

Spiel- und Verkehrsregel

# JETS

Ein Spiel von Till Meyer & Dagmar Frei



spieltrieb

# JET-RENNEN IN DER WÜSTE FÜR 3 BIS 6 WAHSINNIGE

Vorbei sind die Zeiten der röhrenden, stinkenden und qualmenden Rennwagen<sup>1</sup> – auch im Rennsport haben Autos mit Elektroantrieb die Schnauze vorn.

Und dabei geht es in abgelegenen Wüstengebieten im wahrsten Sinne des Wortes rund!

Unter hervorragenden Bedingungen – hohe Sonneneinstrahlung, viel Platz und keine überkritischen Zuschauer – liefern sich die besten Piloten der Welt die heißesten Rennen.

So auch am vergangenen Sonntag in der Atacama-Wüste.

Mit dabei Mikei Musei und Fyffe o'Clock, die mit hervorragender Navigationsausrüstung bis zur Torboje 5 gemeinsam vorne lagen. Doch dann kam, wie aus dem Nichts, die unglaubliche Joanne Weismuller herangeslippt. Mit brachial eingesetzten Projektoren warf sie die beiden Führenden aus der Bahn.

Tigran Zenjarplan aus Omsk setzte risikofreudig auf seine Spezialausrüstung und verschaffte sich durch den wiederholten Einsatz des Warpfeldes gewaltige Vorteile. Beim Endspurt zog jedoch Nick Steele mit den Konkurrenten gleich. Er siegte mit zwei Längen Vorsprung, nachdem er sich mit dem Einsatz zweier Traumatorpedos Platz verschafft hatte. Steele allein hatte noch ausreichend Energie für ein solch furioses Finale.

Es bleibt spannend, mit welchen Veränderungen bei ihrer Ausrüstung die anderen Teams beim nächsten Rennen an den Start gehen. Können sie dann den Gemeinheiten ihrer Gegner Paroli bieten?

Wir sind gespannt...

## SPIELMATERIAL

6 Jets, 5 Lifts, ein Projektorlift, 45 Ausrüstungskarten, 100 runde Energie Chips, 6 Würfel in 6 Farben, 30 quadratische Schadenschips, 18 Torbojen, eine Spielanleitung



## ZUM SPIEL:

Drei bis sechs Spieler versuchen, ihre Jets möglichst schnell durch eine Anzahl Tore zu steuern.

Alle Tore müssen in aufsteigender Reihenfolge durchflogen werden.

Es geht nicht nur darum, die eigene Flugbahn gut zu planen, sondern sich auch gegen die fiesen Tricks der Konkurrenz zu wappnen. Bei Jet-Rennen wird mit harten Bandagen gekämpft. Wenn der erste Jet wieder das Start-Tor passiert hat, ist das Rennen beendet. Es gewinnt der Spieler, dem dies gelingt.

Die Spieler können auch vereinbaren, zwei Runden zu fliegen – durch den Energieverbrauch ändern sich die Anforderungen an die Spieltaktik erheblich. In der Regel wird der Pilot gewinnen, der am Besten auf seinen Energieverbrauch geachtet hat.

## FÜR ANFÄNGER UND FORTGESCHRITTENE:

Um die Feinheiten eines Jet-Rennens nach und nach zu lernen, können angehende Piloten in vier Schritten einsteigen (Am Ende der Spielanleitung finden sich die Kurzübersichten der Varianten): Im ersten **einfachen Rennen** erhalten alle Jets beim Start 15 Einheiten Energie, aber keine Ausrüstungskarten. Ein solches Rennen ist wenig spektakulär, aber immerhin lernt man dabei einen Jet zu fliegen.

Im zweiten **Rennen für erfahrene Piloten** erhalten alle Jets beim Start 15 Punkte Energie, jeder Jet darf drei rote oder grüne Ausrüstungskarten bekommen und eine blaue.

Allerdings sind nur die Projektoren Kupferwurm HaZ IV, Sticky Fingers und Butt Kick im Spiel.

Im dritten **Rennen für Könner** sind alle Ausrüstungskarten im Spiel und jeder Jet darf 7 Ausrüstungen bekommen.

Im vierten **Rennen für Cracks** bleiben auch die beim Start nicht eingebauten Ausrüstungskarten im Spiel – Beschreibung am Ende der Spielanleitung.

<sup>1</sup>Für Nostalgiker: Eau de Toilette „Bleu de Coup“. Garantiert mit 50% Anteil reinem Benzin in den Duftnoten **Super Bleifrei, Normal und 2-Takt-Mix**. Ein Tropfen hinter das Ohr und man verströmt den Duft vergangener Zeiten. 20ml 29,95 D. Auch als After Shave erhältlich.

## SPIELVORBEREITUNG:

Grundsätzlich empfiehlt sich das Spielen auf Teppichboden oder einem Tischtuch. Die Spielmaterialien verrutschen dann weniger leicht. Allerdings wird vom Spielen auf Flokati oder ähnlich langfloriger Auslegware dringend abgeraten. (Vor dem ersten Spiel müssen die Jets – bestehend aus 6-eckiger Grundplatte und rechteckigem Griffstück – zusammen gesteckt werden. Es empfiehlt sich, diese Teile zu kleben.)

1. Auf dem Tisch oder auf dem Fussboden werden die 5-9 Zieltore ausgelegt. Jedes Zieltor besteht aus zwei mit Zahlen versehenen und farblich zusammen gehörigen Bojen. Ein Zieltor wird ausgelegt, indem der Lift 4-Anzeiger irgendwo und irgendwie auf der Spielfläche platziert wird. In beide Winkel des Anzeigers wird je eine der beiden gleichfarbigen Torbojen gelegt. Nun wird der Anzeiger weg genommen und fertig ist das Zieltor.

Wie groß die Distanz zwischen den Zieltoren ist, liegt im Belieben der Spieler. Je mehr Tore und je weiter der Abstand zwischen ihnen, desto länger dauert das Rennen, aber desto schneller wird es auch.

Für ein nettes kleines Anfänger-Nachmittagsrennen sollten 5 Tore jeweils etwa 20cm voneinander entfernt aufgebaut werden und gemeinsam ungefähr einen ovalen Rundkurs ergeben.

Erfahrenere Piloten können alle 9 Tore aufbauen und Kurse mit Achten und Schleifen konstruieren.

Piloten, die bereits die höheren Weihen des Wüstenrennens empfangen haben, können übereinkommen, einige oder auch alle Zieltore mit kleineren Lifts zu platzieren. Engere Tore erfordern sehr viel mehr Geschick beim Fliegen.

Der Rennkurs sollte vor der Ausrüstungsphase ausgelegt werden, da manche Ausrüstung je nach Kurs sinnvoll oder ziemlich unbrauchbar ist.

2. Das Tor 1 ist die Startlinie. Hinter dieser Linie starten alle Jets. Nach dem Start gilt das Tor als Zieltor. Wer als Erster wieder durchbrettert, gewinnt.

3. Jeder Spieler erhält einen Jet, den er vorerst vor sich ablegt.

4. Jeder Spieler erhält einen Würfel in seiner Spielfarbe. Dieser wird mit der 0 nach oben gedreht und zeigt damit an, dass der Jet steht, also einen Lift von Null hat.

5. Die 6 Liftanzeiger – 5 Lifts und ein Projektorlift – werden bereit gelegt.

6. Die Schadenships werden bereit gelegt.

7. **(Nicht beim einfachen Rennen)** Alle Ausrüstungskarten werden offen ausgelegt. Es gibt Navigationshilfen, die das Flugverhalten verbessern (Blaue Karten), Ausrüstung, mit denen man die Konkurrenz behindern kann (Rote Karten) und sonstige Ausrüstung (grüne Karten). Eine Beschreibung der Ausrüstung befindet sich auf jeder Karte, eine detaillierte Erläuterung im hinteren Teil der Spielanleitung.

8. Der Spieler, der zuletzt ein Knöllchen wegen zu schnellem Fahren bekommen hat, beginnt. Danach wird bis zum Ende des Spiels im Uhrzeigersinn weiter gespielt.

### 9. Ausrüstungsphase<sup>2</sup> (nicht beim einfachen Rennen)

Wer an der Reihe ist, nimmt sich **eine** der offen ausliegenden Karten und platziert sie vor sich. Er baut damit diese Ausrüstung in seinen Jet ein. Eine einmal eingebaute Ausrüstung kann nicht wieder entfernt werden<sup>3</sup>.

Es liegt ganz im Belieben der Spieler, wie sie ihren Jet ausrüsten.

**Eine eingebaute Ausrüstung darf beliebig oft eingesetzt werden, allerdings nur einmal pro Runde.**

Sobald jeder Spieler 7 Ausrüstungskarten vor sich ausgelegt hat, ist die Ausrüstungsphase beendet.

Es sollte bei der Ausrüstung des eigenen Jets darauf geachtet werden, dass Ausrüstung nicht unbegrenzt vorhanden ist wenn 4 oder mehr Piloten am Rennen teilnehmen.

Bezeichnung der Ausrüstung und Kategorie (Blau Navigation, Rot Gemeines, Grün Sonstige Ausrüstung)

Abbildung der Ausrüstung

Einstellknöpfe: Helligkeit, Lautstärke, Geruch

Kurzbeschreibung der Ausrüstung

Energieverbrauch der Ausrüstung beim Einsatz



10. Alle nicht benutzten Ausrüstungskarten werden in den Karton zurück gelegt und werden für die ersten Versionen des Spiels nicht mehr gebraucht.

### 11. Tanken

Vor dem eigentlichen Rennen müssen die Jets noch mit Energie betankt werden. Der Startspieler beginnt, indem er sich 15 Energie-Chips aus dem Vorrat nimmt.

### 12. Rennen

Sobald der letzte Spieler seine 15 Chips Energie getankt hat, beginnt der Startspieler im nächsten Zug das Rennen.

<sup>2</sup>Das war irgendwann mal die „Aufbau-Phase“: Man musste Gold abbauen, bekam dafür altbackene Brötchen und konnte diese wiederum – vorausgesetzt, man hatte einen Klempner mit Erfahrungsstufe 3 eingestellt – gegen Granitblöcke eintauschen. Wer zuerst seinen Atlantik-Wall-Bunker fertig hatte, bekam eine Ausrüstungskarte. Unsere Testgruppen gefiel das aber nicht. Auch, dass die Aufbau-Phase im Mittelalter spielte, war ihnen nicht recht. Naja, schade...

<sup>3</sup>Außer im Rennen für Cracks

## SPIELABLAUF:

Sobald ein Spieler startet, stellt er seinen Jet hinter der Ziellinie auf – das ist die gedachte Linie zwischen den Tor-Bojen mit der „1“.

Da jeder Jet zu Spielbeginn steht (der Würfel – Liftanzeiger ist mit der 0 nach oben gedreht), wird der erste Zug mit Lift 1 geflogen werden. Der Spieler legt Lift 1 vorne an seinem Jet an, richtet ihn aus und versetzt seinen Jet ans vordere Ende des Lifts. Mit dem farbigen Würfel wird die in dieser Runde geflogene Geschwindigkeit markiert.

Sofern keine Zusatzausrüstung eingesetzt wird ist damit der Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spieler können mit dem Einsatz eines Boosters, eines Hyper-Boosters, oder eines Take Five-Boosters einen wirklich rasanten Start hinlegen, müssen dann aber auch den auf der Karte verzeichneten Energieverbrauch abgeben.

Jedes Mal, wenn eine Zusatzausrüstung benutzt wurde, muss der Spieler die entsprechenden Energie Chips in der Anzahl abgeben, wie sie auf der Karte angegeben ist.

## SPIELENDENDE:

Sobald ein Spieler das Tor 1 durchflogen hat nachdem er alle anderen Tore in aufsteigender Reihenfolge passiert hat, ist er der Gewinner des Rennens. Die Konkurrenz kann sich noch um die nächsten Siegplätze streiten.

## FLIEGEN:

Jets fliegen mit 5 verschiedenen Geschwindigkeiten – im zeitgenössischen Argot „Lift“ genannt. Je schneller der Lift, desto größer die Strecke, die der Jet zurück legt. Aber: je höher die Geschwindigkeit, desto geringer die Möglichkeit, die Richtung zu ändern. Wirklich enge Kurven sind nur bei kleinen Lifts möglich. Allerdings gibt es Zusatzausrüstungen, die das Kurvenverhalten deutlich verbessern können.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, muss er sich zuerst entscheiden, ob er beschleunigen, abbremsen oder den Lift des letzten Zuges beibehalten will. Beschleunigen und Abbremsen sind nur um eine Liftstufe möglich. Wer also mit Lift 3 geflogen ist, kann dies noch mal tun, auf Lift 2 abbremsen, oder auf Lift 4 beschleunigen.

(Auch hier halten die Zubehörhändler tolle Zusatzausrüstung bereit, die aus einem Wald- und Wiesenjet einen echten Renner machen.)

Die für diese Runde gewählte Geschwindigkeit wird mittels des Würfels in der Spielfarbe markiert.

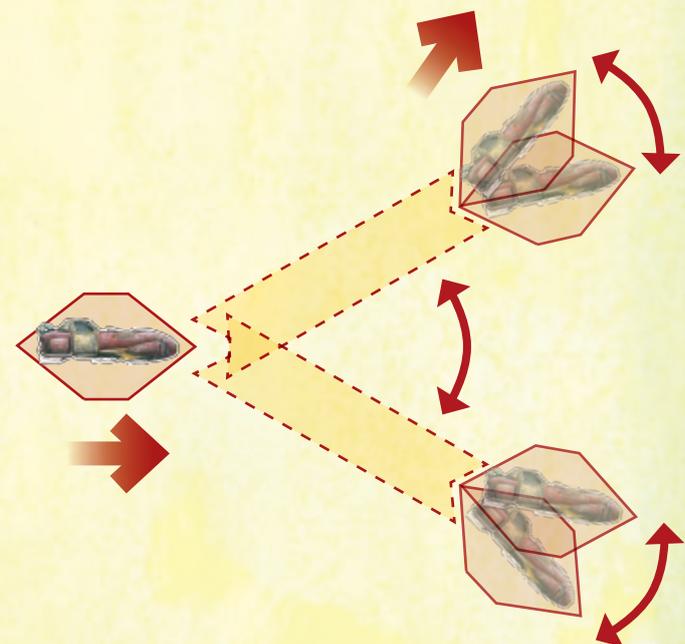
Wenn der Spieler sich entschieden hat, legt er den entsprechenden Lift **exakt** vorne an seinen Jet an. Dabei kann er den Lift soweit nach links oder rechts ausrichten, wie es der Winkel des Lifts erlaubt. Nun wird der Jet vom hinteren Ende des Lifts weg genommen und **ebenso exakt** vorne wieder angelegt. Auch jetzt kann die Richtung des Jets im Rahmen des möglichen Winkels geändert werden.

Sobald ein Spieler einen Lift in die Hand genommen hat, muss dieser auch benutzt werden. Es ist nicht erlaubt, mehrere Lifts probeweise anzulegen und sich dann erst zu entscheiden<sup>4</sup>.

**Energie wird nicht verbraucht, wenn die Geschwindigkeit um eins gesenkt, um eins gesteigert, oder wenn sie beibehalten wird.**

Wenn der Spieler einen Booster zum Beschleunigen oder Abbremsen benutzt hat, oder wenn weiteres sinnvolles Zubehör eingesetzt wurde, wird entsprechend der Angabe auf der Ausrüstungskarte Energie verbraucht und es muss ein runder Energiechip abgegeben werden.

Unter Umständen werden zusätzlich zum Flug noch weitere Aktionen ausgeführt, wie die Benutzung gemeiner Projektoren, Reparaturen am Jet, oder hinterlistiges Versetzen von Zieltoren, durch die gerade jemand anderes durch fliegen möchte.



<sup>4</sup>Wenn die Piloten übereinstimmen, dürfen Lifts auch probeweise angelegt werden, aber das gilt dann selbstverständlich für alle Teilnehmer eines Rennens.

## ÜBERHOLEN:

Wenn ein Pilot einen Kurs fliegt, bei dem der Lift einen anderen Jet berührt, wird der Jet, der in der Flugbahn des ankommenden Jets steht, kurz über eine Kante gekippt und der Lift für den anderen, kreuzenden wie gewohnt angelegt. Sollte ein Zusammenstoß doch einmal unausweichlich sein, sorgen eingebaute Sicherheitsmodule dafür, dass der von hinten kommende Jet „slippt“ und dadurch ausweicht.

## SLIPPEN:

Jeder Pilot sollte so fliegen, dass er nicht mit einem anderen Jet zusammenstößt, das heißt, zwei Jets dürfen sich am Ende eines Zuges nicht berühren.

Allerdings dürfen sich Flugbahnen kreuzen. In diesem Fall wird der Lift, mit dem der ankommende Jet fliegt, vorne an den vermeintlich gerammten Jet angelegt, und vorne am Lift wiederum der ankommende Jet. Das Slippen kann also sehr schön zum Überholen genutzt werden, ist aber ein eindeutiger Verstoß gegen die RsVO<sup>5</sup>. Wenn mehrere Jets hintereinander fliegen, kommt es vor, dass ein von hinten kommender Jet mehrfach Slippen kann.

Das Slippen aufgrund eines verhinderten Zusammenstoßes zieht dem slippenden Jet eine Einheit Energie ab, bei mehrfachem Slippen für jeden Slip eine Einheit Energie.

Sollte ein Jet keine Energie mehr haben, kann er nicht slippen und es muss in jedem Fall so geflogen werden, dass ein Zusammenstoß verhindert wird. Wenn das nicht möglich sein sollte, muss der Jet eine Runde aussetzen.

### Quer Slippen:

Sollte die Gefahr eines Zusammenstoßens von der Seite her bestehen, muss der Lift für den slippenden Jet ebenfalls vorne am geslippten Jet angelegt werden. Die Richtungsänderung für den slippenden Jet ist also dramatisch und oft nicht das, was sich der Pilot unter einem zielgerichteten Flug vorgestellt hatte.

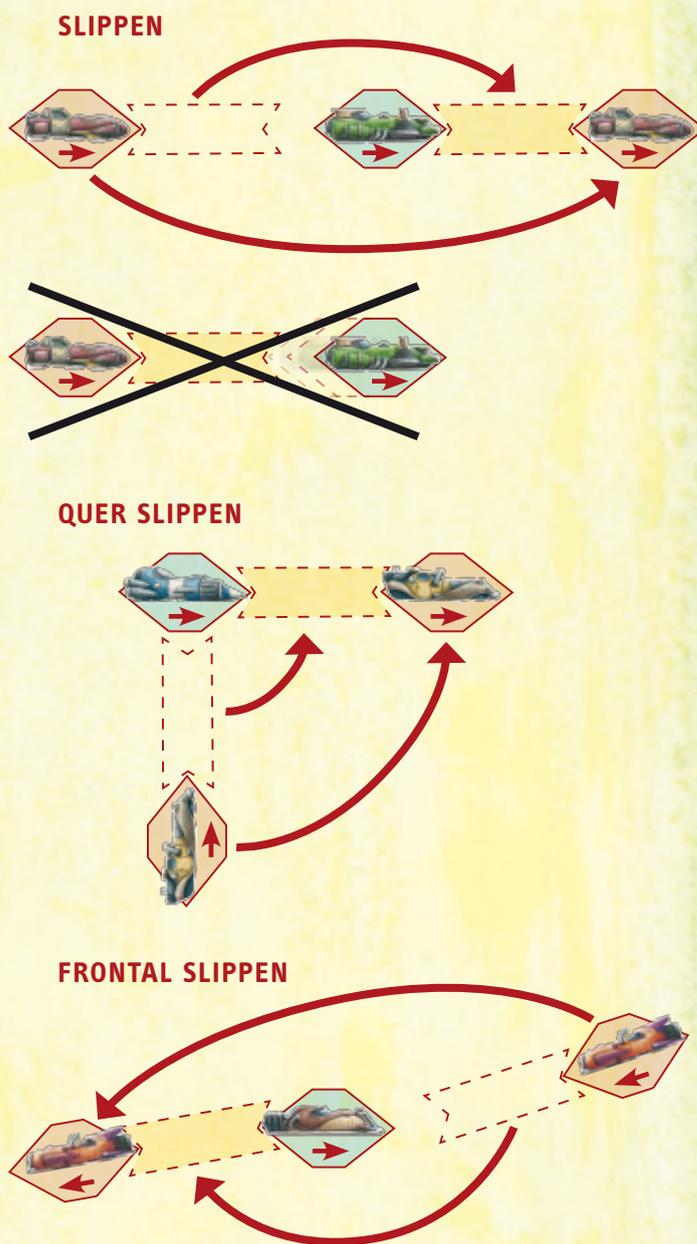
Wenn der Pilot die dadurch entstehende Richtungsänderung nicht akzeptiert, muss ein Kurs gewählt werden, in dem das Slippen vermieden wird.

In den seltenen Fällen, in denen das nicht möglich ist, versetzt die Automatik den slippenden Jet für eine Runde in ein Stasisfeld. Also: entweder slippen, oder ausweichen oder eine Runde aussetzen

### Frontal slippen<sup>6</sup>:

In seltenen Fällen fliegen zwei Jets mehr oder weniger frontal aufeinander zu. In diesem Fall wird der Lift für den slippenden Jet hinten am geslippten angelegt.

Wenn das keinen sinnvollen Kurs ergibt, gilt hier das Gleiche, wie beim Quer-Slippen.



## TANKEN:

Jedes Mal, wenn ein Jet durch ein Tor fliegt – dies muss nicht unbedingt das Tor sein, durch das der Pilot als nächstes fliegen muss – werden zwei Einheiten Energie an Bord teleportiert. Der Spieler nimmt sich zwei runde Chips auf und legt sie zu seinem Vorrat. Auch beim Rammen einer Torboje werden zwei Einheiten Energie an Bord teleportiert.

Im Gegensatz zum Tanken bei Beginn des Spiels kann ein Jet während des Rennens durchaus mehr als 15 Einheiten Energie an Bord haben.

<sup>5</sup>Dazu ist zu sagen, dass den meisten Jet-Piloten die RsVO völlig schnurz ist. Tatsächlich weiß nur einer von zwanzig, wofür diese Abkürzung überhaupt steht.

<sup>6</sup>Die „Geisterfahrer“-Erweiterung bietet weitere taktische Möglichkeiten

## ABSTAND:

In einigen Situationen muss der Abstand zwischen Jets oder zwischen Jets und anderen Dingen gemessen werden. Dazu wird der angegebene Lift zwischen beiden Dingen angelegt. Wenn in irgendeiner Stellung das Material des Lifts beide Dinge berührt, haben sie den fraglichen Abstand.

## RAUMDRIFT:

Die meisten Wüsten sind noch weitgehend unerforscht und niemand kann sagen, warum sich die Stellung von Torbojen oder sogar Jets mitunter ändert. Piloten sprechen vom „Ärmel Gottes, der über den Tisch der Realität wischt“. Sollte so etwas vorkommen, kann versucht werden, die Stellung der Bojen oder Jets aus dem Gedächtnis wieder zu rekonstruieren. Wenn das nicht geht, muss man die neue Situation eben nehmen, wie sie ist.

## BESCHÄDIGUNGEN:

Es kommt leider immer wieder zu Schäden an den Jets, die teilweise – beschönigend ausgedrückt – von Fremdeinwirkung herrühren. Ein beschädigter Jet erhält Schadenspunkte, die auf einer oder mehreren Karten platziert werden. Je nachdem, wie die Beschädigung zustande kam, platziert entweder der Pilot oder der Verursacher die Schadenschips.

Es können durchaus mehr als drei Schadenschips auf einer Karte liegen.

Eine Ausrüstung, auf der bei Beginn eines Zuges noch ein Chip liegt, kann nicht benutzt werden.

Rammen einer Tor-Boje..... Drei Schadenschips, die der Pilot selbst platziert

Treffer durch Ziehdröhn..... Drei Schadenschips, die der Schütze platziert

Benutzung des Side-Step-Generators..... Drei Schadenschips auf dieser Karte

Benutzung des Take-Five-Boosters..... Drei Schadenschips auf dieser Karte

Jeder Pilot darf als letzte Aktion seines Zuges einen Schadenschip entfernen – auch, wenn der Schaden im gerade beendeten Zug aufgetreten ist.

Die Ausrüstung „Robert“ repariert bei Aktivierung sofort alle Schäden.

Ein Jet kann nie zerstört werden. Es bleibt, auch wenn die Energie auf Null gefallen und alle Ausrüstung temporär demoliert ist, immer die Möglichkeit, um eine Liftstufe zu beschleunigen, abzubremsen oder den aktuellen Lift beizubehalten und schleichend das nächste Tor zu erreichen, um aufzutanken.

## ZUSATZAUSRÜSTUNG:

Es gibt drei Kategorien von Zusatzausrüstung:

**Blaue Karten** sind Booster und Lenkhilfen

**Rote Karten** sind gemeine Dinge, mit denen man die Konkurrenz behindern kann. Um diese einzusetzen, wird der Projektorlift benutzt.

**Grüne Karten** sind Hilfsmittel zur Energieversorgung, für Reparaturen und zur Aufwertung des Jets – stören die Konkurrenz aber mitunter trotzdem.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er eine oder mehrere seiner Ausrüstungen aktivieren.

Jedes Mal, wenn eine Zusatzausrüstung in Anspruch genommen wurde, müssen entsprechend der Angabe auf der Karte Energie-Chips abgegeben werden.

Sollten keine oder zu wenige Chips vorhanden sein, kann eine Ausrüstung vorerst nicht benutzt werden.

Es kann auch vorkommen, dass eine Ausrüstung kurzfristig nicht benutzt werden kann, weil sie gerade beschädigt ist, oder weil die aktuelle Geschwindigkeit zu hoch ist.

Ein Spieler kann mehrere Aktionen während seines Zuges ausführen, aber jede Ausrüstung **nur einmal** benutzen. Es ist also nicht möglich, in einer Runde zwei Kupferwurm HaZ IVs zu aktivieren, zweimal den Abstauber oder ein Photonenpaddel zu benutzen oder ähnliches. **Abgesehen davon kann während eines Rennens jede Ausrüstung beliebig oft eingesetzt werden – immer vorausgesetzt, die notwendige Energie ist da.**

Es sollte auch darauf geachtet werden, dass bestimmte Ausrüstung eine sinnvolle Erwiderung auf Ausrüstung der Konkurrenz ist: Besitzer eines Sidestepgenerators können über die Gefahr von Höllenböllern nur müde lächeln, nur um ein Beispiel zu nennen.

## BOOSTER UND LENKHILFEN <sup>7</sup> (BLAUE KARTEN)

### BOOSTER:

Der normale Booster, den es in jedem Kaufhaus gibt, erlaubt das Beschleunigen um 2 Liftstufen, anstatt um eine. Dafür muss allerdings auch eine Einheit Triebwerksenergie abgegeben werden.



### RETRO BOOSTER:

Der Retro Booster wird nach vorne gerichtet, nicht nach hinten. Der Name rührt auch nicht von der Schubrichtung her, sondern daher, dass das Design des Retro Boosters dem der goldenen 50er Jahre des 20. Jahrhunderts ähnelt. Funktioniert exakt wie der Booster, nur eben zum Abbremsen. Braucht ebenfalls eine Einheit Triebwerksenergie.



### HYPER BOOSTER:

Funktioniert ähnlich wie der Booster, erlaubt aber einen Doppelzug des gleichen Lifts. Bei Lift 4 oder 5 legt man eine ordentliche Strecke zurück. Der Hyper Booster verbraucht drei Einheiten Energie. Man sieht also förmlich den Strudel in der Batterie). Ist aber durchaus ein Argument, wenn es darum geht, der Konkurrenz die Düsen zu zeigen. Der Hyperbooster darf nicht im selben Zug wie Take Five eingesetzt werden.



### TAKE FIVE BOOSTER:

Dieser Booster beschleunigt den Jet für eine Runde auf Lift 5. Der Liftanzeiger muss um nur eine Stufe heraufgesetzt werden. Das bedeutet, dass für einen Jet, der mit Lift 2 geflogen ist und den Take Five-Booster einsetzt, der Liftanzeiger auf 3 gesetzt wird. Der Booster ist enorm effizient und bringt einen Piloten flott aus einer Gefahrensituation, braucht allerdings auch drei Einheiten Triebwerksenergie. Außerdem **erhält der Take Five-Booster nach der Benutzung drei Schadenspunkte**. Wenn nach dem Flug mit Take Five das Photonen Paddel eingesetzt wird, wird mit Lift 5 gelenkt, nicht mit dem Lift, den der Liftanzeiger angibt.

Der Booster darf nicht im selben Zug wie der Hyperbooster eingesetzt werden.

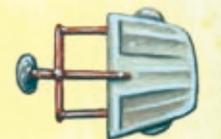
Bisweilen klagen Piloten nach dem Einsatz des Boosters über Nackenschmerzen, besonders wenn Take Five bei Lift 1 eingesetzt wird. Gebissträgern wird der Take Five-Booster nicht empfohlen.



### PHOTONENPADDEL:

Um die Kurvenfähigkeiten zu verbessern, wurden die Photonenpaddel entwickelt. Bei Benutzung des Normalpaddels wird der Jet wie gehabt vorne an den Lift angelegt. Nun wird der Jet festgehalten und nochmals der benutzte Lift ausgerichtet. Abschließend wird erneut der Jet ausgerichtet.

Das Photonenpaddel ist sehr effizient bei niedrigen Geschwindigkeiten und benötigt eine Einheit Energie.



### PADDEL DE LUXE:

Bei hohen Geschwindigkeiten ist das Photonenpaddel de Luxe erheblich besser geeignet. Der Jet wird am Ende des Zuges wie gehabt am Lift angelegt und festgehalten. Nun wird der Lift gegen den Lift 2 ausgetauscht und der Jet entsprechend ausgerichtet – das bedeutet aber nicht, dass der Jet in der nächsten Runde wieder mit Lift 2 beginnen muss; es gilt weiterhin der Lift entsprechend des Liftanzeigers.

Es liegt nahe, dass damit auch bei hohen Geschwindigkeiten sehr enge Kurven möglich sind.

Da die abrupten Richtungsänderungen mitunter den Magen eines Piloten überfordern, liegen den Paddeln de Luxe aus Singapur Spucktüten bei, den Paddeln aus deutscher Fertigung nur eine Rolle Küchentücher.

Das Paddel de Luxe schluckt exorbitante zwei Einheiten Energie.



### SIDESTEPGENERATOR:

Die Theorie hinter dem Sidestepgenerator wird weltweit nur von drei Menschen verstanden und auch von denen nicht richtig. Entsprechend kompliziert ist der Name dieses Geräts und es wird landläufig nur als Sidestepgenerator bezeichnet.

Beim Einsatz des Generators wird – vor oder nach dem Fliegen – Lift 1, 2, oder 3 **rechtwinklig** am Jet angelegt, und dann der Jet wiederum am Ende des Lifts, der Jet macht also sozusagen einen Schritt zur Seite.

**Nach dem Einsatz erhält der Sidestepgenerator drei Schadenspunkte.**

Der Sidestepgenerator ist einfach in der Handhabung, problemlos und oft eine bequeme Möglichkeit Steuerfehler auszugleichen oder der Konkurrenz entgehen. Auch gegen Höllenböller erweisen sich Sidestepgeneratoren als probate Reaktion.

In seltenen Fällen kommt es beim Einsatz allerdings zu Nebenwirkungen wie Koprolalie oder der Überzeugung Haare und Ohren würden sich neben dem Kopf befinden.

Der Sidestepgenerator braucht zwei Einheiten Energie.



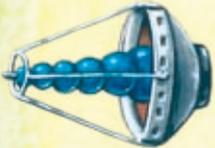
<sup>7</sup>Weitere aufregende Ausrüstung in der Spielerweiterung „Geräte und Glitter“

## PROJEKTOREN (ROTE KARTEN):

Alle Projektoren werden mit dem speziellen Projektorenlift aktiviert, der vorne am Jet angelegt wird. Sofern das Ziel vom Material des Lifts berührt wird, hat der Projektor getroffen. Einige Projektoren können auch nach hinten gerichtet werden. Bei einem Fehlschuss passiert nichts. Sobald ein Pilot den Einsatz eines Projektors bekannt gegeben

hat, muss er ihn auch durchführen, selbst wenn sich dann mit dem Anlegen des Projektorenlifts herausstellt, dass der Schuss aufgrund eines kolossal schlechten Augenmaßes nicht trifft. Unabhängig vom Ergebnis müssen die entsprechende Chips Energie abgegeben werden.

### KUPFERWURM HAZ IV:



Der Projektor der Firma Kupferwurm, dessen Bezeichnung eigentlich lautet „Kupferwurm halbautomatisch zielsuchend Baureihe 4“ ist der letzte Schrei auf dem Gebiet der einfachen, unkomplizierten Projektoren. Man kann seinen Jet noch so umsichtig und liebevoll ausrüsten – ein HaZ IV wird einen Großteil der Arbeit zunichte machen.

Bei einem Treffer legt der Schütze auf eine bis drei beliebige Ausrüstungskarten des Opfers insgesamt drei Schadenschips – auch auf eine Karte drei Chips.

Ein Vorteil der HaZ IV ist, dass sie nach vorn und hinten gerichtet werden kann.

Ein billiger, unproblematischer und – mit einem Verbrauch von einer Einheit Energie – recht effizienter Projektor.

### STICKY FINGERS:



Dieser Projektor – auch als Leimschleuder bezeichnet – bremst den getroffenen Jet sofort ab. Sein Liftanzeiger wird auf Null gesetzt und er muss in der nächsten Runde wieder von Lift 0 beschleunigen.

Sticky Fingers bringt relativ wenig, wenn die Jets aufgrund eines kleinen oder engen Kurses ohnehin keine hohen Lifts erreichen. In High Speed-Rennen kann Sticky Fingers andererseits den Favoriten nachhaltig vom Siegertreppchen schubsen.

### BUTT KICK:

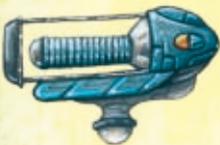


Dieser Projektor gleicht einem monströsen Knallfrosch mit zielgerichteter Wirkung.

Diese beschleunigt den getroffenen Jet sofort mit Lift 3 nach vorne. Die Richtung dieses außerplanmäßigen Schubs legt der Schütze fest. Der Liftanzeiger des getroffenen Jets bleibt aber auf der vorherigen Stellung stehen. Wenn der Pilot wieder an der Reihe ist, fliegt er normal weiter, auch wenn ihm vielleicht die Gegend nicht gefällt, in der er sich jetzt befindet.

Bei engen Kurven und niedrigen Geschwindigkeiten kann der Einsatz eines Butt Kick durchaus zu Handgreiflichkeiten nach dem Rennen führen. Bei High Speed-Rennen ist die Wirkung eher verhalten.

### TRAUMATORPEDO:



Der Traumatorpedo führt beim Piloten des getroffenen Jets zu Zuständen, die man ungern als „geistige Gesundheit“ beschreiben möchte. Der Bordcomputer des getroffenen Jets registriert sofort die Unzurechnungsfähigkeit des Piloten und sendet ein Notrufsignal aus. Dieses wird vom Schützen aufgefangen, der – hilfsbereite Menschen gibt es überall – den nächsten Zug des Opfers ausführt und nach eigenem Gutdünken lenkt, beschleunigt oder abbremst. Zusatzausrüstung jeglicher Art darf dabei nicht benutzt werden.

Die meisten Schützen handeln dabei so, wie es das Opfer getan hätte, wenn es bei sich wäre, aber manche Schützen verstehen „hilfsbereit“ nicht gleichermaßen als „nett“.

Ein bitterböser Projektor, der die Konkurrenz schnell ins Abseits bringen kann. Kostet allerdings auch vier Einheiten Energie. Die Wirkung ist je nach Flugsituation dramatisch oder kaum der Rede wert.

### STASISFELD:



Dieser Projektor errichtet um den getroffenen Jet ein temporäres Stasisfeld, in dessen Innern sich eine Runde lang überhaupt nichts mehr bewegt.

Für die Außenwelt sieht es so aus, als wäre der getroffene Jet eine Runde lang nicht geflogen. Für den Piloten des getroffenen Jets scheint überhaupt nichts passiert zu sein – außer, dass er die Konkurrenz eben noch im Rückspiegel hatte und plötzlich vor sich am Horizont.

Piloten berichten nach einem dieser Projektorentreffer von einem unverständlichen Hunger auf Sellerie mit Senf.

### ÜBERHIRN:



Dieser Projektor loggt sich in die Steuerung des getroffenen Jets ein und erlaubt dem Schützen einen Projektor des getroffenen Jets zu aktivieren. Beim getroffenen Jet werden die benötigten Einheiten Projektorenergie abgezogen.

Sollte der abgefeuerte Projektor ein Traumatorpedo sein, führt der Schütze des Überhirns den nächsten Zug des Opfers aus, nicht der Pilot, von dessen Jet aus das Torpedo aktiviert wurde.

Der Überhirn-Projektor ist auch bekannt unter dem Namen „Ich war's nicht!“

Es soll Piloten geben, die ein Überhirn nicht deshalb aktivieren, weil sie mit einem Projektor des Opfers irgendetwas treffen wollen, sondern nur deshalb, weil sie sich über den Energieverlust im getroffenen Jet freuen.

## ZUSATZAUSRÜSTUNG: (GRÜNE KARTEN)

Zubehörhändler bieten einen reichhaltigen Katalog sinnvollen Zubehörs an, das waffenscheinfrei ist. Dieses Zubehör wird zu Beginn oder am Ende des Zuges an- oder abgeschaltet und erfreut den Piloten. Angeschaltet verbraucht diese Ausrüstung natürlich Energie.

### WARPFELD:

Eine weitere Möglichkeit, Steuerfehler auszugleichen, besteht im warpen der Tore. Dazu wird Lift 4 (oder ein anderer Lift, wenn das Tor vorher diesen Abstand hatte) zwischen die Bojen gelegt und nun die eine Boje um die andere herum gedreht. Um das Warpfeld einsetzen zu können, darf der warpene Pilot eine Entfernung von maximal Lift 4 zu einer der beiden Torbojen haben. Er kann aber durchaus das Tor sozusagen aus seiner Reichweite heraus warpen. Angeblich nutzen missgünstige Piloten das Warpfeld nicht dazu, eigene Steuerfehler auszugleichen, sondern anderen Piloten das Durchfliegen des Tores zu vermiesen. Wenn das wirklich mal vorgekommen sein sollte, handelt es sich sicherlich um Einzelfälle. Das Warpfeld schluckt aberwitzige vier Einheiten Energie.



### ROBERT:

Ein Wartungsroboter ist der beste Freund des Menschen, wenn wieder mal alles schief geht. Robert repariert selbstständig alle Beschädigungen. Alternativ kann Robert auch drei Energieeinheiten wieder herstellen. Im ersten Fall darf der Pilot alle Schadenspunkte von seiner Ausrüstung entfernen, im zweiten Fall erhält der Jet drei Einheiten Energie. Dummerweise arbeitet Robert nur während eines Zuges mit Lift 1. Es ist nicht möglich, Robert zu aktivieren und danach der in selben Runde zu beschleunigen. Und leider ist Robert nicht in der Lage, sich selbst zu reparieren und wird daher oft das bevorzugte Ziel von Kupferwurm HaZ IVs.



### ABSTAUBER:

Der Abstauber wird als „Hilfsmittel zur Säuberung eigener und fremder Jets“ angeboten, wobei die unausgesprochene Betonung auf „fremde Jets“ liegt. Der Abstauber erlaubt einem Piloten einem anderen Jet in einer Entfernung von maximal Lift 1 zwei Einheiten Energie abzuziehen und auf das eigene Schiff zu teleportieren. Trotz dieser eindrucksvollen Leistung wird der Einsatz des Abstaubers nicht gerne gesehen, besonders nicht von den Betroffenen.



### HÖLLENBÖLLER:

Höllerböller werden zwar als High End-Musikanlage verkauft, der Einsatz der Höllerböller wird aber im gesamten Sonnensystem als kriegerische Aggression angesehen. Die Höllerböller sind außen am Jet angebrachte großvolumige Lautsprecher (im Innenraum angebrachte Höllerböller würde kein Pilot überleben...), über die ein Song der aktuell angesagten Boygroup (Höllerböller britischer Produktion), oder ein Heimatschlager (Höllerböller japanischer Produktion) abgespielt wird. Der Lärm ist so grauenvoll, dass alle Jets im Abstand von Lift 1 oder weniger sofort mit Lift 3 zur Seite versetzt werden. Man tut also gut daran, sich von einem aktiven Höllerböller fern zu halten. Mit Sidestep-Generatoren ausgerüstete Jets können natürlich einfach wieder zurück steppen.



## RENNEN MIT ALLEN SCHIKANEN FÜR CRACKS:

Wer seinen Jet blind durch engste Tore steuern und auch im Vollrausch mit einer Nagelfeile einen Traumatopedo reparieren kann, dürfte über normale Rennen vermutlich nur müde lächeln. Zudem ist einer der am gestöhnten Sätze während eines Rennens: „Ach, hätte ich doch nur (dieses oder jenes) mitgenommen...!“

Vor Spielbeginn können die Spieler übereinkommen, eine weitere Option einzubauen:

Dann gilt die Torboje Nummer 4 – wenn 8 oder 9 Torbojen im Spiel sind – oder Torboje Nummer 3 – wenn 5, 6 oder 7 Torbojen im Spiel sind – als Ausrüstungsstation.

Jeder Pilot, der das für sinnvoll hält, darf ein Stasisfeld um sich herum aufbauen lassen, sobald er sich in einer Entfernung von maximal Lift 4 zur Ausrüstungsstation befindet. Während er eine Runde aussetzt, darf er a) beliebig viele Ausrüstungskarten gegen je 3 Energiechips eintauschen – oder auch umgekehrt, und/oder

b) beliebig viele Ausrüstungskarten gegen welche austauschen, die sich noch im Vorrat befinden.

Allerdings darf nach wie vor kein Jet mehr als 7 Ausrüstungen an Bord haben – weniger durchaus, wenn man glaubt, dass das Sinn macht.

Trotzdem man einen Zug verliert, kann das Anhalten an der Ausrüstungsstation sinnvoll sein, wenn man feststellt, dass man seinen Jet zu Beginn eher suboptimal ausgerüstet hatte, oder wenn man verzweifelt Energie braucht.

Nachdem sich das Stasisfeld am Ende der Runde wieder verflüchtigt hat, startet der Jet im folgenden Zug wieder mit dem Lift, mit dem er ins Stasisfeld geflogen war.

Wenn die Ausrüstungsstation an zentraler Stelle im Rennkurs liegt, kann sie natürlich auch mehrmals angefliegen werden.

## DIE GROSSEN FRAGEN DES LEBENS

Jet-Piloten sind Menschen wie du und ich und es bleibt nicht aus, dass auch sie mitunter das große „W“ fragen: „Wo komme ich her, wo gehe ich hin?“, „Wo bekomme ich neue Energie her?“, „Wann habe ich zuletzt gefrühstückt?“

Je komplizierter das Leben, desto komplexer die Antworten – wenn’s denn überhaupt welche gibt. Während die ersten Frage noch relativ leicht zu beantworten sind – selbst wenn man über die Spiritualität einer Roten Wegschnecke verfügt („Du kommst von Torboje 1 und gehst zu Torboje 7! Und da gibt’s auch neue Energie.“) – wird es bei Fragen wie: „Was passiert, wenn mich ein Butt Kick über eine Tor-Boje rumpeln lässt? Geht das überhaupt? Darf das? Ist das im Großen Plan vorgesehen?!“<sup>8</sup>, schon schwieriger.

Aber Jet-Piloten sind findige Leute und sollten durchaus in der Lage sein, alle Fragen, die das Dasein aufwirft, allein oder mit anderen umfassend zu klären.



<sup>8</sup>Also... Diese Frage lässt sich zumindest beantworten: natürlich wird der Jet wie üblich beschädigt, und wie üblich muss der Pilot den Schaden auf seinen Karten platzieren. Auch wenn er eigentlich nichts dafür kann. Aber so ist das Leben...



## KURZANLEITUNG (EINFACHES SPIEL)

Wer an der Reihe ist, führt seinen Zug in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. Fliegen – es kann eine um 1 höhere, niedrigere oder die gleiche Geschwindigkeit gewählt werden, als der Liftanzeiger zeigt.  
Den gewählten Lift vorne am Jet anlegen und in der gewünschten Richtung ausrichten. Lift festhalten und den Jet ans vordere Ende des Lifts versetzen. Wiederum in die gewünschte Richtung ausrichten.
2. Wenn der Jet seinen Zug auf einem anderen Jet beenden würde, dann ausweichen oder slippen.  
Zum Slippen nicht den Lift am eigenen Jet anlegen, sondern am geslippten. Wenn dadurch wieder ein anderer Jet getroffen würde, erneut ausweichen oder slippen.
3. Für jeden geslippten Jet eine Einheit Energie abgeben.
4. Wenn der Jet durch ein Tor geflogen ist, zwei Einheiten Energie aus dem Vorrat nehmen
5. Den Liftanzeiger auf die geflogene Geschwindigkeit umstellen.
6. Einen Schadenschip entfernen.  
Damit ist der Zug beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

## KURZANLEITUNG (FÜR ERFAHRENE PILOTEN, KÖNNER UND CRACKS)

Wer an der Reihe ist, führt seinen Zug in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. Eventuell vor dem Fliegen Ausrüstung einsetzen und entsprechend Energie abgeben
2. Eventuell Schadenschips auf der Ausrüstungskarte platzieren (Sidestep-Generator)
3. Fliegen – es kann eine um 1 höhere, niedrigere oder die gleiche Geschwindigkeit gewählt werden, als der Liftanzeiger zeigt. Es sei denn, es wird ein Booster eingesetzt. Den gewählten Lift vorne am Jet anlegen und in der gewünschten Richtung ausrichten. Lift festhalten und den Jet ans vordere Ende des Lifts versetzen. Wiederum in die gewünschte Richtung ausrichten.
4. Wenn der Jet seinen Zug auf einem anderen Jet beenden würde, dann ausweichen oder slippen.  
Zum Slippen nicht den Lift am eigenen Jet anlegen, sondern am geslippten. Wenn dadurch wieder ein anderer Jet getroffen würde, erneut ausweichen oder slippen.
5. Für jeden geslippten Jet eine Einheit Energie abgeben.
6. Wenn der Jet durch ein Tor geflogen ist, zwei Einheiten Energie aus dem Vorrat nehmen
7. Eventuell weitere Ausrüstung einsetzen und die entsprechende Energie abgeben
8. Eventuell Schadenspunkte auf der Ausrüstungskarte platzieren (Sidestep-Generator oder Take Five-Booster)
9. Den Liftanzeiger auf die geflogene Geschwindigkeit umstellen (beim Einsatz des Take Five-Boosters Liftanzeiger um eine Stufe herauf setzen)
10. Einen Schadenschip entfernen.  
Damit ist der Zug beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe



# spieltrieb

**Autoren:** Till Meyer, Dagmar Frei

**Grafik und Illustrationen:**  
[www.haraldlieske.de](http://www.haraldlieske.de), Harald Lieske

**Typographie, Layout und Montage:**  
[www.nur-design-text.de](http://www.nur-design-text.de), Gerd Schossow

**Herausgeber:**  
Spieltrieb GbR  
65321 Niedermeilingen  
Pfarrgasse 2  
Tel.: 06772 - 94 356  
[info@spieltriebgb.de](mailto:info@spieltriebgb.de)  
[www.spieltriebgb.de](http://www.spieltriebgb.de)

**Danksagung:** Ein Projekt wie Jets rast ja nun nicht gerade mit Lift 5 von der ersten Idee bis zur endgültigen Fassung. Und schon gar nicht im Alleinflug. Während der letzten Jahre, in denen Jets als Spieltrieb-Jubiläumsspiel entstanden ist haben uns die unterschiedlichsten Menschen mit ein paar Energie-Chips versorgt (hier und da auch mit ein paar Butt Kicks...), waren unermüdliche Ideengeber, leidensfähige Tester und unbarmherzige Kritiker/innen ...

Ohne diese wäre das Spiel nicht das geworden, was es ist – wie auch Spieltrieb im Allgemeinen.

Zu nennen wären da (weder in chronologischer, alphabetischer noch in Wichtigkeitsreihenfolge):

Markus Hasenauer für die ersten coolen Jet-Entwürfe und -modelle, Marie, Ralf und Jutta Zoller für das begeisterte Feed Back zu einer Zeit, als wir mit dem Schicksal haderten (und nicht zu vergessen für die goldenen Bühler-Motoren, hehe), Ingo Poehl und Konsorten, Mike Merten, Bernward Thole, Klaus Zoch, Anne Petri (natürlich), Martin Bang für einen ButtKick in eine ganz neue Richtung, Jeremy Heighway für das Festziehen kleiner Schrauben und schlappe 150 Tester/innen, deren Namen wir nicht notiert haben, und alle Leute, die sonst irgendwie seit Jahren zu diesem Projekt beigetragen haben.

Gerd Schossow für die phantastische Typographie, das LayOut der Spielanleitung und einen Ausflug in die Technik der Zukunft.

Aber das alles wäre nicht vollständig, wenn nicht auch Harald Lieske genannt würde, dessen geniale Illustrationen genau das sind, was wir uns vorgestellt haben. Immerhin: ein gutes Spiel ohne eine angemessene Grafik kann man einfach vergessen, und ein mieses Spiel mit einer tollen Grafik legen sich die Menschen zumindest deshalb hin.

Damit dürften die Prioritäten wohl geklärt sein.

