

# JUMBO JET



**(NL) SPELREGELS**

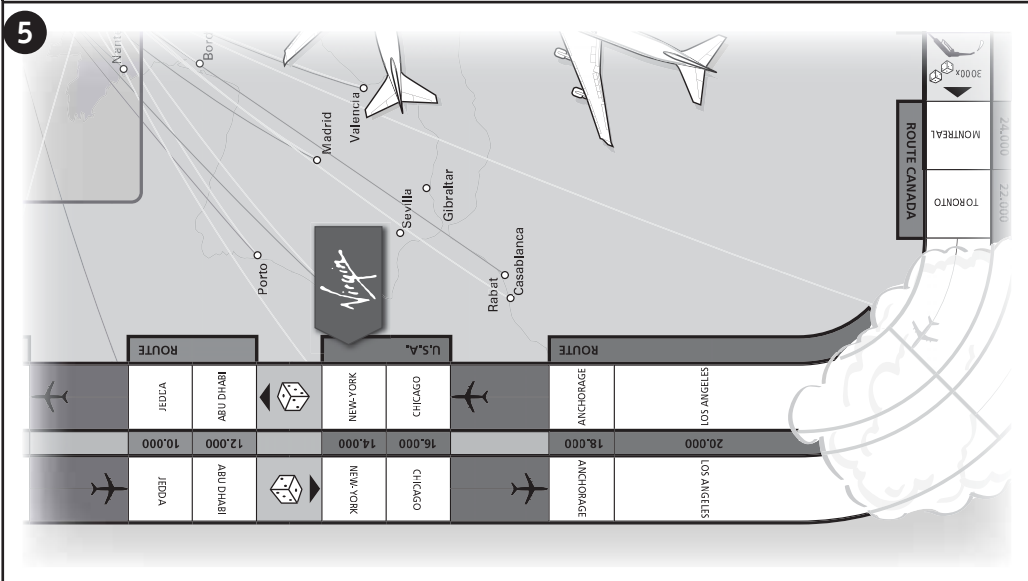
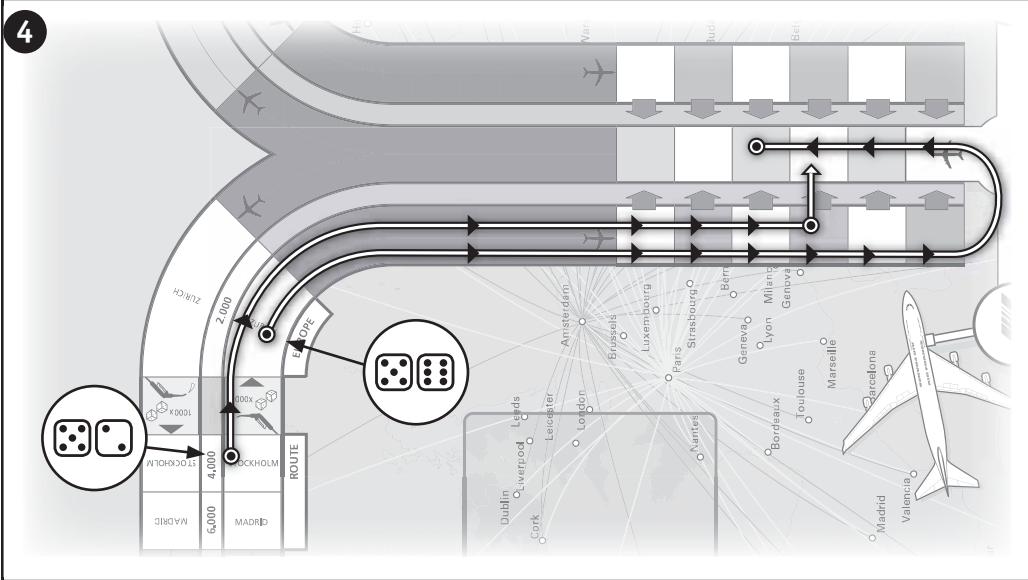
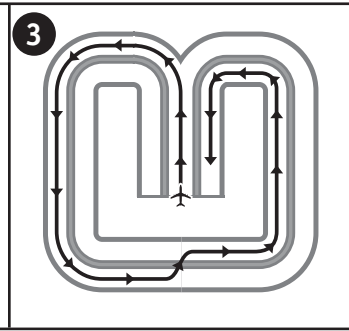
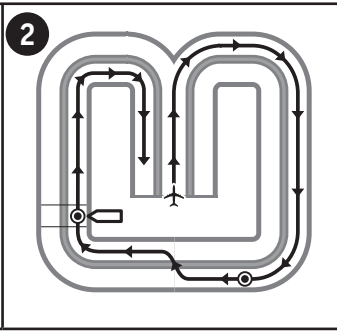
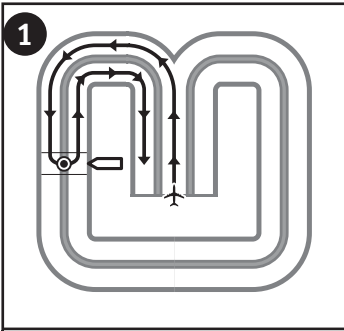
**(F) RÈGLES DU JEU**

**(GB) RULES OF THE GAME**

**(D) SPIELREGELN**



00456



## INHOUD VAN DE DOOS:

- speelbord
- vluchtschema's (blauwe achterkanten),
- kanskaarten (rode achterkanten),
- 6 routepijlen,
- 6x8 landingsrechten
- 6 vliegtuigen,
- 2 dobbelstenen,
- bankbiljetten.

## AANTAL SPELERS

Jumbo Jet kan gespeeld worden door 2-6 spelers waarvan er één ook als bankier optreedt.

## DOEL VAN HET SPEL

Door het vliegen van routes en het incasseren van landingsgelden zoveel mogelijk Jumbo's verdienen.

## VOORBEREIDING

Leg het speelbord op tafel. De spelers kiezen elk een luchtvaartmaatschappij. Ze krijgen ieder van die maatschappij een Jumbo Jet, 1 routepijl en 8 Landingsrechten. Iedere speler krijgt bovendien een startkapitaal van 250.000 Jumbo's (1x100.000, 1x50.000, 7x10.000, 2x5.000 4x2.000 en 12x1.000). Het overige geld wordt beheerd door de bankier, die ook de uitbetalingen van de bank regelt.

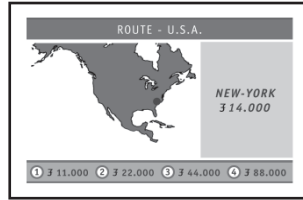
De vluchtschema's en de kanskaarten worden goed geschud en met de achterkant naar boven op de daarvoor bestemde vakken op het speelbord gelegd. Iedere speler neemt gratis een vluchtschemakaart van de stapel.

## BEGIN VAN HET SPEL

De spelers bepalen onderling wie er mag beginnen. De eerste speler plaatst zijn vliegtuig aan het begin van de startbaan. Deze speler begint aan het uitvoeren van zijn eerste vluchtschema.

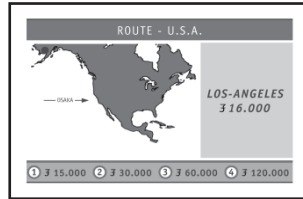
Er zijn hiervoor 3 mogelijkheden:

## 1. DIRECTE VLUCHTEN



Leg je routepijl bij de plaats van bestemming. Je vliegt zonder omwegen direct naar deze plaats. *Zie voorbeeld 1.*

## 2. VLUCHTEN MET EEN TUSSENLANDING



Leg je routepijl bij de eindbestemming. Je moet naar deze plaats via de plaats die bij de pijl vermeld staat. *Zie voorbeeld 2.*

## 3. WERELDREIZEN (WORLD TRIP)



Je gebruikt bij deze vluchten je routepijl niet. Je legt een route af rond de wereld, je mag zelf weten in welke richting je vertrekt. *Zie voorbeeld 3.*

## VLIEGEN

De snelheid van je vliegtuig wordt bepaald door het aantal ogen dat je met twee dobbelstenen gooit. Kies via welke richting je naar je reisdoel vertrekt en stijg op van de startbaan.

Als je dubbel gooit, mag je, nadat je alles gedaan hebt wat behoort bij het vakje waar je geland bent, nog eens gooien.

## **TUSSENLANDINGEN**

Zodra je de plaats van je tussenlanding bereikt hebt (of er overheen gevlogen bent) zet je je reis naar de eindbestemming via de kortste route voort. *Zie voorbeeld 2.*

## **DE EINDBESTEMMING**

Als je het doel van je vlucht bereikt (of er overheen gevlogen bent), keer je via de kortste route terug naar de landingsbaan. *Zie voorbeeld 1.*

## **LANDINGSBAAN**

Hoe het landen werkt, staat uitgelegd in voorbeeld 4. Als je aan het eind van je reis op de landingsbaan terecht komt, pak je meteen een nieuw vluchtschema. Als je op een blauw vak geland bent, krijg je dit kaartje gratis. Land je op een wit vak, of vlieg je gelijk door naar de startbaan (voorbeeld 4), dan moet je hiervoor 10.000 Jumbo's betalen.

## **UITBETALING**

Nadat je geland bent, word je meteen uitbetaald. Het bedrag dat midden op het kaartje staat, is het bedrag dat je uitgekeerd krijgt van de bank. Je stopt het vluchtschema kaartje na de uitbetaling onder op de stapel met vluchtschema's.

## **LANDINGSRECHTEN**

In plaats van een uitbetaling kun je er voor kiezen om het vluchtschemakaartje te behouden. Je mag nu één van je landingsrechten op het bord leggen, bij die plaats van bestemming *Zie voorbeeld 5.*

Iedere speler die op dit vakje landt, zal jou vanaf nu moeten betalen. Je mag nooit meer dan 8 landingsrechten in je bezit hebben. Wel mag je ten alle tijden één van de landingsrechten die je bezit,

aan een andere speler of aan de bank verkopen. *Zie ook faillissement.* Het uitvoeren van een world-trip levert wel geld maar nooit landingsrechten op.

## **LANDINGSRECHTEN VAN ANDERE SPELERS**

Zodra je bij het vliegen uitkomt op een vak waarvan een andere speler de landingsrechten bezit, zul je die speler moeten betalen. Hoe meer landingsrechten die speler bezit binnen het continent waarop je geland bent, hoe meer je moet betalen. Het bedrag dat je moet betalen is te zien aan de onderzijde van de kaartjes. Je betaalt het eerste bedrag als de speler alleen dit landingsrecht bezit. Je betaalt het tweede bedrag als de speler 2 landingsrechten bezit enzovoort.

## **ANDERE VAKKEN DIE JE OP HET SPEELBORD KUNT TEGENKOMEN**

### **Rode Vakken**

Als je hier je beurt eindigt, neem je een kanskaart (rode achterkant) van de stapel en voert de bijbehorende opdracht uit.

### **Gele vakken met benzineslang**

Afhankelijk van het aantal ogen dat je gooide, betaal je hier een bedrag voor benzine. Vermenigvuldig het hier afgebeelde bedrag met het aantal ogen dat je gooide en betaal dit bedrag aan de bank.

### **Wolken**

Als je hier landt, moet je je volgende beurt overslaan. Als je dubbel gooide, is nu je beurt voorbij en moet je ook je volgende beurt overslaan.

### **Een dobbelsteen**

Als je hier landt, heb je rugwind; je gooit nogmaals, maar met 1 dobbelsteen (ook als je hier geland bent met een dubbele worp, gooi je maar met 1 dobbelsteen). Voer de acties uit die horen bij het vakje

waarop je geland bent. Hierna is je beurt voorbij.

### **Blauwe velden zonder dobbelsteen**

Als je op één van deze velden landt gebeurt er niets.

### **Pijlen**

Halverwege het bord tussen Sydney en Melbourne bevindt zich een veld met pijlen. Hier wissel je van baan, zodat je aanvliegroute op de landingsbaan klopt. Voor de velden waarop je landt maakt de baan waarin je je bevindt niets uit. Eventuele landingsrechten gelden voor beide banen.

### **FAILLISSEMENT**

Op het moment dat je een financiële verplichting niet kunt nakomen ben je verplicht één of meer landingsrechten te verkopen. De bank betaalt je er de helft voor van het bedrag dat midden op de kaart staat. Als je een landingsrecht aan de bank verkoopt, gaat het bijbehorende vluchtschema kaartje onder op de stapel. Je neemt je landingsrecht van het bord en voegt het toe aan je voorraad. Je mag dit landingsrecht weer opnieuw inzetten als je nieuwe landingsrechten verwerft. Het is ten alle tijden mogelijk om één van je landingsrechten (eventueel per opbod) aan je medespelers te verkopen. Je mag het landingsrecht verkopen aan wie je wilt en voor iedere prijs die je maar wilt. Als je na de verkoop van landingsrechten nog steeds niet aan je verplichtingen kunt voldoen, dan is je maatschappij failliet en doe je niet meer mee aan het spel.

### **WINNAAR**

Er wordt net zolang doorgespeeld tot er nog maar één maatschappij over is. De speler van deze maatschappij wint dan het spel.

Als je een korter spel wilt spelen kun je er ook voor kiezen door te spelen totdat de eerste speler failliet gaat. Op deze manier blijft er niemand werkeloos aan de

kant zitten. De speler die op dat moment de sterkste maatschappij heeft, is de winnaar. Alle spelers tellen hun geld. De landingsrechten tellen voor de waarde van de bedragen van het landingsgeld dat een speler moet betalen die op die plaats landt. *Zie ook landingsrechten.* De vluchtschema's die op dit moment in gebruik zijn, tellen mee voor het bedrag dat de speler krijgt bij de landing. *Zie ook uitbetaling.*

### **TIPS**

- Probeer altijd zoveel mogelijk landingsrechten in één continent te krijgen. De landingsgelden die andere spelers moeten betalen lopen op met het aantal landingsrechten dat je in een continent hebt.
- Er mag in landingrechten gehandeld worden zolang spelers maar nooit meer dan 8 landingsrechten in handen hebben. Door slim te handelen kun je proberen een heel continent in handen te krijgen.
- Je kunt een landingsrecht ook kopen om te voorkomen dat een andere maatschappij een heel continent in handen krijgt of om het later duur door te verkopen aan een andere speler.
- Als je in geldnood dreigt te komen, kan het verstandig zijn één van je landingsrechten per opbod te verkopen. Je medespelers zullen waarschijnlijk minder betalen op het moment dat je echt bijna failliet gaat.

# F RÈGLES DU JEU

## CONTENU DE LA BOÎTE

- plateau de jeu
- plans de vol (cartes à dos bleu)
- cartes chance (dos rouge)
- 6 indicateurs de destination
- 48 fiches de droits d'atterrissage
- 6 avions
- 2 dés
- billets de banque

## NOMBRE DE JOUEURS

Jumbo Jet peut être joué par 2 à 6 joueurs. Un joueur peut aussi jouer le rôle du banquier.

## BUT DU JEU

Gagner le maximum d'argent (Jumbos) en effectuant les voyages proposés et en encaissant des droits d'atterrissage.

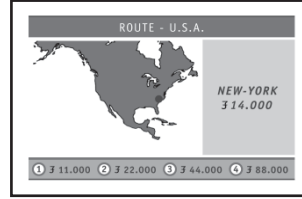
## AVANT DE COMMENCER

Les joueurs posent le plateau de jeu sur la table. Chaque joueur choisit ensuite une compagnie aérienne. Ils obtiennent de leur compagnie un Jumbo Jet, un indicateur de destination et huit fiches de droits d'atterrissage. Chaque joueur reçoit en outre un capital de départ de 250 000 Jumbos (1x100 000, 1x50 000, 7x10 000, 2x5 000, 4x2 000 et 12x1 000). L'argent qui reste est géré par le banquier, qui s'occupe également des paiements émis par la banque. Les plans de vol et les cartes chance sont bien mélangés et posés, face cachée, sur les emplacements prévus sur le plateau. Chaque joueur prend gratuitement une carte « plan de vol » dans le paquet correspondant.

## DÉBUT DU JEU

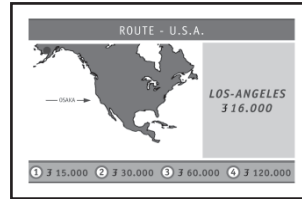
Les joueurs choisissent lequel d'entre eux peut commencer. Le premier joueur place son avion au début de la piste de décollage (voir illustration). Ce joueur commence son voyage en suivant les indications de son premier plan de vol. Il y a trois possibilités :

## 1. VOLS DIRECTS



Le joueur pose son indicateur de destination en face de son lieu de destination sur le plateau. Il vole directement vers cette destination, sans faire de détour. *Voir exemple 1.*

## 2. VOLS AVEC ESCALE



Le joueur pose son indicateur de destination en face de son lieu de destination. Il doit s'envoler vers cette destination via le lieu d'escale qui est indiqué sur son plan de vol. *Voir exemple 2.*

## 3. TOURS DU MONDE



Pour ces vols, le joueur n'utilise pas son indicateur de destination. Il effectue un voyage autour du monde et peut même choisir dans quelle direction il s'envole. *Voir exemple 3.*

## VOL

La vitesse de l'avion est déterminée par le résultat que le joueur obtient avec les deux dés. Le joueur choisit la direction vers laquelle il s'envole pour effectuer son voyage et décolle de la piste de décollage

S'il obtient un double, il a le droit – après avoir effectué tout ce qui était indiqué sur la case où il a atterri – de rejouer en lançant encore une fois les dés.

## ESCALES

Après avoir atteint (ou survolé) son lieu d'escale, le joueur poursuit son voyage vers la destination finale via l'itinéraire le plus court. *Voir exemple 2.*

## LA DESTINATION FINALE

Après avoir atteint (ou survolé) le lieu correspondant à la destination de son voyage, le joueur retourne à la piste d'atterrissage via l'itinéraire le plus court. *Voir exemple 1.*

## PISTE D'ATTERRISSAGE

L'exemple 4 explique comment il faut atterrir. Si à la fin de son voyage, le joueur atterrit directement sur la piste d'atterrissage, il prend immédiatement un nouveau plan de vol. S'il atterrit sur une case bleue, il reçoit cette carte gratuitement. S'il atterrit sur une case blanche ou s'il vole directement vers la piste de décollage (exemple 4), il doit payer 10 000 Jumbos.

## PAIEMENT

Le joueur reçoit immédiatement son paiement après avoir atterri. Il reçoit de la banque le montant qui est indiqué dans la partie centrale du plan de vol. Une fois le paiement effectué, il replace la carte sous le paquet des plans de vol.

## DROITS D'ATTERRISSAGE

Au lieu d'être payé, un joueur peut choisir de garder la carte « plan de vol ». Dans ce cas, il pose une de ses fiches de droits d'atterrissage sur le plateau, à côté du lieu de destination qui est mentionné sur le plan de vol (voir exemple 5). A partir de maintenant, chaque joueur qui atterrira sur cette case devra payer ce joueur. Un joueur n'a jamais le droit de posséder plus de huit droits d'atterrissage en même temps.

Il peut, par contre, vendre, à tout moment, l'un de ses droits d'atterrissage à un autre joueur ou à la banque. *Voir aussi la rubrique Faillites.* Faire un tour du monde ne rapporte jamais de droits d'atterrissage.

## DROITS D'ATTERRISSAGE DES AUTRES JOUEURS

Si pendant son vol, un joueur atterrit sur une case dont les droits d'atterrissage sont détenus par un autre joueur, il devra payer ce joueur. Plus son adversaire possède de droits d'atterrissage à l'intérieur du même continent où il a atterri, plus il devra lui payer une somme importante. Le montant à payer figure sur la partie inférieure des cartes « plan de vol ». Le joueur paie le premier montant si son adversaire possède seulement ce droit d'atterrissage. Il paie le deuxième montant si son adversaire possède deux droits d'atterrissage, etc.

## AUTRES CASSES FIGURANT SUR LE PLATEAU

### Cases rouges

Si un joueur s'arrête sur l'une de ces cases, il doit piocher une carte chance (dos rouge) et exécuter la mission correspondante.

### Cases jaunes montrant un tuyau de pompe à carburant

En fonction du résultat des dés, le joueur doit payer pour faire le plein de carburant. Pour calculer la somme due, il faut multiplier le montant figurant sur la case par le résultat qu'il a obtenu avec les dés. Il paie ensuite ce montant à la banque.

### Nuages

Lorsqu'un joueur atterrit sur une de ces cases, il doit passer son prochain tour (même s'il a obtenu un double).

### Un dé

Si un joueur atterrit sur cette case, il rejoue en lançant encore une fois un seul dé (même s'il a obtenu un double). Il doit ensuite remplir la mission qui correspond à la case sur laquelle il atterrit de nouveau.



Son tour est ensuite terminé.

### Cases bleues sans dé

Lorsqu'un joueur atterrit sur une de ces cases, il ne se passe rien.

### Flèches

A mi-chemin entre Sydney et Melbourne, il y a une case avec des flèches. Il faut changer ici de piste, de manière à ce que le trajet d'arrivée corresponde à la piste d'atterrissage. La piste sur laquelle le joueur se trouve n'a aucune importance par rapport à la case sur laquelle il atterrit. Des droits d'atterrissage éventuels valent pour les deux pistes.

### FAILLITES

A partir du moment où un joueur a une obligation financière qu'il ne peut pas honorer, il est obligé de vendre un ou plusieurs droits d'atterrissage. La banque paie la moitié du montant qui est indiqué dans la partie centrale de la carte. S'il vend un droit d'atterrissage à la banque, la carte « plan de vol » correspondante sera ensuite replacée en dessous du paquet. Le joueur retire alors sa fiche de droits d'atterrissage du plateau et la replace avec ses autres fiches. Il a le droit de réutiliser cette fiche s'il acquiert de nouveaux droits d'atterrissage.

Il est possible à tout moment de vendre à un joueur un ou plusieurs droits d'atterrissage (éventuellement aux enchères). Chaque joueur a le droit de vendre ses droits d'atterrissage à qui il veut et moyennant le prix dont il a convenu avec l'acheteur.

Si après la vente de tous ses droits d'atterrissage, un joueur ne peut toujours pas satisfaire à ses obligations financières, alors sa compagnie est déclarée en faillite et il ne peut plus participer au jeu.

### GAGNANT

Les joueurs continuent à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule compagnie. Le joueur qui détient cette compagnie, a gagné !

Si on veut réduire la durée d'une partie, on peut arrêter celle-ci dès qu'un premier joueur fait faillite. De cette manière, aucun joueur n'est exclu du jeu. Le joueur qui, à ce moment-là, possède la compagnie la plus riche, a gagné. Tous les joueurs comptent leur argent. Les droits d'atterrissage comptent avec la valeur de la somme à payer pour l'atterrissage qu'un joueur doit payer lorsqu'il atterrit sur cette case. *Voir aussi la rubrique droits d'atterrissage.* Les plans de vol qui sont utilisés à ce moment-là comptent avec le montant que le joueur reçoit à l'atterrissage. *Voir aussi la rubrique paiement.*

### CONSEILS

- Essayez toujours de posséder le plus possible de droits d'atterrissage d'un même continent. Les sommes que doivent payer les autres joueurs augmentent en fonction du nombre de droits d'atterrissage que vous détenez dans ce continent.
- Vous pouvez toujours acheter ou vendre des droits d'atterrissage, aussi longtemps que vous n'en possédez pas plus de huit en même temps. En commerçant astucieusement, vous pouvez essayer d'être maître d'un continent tout entier.
- Vous pouvez également acheter des droits d'atterrissage pour éviter qu'une autre compagnie détienne tout un continent ou pour les revendre plus tard, avec un bénéfice, à un autre joueur.
- Si vous avez un besoin urgent d'argent, il peut être judicieux de vendre tout de suite aux enchères l'un de vos droits d'atterrissage. Vos adversaires paieront sans doute un montant moins important si vous êtes sur le point de faire faillite.





# RULES OF THE GAME

## BOX CONTENTS

- Game board
- flight schedules (blue backs)
- chance cards (red backs)
- 6 route arrows
- 48 landing rights
- 6 aircraft
- 2 dice
- bank notes

## NUMBER OF PLAYERS

Jumbo Jet can be played by three to six players, one of whom acts as the bank.

## AIM OF THE GAME

To earn as many Jumbos as possible by flying routes and collecting landing fees.

## PREPARATIONS

Place the game board on the table.

The players each select an airline. They each get a Jumbo Jet from the airline, a route arrow and eight landing rights.

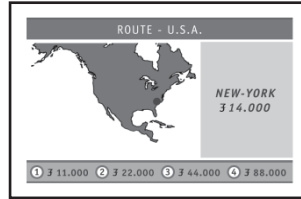
Each player also gets starting capital of 250,000 Jumbos (1 x 100,000; 1 x 50,000; 7 x 10,000; 2 x 5,000; 4 x 2,000; and 12 x 1,000).

The other money is taken care of by the bank, which also regulates bank payments. The flight schedules and the chance cards must be well shuffled and placed face down on the appropriate spaces on the game board. Each player takes a flight schedule card from the stack for free.

## START OF THE GAME

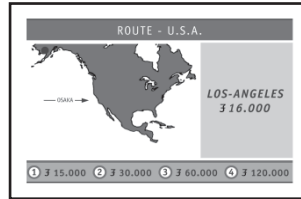
The players decide who starts. The first player places his or her aircraft at the start of the runway. This player starts carrying out the first flight schedule. There are three options here:

## 1. DIRECT FLIGHTS



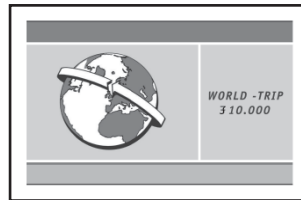
Place your route arrow on the destination. You fly directly to this city. *See example 1.*

## 2. FLIGHTS WITH INTERMEDIATE STOPOVERS



Place your route arrow on the final destination. You fly to this city via the city indicated on the arrow. *See example 2.*

## 3. WORLD TRIPS



You do not use your route arrow for these flights. You take a World Trip departing in a direction of your choice. *See example 3.*

## FLYING

The aircraft's flight speed is determined by the figures thrown on the dice. Choose your departure direction in order to get to your destination and take off from the runway. If you throw a double, you

can throw again after doing everything associated with the space on which you first landed.

### **INTERMEDIATE STOPOVERS**

After you have arrived at (or flown over) the city where you are to make an intermediate stopover, you set course for your final destination via the shortest route (*see example 2*).

### **FINAL DESTINATION**

Once you arrive at (or fly over) the destination, you return to the runway via the shortest route (*see example 1*).

### **RUNWAYS**

Example 4 explains how to land. Once you reach the landing runway after your flight, you immediately take another flight schedule. If you land on a blue space, you get this card for free. If you land on a white space, or fly straight on to the takeoff runway (*example 7*), you have to pay 10,000 Jumbos.

### **PAYMENT**

Once you have landed, you receive payment. The bank pays you the amount indicated on the middle of the flight schedule. After being paid, you place the card at the bottom of the stack of flight schedules.

### **LANDING RIGHTS**

Instead of taking payment you can choose to keep the flight schedule card. You then place one of the landing right tokens next to the destination given on the flight schedule card (*see example 5*).

From this point on each player who lands on this space will have to pay you. You can never have more than eight landing rights in your possession at once. However, you can at all times sell off one of the landing rights you possess to another player or the bank. See also bankruptcy. World Trips do not generate landing rights, just money.

### **LANDING RIGHTS OF OTHER PLAYERS**

If, during the flight, you land on a space for which another player has landing rights you will be required to pay him or her. The more landing rights a player possesses on the same continent on which you land, the more you have to pay. You can see how much to pay at the bottom of the cards. You pay the first amount if the player possesses only those landing rights. You pay the second amount if the player possesses two sets of landing rights, etc.

### **OTHER SPACES THAT APPEAR ON THE GAME BOARD**

#### **Red spaces**

If you land here, you take a chance card (red back) from the stack and carry out the associated actions.

#### **Yellow spaces with fuel pump**

The amount you pay for fuel is determined by the figures thrown on the dice. Multiply the amount given here with the figures thrown on the dice and pay the bank this amount.

#### **Clouds**

If you land here you have to miss your next turn. Even if you have thrown a double your turn ends and you have to miss the next turn.

#### **The dice**

If you land here you have a tailwind. You throw again, but only with one of the dice (even if you have landed here by throwing a double). Carry out the activities associated with the space on which you have landed. Your turn is then over.

#### **Blue spaces without dice**

If you land here you can relax since nothing happens.

## Arrows

Half way across the board between Sydney and Melbourne you will find a space filled with arrows. This is where you change lanes to make sure that your approach route corresponds with the landing runway. The spaces on which you land are not affected by the lane you are in. Possible landing rights apply to both lanes.

## BANKRUPTCY

At the point you encounter financial obligations that you cannot fulfil, you are obliged to sell off one or more of your landing rights. The bank will pay you half of the amount stated in the middle of the card. When selling landing rights to the bank, the associated flight schedule card must be placed back under the stack. You take your landing rights card off the board and add it to your reserve. You can then use this card again when acquiring new landing rights.

You are at all times at liberty to sell off one or more of your landing rights (by auction if desired) to the other players. You may sell the landing rights to a player of your choice at a mutually agreed price.

If you cannot meet your financial obligations even after you have sold off all your landing rights, your airline is declared bankrupt and you are out of the game.

## THE WINNER

Play continues until there is but a single airline in the game. The player at the helm of this airline wins the game.

If you want to shorten the game, you can choose to end it once the first player has gone bankrupt. This prevents anyone from being sidelined from the game. The player with the strongest airline at that point wins the game. All the players count their money. The landing rights are totalled according to the value of the amounts

to be paid as landing fees when a player lands on that space (*see landing rights example*). The flight schedules in use at that point in the game count for the amount the player receives on landing (*see landing example*).

## TIPS

- Always try to get as many landing rights for the same continent. The landing rights that other players have to pay increase in line with the number of landing rights you possess on the same continent.
- You can trade landing rights as long as the players never have more than eight landing rights in their possession at the same time. By trading smartly you can try to gain control of an entire continent.
- You can buy landing rights in order to prevent another airline from gaining control of an entire continent or to sell them to another player at a profit later on in the game.
- If you get into financial difficulties, it could help to sell off one of your landing rights by auction. Your fellow players will probably pay less if you are really about to go bankrupt.

# ⓓ SPIELREGELN

## SPIELAUSSTATTUNG

Spielplan  
Flugpläne (blaue Rückseite)  
Ereigniskarten (rote Rückseite)  
6 Routenpfeile  
48 Landeerlaubnis-Spielmarken  
6 Flugzeuge  
2 Würfel  
Geldscheine

## SPIELERANZAHL

Jumbo Jet kann von 2 bis 6 Spielern gespielt werden. Einer der Spieler fungiert gleichzeitig als Bankhalter.

## ZIEL DES SPIELS

Die Spieler versuchen, möglichst viele „Jumbos“ zu verdienen, indem sie auf bestimmten Flugrouten fliegen und Landegebühren verdienen.

## VORBEREITUNG

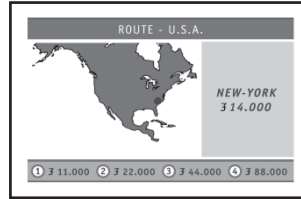
Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler wählt eine Fluggesellschaft aus und erhält dann jeweils einen Jumbo Jet, einen Routenpfeil und acht Landeerlaubnis-Spielmarken dieser Gesellschaft. Außerdem erhält jeder Spieler ein Startkapital von 250.000 „Jumbos“ (1 x 100.000, 1 x 50.000, 7 x 10.000, 2 x 5.000, 4 x 2.000 und 12 x 1.000).

Das übrige Geld wird vom Bankhalter verwaltet, der auch die Auszahlungen der Bank vornimmt. Die Flugpläne und die Ereigniskarten werden gut gemischt und als Stapel mit der Rückseite nach oben auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan gelegt. Jeder Spieler nimmt sich gratis eine Flugplankarte vom Stapel.

## SPIELBEGINN

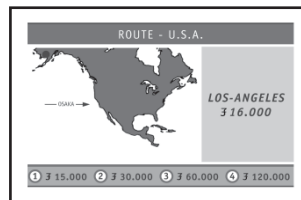
Die Spieler legen gemeinsam fest, wer anfangen darf. Der erste Spieler setzt sein Flugzeug an den Anfang der Startbahn (siehe Abbildung) und beginnt mit der Ausführung seines ersten Flugplans. Dazu gibt es drei Möglichkeiten:

## 1. DIREKTE FLÜGE



Der Spieler legt seinen Routenpfeil an den Bestimmungsort. Er fliegt ohne Umwege direkt an diesen Ort. *Siehe Beispiel 1.*

## 2. FLÜGE MIT EINER ZWISCHENLANDUNG



Der Spieler legt seinen Routenpfeil an das letzte Ziel. Bei seinem Flug an das Endziel muss er über die Stadt kommen, die bei dem Pfeil steht. *Siehe Beispiel 2.*

## 3. WELTREISEN (WORLD TRIP)



Bei diesen Flügen benutzt der Spieler seinen Routenpfeil nicht. Er fliegt eine Route rund um die Welt ab, wobei er selbst entscheidet, in welche Richtung er losfliegt. *Siehe Beispiel 3.*

## FLIEGEN

Die Geschwindigkeit des Flugzeugs wird von der Augenzahl bestimmt, die ein Spieler mit zwei Würfeln gewürfelt hat. Der Spieler entscheidet, in welche Richtung er zu seinem Reiseziel losfliegt, und hebt von der Landebahn ab. Bei einem Pasch - beide Würfel haben als Ergebnis die gleiche Augenzahl - führt der Spieler seinen Zug

normal aus,  
d. h. mit allen Rechten und Pflichten, die daraus entstehen. Danach darf er noch einmal würfeln.

### **ZWISCHENLANDUNGEN**

Sobald ein Spieler den Ort seiner Zwischenlandung erreicht hat (oder darüber hinweg geflogen ist), setzt er seinen Flug an das Endziel auf dem kürzesten Weg fort. *Siehe Beispiel 2.*

### **DIE LETZTE ZIEL**

Nachdem ein Spieler das Ziel seines Fluges erreicht hat (oder darüber hinweg geflogen ist), kehrt er auf dem kürzesten Weg zur Landebahn zurück. *Siehe Beispiel 1.*

### **LANDEBAHN**

Wie ein Flugzeug landet, wird in Beispiel 4 erklärt. Wenn ein Spieler am Ende seines Fluges die Landebahn erreicht, nimmt er sofort eine neue Flugplankarte. Ist er auf einem blauen Feld gelandet, erhält er diese Karte kostenlos. Landet er auf einem weißen Feld oder fliegt er sofort zur Startbahn (Beispiel 4) weiter, dann muss er hierfür 10.000 „Jumbos“ bezahlen.

### **AUSZAHLUNG**

Nach einer Landung erhält ein Spieler sofort von der Bank den Betrag, der in der Mitte des Flugplans steht. Nach der Auszahlung legt der Spieler die Karte unter den Stapel mit den Flugplänen.

### **LANDERECHTE**

Anstelle einer Auszahlung kann ein Spieler sich auch dafür entscheiden, die Flugplankarte zu behalten. In diesem Fall legt er eine seiner Landerecht-Spielmarken auf den Spielplan an den Bestimmungsort, der auf der Flugplankarte steht. *Siehe Beispiel 5.* Anschließend muss jeder Mitspieler, der auf diesem Feld landet, diesem Spieler einen bestimmten Betrag bezahlen. Ein Spieler darf nie mehr als acht Landerechte in seinem Besitz haben. Allerdings können die Spieler jederzeit eines ihrer Landerechte an einen anderen Spieler oder an die Bank ver-

kaufen. *Siehe auch „Bankrott“.* Bei der Ausführung eines World Trips erhält ein Spieler nur Geld, nie Landerechte.

### **LANDERECHTE ANDERER SPIELER**

Landet ein Spieler bei einem Flug auf einem Feld, dessen Landerechte sich im Besitz eines anderen Spielers befinden, muss er diesem Spieler einen bestimmten Betrag zahlen. Je mehr Landerechte ein Spieler auf dem Kontinent besitzt, auf dem ein Mitspieler landet, umso mehr muss der landende Spieler bezahlen. Der Betrag, der bezahlt werden muss, steht auf der Unterseite der Karten. Der erste Betrag muss bezahlt werden, wenn der Spieler nur dieses Landerecht besitzt. Der zweite Betrag muss bezahlt werden, wenn der Spieler zwei Landerechte besitzt usw.

### **ANDERE FELDER AUF DEM SPIELPLAN SIND:**

#### **Rote Felder**

Landet ein Spieler mit seinem Flugzeug auf einem roten Feld, nimmt er eine Ereigniskarte (rote Rückseite) vom Stapel und befolgt die angegebenen Anweisungen.

#### **Gelbe Felder mit Benzinschlauch**

Hier müssen die Spieler für Benzin bezahlen, wobei die Höhe des Betrages von der gewürfelten Augenzahl abhängt. Der hier genannte Betrag wird mit der gewürfelten Augenzahl multipliziert, und dieser Endbetrag muss an die Bank bezahlt werden.

#### **Wolken**

Ein Spieler, der hier landet, muss eine Runde aussetzen. Landet ein Spieler hier mit einem Pasch, ist sein Zug vorbei, und er muss außerdem in der nächsten Runde aussetzen.

#### **Ein Würfel**

Wenn ein Spieler hier landet, hat er Rückenwind. Er würfelt noch einmal, allerdings nur mit einem Würfel (auch wenn er hier mit einem doppelten Wurf gelandet ist), und führt dann die Aufträge aus, die zu dem

Feld gehören, auf dem er gelandet ist. Danach ist der nächste Spieler am Zug.

### **Blaue Felder ohne Würfel**

Wenn ein Spieler auf einem dieser Felder landet, passiert nichts.

### **Pfeile**

Auf der Hälfte des Spielplans zwischen Sydney und Melbourne liegt ein Feld mit Pfeilen. Hier wechselt ein Spieler die Bahn, so dass seine Anflugroute in Richtung Landebahn stimmt. Für die Felder, auf denen ein Spieler landet, ist die Bahn, auf der er sich befindet, nicht von Bedeutung. Eventuelle Landerechte gelten für beide Bahnen.

### **BANKROTT**

Ein Spieler, der seine finanziellen Verpflichtungen nicht erfüllen kann, muss eines oder mehrere seiner Landerechte verkaufen. Die Bank bezahlt ihm die Hälfte des Betrags, der mitten auf der Karte steht. Wenn ein Spieler der Bank ein Landerecht verkauft, wird die dazugehörige Flugplankarte wieder unter den Stapel gelegt. Der Spieler nimmt seine Landerecht-Spielmarke vom Spielplan herunter und legt sie wieder zu seinem Vorrat. Wenn er neue Landerechte kauft, darf er diese Landerecht-Spielmarke wieder benutzen.

Ein Spieler hat jederzeit die Möglichkeit, seinen Mitspielern eines oder mehrere seiner Landerechte zu verkaufen (eventuell an den Meistbietenden versteigern). Er darf das Landerecht zu einem frei vereinbarten Preis an einen beliebigen Mitspieler verkaufen.

Kann ein Spieler auch nach dem Verkauf all seiner Landerechte seine finanziellen Verpflichtungen nicht erfüllen, dann ist das der Konkurs seiner Fluggesellschaft. Dieser Spieler scheidet dann aus dem Spiel aus.

### **GEWINNER**

Das Spiel endet, wenn nur noch eine Fluggesellschaft übrig bleibt. Der Spieler, dem diese Gesellschaft gehört, gewinnt das Spiel.

Wenn die Spieler die Spieldauer verkürzen möchten, können sie das Spiel beenden, sobald der erste Spieler zahlungsunfähig ist. Auf diese Weise wird auch verhindert, dass ausgeschiedene Spieler unbeteiligt zuschauen müssen. Der Spieler, der beim ersten Konkurs die mächtigste Fluggesellschaft besitzt, gewinnt das Spiel. Alle Spieler zählen ihr Geld. Die Landerechte zählen als der Wert der Beträge der Landegebühr, die ein Spieler bezahlen muss, wenn er auf diesem Feld landet. *Siehe auch „Landerechte“.* Die Flugpläne, die zu diesem Zeitpunkt im Gebrauch sind, werden als der Betrag mitgezählt, den der Spieler bei der Landung erhält. *Siehe auch „Auszahlung“.*

### **TIPPS**

- Die Spieler sollten immer versuchen, möglichst viele Landerechte auf einem Kontinent in ihren Besitz zu bringen, da die anderen Spieler umso höhere Landegebühren bezahlen müssen, je mehr Landerechte ein Spieler auf einem Kontinent besitzt.
- Landerechte können immer gekauft und verkauft werden, solange ein Spieler nicht mehr als acht Landerechte gleichzeitig besitzt. Indem ein Spieler geschickt bestimmte Landerechte kauft und verkauft, kann er versuchen, einen ganzen Kontinent in seinen Besitz zu bekommen.
- Ein Spieler kann ein Landerecht auch kaufen, um zu verhindern, dass eine andere Gesellschaft ein gesamtes Kontinent in ihren Besitz bekommt oder um es später mit Gewinn einem anderen Spieler zu verkaufen.
- Wenn einem Spieler die Gefahr droht, in Geldnot zu geraten, kann es sinnvoll sein, dass er schon einmal eines seiner Landerechte versteigert, denn wenn ein Spieler so gut wie bankrott ist, werden die anderen Spieler vermutlich weniger dafür bezahlen.







NL Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

F Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions peuvent être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

GB Caution: Not suitable for children under 3 years of age due to small parts.

D Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

©2003 Jumbo International, Amsterdam.  
[www.jumbo-world.com](http://www.jumbo-world.com)  
©2003 Concept Tekst Dick de Rijk



CE