

LOOPING

von Alexander Polansky

Das flotte Flugspiel für 2–6 Flieger ab 8 Jahren

PIATNIK-Spiel Nr. 6457

© 1991 by PIATNIK, Wien
Printed in Austria



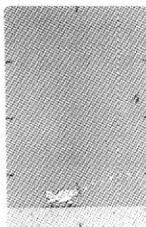
Spielinhalt:

110 Flugkarten
30 schwarze Chips (Wert — 1 Punkt)
40 graue Chips (Wert — 2 Punkte)
30 weiße Chips (Wert — 5 Punkte)
1 Würfel

Spielziel:

Die Spieler versuchen, durch geschicktes Anlegen der Flugkarten möglichst viele Punkte zu sammeln. Wer bei Spielende die meisten Punkte erreicht — also die schwierigsten und gelungensten Flugmanöver geflogen ist, gewinnt.

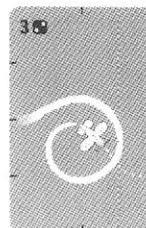
Kartenbeschreibung:



Startkarte — Sie wird am Beginn jeder Runde am linken Tischrand aufgelegt.



Flugkarte — Die dünne Linie zeigt an, woher das Flugzeug kommt, die gepunktete Linie, wohin es fliegt. Die Zahl in der Ecke der Karte gibt an, wieviele Punkte man für das erfolgreiche Anlegen der Karte bekommt.



Bei schwierigen Manövern (das sind die Karten mit zusätzlichem Würfelsymbol) muß zumindest das angegebene Würfelergbnis gewürfelt werden (bei Karten ohne Würfelsymbol muß natürlich nicht gewürfelt werden).

2. Fehlt einem Spieler eine bestimmte Karte — z. B. „Flugzeug kommt von links unten“ — sollte man so spielen, daß der nächste Spieler diese Situation vorfindet. Dadurch steigt die Wahrscheinlichkeit, daß einer der nachfolgenden Spieler die Flugrichtung ändert, bis man wieder an die Reihe kommt.
3. Muß ein Spieler aussetzen, weil er keine passende Karte anlegen kann, sollte der Spieler, der vor ihm an die Reihe kommt, versuchen, dieselbe Situation in der nächsten Runde wieder herbeizuführen — der Spieler wird erneut aussetzen müssen.
4. Bei den Versionen „Über den Wolken“ und „Ritter der Lüfte“ sollte man zu Spielbeginn einfachere Manöver ohne großes Risiko fliegen, um zuerst sichere Punkte zu sammeln. Mißlingt später ein Manöver, ist man zumindest schon im Besitz einiger Punkte.
5. Bei der Version „Tollkühne Männer“ gilt: Legt man mehr als 1 Karte ab, sollte man 1 Chip auf die letzte Karte des vorhergehenden Spielers legen, damit es keine Unklarheiten über die Anzahl der abgelegten Karten gibt.
6. Sollte während einer Spielrunde zuwenig Platz sein, um noch weitere Karten aufzulegen, können die Spieler alle Karten bis auf die letzte Flugkarte entfernen. Durch bereits abgelegte Karten, die übereinander verdeckt am linken Tischrand aufgelegt werden, wird die momentane Flughöhe angezeigt. Danach wird die zuletzt gelegte Karte entsprechend über diese Karten gelegt. Anschließend geht das Spiel in der normalen Reihenfolge weiter.

Wenn Sie zu „Looping“ Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne,
Postfach 79, A-1141 Wien

Die Startkarte wird am linken Tischrand aufgelegt, die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält je nach Spieleranzahl:

bei 3 Spielern — 20 Karten,

bei 4 Spielern — 15 Karten,

bei 5 Spielern — 12 Karten und

bei 6 Spielern — 10 Karten ausgeteilt.

Die übrigen 12 Karten werden beiseite gelegt — sie werden im weiteren Spielverlauf nicht mehr benötigt.

Die Chips und der Würfel werden bereit gelegt.

Spielablauf:

Der Spieler links vom Geber beginnt die erste Runde — danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist, muß eine passende Karte ablegen (siehe auch I. „Über den Wolken“ — Abschnitt „Anlegen“).

Für eine Karte ohne Würfelsymbol erhält der Spieler sofort die entsprechende Anzahl Chips aus dem Vorrat.

Zeigt die ausgespielte Karte ein Würfelsymbol, muß der Spieler mit dem Würfel zumindest die angegebene Augenzahl erreichen.

Würfeln:

1. **Schafft der Spieler das Manöver** — würfelt er die angegebene Augenzahl oder höher —, erhält er die entsprechende Anzahl Chips aus dem Vorrat. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe.
2. **Würfelt der Spieler allerdings zu niedrig** — das Manöver mißlingt, scheidet er aus der laufenden Spielrunde aus. Er wird sofort abgerechnet (siehe auch I. „Über den Wolken“ — Abschnitt „Würfeln“).

Ende einer Runde, Wertung und Spielende:

Siehe I. „Über den Wolken“ — Abschnitte „Ende einer Runde“, „Wertung“ und „Spielende“.

Im Abschnitt „Wertung“ gibt es nur eine kleine Änderung in der Abrechnung:

„Von den Karten, die ein Spieler noch in der Hand hat wenn er ausscheidet, oder bei Ende einer Spielrunde noch übrig behält, zählt jede Karte ohne Würfelsymbol 1 Minuspunkt und jede Karte mit Würfelsymbol 2 Minuspunkte.“

(Bei den beiden vorherigen Varianten wurde der Wert der einzelnen Karten vom Ergebnis der Spieler abgezogen.)

Taktische Tips:

1. Um eine bessere Übersicht der Karten zu erhalten, sollte man sein Blatt entsprechend sortieren. Folgende Methode hat sich dabei bewährt: Man sortiert die Karten nach dem Eintrittspunkt des Flugzeuges — also z. B. von unten, von links oben, usw.



Landekarte — Mit einer Landekarte wird eine Spielrunde beendet. Bei den Landekarten mit zusätzlichem Würfelsymbol muß gewürfelt werden — mißlingt die Landung, gilt der Flug trotzdem als beendet.

Anmerkung: Eine Landung ist nur auf der Höhe der Startkarte möglich.



Wolkenkarte (Joker) — Eine Wolkenkarte gilt als Joker und kann anstatt jeder anderen Karte gespielt werden. Sie bringt keine Punkte, zählt aber, wenn man sie bei Spielende noch in der Hand haben sollte, 5 Minuspunkte bei der Endabrechnung.

I. „ÜBER DEN WOLKEN“ (für 3–5 Spieler)

Vorbereitungen:

Die Startkarte wird am linken Tischrand aufgelegt. Die übrigen Karten werden gut gemischt, und jeder Spieler erhält zehn Karten ausgeteilt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.

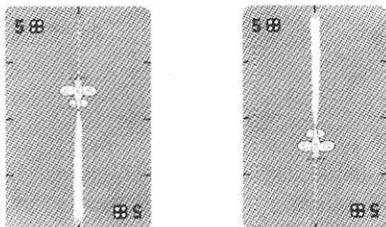
Außerdem bekommt jeder Spieler noch Chips im Wert von 10 Punkten aus dem Vorrat. Die übrigen Chips werden bereitgelegt, ebenso der Würfel.

Spielablauf:

Der Spieler links vom Geber beginnt die erste Runde — danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist, muß eine „passende“ Karte anlegen oder aussetzen. Dabei dürfen die Karten nur so angelegt werden, daß die Zahl bzw. das Würfelsymbol in der linken oberen Ecke ist — **die Karten dürfen nicht gedreht oder versetzt angelegt werden.**

Ausnahme: Die Karte „Steig- bzw. Sturzflug“ kann auf beide möglichen Arten angelegt werden — daher ist das Würfelsymbol auch in beiden Ecken der Karte abgebildet.

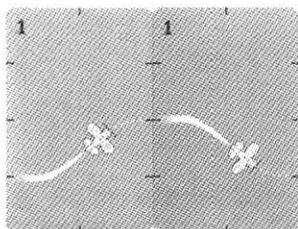


Anlegen:

Eine „passende“ Karte anlegen heißt, daß das Flugzeug in der vorgegebene Richtung weiterfliegen muß, die durch die vorhergehende Karte bestimmt wurde. Dabei darf das Flugzeug nie unter die Höhe der Startkarte kommen.

Einige Beispiele:

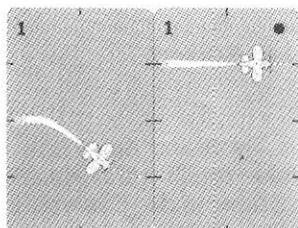
Richtig:



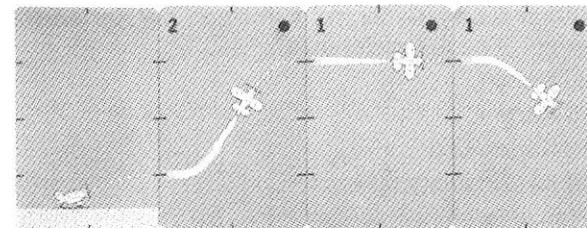
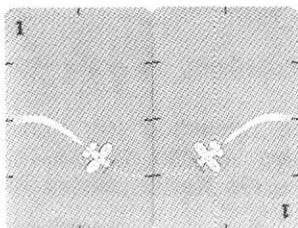
Richtig angelegt

Falsch:

1. Nicht passend weitergeführt

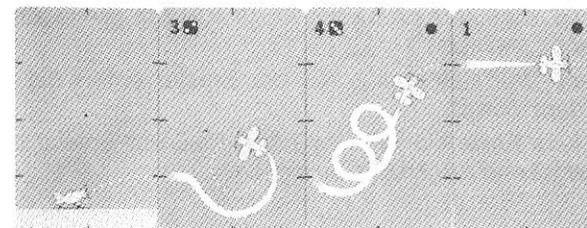


2. Verkehrt angelegt (Zusammenstoß!)



Beispiel: Spieler A legt nur Karten ohne zusätzliches Würfelsymbol an. Er bekommt sofort die entsprechenden 4 Punkte ausbezahlt.

2. Würfelt der Spieler aber nur bei einer der Karten zu niedrig, bekommt er keine Chips, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.



Beispiel: Spieler A legt in diesem Fall 3 Karten an, würfelt allerdings bei der mittleren Karte mit den 4 Punkten nur eine 2. Spieler B bekommt keine Punkte, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ende einer Runde:

Eine Runde kann durch folgende Ereignisse beendet werden:

1. Eine Landekarte wurde gelegt — auch wenn der Spieler zu niedrig würfelt. Dabei kann eine Landekarte aber nur allein, als einzelne Karte und nicht zusammen mit anderen, gespielt werden.
2. Kein Spieler kann mehr passend anlegen. Ist der Kartenstapel aufgebraucht, wird solange weitergespielt, bis eine der beiden obigen Bedingungen erfüllt ist.

Wertung und Spielende:

Siehe I. „Über den Wolken“ — Abschnitte „Wertung“ und „Spielende“.

III. „RITTER DER LÜFTE“ (für 3–6 Spieler)

Vorbereitungen:

Zuerst müssen alle mit dem schwarzen Punkt markierten Karten aussortiert und beiseite gelegt werden — es bleiben 73 unmarkierte Karten für das Spiel übrig.

Spieler mit der höchsten Summe gewinnt — sollten alle Spieler nur Minuspunkte haben, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.

„Über den Wolken“ für 2 Spieler:

Bei nur 2 Spielern werden vor dem Spiel alle Karten mit der schwarzen Punkt-Markierung entfernt — lediglich 3 Wolkenkarten werden zu den unmarkierten Karten hinzugefügt.

II. „TOLLKÜHNE MÄNNER“ (für 2–4 Spieler)

Vorbereitungen:

Die Startkarte wird, wie schon bei „Über den Wolken“ am linken Tischrand aufgelegt. Die übrigen Karten werden gut gemischt, und jeder Spieler erhält 10 Karten ausgeteilt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.

Die Chips werden bereitgelegt, ebenso der Würfel.

Spielablauf:

Der Spieler links vom Geber beginnt die erste Runde — danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist, muß zumindest eine Karte anlegen. Man kann aber auch mehrere Karten in einem Zug abspielen. Dabei müssen alle Karten aneinander passen, und es dürfen auch keine der unter I. „Über den Wolken“ — Abschnitt „Anlegen“ genannten Regeln verletzt werden (siehe auch dort).

Kann ein Spieler nicht anlegen, setzt er aus, hebt keine neue Karte ab, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

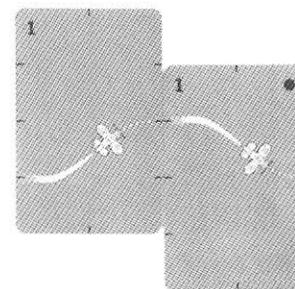
Möchte ein Spieler mehr als eine Karte spielen, muß er **zunächst alle entsprechenden Karten auflegen** und **würfelt danach bei allen Karten** mit Würfelsymbol aus, ob eines der Manöver mißlingt. Legt der Spieler nur Karten ohne Würfelsymbol, erhält er sofort die entsprechenden Chips aus dem Vorrat.

In jedem Fall ergänzt der Spieler nach dem Ablegen der Karten sein Blatt wieder auf 10 Karten — nimmt also so viele Karten nach, wie er abgelegt hat.

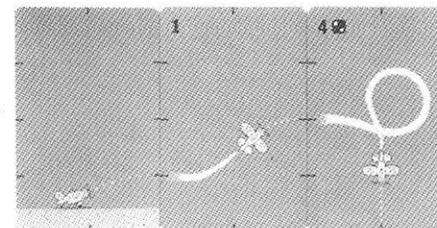
Würfeln:

1. Schafft der Spieler alle Manöver — er würfelt die angegebene Augenzahl oder höher, erhält er die entsprechenden Punkte in Chips aus dem Vorrat. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe.

3. Versetzt angelegt



4. Unter die Starthöhe geflogen



Besitzt ein Spieler eine passende Karte, muß er sie anlegen, auch wenn es für ihn ungünstig sein sollte. Bei mehreren passenden Karten hat der Spieler natürlich die freie Wahl, welche er anlegen möchte.

Danach zieht der Spieler eine neue Karte vom Stapel und ergänzt sein Blatt wieder auf 10 Karten.

Ausnahme: Kann ein Spieler nur eine Landekarte anlegen, darf er auch freiwillig aussetzen. Hat ein Spieler noch viele Flugkarten zur Auswahl, aber außer der Landekarte kann keine angelegt werden, darf er aussetzen, um den Flug nicht frühzeitig zu beenden.

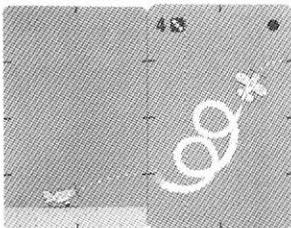
Hat ein Spieler **keine passende** Karte, muß er **aussetzen**, zieht **keine neue** Karte und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Ist auf der angelegten Karte **kein Würfelsymbol** abgebildet, erhält der Spieler sofort die angegebene Punktezahl in Chips aus dem Vorrat ausbezahlt — es muß **nicht gewürfelt** werden, ob das Manöver gelingt.

Zeigt die ausgespielte Karte ein **Würfelsymbol**, muß der Spieler **mit dem Würfel** mindestens die angegebene Augenzahl **erreichen**.

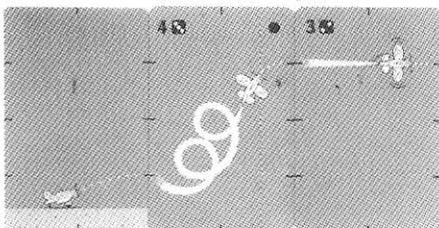
Würfeln:

1. Schafft der Spieler das Manöver — er würfelt die angegebene Augenzahl oder höher —, erhält er die entsprechende Anzahl Chips aus dem Vorrat. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe.



Beispiel: Spieler A legt die erste Karte an und würfelt eine 5 (eine 3 hätte genügt), Spieler A bekommt 4 Punkte aus dem Vorrat.

2. **Würfelt der Spieler zu niedrig** — das Manöver mißlingt, muß er die entsprechende Punktezah in Chips in den Vorrat zurücklegen.



Beispiel: Spieler B legt die nächste Karte an, würfelt aber zu niedrig — nur eine 1. Spieler B muß 3 Punkte in den Vorrat zahlen.

Müßte ein Spieler mehr Punkte zahlen, als er noch Chips besitzt, scheidet er aus der laufenden Spielrunde aus. Er wird sofort abgerechnet und erhält für jede Karte, die er noch in der Hand hält, die entsprechende Anzahl Minuspunkte abgezogen (siehe auch „Wertung“).

Ende einer Runde:

Eine Spielrunde kann durch folgende Ereignisse beendet werden:

1. **Eine Landekarte wurde angelegt** — auch wenn der Spieler beim Würfeln die erforderliche Punktezah nicht erreicht hat. Allerdings darf eine Landekarte nur gespielt werden, wenn sich das Flugzeug auf derselben Höhe wie die Startkarte befindet.
2. **Kein Spieler hat eine passende Karte** — niemand kann mehr anlegen.
3. **Alle Spieler sind ausgeschieden.**

Ist der Kartenstapel aufgebraucht, wird solange weitergespielt, bis einer der 3 obigen Fälle eintritt.

Wertung:

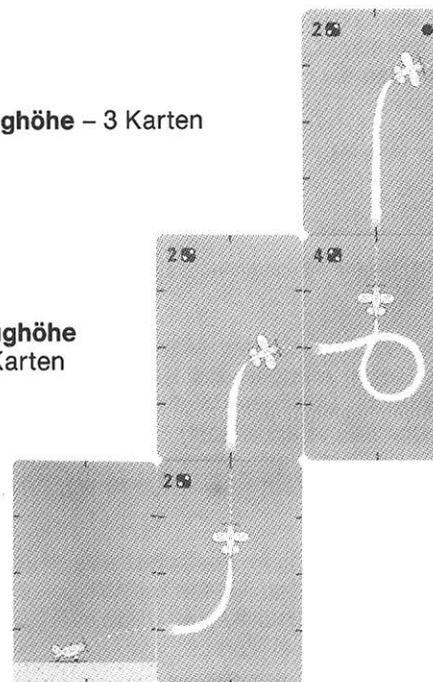
Sobald eine Spielrunde beendet ist, zählt jeder Spieler seine Punkte:

1. Alle gesammelten Chips zählen Pluspunkte — die schwarzen Chips einen Punkt, die grauen Chips zwei Punkte und die weißen Chips fünf Punkte.

2. Zusätzlich zu seinen Punkten erhält der Spieler, der das Spiel durch eine gelungene Landung beendet hat, noch so viele Bonuspunkte, wie es Mitspieler gibt — also, bei zwei Spielern zwei Punkte, bei fünf Spielern fünf Punkte, usw.
3. Von dieser Punktesumme zieht nun jeder Spieler die in seinem Blatt verbliebenen Karten ab. Jede Karte zählt ihren Wert als Minuspunkte, jede Jokerkarte (Wolke) zählt bei Spielende fünf Punkte minus.
Die Summe der Minuspunkte zieht jeder Spieler von seiner erreichten Punktesumme ab — das Ergebnis (das auch negativ sein kann) ist die Gesamtpunktezah des Spielers für diese Spielrunde.
4. Wurde eine Runde dadurch beendet, daß keiner der Spieler mehr anlegen konnte, erhält jeder noch im Spiel befindliche Spieler so viele Minuspunkte, wie der Flughöhe (Anzahl der übereinanderliegenden Karten) entspricht.

Flughöhe – 3 Karten

Flughöhe
2 Karten



Beispiel: Keiner der noch im Spiel befindlichen Spieler — B und D — kann mehr anlegen. Die Runde endet und die Spieler B und D müssen 3 Punkte von ihrem Ergebnis abziehen, da die Flughöhe 3 Karten beträgt.

Die berechneten Punkte werden für jeden Spieler notiert, und die nächste Spielrunde — der nächste Flug — kann beginnen.

Spielende:

Sobald die vor Spielbeginn vereinbarte Anzahl von Runden erreicht ist, ist das Spiel zu Ende. Die Gesamtpunkte für jeden Spieler werden ermittelt, und der