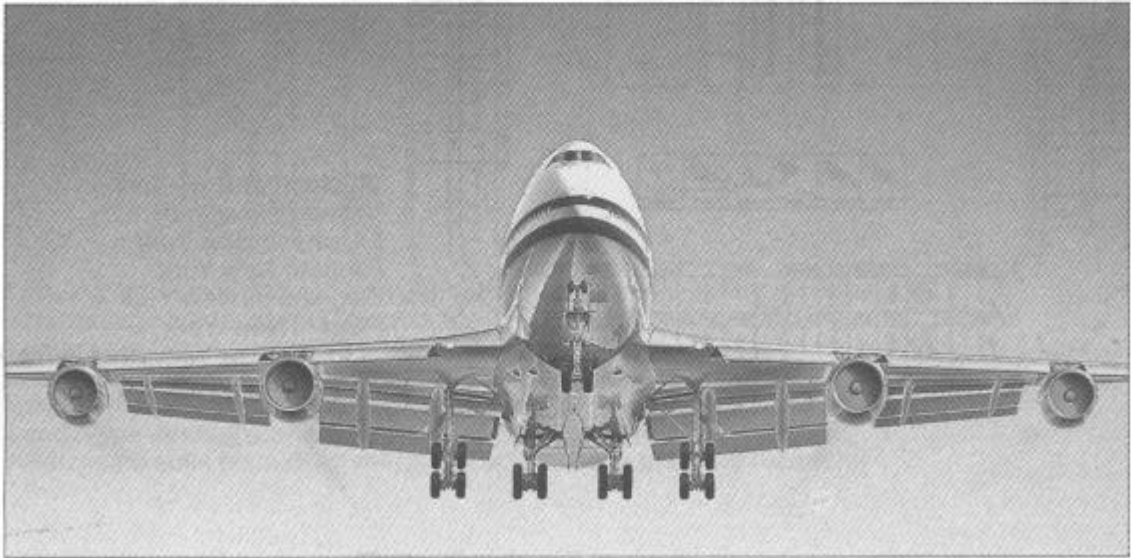


JUMBO JET



Inhoud van de doos

Speelbord, boekingskaarten (blauwe achterzijde), kanskaarten (rode achterzijde), vluchtpijlen (lang, smal), route-rechtbewijzen (kort, breed), vliegtuigen, dobbelstenen en een groot aantal bankbiljetten in diverse waarden.

Aantal spelers

Twee tot zes, waarvan één tevens als bankier optreedt.

Bedoeling van het spel

Door het uitvoeren van vluchten en het kopen van route-rechten zoveel mogelijk geld te verdienen.

Vorbereiding

Het speelbord wordt open op tafel gelegd. De spelers maken onderling uit, welke vliegtuimaatschappij zij willen beheren. Zij krijgen het 'vliegtuig' van die maatschappij, de daarbij behorende vluchtpijl en de 8 route-rechtbewijzen. Iedere speler start met een kapitaal van J 250.000, t.w.:

1 biljet	van J 100.000:	J 100.000
1 biljet	van J 50.000:	J 50.000
7 biljetten	van J 10.000:	J 70.000
2 biljetten	van J 5.000:	J 10.000
4 biljetten	van J 2.000:	J 8.000
12 biljetten	van J 1.000:	<u>J 12.000</u>
		J 250.000

Het overige geld wordt door de bankier in het daartoe bestemde gedeelte van het interieur bewaard.

De boekingskaarten en de kanskaarten worden goed geschud en op het speelbord neergelegd, met de achterzijde boven. Iedere speler neemt een boekingskaart (gratis) van de stapel.

Begin van het spel

De spelers bepalen onderling wie mag beginnen. De spelers die dan het eerst aan de beurt is, plaatst zijn vliegtuig vóór de startbaan op het bord, d.i. de baan tussen de beide blauw/witte landingsbanen.

De eerste speler moet nu de opdracht van zijn boekingskaart gaan uitvoeren. Er zijn drie mogelijkheden:

1. Vlucht naar een bepaald doel en via de kortste weg **terug naar de landingsbaan**, b.v. ROUTE U.S.A. – NEW-YORK en vandaar terug naar de landingsbaan.
2. Vlucht **via** een aangegeven plaats naar een bepaald doel en **vandaar doorvliegen naar de landingsbaan**, b.v. ROUTE U.S.A. via OSAKA naar LOS ANGELES en vandaar doorvliegen naar de landingsbaan.
3. Rondvlucht ('world-trip') d.w.z. zondermeer rondvliegen in de zelf te kiezen richting.

De **vliegsnelheid** wordt bepaald door het aantal ogen, dat met beide dobbelstenen wordt geworpen, d.w.z. dat men zijn vliegtuig evenveel vakken op de baan verplaatst als het aantal ogen, dat men heeft geworpen.

De speler legt nu zijn vluchtpijl bij de plaats van bestemming op het speelbord, behalve wanneer hij een rondvlucht uitvoert (geval 3.).

Het is niet noodzakelijk dat men precies op de plaats van bestemming uitkomt. In geval 1. zal men, zodra men zich bij de plaats van bestemming (in het voorbeeld New-York) bevindt, zijn vliegtuig op de binnenbaan moeten zetten en zo langs de kortste weg naar de landingsbaan moeten vliegen, in de op de baan aangegeven vliegrichting. (Zie tekening A).

In geval 2. zal men het doel (in het voorbeeld Los Angeles) via een met name genoemde plaats (in het voorbeeld Osaka) moeten bereiken; in de route-Australië zal men van baan moeten verwisselen en na het bereiken van het doel (in het voorbeeld Los Angeles) op dezelfde baan moeten doorvliegen naar de landingsbaan. (Zie tekening B).

Voorbeelden

1. Vlucht naar New-York.

De speler legt zijn vluchtpijl bij New-York op het bord. De vluchtpijl geeft alleen maar aan naar welke stad gevlogen moet worden en heeft geen enkele waarde.

De speler gooit met beide dobbelstenen. Nemen wij aan, dat hij $6 + 2 = 8$ ogen gooit. Hij kan hiermee naar Zürich vliegen, alwaar hij zijn vliegtuig neerzet. Bij zijn volgende beurt gooit hij b.v. $6 + 3 = 9$ ogen, waarmee hij Abu Dhabi bereikt. Daarna gooit hij b.v. $4 + 1 = 5$ ogen; met 2 ogen van die worp vliegt hij naar zijn bestemming, New-York, hij zet zijn vliegtuig op de binnenbaan en met de resterende 3 ogen bereikt hij Jeddah. In volgende beurten verplaatst hij zijn vliegtuig langs de binnenbaan totdat hij de landingsbaan heeft bereikt. Hij heeft dan zijn vlucht voltooid en haalt zijn bij New-York liggende vluchtpijl weg.

2. Vlucht via Osaka naar Los Angeles.

De speler legt zijn vluchtpijl bij Los Angeles op het bord. Hij gooit met beide dobbelstenen en werpt b.v. $5 + 4 = 9$ ogen, waarmee naar Budapest wordt gevlogen. In de volgende beurt worden b.v. $6 + 5 = 11$ ogen geworpen, voldoende om naar Bombay te vliegen. De daarop volgende beurt levert b.v. $4 + 3 = 7$ ogen op. Met 5 ogen vliegt hij naar Osaka en met de resterende 2 ogen vervolgt hij zijn tocht naar Los Angeles in dezelfde richting tot Bangkok. Gooit hij daarna b.v. $6 + 3 = 9$ ogen, dan gebruikt hij 4 ogen om naar Sidney te vliegen. Het kost hem één oog om van de buitenbaan naar de binnenbaan te gaan en met de dan nog overschietende 4 ogen vliegt hij naar Santiago de Chile. In de volgende beurt of één der volgende beurten bereikt hij Los Angeles of vliegt hij over zijn doel heen en vervolgt zijn tocht, totdat hij op de landingsbaan arriveert. Hij heeft dan zijn vlucht volbracht en haalt zijn bij Los Angeles liggende vluchtpijl weg.

Landingsbaan

Men kan op de landingsbaan op een **blauw** of een **wit** vak landen. Dit is van belang voor de volgende vliegopdracht (boekingskaart). Landt men nl. op een **blauw** vak, dan heeft men recht op een **gratis** boekingskaart; landt men op een **wit** vak, dan moet men van de bankier een boekingskaart kopen voor **J 10.000**. De dobbelstenen bepalen waar men landt. Het is mogelijk, dat het aantal vakken van de landingsbaan niet toereikend is. In dit geval telt men de ogen, die men overhoudt, door op de startbaan. Men moet dan een boekingskaart van de bankier kopen voor **J 10.000**. Men begint zijn volgende vlucht op het vak van de startbaan, waar men geëindigd is. (Zie tekening C).

Blijft men bij het landen binnen de landingsbaan, dan mag men bij de volgende beurt op dezelfde hoogte van de startbaan opstijgen. Men verplaatst hiertoe het vliegtuig in rechte lijn van de landings- naar de startbaan volgens de op het bord getekende pijltjes. (Zie tekening D).

Route-rechten

Nadat Nadat het vliegtuig is geland en de speler zijn vluchtpijl heeft weggehaald, heeft deze recht op de opbrengst van de zojuist uitgevoerde vlucht. Dit bedrag staat op de boekingskaart vermeld (b.v.: Los Angeles J 20.000). Die opbrengst wordt hem door de bankier uitbetaald en de desbetreffende boekingskaart wordt onder de stapel boekingskaarten neergelegd.

Desgewenst kan de speler echter voor dit bedrag het **route-recht** op die vlucht kopen. M.a.w.: deze aankoop geschiedt 'met gesloten beurzen'.

Na het uitvoeren van een **rondvlucht** kan men **geen** route-recht kopen. De bankier betaalt de speler de op de rondvlucht-kaart vermelde opbrengst van de vlucht uit.

De eigenaar van een route-recht kan van iedere andere vliegtuigmaatschappij, die op deze luchthaven landt, een route-rechtopbrengst eisen. De grootte van dat bedrag staat eveneens op de boekingskaart vermeld. Is men eigenaar van één luchthaven in een bepaald route-gebied, dan geldt het bedrag **1**. B.v. in de route-U.S.A.: J 15.000 voor Los Angeles. De opbrengsten stijgen naarmate men meer route-rechten in een bepaald route-gebied bezit. B.v. in de route-U.S.A. kan men zelfs 4 route-rechten bezitten; als dan een vliegtuig van een andere maatschappij op Los Angeles landt, dan geldt de opbrengsten achter **4**, J 120.000. Het is dus van belang, dat men zoveel mogelijk route-rechten in 1 route-gebied (werelddeel of land) verzamelt.

De maatschappijen moeten zelf hun route-rechten innen. Wanneer opnieuw met de dobbelstenen is geworpen, is men zijn recht op de route-opbrengst van die beurt kwijt. Let wel: men ontvangt alleen de opbrengst van een route-recht wanneer een andere maatschappij op de betreffende luchthaven landt, niet wanneer er overheen wordt gevlogen.

Heeft men het route-recht op een bepaalde plaats gekocht, dan legt men ten bewijze hiervan één van de 8 route-rechtbewijzen van zijn maatschappij bij die luchthaven op het bord neer en men behoudt de boekingskaart.

In de loop van het spel komt er een moment, dat men al zijn 8 route-rechtbewijzen op het bord heeft neergelegd. Wil men dan na het uitvoeren van een vlucht het route-recht op die plaats kopen, dan zal men afstand moeten doen van 1 van de andere, eerder gekochte, route-rechten. De bankier is te allen tijde verplicht, dit route-recht voor de helft van het op boekingskaart en bord vermelde bedrag terug te kopen, b.v. het route-recht van Los Angeles voor de helft van J 20.000=J 10.000. Een medespeler is wellicht bereid er meer voor te betalen. Hier kunnen de spelers tonen, over een goede handelsgeest te beschikken.

Als het route-recht aan de bankier wordt verkocht, gaat de boekingskaart onder de stapel boekingskaarten en de speler kan vrij beschikken over het route-rechtbewijs. Bij verkoop van een route-recht aan een medespeler ontvangt deze de boekingskaart en legt hij één van zijn route-rechtbewijzen bij die stad op het bord neer.

