



AIRLINES

VON
Alan R. Moon

SPIELREGEL



ABACUSSPIELE



ABACUS SPIELE
Schopenhauerstraße 41 · 6072 Dreieich

Airlines

Ein luftiger Machtkampf für 2 bis 6 Spekulanten
Von Alan R. Moon

Neun neue Fluggesellschaften (Airlines) wollen auf dem nordamerikanischen Kontinent in den Luftverkehr einsteigen. Die Spieler treten als Aktionäre dieser Gesellschaften auf, bauen Streckennetze aus, kämpfen um Aktienmehrheiten und versuchen auch schon mal die Konkurrenz zu sabotieren. Ihr Ziel ist es dabei, Mehrheitsaktionäre bei den lukrativsten Airlines zu werden und zum Abrechnungsdatum die meisten Siegpunkte zu kassieren. Übersicht, Planung, Bluff, gute Partner und ein klein wenig Glück bestimmen letztendlich den Besten unter den Spekulanten.

Das Spielmaterial

Spielplan

Der große Spielplan zeigt den nordamerikanischen Kontinent mit einem (fiktiven) Netz von Fluglinien. Die Heimorte der neun Airlines sind mit einer Fahne und drei Buchstaben als Initialen versehen. Die hellroten Kreise stellen Städte mit Flughäfen dar. Zwischen den Flughäfen verlaufen bereits vorgegebene Flugrouten. Sie sind mit ein bis drei kleinen Kreisen versehen, in denen sich Zahlen befinden. Diese Zahlen geben den Wert an, den man aufwenden muß, um eine Route benutzen zu dürfen. Es gibt fünf verschiedene Streckennetze. Jedes Streckennetz hat seine eigene grafische Darstellung:

- Das Streckennetz verläuft hauptsächlich am Rand der Karte
- Das Streckennetz im Osten
- Das Streckennetz im Nord-Westen
- Das Streckennetz im Süd-Westen
- Das Streckennetz im Nord-Osten

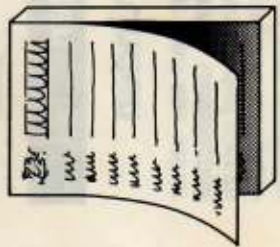
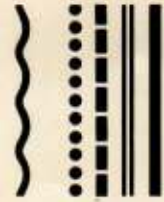
Aktienkarten

Mit den 84 Aktienkarten können sich die Spieler an den neun Airlines beteiligen. Jede Aktienkarte weist drei Angaben auf:

1. Die Anzahl der Aktienkarten der Gesellschaft (7 bis 12).
2. Drei Buchstaben, die Initialen der Gesellschaft
3. Die Farbe einer Gesellschaft

105
...
Spiel!

Wie im Beispiel dargestellt



Streckenkarten Jede der 42 Streckenkarten weist zwei Angaben auf:

1. Einen Wert von 1 bis 14
2. Eines der fünf Streckennetze, deren Darstellung als „Rahmen“ auf der Karte abgebildet ist.

Wertungskarten

Die drei Wertungskarten unterbrechen das Spiel und es kommt zu einer Punktwertung.

Übersichtskarte

Jeder Spieler erhält eine der sechs Übersichtskarten. Sie zeigen an, auf welchen der fünf Streckennetze die einzelnen Airlines fliegen dürfen. Die Rückseite der Karte enthält Informationen über die Farbe einer Gesellschaft, wieviele Aktienkarten es von der Gesellschaft gibt, und wieviele Marker ihr zur Verfügung stehen.

Marker

Mit den 135 Markierungssteinen (kurz Marker genannt) werden die Flugrouten der neun Airlines markiert. Die einzelnen Gesellschaften besitzen unterschiedlich viele Marker. Die genaue Anzahl entnimmt man der Tabelle auf der Übersichtskarte. Die Aktienkartenfarbe und die Markierfarbe einer Gesellschaft ist gleich. Die 135 Marker müssen vor Spielbeginn auf einer Seite mit den beiliegenden Klebepunkten versehen werden.

Wertungsblock

Sobald im Spielverlauf eine Wertungskarte gezogen wird, benötigen Sie den Wertungsblock. Er erleichtert Ihnen das Notieren der erzielten Punkte. Bitte achten Sie darauf, frühzeitig Kopien anzufertigen, bevor Ihnen die Wertungsbögen ausgehen.

Spielanleitung

Die Spielanleitung haben Sie ja bereits kennengelernt. Sie soll Ihnen das Spielvergnügen an „Airlines“ vermitteln.

*Jetzt legen sie
die DOL auf*

richtig geschwenken

klein aber OK!

Die Spielvorbereitung

Die drei Wertungskarten werden aus den Aktienkarten aussortiert und vorläufig zur Seite gelegt. Die restlichen Aktienkarten und die Streckenkarten werden getrennt gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt **5 Aktienkarten** und **3 Streckenkarten**, die er auf die Hand nimmt. Weitere 5 Aktienkarten werden **offen** neben das Spielbrett gelegt. Die restlichen Aktienkarten werden nochmal, zusammen mit den drei Wertungskarten, gemischt und der Stapel verdeckt neben die fünf offenen Aktienkarten gelegt. Die übrigen Streckenkarten legt man ebenfalls als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Ein Spieler übernimmt die Verwaltung der Markierungssteine. Ein weiterer Spieler erhält den Wertungsblock und einen Stift, damit trägt er die Namen der beteiligten Spieler in die vorgesehenen Felder ein. Er beginnt auch mit dem Spiel. Die anderen Spieler folgen jeweils im Uhrzeigersinn.

Der Spielverlauf

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er zwischen drei Aktionsmöglichkeiten wählen:

1. Eine Gesellschaft gründen,
2. das Streckennetz erweitern oder
3. Aktien ausspielen und eventuell Sabotage durchführen.

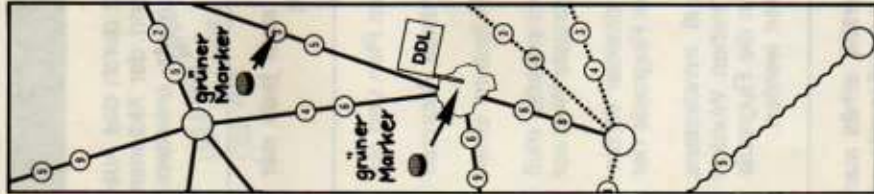
Achtung! Nur eine der drei Aktionsmöglichkeiten darf von einem Spieler in seinem Zug durchgeführt werden.

Wird eine Wertungs-Karte vom verdeckten Aktienstapel aufgedeckt oder gezogen, kommt es zu einer Punktwertung, die an Hand der aufgedeckten Mehrheiten der Spieler an den Airlines durchgeführt wird. Insgesamt gibt es vier Wertungen: Dreimal durch die Wertungs-Karten und einmal zum Spielende.

Die Aktionsmöglichkeiten

1. Eine Gesellschaft gründen

Um eine Gesellschaft zu gründen, legt man aus seiner Hand eine beliebige Anzahl Aktien einer Gesellschaft offen vor sich auf den Tisch. Die Gesellschaft darf aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht im Spiel sein, d. h. kein anderer Spieler darf Aktien dieser Airline vor sich auslegen haben.



Danach **muß** der Spieler das Streckennetz der neuen Airline beginnen und eine entsprechende Streckenkarte ausspielen. Diese erste Flugroute **muß** mit dem Heimatort der Gesellschaft verbunden sein. Der Wert auf der ausgespielten Streckenkarte muß gleich hoch oder höher der niedrigsten Zahl sein, die sich unabgedeckt auf einer Flugroute befindet. Der Kreis wird durch einen Marker in der Farbe der gegründeten Airline abgedeckt. Ein weiterer Marker wird auf den Heimatort der gegründeten Airline gelegt.

Hat der Spieler die Gesellschaft gegründet und um die erste Flugroute erweitert, so **erhält** er am Ende seines Zuges **eine Aktien- und eine Streckenkarte**.

Sind alle Gesellschaften gegründet entfällt diese Aktion.

2. Das Streckennetz erweitern

Ein Spieler, der ein Streckennetz erweitern will, zieht zuerst eine Streckenkarte vom verdeckten Stapel.

Spielt der Spieler danach eine Streckenkarte aus, **erweitert** er das Netz einer beliebigen Gesellschaft. Hierbei darf er auch das Netz einer Gesellschaft erweitern, von der er keine Aktien hat.

Dafür **erhält** er eine **neue Aktienkarte**.

Ein Spieler kann auf das Erweitern des Netzes **verzichten** und darf die gezogene Flugkarte auf jeden Fall behalten. Dadurch ist es möglich, daß man 4 oder mehr Streckenkarten auf der Hand hält.

Er erhält in dieser Runde **keine** neue Aktienkarte.

3. Aktien ausspielen

Der Spieler darf beliebig viele Aktien einer einzigen Airline aus seiner Hand offen vor sich auslegen. Legt der Spieler nur eine einzige Aktienkarte aus, so darf er zusätzlich die Aktion Sabotage ausführen (siehe dazu unter „Sabotage“).

Bei der Aktion „Aktien ausspielen“ erhält der Spieler weder eine Aktienkarte noch eine Streckenkarte.

Achtung! Ausgespielte Aktien liegen immer offen auf dem Tisch, so daß sie von allen Spielern eingesehen werden können. Alle anderen Aktienkarten halten die Spieler auf der Hand.

Das Streckennetz

Die Erweiterung des Streckennetzes ist durch das Ausspielen einer Streckenkarte nur während der Aktionen „Gesellschaft gründen“ oder „Streckennetz erweitern“ möglich.

Für eine erfolgreiche Erweiterung muß jede der folgenden Bedingungen erfüllt sein:

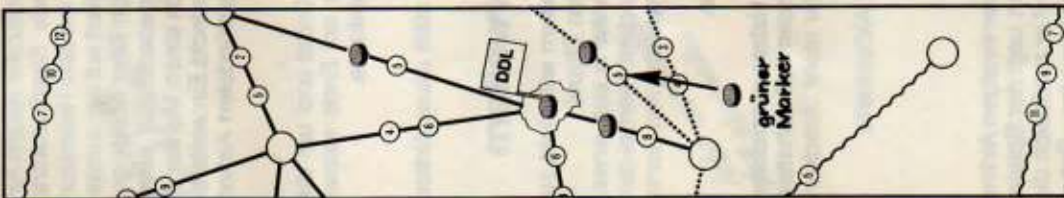
- Die Art des Streckennetzes auf dem Plan und auf der Karte muß übereinstimmen.
- Die ausgewählte Gesellschaft muß diese Flugroute auch benutzen dürfen.
- Die gewünschte Flugroute muß mindestens einen freien Zahlenkreis aufweisen.
- Der Wert der ausgespielten Streckenkarte muß gleich hoch oder höher als der niedrigste Wert auf der ausgewählten Flugroute sein.
- Die gewünschte Flugroute muß in direkter Verbindung mit einer bereits vorhandenen Flugroute der Gesellschaft stehen.
- Die ausgewählte Gesellschaft muß mindestens noch einen Marker zur Verfügung haben. Würden bereits alle Marker eingesetzt, kann die Flugroute der Gesellschaft nicht mehr erweitert werden.

Sind alle aufgeführten Bedingungen erfüllt, erhält man einen Marker der Gesellschaft. Der Marker muß immer auf den Kreis mit der niedrigsten freien Ziffer der ausgewählten Flugroute platziert werden, unabhängig von einem höheren Wert auf der ausgespielten Streckenkarte.

Ausgespielte Streckenkarten bilden einen Ablagestapel. Ist der verdeckte Stapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen verdeckten Stapel.

Unbrauchbare Streckenkarten

Im fortgeschrittenen Spielverlauf kann es unbrauchbare Streckenkarten geben. Dies sind meist niedrige Werte, die auf dem Spielplan bereits abgedeckt sind und nicht mehr zum Einsatz kommen können. Ein Spieler, der unbrauchbare Streckenkarten besitzt, darf diese zu Beginn seines Zuges ablegen und gegen Karten vom verdeckten Stapel eintauschen. Die unbrauchbaren Streckenkarten kommen ganz aus dem Spiel.



besser wie gar mix...

Die Aktienkarten

Wenn ein Spieler eine Aktienkarte nehmen darf, kann er eine der 5 offen ausliegenden Karten nehmen, oder aber die oberste Karte vom verdeckten Aktienstapel ziehen. Nimmt ein Spieler eine der 5 offenen Karten, so füllt er die Lücke sofort wieder mit der obersten Karte vom verdeckten Stapel. Ist der verdeckte Stapel aufgebraucht, müssen die Spieler eine der offenen Karten nehmen.

Ruhende Gesellschaften

Es ist möglich, daß Gesellschaften nicht gegründet werden können, weil sämtliche Flugrouten zu ihren Heimatorten bereits mit Markern anderer Gesellschaften belegt worden sind. Eine Gesellschaft die keinen einzigen Marker platzieren kann, gilt als ruhende Gesellschaft. Ihre Aktien sind wertlos und können von den Spielern weder abgelegt noch eingetauscht werden.

Befinden sich unter den offen ausliegenden fünf Aktienkarten eine oder mehrere Karten von ruhenden Gesellschaften, so darf der Spieler der an der Reihe ist zu Beginn seines Zuges eine dieser Karten aus dem Spiel nehmen und durch eine neue vom Stapel ersetzen. Ist der verdeckte Aktienstapel aufgebraucht, so werden offen ausliegende wertlose Aktienkarten sofort aus dem Spiel genommen.

Sabotage

Wenn ein Spieler bei der Aktion „Aktien ausspielen“ nur eine Aktienkarte auslegt, darf er zusätzlich eine Sabotage ausführen. Er kann aber auch auf eine Sabotage verzichten.

Will der Spieler eine Sabotage ausführen, erhält er einen Marker einer Gesellschaft **seiner Wahl** und platziert ihn mit dem Klebepunkt nach **oben** auf einen freien Zahlenkreis. Bei jeder Sabotage gilt es **zwei Bedingungen** einzuhalten:

1. Sabotage-Marker dürfen nur auf Zahlenkreise mit einem Wert von mindestens 5 platziert werden.
2. Auf jeder Flugroute darf sich maximal ein Sabotage-Marker befinden.

Durch eine Sabotage wird die Ausdehnung einer Gesellschaft um einen Marker reduziert und die Nutzung einer Flugroute erschwert.

Nicht jede Krücke fällt ne Lücke.

Schadenfreude ist die schönste Freude!

Die Wertung

Wird eine Wertungs-Karte aufgedeckt, oder zieht ein Spieler eine solche Karte, dann kommt es **sofort** zu einer **Punktwertung**. Jedoch sollte jeder Spieler mindestens einmal an der Reihe gewesen sein. Wird deshalb in der ersten Runde eine Wertungskarte gezogen, mischt man sie wieder in den verdeckten Stapel ein.
Insgesamt gibt es **vier Wertungen**: Dreimal durch die Wertungs-Karten und einmal zum Spielende, wenn alle Aktienkarten (auch die offen ausliegenden) aufgebraucht sind.

Jede Gesellschaft besitzt einen **Punktwert** gemäß aller von ihr auf dem Spielplan ausliegenden Marker. Einen Punkt pro Marker. Hierbei zählen Sabotage-Marker natürlich nicht mit.

Der Spieler mit den meisten Aktien einer Gesellschaft (= Mehrheitsaktionär) erhält den vollen Punktwert notiert. Der Spieler mit den zweitmeisten Aktien (= Zweitaktionär) erhält den halben Wert (immer abgerundet). Die anderen Spieler erzielen keine Punkte.

Achtung! Bei der Bestimmung der Aktienmehrheiten zählen nur die offen ausliegenden Aktienkarten der Spieler. Karten auf der Hand werden nicht gewertet.

Nach der Punktwertung erhält der Spieler für eine eigene Wertungskarte eine neue Aktienkarte vom Stapel, bzw. wird eine neue Aktienkarte offen ausgelegt.

Besonderheiten bei der Wertung

1. **Gibt es nur einen Spieler, der Aktien einer zu wertenden Gesellschaft ausliegen hat**, so erhält er auch die Punkte für den Zweitaktionär notiert. Beispiel: Die „BOI“ hat 3 Marker auf dem Plan. Spieler A hat als einziger Aktien der „BOI“ ausgelegt und erhält 4 Punkte (3 für den Mehrheitsaktionär und 1 für den Zweitaktionär: $3 + 1 = 4$).

Wer schreibt der bleibt

Nur werch wenn kein Punkt!

och hätte ich doch...

Er nu wieder!

2. **Besitzen zwei oder mehr Spieler die meisten Aktien**, so wird die Punktzahl für den Mehrheits- und Zweitaktionär addiert und durch die Anzahl der betreffenden Spieler geteilt. Beispiel: Die „ITA“ hat 11 Marker auf dem Plan. Spieler A, B und C haben jeweils 3 Aktien ausliegen. Die Werte für den Mehrheitsaktionär und den Zweitaktionär werden addiert und auf die 3 Spieler verteilt, so daß jeder 5 Punkte erhält ($11 + 5 = 16$ und $16 : 3 = 5,3 = 5$). Alle anderen Spieler gehen leer aus.

3. **Gibt es nur einen Mehrheitsaktionär und besitzen zwei oder mehr Spieler die zweitmeisten Aktien**, so wird der Punktwert für den Zweitaktionär unter den betreffenden Spielern aufgeteilt. Beispiel: Die „HIT“ hat 16 Marker auf dem Plan. Spieler A hat 3 Aktien, Spieler B, C und D haben jeweils 2 Aktien ausliegen. Spieler A erhält 16 Punkte, Spieler B, C und D erhalten jeweils 2 Punkte ($16 : 2 = 8$ und $8 : 3 = 2,7 = 2$).

Achtung! In allen Fällen, in denen eine Teilung von Punkten Stellen hinter dem Komma ergeben, wird generell abgerundet. Es werden immer nur ganze Zahlen gewertet!

Spielende und Spielsieg

Das Spiel endet, sobald die letzte Aktienkarte aufgenommen wird (d. h., auch die fünf offen ausliegenden Karten dürfen nicht mehr vorhanden sein). Ein letztes Mal kommt es zur Wertung. Der Spieler, der nach vier Wertungen die meisten Punkte aufweist, geht als siegreicher Spekulant aus dem Spiel Airlines hervor.

Besondere Regeln für 2 Spieler

Airlines kann auch bei nur zwei Spielern unterhaltsam und spannend sein. Allerdings sollten Sie mit folgenden **Änderungen** spielen:

1. Das Spiel endet sofort nachdem die dritte Wertungskarte gezogen wurde.
2. Nachdem die dritte Wertungskarte gezogen wurde, sortieren die Spieler die Karten des verdeckten Aktienstapels und die fünf offenen Karten nach Gesellschaften. Diese aufgedeckten Karten gehören nun alle einem **fiktiven** dritten Spieler. Bei der dritten und letzten Abrechnung wird dieser Spieler gemäß den normalen Regeln berücksichtigt und gewertet.

Warum ist immer ich?

Nur Fliegen ist schöner!

lieber noch Einer, als gar Keiner

