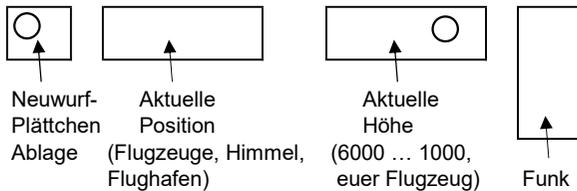


Eine erfolgreiche Partie geht über 7 Runden zu je 3 Phasen.

1) Absprache und Würfel werfen:

NEUWURF: Befindet sich auf eurer aktuellen Höhe ein Neuwurf-Plättchen, nehmt es in euren Vorrat links oben auf dem Cockpit.



- Ihr dürft nur jetzt eure Strategie besprechen. Es sind aber keine Weisungen erlaubt, wer wann wo welche Augenzahlen einsetzen soll. WERFT danach jeweils eure 4 Würfel hinter eurem Sichtschirm. Euer Gegenüber darf deren Augenwerte nicht sehen.
- Ab jetzt ist KEINE KOMUNIKATION mehr erlaubt.

2) Würfel im Cockpit platzieren:

- Es beginnt der Spieler, dessen Farbe im Pfeil auf der aktuellen Höhe zu sehen ist. Ihr spielt abwechselnd.
- Wer dran ist, nimmt genau 1 Würfel der eigenen Farbe hinter seinem Schirm und platziert ihn auf einem freien Feld (ohne Würfel) im Cockpit.

Je nach Farbe gibt es Bedingungen:
 Auf BLAUE Felder setzt nur die PILOTIN.
 Auf ORANGE Felder setzt nur der CO-PILOT.
 Auf ZWEIFARBIGEN Feldern ist Einsatz für beide ok.

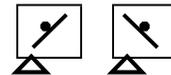
Je nach Zahl gibt es Bedingungen:
 Der Augenwert des Würfels muss einer der vorgedruckten Zahlen entsprechen. ? = Joker
 Funk- und Konzentrationsfelder: beliebige Augenzahl

AKTIONEN: PFLICHT-Felder: MÜSSEN zum Rundenende besetzt sein!

- FUNK:**
- Immer wenn ihr 1 Funk-Würfel platziert, zählt ihr auf der Entfernungs-Leiste entsprechend der Würfel-Augen Felder von unten nach oben ab. Die aktuelle Position beginnt mit Zählwert 1.
 - Auf dem abgezählten Zielfeld entfernt ihr 1 Flugzeug. (z.B. würde eine "4" das 4. Feld auf der Leiste treffen)
 Ist der Würfelwert zu hoch, hat er keinen Effekt.

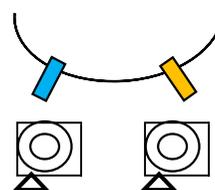


RUDER:



- Sobald der 2. Würfel dort liegt, PRÜFT ihr:
 => Sind beide Würfelwerte gleich?
 Dann passiert nichts.
 => Zeigen die Würfel unterschiedliche Werte, bildet ihr die Differenz und dreht den FLUGLAGE-Anzeige in Richtung des höheren Würfels.
 => Erreicht/passiert der Fluglage-Anzeiger das ROTE X, habt ihr sofort VERLOREN.

TRIEBWERKE:

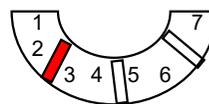


- Sobald der 2. Würfel dort liegt, ZÄHLT ihr sofort beide Würfelwerte zusammen:
 => Ist Summe < als BLAUER Aerodynamik-Marker: nichts passiert
 => Ist Summe > als ORANGER Aerodynamik-Marker: Schiebt um 2 Felder die Entfernungs-Leiste nach unten.
 => Ist Summe zwischen BLAU und ORANGE, dann schiebt um 1 Feld die Entfernungs-Leiste nach unten.

- ! Kollision:** Bewegen sich 1 - x Flugzeuge auf der Entfernungs-Leiste auf das Feld der aktuellen Position, passiert nichts, Falls sich jedoch noch Flugzeuge auf eurer aktuellen Position befinden, WÄHREND ihr die Entfernungs-Leiste weiter nach unten schieben MÜSSTET, habt ihr VERLOREN.

- ! Übers Ziel hinaus:** Falls der FLUGHAFEN auf eurer aktuellen Position ist, WÄHREND ihr die Entfernungs-Leiste weiter nach unten schieben MÜSSTET, habt ihr sofort VERLOREN.

BREMSEN:



- Von LINKS nach RECHTS aktivieren. VERRÜCKE sofort den ROTEN Brems-Marker um 1 Feld nach rechts. Die Bremskraft kann sein: 1 / 2,5 / 4,5 / 6,5.
- Man muss nicht alle Bremsen aktivieren.

FAHRWERK: Nur die PILOTIN (BLAU) kann hier etwas tun.



- ◆ Du darfst einzelne Fahrwerks-Teile in freier Reihenfolge ausfahren. **VERSCHIEBE** nach Würfeinsatz den Schalter darunter auf GRÜN. Steht ein Schalter schon auf GRÜN, hat der Würfel keinen Effekt.
- ◆ **VERSETZE** sofort den BLAUEN Aerodynamik-Marker um 1 Feld nach RECHTS, max. auf die Position zwischen "7" und "8".
- ◆ Am Spielende müssen ALLE Schalter auf GRÜN sein.

LANDEKLAPPEN: Nur der CO-PILOT (ORANGE) kann hier etwas tun.



- ◆ Landeklappen müssen in Reihenfolge von OBEN nach UNTEN aktiviert werden.
- ◆ **VERSCHIEBE** nach Würfeinsatz den Schalter darunter auf GRÜN. Steht ein Schalter schon auf GRÜN, hat der Würfel keinen Effekt.
- ◆ **VERSETZE** sofort den ORANGEN Aerodynamik-Marker um 1 Feld nach RECHTS, max. auf die Position rechts von der "12".

KONZENTRATION: Kaffee kochen.



- ◆ Immer wenn du 1 Würfel irgendwo platzierst, darfst du Kaffeetassen ausgeben, um den Augenwert zu verändern.
- ◆ Jede ausgegebene Tasse = plus/minus 1 Auge (Bereich 1 ... 6). Aus einer 6 kann also keine 1 werden, aus einer 1 keine 6.

3) Runden-Ende: Alle 8 Würfel sind platziert.

- ◆ **SCHIEBT** die HÖHEN-Leiste um 1 Feld nach UNTEN. Ihr sinkt um 1000 Fuß.
- ◆ **NEHMT** alle Würfel im Cockpit zurück.
- ◆ Ist nun das FLUGHAFEN-Bild auf eurer aktuellen Position zu sehen **UND** das FLUGZEUG-Bild auf eurer aktuellen Höhe: siehe letzte Runde. Andernfalls beginnt mit Phase 1 wieder eine normale Runde.

Sonderfälle: ZU FRÜH AM FLUGHAFEN: akt. Pos.: der FLUGHAFEN ist zu sehen
akt. Höhe: euer FLUGZEUG ist NICHT da
➡ Spielt weitere Runden ohne Verschieben der Entfernungs-Leiste.

ZU FRÜH AM BODEN AUFGESETZT: akt. Pos.: KEIN FLUGHAFEN ist zu sehen
akt. Höhe: euer FLUGZEUG ist schon da
➡ Ihr habt VERLOREN.

LETZTE RUNDE und SPIELEND:

Die letzte Runde beginnt, wenn der Flughafen auf aktueller Position ist **UND** euer Flugzeug auf aktueller Höhe.

Sobald ihr in der letzten Runde den 2. TRIEBWERK-Würfel platziert, vergleicht ihr eure Geschwindigkeit (Summe Triebwerk-Würfel) mit dem BREMS-Marker, ANSTATT mit dem Aerodynamik-Marker (wie sonst üblich).



Eure **GESCHWINDIGKEIT MUSS KLEINER ALS BREMS-STÄRKE SEIN!**
(1 / 2,5 / 4,5 / 6,5)

Ihr gewinnt die Partie nach der Landung, wenn ...

- A) sich kein Flugzeug auf der Entfernungs-Leiste befindet und
- B) alle Fahrwerks-Teile und Landeklappen GRÜN zeigen und
- C) euer Flugzeug genau waagrecht ausgerichtet ist und
- D) eure Geschwindigkeit < Bremsstärke ist.

NEUWÜRFE:

- ◆ **JEDERZEIT** während einer Runde könnt ihr 1 - x Neuwurf-Plättchen ausgeben.

BEIDE Spieler wählen 0 - x ihrer noch nicht platzierten Würfel, die neu hinter dem Sichtschirm geworfen werden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 23.06.24