Betekenis van de vakken op het speelbord

1. De **rode** vakken betekenen: een kanskaart trekken en de opdracht uitvoeren.
2. De **gele** vakken met een **benzineslang** betekenen: tanken en betalen, t.w. één-, twee- of drieduizend maal de gedane worp.
3. **Wolken** in twee van de bochten betekenen: wegens mist **één** beurt overslaan. De overige blauwe bochten tellen elk als één vak mee, kosten dus één oog.
4. De vakken met **één dobbelsteen** betekenen: nogmaals, maar nu met één dobbelsteen, werpen. Zie ook onder 'dubbel werpen'.
5. Het vak met de **pijlen** in de route-Australië betekent: van baan verwisselen. Het telt als één vak mee, kost dus één oog.

Kanskaarten

Deze hebben betrekking op de exploitatie van de luchtvaartmaatschappijen. De instructies dienen strikt te worden uitgevoerd. Na uitvoering van de opdracht gaat de kanskaart weer onder de stapel kanskaarten op het bord en wordt het spel vervolgd.

Dubbel werpen

Als een speler dubbel heeft geworpen, b.v. 4 + 4, dan moet hij nogmaals met de dobbelstenen werpen. Eerst dient hij echter de eventuele opdracht, voortvloeiende uit de eerste worp, uit te voeren.

Uitzondering: komt men als gevolg van de eerste, dubbele, worp in een vak, waarop één dobbelsteen staat afgebeeld of in één van de wolkenvelden, dan moet de tweede worp met slechts één dobbelsteen worden uitgevoerd.

Faillissement

Wanneer een speler niet aan zijn verplichtingen kan voldoen, moet hij één of meer van zijn route-rechten aan de bankier of medespelers verkopen. Als de speler, na al zijn route-rechten te hebben verkocht, nog niet aan zijn verplichtingen kan voldoen, dan levert hij alles bij de bankier in, inclusief de boekingskaart van de gedeeltelijk uitgevoerde vlucht en trekt hij zich uit het spel terug.

Het eindspel

Er kan een moment komen, dat alle boekingskaarten, behalve de 'world-trips', onder de spelers verdeeld zijn en alle route-rechten door de spelers zijn gekocht. De vluchten die dan nog kunnen worden uitgevoerd zijn alle rondvluchten. De financiële situatie van de verschillende luchtvaartmaatschappijen zal zich voortdurend wijzigen: opbrengsten van route-rechten en rondvluchten, betalingen en opbrengsten voortvloeiende uit de kanskaarten, betalingen van kerosine, verrekeningen van transacties tussen de spelers onderling en wat nog meer... Al spoedig zullen verschillende maatschappijen niet meer aan hun verplichtingen kunnen voldoen en zal de uiteindelijke winnaar zich gaan aftekenen.

De spelwinnaar

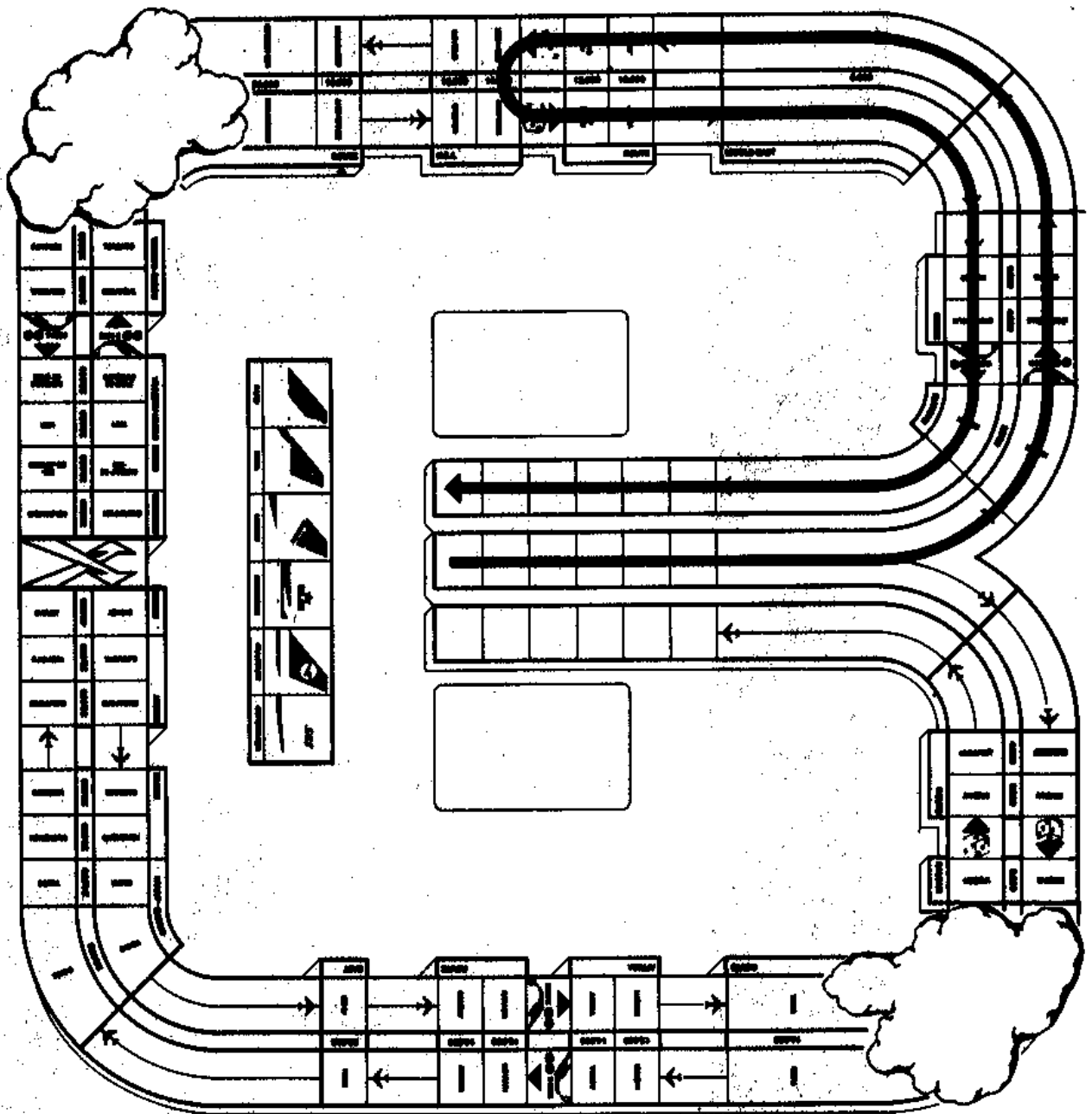
1. Men kan zolang doorspelen tot er één winnaar overblijft. Dit zal diegene zijn, wiens maatschappij, met het spelgeluk mee, ook steeds juiste beslissingen heeft genomen bij het al dan niet kopen van een route-recht. Hij heeft goed onderhandeld en zijn route-rechten strategisch uitgezet.
2. Het is echter ook mogelijk, een bepaalde speeltijd af te spreken, waar na afloop de bezittingen van de diverse maatschappijen met elkaar worden vergeleken. De route-rechten tellen dan voor de volle waarde, evenals de boekingskaarten van de lopende vluchten.

Tactische tips

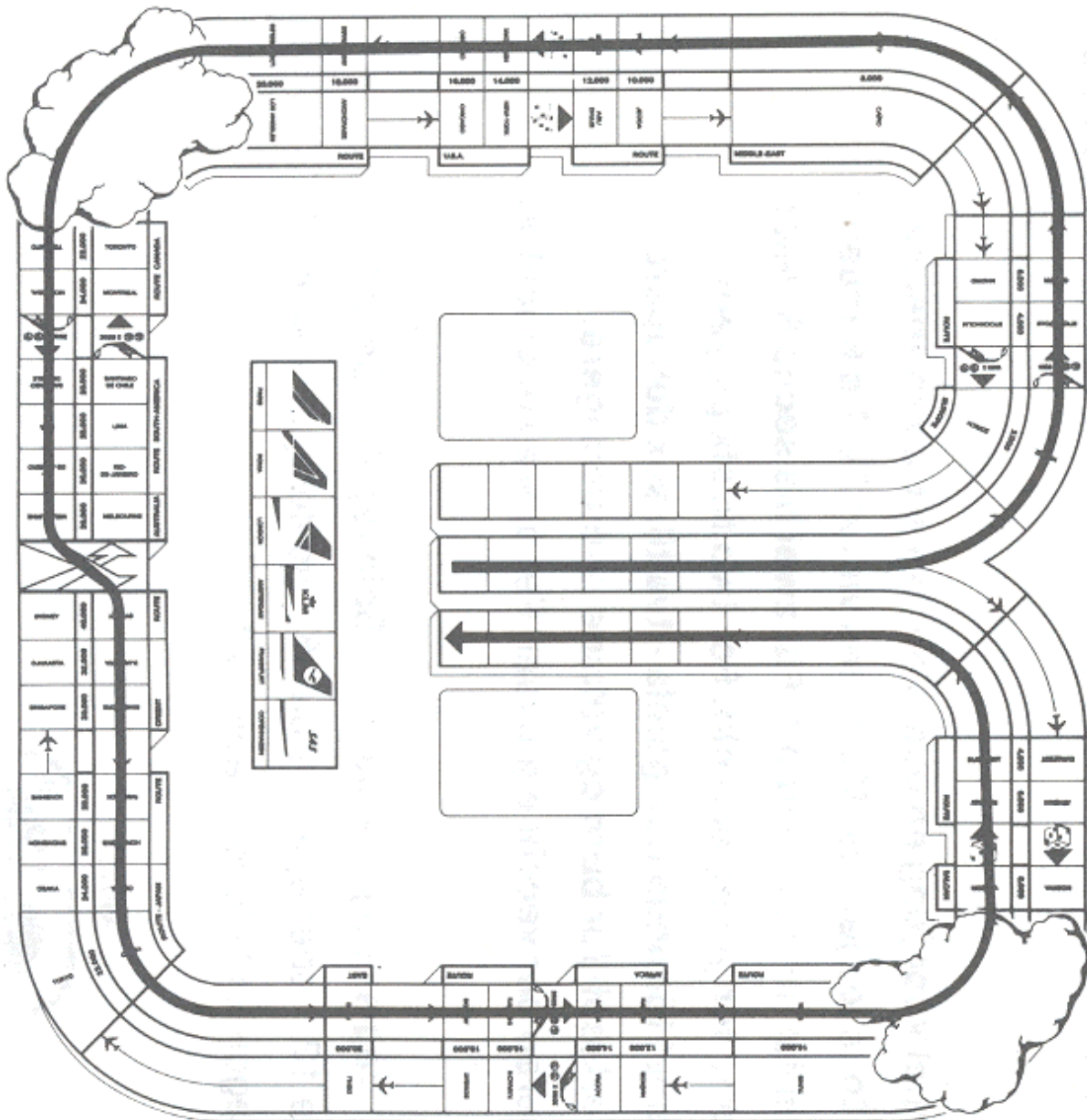
1. Men kan ook een route-recht kopen om te voorkomen, dat een andere maatschappij een heel route-gebied gaat bezetten, of om een betere onderhandelingspositie te verkrijgen.
2. Na verloop van tijd zal men aan de hand van de route-rechtbewijzen langs de vliegbaan kunnen aflezen, waar men de maatschappijen hun route-rechten hebben. Men moet dan goed opletten of er geen zaken te doen zijn met andere maatschappijen. Door te ruilen of te kopen kan men op die manier volledige route-gebieden verkrijgen. Men mag onderling route-rechten verhandelen, mits men altijd de **eigen** route-rechten blijft gebruiken.
3. Als een speler al zijn route-rechten optimaal heeft uitstaan, kan hij volstaan met het uitvoeren van vluchten en het incasseren van opbrengsten. Niemand kan meer dan 8 route-rechten bezitten.
4. Het kan gebeuren dat een speler, die meer schulden heeft dan hij kan betalen, route-rechten overdoet aan zijn schuldenaar. Zij kunnen minder waard zijn dan zijn schuld groot is. Toch kunnen ze door de schuldeiser worden aanvaard, omdat hij hierdoor b.v. een heel route-gebied in zijn bezit kan krijgen.

