

Letzte Runde

Wird der Passagierkartenstapel während eines Spielzuges leer, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Passagierkartenstapel. Beginnend mit dem Spieler nach dem aktiven Spieler beginnt dann die letzte Runde.

Jeder Spieler hat in der letzten Runde noch einen Spielzug. Das heißt der Spieler, bei dem der Kartenstapel leer wurde, macht den letzten Spielzug. Im Fall, dass ein Spieler einen Extrazug erhält, da er drei oder mehr Karten erhalten hat, haben die anderen Spieler trotzdem ihren letzten Spielzug im Anschluss.



Besondere Regel für die letzte Runde

- In der letzten Runde ändern sich folgende Regeln:
- Zu Beginn des Spielzuges kann ein Spieler sich entscheiden die sechs ausliegenden Passagierkarten komplett abzuwerfen und sechs neue Karten auf die Gepäckannahme zu legen. Reservierte Karten werden jedoch nicht abgeworfen.
 - Es können keine Karten mehr reserviert werden.

Spielende und Punktwertung

Nach dem Ende der letzten Runde endet das Spiel. Die Spieler zählen alle Punkte ihrer Passagierkarten zusammen und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

- Die Punkte werden wie folgt zusammengerechnet:
- Alle Flugmeilen der im Spiel errungenen Passagiere werden zusammengezählt
 - Alle kompletten Trios (drei Karten der gleichen Sorte) sind zusätzlich 30000 Flugmeilen wert

Trio Passagiere der gleichen Sorte haben denselben Aufkleber auf ihrem Koffer



Trio Passagiere der gleichen Sorte haben den selben Aufkleber auf ihrem Koffer

	マニアトリオ ENTHUSIAST TRIO Das Enthusiasten-Trio	ボードゲーマー、ボードゲーマー、アニメおたく BOARD GAMER, BOARD GAMER, ANIME OTAKU Brettspieler, Brettspieler, Anime Fan
	学者トリオ SCHOLAR TRIO Gelehrten-Trio	民俗学者、考古学者、大学教授 FOLKLORIST, ARCHAEOLOGIST, PROFESSOR Ethnologe, Archäologie, Professor
	俳優トリオ ACTOR TRIO Schauspieler-Trio	ハリウッドスター、カンフースター、韓流スター HOLLYWOOD STAR, KUNG FU STAR, KOREAN STAR Hollywood Star, Kung Fu Star, Koreanischer Star
	カクテルトリオ COCKTAIL TRIO Cocktail-Trio	ビール職人、バーテンダー、ホテルマン BEER BREWER, BARTENDER, HOTELIER Bierbrauer, Barmann, Hotelier
	球技トリオ BALL GAME TRIO Ballspiel-Trio	テニス選手、サッカー選手、バレーボール選手 TENNIS PLAYER, SOCCER PLAYER, VOLLEYBALL PLAYER Tennispieler, Fußballer, Volleyballer
	スパイトリオ SPY TRIO Spion-Trio	M I 6, K G B, C I A SECRET AGENT, SECRET AGENT, SECRET AGENT MI6, KGB, CIA
	原人トリオ PRIMITIVE MAN TRIO Steinzeit-Trio	ネアンデルタール人、イエティ、ビッグフット NEANDERTHAL, YETI, BIGFOOT Neandertaler, Yeti, Bigfoot



Age 8+
2,3,4
50min.

Ab 8 Jahren
Für 2 - 4 Spieler (4 sind am besten)
50 - 60 Minuten



Air Alliance

In Air Alliance übernehmen die Spieler die Rolle des Managements einer Fluggesellschaft und schicken Flugzeuge und Passagiere um die Welt. Dabei müssen die Spieler abwägen zwischen der Economy-Class, die es leichter macht eine Landerlaubnis zu erhalten und der First-Class, die zwar viele Punkte bringt, aber unflexibel ist. Auch das Gepäck der vielen Passagierkarten muss geschickt organisiert und transportiert werden. Nur wer dies alles geschickt handhabt, hat das Zeug zum Topmanager! Allerdings besitzt die eigene Fluggesellschaft alleine nicht alle Flughäfen. Um die Konkurrenz zu überholen und die meisten Passagiere um die Welt zu befördern, muss man Codesharing betreiben und Allianzen gründen. Eine Air Alliance.

Spielinhalt

Spielbrett 1 Spielbrett	Spielsteine 3 Spielsteine in jeweils 4 Farben	Passagierkarten 60 Passagierkarten	Boardingpässe 4 Boardingpässe in 4 unterschiedlichen Farben
Flugzeuge 5 Sets Flugzeuge in sieben Farben	Regelüberblick 4 x Regelüberblick		

~ Für meinen Vater, Hideyuki Nomura, der mich den Spaß am Spieldesign lehrte. ~
Spieldesign, Grafikdesign, Illustrationen: Akio Nomura
Boxcover Illustration: Anton Balazh / Shutterstock (mit Erlaubnis von Shutterstock.com)
Mit der Hilfe von: Waka Suzuki, Masumi Nomura
Besonderer Dank geht an alle, die beim Testspielen geholfen haben
Deutsche Übersetzung: Philip Lindemer
Alle in diesem Spiel vorkommenden Personen sind frei erfunden und haben keinen Bezug zur Realität.
©2015 ROUTE ELEVEN All Rights Reserved.

Bitte besucht unsere Webseite für weitere Informationen.
ROUTE ELEVEN CO.,LTD
2f, Shinwa-bldg, 6-11-4, Shinbashi, Minato-ku, Tokyo
105-0004 JAPAN info@route11.co.jp
<http://www.route11.co.jp>

Gepäckannahme

In Air Alliance erhält ein Spieler Punkte, wenn er entsprechend den Passagierkarten Flugzeuge von einem anderen Flughafen bewegt. Es gibt drei Arten von Flughäfen. Wenn während des Spiels ein Flugzeug abhebt, werden die Positionen der anderen Flugzeuge wie folgt angepasst.

Y-Flughäfen
Es können bis zu drei Flugzeuge aller Farben darauf landen. Das Flugzeug auf dem Schnittpunkt kann erst starten, sobald eine der beiden Landebahnen frei ist.

Umgedrehtes Y-Flughäfen
Es können bis zu drei Flugzeuge aller Farben darauf landen. Solange sich ein Flugzeug auf 01 befindet, können die anderen beiden Flugzeuge nicht starten.

V-Flughäfen
Es können bis zu zwei Flugzeuge einer bestimmten Farbe darauf landen. (Im Bsp. links nur die Flugzeuge () starten. Beide Flugzeuge können jedoch jederzeit starten.)

Landrangfolge
Name
Flughafen Code
Es gibt vier Bereiche: A, E, U und M. Auf denen mit Nummern 1, 2, 3 dürfen alle Flugzeuge landen; auf denen mit 4, 5, 6 nur bestimmte Flugzeuge landen darf.

Hebt das Flugzeug auf 01 ab, wird das Flugzeug auf 02 ab, wird das Flugzeug auf 01 bewegt.

Hebt das Flugzeug auf 01 ab, wird das Flugzeug auf 02 ab, wird das Flugzeug auf 01 bewegt.

Hebt das Flugzeug auf 01 ab, wird das Flugzeug auf 02 ab, wird das Flugzeug auf 01 bewegt.

7. Vom Passagierstapel werden die obersten sechs Karten aufgedeckt und von links aus gesehen nebeneinander auf die Felder der Gepäckannahme gelegt.

8. Die Zugreihenfolge wird festgelegt. Der Spieler, der als letztes geflogen ist, wird zum Startspieler. Im Uhrzeigersinn von ihm ausgehend sind die anderen Spieler Nr. 2, Nr. 3 und Nr. 4.

9. Beginnt mit dem Startspieler legen nun die Spieler abwechselnd eines ihrer Flugzeuge auf die Landebahn eines Flughafens der farbige (A1-A2-A3, E1-E2-E3, U1-U2-U3, M1-M2-M3) bis jeder Spieler alle seine Flugzeuge gelegt hat. Es können dabei auf einem Flughafen maximal drei Flugzeuge pro Flughafen. Beim Platzieren der Flugzeuge hat die Position des Flugzeugs Vor- und Nachteile. Die Flughäfen werden später noch genauer erläutert.

10. Die roten, gelben, blauen und grünen Flugzeuge gehören den Spielern. Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und nimmt alle Komponenten seiner Farbe.

11. Die schwarzen, weißen und lila Flugzeuge gehören keiner Firma eines Spielers an sondern sind NSA (Nicht-Spieler-Airlines).

12. Jeweils ein Flugzeug jeder Farbe neben das Spielbrett legen. Die anderen Flugzeuge werden später mit der Aktion "Allianz" benutzt.

13. Die Passagierkarten verdeckt mischen und den Stapel neben die "Gepäckannahme" legen.

14. Das Spielbrett auslegen.

15. Die Flugzeuge
4 Spieler: 3 Flugzeuge
2-3 Spieler: 4 Flugzeuge
3 Spielsteine

16. Ein Boardingpass
Ein Boardingpass
Alle Spieler haben das gleiche Material (in ihrer Farbe).

17. Die Flughäfen der NSAs haben ein Stern-Symbol.
Das Flugzeug wird auf eine beliebige der zwei Landebahnen gestellt.

M4 ARABIA	A4 SEUL	Rocky	Arabien
M5 SAVANNAH	A5 HIMALAYA	Mexiko	Savanne
M6 CASABLANCA	A6 OCEANIA	Brazilien	Casablanca
E4 SCANDINAVIA	E5 DANUBE	Sibirien	Skandinavien
E6 SIBERIA	Donau		

Spielvorbereitung

PHASE 0 ALLIANCE

Diese Phase wird nur dann ausgeführt, wenn sich auf dem Boardingpass drei Codesharing Spielsteine (Flugzeuge) befinden. Sollte dies nicht der Fall sein, oder der Spieler möchte keine Allianz eingehen, wird stattdessen die Phase 1: Spielstein-Aktion durchgeführt.

Wenn ein Spieler eine Allianz mit einer NSA eingeht, erhält er das Recht, die Flugzeuge dieser NSA zu benutzen. Dadurch erhält der Spieler Vorteile in Phase 1: Spielstein-Aktion.

Befindet sich auf jedem der drei Codesharing Felder des Boardingpass des aktiven Spielers ein Codesharing Spielstein (Flugzeug) der gleichen Farbe, kann er eine Allianz mit der NSA der entsprechenden Farbe eingehen (kein Zwang).

Beispiel: Der Spieler kann eine Allianz mit mit der NSA bilden.



Beispiel: Der Spieler kann eine Allianz mit der oder der NSA bilden oder mit beiden.



Allianz bilden...?

Bildet ein Spieler eine Allianz, kann er in Phase 1: Spielstein-Aktion alle NSA benutzen, die derselben Allianz angehören wie er selbst.



Die Allianzangehörigkeit wird dadurch angezeigt, dass ein Flugzeug der eigenen Farbe auf das Allianz Areal gesetzt wird.

In diesem Fall können die Spieler die NSA benutzen.

Die Spieler können die NSA nicht benutzen.

Eine Allianz eingehen

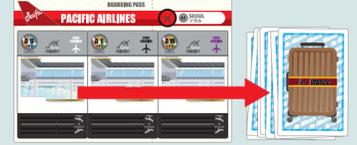
Es können die Flugzeuge benutzt werden, die zu Spielbeginn zur Seite gelegt wurden oder sich bereits auf einem Allianz Areal befinden, nicht jedoch Flugzeuge, die sich auf Flughäfen befinden.

1 Der Spieler setzt ein eigenes und ein Flugzeug der NSA, mit der er eine Allianz geschlossen hat, auf ein Allianz Areal. Ein Spieler ist in einer Allianz mit allen NSAs mit denen er sich ein Allianz Areal teilt.



Flugzeuge, die sich auf einem Allianz Areal befinden auf dem keine NSA Flugzeuge sind, werden entfernt.
Auf einem Allianz Areal können sich maximal 4 Flugzeuge befinden. Gibt es kein Allianz Areal auf das das eigene und ein NSA Flugzeug gesetzt werden können, kann keine Allianz eingegangen werden.

2 Sobald eine Allianz gebildet wurde, werden alle Passagierkarten auf dem Boardingpass des Spielers, der die Allianz gebildet hat, verdeckt neben den Boardingpass gelegt. Diese sind zum Spielende Punkte wert.



Damit ist die Allianz geschlossen und ab sofort gültig. Der Spieler geht nun zu Phase 1: Spielstein-Aktion über.

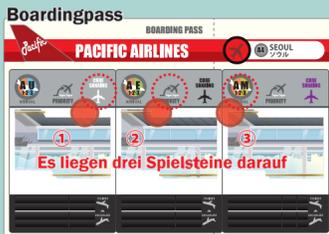
PHASE 1 MARKER ACTION

Normalerweise beginnt ein Spielzug mit dieser Phase.

Der Spieler setzt seine Spielsteine auf seinen Boardingpass und bewegt seine Flugzeuge. Fliegt er dabei die Flughäfen an, die auf den Passagierkarten der Gepäckannahme angegeben sind, erhält er die entsprechenden Passagierkarten.

<Spielstein-Aktion Beispiel>
Die folgende Abbildung erklärt die Benutzung und Bedeutung des Boardingpasses, Karten und Flughäfen.

Gepäckannahme



Startort
POLYNESIA
CANNES
TOKYO

Zielort
CANNES
TOKYO
POLYNESIA

Fliegt ein Spieler z. B. von A → B → C, erhält er alle Karten, die verlangen, dass man von A → B, B → C, als auch A → C fliegt.

Passagierkarten auf der Gepäckannahme werden sofort aufgefrischt.

Passagierkarten auf der Gepäckannahme werden, sobald sie ein Spieler zu sich nimmt, sofort aufgefrischt. Die Karte am weitesten rechts wird nach links aufgeschoben und dann vom Stapel neue Karten hinzugefügt.



(Geht der Kartenstapel leer, bitte „Der letzte Spielzug“ lesen)

Spielstein-Aktionen

Die drei Spielsteine werden auf den Boardingpass gelegt, um drei Aktionen durchzuführen. (Einer von den drei Spielsteinen kann auch auf eine Passagierkarte auf der Gepäckannahme gelegt werden, um die Karte bis zum nächsten Spielzug zu reservieren)

[A] Ein Flugzeug auf dem Spielbrett bewegen

Um ein Flugzeug zu bewegen, wird ein Spielstein auf ein Flugsymbol auf dem Boardingpass oder einer Passagierkarte, die sich auf dem Boardingpass befindet, gelegt.

Beispiel für einen Boardingpass mit drei Spielsteinen



Im Verlaufe des Spiels ändern sich durch die Passagierkarten auf dem Boardingpass die Flugsymbole.



Die Passagierkarten, die ein Spieler in dieser Phase erhält, werden von den anderen Karten des Spielers getrennt aufbewahrt und erst in Phase 3: Flugkontrolle auf den Boardingpass gelegt.

Die Flugsymbole

Landeerlaubnis für festgelegten Flughafen	Der Spieler kann sein Flugzeug auf dem vom Symbol festgelegten Flughafen landen lassen (hier: Seoul)
Areal Landeerlaubnis	Der Spieler kann sein Flugzeug auf einem Flughafen der gleichen Farbe wie das Symbol landen lassen.
Priorität Start/Landeerlaubnis	Der Spieler wählt einen Flughafen und tauscht die Position von zwei beliebigen Flugzeugen auf diesem aus.
Codesharing	Der Spieler kann ein NSA Flugzeug der gleichen Farbe wie das Symbol benutzen. (Im Fall von zwei Farben eines von beiden) Um das Flugzeug zu benutzen, darf die NSA allerdings keiner Allianz angehören. Das NSA Flugzeug darf auf einem beliebigen Flughafen landen, der zur NSA des Flugzeugs gehört.
Allianz	Der Spieler kann ein Flugzeug einer Allianz nutzen, der er angehört. Wenn ein Spieler diese Aktion benutzt, wird der Spielstein auf eines der oben erklärten Flugsymbole gelegt.

Auf eine Passagierkarte kann maximal nur ein Spielstein gelegt werden.

Benutzt man dieses Flugsymbol,

können die anderen beiden Flugsymbole auf der Karte nicht benutzt werden.

[B] Eine Passagierkarte auf der Gepäckannahme reservieren

Legt ein Spieler einen Spielstein auf eine Passagierkarte auf der Gepäckannahme, kann er diese Karte für sich reservieren. Es können nur Karten reserviert werden, auf denen noch kein Spielstein liegt. Ein Spieler kann stets nur maximal eine Karte reservieren.



Eine reservierte Karte kann von keinem anderen Spieler errungen werden und wird in Phase 2: Verlorenes Gepäck nicht abgeworfen. Die Karte bleibt bis zum nächsten Spielzug des Spielers, dessen Spielstein darauf liegt, liegen. Der Spielstein wird zu Beginn des Zuges dieses Spielers von ihm zurückgenommen.

Achtung! Trio Passagiere

Es gibt Passagiere, die einer bestimmten Sorte angehören. Sammelt man im Verlauf des Spiels Sets von drei Karten der gleichen Passagiersorte, sind diese Extrapunkte wert!



Drei Karten in dieser Phase erhalten? Flieg eine Extrarunde!

Erringt ein Spieler in dieser Phase drei oder mehr Passagierkarten, kann er einen Extragame spielen. Alle anderen Spieler werden einmal übersprungen. Nachdem Phase 3: Flugkontrolle beendet wurde beginnt der Spieler noch einmal mit Phase 0: Allianz einen neuen Spielzug.



Dies kann so oft wiederholt werden, wie der Spieler drei oder mehr Karten in dieser Phase erhält. Ausnahme ist das Spiel mit zwei Spielern. Im 2-Personen-Spiel kann ein Spieler maximal 2 Spielzüge nacheinander ausführen.

Wurden alle drei Spielsteine benutzt, endet diese Phase und Phase 2: Verlorenes Gepäck beginnt.

PHASE 2 LOST BAGGAGE

Verlorenes Gepäck

Die ganz links liegende Passagierkarte wird abgeworfen.

Zuerst werden leere Kartenfelder aufgefüllt. Dann wird die Karte, die am weitesten links liegt abgeworfen (außer es liegt ein Spielstein darauf, dann wird die Karte rechts daneben abgeworfen. Wenn auf dieser ein Spielstein liegt die Karte rechts neben dieser usw.).

Die abgeworfenen Karten werden zum Spielende noch benötigt, daher wird der Ablagestapel neben dem Spielbrett aufbewahrt.

Nun werden alle Karten nach links geschoben und das leere Kartenfeld mit einer neuen Karte aufgefüllt.



Die Karte ganz links wird abgeworfen.

Da ein Spielstein darauf liegt, wird die Karte nicht abgeworfen.

Damit endet diese Phase und Phase 3: Flugkontrolle Gepäck beginnt.

PHASE 3 FLIGHT CONTROL

Flugkontrolle

Die errungenen Passagierkarten werden auf den Boardingpass gelegt, um den nächsten Spielzug vorzubereiten.

Die Passagierkarten werden auf den Kopf gedreht und auf ein beliebiges Feld auf dem Boardingpass gelegt. Liegen dort bereits Passagierkarten, wird die neue Karte einfach darauf gelegt. Allerdings dürfen mehrere in diesem Zug errungene Karten nicht übereinander gelegt werden (hat ein Spieler vier oder mehr Karten errungen, werden zuerst die ersten drei Karten platziert und dann die darauf folgenden). Sind alle Karten gelegt, ist dies der Boardingpass für den nächsten Spielzug.

Die in diesem Zug errungenen Passagierkarten werden auf den Boardingpass gelegt.

Je nach Anordnung ändern sich die Möglichkeiten für die nächste Runde.



Wenn bereits Karten auf dem Boardingpass liegen, können die neuen Karten darauf gelegt werden.



Das Codesharing Symbol ist dreimal vorhanden. Nächste Runde kann eine Allianz eingegangen werden!



Es kann zwar keine Allianz eingegangen werden, aber es sind zwei praktische Symbole vorhanden.

Hiermit endet der Spielzug.