

SKY TEAM

FLUG- LOGBUCH

Nachdem ihr erfolgreich in Montreal gelandet seid, ist es an der Zeit, die Welt zu erkunden. Entdeckt die berühmtesten Flughäfen und stellt euch Herausforderungen, die euren Flugkünsten alles abverlangen!

– ACHTUNG –

**ERST ÖFFNEN, NACHDEM IHR ERFOLGREICH
IN MONTREAL GELANDET SEID!**



AUFBAU

Auf den Seiten 6–8 findet ihr 21 verschiedene Szenarien. Wählt eines davon aus und baut das Spiel so auf wie im *Handbuch für sichere Landungen* beschrieben. Beachtet die zusätzlichen Änderungen rechts.

FARBEN

Die Farbe gibt die Schwierigkeit eines Szenarios an.

- Routine-Landung
- Außergewöhnliche Bedingungen
- Nur für Spitzen-Pilotinnen und -Piloten
- Heldenhafte Landung: Bei Erfolg ist euch ein Eintrag in den Geschichtsbüchern sicher.

1

PRG Václav Havel

Eure Fähigkeiten werden immer besser. Setzt sie geschickt ein, um sicher in Prag zu landen – einem der kulturellen Zentren Europas, im Herzen des alten Böhmens.

3
4

ERFOLGREICHE LANDUNGEN

Immer wenn ihr ein Szenario geschafft habt, könnt ihr den Kreis oben links abhaken. So wisst ihr stets, wo ihr schon überall erfolgreich gelandet seid.



SPIELMATERIAL DER ZUSÄTZLICHEN MODULE

10 Entfernungsleisten, 1 Neuwurf-Plättchen, 1 Flugzeugwürfel, 6 Fähigkeitskarten, 1 Kerosin-Tafel und 1 Kerosin-Marker, 1 Praktikanten-Leiste und 6 Praktikanten-Plättchen, 1 Wind-Ring und 1 Flugzeugscheibe, 1 Eisbremsen-Tafel
 Wenn ihr das Spielmaterial eines Moduls zum ersten Mal verwendet, entsorgt alle Teile mit diesem Zeichen:

1 ENTFERNUNGSLEISTE: FLUGHAFEN-CODE UND FARBE

Verwendet die Entfernungsleiste mit dem Flughafen-Code des gewählten Szenarios (anstelle der YUL-Entfernungsleiste) und zwar mit der richtigen Farbe nach oben. Manche Entfernungsleisten sind kürzer als andere.

beide Leisten in gleicher Farbe



2 HÖHENLEISTE: RICHTIGE SEITE

Die Höhenleiste ist doppelseitig (vorne , hinten). Legt immer die Seite mit der Farbe eures Szenarios nach oben.

3 ZUSÄTZLICHE MODULE

Nehmt das Spielmaterial der Module aus der Schachtel (unter dem Schachteinsatz), die beim Szenario angegeben sind. Lasst den Rest in der Schachtel.



Die meisten Szenarien verwenden zusätzliche Module. Jedes Modul ist in diesem Heft erklärt (Seiten 3–5). Schaut im entsprechenden Abschnitt nach, welches Spielmaterial ihr benötigt und wie ihr es aufbaut.

4 BESONDERE FÄHIGKEITEN

Falls das Szenario ein Stern-Symbol zeigt, wählt so viele Fähigkeitskarten aus, wie die Zahl darin angibt.



In manchen Szenarien dürft ihr eine oder mehrere besondere Fähigkeiten verwenden. Der nächste Abschnitt erläutert, wie sie funktionieren.

FÄHIGKEITSKARTEN

Eure vielen Flugstunden machen sich bezahlt, ihr beherrscht allerlei Tricks und Kniffe!

Wählt so viele Fähigkeitskarten aus, wie beim gewählten Szenario im Stern-Symbol angegeben ist. Jede Karte gewährt euch eine andere besondere Fähigkeit, die euch bei kniffligen Landungen helfen kann!

Probiert unterschiedliche Fähigkeiten und Kombinationen aus, um auch schwierige Szenarien zu meistern.

GIG Galeão

Der Tower von Rio de Janeiro antwortet nicht, als ihr über den Copacabana-Strand hinwegfliegt. Der starke Rückenwind bringt euch viel zu schnell rein. Fliegt eine weite Kurve und achtet auf eure Anfluggeschwindigkeit.

3

SYMBOLS AUF DER ENTFERNUNGSLEISTE



FLUGZEUGWÜRFEL

Heute ist am Himmel besonders viel los ...
die Flugzeuge scheinen von überall zu kommen!

Befindet sich zu **Beginn einer Runde** auf eurer **Aktuellen Position** das Symbol für den Flugzeugwürfel? Dann müsst ihr den Flugzeugwürfel für jedes abgebildete Symbol einmal werfen. Platziert nach jedem Wurf ein neues Flugzeug auf dem Feld der Entfernungsleiste, das dem Würfelergebnis entspricht. Zählt von unten (eurer **Aktuellen Position**) nach oben.

Außerdem gilt:

- Bleibt ihr für **mehr als 1 Runde** auf einem Feld mit Würfelsymbol, müsst ihr den Flugzeugwürfel zu Beginn jeder dieser Runden entsprechend oft werfen.
- Wenn ihr euch **um 2 Felder bewegt** und an einem Feld mit Würfelsymbol vorbeizieht, müsst ihr dafür nicht würfeln.
- Habt ihr eine **höhere Zahl gewürfelt**, als es übrige Felder auf der Entfernungsleiste gibt? Dann platziert das Flugzeug auf dem letzten Feld mit dem Flughafen.



- Falls **kein Flugzeug mehr im Vorrat** ist, wenn ihr eines platzieren müsstet, dann müsst ihr keines platzieren.

Beispiel

Zu Beginn der zweiten Runde des Anflugs auf Atlanta befinden sich Veronika und Sebastian immer noch auf dem ersten Feld der Entfernungsleiste. Veronika wirft den Flugzeugwürfel: eine **3**. Daher platziert sie ein neues Flugzeug auf dem dritten Feld von unten (beginnend bei der **Aktuellen Position**). Weil das Würfelsymbol zweimal abgebildet ist, muss sie ein zweites Mal würfeln und ein zweites Flugzeug platzieren.



KURVEN

Bedrohliche Wolken und Berge erfordern eine ruhige Hand am Ruder. Schnallt euch lieber an!

Wenn ihr die Entfernungsleiste nach unten schieben müsst und eure **Aktuelle Position** eine **Kurve** anzeigt, muss euer **Fluglage-Anzeiger** auf eine erlaubte Markierung zeigen (▼ oder ▽). Andernfalls verliert ihr sofort. Falls ihr um 2 Felder vorrückt, müsst ihr eure **Fluglage** für jedes dieser Felder überprüfen. Solange ihr nicht vorrückt (Bewegung um 0 Felder), müsst ihr diese Bedingung nicht erfüllen.



MODULE



KEROSIN

Behaltet euren Treibstoff im Auge und landet, bevor er euch ausgeht!

ZUSÄTZLICHER AUFBAU

- Legt die Kerosin-Tafel links oben an das Cockpit an.
- Platziert den Kerosin-Marker auf 20.

REGEL: KEROSIN-AKTION

Die Pilotin **ODER** der Co-Pilot können hier einen Würfel mit einem beliebigen Wert platzieren. Bewegt dann sofort den Kerosin-Marker um den Wert des platzierten Würfels nach unten.



RUNDENENDE

Ganz am Ende jeder Runde gilt: Habt ihr hier **keinen Würfel platziert**, verliert ihr **6 Kerosin**.

Solltet ihr irgendwann während des Spiels das unterste Feld **☒** erreichen (selbst in der letzten Runde), ist euch der Treibstoff ausgegangen und ihr habt verloren!



PRAKTIKANT

ZUSÄTZLICHER AUFBAU

Legt die Praktikanten-Leiste unten an das Cockpit an. Platziert auf jedem der 6 grünen Felder ein zufälliges Praktikanten-Plättchen (Zahl nach oben).

REGEL: PRAKTIKANTEN AUSBILDEN

In deinem Zug kannst du den Praktikanten ausbilden. Platziere dafür einen beliebigen Würfel auf dem Feld deiner Farbe auf der Praktikanten-Leiste. Dann:

- Nimm dir das **nächstgelegene Plättchen** ausgehend von deinem Feld.
- Du **musst** dieses Plättchen **sofort** auf einem beliebigen Feld platzieren, auf das du sonst einen Würfel platzieren könntest (Zahlenvorgabe beachten).
- Führe die Aktion mit dem Wert des Plättchens aus.

Ihr müsst den Praktikanten bis zur Landung **vollständig** ausgebildet haben. Ihr verliert, falls sich am **Ende des Spiels** noch ein oder mehrere Plättchen auf der Praktikanten-Leiste befinden.

Ihr habt einen Praktikanten an Bord. Er ist euch zwar behilflich, doch ihr müsst seine Ausbildung abschließen, bevor ihr landet.



Zusätzlich gilt:

- Ihr dürft den Wert eines Praktikanten-Plättchens **nicht** mit Kaffeetassen verändern.
- Ihr dürft diese Plättchen nicht auf den **Konzentration**-Feldern einsetzen. (Schließlich soll der Praktikant etwas lernen und nicht Kaffee kochen.)
- Der platzierte Würfel muss einen **anderen Wert** haben, als das zu dir nächstgelegene Plättchen.
- Entfernt eingesetzte Praktikanten-Plättchen am Ende der Runde vom Cockpit und aus dem Spiel.

WIND

Der Rückenwind hat aufgefrischt – ihr seid zu schnell unterwegs! Ändert eure Flugrichtung, um eure Geschwindigkeit zu regulieren.

ZUSÄTZLICHER AUFBAU

Legt den Wind-Ring oben rechts an das Cockpit an. Legt die blaue Flugzeugscheibe in den Ring, sodass die Nase auf das weiße Feld in der Mitte zeigt.

REGEL: TRIEBWERK-AKTION

Wenn ihr die Triebwerke auswertet, müsst ihr die **aktuelle Windstärke** zur **Summe eurer Triebwerk-Würfel** **hinzuzählen**. Die Windstärke ist die Zahl, auf die die blaue Flugzeugscheibe mit der Nase zeigt. Ihr müsst die Windstärke in **jeder Runde** anwenden, auch in der letzten.

REGEL: RUDER-AKTION

Sofort nachdem ihr den zweiten Ruder-Würfel platziert und das Ruder ausgewertet habt, müsst ihr die blaue Flugzeugscheibe anpassen. Dreht sie um so viele Schritte, wie es eurer aktuellen Fluglage entspricht – **selbst wenn sich eure Fluglage gar nicht verändert hat**.



Beispiel

Die blaue Flugzeugscheibe zeigt auf +2. Wenn ihr die Triebwerke auswertet, müsst ihr diese Windstärke von 2 zu eurer Geschwindigkeit hinzuzählen, was insgesamt 10 ergibt. Daher bewegt ihr euch nun um 2 Felder vor statt nur um 1.

Beispiel

Ihr wertet das Ruder aus und müsst den Fluglage-Anzeiger um 1 Schritt nach links drehen. Eure Fluglage zeigt nun um 2 Schritte in Richtung Pilotin. Daher müsst ihr die Flugzeugscheibe jetzt um 2 Schritte nach links drehen.





ECHTZEIT

Beweist eure Nervenstärke und spielt in Echtzeit!



Startet zu Beginn jeder Runde, **SOFORT** nachdem ihr gewürfelt habt, einen **60-Sekunden-Timer** (zum Beispiel mit eurem Handy).

Sobald der Timer abgelaufen ist, endet die Runde und ihr dürft keine Würfel mehr platzieren. Ignoriert alle Würfel, die ihr ggf. nicht platzieren konntet. Ist eines der **Ruder-** oder **Triebwerk-Felder** leer, habt ihr (wie üblich) verloren.



KEROSINLECK

Oh, oh ... ihr verliert unkontrolliert Kerosin! Passt eure Geschwindigkeit an, um ein Unglück zu vermeiden!



ZUSÄTZLICHER AUFBAU

Baut die Kerosin-Tafel wie üblich auf. Legt ein verdecktes Praktikanten-Plättchen auf das Würfel Feld. Es erinnert euch daran, dass ihr hier keinen Würfel platzieren dürft.

REGELN

Die Kerosin-Aktion steht euch nicht zur Verfügung. Stattdessen funktioniert euer Kerosinverlust nun anders: **Ihr verliert Kerosin in Höhe der Differenz beider Triebwerk-Würfel plus 1.**

Habt ihr zum Beispiel eine **6** und eine **3** auf den Triebwerken platziert, verliert ihr **4** Kerosin:

$$6 - 3 + 1 = 4$$

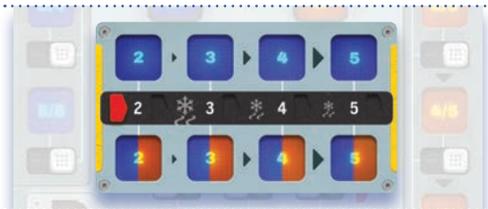


EISBREMSEN

Ihr landet auf einer vereisten Landebahn. Setzt eure Spezialbremsen ein, um nicht die Kontrolle zu verlieren!

ZUSÄTZLICHER AUFBAU

Legt die Eisbremsen-Tafel so auf das Cockpit, dass sie den Bereich mit den normalen Bremsen überdeckt. Der rote Brems-Marker beginnt wie üblich ganz links vor der 2.



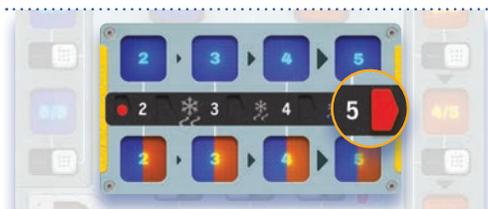
Ihr aktiviert die Eisbremsen ähnlich wie die normalen Bremsen mit einem wichtigen Unterschied: **Ihr müsst in einer Runde 2 Würfel mit demselben Wert auf der Tafel platzieren: 1 Würfel oben und 1 Würfel unten.**



REGELN

Bis zum Ende des Spiels müsst ihr den Brems-Marker ganz nach rechts versetzt haben (hinter die 5). Dafür gelten die folgenden neuen Regeln. Andernfalls verliert ihr das Spiel.

Am Ende der **letzten Runde** muss eure Geschwindigkeit kleiner sein als die Stärke eurer Eisbremsen.



Falls ihr bis zum Ende der Runde nur 1 Würfel auf der Eisbremsen-Tafel platziert habt (also keinen weiteren auf dem Feld darüber bzw. darunter), hat dieser platzierte Würfel keinen Effekt. Nehmt ihn am Rundenende zurück, jedoch ohne den Brems-Marker zu versetzen.

Beachtet, dass diese Tafel keine Schalter mit grünen Lampen hat. Dennoch gilt wie bei den normalen Bremsen:

- Ihr müsst sie **in Reihenfolge** von links nach rechts aktivieren.
- Ihr dürft niemals einen Würfel links vom Brems-Marker platzieren (also auf einem Feld, auf das ihr in einer vorherigen Runde Würfel platziert habt).
- Ihr könnt den Brems-Marker mehr als einmal pro Runde versetzen, solange ihr jedes Mal 2 passende Würfel platziert.

SZENARIEN

YUL Montréal-Trudeau



Euer erster Flug verläuft gut. Die schneebedeckte Landschaft um den St. Lawrence River erstrahlt wunderschön im Licht der am Horizont aufgehenden Sonne.

Perfekte Bedingungen für eine sanfte Landung.

LHR Heathrow



Bei eurem Landeanflug seht ihr, wie sich die dunkle Themse durch das hell erleuchtete London schlängelt. Es herrscht reger Flugverkehr am Himmel.

Bewahrt Ruhe und landet das Flugzeug.

HND Haneda



Vor der Kulisse des beeindruckenden Fuji müsst ihr eine weite Linkskurve fliegen, um das Flugzeug auf die Landebahn auszurichten, die weit in die Bucht von Tokio hineinragt.

OSL Gardermoen



Ihr beginnt euren Sinkflug vor Oslo. Die Stadt liegt zu eurer Linken, während sich die Sonne auf dem lang gezogenen Øyeren-See zu eurer Rechten spiegelt. Behaltet eure Kerosinanzeige im Auge.

Gute Landung!



ATL Hartsfield-Jackson



Ihr brecht durch die luftigen Wolken und überquert die Ausläufer der Appalachen. Schließlich erblickt ihr Atlanta ... sowie einen Himmel voller Flugzeuge. Und obendrein habt ihr einen nervösen Praktikanten mit an Bord.

Viel Glück.



PRG Václav Havel



Eure Fähigkeiten werden immer besser. Setzt sie geschickt ein, um sicher in Prag zu landen – einem der kulturellen Zentren Europas, im Herzen des alten Böhmens.



Fliegt zu aufregenden neuen Zielen und entdeckt neue Szenarien!



LHR Heathrow



Ein starker Nebel, wie er für London üblich ist, hängt über der Stadt. Immer mehr Flugzeuge sind gezwungen, Warteschleifen über der britischen Hauptstadt zu fliegen.

Ihr müsst von Beginn an wachsam sein!



TGU Toncontin



Dieser Flughafen ist von bergigem Gelände umgeben. Ihr müsst schnell sinken und zum Schluss eine sehr enge Kurve fliegen.

Willkommen in Honduras!



GIG Galeão



Der Tower von Rio de Janeiro antwortet nicht, als ihr über den Copacabana-Strand hinwegfliegt. Der starke Rückenwind bringt euch viel zu schnell rein. Fliegt eine weite Kurve und achtet auf eure Anfluggeschwindigkeit.



KEF Keflavík



Ihr durchdringt die tief hängenden Wolken und erblickt die Halbinsel mit dem isländischen Flughafen. Frischer Schnee lässt ihn weiß erstrahlen. Nur mit einer ruhigen Hand werdet ihr sicher auf der „Insel von Feuer und Eis“ landen können.



PRG Václav Havel



Der Himmel ist klar und bietet einen herrlichen Blick auf die Karpaten in der Ferne ... bis ein Alarm ertönt. Ihr verliert Treibstoff. Habt ihr genug, um es zu schaffen? Achtet auf eure Geschwindigkeit.

Viel Glück.



KUL Kuala Lumpur



Ihr seid zurecht besorgt wegen der heftigen Unwetter in Malaysia. Haltet euer Flugzeug zwischen all diesen Gewittern auf Kurs. Das wird eine holprige Landung in Kuala Lumpur.



ATL Hartsfield-Jackson



Ihr nähert euch einem der geschäftigsten Flughäfen der Welt – an Thanksgiving. So viel Verkehr habt ihr noch nie erlebt. Doch euer Treibstoffleck lässt euch keine Zeit, darüber nachzudenken. Ihr müsst euch beeilen. Schönen Feiertag (für alle außer euch)!



● PBH Paro



Diese Hügellandschaft würde man woanders Berge nennen. Ihr sollt in Bhutan landen, am Rande des Himalayas. Das enge Tal befindet sich auf zwei Kilometer Höhe und ist von zerklüfteten Bergen umgeben ...



● HND Haneda



Euer Flugkorridor wurde verkleinert. Es ist *Hanami*, das Kirschblütenfest, und viele Flugzeuge sind am Himmel zu sehen. Ihr müsst euch voll und ganz auf den Landeanflug konzentrieren.



● GIG Galeão



Die Ausläufer eines seltenen tropischen Wirbelsturms sorgen für äußerst starke Winde und einen engen Flugkorridor. Ihr habt das Zeug, diese Landung zu schaffen, obwohl eure Handflächen etwas verschwitzt sind.



● OSL Gardermoen



Die Landebahn ist zugefroren und eure Kerosinanzeige ist bereits seit 30 Minuten im roten Bereich. 150 Passagiere und Besatzungsmitglieder verlassen sich auf euch. Lasst sie nicht im Stich.



● TGU Toncontín



Wann wird in Tegucigalpa ein neuer Flughafen gebaut? Hier zu landen, ist ein Albtraum. Der Magen drehte sich euch um, als ihr euer Ziel erfahren habt. Lasst euch links zwischen den Bergen hinabsinken und tut, was immer nötig ist.



● KEF Keflavík



Als ihr die Wolken durchstoßt, findet ihr euch inmitten eines gewaltigen Schneesturms wieder. Durch den Schnee könnt ihr die Lichter der Landebahn kaum erkennen. Die Passagiere verlassen sich auf euch. Konzentrieren. Fokussieren. Landen.



● KUL Kuala Lumpur



Überall zucken Blitze am Himmel, während ihr euch nähert. Das wird ein echter Höllenritt. Ihr benötigt höchste Konzentration, um heil zum Flughafen zu gelangen. Die Zeit läuft gegen euch. *Semoga berjaya*, wie es hier heißt.



● PBH Paro



Willkommen zurück am gefährlichsten Flughafen der Welt – immerhin bei gutem Wetter. Weltweit haben nur eine Handvoll Piloten die Erlaubnis, hier zu landen. Es ist an der Zeit, euren Namen auf die Liste zu setzen ... oder auch nicht.

