

Een spel van Karsten Hartwig en Wolfgang Panning voor 2-6 personen

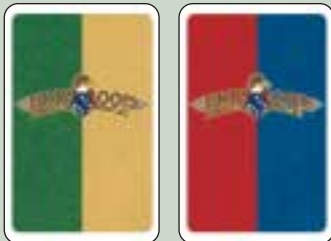
Kun jij je staande houden tijdens het uitvoeren van de stuntfiguren looping, turn, dive of roll? Laat de dobbelstenen spreken en vlieg je medespelers uit het spel! De clou? Jij alleen bepaalt hoe moeilijk je programma is. Iedere kaart heeft een andere moeilijk-



heidsgraad. Hoe hoger de waarde, hoe moeilijker de figuur te werpen is; de beloning in de vorm van winstpunten valt dan ook duidelijk royaler uit. Na vier programma's volgt de beslissende, vrije kuur. Zo blijft het spel spannend tot op het einde.

Spelmateriaal

- 64 vluchtkaarten - 4 verschillende vliegfiguren, elk met een moeilijkheidsgraad tussen 3 en 12.



De vluchtkaarten hebben volgens kleur een andere rugzijde

- 7 dobbelstenen en 1 dobbelsteenbeker - hiermee proberen de spelers de vluchtkaarten te voltooien.



- 30 speelstenen in 6 kleuren - duiden de winstpunten aan. De dikke speelstenen zijn voor het puntenbord, de platte voor de 4 blauwe waardeschalen op het speelbord.



- 1 speelbord

4 waardeschalen aan de rand. Hier worden in de loop van het spel vluchtkaarten neergelegd.



Puntenbord

- 30 speelfiches - waarvan 23 bonusfiches (»7de dobbelsteen« en »Nogmaals gooien«), 6 highlightfiches en de startspelerfiche.



Doel van het spel

De spelers moeten vier vluchtprogramma's voltooien om hiermee winstpunten te behalen. Hoe moeilijker het programma, hoe meer punten er kunnen worden gescoord. Maar ook hoe groter het risico op falen en dus tijdverlies bij herhaling. Na vier succesvolle programma's

wordt nog een extra vrije kuur gevlogen, waarmee je vanzelfsprekend extra punten kunt scoren. Het spel eindigt na de ronde waarin de eerste succesvolle vrije kuur werd gevlogen. De speler die in totaal de meeste punten heeft verzameld, is de winnaar van het spel.

Spelvoorbereiding

Leg het spelbord in het midden van de tafel.

Verdeel de vluchtkaarten in 2 aparte stapels (volgens de kleur op de rugzijde), meng elke stapel goed door elkaar en leg ze met de rug naar boven naast het spelbord.

Leg de bonusfiches, de dobbelsteenbeker en de dobbelstenen klaar.

Iedere speler krijgt de speelstenen en de highlightfiches in de kleur van zijn keuze, alsook 3 kaarten van iedere kaartenstapel, zodat iedereen 6 kaarten in de hand heeft.

Eén speler wordt aangeduid als startspeler en legt de startspelerfiche voor zich neer. Hij begint het spel, de anderen volgen met de wijzers van de klok mee.

Iedere speler krijgt:
6 kaarten,
5 speelstenen,
1 highlightfiche.



Spelverloop

De speler die aan de beurt is, kiest uit één van beide acties:

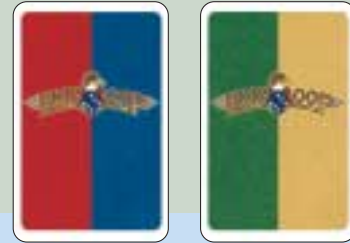
■ Kaarten omruilen

■ Vluchtvoorstelling

■ Kaarten omruilen:

Neem 3 kaarten na mekaar van de klaarliggende stapels. Je mag iedere kaart even bekijken voordat je beslist van welke stapel je de volgende kaart wilt nemen.

Daarna leg je 3 willekeurige (ook net genomen) kaarten open weg. Deze kaarten vormen de aflegstapel.



Opmerking: Er ontstaan twee verschillende aflegstapels – één met blauw-rode kaarten, de andere met geel-groene kaarten.

Wanneer de bedekte stapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel gemengd en opnieuw met de rugzijde naar boven klaargelegd.

■ Vluchtvoorstelling:

Vastleggen van het vluchtprogramma

Speel eerst de kaarten uit die je vasthoudt. Ofwel een volledig programma bestaande uit 3 kaarten of een passende enkele kaart.

Programma met 3 kaarten afleggen:

Leg 3 vluchtkaarten van de juiste kleur tegen één van de vier randen van het spelbord. Liggen daar reeds kaarten, dan worden die verwijderd en op de juiste aflegstapels gelegd.

Opmerking: Ieder vluchtprogramma bestaat uit 3 verschillende vluchtfiguren, uitgebeeld door kaarten in verschillende kleuren:

Rood – Turn (een zo krap mogelijke bocht naar links of naar rechts)

Blauw – Looping (een overslag)

Groen – Dive (een net nog opgevangen duikvlucht)

Geel – Roll (een rol langs de romp-as)



Er bestaan vier vluchtprogramma's:

Red Rooster – ■ - ■ - ■ ; Rubber Duck – ■ - ■ - ■ ;

Diving Dove – ■ - ■ - ■ ; Mighty Eagle – ■ - ■ - ■ .



Eén enkele kaart spelen

Vanaf de tweede ronde mag een speler ook één enkele kaart uitspelen. Hij zoekt een vluchtprogramma uit dat reeds op het speelbord ligt en vervangt één van de drie kaarten door één van kaarten in zijn hand.

De kaart moet van dezelfde kleur zijn, maar ze moet een hogere moeilijkheidsgraad hebben. De vervangen kaart gaat naar de juiste aflegstapel.

De nieuwe kaart moet dezelfde kleur en een hogere moeilijkheidsgraad hebben.



De vlucht

Zes zwarte dobbelstenen staan tijdens drie dobbelronden ter beschikking. In iedere dobbelronde moet precies één vluchtkaart worden afgewerkt. Welke kaart je wil afwerken, mag je na het werpen beslissen. De volgorde speelt geen rol.

De eerste dobbelronde:

De speler gooit met drie dobbelstenen en plaatst het resultaat bij een vluchtkaart. De som van één, twee of drie dobbelstenen moet exact gelijk zijn aan de moeilijkheidsgraad van de kaart, of deze overtreffen.

- Kun je reeds met de eerste worp geen enkele van de drie kaarten voltooien, dan is het vluchtprogramma mislukt. Hiermee eindigt je speelbeurt. De speler vult zijn handkaarten terug aan en de volgende speler is aan de beurt.
- Is de som van je dobbelstenen exact gelijk aan de moeilijkheidsgraad van de kaart, dan leg je de passende dobbelste(n) (en naast het bovenste, hogere winstpuntaantal).
- Overtreft de som de waarde, dan worden de dobbelstenen naast het onderste, lagere winstpuntaantal gelegd.

De ingezette dobbelstenen blijven tot het einde van je speelbeurt op de kaarten liggen.

De tweede dobbelronde:

Gooi opnieuw met drie dobbelstenen en leg het resultaat op één van beide overgebleven vluchtkaarten.

- Lukt het niet de overblijvende vluchtkaarten te voltooien, dan eindigt de speelbeurt. De speler vult de handkaarten terug aan en de volgende speler is aan de beurt.
- Kan een kaart worden voltooid, dan worden de dobbelstenen zoals hierboven beschreven op de kaart gelegd. Nu mag je vrijwillig je vluchtprogramma vroegtijdig beëindigen.

Dan krijg je weliswaar geen winstpunten, maar mag je een bonusfiche nemen.



De 1ste worp toont: 1 • 3 • 5. Met 3 en 5 kan de gele kaart worden voltooid. Omdat niet het juiste aantal punten is geworpen, worden de twee dobbelstenen op de onderste helft van de kaart gelegd. De speler heeft nog vier dobbelstenen over, met drie daarvan gaan hij naar de tweede dobbelronde.



De 2de worp toont: 6 • 6 • 4. Met de twee zessen kan de blauwe kaart worden voltooid. Omdat het exact aantal punten werd gegooid, worden de twee dobbelstenen op de bovenste helft van de kaart gelegd. De speler heeft nu nog twee dobbelstenen over, die hij in de derde dobbelronde gebruikt.

De derde dobbelronde:

Nu wordt met de overgebleven dobbelstenen (maximaal drie) de derde en laatste worp gegooid.

- Faalt de speler bij de derde vluchtkaart, dan krijgt hij een bonusfiche.
- Wordt ook de laatste van de drie vluchtkaarten vervuld, dan blijft het resultaat van de dobbelstenen op de overblijvende kaart liggen.

Het vluchtprogramma is ten einde en er volgt een waardering.

Opmerking: Als er niet genoeg dobbelstenen zijn om de derde kaart te voltooien, dan mislukt het programma eveneens.



De 3de worp toont: 5 • 4. Met de 4 kan de rode kaart worden voltooid. Omdat het exact aantal punten werd gegooid, wordt de dobbelsteen op de bovenste helft van de kaart gelegd.

■ Waardering (punten voor een programma):

Een succesvol uitgevoerd vluchtprogramma levert de volgende winstpunten op:

- Je krijgt de **som van de drie puntwaarden**, die op de kaarten worden aangeduid door de dobbelstenen.
- Aansluitend krijg je **één punt voor iedere dobbelsteen**, die je niet hebt gebruikt.

Deze punten worden op de bijbehorende **blauwe waardeschaal** gemarkeerd met een platte speelsteen.

Daarna wordt deze waarde overgedragen naar het **puntenbord** en de **dikke** speelsteen schuift naar het veld dat overeenkomt met het gescoorde aantal punten.

De steen op de blauwe schaal blijft daar staan.

Opgelet! Elke puntenschaal begint bij 8!

Wie meer dan 20 punten voor een vluchtprogramma scoort, mag de **volledige** som naar het puntenbord overbrengen. De blauwe schalen gaan tot maximum 20 punten. Indien je meer punten hebt behaald, wordt de steen op het veld 20+ gelegd.

De vluchtkaarten blijven liggen

Het maakt niet uit of een vluchtprogramma succesvol was of niet. De drie kaarten blijven op de rand van het speelveld liggen.

Handkaarten aanvullen

Na de vlucht vult de speler zijn **handkaarten weer aan tot 6**. Hij mag iedere getrokken kaart bekijken voor hij beslist van welke stapel hij de volgende kaart zal nemen.

De volgende speler neemt de zwarte dobbelsteen en is nu aan de beurt.

Uitzondering: Elk resultaat van minder dan 8 punten telt niet. Het programma geldt als mislukt.



Het resultaat in dit voorbeeld luidt: 2 punten (p.) voor de gele kaart + 2 p. voor de rode + 10 p. voor de blauwe + 1 p. voor de niet gebruikte dobbelsteen = 15 p.

Opmerking: Op deze manier wordt gewaarborgd dat de punten voor een uitzonderlijk resultaat niet vervallen.

■ Bonusfiches

Hoe verkrijg je deze fiches?

1. Wie in een vluchtprogramma exact twee figuren succesvol voltooit, krijgt een bonusfiche.
2. De speler die er als eerste in slaagt om voor een programma **12 punten** te behalen, krijgt een bonusfiche.
3. Wie daarna **beter** kan scoren, krijgt eveneens een bonusfiche.
4. Iedere speler die in een vlucht **20 of meer punten** behaalt, krijgt vanzelfsprekend een bonusfiche.

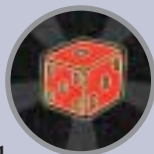
Per ronde kan je **maximaal één bonusfiche** verdienen.

Hoe zet je een bonusfiche in?

Bonusfiches kunnen op **twee manieren** worden ingezet; ofwel om »nogmaals gooien« te kunnen of om een »7de dobbelsteen« in te zetten.

»7de dobbelsteen«

In ruil voor een bonusfiche mag je de **rode dobbelsteen als »7de dobbelsteen«** gebruiken. Deze dobbelsteen mag gedurende de hele speelbeurt worden gebruikt. Per ronde mag echter maximaal één keer een bonusfiche als »7de dobbelsteen« worden ingezet.



»Nogmaals gooien«

In ruil voor een bonusfiche mag je **nogmaals 1 tot 3 dobbelstenen gooien**. Een bonusfiche telt slechts voor één worp. Je mag per ronde meerdere fiches op deze manier inzetten.



Ingezette bonusfiches worden in de voorraad gelegd. **Niet gebruikte fiches hebben geen waarde op het einde van het spel.**



Opmerking: Vluchten worden - onafhankelijk van het resultaat - verschillend "beloond":

- geen of slechts één geslaagde vluchtfiguur levert niets op;
- voor twee voltooide vluchtfiguren krijg je een bonusfiche;
- drie volbrachte vluchtfiguren leveren winstpunten op;
- en het beste vluchtprogramma levert naast winstpunten ook nog een bonusfiche op.

Opmerking: Het kan verstandig zijn om de »7de dobbelsteen« in te zetten, ook wanneer je nog genoeg dobbelstenen hebt, want voor iedere niet gebruikte dobbelsteen krijg je winstpunten, ook als deze dobbelsteen de rode dobbelsteen is.

Opmerking: Ook wanneer je de rode dobbelsteen inzet, mag je steeds slechts maximaal 3 dobbelstenen tegelijkertijd gebruiken!

Opmerking: Wanneer je een worp herhaalt - waarbij je voorheen al de »7de dobbelsteen« hebt ingezet - dan mag je deze ook nog eens gooien.

Opmerking: In iedere werpronde mag een bonusfiche »7de dobbelsteen« en meerdere bonusfiches »nogmaals gooien« worden ingezet.

■ Een vlucht herhalen:

Zolang een speler **nog niet alle 4 programma's** heeft volbracht, mag hij **vluchten herhalen**.

Als hij hierdoor zijn oude resultaat verbetert, dan past hij zijn puntensteen aan op de blauwe waardeschaal. De punten die hij extra heeft verdiend, telt hij op bij zijn totaal aantal punten op het puntenbord en schuift de steen het juiste aantal plaatsen voorwaarts.

Ook bij een herhaling kunnen bonusfiches worden verdiend. Hier gelden dezelfde regels.

Een vlucht die echter 20 of meer punten heeft gescoord, kan niet worden verbeterd en mag daarom ook niet worden herhaald.

■ De vrije kuur (slotfase)

Als een speler alle 4 vluchtprogramma's heeft voltooid, moet hij in zijn volgende beurt een vrije kuur vliegen. Hij bevindt zich daardoor in zijn slotfase. Voor het uitvoeren van de vrije kuur gelden dezelfde regels als voor de vluchtprogramma's, behalve de volgende punten:

Kaarten omruilen:

Ruilen kost nu één winstpunt. Dit punt wordt op het puntenbord in mindering gebracht.

Vluchtvoorstelling:

De vrije kuur moet uit 3 tot 6 willekeurige vluchtkaarten met een moeilijkheidsgraad van in totaal 25 of meer punten bestaan. De speler legt de gekozen kuur voor zich neer. Niet gebruikte handkaarten worden op de juiste aflegstapels gelegd. De kuur moet zo worden samengesteld dat ze met 6 dobbelstenen succesvol kan worden gevlogen.

Vóór het eerste dobbelen, legt de speler zijn highlightfiches op één van de openliggende vluchtkaarten. Deze kaart moet bij het werpen exact worden bereikt, niet overtroffen!

Per vluchtkaart wordt één dobbelronde gespeeld, volgens de bekende regels. De vrije kuur mislukt als één of meerdere kaarten niet worden voltooid of wanneer het gekozen highlight niet exact wordt bereikt.

Mislukt de vrije kuur, dan blijft deze wel voor de speler liggen. Hij verliest 2 winstpunten. Mislukt de vrije kuur bij de laatste kaart dan krijgt de speler – als kleine troost – een bonusfiche. Dit is de enige mogelijkheid om tijdens de vrije kuur een bonusfiche te verdienen.

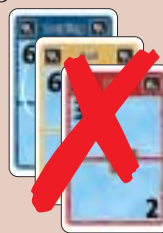
De speler moet in de volgende ronde dezelfde kuur opnieuw vliegen. De highlightfiche mag hij eventueel vóór het gooien opnieuw plaatsen.

Waardering van de vrije kuur:

Lukt de kuur, dan worden de winstpunten berekend. De highlight levert hierbij een dubbel puntenaantal op. De speler streept het resultaat van zijn slechtste vluchtprogramma door en telt hiervoor in de plaats de punten van zijn vrije kuur bij het resultaat op.

Opmerking: De andere spelers mogen pas hun vrije kuur vliegen nadat zij ook hun 4 vluchtprogramma's hebben voltooid.

Niet toegestaan:



Deze vrije kuur heeft een te lage moeilijkheidsgraad ($9 + 9 + 6 = 24$)




Deze vrije kuur kan niet met 6 dobbelstenen worden geworpen.

Wanneer wordt vastgesteld dat een speler een niet toegestane kuur heeft neergelegd, moet hij zijn kaarten op de aflegstapels leggen. Hij verliest 3 winstpunten op het puntenbord en neemt 6 nieuwe kaarten. Pas in de volgende ronde mag hij een nieuwe vrije kuur starten.

Voorbeeld waardering kuur:



Highlight: punten x 2 1 dobbelsteen over = 1 punt 

Resultaat: $(2 \times 6) + 2 + 1 + 2 + 1 = 18$ punten.

Karsten zet een bonusfiche in en vliegt een succesvolle kuur met 18 punten. Zijn slechtste programma was de "Mighty Eagle" met 10 punten. Dit resultaat mag hij nu schrappen en vervangen door zijn vrije kuur die 18 punten heeft opgeleverd. Onder de streep heeft hij zich hierdoor met 8 punten verbeterd.

Opmerking: Is het resultaat van de vrije kuur lager dan zijn slechtste programma, dan verliest de speler winstpunten.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de ronde waarin de eerste succesvolle vrije kuur wordt gevlogen.

De speler met de meeste winstpunten, wint het spel. Bij een eventuele gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Opmerking: De ronde eindigt als de speler rechts van de startspeler aan de beurt was. Hiervoor dient de startspelerfiche.



© Copyright 2003 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany