

# Wettflug

## Alle Koffer an Bord- klar zum Abheben!

Ein Gedächtnisspiel  
Für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren  
Ravensburger Spiele@ Nr. 00 428 7 Autor: Alex Randolph  
Gestaltung: Grafisches Atelier Otto Maier Verlag

Inhalt: 4 Flugzeuge  
40 Kofferkärtchen 4 Chips  
1 Spielregel

*Viele Flugtouristen kennen das Problem: Man selbst landet wohlbehalten auf dem Zielflughafen - doch der Koffer leider nicht. Er ist inzwischen mit einer anderen Maschine zu einem anderen Flughafen unterwegs. Etwas Ähnliches ist auch in diesem Spiel passiert: 40 Koffer sind durcheinandergeraten und auf 10 verschiedene Flughäfen verteilt. Da gilt es herauszufinden, welcher Koffer wo liegt und Ordnung in die Angelegenheit zu bringen!*

### Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, als erster 10 Koffer mit einer auf- steigenden Zahlenfolge von " 1 " bis " 10 " zu finden.

### Vorbereitung

Vor der ersten Spiel runde werden die Kofferkärtchen vorsichtig aus der Stanztafel herausgelöst. Jeder Spieler wählt sich eines der 4 Flugzeuge aus. Außerdem erhält jeder Spieler einen roten Kunststoffchip.  
Dann werden die Kofferkärtchen mit der Zahlenseite nach unten auf den Tisch oder den Boden gelegt und gut gemischt. Danach werden sie zu Gruppen von je 4 Kärtchen ausgelegt.  
Wichtig ist hierbei, daß sie verdeckt liegen bleiben und die Abstände zwischen den einzelnen 4er-Gruppen nicht zu klein sind. Deshalb sollte man an einem großen Tisch oder auf dem Boden spielen. Die einzelnen 4er-Gruppen mit den Kofferkärtchen stellen jeweils einen Flughafen dar.

### Spielregel

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.  
Der erste Spieler nimmt sein Flugzeug und fliegt einen beliebigen Flughafen (4er-Gruppe) an. Ist er dort gelandet, dreht er einen der 4 Koffer um, so daß alle Spieler die Zahl auf der Kofferrückseite lesen können.  
Kann er den Koffer gebrauchen, nimmt er ihn und legt ihn vor sich mit der Zahl nach oben hin.  
Kann er den Koffer nicht gebrauchen, weil er die Zahl schon hat oder sie nicht in seine aufsteigende Reihe paßt, legt er den Koffer verdeckt an seinen Platz zurück, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

### Wichtig:

Die Spieler müssen die Koffer in aufsteigender Reihe sammeln. Zunächst benötigt man also einen Koffer mit der Zahl " 1 ", dann einen mit der "2", dann einen mit der "3" usw. bis hin zu dem Koffer mit der " 10 ".

### Achtung:

Je höher die Zahl ist, desto seltener kommt sie im Spiel vor. So befindet sich zum Beispiel nur auf einem Koffer die " 10 ".

Hat man einen Koffer gefunden, der in die eigene Reihe paßt, darf man weiterspielen: Man darf entweder auf demselben Flughafen einen weiteren Koffer umdrehen oder zu einem anderen Flughafen fliegen und dort erneut sein Glück versuchen, bis man einen Fehlversuch hat.  
Ein Koffer, den man nicht gebrauchen kann, wird ver- deckt an seinen Platz zurückgelegt. Nach einem Fehl- versuch ist der nächste Spieler an der Reihe.  
Wichtig für den Erfolg aller Spieler ist, daß sie sich die Lage der einmal aufgedeckten Koffer gut einprägen und danach ihren Flugplan gestalten.

Auf jedem Flughafen darf nur 1 Flugzeug zur gleichen Zeit stehen. Will man einen Flughafen anfliegen, der von einem anderen Spieler besetzt ist, bittet man ihn wegzufiegen. Der andere Spieler muß dann zu einem anderen Flughafen weiterfliegen und darf dort zur Entschädigung einen Koffer umdrehen. Falls er ihn gebrauchen kann, darf er ihn behalten.

**Doch aufgepaßt:** Einmal pro Spielrunde darf man das Weiterfliegen verweigern. Erscheint es also aus taktischen Gründen sinnvoll, der Bitte eines Mitspielers nicht nachzukommen und den Flughafen nicht zu räumen, bleibt man stehen und gibt den eigenen roten Chip in die Schachtel zurück. In diesem Fall muß sich der Spieler, der an der Reihe ist, einen anderen Flughafen aussuchen. Es dürfen also nur Spieler den Weiterflug verweigern, die noch im Besitz ihres Chips sind. Es ist meistens sinnvoll, diese Möglichkeit des Verweigerns nicht in der ersten Spielphase in Anspruch zu nehmen

### **Ende des Spiels**

Das Spiel ist beendet, wenn es einem Spieler gelungen ist, zehn Koffer in der aufsteigenden Zahlenfolge zu sammeln. Dieser Spieler ist der Gewinner.

@ 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg