

Start Air Sabena

Reglement
Règlement
Spielregeln
Regulation



SABENA

Start - Air - Sabena

Een boeiend, interessant en leerzaam luchtvaartspel voor 2 tot 6 personen.

Principe van het spel

Het principe van het START-AIR-SABENA spel is luchthavens te kopen, om zodoende van medespelers die op uw luchthavens moeten landen, betaling van het vastgestelde landingsrecht te ontvangen. Eerst tijdens de chartervluchten en daarna tijdens de Sabena vakantie-reizen is het de kunst om zoveel mogelijk luchthavens in één serie (10, 15 of 20) in bezit te krijgen om van verhoogde landingsrechten te profiteren.

Lees daarom de gehele handleiding aandachtig door!

Algemeen

Het spel bestaat uit: 1 speelbord, 1 dobbelsteen, 5 x 20 fiches, 39 plaatsnaamkaartjes, 70 stripjes, 5 vliegtuigen, 24 chartervluchtkaarten, 18 SABENA vakantiekaarten, 18 verrassingskaarten, 60 biljetten van Fr. 10.000,—, 60 biljetten van Fr. 5.000,— en 60 biljetten van Fr. 2.500,—.

De plaatsnamen (luchthavens) zijn op het speelbord aangegeven volgens de internationaal geldende schrijfwijze.

Elke speler ontvangt van de „centrale kas”: 20 fiches en 1 vliegtuig van gelijke kleur, alsmede aan geld:

bij 5 spelers:

11 biljetten van Fr. 10.000,—
12 biljetten van Fr. 5.000,—
12 biljetten van Fr. 2.500,—. Totaal Fr. 200.000,—.

bij 4 spelers:

14 biljetten van Fr. 10.000,—
15 biljetten van Fr. 5.000,—
14 biljetten van Fr. 2.500,—. Totaal Fr. 250.000,—.

bij 3 spelers:

19 biljetten van Fr. 10.000,—
15 biljetten van Fr. 5.000,—
14 biljetten van Fr. 2.500,—. Totaal Fr. 300.000,—.

bij 2 spelers:

25 biljetten van Fr. 10.000,—
20 biljetten van Fr. 5.000,—
20 biljetten van Fr. 2.500,—. Totaal Fr. 400.000,—.

Start - Air - Sabena

Un jeu de navigation aérienne passionnant, intéressant et instructif pour 2 à 6 joueurs.

But du jeu:

Le but du jeu "START AIR SABENA" est d'acheter des aéroports. Dès que vous avez acheté un aéroport, les adversaires devant y atterrir sont tenus de vous payer les droits d'atterrissage s'y rapportant.

Au cours des vols "charter" d'abord et des "Vols de Vacances SABENA" ensuite, toute l'habileté du joueur devra s'employer à essayer d'acquérir le plus d'aéroports possible d'une même série - 10, 15 ou 20 - afin de pouvoir profiter du doublement ou triplement des droits d'atterrissage.

Lisez par conséquent attentivement les règles du jeu dans leur entièreté.

Généralités:

Le jeu se compose de: 1 plateau de jeu, 1 dé, 5 x 20 jetons, 39 cartes de lieux, 70 fanions, 5 avions, 24 cartes de vols "CHARTER", 18 cartes de Vols de Vacances SABENA, 18 cartes Surprises, 60 billets de 10.000,— Frs, 60 billets de 5.000,— Frs et 60 billets de 2.500,— Frs.

Les noms de lieux (aéroports) sont inscrits sur le plateau de jeu selon l'orthographe officielle internationale.

Chaque joueur reçoit de la "Caisse Centrale": 20 jetons et 1 avion de même couleur ainsi que:

pour 5 joueurs:

11 billets de 10.000,— Frs
12 billets de 5.000,— Frs
12 billets de 2.500,— Frs soit au total 200.000,— Frs.

pour 4 joueurs:

14 billets de 10.000,— Frs
15 billets de 5.000,— Frs
14 billets de 2.500,— Frs soit au total 250.000,— Frs.

pour 3 joueurs:

19 billets de 10.000,— Frs
15 billets de 5.000,— Frs
14 billets de 2.500,— Frs soit au total 300.000,— Frs.

pour 2 joueurs:

25 billets de 10.000,— Frs
20 billets de 5.000,— Frs
20 billets de 2.500,— Frs soit au total 400.000,— Frs.

Start - Air - Sabena

Ein spannendes, interessantes und lehrreiches Luftfahrtspiel für 2 - 6 Personen.

Prinzip des Spieles

Das Prinzip des START-AIR-SABENA Spieles ist Flughäfen anzukaufen um so von Mitspielern welche auf Ihren Flughäfen landen, Bezahlung der festgesetzten Landegebühren zu bekommen. Zuerst während der Sonderflüge und dann während der SABENA-Ferienreisen ist es den Kniff um so viel möglich Flughäfen in einer Serie (10, 15 oder 20) zu bekommen um von Erhöhung der Landegebühren profitieren zu können. Lese deshalb die ganze Anleitung andächtig durch!

Allgemein

Das Spiel besteht aus:

1 Spielbrett, 1 Würfel, 5 x 20 Spielmarken, 39 Ortsnamenkarten, 70 Markierungsstäbchen, 5 Aluminiumflugzeuge, 24 Sonderflugkarten, 18 SABENA-Ferienreisekarten, 18 Überraschungskarten, 60 Geldscheine à Fr. 10.000,—, 60 Geldscheine à Fr. 5.000,— und 60 Geldscheine à Fr. 2.500,—.

Die Ortsnamen der Flughäfen sind auf dem Spielbrett in internationaler Schreibweise angegeben.

Jeder Mitspieler erhält von der "Centralkasse":

20 Spielmarken und 1 Aluminiumflugzeug in gleicher Farbe und an Geld:

bei 5 Spielern:

11 Geldscheine à Fr. 10.000,—
12 Geldscheine à Fr. 5.000,—
12 Geldscheine à Fr. 2.500,—.

Zusammen Fr. 200.000,—.

bei 4 Spielern:

14 Geldscheine à Fr. 10.000,—
15 Geldscheine à Fr. 5.000,—
14 Geldscheine à Fr. 2.500,—.

Zusammen Fr. 250.000,—.

bei 3 Spielern:

19 Geldscheine à Fr. 10.000,—
15 Geldscheine à Fr. 5.000,—
14 Geldscheine à Fr. 2.500,—.

Zusammen Fr. 300.000,—.

bei 2 Spielern:

25 Geldscheine à Fr. 10.000,—
20 Geldscheine à Fr. 5.000,—
20 Geldscheine à Fr. 2.500,—.

Zusammen Fr. 400.000,—.

Start - Air - Sabena

A fascinating, interesting and educational aeronautic game for 2 - 6 persons.

Game principles

The principle of this START-AIR-SABENA Game is to buy airports so that your game competitors have to pay landing duties on the airports that you own.

The skill of the game is to try to get as many airports out of one series (10, 15 or 20) so that you can profit from increased landing duties. This concerns first of all charterflights and than the holiday tours.

It is therefore wise to read the entire guidelines presented to you.

In general

This game consists of: 1 playing-board, 1 die, 5 x 20 markers, 39 place-name tickets, 70 stickers, 5 airplanes, 24 charterflight tickets, 18 SABENA holiday tour tickets, 18 "surprise" tickets, 60 FB 10.000,— bills, 60 FB 5.000,— bills and 60 FB 2.500,— bills.

Place-names (airports) are marked on the playing-board according to the international spelling.

From the "Cash Center" each player receives:

20 markers and 1 airplane of the same colour and:

with 5 players:

11 bills of FB 10.000,—
12 bills of FB 5.000,—
12 bills of FB 2.500,—. In total FB 200.000,—.

with 4 players:

14 bills of FB 10.000,—
15 bills of FB 5.000,—
14 bills of FB 2.500,—. In total FB 250.000,—.

with 3 players:

19 bills of FB 10.000,—
15 bills of FB 5.000,—
14 bills of FB 2.500,—. In total FB 300.000,—.

with 2 players:

25 bills of FB 10.000,—
20 bills of FB 5.000,—
20 bills of FB 2.500,—. In total FB 400.000,—.

Men begint met het speelbord op een ruime tafel neer te leggen, de chartervluchtkaarten en de verrassingskaarten te schudden en deze omgekeerd op het daarvoor bestemde vakje op het speelbord te leggen. De chartervluchtkaarten zijn op de rugzijde voorzien van een vliegtuig. De verrassingskaarten zijn op de rugzijde voorzien van een zesaafbeelding van de dobbelsteen. De SABENA vakantiekaarten komen later in het spel.

Met de dobbelsteen wordt bepaald, wie het eerst start. Degene die het hoogst aantal ogen gooit, begint. Eén van de spelers beheert de centrale kas of bij 6 spelers moet één van hen uitsluitend als kassier optreden.

Aankoop van luchthavens

Brussel Nationaal, aangegeven door het SABENA vignet, blijft een vrije luchthaven. De luchthavens voorzien van een 5 kan men niet kopen. Deze blijven in beheer bij de centrale kas.

Er ontstaat nu een interessant „gevecht” om de

Pour commencer, on pose le plateau de jeu sur une table de dimensions suffisantes. On mélange les cartes de vols "CHARTER" et les cartes surprises et on les pose aux emplacements prévus à cet effet sur le plateau de jeu. Les cartes de vols "CHARTER" ont un avion imprimé sur le dos; sur le dos des cartes surprises est imprimée l'image des 6 points du dé. Les cartes de Vols de Vacances SABENA n'interviennent qu'ultérieurement dans le déroulement du jeu. Le joueur prenant le premier départ sera celui qui aura obtenu le nombre de points le plus élevé en jetant le dé.

Un des joueurs gère la caisse ou, lorsque 6 personnes jouent, l'une d'elles s'occupe exclusivement de la caisse.

Achat d'aéroports

Bruxelles National, marqué de l'emblème de la SABENA, reste un aéroport libre. Les aéroports marqués d'un 5 ne peuvent être achetés; ils restent propriété de la caisse centrale.

Un "combat" intéressant se déclenche maintenant pour



Das Spielbrett wird auf dem Spieltisch ausgelegt. Die Sonderflugkarten und Überraschungskarten werden jede für sich gut gemischt und mit der Beschriftung nach unten auf die im Spielbrett mit den entsprechenden Symbolen gekennzeichnete Stelle abgelegt. Die Sonderflugkarten haben auf der Rückseite die Abbildung eines Flugzeuges; die Überraschungskarten eine Sechserabbildung des Würfels. Die SABENA-Ferienreisekarten kommen später in das Spiel. Wer von den Mitspielern das Spiel beginnen kann, wird durch Würfeln reihum bestimmt. Wer die höchste Zahl gewürfelt hat, beginnt. Einer der Spieler übernimmt zusätzlich die Centralkasse oder bei 6 Spielern muß einer der Spieler ausschließlich die Centralkasse übernehmen.

Ankauf van Flughäfen

Brüssel National, durch das SABENA Emblem gekennzeichnet, bleibt ein freier Flughafen. Die Flughäfen mit einer "5" gekennzeichnet kann man nicht kaufen. Diese Flughäfen verwaltet die Centralkasse. Jetzt entbrennt ein spannender Kampf um den Ankauf

Place the playing-board on a large table, shuffle the charterflight tickets and the surprise tickets and lay these tickets upside down on the partition on the playing-board. On the backside the charterflight tickets carry a plane and the surprise tickets a six-depiction of the die.

The SABENA holiday tour tickets will enter into the game later. The die determines, who will start first. The one who throws the highest number of points, may start. On of the players will take charge of the Cash Center or when 6 persons play, one of them has to act as cashier only.

Purchase of airports

Brussels National, stated by the SABENA vignette, remains a free airport. The airports marked with a 5 cannot be bought. These airports are in control of the Cash Center.

Now an interesting "fight" will develop for the pur-



aankoop van 39 van de in totaal 98 luchthavens: 24 aangegeven met 10, 11 met 15 en 4 met 20.

