



# Luft-Liner

## Die Frachthüpfper

### Bastelbogen für DECKEL



Würfel - Brettspiel von Ewald Wolfsgruber



# Luft-Liner

Die Frachthüpfper

www.bastelspiele.jimdo.com Autorenspele von Ewald Wolfsgruber

# Luft-Liner

Die Frachthüpfper

Graphiken von Julia Baumgartner



Würfel Brettspiel von Ewald Wolfsgruber



# Luft-Liner

Die Frachthüpfper

Alter	ab 6
Hirn	leicht
Glück	hoch
Zeit	25 min
Spieler	2-4

# Luft-Liner

Die Frachthüpfper





### Beginn:

Jeder Spieler erhält einen Flieger als Spielfigur, die dazugehörige Fliegerkarte und drei Aktionswürfel. Die Frachtkarten werden gemischt und offen auf die Felder der Flughafenübersicht aufgelegt. Die restlichen Frachtkarten kommen verdeckt neben den Spielplan. Vom verdeckten Frachtkartenstapel werden nun jeweils drei Karten abgehoben und offen neben das Start- und neben das Zielfeld aufgelegt. Die Aktionskarten werden gemischt und jeder Spieler erhält drei verdeckte Karten, der Rest wird verdeckt neben den Spielplan gelegt.

Für das Grundspiel brauchen wir die Wetterfelder noch nicht. Sie und die Übersichtstabelle kannst du in der Schachtel lassen. Spielt man aber doch mit ihnen so werden die Wetterfelder verdeckt auf die Wolken verteilt. Einige werden übrig bleiben.

### Frachtkarten aufnehmen:

Der jüngste Spieler beginnt. Er stellt seine Spielfigur auf das Startfeld und bestimmt ob er versuchen will eine oder zwei Frachtkarten mitzunehmen. Dann würfelt er und vergleicht seinen Würfelwurf mit dem Wert auf einem der offen ausliegenden Frachtkarten beim START-Feld. Hat er den gleichen Wert oder höher gewürfelt, darf er sich die Frachtkarte nehmen. Nun wird wieder eine neue Frachtkarte nachgezogen das wieder drei Frachtkarten beim Startfeld liegen. Hat er sich bei Beginn festgelegt zwei Frachtkarten mitzunehmen so muss er nun wieder würfeln.

**ACHTUNG! Eine jede zweite Frachtkarte die man aufnehmen möchte ist um einen Punkt teurer. D.h. für eine Frachtkarte mit Wert 2 muss man statt einer drei eine vier würfeln.**

Seine Frachtkarten legt man auf einem der vorgesehenen Plätze auf seiner Fliegerkarte. Jeder Flieger hat nur Platz für vier Frachtkarten. Hat man es geschafft seine Frachtkarten zu erwürfeln (auch hier kann man sich auch mit den passenden Aktionskarten helfen) so kann man sich auf den Weg zum Zielfeld machen. Er würfelt mit dem Würfel noch einmal und zieht am Spielplan genau so viele Felder weiter wie man gewürfelt hat.

Wenn er aber weniger würfelt und auch mit seinen Aktionskarten zu wenig hat, als er für seine Frachtkarte benötigt. Ist sein Spielzug zu ende und der nächste Spieler ist an der Reihe.

**ACHTUNG:** Aktionskarten kannst du immer vor oder nach deinem Würfelwurf einsetzen.

### Wolkenfelder:

Sie sind unsere Bewegungsfelder. Hier können beliebig viele Flieger stehen.

### Wetterfelder auf Wolken:

Spielt man mit dem Wetterfeldern so werden diese von dem ersten Flieger umgedreht der darauf landet. Die Aktionen BLITZ oder WIRBELWIND müssen sofort ausgeführt werden. Ist bei WIRBELWIND der nächste zurückliegende Flughafen schon besetzt muss du soweit retourfliegen bis du zu einem freien Flughafen kommst wo du landen kannst. Die Aktionen RÜCKENWIND, REGEN oder SCHNEE müssen erst beim nächsten Wurf berücksichtigt werden. Hier kann es passieren das man nicht weiter ziehen kann da man zu

niedrig gewürfelt hat. Der Flieger bleibt auf der Wolke stehen und sein Spielzug ist beendet. Bei SONNE passiert nichts. Genau Beschreibung findest du auf der Wetterfelder-Tabelle.

Erst wenn der letzte Flieger das Wolkenfeld verlassen hat kommt das Wetterfeld aus dem Spiel. Landen also mehrere Flieger hintereinander auf diesem Feld so müssen sie alle diese Aktion machen. Beim letzten Flieger der die Wolke verlässt wird dann das Wetterfeld vom Spielplan genommen.

### Flughafenfeld:

Um auf einem Flughafenfeld landen zu können benötigst du nicht einen genauen Würfelwurf. Der Rest verfällt einfach. Willst du nicht auf einem Flughafenfeld landen, so kannst du ihn einfach auslassen und musst ihn auch nicht bei der Bewegung mitzählen.

Damit du auf einem Flughafenfeld landen kannst musst du zuerst schauen ob überhaupt noch ein Platz auf dem Landefeld frei ist. Ist kein Platz frei so kannst du auf dem Wolkenfeld, das sich vor dem Flughafen befindet deinen Zug beenden.

Auf einem Flughafenfeld kannst du dann ein Gebäckstück gegen einen Punkt höherwertige ausliegende Frachtkarte (hier kann man sich auch mit den entsprechenden Aktionskarten helfen) tauschen und/oder auf neue Frachtkarten würfeln.

Aber Achtung, auf einem Flughafenfeld können nur eine bestimmte Anzahl von Flieger gleichzeitig stehen. Kommst du zu einem Flughafenfeld das schon besetzt ist kannst du entweder weiterfliegen, das Flughafenfeld wird nicht mitgezählt, oder du fliegst eine Warteschleife und bleibst auf dem Wolkenfeld vor dem Flughafenfeld stehen.

### Würfelaktionen:

Mit den Würfelzügen 1-4 kannst du entweder auf die Frachtkarten würfeln oder du benötigst sie für die Bewegung.

A du erhältst eine Aktionskarte und darfst nochmal würfeln. Kommst dreimal hintereinander das Symbol A so beendet das deinen Spieldurchgang und der nächste Spieler ist an der Reihe.

STERN du kannst dir aussuchen welche Aktion du vom Würfel einsetzen möchtest.

### Aktionskarten:

Genau Beschreibung findest du auf der Aktionskarte-Tabelle.

### Ende:

Das Spiel endet wenn der erste Flieger im Ziel ist. Nur die ersten zwei im Ziel dürfen sich eine Frachtkarte vom Zielfeld als Belohnung aussuchen. Dann haben die restlichen Flieger nur noch die Chance auf einem Flughafenfeld zu landen wenn sie es mit genauer Zahl erreichen würden. Sieger ist wer die meisten Punkte mit seinen Frachtkarten besitzt. Bei Gleichstand ist der Sieger, welcher die meisten höherwertigen Frachtkarten hat.

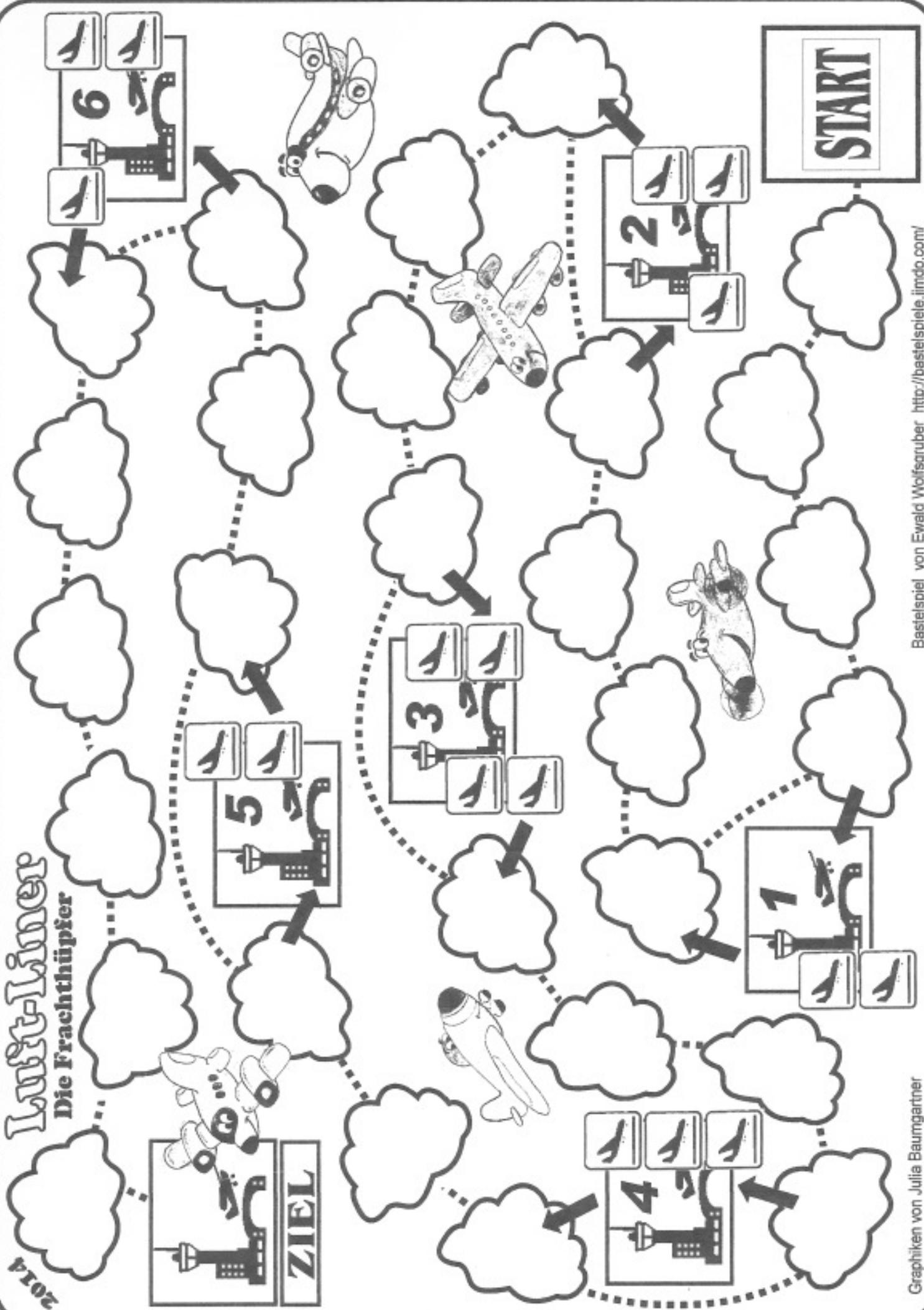
*Meinen besten Dank geht an unsere Julia Baumgartner aus dem SPIELETREFF-LINZ. Sie war so nett und hat mir die Zeichnungen für die tollen Flugzeuge zur Verfügung gestellt.*

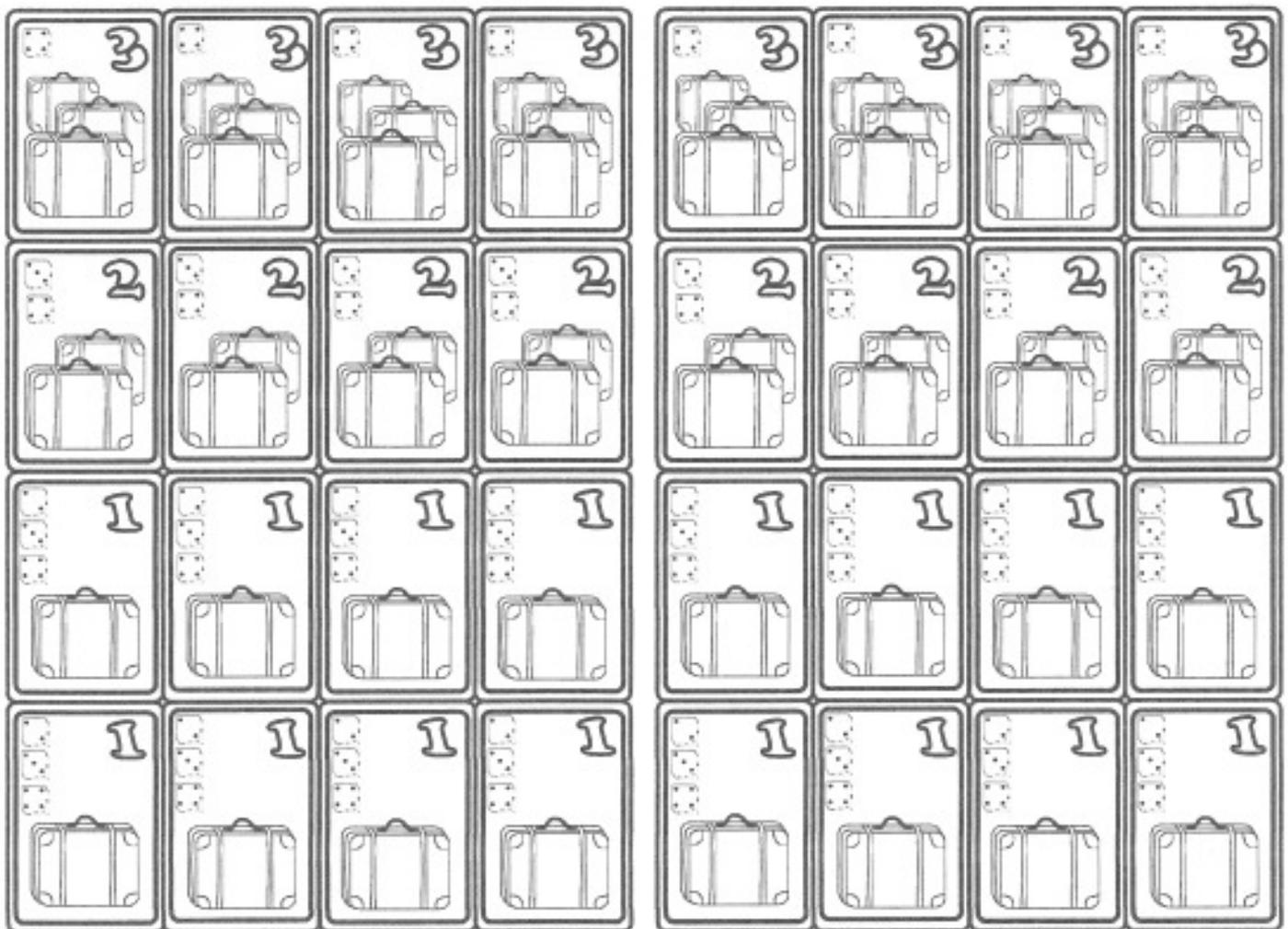


# Luft-Liner

## Die Frachthüpfier

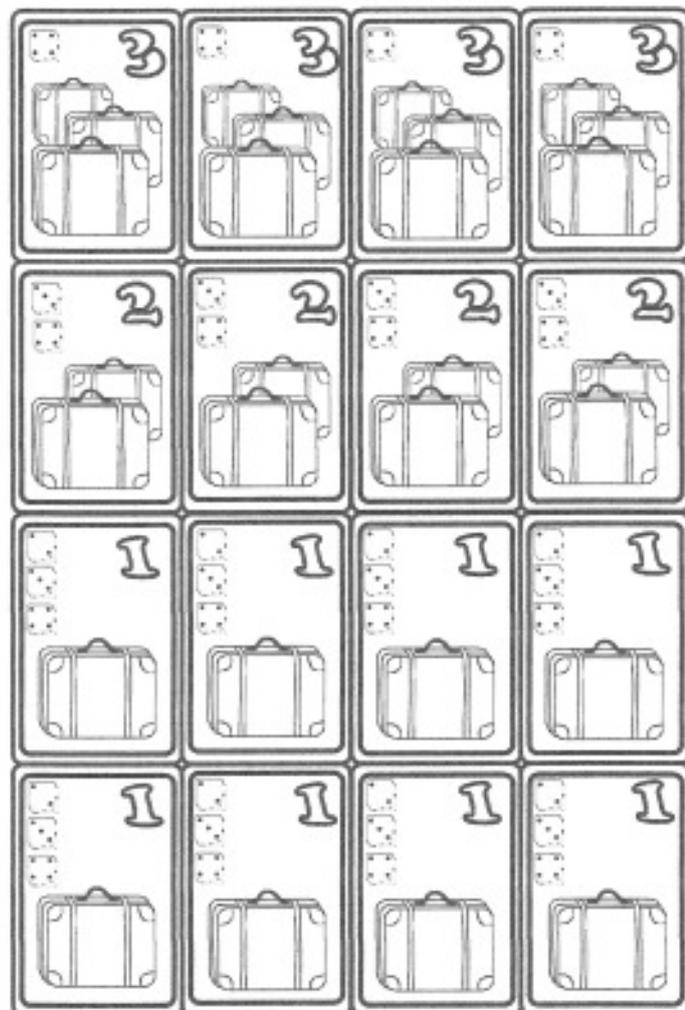
2014





Bogen für Frachtkarten

Die Frachthüpfier



Luft-Liner

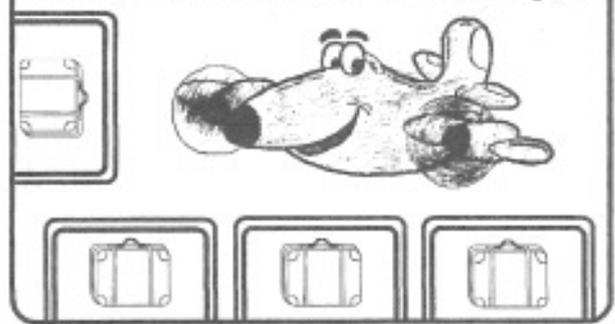


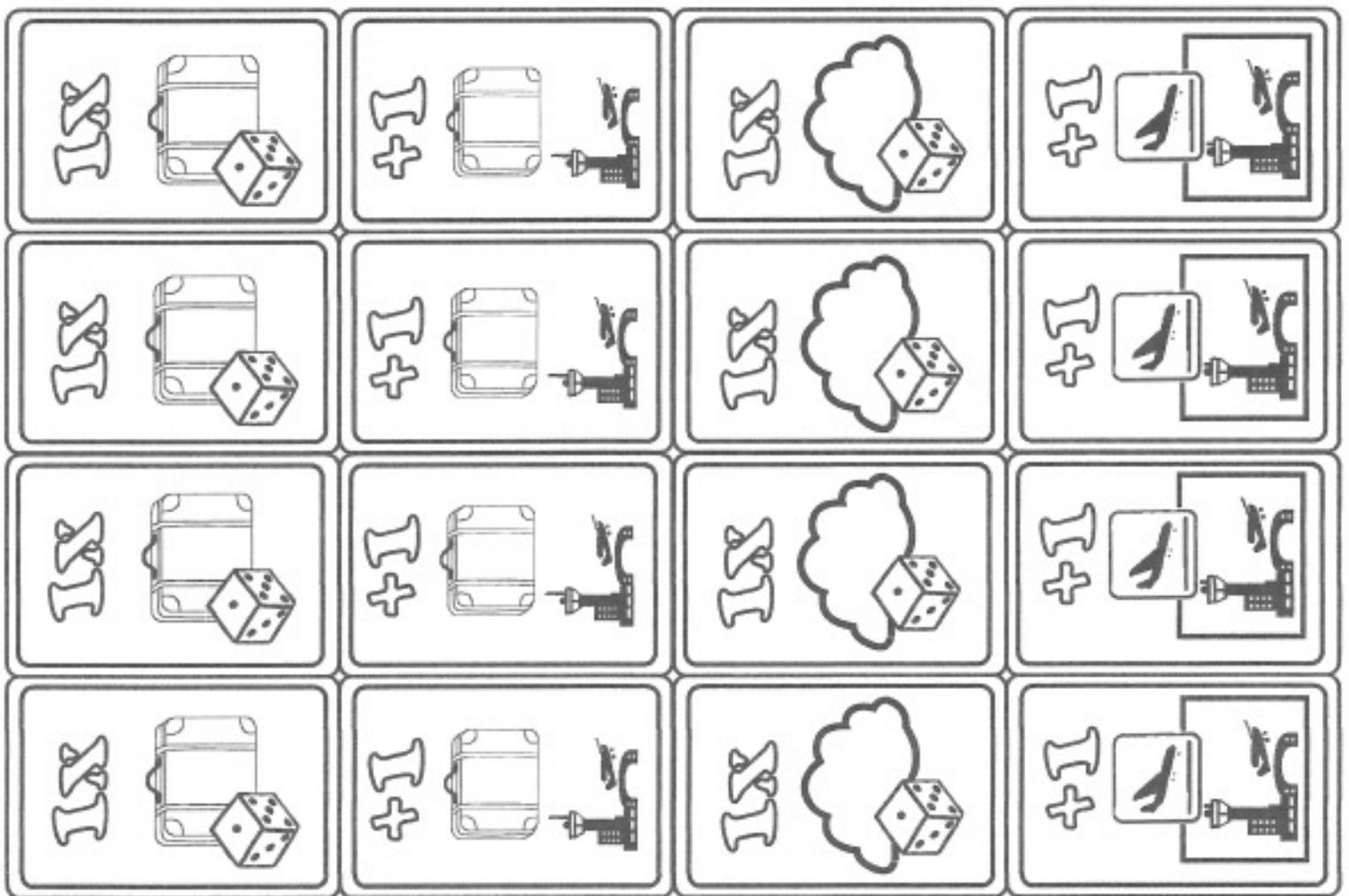
**Frachtkarten**

		Anzahl Frachtkarten ansagen, würfeln! Gleich oder höher du bekommst die Karte.
		Nicht geschafft Spielzug beendet!

Luft-Liner

Die Frachthüpfier

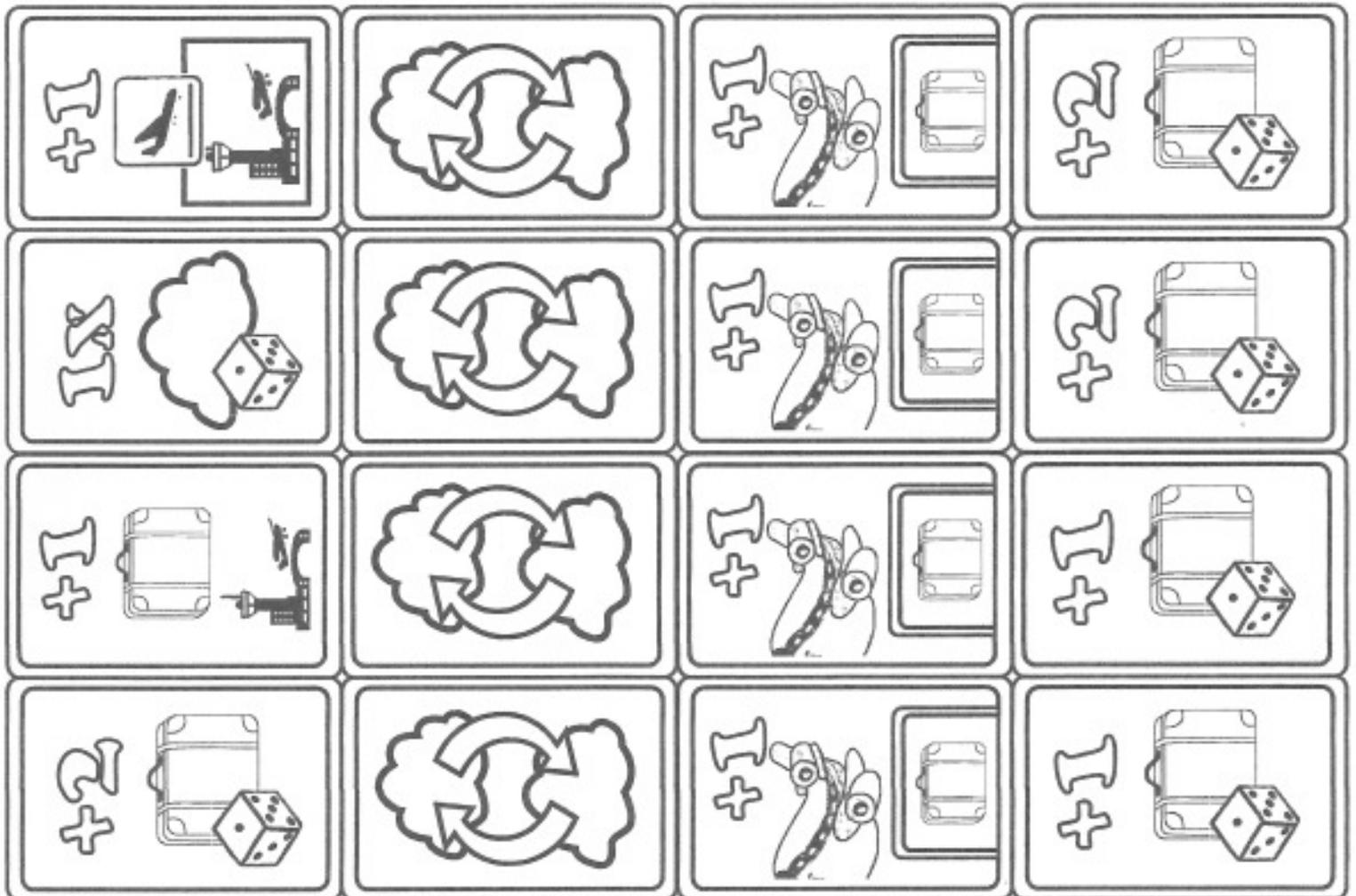




# Luft-Liner

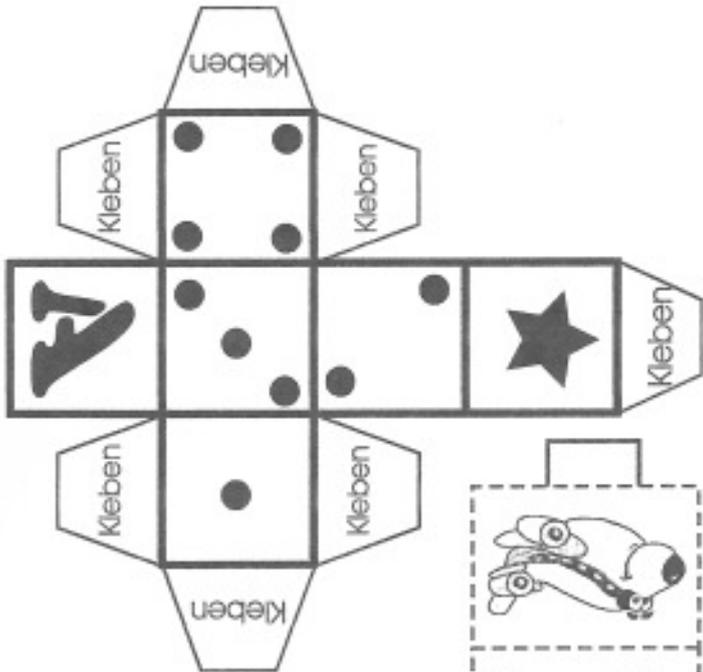
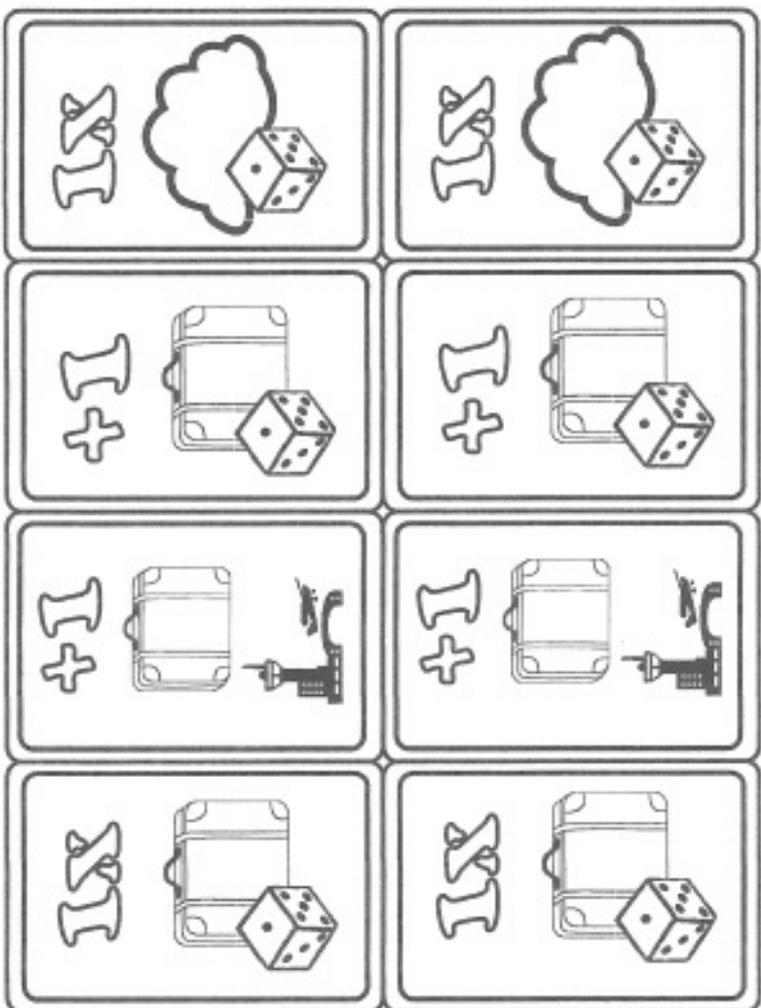
## Die Frachthüpfier

Bogen für Aktionskarten\_1



# AKTIONSKARTEN

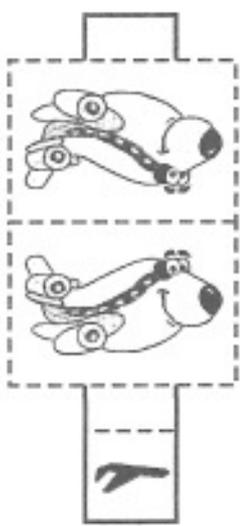
	FRACHT - Du darfst beim Fracht aufnehmen einmal nach würfeln
	FRACHT - erhöht den Wert einer Frachtkarte um einen Punkt beim Tauschen im Flughafen
	FLIEGEN - einmal nach würfeln
	FLUGHAFEN - Du hast trotz Platzmangel einen Platz im Flughafen
	FRACHT - erhöht deinen gewürfelten Frachtaufnahmewert um zwei Punkte
	FRACHT - erhöht deinen gewürfelten Frachtaufnahmewert um einen Punkt
	FLIEGEN - Du darfst den Platz zweier Flieger innerhalb von zwei Flughafen tauschen
	FRACHT - du kannst bei deinem Flieger eine Fracht mehr mitführen (pro Spieler nur eine Karte möglich)



## Luft-Liner

### Die Frachthüpfier

Bogen für Aktionskarten\_2, Würfel, Wetterfeldregel und Aktionskartenregel



<b>WETTERFELDER</b>	SONNE - keine Probleme beim fliegen!	
-1	REGEN - ein Feld weniger ziehen als gewürfelt	
-2	SCHNEE - zwei Felder weniger ziehen als gewürfelt	
+2	RÜCKENWIND - zwei Felder mehr ziehen als gewürfelt	
	WIRBELWIND - sofort zurück zum nächsten Flughafen	
	BLITZ - du verlierst ein Gebäckstück	

# Luft-Liner

**Die Frachthüpfier**

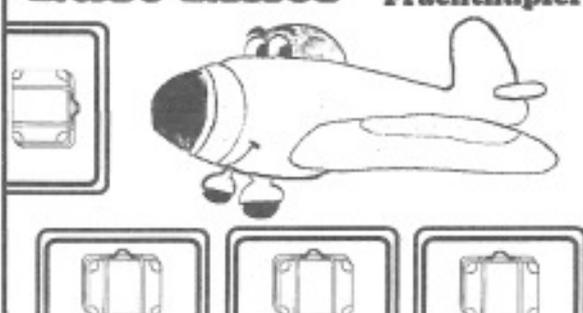
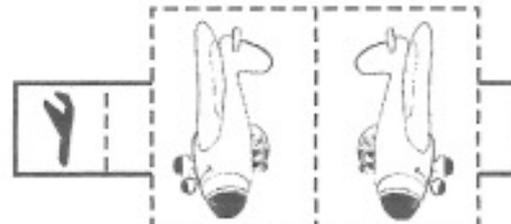
## FLUGHAFEN ÜBERSICHT

1	?	?	
2	?	?	?
3	?	?	?
4	?	?	
5	?	?	?
6	?	?	

Frachtkarten offen auf die ? Felder auslegen!  
Leere ? sofort wieder auffüllen solange bis  
Frachtkartenstapel aufgebraucht ist.

### Luft-Liner

**Die Frachthüpfier**

### Luft-Liner

**Die Frachthüpfier**  
Bogen für Flughafenübersicht





# Luft-Liner

## Die Frachthüpf

### Bastelbogen für BODEN



## Die Frachthüpf



## Luft-Liner

### Die Frachthüpf



#### Spielablauf:

Bei Luft-Liner, die Frachthüpf müssen die Spieler möglichst hochwertige Frachtkarten mit ihren Flugzeugen auf dem Weg vom Startfeld zum Zielflughafen bringen.

Ob man einen Zwischenstopp auf einen Zwischenflughafen macht oder doch lieber weiterfliegt, das hängt jeweils vom eigenem Taktieren ab.

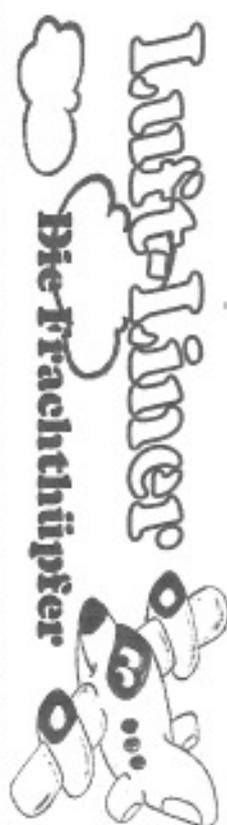
Aber um seinen Laderaum voll zu bekommen muß man schon Zwischenlandungen in Kauf nehmen, vielleicht hat man ja Glück und man kann eine höhere Frachtkarte eintauschen und seinen Ladung doch verbessern.

Der Würfel macht eh was er will, doch mit den Aktionskarten läßt sich das Würfelglück schon wieder etwas besser lenken.

Aber was nützt die ganze Taktik wenn sich eine Sturmfront ansagt und man mitten durch fliegen muß? Da kann es schon mal vorkommen das man Fracht verliert.

Noch schlimmer ist es, wenn sich der erste Flieger dem Ziel nähert und es zum höllischen Endsprint kommt! Nützen mir noch meine zurückgehaltenen Aktionskarten etwas? Jetzt erhält die Platztaschkarte ihren wahren Wert. Kann man sich noch an die Spitze kämpfen oder hat man seine Taktik zu spät eingesetzt?

Na dann, viel Spaß über den Wolken!



Würfel - Brettspiel von Ewald Wolfsgruber

Alter	ab 6
Hirn	leicht
Glück	hoch
Zeit	25 min
Spieler	2-4

Würfel - Brettspiel von Ewald Wolfsgruber

