

Airlines

Auteur: Alan R. Moon

Uitgegeven door Abacus Spiele, 1990

4 tot 6 spelers vanaf 12 jaar proberen de beste aandeelhouder te worden van 9 grote luchtvaartmaatschappijen.

Doel

9 nieuwe luchtvaartmaatschappijen (= airlines) willen deelnemen aan het luchtverkeer boven Noord-Amerika. De spelers treden daarbij op als aandeelhouder van deze maatschappijen. Bij hun beurt kunnen ze een maatschappij oprichten, uitbreiden, aandelen kopen of een concurrent saboteren. Doel is de grootste invloed op het geheel uit te oefenen door de belangrijkste aandeelhouder te zijn in het geheel van de maatschappijen. Hiervoor worden de aandelen op verscheidenen tijdstippen gewaardeerd.

Materiaal

- een speelbord
- 84 aandeelkaarten (van 9 verschillende luchtvaartmaatschappijen)
- elke kaart bevat:
 - + getal: geeft het aantal aandeelkaarten van die maatschappij aan
 - + de afkorting van de maatschappij
 - + het kleur van de maatschappij
- 42 vliegkaarten (blauwe kaarten)
- elke kaart bevat:
 - + getalwaarde tussen 1 en 14
 - + lijntype waarop de kaart van toepassing is
- 3 waarderingskaarten
- 6 overzichtskaarten
- 135 markeersteentjes (met witte stip op één van de kanten)
- een puntenboekje

Vorbereiding

- speelbord open in het midden leggen
- elke speler krijgt 5 aandeel- en 3 vliegkaarten (verdekt houden) evenals een overzichtskaart
- 5 aandeelkaarten zichtbaar naast het bord leggen
- de rest van de aandeelkaarten + de 3 waarderingskaarten schudden in 1 geheime stapel
- de rest van de vliegkaarten ook schudden in 1 geheime stapel
- de 135 markeersteentjes naast het bord leggen
- het spelen gebeurt in wijzerzin (de startspeler houdt de scores bij)

Spelverloop

Een speler kiest tussen 3 mogelijke activiteiten:

1. Een maatschappij oprichten

- leg 1 of meerdere aandeelkaarten van een maatschappij die nog niet op het speelbord voorkomt open voor je neer
- speel aansluitend een vliegkaart uit om het eerste traject te bepalen
- deze eerste vliegroute moet met de startluchthaven verbonden zijn
- de waarde van de vliegkaart moet $>$ of $=$ zijn dan het laagste getal op het gekozen traject
- het lijntype moet passen bij de nieuwe maatschappij (zie overzichtskaart)
- bedek het laagste cijfer evenals de startluchthaven met een markeersteen van die maatschappij (witte kant naar onder)
- neem een nieuwe aandeel- en een nieuwe vliegkaart op het einde van je beurt
- als alle airlines gesticht zijn, vervalt deze keuzemogelijkheid

2. Een vliegnetwerk uitbreiden

- neem eerst een vliegkaart van de stapel en beslis of je zal uitbreiden
- je mag ook beslissen geen uitbreiding te doen, bewaar dan de ontvangen vliegkaart (= einde beurt)
- als je toch een vliegkaart uitspeelt, mag je om het even welk vliegnetwerk uitbreiden
- je krijgt na je beurt een nieuwe aandeelkaart
- voorwaarden om het vliegnetwerk uit te breiden:
- het lijntype op bord en kaart moet overeenkomen
- de gekozen maatschappij moet de vliegroute kunnen gebruiken (zie overzichtskaartje)
- de gekozen vliegroute moet minstens 1 vrij cirkeltje hebben
- de waarde van de vliegkaart moet $>$ of $=$ zijn dan laagste getal op het gekozen traject
- de gekozen vliegroute moet direct aansluiten bij een reeds bestaand traject van die maatschappij (men mag een nieuw traject aansluiten bij een nog onvolledig traject van die maatschappij)
- er moet nog minstens 1 markeersteen over zijn van de gekozen airline
- Als aan al deze voorwaarden voldaan is, krijg je een steentje van deze maatschappij. Deze markeersteen moet altijd op het laagste vrije cijfertje van het gekozen traject geplaatst worden.

3. Een (of meer) aandeelkaart(en) uitspelen

- leg één of meer aandeelkaarten van één bepaalde maatschappij uit je hand open voor je neer
- als je slechts 1 aandeelkaart uitspeelt, mag je aansluitend een vluchtlijn saboteren (zie verder)
- uitgespeelde aandeelkaarten liggen altijd duidelijk voor je neer
- de speler ontvangt geen nieuwe kaarten op het einde van zijn beurt!

