



SPELREGELS

„Met de KLM de wereld rond”

Een boeiend, interessant en leerzaam „3-sterren” luchtvaartspel voor **2 tot 6 personen**.
(Alle rechten voorbehouden door de uitgever)

ALGEMEEN

Het spel bestaat uit: 1 speelbord, 1 dobbelsteen, 5 x 25 fiches, 5 vliegtuigen, 24 chartervluchtkaarten, 18 lijnvluchtkaarten, 18 zeskaarten, 60 biljetten van f 1000,—, 60 biljetten van f 500,— en 60 biljetten van f 250,—.

De plaatsnamen (luchthavens) zijn op het speelbord geschreven volgens de internationaal geldende schrijfwijze.

Daar waar een grote afwijking is ontstaan met de Nederlandse schrijfwijze, is de plaatsnaam dubbel aangegeven op chartervlucht- en lijnvluchtkaarten.

Om het spel vlot te laten verlopen, is het aan te bevelen de spelregels enige malen door te lezen vóórdat met het spel wordt begonnen.

Dit geldt vooral met betrekking tot betalingen die gelijktijdig kunnen plaatsvinden, zoals het kopen van een luchthaven, het betalen voor het gebruiken van een stippelroute, of het betalen van landingsrecht.

Eventueel ook nog het ontvangen van f 1000,— premie bij het volbrengen van een chartervlucht.

Let ook op het **al of niet** vervallen van overgebleven ogen bij charter- en lijnvlucht na het bereiken van eind- of tussenhaven.

Elke speler ontvangt van de bank: 25 fiches en een vliegtuig van gelijke kleur, alsmede aan geld:

11 biljetten van f 1000,—
12 biljetten van f 500,—
12 biljetten van f 250,—

Dit is totaal f 20.000,—.

Men begint met de chartervluchtkaarten te schudden en omgekeerd op het speelbord te leggen.

De lijnvlucht- en zeskaarten komen later in het spel.

Met de dobbelsteen wordt bepaald wie het eerst start.

Degene die het hoogste aantal ogen gooit begint.

Eén van de spelers beheert de bank, of bij 6 spelers moet één van hen uitsluitend als bankhouder optreden.

AANKOOP VAN LUCHTHAVENS

Alleen door het landen op begin-, tussen-, of eindhaven, waarop „ door het verloop van het spel terecht komt, bestaat het recht de

ALGEMEEN

Het spel bestaat uit: 1 speelbord, 1 dobbelsteen, 5 x 25 fiches, 5 vliegtuigen, 24 chartervluchtkaarten, 18 lijnvluchtkaarten, 18 zeskaarten, 60 biljetten van f 1000,—, 60 biljetten van f 500,— en 60 biljetten van f 250,—.

De plaatsnamen (luchthavens) zijn op het speelbord geschreven volgens de internationaal geldende schrijfwijze.

Daar waar een grote afwijking is ontstaan met de Nederlandse schrijfwijze, is de plaatsnaam dubbel aangegeven op chartervlucht- en lijnvluchtkaarten.

Om het spel vlot te laten verlopen, is het aan te bevelen de spelregels enige malen door te lezen vóórdat met het spel wordt begonnen.

Dit geldt vooral met betrekking tot betalingen die gelijktijdig kunnen plaatsvinden, zoals het kopen van een luchthaven, het betalen voor het gebruiken van een stippelroute, of het betalen van landingsrecht.

Eventueel ook nog het ontvangen van f 1000,— premie bij het volbrengen van een chartervlucht.

Let ook op het **al of niet** vervallen van overgebleven ogen bij charter- en lijnvlucht na het bereiken ~~van~~ eind- of tussenhaven.

Elke speler ontvangt van de bank: 25 fiches en een vliegtuig van gelijke kleur, alsmede aan geld:

11 biljetten van f 1000,—

12 biljetten van f 500,—

12 biljetten van f 250,—

Dit is totaal f 20.000,—.

Men begint met de chartervluchtkaarten te schudden en omgekeerd op het speelbord te leggen.

De lijnvlucht- en zeskaarten komen later in het spel.

Met de dobbelsteen wordt bepaald wie het eerst start.

Degene die het hoogste aantal ogen gooit begint.

Eén van de spelers beheert de bank, of bij 6 spelers moet één van hen uitsluitend als bankhouder optreden.

AANKOOP VAN LUCHTHAVENS

Alleen door het landen op begin-, tussen-, of eindhaven, waarop u door het verloop van het spel terecht komt, bestaat het recht de betreffende luchthaven van de bank te kopen.

Het getal op de luchthaven, 5-10-15-20 of 25, bepaalt hoeveel maal f 100,— aan de bank betaald moet worden, om die luchthaven in eigendom te verkrijgen.

Na aankoop legt u één van uw fiches op die luchthaven als eigendomsbewijs.

Een speler kan maximaal 25 luchthavens kopen.

Schiphol kan niet worden gekocht, dit vliegveld is en blijft vrijhaven.

LANDINGSRECHTEN

Wanneer u op een luchthaven landt, die in het bezit is van een medespeler, dan betaalt u aan die speler f 500,— landingsrecht. Landt u op een luchthaven die nog te koop is, dan betaalt u geen landingsrecht.

VERPLICHTE LANDINGEN

Tijdens het vliegen van een chartervlucht of een lijnvlucht bent u verplicht te landen op alle luchthavens die op de chartervluchtkaart of lijnvluchtkaart staan vermeld.

STIPPELROUTES

De gestippelde routes zijn in het bezit van andere luchtvaartmaatschappijen dan de KLM. Het gebruik van zo'n route kost f 250,— per ster.

Dit bedrag moet aan de bank betaald worden.

Het aantal sterren van zo'n route staat op het speelbord aangegeven.

HANDEL IN LUCHTHAVENS

Tijdens het spel bestaat de mogelijkheid om luchthavens van elkaar over te nemen, of om luchthavens met elkaar te ruilen.

U kunt een medespeler uitsluitend „benaderen” als hij aan de beurt is, of als u zelf aan de beurt bent.

Komt iemand in financiële moeilijkheden, dan kan hij de in zijn bezit

zijnde luchthavens tegen de aangegeven waarde verkopen aan de bank of aan een medespeler, die dan vóór de bank gaat.

Deze verkoop mag alleen plaatsvinden als u aan de beurt bent, **nadat** de dobbelsteen is geworpen.

Ook kunt u trachten een in uw bezit zijnde luchthaven bij opbod te verkopen aan een medespeler, de bank doet hieraan niet mee.

Wordt een luchthaven overgedaan aan de bank, dus wanneer geen van de medespelers interesse heeft, dan blijft de betreffende luchthaven zo lang vrijhaven totdat tijdens het verdere verloop van het spel de luchthaven weer wordt gekocht.

Die luchthaven kan dan alleen worden gekocht als één van de spelers door het verloop van het spel op de betreffende luchthaven landt.

Onderhandse verkoop door de bank kan niet worden toegestaan.

De bank, noch een speler mag leningen verstrekken.

Alle financiële verplichtingen moeten direct worden afgewikkeld.

Heeft iemand geen geld meer dan is hij uitgespeeld.

CHARTERVLUCHTEN

Schiphol is de starthaven voor alle vliegtuigen bij de eerste chartervlucht. Bij elke volgende chartervlucht start men vanuit het eindpunt van de vorige chartervlucht.

Iedere speler neemt een chartervlucht van het geschudde stapeltje chartervluchtkaarten en voert de daarop aangegeven opdracht uit.

(Een chartervlucht is het vliegen in opdracht buiten de gewone lijndiensten).

De spelers werpen ieder op hun beurt met de dobbelsteen.

Het aantal gegooide ogen bepaalt op welke luchthaven men moet landen.

Gooit men bijvoorbeeld 3 ogen dan landt men op de derde luchthaven in de richting van de op de chartervluchtkaart aangegeven bestemming.

Hebt u na het bereiken van een tussenhaven nog ogen over, dan moet u doorvliegen in de richting van de volgende op de chartervluchtkaart aangegeven luchthaven.

Bereikt u de eindhaven, dan vervallen de eventueel overgebleven ogen.

U bent als regel **verplicht** de kortste route te vliegen.

(De kortste route betekent: over zo min mogelijk luchthavens vliegen).

Wilt u deze kortste route niet vliegen, dan betaalt u voor elke **extra** over te vliegen luchthaven direct f 250,— aan de bank.

Na elke volbrachte chartervlucht ontvangt u f 1000,— premie van de bank en neemt u de bovenste kaart van het stapeltje chartervluchtkaarten als nieuwe opdracht.

De oude chartervluchtkaart wordt bij de bank ingeleverd en komt **niet** meer in het spel.

Werpt u tijdens het vliegen van een **chartervlucht** een **zes**, dan blijft u staan.

Deze beurt wordt overgeslagen.

LIJNVLUCHTEN

Als de laatste chartervluchtkaart is opgenomen, worden de lijnvluchten en de zeskaarten in het spel gebracht.

Beide stapeltjes worden geschud en omgekeerd op het speelbord gelegd.

