

AIRLINES

Doel van het spel

De spelers proberen meerderheidsaandeelhouder te worden in de meest lucratieve luchtvaartmaatschappijen. De speler die op deze manier de meeste zegepunten verzamelt, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ Op het spelbord staat het Noordamerikaanse continent afgebeeld met een fictief netwerk van vliegroutes. De vertrekplaatsen van de 9 luchtvaartmaatschappijen zijn aangeduid met een vlag en 3 letters als initialen. De felrode cirkels stellen steden met luchthavens voor. Tussen de steden lopen vaste vliegroutes die voorzien zijn van één tot drie kleine cirkels met daarin cijfers. Deze cijfers geven aan hoeveel een speler moet betalen om deze route te mogen gebruiken. Er zijn 5 verschillende netwerken van vliegroutes. Elk netwerk heeft zijn specifieke grafische voorstelling en geografische ligging (gegolfd lijn : rand ; puntlijn : oosten ; streeplijn : noordwesten ; dubbele streep : zuidwesten ; en dikke lijn : noordoosten van het spelbord).
- ⇒ Met de 84 aandeelkaarten kunnen de spelers aandelen verwerven in de 9 luchtvaartmaatschappijen. Op elke aandeelkaart staat vermeld hoeveel aandeelkaarten er van de betrokken maatschappij voorhanden zijn, welke initialen en welke kleur de maatschappij heeft.
- ⇒ Op de 42 routekaarten staat steeds een waarde van 1 tot en met 14 afgebeeld. De rand van de kaart geeft aan tot welk van de 5 netwerken de kaart behoort.
- ⇒ De 3 waardebepalingskaarten onderbreken het spel en veroorzaken een puntenbepaling.
- ⇒ Elke speler ontvangt één van de 6 overzichtskaarten. Een overzichtskaart geeft aan op welk van de 5 netwerken elk van de 9 luchtvaartmaatschappijen mag vliegen. Op de rugzijde van de kaart staat informatie vermeld over de kleur van een maatschappij, het aantal aandeelkaarten en het aantal markeringsstenen dat er van die firma beschikbaar.
- ⇒ Met de 135 markeringsstenen worden de vliegroutes van de 9 luchtvaartmaatschappijen aangeduid. Elke maatschappij beschikt over een verschillend aantal markeringsstenen. Het exacte aantal staat per maatschappij afgebeeld op de overzichtskaart. De aandeelkaarten en de markeringsstenen van eenzelfde maatschappij dragen dezelfde kleur. De markeringsstenen worden op één zijde voorzien van een klevertje (sabotage : zie verder).
- ⇒ Zodra er tijdens het spel een waardebepalingskaart te voorschijn komt, dient er beroep gedaan te worden op pen en de bijgevoegde bloknote. De scoreformulieren vergemakkelijken het noteren van de behaalde punten.

Spelvoorbereiding

- ⇒ De 3 waardebepalingskaarten worden voorlopig opzij gelegd. De aandeelkaarten en de routekaarten worden afzonderlijk geschud. Elke speler ontvangt **5 aandeelkaarten** en **3 routekaarten** die hij ter hand neemt. Nog eens 5 aandeelkaarten worden zichtbaar naast het spelbord klaargelegd. De resterende aandeelkaarten worden samengevoegd met de 3 waardebepalingskaarten, grondig geschud en vervolgens als een verdeckte stapel naast de 5 zichtbaar liggende aandeelkaarten gelegd. Eén speler houdt zich bezig met de markeringsstenen, een andere speler bekommert zich om het scoreblok. Hij begint het spel, de andere spelers volgen in uurwijzerzin.

Spelverloop

- ⇒ Telkens een speler aan de beurt is, kan hij kiezen uit 3 mogelijke acties : ① een luchtvaartmaatschappij oprichten, ② het netwerk van vliegroutes verder uitbreiden of ③ aandeelkaarten uitspelen en eventuele sabotage plegen. Een speler mag slechts één actie uitvoeren ! Als een waardebepalingskaart van de verdeckte actiestapel omgedraaid of genomen wordt, komt het aan de hand van de zichtbaar op tafel liggende meerderheden in luchtvaartmaatschappijen tot een waardebepalingskaart. In totaal zijn er 4 waardebepalingskaarten : 3 door de waardebepalingskaarten en één op het einde van het spel.
 - ① **Een luchtvaartmaatschappij oprichten** : Om een maatschappij op te richten, **moet** een speler een willekeurig aantal aandeelkaarten van één bepaalde maatschappij uit zijn hand zichtbaar voor zich op tafel leggen. Belangrijk hierbij is dat de betrokken maatschappij op dat moment nog niet in het spel is, m.a.w. er is nog geen andere speler die reeds aan-

deelkaarten van de betrokken maatschappij voor zich op tafel heeft liggen.

Vervolgens **moet** de speler het netwerk der vliegroutes beginnen en een overeenkomstige routekaart uitspelen. De eerste vliegroute moet verbonden zijn met de vertrekplaats van de luchtvaartmaatschappij die gesticht werd. De waarde op de routekaart moet gelijk of hoger zijn dan de laagste getal dat zich onafgedekt op een vliegroute bevindt. Het getal wordt door een markeringssteen in de kleur van de zopas gestichte maatschappij afgedekt. Bovendien wordt er een tweede markeringssteen op de vertrekplaats van de maatschappij gelegd. Als een speler een nieuwe maatschappij heeft gesticht en uitgebreid met een eerste vliegroute, dan **ontvangt** hij op het einde van zijn beurt **één aandeel- en één vliegroutekaart**. Zodra alle maatschappijen gesticht zijn, vervalt deze actie.

② **Het netwerk van vliegroutes uitbreiden** : Een speler die een netwerk van vliegroutes wil uitbreiden, **moet** eerst een vliegroutekaart nemen van de verdeckte stapel. Speelt hij vervolgens een routekaart uit, dan **mag** hij het netwerk van vliegroutes van een willekeurige luchtvaartmaatschappij - dus ook één waarvan hij eventueel geen aandelen heeft - uitbreiden. In ruil hiervoor **ontvangt** hij **één nieuwe aandeelkaart**. Een speler is na het nemen van een routekaart niet verplicht om een (andere) routekaart uit te spelen. Desondanks mag hij het zojuist ontvangen routekaartje behouden. Op deze manier is het mogelijk om tijdens een beurt meer dan 3 routekaarten in de hand te hebben. Beslist een speler om geen routekaartje uit te spelen, dan ontvangt hij geen nieuwe aandeelkaart.

③ **Aandelen uitspelen** : Een speler mag zo veel aandeelkaarten van eenzelfde luchtvaartmaatschappij uit zijn hand uitspelen als hij zelf wil. Hij legt ze goed zichtbaar voor alle spelers voor zich op tafel. Legt een speler slechts één aandeelkaart, dan mag hij bovendien **sabotage** plegen. Door een aandeelkaart uit te spelen **ontvangt** een speler **geen nieuwe aandeel- of vliegroutekaart**.

⇒ **Het netwerk** : De uitbreiding van een netwerk door een routekaart uit te spelen, is alleen tijdens de acties 'luchtvaartmaatschappij stichten' of 'netwerk uitbreiden' mogelijk. Om een netwerk succesvol uit te breiden dient aan de volgende voorwaarden voldaan te zijn :

- * het netwerk op het spelbord en dat op de routekaart moet overeenstemmen
- * de gekozen luchtvaartmaatschappij moet deze vliegroute ook mogen gebruiken
- * de gekozen vliegroute moet over minimaal één vrije getalcirkel beschikken
- * de waarde van de uitgespeelde routekaart moet even hoog of hoger zijn dan de laagste waarde op de gekozen vliegroute
- * de vliegroute moet in directe verbinding staan met een reeds bestaande vliegroute van de betrokken luchtvaartmaatschappij
- * de maatschappij moet nog over minimaal één markeringssteen beschikken. Zijn alle markeringsstenen opgebruikt, dan kan een vliegroute niet meer verder uitgebreid worden

Als aan alle bovenvermelde voorwaarden voldaan is, ontvangt de speler een markeringssteen van de maatschappij. Deze moet steeds - onafhankelijk van de waarde op de uitgespeelde routekaart - op het laagste vrije cijfer van de gekozen vliegroute gelegd worden. Uitgespeelde routekaarten worden op een aflegstapel gelegd die indien nodig opnieuw geschud wordt en herbruikt.

In een verder stadium van het spel kan het gebeuren dat er onbruikbare routekaarten ontstaan. Het gaat dan meestal om routekaarten met een lage waarde die op het spelbord reeds bezet zijn door een markeringssteen. Een speler die onbruikbare routekaarten bezit, mag deze bij het begin van zijn beurt afleggen en wisselen tegen routekaarten van de verdeckte stapel. De onbruikbare routekaarten verdwijnen uit het spel.

⇒ **Aandeelkaarten** : Als een speler een aandeelkaart mag nemen, kan hij één van de 5 zichtbaar op tafel liggende aandeelkaarten nemen of de bovenste verdeckte kaart van de stapel. Als hij één van de 5 zichtbare kaarten neemt, wordt de vrijgekomen plaats onmiddellijk ingenomen door een kaart van de stapel. Is de stapel opgebruikt, dan kan er alleen nog gespeeld worden met de zichtbaar liggende kaarten.

⇒ **Passieve luchtvaartmaatschappijen** : Het is mogelijk dat luchtvaartmaatschappijen niet gesticht kunnen worden omdat alle vliegroutes naar de plaats waar deze maatschappij gevestigd is, bezet zijn door markeringsstenen van andere maatschappijen. Een maatschappij die geen enkele markeringssteen kan plaatsen, is een passieve luchtvaartmaatschappij. De aandelen van deze maatschappij zijn waardeloos en kunnen door de spelers noch afgelegd, noch ingeruild worden. Bevinden er zich onder de 5 zichtbaar op tafel liggende routekaarten één of meer aandelen van passieve maatschappijen, dan mag de speler die aan de beurt is bij het begin van zijn beurt één van deze kaarten verwijderen uit het spel en vervangen door een nieuwe van de stapel. Is de stapel opgebruikt, dan worden alle waardeloze aandeelkaarten van passieve maatschappijen onmiddellijk uit het spel verwijderd.

⇒ **Sabotage** : Als een speler tijdens de actie 'aandeelkaarten uitspelen' slechts één aandeelkaart uitspeelt, mag hij - moet niet - bijkomend sabotage plegen. Een speler die sabotage pleegt, neemt één markeringssteen van een luchtvaartmaatschappij naar keuze (niet van het spelbord) en zet deze met het kleefpunt naar boven op een willekeurig vrij getalcirkel. Er dient vol-

daan te worden aan twee voorwaarden :

- _ sabotage-markeringsstenen mogen uitsluitend op getalcirkels met een minimale waarde van 5 gezet worden ;
- _ op elke vliegroute mag er zich maximaal één sabotage-markeringssteen bevinden

Door sabotage wordt de kracht van een maatschappij met één markeringssteen verminderd en wordt het rendement van een vluchtroute beperkt.

⇒ **Waardebepaling** : Zodra een waardebepalingskaart omgedraaid of genomen wordt, komt het onmiddellijk tot een waardebepaling. De enige voorwaarde is dat elke speler minimaal één maal aan de beurt is geweest. Mocht niet aan deze voorwaarde voldaan zijn, dan wordt de waardebepalingskaart terug in de verdeckte stapel gestopt en geschud. In totaal zijn er 4 waardebepalingen : 3 door de waardebepalingskaarten en één op het einde van het spel als alle (dus ook de zichtbaar liggende) aandeelkaarten opgebruikt zijn.

De waarde van een maatschappij is afhankelijk van het aantal markeringsstenen dat ervan op het spelbord ligt. Elke markeringssteen levert één punt op. Sabotage-markeringsstenen leveren natuurlijk geen punten op. De speler met de meeste aandelen van een luchtvaartmaatschappij - meerderheidsaandeelhouder - ontvangt de volledige puntenwaarde van de maatschappij. De speler met de op één na meeste aandeelkaarten van de luchtvaartmaatschappij ontvangt de afgeronde helft van de punten die de maatschappij opleverde. De behaalde punten worden genoteerd. Bij de bepaling van de meerderheden, wordt alleen rekening gehouden met de aandeelkaarten die zichtbaar voor de spelers op tafel liggen, niet met de handkaarten ! Na de waardebepaling krijgt de speler voor de door hem getrokken waardebepalingskaart een nieuwe aandeelkaart van de stapel of wordt een nieuwe aandeelkaart zichtbaar op tafel gelegd van de stapel.

Bijzonderheden bij de waardebepaling :

- * Als slechts één speler aandelen heeft van een maatschappij die gewaardeerd wordt, dan ontvangt hij zowel de punten van de meerderheids aandeelhouder als die van de op één na meerderheids-aandeelhouder.
- * Bezitten twee of meer spelers de meeste aandeelkaarten, dan worden de door de meerderheids-aandeelhouder en de op-één-na-meerderheids-aandeelhouder samengeteld en gedeeld door het aantal spelers dat de meeste aandelen heeft. Andere spelers krijgen niets.
- * Als er één meerderheids-aandeelhouder is en er zijn meerdere spelers die de op één na meeste aandelen hebben, dan worden de punten voor de op-één-na-meerderheids-aandeelhouder onder deze laatsten verdeeld.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra de laatste aandeelkaart - dus ook de 5 zichtbaar op tafel liggende aandeelkaarten - opgebruikt werd. Er vindt een laatste waardebepaling plaats. De speler die na 4 waardebepalingen de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

AIRLINES		
Abacus	Moon, Alan R.	1990
2 - 6 spelers	vanaf 12 jaar	90 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1997