



# AIR CHAMPIONS



Ravensburger



# AIR CHAMPIONS

Ravensburger® Spiele č. **21 096 1**

Napínavá hra šikovnosti  
pro **2 – 4** piloty od **5** let.

**Autor:** Reiner Knizia

**Design:** Paul Windle Design, UK



## Obsah:

4 tabulky se zeměmi, 4 čipy s letadly, 1 startovací dráha s 2 stanovišti, 1 kotouč kokpitu s ručičkou, 10 bouřkových čipů, 12 cestovních razítek

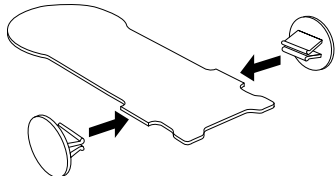
Vrtulové letadlo Dusty a jeho konkurenti startují k největšímu závodu kolem světa. Pokud budete šikovní a budete mít trochu štěstí, můžete svým letcům pomoci při tom, aby jako první přivezli z každé cesty razítko. Nechte si po cestě poradit od leteckého instruktora Skippera, šikovně obleťte bouřky a bezpečně přistaňte i v husté mlze!

**Cílem hry** je, abyste jako první získali razítko tří cílů – Mexika, Tibetu a USA a vrátili se zpět do Propwash Junction.

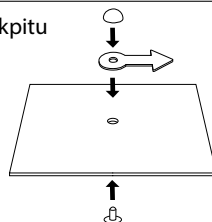
## Příprava

Před první hrou vyjměte opatrně všechny části z vyražené tabulky a složte startovací dráhu a kotouč kokpitu tak, jak je znázorněno na obrázcích 1 a 2.

1. Startovací dráha



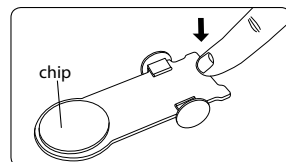
2. Kotouč kokpitu



Před každou hrou položte na hrací plochu čtyři tabulky se zeměmi (se slunečnou stranou nahoru a stranou s mlhou dolů) s cca 30cm odstupem mezi sebou. Nakonec razítka roztříďte a položte je na příslušné tabulky země Mexiko, Tibet a USA. Různé barvy vám pomohou při přiřazení. Každý hráč si vyhledá jeden čip s letcem a položí ho na tabulku Propwash Junction (= startovací a cílová tabulka s vlajkou). Připravte si kotouč kokpitu a startovací dráhu. Nakonec rozdělíte deset bouřkových čipů. Rozhodte je z výšky přibližně 20-30 cm libovolně na hrací plochu.



**Tip:** Abyste si mohli vyzkoušet cvrnkání se startovací dráhou, měl by každý hráč před hrou nechat své letadlo několikrát startovat.



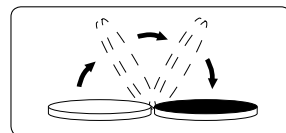
### Průběh hry

Začíná nejmladší pilot. Pak se pokračuje dokola ve směru hodinových ručiček. Když jsi na řadě, vezmeš startovací dráhu, položíš ji na libovolný bod tabulky Propwash Junction a položíš na ni své letadlo. Pak ho cvrkneš ve velkém oblouku na libovolnou tabulku země. K dosažení tabulky země stačí, když se jí tvé letadlo dotkne.

### Nepodařilo se ti hned dosáhnout tabulku země?

Žádný problém! Nech své letadlo tam, kde došlo k mezipřistání. Pokud jsi znovu na řadě, položíš startovací dráhu na toto místo a pokus opakuješ ve směru tabulky země.

Alternativně se můžeš přiblížit k tabulce země také pomalým, ale jistým hlubkovým letem. Přitom otočíš jednoduše čip s letadlem okolo vlastní osy.



**Tip:** To se vyplatí především tehdy, když se letadlo už nachází v blízkosti tabulky země.

**Přistál jsi na bouřkovém čipu?** Dostal ses do silné bouřky a musíš vynechat jedno kolo. Bouřkový čip položíš nakonec vedle svého letadla na hrací plochu.

**Přistál jsi na tabulce země?** Výborně, jsi vynikající pilot! Smíš si za odměnu vzít razítko a položit ho před sebe jako výhru. Než bude další hráč na řadě, otočíš silně ručičkou kotouče kokpitu a provedeš vyznačenou akci. Při svém dalším tahu začneš od aktuální tabulky země a cvrkneš letadlo k novému cíli.

#### Akce:



**Letecký instruktor Skipper:** Letecký instruktor Skipper ti při tvé cestě pomáhá. Jsi ještě jednou na tahu!



**Konkurent Ripslinger:** Konkurent Ripslinger chce zabránit, aby tento závod vyhrálo jiné letadlo. Určí spoluhráče, který musí dát již získané razítko zpět na odpovídající tabulku země.



**Hustá mlha nebo jasný výhled:** Máš volbu: Buď otočíš libovolnou tabulku země na stranu mlhy, a zmenšíš tak plochu země pro všechna letadla (zamlžená plocha se nepočítá za dosažení tabulky zemí) nebo otočíš tabulku země, která ukazuje zamlženou stranu, zpět na jasný výhled tak, aby měla plocha země opět svoji plnou velikost.



**Bouřka:** Na celém světě přicházejí silné bouřky! Vezmi všech deset bouřkových čipů a rozhod' je z výšky přibližně 20-30 cm libovolně na hrací plochu. Letadla, která zasáhne jeden nebo více bouřkových čipů, musí vynechat příští kolo.

**Hra končí,** jakmile první hráč se třemi různými razítky v zavazadlech přistane zpět v Propwash Junction. Tento hráč napínavé letecké závody **vyhrál!**





# AIR CHAMPIONS

Ravensburger® Spiele č 21 096 1

Napínavá hra obratnosti  
pre 2 – 4 pilotov od 5 rokov

**Autor:** Reiner Knizia

**Dizajn:** Paul Windle Design, VB



## Obsah:

4 tabuľky krajín, 4 čipy s lietadlami, 1 štartovacia dráha s 2 stanovišťami, 1 kotúč kokpitu s ručičkou, 10 búrkových čipov, 12 cestovných pečiatok

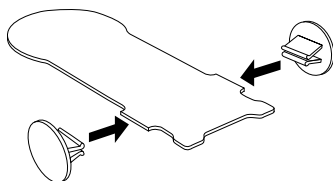
Vrtuľové lietadlo Dusty a jeho lietajúci konkurenti štartujú na najväčšie letecké preteky okolo sveta. So šikovnosťou a veľkou dávkou šťastia môžete svojim letcom pomôcť, aby ako prví priniesli domov pečiatku z každého cieľa cesty. Nechajte si cestou poradiť od leteckého inštruktora Skippera, šikovne obleťte búrky a bezpečne pristáňte v hustej hmle!

**Cieľom hry** je mať ako prvý pečiatku z troch cieľov cesty, a to z Mexika, Tibetu a USA a vrátiť sa naspäť do Propwash Junction.

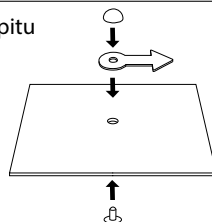
## Príprava

Pred prvou hrou opatrne uvoľnite všetky kartónové diely z vyrazených tabuliek a zložte štartovaciu dráhu a kotúč kokpitu tak, ako je to znázornené na obrázku 1 a 2.

1. Štartovacia dráha



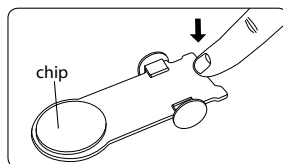
2. Kotúč kokpitu



Pred každou hrou rozložte na hracej ploche štyri tabuľky krajín (slnečná strana ukazuje nahor a hmlová strana nadol). Potom vytriedte cestovné pečiatky a položte ich na príslušné tabuľky krajín Mexiko, Tibet a USA. Pri priradení vám pomôžu odlišné farby. Každý hráč si zvolí čip letca a položí ho na tabuľku Propwash Junction (= tabuľka štartu a cieľa s vlajkou). Pripravte kotúč kokpitu a štartovaciu dráhu. Na záver rozložte desať búrkových čipov. Spustíte ich z výšky približne 20-30 cm ľubovoľne na hraciu plochu.



**Tip:** Aby ste získali cit pre cvrkanie so štartovacou dráhou, mal by každý hráč pred hrou svoje lietadlo niekoľko krát nechať štartovať.



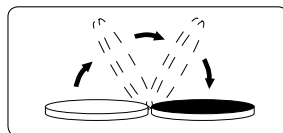
### Priebeh hry

Začína najmladší pilot. Potom sa pokračuje v poradí v smere hodinových ručičiek. Ak si na rade, vezmi si štartovaciu dráhu, polož ju na ľubovoľný bod tabuľky Propwash Junction a polož na ňu svoje lietadlo. Potom ním cvrkní vo veľkom oblúku na ľubovoľnú tabuľku krajiny. Pre dosiahnutie tabuľky krajiny stačí, ak sa jej tvoje lietadlo dotkne.

### Nedosiahol si hneď tabuľku krajiny?

Žiadny problém! Nechaj lietadlo ležať tam, kde medzipristálo. Keď budeš opäť na ťahu, prilož štartovaciu dráhu na toto miesto a opäť štartuj v smere tabuľky krajiny.

K tabuľke krajiny sa môžeš priblížiť aj pomalším, ale bezpečným letom. Na to jednoducho otoč čip svojho lietadla okolo vlastnej osi.



**Tip:** To sa oplatí predovšetkým vtedy, ak sa tvoje lietadlo už nachádza v blízkosti tabuľky krajiny.

**Pristál si na búrkovom čipe?** Dostal si sa do prudkej búrky a musíš vynechať jedno kolo. Búrkový čip potom polož na hraciu plochu vedľa svojho lietadla.

**Dosiahol si tabuľku krajiny?** Super, si vynikajúci pilot! Za odmenu si môžeš zobrať pečiatku a odložiť ju pred seba ako výhru. Predtým, než bude na rade ďalší hráč, otoč silno ručičku kotúča kokpitu a urob vyznačenú akciu. Pri tvojom ďalšom ťahu štartuješ z aktuálnej tabuľky krajiny a cvrknješ lietadlom na nový cieľ cesty.

#### Akcie:



**Letecký inštruktor Skipper:** Letecký inštruktor Skipper ťa podporuje na tvojej ceste. Si hneď ešte raz na ťahu!



**Konkurent Ripslinger:** Konkurent Ripslinger by rád zabránil tomu, aby iný letec vyhral letecké preteky. Urči spoluhráča, ktorý musí už získanú pečiatku položiť naspäť na príslušnú tabuľku krajiny.



**Hustá hmla alebo jasný výhľad:** Máš možnosť voľby: Buď otočíš ľubovoľnú tabuľku krajiny na jej zahmlenú stranu a tým zmenšíš pristávaciu plochu pre všetky lietadlá (zahmlená plocha sa nepovažuje za dosiahnutie tabuľky krajiny), alebo otočíš tabuľku krajiny, ktorá ukazuje zahmlenú stranu, späť na jasný výhľad a tým má pristávacia plocha opäť celú svoju veľkosť.



**Búrky:** Všade vo svete narastajú prudké búrky! Vezmi si všetkých 10 búrkových čipov a spusti ich z výšky približne 20-30 cm nad hracou plochou. Lietadlá, ktoré trafil jeden alebo viacero búrkových čipov, musia vynechať ďalšie kolo.

**Hra končí,** ako náhle prvý hráč pristál späť v Propwash Junction s tromi rôznymi pečiatkami v batožine. Tento hráč **vyhral** napínavé letecké preteky!





# AIR CHAMPIONS

Ravensburger® Gra nr **21 096 1**

Emocjonująca gra zręcznościowa przeznaczona dla **2 – 4** dzieci-pilotów powyżej **5** roku życia.

**Autor:** Reiner Knizia

**Design:** Paul Windle Design, UK



## Zawartość:

4 plansze krajów, 4 żetony samolotów, 1 tor startowy z 2 podstawkami, 1 tarcza obrotowa kokpitu ze wskaźnikiem, 10 żetonów burzy, 12 pieczęci podróży

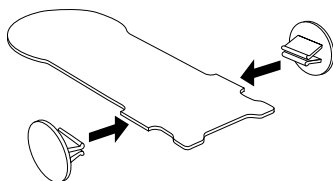
Samolot Dusty i jego latający konkurenci wyruszają w najwspanialszy lot wokół kuli ziemskiej. Dzięki dużej zręczności i odrobinie szczęścia każdy z graczy może wspomóc swój samolot, aby jako pierwszy zdobył pieczęć w każdym celu podróży i powrócił z nimi do rodzimej bazy. W trakcie podróży skorzystajcie z pomocy pilota-instruktora, ominięcie burze i wylądowanie szczęśliwe w gęstej mgle!!

**Celem gry** jest zdobycie pieczęci w trzech miejscach podróży: Meksyku, Tybecie i USA i powrót do Propwash Junction – kto pierwszy, ten wygrywa.

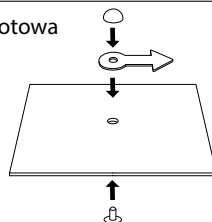
## Przygotowanie

Przed pierwszą grą należy ostrożnie usunąć wszystkie elementy kartonowe z przygotowanej planszy oraz zbudować tor startowy i tarczę obrotową kokpitu, tak jak zaprezentowano na rysunkach 1 i 2.

1. Tor startowy



2. Tarcza obrotowa kokpitu

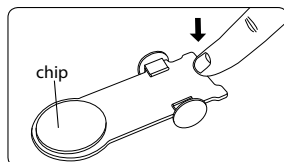




Przed każdą grą należy ułożyć na ogólnej planszy do gry cztery plansze krajów (stroną słoneczną ku górze i stroną zamgloną ku dołowi) w odległości ok. 30 cm. Następnie posortować pieczęcie podróży i ułożyć na odpowiednich planszach krajów: Meksyk, Tybet i USA. Różne kolory pomogą w prawidłowym przyporządkowaniu. Każdy gracz wybiera swój żeton samolotu i układa go na planszy Propwash Junction (=plansza Start i Cel z flagą). Należy także przygotować tarczę obrotową kokpitu i tor startowy. Następnie rozdzielić dziesięć żetonów burzy. Z wysokości ok. 20-30 cm rozrzuć je dowolnie na całej powierzchni do gry.



**Rada:** Aby przed grą nabyć nieco doświadczenia z torem startowym i wyczucia każdy z graczy powinien spróbować kilkakrotnie wystartować swój samolot.



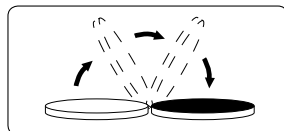
### Zasady gry:

Rozpoczyna najmłodszy uczestnik gry (pilot). Kolejność graczy jest zgodna z ruchem wskazówek zegara. Ten gracz, na którego przyszła kolej, bierze tor startowy, układa go w dowolnym miejscu planszy Propwash Junction i ustawia na nim swój samolot. Następnie wyrzuca go po łuku na dowolną planszę kraju. Wystarczy, gdy samolot dotknie planszy kraju.

### Nie doleciałeś od razu do planszy kraju?

Nie ma problemu. Zostaw swój samolot w miejscu, w którym wylądował. Gdy ponownie przyjdzie Twoja kolej, ustaw tor startowy w miejscu wylądowania samolotu i skieruj go ponownie w kierunku planszy kraju.

Alternatywnie można także zbliżyć się do planszy kraju dowolnym, ale pewnym lotem koszącym. W tym celu wystarczy jedynie obrócić żeton samolotu.



