

# Ab die Post

Auteur: Helga & Hermann Huber

Uitgegeven door Goldsieber Spiele, 1996

Een turbulent vliegspel voor 3 tot 6 spelers vanaf 8 jaar.

---

## Sectie A: Speeloverzicht.

Zie afbeelding Duitse spelregels

Lees eerst de punten 1 tot en met 8 van dit overzicht op volgorde. Daarna de volledige spelregels in sectie B.

1. U bent een dappere waaghals, die nergens bang voor is. Daarom heeft u ook de baan als 'Postvlieger' aangenomen. De route is gevaarlijk om het ruige bergmassief en het daardoor altijd onberekenbare weer.
2. Voor u ziet u de vliegroute met 3 banen. Natuurlijk zal u proberen de route in recordtijd af te leggen - op de binnenbaan, die het gevaarlijkst is. Uw concurrenten schudt u daarbij eenvoudig af. Misschien hobbelen die rustig aan over de relatief veilige buitenbaan. Mogelijk kiest u de gouden middenweg. De keuze van het risico is aan u.
3. Een ijzeren wet is, dat een piloot slechts mag starten als hij genoeg reserveonderdelen bij zich heeft. In de eerste spelronden verzamelt u aldus reserveonderdeelkaarten. Als u de voorgeschreven hoeveelheid verzameld heeft, kan u uw machine naar de startlijn rollen.
4. Als u wil vliegen (bij de start en op de tocht) moet u de orkaanbepaler schudden en dan omdraaien. Een kogeltje wordt zichtbaar. Deze toont de huidige windomstandigheden.
5. Bonte kogeltjes betekenen meewind. Probleemloos vliegt uw vliegtuig boven het landschap. Hoe ver uw vliegtuig komt, kunt u van de windtabel aflezen. De vliegbaan mag naar keuze gewijzigd worden.
6. De zwarte kogel ontketend een orkaan. Alle vliegtuigen in de lucht worden beschadigd en maken een noodlanding. De vliegtuigen moeten onmiddellijk gerepareerd worden (kaarten afgeven). De grootste schade lijden de vliegtuigen op de binnenbaan. Wie niet genoeg reserveonderdelen heeft, moet zijn vliegtuig slopen en bij de start opnieuw beginnen.
7. Zo wordt het spel ronde voor ronde voortgezet. Wie aan de beurt is en wil vliegen, schudt de orkaanbepaler. Wie reserveonderdelen nodig heeft, moet kaarten verzamelen. Wie in een orkaan geraakt, moet zijn vliegtuig repareren door kaarten af te geven. Wie wil kan onderweg een passagier oppikken, die aanvullende punten op kan leveren.
8. Het spel eindigt, zodra het eerste vliegtuig de doelluchthaven bereikt. Afhankelijk van de plaats op het speelbord ontvangen de piloten punten. Deze worden bijgehouden op de succeslijst. Daarna volgt de volgende vlucht - de terugweg. Wie als eerste 15 punten heeft verzameld (na 2 of 3 vluchten), wint het spel.

## Overige teksten

In de afbeelding: Windtabel, start, buiten-, midden-, binnenbaan, doel, succeslijst, Passagier

Onder de afbeelding: Reserveonderdeelkaarten, Orkaanbepaler, Passagierkaart

# Sectie B: De spelregels

## Spelvoorbereiding

- Iedere speler krijgt een vliegtuig en een successteen in dezelfde kleur.
- De vliegtuigen worden op de startvliegveld geplaatst en de successtenen op het startveld van de succeslijst.
- De kaart 'Onze eerste passagier' wordt uit de kaartenstapel gezocht en open naast het speelbord neergelegd, ter hoogte van de passagier op het speelbord (zie speeloverzicht).
- De reserveonderdeelkaarten worden goed geschud en als gedekte afneemstapel naast het speelbord neergelegd.
- De orkaanbepaler wordt voorbereid. Hiervoor wordt de schroefdop losgedraaid en afhankelijk van het aantal spelers met kogeltjes gevuld en vervolgens weer goed gesloten.

Aantal kogeltjes in de orkaanbepaler

Spelers	Groen	Blauw	Rood	Geel	Zwart
3	1	2	2	1	2
4	2	2	2	2	2
5	2	3	3	2	2
6	3	3	3	3	2

De overige kogeltjes blijven in de doos.

- De jongste speler begint. De overige spelers volgen klokgewijs.

## Spelverloop

Wie aan de beurt is, kiest één van de twee mogelijke acties:

1. Reserveonderdelen verkrijgen of
2. Vliegen

Aangezien een speler alleen mag vliegen, als hij genoeg reserveonderdelen bezit, worden in de eerste ronden slechts reserveonderdeelkaarten getrokken.

### 1. Reserveonderdelen verkrijgen

- Degenen die reserveonderdelen nodig heeft, neemt de bovenste reserveonderdeelkaart van de gedekte afneemstapel en legt deze open voor zich neer.
- Ieder mag net zoveel reserveonderdeelkaarten verzamelen als hij wil, echter let op: Wie reeds 2 rode 3-kaarten heeft en een derde rode 3-kaart trekt, verliest al zijn 3-kaarten. Ze worden op de open aflegstapel neergelegd. Is de afneemstapel opgebruikt, dan wordt de aflegstapel goed geschud en als nieuwe afneemstapel naast het speelbord neergelegd.

## 2. Vliegen

- Om te mogen vliegen, benodigt men reserveonderdeelkaarten met een gezamenlijke waarde van minstens 4 punten.
- Wie wil vliegen, schudt de orkaanbepaler en draait hem zo, dat een kogeltje in het zichtvenster verschijnt. Nu zijn er twee mogelijkheden:
  - **a) Gekleurde kogel: Meewind - Vliegen is mogelijk**  
Hoeveel velden men voorwaarts mag vliegen geeft de windtabel in de hoek van het speelbord aan:
    - Groene kogel Weinig meewind 2 velden
    - Blauwe kogel Zwakke meewind 3 velden
    - Rode kogel Gemiddelde meewind 4 velden
    - Gele kogel Sterke meewind 5 velden
  - Vliegtuigen van medespelers mogen ingehaald worden. Eindigt de beweging van een vliegtuig echter op een reeds bezet veld, dan moet het vliegtuig op het veld ervoor blijven wachten.
  - Gedurende de vlucht is het toegestaan om naar wens van banen te veranderen.
  - Bij de start en de landing is het echter niet toegestaan om met het vliegtuig van baan te verwisselen. Een uitvoerig voorbeeld, van hoe er gevlogen wordt, is te vinden in de vluchtbegeleider, sectie C.
  - **b) Zwarte kogel: Orkaan - Landen en repareren**
  - Verschijnt een zwarte orkaankogel, dan zijn alle spelers getroffen.
  - Geen enkel vliegtuig wordt verplaatst. In plaats hiervan moet iedere speler landen en onmiddellijk zijn geleden schade repareren. Afhankelijk van de vliegbaan, waarop zijn vliegtuig zich bevindt, moet iedere speler reserveonderdeelkaarten op de aflegstapel neerleggen. Dit moeten er zoveel zijn, dat dit overeenkomt met de benodigde reserveonderdeelpunten. Dit is op de
    - - binnenbaan 8 punten
    - - middenbaan 4 punten
    - - buitenbaan 2 punten
  - Heeft een speler niet precies het juiste aantal reserveonderdeelpunten, dan moet hij meer afgeven als vereist is. Er wordt echter niet gewisseld.
  - Het is toegestaan vrijwillig meer punten af te geven, om bijvoorbeeld een rode 3 kwijt te raken.
  - Voorbeeld: Een speler bezit de kaarten 2,2,3,3 en bevindt zich op de middenbaan en moet 4 punten afgeven. In plaats van de beide 2-kaarten

geeft hij een 2- en een 3-kaart af, om bij het later nemen van een kaart het risico van een derde drie te vermijden.

- Wie niet genoeg reserveonderdeelkaarten bezit, moet al zijn kaarten afleggen en met zijn vliegtuig vanaf het startveld opnieuw beginnen.
- Spelers, die opnieuw moeten starten of die niet meer genoeg reserveonderdelen hebben om te vliegen, moeten in de volgende ronden eerst weer reserveonderdeelkaarten nemen.

### 3. Passagier meenemen

- Op de helft van de route wacht een passagier. De speler die als eerste met zijn vliegtuig over de beiden velden links en rechts naast de afgebeelde vlieggast vliegt (zie speeloverzicht), mag de kaart 'Onze eerste passagier' voor zich neerleggen. Deze brengt aan het einde extra punten.
- Moet deze speler echter vanwege orkaanschade zijn vlucht opnieuw beginnen, dan wordt de passagierkaart weer op zijn plaats naast het speelbord neergelegd, waarvandaan hij weer door iedere speler opgehaald kan worden.

Een uitgebreid voorbeeld hoe een passagier wordt meegenomen is getoond in de vluchtbegeleider, sectie C.

### 4. Einde van een wedvlucht

- Zodra het eerste vliegtuig op het doelvliegveld is geland (overbodige bewegingspunten vervallen), worden er punten vergeven voor de positie van iedere speler. De spelers zetten hun successteen op de succeslijst zoveel velden vooruit als ze positiepunten ontvangen:
  - Winnaar : 7 punten
  - Tweede : 5 punten
  - Derde : 4 punten
  - Vierde : 3 punten
  - Vijfde : 2 punten
  - Zesde : 1 punt
  - Vliegtuig op startveld : 0 punten
  - Passagierkaart : 2 extrapunten
- Om de exacte volgorde van de vliegtuigen vast te stellen is de vluchtweg in delen gescheiden, die door rivieren zijn aangegeven (zie speeloverzicht). Des te dichter een deelbereik richting het doelveld ligt, des te beter wordt een daarin bevindend vliegtuig geplaatst.
- Bevinden zich meerdere vliegtuigen in hetzelfde deelbereik, dan zijn de vliegtuigen op de binnenbaan beter geplaatst dan de vliegtuigen verder naar buiten.
- Voor een uitvoerig voorbeeld voor de plaatsing zie de vluchtbegeleider, sectie C.

### 5. Verdere wedvluchten

- Alle spelers, die zich met hun vliegtuig nog in de eerste helft (dus nog voor de lange schijnwerperstraal) bevinden, mogen één reserveonderdeelkaart naar keuze behouden en meenemen naar de volgende wedvlucht. Alle overige reserveonderdeelkaarten worden ingeleverd en geschud en als gedekte afneemstapel klaargelegd.
- De volgende wedvlucht verloopt in omgekeerde richting. Alle vliegtuigen worden op het doelvliegveld geplaatst, dat nu het nieuwe startveld is.
- De kaart 'Onze eerste passagier' wordt weer op zijn plaats naast het speelbord neergelegd.
- Met de volgende wedvlucht begint de speler, die met zijn successteen het meest achteraan ligt. Hij begint weer met reserveonderdeelkaarten nemen. Staan er meerdere spelers op de laatste plaats, begint de speler, die in de laatste vlucht de minste punten heeft ontvangen.

## Einde van het spel

Staat de successteen van één van de speler na een wedvlucht op veld 15 van de succeslijst, dan heeft deze speler gewonnen. Bereiken meerdere spelers veld 15, dan wint degene, die met zijn steen het verst vooruit zou zijn gekomen. Als het dan nog een gelijke stand geeft, dan wint de speler die in de laatste vlucht de meeste positiepunten heeft gehad (zonder extra passagierspunten).

## Sectie C: Vluchtbegeleider

Aanvullend bij de spelregels (sectie B) vindt u hier uitvoerige voorbeelden voor de volgende situaties: 'Hoe wordt er gevlogen', 'Opnemen van de passagier' en 'Plaatsing aan het einde van een wedvlucht'.

## Speelmateriaal

- 1 speelbord
- 6 vliegtuigen in verschillende kleuren
- 6 successtenen in de kleuren van de vliegtuigen
- 55 reserveonderdeelkaarten (16\*1, 23\*2, 16\*3)
- 1 kaart 'Onze eerste passagier'
- 1 orkaanbepaler
- 14 windkogels

## Hoe wordt er gevlogen?

De windtabel geeft aan, hoe ver men mag vliegen. Tijdens een beurt mag men naar keuze over de verschillende vluchtbanen wisselen.

Voorbeeld pagina 2 sectie C bovenaan: In het zichtvenster verschijnt en rode kogel. De speler mag vier velden verder vliegen. Met de witte pijlen zijn alle mogelijkheden aangegeven.

Let op: Bij de start en bij de landing mag er niet van vluchtbaan gewisseld worden

Voorbeeld pagina 2 sectie C middenin: In het zichtvenster verschijnt de blauwe kogel. De speler mag drie velden verder vliegen. Met de witte pijlen zijn alle mogelijkheden aangegeven.

## Opnemen van de passagier

De bijzonder kaart 'Onze eerste passagier' verkrijgt de speler, die als eerste over de beide velden vliegt, die zich op de buitenbaan links en rechts naast de afgebeelde passagier bevinden. Moet een speler op het eerste van de beide velden zijn beurt beëindigen, kan hij toch nog door een andere speler ingehaald worden, die dan de passagierkaart verkrijgt.

Voorbeeld pagina 2 sectie C onderaan: Als speler B minstens drie velden zou mogen vliegen, dan kan hij de passagier toch nog voor speler A wegkapen.

## Plaatsing aan het einde van de wedvlucht

Voorbeeld 1 pagina 3 sectie C bovenin: A is beter geplaatst dan B, omdat hij in een deelbereik bevindt (door een rivier afgescheiden), dat dichterbij het doel ligt. Datzelfde geldt voor B tegenover C.

Voorbeeld 2 pagina 3 sectie C middenin: A is beter geplaatst dan B, aangezien A zich op de binnenbaan bevindt. B is beter geplaatst van C, omdat B op de middenbaan vliegt.

Voorbeeld 3 pagina 3 sectie C onderin: A is beter geplaatst dan C, aangezien A op de binnenbaan vliegt en C op de binnenbaan. B bevindt zich in het deelbereik daarachter en is hierom slechter geplaatst dan A en C.

Voor een leuk achtergrondverhaaltje in het Duits zie sectie C achterzijde.



Date Last Modified: 09-02-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief