Flugfeld angekommen, tauscht Bob seinen gut frisierten Motor gegen einen zusätzlichen "Passagiersitz". Somit wird der zusätzliche Startmarker entfernt und Bob kann keinen zusätzlichen Würfel mehr bei der Startprobe einsetzen.

Ersatzteile können in den inneren und äußeren Frachtplätzen verstaut werden oder auf den entsprechenden Piloten-, Spezialausrüstungs- oder Trickkarten. **Beachte:** Ersatzteile, die in den äußeren Frachtplätzen lagern, können während die Flugmaschine in der Luft ist, nicht benutzt werden. Wenn sich die Flugmaschine jedoch am Boden befindet, können Ersatzteile, Frachtgüter und Passagiere auf die Frachtplätzen umverteilt werden (ohne dafür eine Aktionsphase zu verbrauchen).



7. ETAPPENSIEGMARKER

Platziert die Etappensiegmarker anhand der folgenden Tabelle auf dem Mittleren Flugfeld und dem Ziel. Die Marker werden gestapelt mit der höchsten Nummer zuoberst.

ZURRT DIE FLIEGERBRILLEN FEST UND KLOPFT EUCH AUF DIE HELME – NUN IST ES ZEIT, SICH IN DIE LUFT ZU SCHWINGEN!

	MITTLERES FLUGFELD	ZIELFLUGFELD
2 SPIELER (4 FLUGMASCHINEN)*	7,4,3	8,5,3,
3 SPIELER	7,4	8,5,
4 SPIELER	7,4,3	8,5,3
5 SPIELER	7,4,3,2,	8,5,3,2
6 SPIELER	7,4,3,2,1	8,5,3,2,1

*Die Regelvarianten für das 2-Spieler-Spiel findet ihr in Kapitel 12.2.

8. DAS RENNEN

8.1 SPIELÜBERSICHT

Während des Rennens bewegen sich die Flugmaschinen von Terrain zu Terrain, immer in Richtung Zielfeld. Immer wenn eine Flugmaschine auf ein neues Terrainteil fliegt, wird das Wetterteil auf dem darauf folgenden Terrain aufgedeckt. Die Flugmaschinen können auf demselben Terrainteil Starten und Landen, sobald sie aber das Terrainteil verlassen, können sie nicht mehr dorthin zurück (ausgenommen die Schmutzige Trick-Karte "Die Karten vertauschen" wird gespielt).

RUNDEN
Das Spiel verläuft in mehreren Runden, stets beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn. Die Runden laufen bis die Endbedingungen des Spiels erreicht sind (siehe Kapitel 9 – Spielende).

SPIELZÜGE UND PHASEN
In seinem Zug kann ein Spieler 2 Aktionsphasen ausführen. Er kann zwischen den folgenden Aktionen wählen:
- Reparieren und Recyceln
- Starten
- Fliegen
- Ein Flugmanöver durchführen
- An Höhe gewinnen
- Landen

Die Spieler können entweder dieselbe Aktion 2x oder 2 verschiedene Aktionen durchführen.

TRICK- UND VORTEILSKARTEN
Zu Beginn des Spiels erhält jeder Pilot 3 Trick- und Vorteilskarten (Pilot Marco Florentina erhält 4 Karten). Die Kartentexte erklären die Auswirkungen, sobald die Karte gespielt wird. Zusätzlich ist ein Symbol auf dem unteren Teil der Karten abgebildet. Dies kann ein Ersatzteil- oder ein Schurkensymbol sein. Das Ersatzteilsymbol kann für die entsprechenden Proben eingesetzt und abgelegt werden, das Schurkensymbol, um einem anderen Spieler eine Probe zu erschweren. (siehe Kapitel 8.2 Proben durchführen und bestehen). Beim Ausspielen einer Trick- und Vorteilskarte musst du wählen, ob du den Kartentext oder das Symbol nutzen willst, du kannst nicht beides nutzen.

Eine Vorteilskarte (heller Rahmen) hilft den Spielern voranzukommen, Schmutzige Trick-Karten (dunkler Rahmen) erschweren den Gegnern das Weiterkommen.

Schmutzige Trick-Karten können jederzeit gespielt werden, Vorteilskarten nur während des eigenen Zugs, es sei denn, der Kartentext sagt etwas anderes. Während eines Zugs können beliebig viele Karten gespielt werden.

Diese Karten werden einmal ausgespielt, durchgeführt und abgelegt, außer der Kartentext sagt etwas anderes.

Beachte: Passagiere und Fracht an und von Bord nehmen kostet keine Aktionsphase. Auch das Ausspielen von Trick- und Vorteilskarten erfordert keine Aktionsphase.

Am Ende eines Zugs ziehen die Spieler eine Trick- und Vorteilskarte vom Nachziehstapel. Alle Karten, die das Handkartenlimit übersteigen (normalerweise 3), müssen abgelegt werden. Danach beginnt der Zug des nächsten Spielers.

8.2 PROBEN DURCHFÜHREN UND BESTEHEN

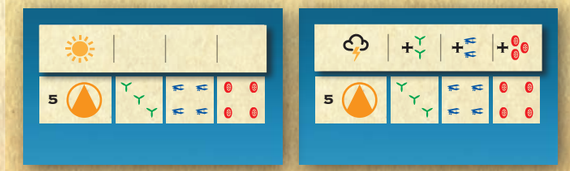
"BREMSKEILE WEG!"

Vorwärts kommen die Spieler mit dem Durchführen von Start-, Flug- und Landeproben. Um die Schwierigkeit einer bestimmten Probe zu ermitteln, addiert man die Anzahl der entsprechenden Symbole des Terrains, auf dem man sich gerade befindet, mit der Anzahl derselben Symbole auf dem dort ausliegenden Wetterteil.

Um eine Probe durchzuführen, ermittelt zuerst die Anzahl der entsprechenden Symbole auf dem Armaturenbrett – dies kann eine Kombination sein aus den normalen Fähigkeiten der Flugmaschine und zusätzlichen Fähigkeitenmarkern durch den Piloten oder die Ausrüstung. Die ermittelte Zahl legt die Anzahl der Würfel fest, die der Spieler für diese Probe einsetzen darf. Würfelt ein Spieler nicht genügend Symbole, kann er entweder die Probe als misslungen akzeptieren oder er kann vorhandene Spezialausrüstung, Ersatzteile, Pilotenfähigkeiten oder Trick- und Vorteilskarten einsetzen, um die Probe doch noch zu bestehen (diese können z.B. einen neuen Würfelwurf erlauben, das Modifizieren des Schwierigkeitsgrads, zusätzliche Würfel usw.).

Jedes Ersatzteil gilt als einmal einsetzbarer Marker mit seinem Symbol. Manche Trick- und Vorteilskarten haben ebenfalls Ersatzteilsymbole, die als solche einmalig eingesetzt werden können. Die Karte wird dann abgelegt. Oder man nutzt die Fähigkeit der Karte, um eine Probe zu bestehen und legt sie danach ebenfalls ab.

Den Spielern ist es erlaubt, so viele Ausrüstungs-, Trick- und Vorteilskarten usw einzusetzen wie sie können und wollen, um ihre



Wenn ein Spieler z.B. auf einem Bergterrain Starten möchte und das Wetter gut ist, beträgt die Anzahl der benötigen Startsymbole 3 (3 Symbole auf dem Bergterrain, kein zusätzliches auf dem Wetterteil). Falls der Start in den Bergen aber bei Gewitter stattfindet, erhöht sich die Anzahl der benötigen Startsymbole um 2, auf insgesamt 5 Symbole.

Bob hat einen Dreidecker, der sich gerade in der Luft über einem Städteterrain befindet. Er möchte durch das Terrain fliegen und benötigt dafür 3 Flugsymbole. Bobs Armaturenbrett zeigt 5 Flugsymbole. Da dies seine erste Probe ist, versucht er mit allen 5 Würfeln die 3 Symbole zu erreichen. Allerdings spielt Paul eine Karte mit einem Schurkensymbol aus, so dass Bob nun mit 4 Würfeln auskommen muss. Er besteht die Probe und bewegt seinen Dreidecker zum nächsten Terrain. Er entscheidet sich, auch dieses Feld zu durchfliegen. Den fehlenden Würfel durch das Schurkensymbol kann er nun wieder verwenden, da er aber damit einen zweiten Flugversuch in diesem Zug unternimmt, hat er wiederum nur 4 Würfel zur Verfügung.



Probe zu bestehen. Desweiteren ist es immer möglich, eine Start- oder Flugprobe (aber keine Landeprobe!) zu bestehen, indem man 2 Treibstoffwürfel ablegt.

Wenn der Spieler die Probe besteht, spielen ggf. gewürfelte Explosionssymbole keine Rolle.

Wenn der Spieler nicht genügend Symbole sammelt, um die Probe zu bestehen, ist die Probe gescheitert und die entsprechenden Folgen treten ein. Wenn der Wurf dabei noch ein oder mehrere Explosionssymbole zeigt, hat dies katastrophale Auswirkungen. (siehe Tabelle unten).

Jedes Mal, wenn ein Spieler innerhalb eines Zugs eine Würfelprobe wiederholt, hat er immer einen Würfel weniger zur Verfügung. Dies gilt auch, wenn die Probe in einer anderen Aktionsphase durchgeführt wird.

Joanne ist im Rennen mit dem Druckpropellerflugzeug, das sich zu Beginn ihres Zugs am Boden eines Feldterrains befindet. Sie möchte gerne abheben, braucht dazu 2 Startsymbole und würfelt mit insgesamt 5 Würfeln. Ihr Wurf zeigt nur 1 Startsymbol und sie besitzt keine Ersatzteile oder Trick- und Vorteilskarten, die ihr beim Bestehen der Probe helfen könnten. Damit endet ihre erste Aktionsphase. In ihrer zweiten Aktionsphase macht sie einen zweiten Startversuch, hat nun aber nur noch 4 Würfel zur Verfügung, da es ihre zweite Startprobe in ihrem Zug ist.

SCHURKENSYMBOLE
Wenn ein Spieler eine Probe durchführen will, ein Kontrahent aber ein Schurkensymbol auf ihn spielt (entweder durch das Abwerfen einer Trick- und Vorteilskarte mit diesem Symbol oder durch Verwenden eines Markers auf einer Ausrüstungs- oder Pilotenkarte), hat er für diese Probe einen Würfel weniger zur Verfügung. Pro Würfelprobe kann nur ein Schurkensymbol gespielt werden. **Beachte:** ein Schurkensymbol ist keine Schmutzige Trick-Karte.

8.3 DIE AKTIONEN IM DETAIL

Manche Aktionen können nur mit einer bestandenen Start-, Flug- oder Landeprobe durchgeführt werden. In der folgenden Tabelle findet ihr die verschiedenen Aktionen, deren ggf. erforderlichen Proben wie auch die Konsequenzen von bestandenen, gescheiterten oder katastrophal gescheiterten Proben.

Höhe: Ein Spieler kann seine Flugmaschine um 1 oder 2 Höhenlagen nach unten bewegen, um 1 oder 2 zusätzliche Flugsymbole für eine Flugprobe zu erhalten. Wenn sich die Flugmaschine in der obersten Höhenlage befindet, können bei einer Flugprobe die Wetterbedingungen ignoriert werden.

Glücksmarker: Wenn eine Flugmaschine in einem Zug nicht vorankommt – wenn z.B. keine Siegpunkte erzielt oder keine Fracht oder Passagiere aufgenommen wurden, wenn sie sich nicht wenigstens ein Terrain Richtung Ziel bewegt oder den Zug in einer höheren Höhenlage als zu Beginn beendet - dann erhält der Spieler einen Glücksmarker. Dieser kann in einem nächsten Zug genutzt werden, um eine misslungene Probe doch zu bestehen. Der Glücksmarker wird dann abgelegt.

Spezialaktionen des Zielflugfelds: Wenn sich eine Flugmaschine zu Beginn des Zugs bereits auf der Landebahn des Zielfeldes befindet, stehen die Aktionen der obigen Tabelle nicht mehr zur Verfügung. Folgt dann den Regeln in Kapitel 11 - Spezialaktionen des Zielflugfelds.

8.4 FTREIBSTOFF UND SCHADEN

8.4.1 TREIBSTOFF

Die Treibstoffanzeige gibt die Menge an zusätzlichem Treibstoff an, der einer Flugmaschine zur Verfügung steht, um sich schneller als ein Terrainteil pro Zug voran zu bewegen. Am Ende des Zugs eines Spielers werden Treibstoffwürfel nach folgender Tabelle entfernt, je nachdem wie viele Terrains durchflogen wurden:

AKTIONEN	AUSWIRKUNGEN	BESTANDEN	GESCHEITERT	KATASTROPHAL GESCHEITERT
STARTEN (ERFORDERT EINE STARTPROBE)	Abhängig von der Würfelprobe	Du kannst abheben. Bewege die Flugmaschine zur untersten Höhenregion auf dem Terrainfeld. Ende dieser Phase.	Du bleibst am Boden. Ende dieser Phase..	DU BLEIBST AM Boden und die Maschine nimmt Schaden. Platziere einen Schadensmarker auf der Treibstoffanzeige des Armaturenbretts. Ende dieser PHASE.
REPARIEREN UND RECYCELN	Entferne alle Schadensmarker und erhalte bei Bedarf ein Treibstoffwürfel. Wähle 2-3 Ersatzteile und/oder weitere Treibstoffwürfel (abhängig von der Anzahl auf dem Terrain und dem Frachtplatz der Flugmaschine). Ende dieser Phase, ausgenommen auf einem Flugfeld, wo direkt eine Startprobe durchgeführt werden kann.	N/A	N/A	N/A
FLIEGEN (ERFORDERT FLUGPROBE)	Abhängig von der Flugprobe	Du kommst voran. Bewege die Maschine zum nächsten Terrain. Lege einen Würfel zur Seite. Du hast die Wahl, diese Phase fortzuführen, indem du diese Aktion wiederholst und weiter fliegst (wenn Würfel und Treibstoff vorhanden sind) oder kannst ein Flugmanöver durchführen. (siehe unten)	Du kommst nicht voran. Verbleibe auf dem Terrain. Ende der Phase.	Du kommst nicht voran und deine Flugmaschine nimmt Schaden. Lege einen Schadensmarker auf die Treibstoffanzeige des Armaturenbretts. Du bist zur Landung gezwungen. Führe eine Landeprobe durch, auch wenn du in diesem Zug keine Aktion mehr hast.
VOLLFÜHRE EIN FLUGMANÖVER. (ERFORDERT FLUGPROBE)	Abhängig von der Flugprobe	Ein großartiges Manöver! Erhalte dafür 2 Siegpunkte. Lege 2 Würfel ab. Du kannst diese Phase fortführen, indem du entweder weitere Manöver zeigst oder weiterfliegst (siehe oben).	Das Manöver gelingt nicht. Du bleibst auf dem Terrain in derselben Höhe. Ende dieser Phase.	Das Manöver gelingt nicht und die Flugmaschine nimmt Schaden. Lege einen Schadensmarker auf die Treibstoffanzeige des Armaturenbretts. Du bist zur Landung gezwungen. Führe eine Landeprobe durch, auch wenn du regulär in diesem Zug keine Aktion mehr hast.
AN HÖHE GEWINNEN (KEINE PROBE ERFORDERLICH)	Bewege die Flugmaschine zur obersten Höhenlage des Terrainteils. Ende dieser Phase.	N/A	N/A	N/A
LANDEN (ERFORDERT EINE LANDEPROBE)	Abhängig von der Würfelprobe	Du landest sicher am Boden. Bewege deine Flugmaschine zur Bodenregion des Terrainfelds. Falls noch vorhanden, nimm dir den “Erster!”- Marker. Wenn du noch Platz hast, nimm dir ein Treibstoffwürfel. Ende der Phase.	Eine holprige Landung. Bewege die Flugmaschine zur Bodenregion des Terrainteils. Lege einen Schadensmarker auf die Treibstoffanzeige deines Armaturenbretts. Ende der Phase.	Absturz. Bewege die Flugmaschine zur Bodenregion des Terrainteils. Lege 2 Schadensmarker auf die Treibstoffanzeige deines Armaturenbretts. Ende der Phase.

Terrainteile	0	1	2	3	4
Treibstoffwürfel	0	0	2	3	4

2 Treibstoffwürfel können auch abgelegt werden, um eine Start- oder Flugprobe zu bestehen, die sonst gescheitert wäre (aber keine Landeproben). Die Spieler entfernen die Treibstoffwürfel von ihrer Treibstoffanzeige von rechts nach links (voll zu leer).

Ein verbrauchter Treibstoffwürfel kann jedes Mal aufgefüllt werden, wenn die Flugmaschine erfolgreich landet (es darf keine holprige oder katastrophale Landung sein). Weitere Treibstoffwürfel kann man während einer Reparieren- und Recyceln-Aktion erhalten (siehe Kapitel 8.3).

8.4.2 SCHADEN

"MAYDAY, MAYDAY!"

Wenn eine Flugmaschine beschädigt wird, werden 1 oder 2 Schadensmarker von rechts nach links (voll zu leer) auf die Treibstoffanzeige des Armaturenbretts gelegt, um diesen Schaden anzuzeigen. Treibstoffwürfel auf diesen Plätzen müssen abgelegt werden. Wenn sich bereits 2 Schadensmarker auf der Treibstoffanzeige befinden, werden folgende Marker auf dem Wertungsbereich des Armaturenbretts gelegt.

Mit einem einzigen Schadensmarker auf der Treibstoffanzeige (und beliebiger Zahl im Wertungsbereich) kann man jede Aktion durchführen. Wenn sich allerdings 2 Schadensmarker auf der Anzeige befinden, wird eine fliegende Flugmaschine sofort zur Landung gezwungen und kann auch nicht wieder starten, bevor nicht mindestens ein Schadensmarker entfernt wurde.

8.4.3 SCHADEN REPARIEREN

Schaden an der Maschine kann auf verschiedene Weise entfernt werden. Der Spieler kann eine Reparieren- und Recyceln-Aktion durchführen, um sämtlichen Schaden von der Treibstoffanzeige zu entfernen. Bestimmte Trick- und Vorteilskarten erlauben den Spielern ebenfalls, Schaden zu entfernen – ebenso wie manche Piloten und bestimmte Ausrüstungsgegenstände.

Wenn der Schaden repariert wird, werden die Schadensmarker von der Treibstoffanzeige zum Wertungsbereich des Armaturenbretts gelegt. Am Ende des Spiels zählt jeder Schadensmarker auf der Treibstoffanzeige und im Wertungsbereich als ein Minuspunkt zu den Siegpunkten.

8.5 ENDE DER RUNDE

Wenn jeder Spieler seinen Zug gemacht hat, dreht der Startspieler die oberste Karte des Wetterwechselstapels auf.

Auf 5 der Karten befindet sich der Kartentext "Wetterwechsel" und ein Terrainsymbol (Feld, Stadt, Wasser, Berge oder Flugfeld). Wenn ein Wetterwechsel eintritt, entfernt alle offen ausliegenden Wetterteile auf den dem Symbol der entsprechenden Terrainteilen und ersetzt sie durch ein neues Wetterteil.

Wird die Karte "Ostwind - Bewege alle Wetterteile um ein Terrain nach links" ausgespielt, bewegt ihr alle Wetterteile um ein Terrain nach links. Legt das Wetterteil ab, das so über das linke Ende des Spielbretts fällt, und legt ein neues Wetterteil auf das nun leere Feld ganz rechts.

Wird die Karte "Westwind - Bewege alle Wetterteile um ein Terrain nach rechts" ausgespielt, bewegt ihr alle Wetterteile um ein Terrain nach rechts. Legt das Wetterteil ab, das so über das rechte Ende des Spielbretts fällt, und legt ein neues Wetterteil auf das nun leere Feld ganz links.

Wird die Karte "Stabile wetterlage" gezogen, bleiben die Wetterteile auf ihrem Platz.

Wenn es einen Wetterwechsel gibt, bewege die Wetterteile entsprechend (entweder werden die Teile nach links oder rechts auf der Rennstrecke bewegt oder sie werden von bestimmten Terraintypen entfernt und durch neue ersetzt). Die ausgeführten Wetterwechselkarten werden abgelegt. Danach beginnt der Startspieler die nächste Runde. Wenn der Wetternachziehstapel aufgebraucht ist, mischt der Startspieler die abgelegten Karten und bildet einen neuen Nachziehstapel.

9. SPIELENDE

Wenn eine Flugmaschine auf dem Zielflugfeld gelandet ist, führen die Spieler in Spielerreihenfolge weiter ihre Züge durch. Spieler auf dem Zielfeld können weiterhin Trick- und Vorteilskarten ausspielen und sie können auch bestimmte Zielfeld-Aktionen durchführen (siehe Kapitel 11). In einem 3- oder 4-Spieler Spiel endet das Spiel, wenn der vorletzte Spieler seine Maschine auf dem Zielfeld gelandet hat und der letzte Spieler danach noch einen Zug ausgeführt hat. Wenn sich in einem 5- oder 6-Spieler Spiel nur noch 2 Flugmaschinen auf der Rennstrecke befinden, endet das Spiel, wenn diese 2 Spieler noch jeweils einen Zug durchgeführt haben. Wenn eine Flugmaschine es nicht schaffen sollte, zum Spielende auf dem Zielflugfeld zu landen, erhält dieser Spieler keine Punkte für Fracht oder Passagiere, die nicht bereits zuvor auf den Wertungsbereich des Armaturenbretts bewegt wurden.
Alle Spieler addieren nun ihre Siegpunkte, abzüglich der Schadensmarker und nicht abgelieferter Spezialfracht. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Im Fall eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit den wenigsten Schadensmarkern. Gibt es immer noch einen Gleichstand gewinnt der Spieler, der in der Spielerreihenfolge hinten liegt.



10. ANHANG

10.1 LANDEN – ZUSÄTZLICHE FLUGFELDAKTIONEN

Nach dem Landen auf dem Mittleren Flugfeld oder dem Zielflugfeld (auch wenn die Landung holprig oder katastrophal war), nimmt sich der Spieler den höchsten noch vorhandenen Etappensiegmarker des Terrainteils und legt ihn in den Wertungsbereich seines Armaturenbretts.

Beim Landen auf dem Mittleren Flugfeld darf ein Spieler eine oder mehr Ausrüstungskarten durch eine oder mehr der 6 ausliegenden Ausrüstungskarten austauschen. Falls notwendig, platziert er eine entsprechende Anzahl von Verbrauchsmarkern auf der Ausrüstungskarte. Ersetze benutzte Ausrüstungskarten durch Karten vom Nachziehstapel und bilde mit den abgelegten Karten einen Ablagestapel. In folgenden Spielzügen, wenn sich die Flugmaschine des Spielers noch immer auf dem Mittleren Flugfeld befindet, darf er ohne eine Aktionsphase zu verbrauchen wiederum eine oder mehrere Ausrüstungskarten tauschen, bevor er startet. Immer wenn eine Ausrüstungskarte abgelegt wird, muss überprüft werden, ob diese Karte bestimmte Modifikationen zu den Fähigkeitenmarkern hinzugefügt hat, falls ja, müssen diese Marker nun vom Armaturenbrett genommen werden.

10.2 FRACHT

10.2.1 FRACHTGUTARTEN

Das Frachtgut kann aufgenommen und zu bestimmten Orten transportiert werden, bei Lieferung erhält der Spieler dafür Siegpunkte. Es gibt zwei Arten von Frachtgütern.

a) Auf den Spezialfrachtplättchen finden sich die Symbole der verschiedenen Terrains. Diese Fracht wird in der ersten Hälfte des Rennens aufgenommen und muss zu einem dem Symbol entsprechenden Terrainteil geliefert werden, um Siegpunkte zu erhalten. Wird die Spezialfracht bis zum Ende des Spiels nicht ausgeliefert, zählt jedes Spezialfrachtplättchen einen Minuspunkt.
b) Stückgutfracht. Diese Würfel werden in der zweiten Hälfte des Spiels eingesammelt und müssen zum Zielflugfeld gebracht werden, um Siegpunkte zu erhalten.

10.2.2 FRACHTGUT EINSAMMELN

Immer wenn eine Flugmaschine am Boden ist, kann der Spieler Frachtgut von diesem Terrainteil einsammeln, sofern er genügend Plätze im inneren oder äußeren Frachtraum zur Verfügung hat. (siehe auch Limit der Ladung Kapitel 10.4). Die Spieler dürfen auch Ersatzteile ablegen, um Platz für mehr Fracht zu machen. Wenn ein Frachtgutplättchen erstmal an Bord ist, darf das Plättchen nicht mehr abgelegt werden.

10.2.3 DFRACHTGUT AUSLIEFERN

Immer wenn eine Flugmaschine sich am Boden eines Terrainteils befindet, das dem Symbol einer Spezialfracht entspricht, darf der Spieler die Fracht abliefern. Lege das Spezialfrachtplättchen vom Laderaum auf den Wertungsbereich. Am Ende des Spiels erhält der Spieler die darauf vermerkten Siegpunkte. Wenn eine Flugmaschine auf dem Zielflugfeld landet, legt der Spieler alle Würfel für Stückgutfracht vom Laderaum in den Wertungsbereich. Auch auf diesen Markern sind die Siegpunkte für die Endwertung vermerkt.

10.3 PASSAGIERE

Die Passagiere brennen darauf, den Nervenkitzel der modernen Luftfahrt zu erleben! Sie wollen gerne zur nächsten Stadt oder zum nächsten Flugfeld von ihrem Starterrain aus geflogen werden.

10.3.1 PASSAGIERE AUFNEHMEN

Immer wenn sich eine Flugmaschine auf dem Boden befindet, darf der Spieler Passagiere von diesem Feld aufnehmen, sofern er den nötigen Platz im inneren Frachtraum zur Verfügung hat. (siehe Limit der Ladung Kapitel 10.4). Beachte, dass ein Passagier 2 innere Frachtplätze beansprucht, außer die Maschine ist mit einem Passagiersitz ausgestattet. Es ist wiederum möglich, Ersatzteile abzulegen (aber kein Frachtgut), um Platz für einen Passagier zu machen. Wenn ein Passagier einmal an Board genommen wurde, kann er nicht mehr abgelegt werden und verbleibt an Bord bis zum Erreichen der nächsten Stadt oder des nächsten Flugfelds. Es könnte allerdings passieren, dass ein gegnerischer Spieler eine Trick- und Vorteilskarte einsetzt, um einen Passagier zu nötigen, früher auszusteigen. In diesem Fall erhält der Spieler für diesen Passagier keine Punkte.

10.3.2 PASSAGIERE ANS ZIEL BRINGEN

Immer wenn eine Flugmaschine auf einer Stadt oder einem Flugfeld landet, können Passagiere von Bord gehen. Wenn die Passagiere von Bord gehen, lege den Passagiermarker vom Laderaum in den Wertungsbereich des Armaturenbretts.

10.4 LIMIT DER LADUNG

Während eines Zugs kann jede Flugmaschine maximal 2 Passagiere und/oder Frachtgüter aufnehmen.



11. SPEZIALAKTIONEN AUF DEM ZIELFLUGFELD

Wenn eine Flugmaschine zu Zugbeginn bereits auf dem Zielflugfeld gelandet ist, kann der Spieler zwischen folgenden Aktionen wählen:

Instandsetzung: führe eine Startprobe durch (3 Symbole + ggf. Wettermodifikationen). Wenn die Probe gelingt, kann der Spieler bis zu 3 Schadensmarker von seinem Armaturenbrett entfernen. (dies gilt sowohl für Schadensmarker im Wertungsbereich wie auf der Treibstoffanzeige). Diese zählen nun nicht mehr als Minuspunkte bei der Endwertung. Misslingt die Probe, verbleiben die Schadensmarker auf dem Armaturenbrett. Wenn die Probe katastrophal endet, erhält die Flugmaschine einen zusätzlichen Schadensmarker. Die Aktion der Instandsetzung kann im Spiel nur einmal an einer Flugmaschine durchgeführt werden.

Eine Flugstunde geben : führe eine Flugprobe durch (3 Symbole + ggf. Wettermodifikationen). Wenn die Probe gelingt, ist die Flugstunde erfolgreich und der Spieler erhält dafür 3 Siegpunkte. Misslingt die Probe, gibt es keine Punkte. Wenn die Probe katastrophal endet, erhält die Flugmaschine einen Schadensmarker. Eine Flugstunde kann nur einmal im Spiel gegeben werden.

Eine Rede halten: führe eine Landeprobe durch (3 Symbole + ggf. Wettermodifikationen). Wenn die Probe gelingt, fesselt deine Rede alle Umstehenden und du erhältst dafür 3 Siegpunkte. Misslingt der Test, gibt es keine Punkte. Wenn die Probe katastrophal endet, hinterlässt der Pilot eine wütende und aufgebrachte Menge, die seine Flugmaschine demoliert. Die Flugmaschine erhält einen Schadensmarker. Jeder Pilot kann nur einmal im Spiel eine Rede halten.

Sobald ein Spieler eine dieser drei Proben durchgeführt hat, markiert er dies auf dem Armaturenbrett mit einem Treibstoffwürfel. Sie können diese Probe in diesem Spiel nicht noch einmal durchführen.

Autogramme geben: keine Probe erforderlich. Erhalte einen Siegpunkt. Diese Aktion kann in beliebig vielen Zügen auf dem Zielfeld durchgeführt werden (aber nur 1x pro Zug).

12. SPIELVARIANTEN

Wenn du das Spiel ein paar Mal gespielt hast, gibt es noch einige Varianten, die man in die Runde einbauen kann.

12.1 DIE RENNSTRECKE – ZUFÄLLIGER VERLAUF

Diese Variante kann genutzt werden, um die Variabilität und den Schwierigkeitsgrad des Spiels zu erhöhen.

Nehmt die Terrainteile und legt die 3 Flugfelder zur Seite. Mischt die Terrainteile verdeckt. Diese Regeln gehen von einer gewählten langen Spieldauer aus, bei der insg. 13 Teile verwendet werden.

Legt als erstes das Starflugfeld offen aus. Daran angrenzend legt ihr nun von links nach rechts 5 Terrainteile, es folgt das Mittlere Flugfeld und danach 5 weitere Terrainfelder - zuletzt das Zielflugfeld. Die übrigen Felder kommen zurück in die Schachtel.

Beachte: Bei dieser zufälligen Strecke ist es möglich, das bestimmte Spezialfracht nicht ausgeliefert werden kann, da ggf kein entsprechendes Terrainfeld vorhanden ist. Die Spieler sollten darauf achten, keine solche Fracht an Bord zu nehmen, andernfalls zählt sie natürlich als Minuspunkte in der Endwertung.

12.2 VARIANTE FÜR 2 SPIELER

In einem 2-Spieler-Spiel fliegt jeder Spieler 2 Flugmaschinen. Die Rennstrecke wird wie für 4 Spieler aufgebaut.

In einem 2-Spieler-Spiel fliegt jeder Spieler 2 Flugmaschinen. Die Rennstrecke wird wie für 4 Spieler aufgebaut.

Piloten und Flugmaschinen wählen: Die Spieler wählen abwechselnd ihre Piloten, wobei Spieler 2 beginnt. Wenn beide 2 Piloten gewählt haben, wählen sie in gleicher Weise jeder 2 Flugmaschinen aus. Wenn beide Spieler ihre Piloten und Flugmaschinen gewählt haben, entscheiden sie, welcher Pilot welche Flugmaschine steuert und platzieren die Pilotenkarten entsprechend.

Auch bei der Wahl der Spezialausrüstung wechseln die Spieler sich ab, wiederum startet Spieler 2. Wenn eine Spezialausrüstung gewählt wurde, kann der Spieler entscheiden, zu welcher Flugmaschine er diese legen will. Sobald die Karte am entsprechenden Platz liegt, kann sie bis zum Mittleren Flugfeld nicht mehr bewegt werden.

Sind die Flugmaschinen startklar, entscheidet der Startspieler, welche seiner Maschinen zuerst startet, danach bestimmt Spieler 2 die zweite Flugmaschine, die starten darf.

Die Spielrunde beginnt mit der ersten Maschine des Startspieler, danach folgt der Zug des Kontrahenten mit seiner ersten Maschine (sprich Flugmaschine 2), danach wieder der Startspieler mit Flugmaschine 3 und zuletzt der Gegner mit Flugmaschine 4.

Jeder Spieler hat regulär 3 Trick- und Vorteilskarten auf der Hand und kann am Ende seines Zugs eine nachziehen.

Beachte: der Pilot Marco Florentina (Alles ist möglich) darf nicht in der 2-Spieler-Variante eingesetzt werden.

Die Runden verlaufen so bis zum Ende des Spiels. Wenn ein Spieler seine zweite Maschine auf dem Zielfeld gelandet hat, endet das Spiel, wenn die andere Spieler danach noch einen Zug ausgeführt hat. Zu Spielende erhält jeder Spieler die gesamten Siegpunkte für seine beiden geführten Flugmaschinen und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

12.3 SPIELEN IN TEAMS

In der Team-Variante fliegen mehrere Spieler eine Flugmaschine.

Bei 4 Spielern wird in Paaren gespielt.

Bei 6 Spielern können die Spielern wählen, ob sie in 2 Dreier-Teams oder 3 Zweier-Teams spielen möchten.

Teamspieler sollten nicht nebeneinander sitzen.

Das Spiel wird aufgebaut wie für ein entweder 4- oder 6-Spieler-Spiel.

Am Ende des Spiels zählen die Teammitglieder ihre Siegpunkte zusammen und das Team mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt das Spiel.

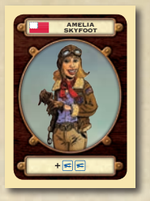
12.4 WENIGER SCHMUTZIG

Wenn ihr “Meisterliche Flugmaschinen” weniger konfrontativ spielen möchtet, nehmt einfach folgende Karten aus dem Spiel: Entfernt die Schrotflinte und das Maschinengewehr aus den Ausrüstungskarten und Sir Archibald Smythe aus dem Pilotenstapel. Entfernt folgende Trick- und Vorteilskarten: alle Schmutzigen Trick-Karten, die Immunitäts-Karten, den “Ehrbaren Pilot”, “Das bedeutet Krieg” und “Amtliche Kontrolle”. Alle diese Karten kommen zurück in die Schachtel und werden im “weniger schmutzigen” Spiel nicht genutzt.



13. PILOTEN

Die folgende Tabelle erklärt die Spezialfähigkeiten der einzelnen Piloten.



Amelia Skyfoot
Amerikanisch
Die Flugkünstlerin
Hat 2 zusätzliche Würfel für Flugproben.



Adriana Belhinda
Peruanisch
Die Glückliche
Darf 1x pro Phase bis zu 2 Würfel noch einmal würfeln.



Captain Matthew Comben
Canadien
Der Pionier
Erhält jedes Mal einen zusätzlichen Siegpunkt, wenn er "Erster!"-Punkte einsammelt.



Condesa Isabella Sanchez
Spanisch
Kühn und ehrgeizig
Hat 2 zusätzliche Würfel für Startproben und einen für Landeproben.



Elinah Mwangi
Kenianisch
Mechaniker mit Auszeichnung
Darf bei jedem Start einen Schadensmarker reparieren. Hat einen zusätzlichen Würfel für Landeproben.



Hamish McTarn
Schottisch
Der Opportunist
Erhält einen zusätzlichen Siegpunkt für jede ausgelieferte Fracht.



Janu Rajan
Nepalesisch
Der Navigator
Darf auf allen Wetterteilen je ein Wettersymbol jeden Typs ignorieren.



Jan Van der Vall
Niederländisch
Der Chauffeur
Besitzt einen zusätzlichen Passagiersitz.



Jing Li
Chinesisch
Der Kurier
Hat 2 zusätzliche Plätze nur für Frachtgut im äußeren Laderaum.



Karishma Khana
Indisch
Der Reiseführer
Erhält 2 zusätzliche Siegpunkte für jeden abgelieferten Passagier.



Kauri Parata
Neuseeländisch
Der Kunstflieger
Erhält einen zusätzlichen Siegpunkt für jedes erfolgreiche Flugmanöver.



Marco Florentina
Italienisch
Alles ist möglich
Hat ein Handkartenlimit von 4 Trick- und Vorteilskarten und zieht am Ende seines Zuges 2 Karten nach.



Oberst Andre Schneider
Deutsch
Eine sichere Bank
Hat einen zusätzlichen Würfel für Startproben und 2 für Landeproben.



Pierre DuPont
Französisch
Der Improvisator
Er macht aus jeder katastrophalen Flugprobe eine nur misslungene Flugprobe.



Sheila Dawson
Australisch
Die Bastlerin
at einen zusätzlichen Platz für 1 Ersatzteil, der zu Beginn jeder Startphase automatisch wieder mit einem Ersatzteil ihrer Wahl bestückt wird.



Sikosi Akimoto
Japanisch
Das Mulitalent
Erhält einen zusätzlichen Würfel für Start-, Flug- und Landeproben.



Sir Archibald Smythe
Englisch
Das faule Ei
Hat 1x wahrend jedes Zug einen zusätzlichen Schurkenmarker, der zu Beginn seines Zugs automatisch wieder belegt wird.



Vladimir Orkovski
Russisch
Der Tausendsassa
4 times during the gHat 4x während eines Spiels 1 beliebiges Ersatzteilsymbol zur Verfügung.

14. AUSRÜSTUNGSKARTEN

Die folgende Tabelle erläutert die Auswirkungen der einzelnen Ausrüstungskarten.



Aerodynamisches Heck
Dreimal im Spiel kann bei Flugproben ein zusätzlicher Würfel geworfen werden.



Panzerung
Bei jeder misslungenen Probe kann 1 Explosionssymbol ignoriert werden.



Trickkiste
Dreimal im Spiel darf aus dieser Kiste ein Schurkensymbol gespielt werden.



Katapultstarter
Once in the game Nutze einmal im Spiel den Katapultstarter, um anstatt einer Startphase automatisch abzuheben und durch ein Terrain auf das nächste zu fliegen.; die Flugmaschine befindet sich dann in der untersten Luftregion.



Werkzeugkiste
Einmal im Spiel können auf dem Boden alle Schadensmarker von der Flugmaschine entfernt und abgelegt werden. Damit zählen sie am Ende des Spiels nicht als Minuspunkte.



Ein Quentchen Mut
Dreimal im Spiel darf ein zusätzlicher Würfel für einen beliebigen Test geworfen werden.



Mehr Ladefläche
Der Besitzer hat je einen inneren und äußeren Frachtplatz zusätzlich.



Ordentlich Frisierter Motor
Ermöglicht einen zusätzlichen Würfel für Startproben.



Schwimmer
Ermöglicht 2 zusätzliche Würfel für Start- und Landeproben auf Wasserterrains.



Fliegerjacke
Dreimal im Spiel dürfen ein oder mehrere Würfel mit Explosionssymbolen erneut geworfen werden.



Flughandbuch
Viermal im Spiel kann ein beliebiges Symbol auf einem Terrainteil ignoriert werden..



Fliegerbrille
Auf allen Wetterteilen darf je ein Symbol jeden Typs ignoriert werden.



Erstklassiges Maschinenöl
Dreimal im Spiel kann bei Startproben ein zusätzlicher Würfel geworfen werden.



Verbessertes Fahrwerk
Dreimal im Spiel kann bei Landeproben ein zusätzlicher Würfel geworfen werden.



Glückbringer
Dreimal im Spiel dürfen einzelne oder alle Würfel eines Tests erneut geworfen werden.



Maschinengewehr
Dreimal im Spiel (und nur 1x pro Zug) kann hiermit ein Schaden an einer Flugmaschine im selben Luftraum (unabhängig von der Höhe) verursacht werden.



Nationalflagge
Bringt man sie mit ins Ziel, erhält man dafür 5 Siegpunkte.



Neues Tragflächen-Design
Ermöglicht einen zusätzlichen Würfel für Flugproben.



Passagiersitz
Platz für einen Passagier, ohne einen Platz im internen Laderaum zu belegen.



Schrotflinte
Einmal pro Zug können 2 Würfel geworfen werden, um einen Schaden an einer Flugmaschine im gleichen Luftraum und auf gleicher Höhe zu verursachen. Mindestwens 1 Explosionssymbol muss gewürfelt werden.



St. Christoperus
Er macht aus einer katastrophalen Probe eine nur misslungene Probe.



Hochwertige Räder
Ermöglichen einen zusätzlichen Würfel für Landeproben.



Zweisitzer
Wähle einen zweiten Piloten von den obersten 6 Karten des Pilotenstapels. Nur die Fähigkeiten des jeweils aktiven Piloten können genutzt werden. Am Boden kann der aktive Pilot jederzeit gewechselt werden. Beachte: Jan Van der Vall (Der Chauffeur) und Jing Li (Der Kurier) können nicht für den Zweisitzer gewählt werden.



Universal-ersatz-teile Dreimal im Spiel hat man 1 beliebiges Ersatzteil-symbol zur Verfügung.

15. SPEZIALFÄHIGKEITEN

2 Flugmaschinen haben spezielle Fähigkeiten.

Helikopter: das Starten und Landen auf einem Terrain ist max durch 2 erschwert.

Wasserflugzeug: erhält 2 zusätzliche Würfel für das Starten und Landen auf Wasserterrains.





ÜBER DIE ERSTEN FLUGRENNEN

Mit dem Fliegen von Luftfahrzeugen, die im Gegensatz zu Heißluftballons und Zeppelinen schwerer als Luft waren, begann eine neue Ära der Luftfahrt. Die meisten Menschen sahen das große Potential dieser neuen Art zu Reisen und schnell waren aufregende Flugrennen schwer in Mode. Das vermutlich erste Luftrennen fand 1909 in Frankreich mit lediglich 4 Flugmaschinen statt. Danach folgten Rennen in Europa, den USA und in der ganzen Welt. Dieses Spiel hat sich vor allem von der britischen Daily Mail Rennstrecke von 1911 inspirieren lassen. Die Inhaber der Daily Mail setzen einen Preis von 10,000 Pfund für denjenigen Piloten aus, der eine ca. 1000 Meilen Rennstrecke in England in der kürzesten Zeit zurücklegte. Das Rennen fand zwischen dem 22. Juli und dem 5. August im Jahr 1911 statt. Es nahmen 30 Flugmaschinen teil, mit Piloten aus aller Herren Länder. Nur vier der Teilnehmer erreichten damals das Ziel und der Schnellste und somit Gewinner des Preises war der Franzose Leutenant Jean Louis Conneau, der aber unter dem Namen André Beaumont teilnahm.

IMPRESSUM

Das Spiel Meisterliche Flugmaschinen stammt von Richard Denning, die Illustrationen von Andree Schneider,
das Layout von Matthew Comben.

Bei folgenden Spieletestern möchte ich mich gerne bedanken:
Jane, Helen, John, Margaret und Matthew Denning, Tim und Lisa Oakley, James Wale, Heather und Martin King, Christophe Finnegan, Bryan Ash, Patrick Campbell, Mick Pearson, Malcolm Harrison, Alex Hickman, Pete Heatherington, Laura Hutchinson, Matthew Comben, Jeff Quantrill und Neil Heslop.

Desweiteren möchte den interessierten Spielern danken, die das Spiel mit uns auf der UK Games Expo, auf der SPIEL in Essen, der Dragonmeet, der Conpulsion, auf dem Glasgow Games Festival, anderen Veranstaltungen und in Board Game Cafés gespielt haben. Und ebenso allen, die uns mit wertvollen Hinweisen und Vorschlägen unterstützt haben.

GDas Spieldesign ist Copyright von Medusa Games, © 2018
Medusa Games, 16 Boldmere Drive, Sutton Coldfield, B735ES.
www.medusagames.co.uk

Dieses Spiel wurde in Zusammenarbeit mit Board Game Box veröffentlicht.

Magnificent Flying Machines


START-EN-WÜRFEL


FLIEGEN-WÜRFEL


LANDEN-WÜRFEL


EXPLOSION SYMBOL


ZUSÄTZLI-CHEN WÜRFEL


EIN WÜRFEL NOCHEIN-MAL WÜR-FELN


IN WÜRFEL DAS EIN SCHADEN-MARKER ZEIGT


FELDER


BERGE


WASSER


STADT


FLUGFELD


SCHNEE


BEWÖLKT


NEBELIG


STÜRME


SONNIG


WINDIG


PILOT


REISEBEREICH


AUSRÜSTUNG


INTERNER LADERAUM


ÄUSSERER LADERAUM


SCHADEN ENTFERNEN


SCHADEN IGNORIEREN


KARTE

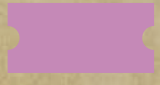

KARTE ABLEGEN


EINE PROBE VORANKOM-MEN


STARTEN


FLIEGEN


LANDEN


PASSAGIER


FRACHTGUT



"ERSTER!"-MARKER



SIEGPUNKTE


WETTER


FLUGMANÖVER


ERSATZTEIL


SCHURKE