**Rada:** Takie obrócenie żetonu jest opłacalne, gdy Twój samolot znajduje się już w pobliżu planszy kraju.

**Wylądowałeś na żetonie burzy?** Gracz wpadł w gwałtowną burzę i musi opuścić jedną rundę gry. Żeton burzy należy następnie położyć obok własnego samolotu na planszy do gry.

**Udało się dotrzeć do planszy kraju?** Gratulacje, jesteś wysmienitym pilotem. W nagrodę można pobrać pieczęć i położyć przed sobą jako swoją zdobycz. Zanim przyjdzie kolej na kolejnego gracza, należy mocno pokręcić wskaźnikiem obrotowej tarczy kokpitu i skorzystać z dodatkowej funkcji. Przy następnej kolejce gracz rozpocznie zabawę z aktualnej planszy kraju i pośle swój samolot do kolejnego celu podróży.

## Funkcje dodatkowe:



**Pilot instruktor Skipper:** Pilot instruktor Skipper wspomaga gracza w trakcie jego podróży. Po raz drugi jest Twoja kolej!



**Konkurent Ripslinger:** Konkurent Ripslinger utrudnia wygraną innemu samolotowi. Określ gracza, który będzie zmuszony odłożyć właśnie zdobytą pieczęć na odpowiednie miejsce planszy kraju.



**Gęsta mgła lub dobra widoczność:** To kwestia Twojego wyboru: albo obrócisz dowolną planszę kraju na jej stronę mglistą i tym samym zmniejszysz powierzchnię do lądowania dla innych samolotów (powierzchnia mgły nie jest zaliczana jako osiągnięcie planszy kraju) lub obrócisz planszę kraju, która przełożona jest na stronę mgły ponownie na dobrą widoczność, tak aby powierzchnia do lądowania znowu osiągnęła swój pełen wymiar.



**Burza:** Wszędzie na świecie nadciągają gwałtowne burze! Weź wszystkie dziesięć żetonów burzy i upuść je z wysokości ok. 20-30 cm na powierzchnię do gry. Samoloty, które trafione zostaną przez jeden lub kilka żetonów mgły, opuszczają kolejną rundę gry.

**Gra kończy się** w momencie, gdy któryś z graczy wyląduje ponownie na Propwash Junction wraz z trzema różnymi pieczęciami, załadowanymi do komory na bagaż. Ten gracz jest **zwycięzcą** pasjonującego lotu!

© 2014 Ravensburger Spielverlag  
© Disney [www.disney.com](http://www.disney.com)

Wyprodukowano w Republice Czeskiej.  
Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat, ze względu na obecność małych elementów, które stwarzają ryzyko połknięcia lub zadławienia.  
Prosimy zachować opakowanie i instrukcję, ze względu na zawarte informacje lub ewentualną reklamację.  
Prosimy usunąć opakowanie przed udostępnieniem zabawki dziecku.





# AIR CHAMPIONS

Ravensburger® Játék száma: **21 096 1**

Egy érdekes ügyességi játék **2–4** játékos számára. Ajánlott **5 éves** kortól, egyáltalán nem ajánlott 3 éves kor alatti gyermek részére, mert apró alkatrészeket tartalmaz, ill. a kisebb részek leválhatnak és belélegezve vagy lenyelve fulladást okozhatnak.



**Autor:** Reiner Knizia

**Design:** Paul Windle Design, UK

## TARTALOM:

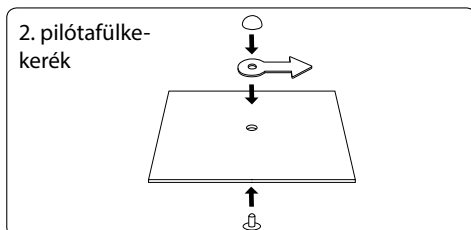
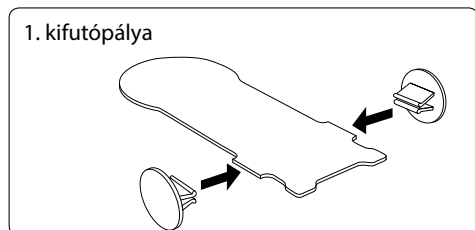
4 úticél kártya, 4 repülőgép chip, 1 kifutópálya, 2 támasz lábbal, 1 pilótafülke-kerék, mutatóval, 10 vihar chip, 12 utazási matrica

A propeller hajtású repülőgép Rozsdás és barátai készen állnak a világ legnagyobb, világ körüli repülőgépversenyére. Sok ügyességgel és egy kis szerencsével, segítheted repülődet, hogy egy-egy utazási matrica megszerzésével, teljesítse a küldetését. Utazásod során repülési tippeket kaphatsz Riley Kapitánytól, hogyan tudsz a viharban manőverezni, és hogyan tudsz biztonságosan landolni ködben.

A játék célja, elsőként összegyűjteni a matricákat a három uticélról, Mexikóból, Tibetből, Amerikából és visszatérni a bázisra.

## ELŐKÉSZÜLETEK

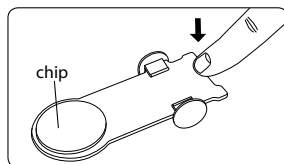
Mielőtt először játszánatok a játékkal, óvatosan távolítsatok el minden apró alkatrészt a kartonlapokból, a perforálások mentén, és szereljétek össze a lenti ábrák alapján a kifutópályát (1. ábra) és a pilótafülke kereket is (2. ábra).



Az első játék előtt óvatosan pattinsátok ki az apró kartonokat a kartonlapokból, és szereljétek össze a kifutópályát, a pilótafülke-kereket az alábbi útmutató segítségével. Minden játék előtt helyezzétek a 4 uticél kártyát(napos oldallal felfelé, ködös oldallal lefelé) az asztalra, egymástól kb. 30 cm távolságra. Csoportosítsátok az utazási matricákat az uticélokhoz megfelelően, Mecikó, Tibet, USA. A színek segítségével lesznek a szortírozásban. Minden játékos kiválaszt egy repülőgép chippet és a bázis kártyára helyezi azt(az a start és cél kártya zászlóval). A pilótafülke-kerek és a leszállópálya álljon készenlétben. Helyezzük el össze-vissza a 10 vihar-kártyát az asztalon.



**Tip:** Mielőtt a játék megkezdődne, gyakoroljuk a repcsik kilövését a kifutópályáról.



## A JÁTÉK MENETE

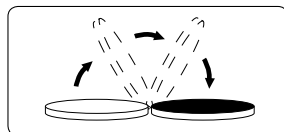
Legfiatalabb pilóta kezd. Ezután az óramutató járásával megegyező irányba halad tovább a játék.

A soron következő játékos a kifutópályát a bázishoz helyezi, és felteszi rá a repülőjét. Kilövésre kész! A repülő chippel megcélozza valamelyik uticélt. Ha a chip érinti az uticélkártyát, akkor a landolás érvényes lesz.

## Elsőre nem sikerült elérni a célt?

Nem probléma. Csak hagyd ott a repülődet, ahol földet ért. A következő körben helyezd a kifutópályát a repülődhöz és próbáld újra.

Kisívbén is eljuttathatod a repülődet az uticélra, nehogy átrepülj felette. Csak billentsd át egyszer a chipedet, hogy a repülőd célba érhesen.



**Tip:** Ez a lépés akkor ajánlott, ha nagyon közel vagy a célodhoz.

**Egy vihar chippre érkezted?** A nagy vihar miatt kimaradsz egy körből. Tedd félre a vihar chippet a repülőd mellé a következő menet előtt.

**Biztonságban landoltál egy úticélon?** Remek! Ügyes pilóta vagy! Jutalmul utazási matricát érdemelsz, amit helyezz el magad előtt az asztalon. Mielőtt a következő játékos következne, pörgesd meg a pilótafülke-kerék mutatóját, ami kijelöli a következő úticélt. Amikor te következni majd sorra, a jelenlegi állomásodról folytathatod utadat.

### Akciók:



**Riley Kapitány:** Kapitány segíti utadat. Még egyszer te jössz! Ripsplinger: A riválisod megakadályozza, a másik repülőt, hogy megnyerje a futamot. Válassz egy játékos, akinek vissza kell adnia egy nehezen megszerzett utazási matricát, a szóban forgó úticélnak.



**Ripsplinger:** A riválisod megakadályozza, a másik repülőt, hogy megnyerje a futamot. Válassz egy játékos, akinek vissza kell adnia egy nehezen megszerzett utazási matricát, a szóban forgó úticélnak.



**Köd, kis látótávolság:** Ez a te választásod. Vagy átfordítasz egy úticélkártyát a ködös oldalára, ezzel nehezítve a többi játékos biztonságos landolását (így a ködös területet nem lehet landolás szempontjából biztonságos területnek nyilvánítani), vagy egy ködös kártyát visszafordítasz a tiszta látási viszonyok megteremtéséért.



**Vihar:** Villámok sújtyják a világot! Fogd az összes vihar chippet és terítsd le őket 20-30 cm magasságból véletlenszerűen a játékmezőn. Amikor ezt teszed, a pályán lévő repülők közül bármelyikhez érnek a viharchippek, azok a repülők sajnos kimaradnak a következő körből.

**A játék akkor ér véget,** ha az első olyan repülő visszaér a bázisra, aki mindhárom utazási matricáját megszerezte. **Ő lesz a futam győztese!**

*A csomagolás nem a játék része, ezért el kell távolítani, mielőtt a játékot a gyermeknek adjuk. A csomagolást és/ vagy a címkét kérjük megőrizni, a rajta lévő információk miatt.*

© 2014 Ravensburger Spieleverlag  
© Disney [www.disney.com](http://www.disney.com)





# Гонка пилотов – чемпионов

Игры Ravensburger® 21 096 1

Увлекательная игра на мастерство  
для 2–4 пилотов от 5 лет

**Автор:** Reiner Knizia

**Дизайн:** Paul Windle Design, UK



## В комплекте:

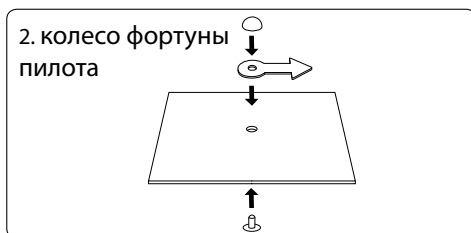
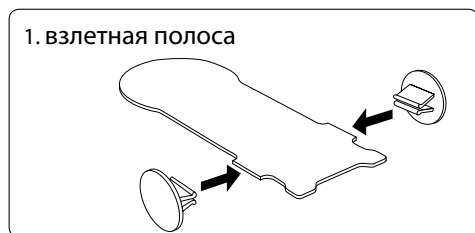
4 карты с пунктом назначения, 4 игровые фишки с самолетом, 1 взлетная полоса с двумя креплениями, 1 колесо фортуны пилота со стрелкой, 10 фишек с изображением шторма, 12 марок из разных стран.

Пропеллерный самолетик Дасти Полейполе и его летающие друзья готовятся к самой большой в мире кругосветной гонке самолетиков. Немного удачи и вашего недюжинного мастерства и вы сможете помочь своему самолетику привезти домой марку из каждого места путешествия. Во время вашего полета вы можете собрать подсказки инструктора Шкипера, о том, как лучше маневрировать через штормы и как приземляться в густом тумане.

**Цель игры** - первым собрать марки из трех мест путешествия – Мексика, Тибет и США - и привезти их в Кривые Лопасти.

## Перед началом игры

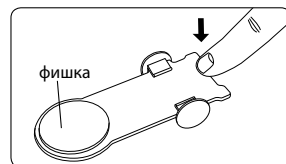
Если вы играете первый раз, аккуратно выдавите все фишки из картона и соберите взлетно-посадочную полосу и колесо фортуны пилота, как показано на рисунке 1 и 2.



До начала каждого тура игры, положите 4 карты с пунктом назначения (солнечной стороной вверх, а туманной стороной вниз) на расстоянии около 30 см друг от друга на стол. Затем рассортируйте марки из разных стран и положите их на соответствующие карты с пунктом назначения (Мексика, Тибет и США). Разные цвета помогут вам их правильно рассортировать. Каждый игрок выбирает себе фишку с самолетом и кладет её на карту Кривых Лопастей (старт и финиш обозначены флажком). Подготовьте взлетно-посадочную полосу и колесо фортуны пилота. Наконец, распределите 10 фишек с изображением шторма. Бросьте их на игровое поле с высоты в 20-30 см, чтобы они упали в случайном порядке.



**Подсказка:** чтобы уверенно начать игру, каждый игрок может предварительно потренироваться в запуске своей фишки с самолетиком.



### Порядок игры.

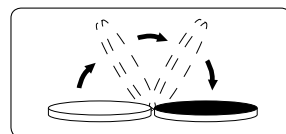
Начинает самый младший пилот. Затем ход переходит следующему игроку по часовой стрелке.

Когда доходит ваша очередь, возьмите взлетно-посадочную полосу, установите её в любом месте Кривых Лопастей и положите туда свой самолет. Затем запустите ваш самолет в полет в направлении любой карты страны. Как только ваш самолет коснулся карты с пунктом назначения, считается, что вы совершили мягкую посадку.

### Вам не удалось достигнуть карты места назначения с первого раза?

Нет проблем. Оставьте самолет там, где он приземлился. В следующий свой ход разместите взлетно-посадочную полосу там, где находится самолет, и запустите его в сторону пункта назначения.

Вы также можете воспользоваться полетом на небольшой высоте, чтобы не перелететь. Подбросьте ваш самолетик 1 раз в направлении пункта назначения.



**Подсказка:** если самолет находится близко от пункта назначения - это хорошо.

**Вы приземлились на фишку с изображением шторма?**

Вы попали прямо в грозовой шторм и вынуждены его пережить в течение одного раунда. Положите фишку с изображением шторма перед вашим самолетом до следующего вылета.

**Вы удачно приземлились прямо на карту** пункта назначения? Прекрасно! Вы - замечательный пилот! В качестве награды получаете марку страны путешествия, которую вы можете положить перед собой. Перед тем, как полетит следующий игрок, крутите стрелку колеса фортуны пилота как можно сильнее и вперед! Следующий свой ход можете начать с того пункта назначения, на котором вы находитесь. Взлетайте на своем самолете в направлении следующего пункта назначения.

### Действия:



**Инструктор по полетам Шкипер.** Он помогает вам на вашем пути! Следующий ход ваш!



**Противник Рипслингер:** конкурент всех пилотов сделает всё, чтобы не дать другим выиграть гонку. Выберите игрока, который будет вынужден вернуть свою с трудом заработанную марку в то место, где он её завоевал.



**Густой туман или хорошая видимость:** Здесь выбор за вами. Вы можете либо повернуть карты туманной стороной вверх, и тем самым сократить площадь безопасной посадки, затрудняя посадку всем самолетам (затуманенная часть точек на маршруте опасна для приземления). Либо переверните фишку солнечной стороной вверх и вы, тем самым, расширите площадь посадки.



**Шторм:** грозовые штормы бушуют повсюду! Возьмите все 10 фишек с изображением шторма и бросьте их на стол с высоты 20-30 см так, чтобы они хаотично приземлились. Самолетики, задевшие фишки с изображением шторма, пропускают следующий ход.

**Игра заканчивается**, как только первый игрок приземлился в Кривых Лопастях с тремя марками из различных стран. Это - **победитель** великой кругосветной гонки на самолетиках!

© 2014 Ravensburger Spieleverlag  
© Disney www.disney.com

www.ravensburger.com  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg



**Ravensburger**