Spelers die nog aan een chartervlucht bezig zijn, moeten deze eerst volledig uitvoeren volgens de regels van de chartervluchten, voordat zij aan de lijnvluchten kunnen beginnen.

Hebt u uw **laatste** chartervlucht beëindigd, dan vliegt u op de gebruikelijke wijze, via de kortste route, volgens de bepalingen van de chartervluchten, naar Schiphol terug.

Na aankomst op Schiphol neemt u de bovenste lijnvluchtkaart van het stapeltje. De daarop aangegeven route wordt eveneens gevlogen, volgens de bepalingen bij chartervluchten, maar nu krijgt de zesworp een andere betekenis. Gooit u tijdens een lijnvlucht een **zes** dan moet u de bovenste zeskaart van het stapeltje nemen. Ook nu blijft u staan, de beurt wordt ook hier overgeslagen, maar de op de zeskaart vermelde kosten, respec-

in de richting van de op de chartervluchtk kaart aangegeven bestemming. Hebt u na het bereiken van een tussenhaven nog ogen over, dan moet u doorvliegen in de richting van de volgende op de chartervluchtk kaart aangegeven luchthaven.

Bereikt u de eindhaven, dan vervallen de eventueel overgebleven ogen. U bent als regel **verplicht** de kortste route te vliegen.

(De kortste route betekent: over zo min mogelijk luchthavens vliegen).

Wilt u deze kortste route niet vliegen, dan betaalt u voor elke **extra** over te vliegen luchthaven direct f 250,- aan de bank.

Na elke volbrachte chartervlucht ontvangt u f 1000,- premie van de bank en neemt u de bovenste kaart van het stapeltje chartervluchtk kaarten als nieuwe opdracht.

De oude chartervluchtk kaart wordt bij de bank ingeleverd en komt **niet** meer in het spel.

Werpt u tijdens het vliegen van een **chartervlucht** een **zes**, dan blijft u staan. Deze beurt wordt overgeslagen.

LIJNVLUCHTEN

Als de laatste chartervluchtk kaart is opgenomen, worden de lijnvlucht- en de zeskaarten in het spel gebracht.

Beide stapeltjes worden geschud en omgekeerd op het speelbord gelegd. Spelers die nog aan een chartervlucht bezig zijn, moeten deze eerst volledig uitvoeren volgens de regels van de chartervluchten, voordat zij aan de lijnvluchten kunnen beginnen.

Hebt u uw **laatste** chartervlucht beëindigd, dan vliegt u op de gebruikelijke wijze, via de kortste route, volgens de bepalingen van de chartervluchten, naar Schiphol terug.

Na aankomst op Schiphol neemt u de bovenste lijnvluchtk kaart van het stapeltje. De daarop aangegeven route wordt eveneens gevlogen, volgens de bepalingen bij chartervluchten, maar nu krijgt de zesworp een andere betekenis. Gooit u tijdens een lijnvlucht een **zes** dan moet u de bovenste zeskaart van het stapeltje nemen. Ook nu blijft u staan, de beurt wordt ook hier overgeslagen, maar de op de zeskaart vermelde kosten, respectievelijk verdiensten, worden onmiddellijk aan of door de bank betaald. Lijnvluchtk kaarten en zeskaarten worden na „afwikkeling” bij de bank ingeleverd.

Is de laatste lijnvluchtk kaart of zeskaart opgenomen dan wordt de stapel van de bank opnieuw geschud en weer op de aangegeven plaats op het speelbord gelegd. De lijnvlucht- en zeskaarten blijven dus in het spel. Na een volbrachte lijnvlucht ontvangt u **GEEN** premie meer van de bank.

WINNAAR

Wie tenslotte als enige bezitter van luchthavens overblijft, is winnaar van het spel.

Bij voortijdige beëindiging van het spel is die speler winnaar, die het meeste geld bezit.

De luchthavens worden hierbij berekend voor de op het speelbord aangegeven waarde, met andere woorden: voor de bankwaarde.

AANVULLENDE SPELREGELS (Alleen voor gevorderde spelers)

Na het in gebruik nemen van de lijnvluchtk kaarten kunt u nog een extra spelregel toepassen:

Als één van de spelers in het bezit is van een **complete** route, aangegeven op één van de lijnvluchtk kaarten, dan wordt het landingsrecht op deze gehele route verhoogd van f 500,- tot f 750,- per luchthaven.

Slechts **twee** routes komen voor deze „premieregeling” in aanmerking. Wanneer deze aanvullende spelregel wordt toegepast geeft dit reeds direct bij de aanvang van het spel een interessante strijd te zien om zo'n gehele route in het bezit te krijgen.