Opmerkingen:

- Gespeelde vliegkaarten vormen een aparte stapel. Indien nodig wordt deze stapel de nieuwe neemstapel.
- Als je onbruikbare vliegkaarten bezit (dit kan voorkomen na enkele spelrondes en hebben meestal een lage waarde), mag je die bij het begin van je beurt omruilen. Je neemt dan evenveel nieuwe vliegkaarten van de stapel. De onbruikbare kaarten verdwijnen uit het spel.
- Als je een nieuwe aandeelkaart mag nemen, dan neem je ofwel 1 van de 5 zichtbare kaarten ofwel de bovenste verdeckte kaart van de stapel. (Indien nodig

de 5 zichtbare weer aanvullen met 1 van de stapel)

Speciale spelsituaties

a) een inactieve maatschappij:

- Soms kan een nieuwe maatschappij niet opgericht worden (alle trajecten naar de startplaats zijn reeds bezet).
- Ook een andere airline die geen nieuwe markeerstenen meer kan plaatsen staat op inactief. Nieuwe aandelen van deze maatschappij zijn voortaan waardeloos. Geen enkele speler mag nog zo'n aandelen uitspelen of inruilen. (De eindwaarde van deze maatschappij kan dus niet meer veranderd worden!)
- Als dergelijke aandeelkaarten bij de 5 zichtbare liggen, dan mag de speler die aan beurt is, één van die kaarten uit het spel nemen en vervangen door de bovenste van de stapel. Als de stapel op is, mogen alle openliggende waardeloze aandeelkaarten verwijderd worden.

b) saboteren:

- Je mag dit enkel doen als je mogelijkheid 3 koos en slechts 1 kaart uitspeelde (geen verplichting!)
- Neem een markeersteen naar keuze en plaats die met de sticker naar boven op een vrij cirkeltje van het traject dat je wil saboteren. Je moet wel rekening houden met de voorwaarden:
 - + enkel op cirkels met een waarde van minimum 5
 - + maximum 1 sabotage per vliegroute
- Een sabotage zorgt ervoor dat die vliegtuigmaatschappij één markeersteen minder kan gebruiken én dat het uitbouwen van een traject bemoeilijkt wordt (voor de uitbouw zullen wellicht hogere vliegkaarten nodig zijn!).

Puntentelling

- In de stapel aandeelkaarten zitten 3 waarderingsskaarten. Samen met het einde van het spel, zijn er dus 4 momenten waarop punten gescoord worden.
- Als een scorekaart getrokken wordt, volgt onmiddellijk een waardering (voorwaarde voor de eerste waardering: elke speler moet minstens al 1 keer gespeeld hebben; is dit niet zo, dan wordt de stapel opnieuw geschud).
- Elke maatschappij krijgt per geplaatste pion 1 punt (sabotagestenen niet inbegrepen).
- De hoofdaandeelhouder (absolute meerderheid) krijgt de volle waarde. De 2de aandeelhouder de helft. Andere aandeelhouders ontvangen niets. (Halve punten worden weggelaten!)
- Speciale situaties:
 - + er is slechts 1 aandeelhouder: hij krijgt 1,5 x de totale puntenwaarde
 - + er zijn meerdere hoofdaandeelhouders: deel 1,5 x de totale puntenwaarde door het aantal hoofdaandeelhouders
 - + er zijn 2 (of meer) aandeelhouders op 2de plaats: verdeel de hen toegewezen punten
- Na de waardering, krijgt de speler die deze kaart trok een nieuwe aandeelkaart.

Speleinde

Als de laatste aandeelkaart weggenomen wordt, eindigt het spel. Er volgt dan

nog alleen een laatste waardering van de aandelen. Wie dan de meeste punten heeft, wint het spel.

Uitbreidingsregels

- Bonuspunten: Om het eventuele voordeel van de startspeler te compenseren, kan aan het einde van het spel een bonus gegeven worden aan de andere spelers. De eerste speler ontvangt dan geen extra-punten, de tweede speler 1 bonuspunt, de derde 2 p. enz.
- Nabeurten: Bij deze variëte eindigt het spel niet automatisch na het wegnemen van de laatste aandeelkaart. Elke speler komt nog één keer aan beurt. De speler die de laatste aandeelkaart wegnam zal dus de laatste spelbeurt krijgen.
- Gekontroleerde waardering: Om een zekere aanvangsfase te creëren, worden de waarderingsskaarten niet onmiddellijk in de stapel aandeelkaarten gestopt. Dit gebeurt slechts na een welbepaald aantal spelrondes:
Bij 2 spelers : na 5 rondes inbrengen
3 4
4 3
5 2
6 2
- De spelers kunnen ook zelf de waarderingmomenten vastleggen.

Bijzondere regels voor 2 spelers

- Het spel eindigt onmiddellijk zodra de derde waarderingsskaart getrokken wordt.
- Nadat de derde waarderingsskaart getrokken werd, worden de overblijvende aandeelkaarten (openliggende + stapel) gesorteerd per maatschappij. Deze aandelen behoren nu toe aan een zogenaamde fiktieve derde aandeelhouder. Bij de derde en laatste (beslissende ?) waardering wordt nu gescoord alsof er drie aandeelhouders zouden zijn.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief