

Fly Europe

Abheben mit der Lufthansa CityLine
von **Franz-Benno Delonge**

2 bis 6 Spieler
ca. 30 Minuten
ab 8 Jahre

Spielmaterial

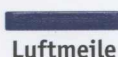
- 1 Spielplan
- 83 Flugmeilen
- 35 Destinationskarten in 5 Farbgruppen
- 6 Tower zur Markierung der Liniennetze
- 6 Flugzeuge zum Punkte zählen
- 1 Startspielerkarte
- 1 Spielregel



Flugzeug



Tower



Luftmeile



Startspielerkarte

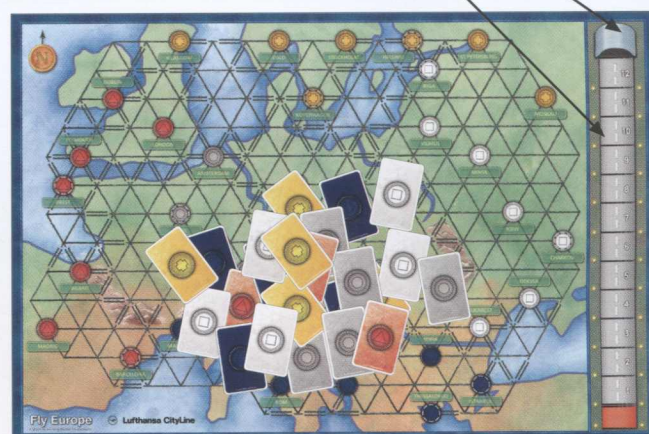


Destinationskarten

Spielplan

Punkteleiste

Flugzeughangar



Vorbereitung

Der Spielplan wird ausgebreitet.

Die Flugmeilen werden für alle griffbereit neben den Plan gelegt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe, stellt seinen Tower vor sich ab und setzt seine Flugzeug in den Hangar.

Bei 2 oder 3 Spielern werden die 10 mit einem gestrichelten Rand markierten Destinationskarten (je 2 pro Farbe) aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt. Sie werden nicht benötigt.

Alle 35 (bzw. 25) Destinationskarten werden gemischt und mit der farbigen Rückseite nach oben auf dem Plan ausgebreitet.

Jeder Spieler nimmt sich von jeder Farbe 1 Karte auf die Hand (1 rote, 1 gelbe, 1 graue, 1 weiße, 1 blaue) und schaut sie sich für sich an, ohne den anderen Spielern seine Städte zu verraten. Die liegen gebliebenen Karten werden für den nächste Runde beiseite gelegt, ohne sie dabei anzuschauen.

Ein Startspieler wird bestimmt. Dieser legt die Startspielerkarte vor sich ab.

Spielziel

Ziel ist es, seine 5 Städte durch ein Flugnetz zu verbinden. Sobald einem Spieler dies gelungen ist, endet eine Runde. Die anderen Spieler verlieren Punkte von ihrem Guthaben. Es gewinnt, wer nach mehreren Runden noch die meisten Punkte übrig hat.

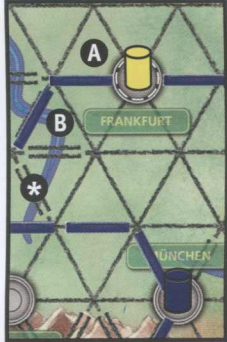
Spielrunde

Ablauf einer Spielrunde

Der Startspieler beginnt, die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.

Im ersten Spielzug setzt nacheinander jeder Spieler seinen Tower auf einen beliebigen unbesetzten Kreuzungspunkt. Dies darf auch eine Stadt sein. Der Tower ist Ausgangspunkt für das eigene Flugnetz. Es ist meist vorteilhaft, nicht zu nahe neben einem anderen Tower zu beginnen.

Ab dann wird das Flugnetz aufgebaut:



Beispiel:

Wenn Spieler Gelb in seinem Zug eine Flugmeile auf die Doppellinie * legen würde, hätte er sofort ein gemeinsames Flugnetz mit Blau.

Anmerkungen:

- Man darf an jeder Stelle im eigenen Netz abzweigen.
- Baut ein Spieler in einem Spielzug zwei Flugmeilen an, dann darf er sie auch an unterschiedlichen Stellen des eigenen Netzes anlegen.
- Spieler dürfen ihre Flugnetze miteinander verbinden und ab dann so wie ihr eigenes Netz nutzen (siehe Beispiel links oben), d.h. überall in dem gemeinsamen Netz Meilen anlegen.

Tipp:

Die Verbindung mit anderen Netzen sollte nicht zu früh erfolgen.

Ende einer Spielrunde

Wenn nach dem Legen einer Flugmeile alle 5 Städte eines Spielers durch ein ununterbrochenes Flugnetz verbunden sind, endet die Runde sofort. Der Spieler zeigt zum Beweis seine 5 Destinationskarten vor.

Ausnahme:

Ein Spieler legt die 1. Flugmeile seines Zugs und schließt damit die 5. Stadt eines Mitspielers an. Dann darf er auch noch die

zweite Schiene legen, bevor die Runde endet.

Extrem selten:

Der Durchgang endet auch, wenn alle Flugmeilen verbaut wurden

Wertung einer Spielrunde

Alle Spieler, außer dem Gewinner der Runde, zählen nun, wie viele Flugmeilen sie noch hätten legen müssen, um ebenfalls ihre 5 Städte verbunden zu haben. Für die fehlenden Meilen verlieren sie Punkte von ihrem Guthaben:

- **1 Minuspunkt** für jede noch benötigte Flugmeile über eine einfache Linie
- **2 Minuspunkte** für jede noch benötigte Meile über eine Doppellinie

Für jeden Minuspunkt zieht der Spieler sein Flugzeug ein Feld nach unten in Richtung unteres rotes Feld.

Anmerkungen zur Wertung:

- Alle auf dem Plan liegenden Flugmeilen dürfen für die (möglichst günstige) Anbindung genutzt werden.
- Die fehlenden Flugmeilen werden nicht mehr wirklich gelegt.
- Flugzeuge dürfen auf demselben Feld stehen und auch aneinander vorbei rollen.

Vorbereitung der nächsten Spielrunde

- Alle Flugmeilen werden vom Plan geräumt.
- Jeder Spieler erhält seinen Tower zurück.
- Wie zuvor werden die 35 (bzw. 25) Destinationskarten gut gemischt.
- Jeder nimmt sich erneut 5 verschiedenfarbige Karten.
- Die Startspielerkarte wechselt zum linken Nachbarn, der den neuen Durchgang beginnt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach mehreren Runden, wenn mindestens ein Spieler sein Punkteguthaben aufgebraucht hat und mit seinem Flugzeug auf das rote Feld gelangt. Wer die meisten Punkte übrig hat, gewinnt. Bei Gleichstand können sich auch mehrere Spieler über den Sieg freuen.

© 2005 Winning Moves Deutschland. Alle Rechte vorbehalten

Lizenz:
Winsome Games
WINSOME
W
GAMES

Winning Moves Deutschland GmbH
Luegallee 99
40545 Düsseldorf
www.winning-moves.de