De cijfers 10, 15 of 20 bepalen hoeveel maal Fr. 1000,— men aan de centrale kas moet betalen om de luchthavens in bezit te krijgen. Landt men b.v. in Rome, gemerkt met 10, dan betaalt men 10 x Fr. 1000,— = Fr. 10.000,— om die luchthaven te kopen. Na aankoop zet men één van zijn fiches op die luchthaven als eigendomsbewijs en neemt men het plaatsnaamkaartje van die luchthaven voor zich om steeds een overzicht te hebben van de in eigendom zijnde luchthavens. Men is niet verplicht tot koop. Zodra 1 van de 5 spelers is uitgevallen of wanneer men met minder dan 5 spelers deelneemt, heeft men één of meer „reserve kleuren” om het aantal van 20 luchthavens (zijnde het aantal fiches in één kleur) te overschrijden. Elke speler ontvangt bij de aanvang van het spel immers maar 20 fiches.

Landingsrechten

Wanneer men op een luchthaven landt, betaalt men landingsrechten. Het landen op een luchthaven gemerkt met 5 kost Fr. 5.000,— te betalen aan de centrale kas. Landt men op een luchthaven, welke in het bezit is van een medespeler, dan betaalt men aan die speler landingsrecht, gelijk aan zoveel maal Fr. 1.000,— als aangegeven op die luchthaven. Dus een luchthaven met een 10 is Fr. 10.000,— landingsrecht enz. Bij één landing van een medespeler op één van de in eigendom zijnde luchthavens, heeft men derhalve de aankoopsom reeds terug. Landt men op een luchthaven die nog te koop is, dan betaalt men geen landingsrecht.

Verhoogd landingsrecht (2 × en 3 ×)

Heeft een speler 8 of meer luchthavens gemerkt met 10 en/of 4 of meer luchthavens gemerkt met 15 en/of 3 luchthavens gemerkt met 20, dan verdubbelt zich het landingsrecht in de groep 10, 15 of 20. De landingsrecht-verhoging geldt alleen voor de 10-groep als men op een 10 landt, alleen voor de 15-groep als men op een 15 landt en alleen voor de 20-groep als men op een 20 landt.

Luchthavens met verhoogd landingsrecht worden voorzien van een in het fiche te plaatsen stripje/vaantje, ongeacht welke kleur.

Is men in het bezit van 16 of meer luchthavens gemerkt met 10, of 8 of meer luchthavens gemerkt met 15

l'achat de 39 des 98 aéroports: 24 marqués d'un 10, 11 d'un 15 et 4 d'un 20.

Les chiffres 10, 15 ou 20 représentent le nombre par lequel il faut multiplier 1000,— Frs pour obtenir la somme à payer pour acquérir un aéroport. Si, par exemple, on atterrit à Rome qui se trouve marqué d'un 10, il faudra payer 10 x 1.000,— Frs = 10.000,— Frs pour acheter cet aéroport. Après l'achat, on place un de ses jetons en signe de propriété et on place la carte de lieu correspondante devant soi afin d'être en mesure de contrôler de quels aéroports l'on est propriétaire. Il n'y a pas d'obligation d'achat. Dès que l'un des joueurs a été éliminé, ou lorsqu'il y a moins de cinq joueurs, l'on dispose de "couleurs de réserve" permettant de dépasser le nombre de 20 aéroports (ce nombre étant celui des jetons d'une même couleur).

Les droits d'atterrissage

Lors d'un atterrissage sur un aéroport, on paie des droits d'atterrissage. L'atterrissage sur un aéroport marqué d'un 5 coûte 5.000,— Frs, à payer à la caisse centrale. Si on atterrit sur un aéroport se trouvant être la possession d'un des joueurs, c'est à celui-ci que les droits seront payés, autant de fois 1.000,— Frs qu'indiqué par le chiffre se trouvant inscrit sur l'aéroport. Ainsi, un aéroport marqué d'un 10 coûtera 10 x 1.000,— Frs = 10.000 Frs de droits d'atterrissage. On obtient de la sorte le remboursement de la somme payée pour l'achat d'un aéroport dès le premier atterrissage d'un de ses adversaires. Il n'y a pas de droits d'atterrissage à payer lors de l'atterrissage sur un aéroport se trouvant encore à vendre.

Augmentation des droits d'atterrissage (× 2 et × 3)

Lorsqu'un joueur possède 8 (ou plus) aéroports marqués d'un 10 et/ou 4 (ou plus) aéroports marqués d'un 15 et/ou 3 aéroports marqués d'un 20, il peut doubler les droits d'atterrissage pour les aéroports des groupes marqués respectivement des chiffres 10, 15 ou 20.

L'augmentation des droits d'atterrissage pour le groupe des 10 points ne peut s'appliquer que lors d'un atterrissage sur un 10, pour le groupe des 15 points lors d'un atterrissage sur un 15 et pour le groupe des 20 points, lors d'un atterrissage sur un 20.

Les aéroports dont les droits d'atterrissage ont été

der 39 von insgesamt 98 Flughäfen :

24 gekennzeichnet mit einer 10,

11 gekennzeichnet mit einer 15,

4 gekennzeichnet mit einer 20.

Die Zahlen 10, 15 oder 20 zeigen dem Spieler an, wieviel Mal Fr. 1.000,— an die Centalkasse zu bezahlen ist um die Flughäfen zu kaufen. Landet man z.B. in Rome, gekennzeichnet mit 10, so bezahlt man 10 x Fr. 1.000,— = Fr. 10.000,— um diesen Flughafen zu kaufen.

Nach Ankauf legt man eine seiner Spielmarken auf den Flughafen als Besitznachweis und nimmt sich die entsprechende Ortsnamenkarte vor sich um immer eine Übersicht zu haben über die sich in seinem Besitz befindlichen Flughäfen. Ein Kaufzwang besteht nicht. Sobald einer der fünf Spieler ausgefallen ist, hat man eine oder mehr "Reserve Farben" um die Zahl von 20 Flughäfen (= die Zahl Spielmarken in einer Farbe) zu überschreiten. Jeder Spieler erhält beim Anfang des Spieles nur 20 Spielmarken.

Landegebühren

Sobald man auf einem Flughafen landet, muß die entsprechende Landegebuhr bezahlt werden. Landet man auf einem Flughafen mit einer "5" gekennzeichnet, so kostet dies Fr. 5.000,— zu bezahlen an die Central-kasse. Landet man auf einem Flughafen der bereits im Besitz eines Mitspielers ist, so bezahlt man an den Besitzer die Landegebuhr, gleich an soviel Mal Fr. 1.000,— als angegeben auf diesem Flughafen. Also einen Flughafen mit einer 10 ist Fr. 10.000,— Landegebuhr usw. Bei **einer** Landung eines Mitspielers auf einem gekauften Flughafen, hat man deshalb die Kaufsumme schon zurück. Landet man auf einem Flughafen der noch zu kaufen ist, so sind keine Landegebuhren zu bezahlen.

Erhöhung Landegebuhren (2 × und 3 ×)

Besitzt ein Spieler

8 oder mehr Flughäfen mit 10 gekennzeichnet und/oder 4 oder mehr Flughäfen mit 15 gekennzeichnet und/oder 3 Flughäfen mit 20 gekennzeichnet, so verdoppelt sich die Landegebuhr in der Gruppe 10, 15 oder 20. Die Landegebuhr-Erhöhung ist nur gültig für die 10-Gruppe wenn man auf einer 10 landet, nur für die 15-Gruppe wenn man auf einer 15 landet und nur für die 20-Gruppe wenn man auf einer 20 landet. Die Kennzeichnung der Verdoppelung der Landegebuhren erfolgt durch Einstecken eines Markierungsstäbchen in den Spielmarken, ungeachtet welche Farbe.

chase of 39 of in total 98 airports : 24 marked with 10, 11 with 15 and 4 with 20. The figures 10, 15 or 20 determine how many times FB 1.000,— have to be paid to the Cash Center to come into possession of the airports. For example, if you land in Rome, marked with 10, you pay 10 x FB 1.000,— = FB 10.000,— to buy this airport. After purchase you put one of your markers on that airport as a title-deed and you take the place-name ticket of that airport in front of you, in order to have a continual review of the airports being in your possession. One is not obligated to buy airports. As soon as one of the five players has dropped out or when less than 5 play, you can use "reserve colors" so you can go over the number of 20 airports, because at the beginning of the game you only get 20 markers.

Landing duties

In order to land on an airport, landing duties have to be paid. When landing on an airport marked with 5, costs of FB 5.000,— have to be paid to the Cash Center. When landing on an airport, which is in possession of another player, you will have to pay that player the landing duties, equal to so many times FB 1.000,— as marked on that airport. So an airport with a 10 is FB 10.000,— landing duties etc. With one landing of a fellow player on one of the airports that is in your possession, you already have the purchase price back. In case you land on an airport, which is still for sale, you do not have to pay any landing duties.

Increased landing duties (2 × and 3 ×)

When a player owns 8 or more airports marked with 10 and/or 4 or more airports marked with 15 and/or 3 airports marked with 20, the landing duties double in the group 10, 15 or 20. The landing duties increase is enforced only for the 10-group with a landing on a 10, only for the 15-group with a landing on a 15 and only for the 20-group with a landing on a 20. Airports with increased landing duties are provided with a sticker, no matter what color, to be placed in the marker.

When you have 16 or more airports marked with 10, or 8 or more airports marked with 15 and/or 4 airports marked with 20, the landing duties are tripled.

en/of 4 luchthavens gemerkt met 20, dan worden de landingsrechten verdrievoudigd. Dit geeft men aan door een tweede stripje, van welke kleur dan ook, in het fiche te plaatsen. De stripjes/vaantjes worden gratis verstrekt door de centrale kas.

Via de plaatsnaamkaartjes kan men steeds controle uitoefenen op de aantallen luchthavens, welke men in zijn bezit heeft. De in de fiches geplaatste stripjes geven niet aan of men te doen heeft met een luchthaven 10, 15 of 20, doch alleen of de landingsrechten 2 x of 3 x moeten worden betaald. Op het speelbord kan men eenvoudig controleren of men op een met 10, 15 of 20 gemerkte luchthaven gaat landen.

doublés sont indiqués par un fanion placé dans le jeton s'y trouvant. Si on possède 16 (ou plus) aéroports marqués d'un 10 et/ou 8 (ou plus) aéroports marqués d'un 15 et/ou les 4 aéroports marqués d'un 20, les droits d'atterrissage peuvent être triplés. Ces aéroports sont indiqués par un deuxième fanion placé dans le jeton s'y trouvant. Les fanions sont fournis gratuitement par la caisse centrale. Grâce aux cartes de lieu, il est possible d'exercer un contrôle constant sur le nombre d'aéroports que l'on possède. Les fanions placés dans les jetons n'indiquent pas si l'on a affaire à des aéroports de 10, 15 ou 20 points, mais seulement qu'il s'agit d'aéroports dont les droits d'atterrissage ont été doublés (1 fanion) ou triplés (2 fanions). Il est aisé de contrôler sur le plateau de jeu si l'aéroport où l'on va atterrir est marqué d'un 10, d'un 15 ou d'un 20.



Besitzt ein Spieler 16 oder mehr Flughäfen mit 10 gekennzeichnet oder 8 oder mehr Flughäfen mit 15 gekennzeichnet und/oder 4 Flughäfen mit 20 gekennzeichnet, so erfolgt eine Verdreifachung der Landegebühren. Die Kennzeichnung der Verdreifachung erfolgt durch Einstecken eines zweiten Markierungsstäbchens, ungeachtet welche Farbe, in den Spielmarken. Die Markierungsstäbchen sind gratis zu bekommen von der Centalkasse. Über die Ortsnamenkarten kann man immer genau kontrollieren wieviel Flughäfen man besitzt. Die in die Spielmarken eingesteckten Streifen zeigen nicht an ob man zu tun hat mit einem Flughafen 10, 15 oder 20, aber nur ob die Landegebühren 2 x oder 3 x bezahlt werden müssen. Auf dem Spielbrett kann man einfach kontrollieren ob man auf einem mit 10, 15 oder 20 gekennzeichneten Flughafen landen geht.

Triplication of landing duties is indicated by placing a second sticker, no matter what color, in the marker. These stickers are handed out by the Cash Center, free of charge.

Through the place-name tickets you can check continually the number of airports you own. The sticker(s) placed in the marker do not indicate if you have to deal with an airport 10, 15 or 20, but only if the landing duties have to be paid 2 x or 3 x.

On the playing-board it is easy to check if you are going to land on an airport marked with 10, 15 or 20.



Handel in luchthavens

Tijdens het spel bestaat de mogelijkheid om luchthavens aan elkaar, eventueel bij opbod, te verkopen of met elkaar te ruilen.

Komt iemand in financiële moeilijkheden, dan kan hij de in zijn bezit zijnde luchthaven(s) bij opbod aan z'n medespeler verkopen of (terug)verkopen aan de centrale kas voor de aanschafprijs. Bij verkoop aan een medespeler is men verplicht aan de hoogst biedende te verkopen. Wordt een luchthaven terugverkocht aan de centrale kas, dan is die luchthaven weer te koop voor degene, die op de luchthaven landt. Totdat die luchthaven weer is verkocht is dan geen landingsrecht verschuldigd.

Alle financiële verplichtingen moeten direkt worden afgewikkeld.

Heeft iemand geen geld meer, dan is hij uitgespeeld. Leningen mogen niet worden verstrekt.

Chartervluchten

Chartervluchten zowel als SABENA vakantie-vluchten beginnen en eindigen in Brussel. Tijdens een chartervlucht wordt uitsluitend met de op de chartervluchtkaarten aangegeven plaatsen rekening gehouden. Echter om de vlucht goed uit te voeren, moet men de al- dan niet gestippelde routes volgen omdat deze de luchtlijnen voorstellen. Stippelroutes zijn routes, welke normaal niet door SABENA worden gebruikt. Dus „vreemde” routes.

Voor het gebruik van zo'n stippelroute betaalt men tijdens de chartervluchten niets extra's, doch wel tijdens de SABENA vakantie-vluchten. Na het volbrengen van een chartervlucht, dus terug in Brussel, ontvangt men een premie van de centrale kas van Fr. 10.000,— alsmede voor de overgebleven ogen van de laatste dobbelsteenworp nog een extra premie van Fr. 2.500,— per „oog”. Staat men b.v. in Madrid en men gooit 5 op weg naar Brussel, dan heeft men 3 ogen over. Men ontvangt dan Fr. 10.000,— premie + 3 x Fr. 2.500,— extra premie = Fr. 17.500,— van de kas. In de volgorde van spelen neemt nu elke speler een chartervluchtkaart van het geschudde stapeltje kaarten en voert de daarop aangegeven opdracht uit. Nogmaals, het aantal geworpen ogen wordt uitgeteld op het speelbord, **volgens de op de chartervluchtkaarten aangegeven plaatsen**. Luchthavens tussen de plaatsen genoemd op de chartervluchtkaarten worden dus niet meegeteld. Dit is echter wel het geval tijdens de vakantie-reizen. Na volbrengen van de chartervlucht levert men de chartervluchtkaart in bij de centrale kas en men ontvangt z'n premie. De chartervluchtkaarten

Ventes et échanges d'aéroports

Pendant la partie, les joueurs ont la possibilité de vendre, éventuellement au plus offrant, ou d'échanger leurs aéroports.

Lorsque quelqu'un se trouve en difficultés financières, il lui est loisible de vendre ses aéroports aux enchères, ou de les revendre à la caisse centrale pour le prix d'achat.

Lors d'une vente aux partenaires de jeu, il est obligatoire de vendre au plus offrant.

Lorsqu'un aéroport a été revendu à la caisse, il peut être racheté automatiquement par le premier joueur y atterrissant. Tant qu'il n'a pas été racheté, aucun droit d'atterrissage n'est dû pour cet aéroport.

Tous les montants dûs sont à payer immédiatement.

Un joueur n'ayant plus d'argent est éliminé. On ne peut pas accorder de crédit.

Vols charter

Tous les vols charter ainsi que les vols de vacances SABENA commencent et se terminent à Bruxelles.

Lors des vols charters, on ne tient compte que des aéroports indiqués sur la carte de vol charter. Pour effectuer votre vol, suivez cependant les lignes aériennes, pointillées ou non, celles-ci représentant des couleurs aériens. Les routes "pointillées" sont des routes n'étant pas normalement utilisées par la SABENA; donc, des routes "étrangères".

On ne paie aucun droit pour l'utilisation de ces routes au cours d'un vol charter, mais bien lorsqu'elles sont utilisées au cours de vols de vacances SABENA.

Lorsqu'un vol charter est terminé, donc au retour à Bruxelles, le joueur reçoit une prime de 10.000,— Frs de la caisse centrale. Il reçoit également une prime supplémentaire de 2.500,— Frs pour chaque point du dé qui n'aura pas été utilisé pour atteindre Bruxelles lors du dernier coup. Ainsi, si on se trouve, par ex., à Madrid, et que l'on jette un 5 sur la route de Bruxelles, il reste 3 points. On reçoit donc :

10.000,— Frs de prime + 3 x 2.500,— de prime supplémentaire = 17.500,— Frs de la caisse centrale.

Chaque joueur prend, dans l'ordre du jeu, une carte de vol charter du tas mélangé et exécute la mission qui s'y trouve indiquée. Le nombre de points obtenus en jetant le dé est compté sur le plateau en suivant les aéroports indiqués sur la carte de vol charter sans tenir compte d'éventuels aéroports intermédiaires.

Si, au cours d'un vol charter, un joueur jette un 6, il doit prendre une carte surprise et effectuer immédiatement les instructions qui s'y trouvent mentionnées.

Handel in Flughäfen

Während des Spieles besteht die Möglichkeit Flughäfen eventuell meistbietend zu verkaufen oder zu tauschen. Kommt jemand in finanziellen Schwierigkeiten, so kann er die in seinem Besitz befindlichen Flughäfen meistbietend verkaufen an einen seiner Mitspieler oder (zurück)verkaufen an die Centralkasse für die Kaufsumme. Bei Verkauf an einen Mitspieler ist man verpflichtet an den Meistbietenden zu verkaufen. Geht der Flughafen an die Centralkasse zurück, so ist diesen Flughafen wieder zu kaufen für denjenige, welcher auf dem Flughafen landet. Bis dieser Flughafen wieder verkauft worden ist, wird keine Landegebühr fällig. Alle fälligen Verpflichtungen sind sofort zu bezahlen. Hat ein Spieler kein Geld mehr, so ist er ausgeschieden. Die Centralkasse oder die Mitspieler dürfen keine Darlehen gewähren.

Sonderflüge

Sonderflüge sowohl als SABENA-Ferienreisen beginnen und enden in Brüssel. Während eines Sonderfluges werden ausschließlich die auf den Sonderflugkarten angegebenen Orten berücksichtigt. Jedoch um den Flug gut auszuführen, muß man die Linien, punktiert oder nicht punktiert, folgen, weil diese die Luftlinien vorstellen. Punktierte Linien sind Flugrouten, die gewöhnlich nicht von SABENA benutzt werden. Also "fremde" Routen.

Bei Sonderflügen ist für die Benutzung dieser punktierten Linien keine Gebühr zu bezahlen. Dies ist den Fall bei den SABENA-Ferienreisen. Nach Beendigung eines Sonderfluges also zurück in Brüssel bekommt man von der Centralkasse eine Prämie von Fr. 10.000,—, weiterhin für die nicht benutzten "Augen" des zuletzt gewürfelten Wurfes noch eine extra Prämie von Fr. 2.500,— je Auge.

Steht man z. B. in Madrid und man würfelt eine 5 auf dem Weg nach Brüssel, so hat man 3 Augen übrig. Man erhält dann Fr. 10.000,— Prämie + 3 x Fr. 2.500,— extra Prämie = Fr. 17.500,— von der Centralkasse. Jeder Spieler nimmt, beginnend bei dem Spieler der die höchste Zahl gewürfelt hat, eine Sonderflugkarte vom gut gemischten Stapel ab und führt den auf dieser Karte stehenden Auftrag aus. Die Anzahl der gewürfelten Augen wird ausgezählt auf dem Spielbrett, **folgend den auf der Sonderflugkarten angegebenen Flughäfen.** Flughäfen zwischen den Orten genannt auf der Sonderflugkarte werden also nicht mitgezählt. Dies ist der Fall während Ferienreisen. Nach Beendigung des Sonderfluges ist die Sonderflugkarte

Trade in airports

During the play the possibility exists to sell the airports (possible at auction) or to exchange with each other. When somebody runs into financial difficulties, he can sell at auction the airports being in his possession to the other players or sell them for the purchase price to the Cash Center again. In case of selling to a fellow player, one is obligated to sell to the highest bidder. When an airport has been bought back by the Cash Center, than this airport can be purchased again by the person, who will land on the airport. Until this airport has been sold again, no landing duties are charged.

All financial obligations have to be settled immediately. When a player is out of money, the game is finished for him. Loans are not permitted.

Charterflights

Charterflights as well as SABENA holiday tours depart and end in Brussels. During a charterflight you only have to take into account the places mentioned on the charterflight ticket. However, to fly correct, you follow the non- and dotted routes, because they indicate the airroutes. Dotted routes are flights which normally are not used by SABENA. So "foreign" routes.

When using such a dotted route during charterflights you do not pay extra, however you will during the SABENA holiday tours. After finishing a charterflight, so you are back in Brussels, you will receive a premium of FB 10.000,— from the Cash Center and you will also receive for the remaining points of the last die-throw an extra premium of FB 2.500,— per point.

For example, you are in Madrid and you should throw a 5 on your way to Brussels, you will have 3 points left. You will receive FB 10.000,— premium + 3 x FB 2.500,— extra premium = FB 17.500,— from the Cash Center.

In order of playing, everyone will now take a charterflight and carry out the assignment, and, once again, the number of thrown points is counted out on the playing-board, **according to the places mentioned on the charterflight ticket.** Airports between two places mentioned on the charterflight ticket are not taken into account during these flights. However, they will during the holiday tours. After finishing the charterflight, you hand in the charterflight-ticket at the Cash Center and you will receive your premium. The charterflight tickets are not to be used in the game again.

komen niet meer terug in het spel.

Lorsqu'un vol charter est terminé, la carte de vol charter est remise à la caisse centrale et on reçoit la prime. Les cartes de vol charter ne retournent pas dans le jeu.

Verrassingskaarten

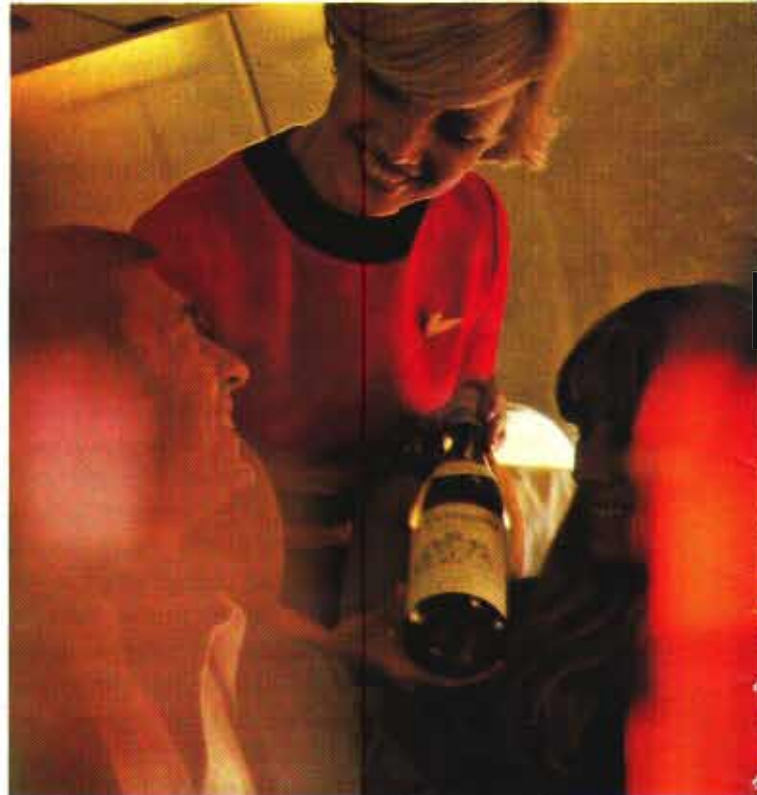
Gooit men tijdens een chartervlucht of vakantiereis een zes, dan moet men een verrassingskaart nemen en de daarop aangegeven taak onmiddellijk uitvoeren.

Sabena vakantiezeizen

Als de laatste chartervluchtkaart is opgenomen, worden de SABENA-vakantiekaarten in het spel gebracht. De SABENA-vakantiekaarten zijn op de rugzijde voorzien van het SABENA vignet. De 18 SABENA-vakantiekaarten worden geschud en omgekeerd op het speelbord gelegd. Spelers, die nog aan een chartervlucht bezig zijn, moeten deze eerst afmaken. Na aankomst op Brussel Nationaal neemt men de bovenste SABENA-vakantiekaart van het stapeltje. De daarop aangegeven opdracht mag men **naar eigen inzicht** vliegen. Men mag echter niet heen en weer vliegen tussen 2 plaatsen; ook mag men niet onnodig in cirkels gaan rondvliegen. Men moet landen in de plaatsen en in de volgorde aangegeven op de

Les vols de vacances Sabena

Lorsque la dernière carte de vol charter a été prise, les cartes de vols de vacances SABENA sont mises dans le jeu. Les cartes de vols de vacances SABENA sont pourvues de l'emblème de la SABENA au verso. Les 18 cartes de vols de vacances SABENA sont mélangées et placées à l'envers sur le plateau de jeu. Les joueurs qui sont encore occupés à accomplir un vol charter doivent d'abord terminer celui-ci. Après le retour à Bruxelles National, on prend la carte se trouvant au dessus du tas. La mission qui s'y trouve indiquée peut être accomplie au gré du joueur. Il n'est cependant pas permis de faire l'aller-retour entre deux aéroports, ni de parcourir des cercles inutilement. Il est obligatoire d'atterrir aux endroits et dans l'ordre



an die Centralkasse zurückzugeben und man erhält seine Prämie. Die Sonderflugkarten kommen nicht mehr in das Spiel zurück.

Überraschungskarten

Würfelt man während eines Sonderfluges oder Ferienreise eine 6, so nimmt man eine Überraschungskarte und führt den darauf angegebenen Auftrag sofort aus.

Sabena-Ferienreisen

Wenn die letzte Sonderflugkarte vom Stapel abgenommen ist, wird mit den SABENA-Ferienreisekarten weiter gespielt. Die SABENA-Ferienreisekarten haben auf der Rückseite das SABENA-Emblem.

Die 18 SABENA-Ferienreisekarten werden gemischt und mit Beschriftung nach unten auf dem Spielbrett gelegt. Spieler die noch mit einem Sonderflug beschäftigt sind, müssen diese erst beenden.

Nach Ankunft auf Brüssel National nimmt man die oberste SABENA-Ferienreisekarte vom Stapel. Der hierauf stehende Auftrag kann **nach eigenen Wünschen** gestaltet werden.

Nicht erlaubt ist das Hin- und Herfliegen zwischen zwei Orten; ebenfalls nicht erlaubt ist ein nicht dem

Surprise tickets

When you throw a six during a charterflight or holiday tour, you have to take a surprise ticket and carry out the assignment immediately.

Sabena holiday tours

As soon as the last charterflight ticket has been picked up, you start using the SABENA holiday tour tickets. The SABENA holiday tour tickets carry on the flipside the SABENA vignette. Shuffle the 18 SABENA holiday tour tickets and put them upside down on the playing-board. Players, who are still carrying out a charterflight, have to finish this flight first.

After arrival at Brussels National you will take the upper SABENA holiday tour ticket from the pile. You may fly the indicated assignment **at your convenience**. However, it is not allowed to fly up and down between two places; it is also not allowed to fly in circles unnecessarily. One has to land in the places and in the sequence indicated on the SABENA holiday tour



SABENA-vakantiekaarten. Maar natuurlijk ook landen daar waar men door de worp met de dobbelsteen terecht komt, omdat men nu **elke plaats** op de route, aangegeven op het speelbord, moet meetellen.

Voorbeeld: Is men nog 2 „ogen” verwijderd van een verplichte landingsplaats en gooit men 4, dan landt men eerst op de verplichte landingsplaats en telt men daarna door tot 4 en landt weer. Brussel mag tijdens zo'n vlucht niet worden aangedaan. Maakt men tijdens een SABENA-vakantiereis vrijwillig gebruik van een stippelroute, dan moet men per ster, aangegeven op het speelbord, Fr. 5.000,—aan de centrale kas betalen. Men is dus niet meer verplicht zo'n stippelroute te vliegen, maar het kan zeer nuttig zijn.

Gooit men tijdens een SABENA-vakantiereis een zes, dan neemt men ook weer de bovenste verrassingskaart van het stapeltje. SABENA-vakantie-reiskaarten en de verrassingskaarten worden na „afwikkeling” bij de kas ingeleverd. Altijd als de laatste verrassingskaart is opgenomen, worden die kaarten door de kassier geschud en weer in het spel gebracht. Zijn de SABENA-vakantiekaarten alle in het spel geweest, zonder dat er een winnaar is, dan worden ook deze kaarten geschud en weer in het spel gebracht.

Na beëindiging van een SABENA-vakantiereis ontvangt men eveneens een premie van Fr. 10.000,— alsmede de extra premie van Fr. 2.500,— per oog voor de overgebleven ogen van de laatste worp.

indiqués par la carte de vol de vacances SABENA. Il faut évidemment aussi atterrir là où le jet de dé a amené le joueur, chaque aéroport se trouvant sur la route parcourue devant maintenant être compté. Exemple: On se trouve à deux "points" d'un point d'atterrissage obligatoire et l'on jette un "4"; il faut alors atterrir d'abord au point d'atterrissage obligatoire puis terminer son coup et atterrir à nouveau deux points plus loin. Il n'est cependant pas permis d'atterrir à Bruxelles au cours d'une telle mission. Si, au cours d'un vol de vacances SABENA, il est fait librement usage d'une route "pointillée", il faut alors payer 5.000,— Frs par étoile indiquée pour cette route à la caisse centrale. Il n'est donc plus obligatoire de suivre une de ces routes "pointillées", mais cela peut se révéler utile. Si un joueur jette un "6" au cours de l'exécution d'un vol de vacances SABENA, il prend alors la carte surprise se trouvant au dessus du tas. Les cartes de vols de vacances SABENA et les cartes surprises sont remises à la caisse une fois les missions terminées. Chaque fois que la dernière carte surprise a été utilisée, le caissier mélange les cartes surprises et les replace dans le jeu. Lorsque toutes les cartes de vols de vacances SABENA ont été utilisées et qu'il n'y a pas encore de vainqueur, elles sont également mélangées et remises dans le jeu. Lorsqu'un vol de vacances SABENA a été terminé, le joueur reçoit également la prime de 10.000,— Frs + la prime supplémentaire de 2.500,— Frs par point du dé non utilisé lors du dernier coup.

Opmerking

Nadat men het spel enige keren heeft gespeeld, leert men de waarde van de luchthavens juist taxeren. Tijdens de SABENA-vakantiereizen moet u uw vlucht zó „goedkoop” mogelijk zien uit te voeren en nog te koop zijnde luchthavens zien aan te doen. Dit laatste is vooral van belang voor het verkrijgen van verhoogde landingsrechten.

Winnaar

Wie tenslotte als enige bezitter van geld en lucht-

Remarque

Lorsqu'on aura joué quelques fois à ce jeu, on pourra se faire une idée plus exacte de la valeur des différents aéroports. Lorsque vous effectuez un vol de vacances SABENA, il s'agit de l'accomplir le plus économiquement possible et d'atterrir sur des aéroports se trouvant encore à vendre. Ce dernier point est d'importance pour qui désire doubler – ou tripler – le montant des droits d'atterrissage qui lui seront dûs.

Le vainqueur

C'est celui qui restera seul en possession d'argent

Flugplan entsprechendes im Kreis fliegen. Man muß landen auf allen Flughäfen gemäß der angegebenen Reihenfolge der SABENA-Ferienreisekarten. Aber selbstverständlich auch landen auf nicht im Flugplan angegebenen Flughäfen, die auf der zu fliegenden Strecke liegen und die gemäß der gewürfelten Zahl dann zwangsläufig berührt und angefliegen werden müssen, weil man jetzt **jeden Flughafen** auf der Strecke, angegeben auf dem Spielbrett, mitzählen muß.

Beispiel: Ist man noch 2 Augen entfernt von einem Zwangslandeplatz und man würfelt 4, so landet man erst auf dem Zwangslandeplatz und zählt danach noch 2 Flughäfen weiter bis 4 und landet wieder. Brüssel darf während so eines Fluges nicht angefliegen werden. Benutzt man während eine SABENA-Ferienreis-Fluges freiwillig eine punktierte Linie, so muß für jeden auf dem Spielbrett angegebenen Stern Fr. 5.000,— an die Centralkasse gezahlt werden. Man ist also nicht mehr verpflichtet diese punktierten Routen zu fliegen, es kann jedoch von Vorteil sein.

Wird während einer SABENA-Ferienreise eine 6 gewürfelt, so nimmt man auch wieder die oberste Überraschungskarte vom Stapel. SABENA-Ferienreisekarten und Überraschungskarten werden nach Beendigung der Flugaufträge bei der Centralkasse zurückgegeben. Wenn die letzte Überraschungskarte ist abgenommen, werden diese Karten von der Centralkasse gut gemischt und wieder ins Spiel gebracht. Sind die SABENA-Ferienreisekarten alle im Spiel gewesen ohne daß es einen Gewinner gibt, so werden auch diese Karten gemischt und wieder ins Spiel gebracht. Nach Beendigung einer SABENA-Ferienreise bekommt man ebenfalls eine Prämie von Fr. 10.000,— und außerdem die Zusatz-Prämie von Fr. 2.500,— für jedes nicht benutzten Auge des letzten Wurfes.

Anmerkungen

Wenn man das Spiel einige Male gespielt hat, kann man den Spielwert der Flughäfen besser taxieren. Während der SABENA-Ferienreisen müssen Sie bestreben Ihren Flug so "billig" möglich auszuführen und Flughäfen die noch zu kaufen sind, anzufliegen. Dies ist namentlich wichtig für die Erhöhung der Landegebühren.

Gewinner

Der Gewinner ist derjenige Spieler, der entweder als

tickets. Of course one also has to land on the airports you call at by throwing the die, because one has to count **every place** on the route now, stated on the playing-board.

Example: If you still need 2 points to reach an obligatory landing place and you should throw a four, then you first have to land on the obligatory landing place and you count further until 4 and land again. You may not call at Brussels National during such a flight. If, during a SABENA holiday tour, one is voluntarily using a dotted route, one has to pay to the Cash Center FB 5.000,— per star, marked on the playing-board. So, one is not obligated anymore to fly such a dotted route, but it can be very profitable. When throwing a six during a SABENA holiday tour, you also pick now the upper surprise ticket from the pile. SABENA holiday tour tickets and surprise tickets are to be handed in at the Cash Center after "settlement". As soon as the last surprise ticket has been picked up, the cashier has to shuffle the cards and put these cards in the game again. When all the SABENA holiday tour tickets have been used in the play and there is no winner yet, then these cards have to be reshuffled and reused.

After finishing a SABENA holiday tour you will also receive a premium of FB 10.000,— as well as the extra premium of FB 2.500,— per point for the remaining points of your last throw.

Note

After playing the game several times, you learn to asses more the exact value of the airports. During the SABENA holiday tours you must try to carry out your flight as "cheap" as possible and call at those airports which are still for sale. This is important for obtaining increased landing duties.

Winner

The one who remains as the only possessor of money

havens overblijft, is winnaar, of bij voortijdige beëindiging is hij winnaar, die het meeste geld bezit. Hierbij berekent men de luchthavens voor het dan geldend landingsrecht en telt die totale waarde bij het geld op.

et/ou d'aéroports ou encore, si le jeu doit être interrompu, celui qui possèdera le plus d'argent. Pour calculer ce dernier point, la valeur des aéroports sera calculée d'après le montant des droits d'atterrissage en vigueur au moment de l'interruption de la partie.

einzigster der Mitspieler noch Geld und Flughäfen besitzt, oder bei vorzeitiger Beendigung ist derjenige Spieler Gewinner, der die größte Wert besitzt. Hierbei berechnet man die Flughäfen für die dann gültige Landgebühren und zählt die totale Wert beim Geld zusammen.

and airports is to be the winner, or for premature ending of the game, the winner is the one, who possesses most of the money. Herewith one calculates the airports for the landing duties value at that moment and adds up this total value with the amount of cash.