Wij wensen u veel plezier toe bij uw pogingen, uw vliegtuigmaatschappij op de beste manier te beheren!

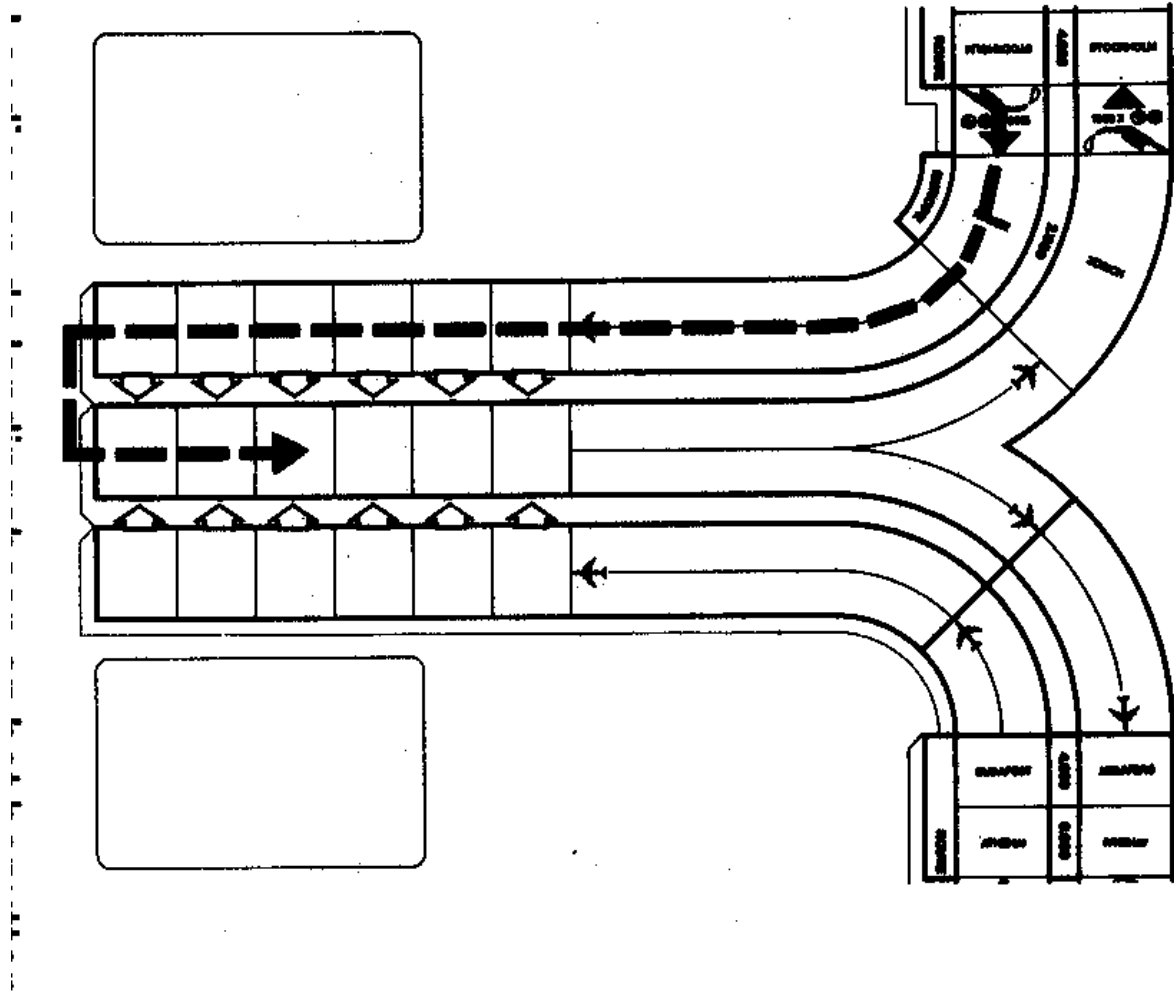
Tekening A: Vlucht naar New-York



Tekening B: Rondvlucht ('world-trip')



Tekening C: Landing op de landingsbaan en het benutten van resterende ogen



Tekening D: vliegtuig van landings- naar startbaan verplaatsen volgens de pijltjes op het bord

