



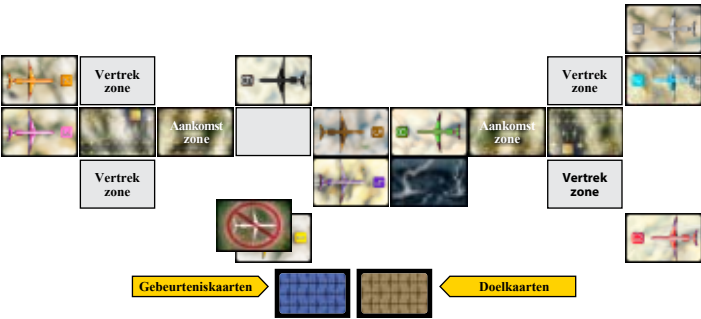
De atmosfeer in de controlekamer is gespannen – het luchtverkeer is druk en er mogen geen vergissingen gebeuren. Om alles nog iets uitdagender te maken, werd jou een geheime missie toegekend – jij moet als eerste bepaalde vliegtuigen laten landen. Maar je bent niet alleen – andere vluchtleiders hebben hun eigen missies die vaak tegen jouw sluwe plannen in gaan. Enkel de slimste vluchtleider zal erin slagen de missie te volbrengen – word jij het?

### 1. Spel onderdelen

4 Luchthavenkaarten (2 Luchthavens en 2 Landingsbanen), 10 Vliegtuigkaarten, 10 Doelkaarten, 30 Gebeurteniskaarten, Spelregels.

### 2. Spelvoorbereiding

Leg beide luchthavens op tafel met een afstand van 5 kaarten in langsrichting ertussen. Leg beide landingsbanen naast de luchthavens om de aankomstzones te vormen. Leg de vliegtuigen met nummer 1 tot 5 naast “Luchthaven A” en de vliegtuigen met nummer 6 tot 10 naast “Luchthaven B”. Iedere speler neemt willekeurig 1 Doelkaart en bekijkt die. **Belangrijk** – Doelkaarten worden nooit aan de andere spelers getoond gezien het jouw geheime missie is! Schud de Gebeurteniskaarten, geef er één aan iedere speler en leg de rest gedekt als trekstapel. Iedere speler krijgt ook nog een Technical Return kaart.



Speelveld na meerdere speelbeurten

### 3. Doel van het spel

Iedere speler probeert als eerste zijn geheime missie te vervullen – leid de 4 Vliegtuigen weergegeven op jouw Doelkaart van één luchthaven naar de andere. Elke beurt kunnen spelers Vliegtuigen verplaatsen en het vliegverkeer beïnvloeden door verschillende Gebeurteniskaarten te spelen. De speler die als eerste alle vier zijn vliegtuigen naar de tegenovergestelde luchthavens kan verplaatsen, is de winnaar.

### 4. Spelverloop

Spelers spelen om de beurt. De speler die als laatste in een vliegtuig heeft gevlogen, wordt de startspeler. De andere spelers volgen in klokwijzerszin. De beurt van een speler bestaat uit drie fases die in de hieronder beschreven volgorde moeten uitgevoerd worden:

- 1) trek een kaart – spelers **moeten** één Gebeurteniskaart van de trekstapel trekken en aan de kaarten op hand toevoegen;
- 2) verplaats Vliegtuig en/of speel Gebeurteniskaarten – spelers **moeten** twee verplaatsingen met om het even welke van de tien Vliegtuigen uitvoeren en **mogen** tot twee kaarten spelen;
- 3) leg één kaart af – als je op het einde van jouw beurt meer dan 4 kaarten op hand hebt, moet je één kaart naar eigen keuze afleggen zodat je slechts 4 kaarten over hebt. **Belangrijk** – de Technical Return kaart wordt nooit meegeteld voor de handlimiet en wordt gedurende het spel apart gehouden!

### 5. Vliegtuig verplaatsen

Tijdens zijn beurt **moet** de speler **twee** verplaatsingen met de Vliegtuigen uitvoeren. Het heeft geen enkel belang of deze Vliegtuigen wel of niet op de Doelkaart afgebeeld staan (het kan zelfs voordelig zijn andere Vliegtuigen dan de jouwe te bewegen om jouw tegenspelers te overbluffen). Beide verplaatsingen kunnen op hetzelfde Vliegtuig of elke verplaatsing op een verschillend Vliegtuig uitgevoerd worden. De mogelijke Vliegtuig verplaatsingen zijn de volgende:

- \* **opstijgen** – spelers kunnen vliegtuigen, die nog niet in het speelveld liggen, nemen en ze aangrenzend tegen een vrije zijde van de corresponderende luchthaven (Vertrek zone) leggen. Opmerking: bij de start van het spel liggen alle Vliegtuigen buiten het speelveld en kunnen ze enkel na opstijgen in het speelveld komen;
- \* **vliegen** – spelers kunnen het Vliegtuig één vak ofwel vooruit ofwel zijwaarts naar een vrij vak verplaatsen, maar **niet** achteruit (er is een uitzondering die verder wordt uitgelegd);
- \* **landen** – spelers kunnen het Vliegtuig naar de tegenovergestelde luchthaven verplaatsen en het dus laten landen waardoor het uit het spel wordt genomen. **Belangrijk** – Vliegtuigen kunnen enkel op de Aankomst Zone landen en **nooit** via een ander vak. Dus om een Vliegtuig te landen, moet je het naar de Aankomst Zone verplaatsen en daarna met een andere verplaatsing laten landen. Als een Vliegtuig voorbij de Aankomst Zone wordt verplaatst (bv. op de zijde van de Luchthaven waar het moet landen), kan het één vak achteruit verplaatst worden (door één van de twee verplaatsingen te gebruiken zoals gewoonlijk).

Vliegtuigen kunnen enkel naar een **leeg** vak verplaatst worden – er kunnen **nooit** twee Vliegtuigen op hetzelfde vak staan! Dit betekent dat er geen Vliegtuig kan opstijgen als beide Vertrek zones bezet zijn, je niet vooruit kan verplaatsen als er een ander Vliegtuig of Gebeurteniskaart vlak voor jou ligt en zo verder. Vliegtuigen kunnen nooit voorbij de luchthaven verplaatst worden, ze kunnen maar ten verste naast de luchthaven verplaatst worden. Je kan de Vliegtuigen niet op de luchthavens plaatsen.

### 6. Gebeurteniskaarten spelen

Tijdens jouw beurt kan je **tot twee** Gebeurteniskaarten spelen (je kan dus kiezen om er 2, 1 of geen te spelen). Gebeurteniskaarten kunnen ten alle tijde en in iedere volgorde tijdens jouw beurt tussen het verplaatsen van Vliegtuigen gespeeld worden (bv je kan een kaart spelen, jouw eerste verplaatsing uitvoeren, nog een kaart spelen en opnieuw verplaatsen). Belangrijk – slechts **één** van de gespeelde Gebeurteniskaarten mag een **Verplaatsingskaart** zijn (zie verder bij gedeelte Gebeurteniskaarten). Alle gespeelde kaarten worden ofwel op het speelveld ofwel op de aflegstapel gelegd. Net zoals de Vliegtuigen kunnen er **nooit** twee Gebeurteniskaarten op hetzelfde vak liggen! De kaarten op de aflegstapel worden steeds open gelegd. Als de trekstapel tijdens het spel uitgeput is, wordt de aflegstapel geschud en gedekt neergelegd om een nieuwe trekstapel te vormen.

### 7. Einde van het spel

Van zodra een speler zijn vier Vliegtuigen, op zijn Doelkaart weergegeven, heeft geland, maakt hij zijn Doelkaart bekend en wordt hij uitgeroepen tot winnaar. **Belangrijk** – je kan jouw Doelkaart enkel tijdens **jouw** beurt bekend maken. Als jouw laatste Vliegtuig dus tijdens de beurt van een andere speler is geland, moet je wachten tot je zelf aan de beurt bent om jezelf tot winnaar uit te roepen. Dit betekent dat een andere speler alsnog voor jouw beurt kan winnen, zelfs al zijn al jouw Vliegtuigen geland!

### 8. Gebeurteniskaarten

Spelers kunnen **tot twee** Gebeurteniskaarten in hun beurt spelen. Deze kunnen ten alle tijde en in iedere volgorde tijdens de beurt gespeeld worden, behalve dat er slechts één van de twee een Verplaatsingskaart mag zijn.

#### Verplaatsing Gebeurteniskaarten



**Extra verplaatsing** – een speler mag een extra verplaatsing in om het even welke richting uitvoeren (behalve achteruit). Deze kaart geeft jou een extra verplaatsing bovenop de twee verplichte verplaatsingen tijdens elke beurt.



**Extra diagonale verplaatsing** – een speler mag een extra diagonale verplaatsing vooruit uitvoeren. Deze kaart geeft jou een extra verplaatsing bovenop de twee verplichte verplaatsingen tijdens elke beurt.



**Passeren** – wissel twee Vliegtuigen die frontaal aan elkaar aangrenzend zijn en in **tegenovergestelde** richting vliegen.

#### Andere Gebeurteniskaarten



**Storm** – leg deze op een leeg vak waardoor dit geblokkeerd wordt. Vliegtuigen kunnen niet door de Storm vliegen; ze moeten errond vliegen. Uitzondering - “Storm” mag nooit op één van de twee Aankomst of één van de vier Vertrek zones geplaatst worden, noch op Luchthavens.



**Heldere hemel** – verwijder één “Storm” kaart uit het speelveld.



**Holding** – leg deze kaart op een vliegtuig. Dit Vliegtuig mag niet meer verplaatst worden totdat een ander Vliegtuig, dat zich **in dezelfde** richting verplaatst, het passeert. Hierna wordt de Holding kaart verwijderd. Een Holding kaart mag niet op een vliegtuig gelegd worden als dit het laatste Vliegtuig is dat in die richting vliegt. Je kan geen “Holding” kaart spelen op een vliegtuig dat in de Aankomst of Vertrek zone is noch op een Vliegtuig dat naast de luchthaven ligt waar het moet landen.



**Technical return** – leg één van de Vliegtuigen terug op de luchthaven waar het vertrokken is. Het moet opnieuw in het spel gebracht worden via de Vertrek zone net als in het begin van het spel. Na gebruik wordt de technical return card niet op de aflegstapel maar uit het spel gelegd.

C

€

2-4

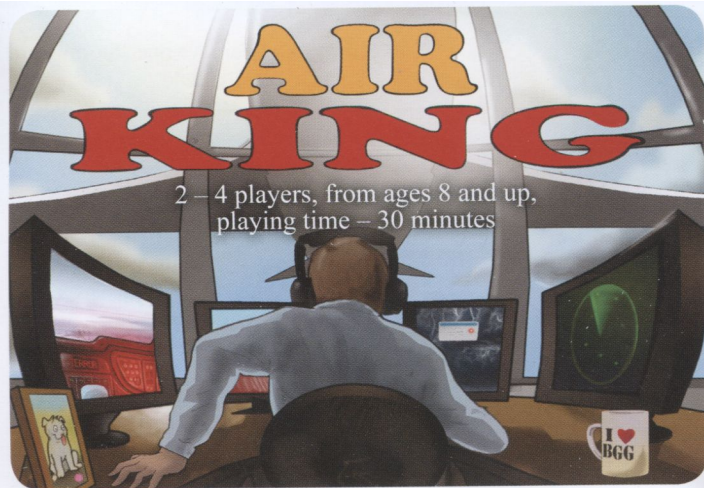
8+

30 min

**Auteur:** Oliver Sihiveer  
**Illustrator:** Gints Rudzītis  
**Grafisch Ontwerp:** Aldis Rocēns  
**Nederlandse vertaling:** Nico Delobelle en Arne De Cnodder

© 2012 Brain Games SIA,  
Atlāsa str. 10, Rīga, Latvija  
**Phone:** (+371) 67334034,  
info@Brain-Games.com  
www.Brain-Games.com

**BRAIN GAMES**  
**WWW.BRAIN-GAMES.COM**



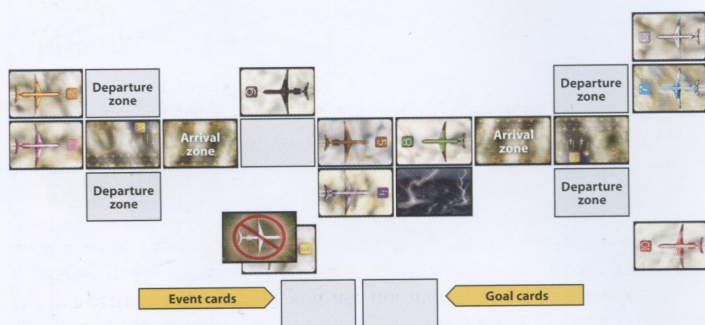
The atmosphere is tense in the control room – air traffic is crowded and there's no room for mistakes. To make things even more challenging you have been assigned a secret mission – you have to be the first one to land certain aircraft. But you are not alone – other controllers have their own missions, which can often go against your cunning plans. Only the cleverest controller will manage to complete the mission – will it be you?

### 1. Game contents

4 Airport cards (2 Airports and 2 Runways), 10 Aircraft cards, 10 Goal cards, 30 Event cards, Game rules

### 2. Game setup

Put both airports on the table leaving a distance of 5 card-lengths between them. Put both runway cards next to the airports to form the arrival zones. Put all planes numbered 1 to 5 next to "Airport A" and all planes numbered 6 to 10 next to "Airport B". Each player takes 1 random Goal card and looks at it. **Important** – Goal cards should never be shown to other players as it is your secret game objective! Shuffle the Event cards, deal each player one of them and put the rest face down as a draw pile. Each player also receives one Technical Return card.



Playing field after several turns.

### 3. Idea of the game

Each player tries to be the first to fulfil their secret objective – guide the four Aircraft shown on your Goal card from one airport to the other. Each turn players can move any Aircraft and also inflict the traffic flow by playing different Event cards. The first player to move all four of their aircraft to the opposite airports is the winner.

### 4. Gameplay

Players take alternating turns. The player who most recently has flown in an airplane becomes the starting player and then players proceed the game taking turns in clockwise order. A player's turn is divided into three phases, which must be followed in the order described below:

- 1) draw a card – players **must** draw one Event card from the draw pile and add it to their hand;
- 2) move Aircraft and/or play Event cards – players **must** make two moves with any of the ten Aircraft and **may** play up to two cards;
- 3) discard one card – if at the end of your turn you have more than 4 cards in your hand you must choose one card to discard so that you have only 4 cards left. **Important** – the Technical Return card is never counted for this hand limit and should be kept separately throughout the game!

### 5. Moving Aircraft

During their turn players **must** make **two** moves with any Aircraft. It doesn't matter whether those Aircraft are depicted on the Goal card or not (it might even be beneficial to move other Aircraft besides yours to bluff the opponents). Moves can be used either both on the same Aircraft or each on a different one. The possible Aircraft moves are as follows:

- **depart** – player can take any of the Aircraft not yet on the playing field and put it on any empty side directly adjacent to the corresponding airport (Departure Zone). Note: at the start of the game all Aircraft are outside the playing field and can enter only after departing;
- **fly** – players can move the Aircraft one space either forward or sideways to an empty space, but **not** backwards (there is an exception, which is described below);
- **land** – players can move the Aircraft into the opposite airport, thus landing it and taking it out of the game.

**Important** – Aircraft can be landed only through the Arrival Zone and **never** through any other space. That means that in order to land an Aircraft you have to move it to the Arrival Zone first and then land it with another move. If any Aircraft is moved beyond the Arrival Zone (ie. on the side of the Airport where it has to land) it can be moved one space backwards (spending one of the two moves as usual).

Aircraft can only be moved to an **empty** space – there can **never** be two Aircraft on the same space at any given time! That means that if both Departing Zones are taken you can't depart another Aircraft while these zones remain taken, you can't move forward if there is another Aircraft or an Event card directly in front of you and so on. Aircraft can never be moved beyond the airport, the furthest point where they can be moved is to the side of the airport.

## 6. Playing Event cards

During your turn you can play **up to two** Event cards (however, you can choose to play one or even none). Event cards can be played at any time during your turn between moving Aircraft and in any order (for example you can play a card, make the first move, play another card and move again, or do the moves and then play cards and so on). Important – only **one** of the played Event cards may be a **Movement card** (see section on Event Cards below).

All played cards are put either on the playing field or in a discard pile. Just as with the Aircraft there can **never** be two Event cards on the same space at any given time! The discard pile is kept face up. If at any point during the game the draw pile becomes exhausted, shuffle the discard pile and put it face down thus forming a new draw pile.

## 7. Game end

When a player has landed all four Aircraft shown on their Goal card, they reveal the Goal card and become the winner. **Important** – you can reveal your Goal card only in during **y o u r** turn, so if your last Aircraft is landed during another player's turn, you still have to wait until your own turn to declare yourself the winner. This means that someone else may win before you, even though all your Aircraft have already landed!

## 8. Event Cards

Players can play **up to two** Event cards during their turn. Event cards can be played at any time during the turn and in any order, except that only one can be a Movement card.

### Movement Event cards



**Extra move** – a player can take one additional move in any direction (except backwards). This card gives you an additional movement besides the two moves that are mandatory each turn.



**Extra diagonal move** – a player can make an additional diagonal move forward. This card gives you an additional movement besides the two moves that are mandatory each turn.

### Other Event cards



**Storm** – place it on any empty space thus blocking it. Aircraft cannot fly over the Storm; they have to fly around it. Exception – “Storm” can never be placed on any of the two Arrival Zones!



**Clear sky** – remove one “Storm” card from the playing field.



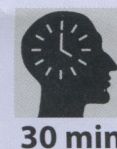
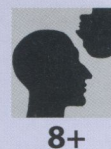
**Holding** – place this card on an Aircraft. This Aircraft is suspended from moving until any other Aircraft moving **in the same** direction passes it. After that the Holding card is removed. Holding card cannot be placed on an Aircraft if it is the last Aircraft flying in the corresponding direction. You can not play holding card on an Aircraft that is on the arrival zone.



**Pass** – swap two Aircraft that are frontally adjacent to each other and flying in **opposite** directions.



**Technical return** – return one of the Aircraft back to the airport it departed from. It has to enter the play through Departure Zone as in the beginning of the game. After being used, technical return card is not put into discard pile but instead is taken out of the game.



**Author:** Oliver Sihiveer  
**Illustrator:** Gints Rudzītis  
**Graphic Design:** Aldis Rocēns

© 2012 Brain Games SIA,  
Atlāsa str. 10, Rīga, Latvija  
**Phone:** (+371) 67334034,  
info@Brain-Games.com  
www.Brain-Games.com

### BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM