

AEROPELI

Taitolentopeli

Sommitellut Lasse Lehtonen.

Pelivälineet: Taitolentopeliin kuuluu pelilauta, 6 kpl erivärisiä pelimerkkejä sekä arpakuutio.

Pelireitti on merkitty pelilaudalle kapealla sinisellä viivalla ja etappeina ovat vaihelevasti pienet ympyrät, lento-koneenkuvat sekä suuremmat, numeroidut ympyrät.

Pelisäännöt: A. Yksi pelaajista valitaan samalla kirjuriksi merkitsemään muistiin pelaajien saavuttamat pistemäärit.

- B. Lähtöjärjestys arvotaan siten, että kukin pelaaja heittää kerran arpakuutiota, suurimman silmäluvun saanut aloittaa ja muut seuraavat silmälukujensa osoittamassa järjestyksessä. Jos kaksi tai useammatt pelaajat ovat saaneet saman silmäluvun, suorittavat he keskenään uusinnan, kunnes järjestys on selvä.
- C. Lähtöpaikka sijaitsee pelilaudan alareunassa keskellä ja on merkitty sinisellä ja punaisella renkaalla.
- D. Peli aloitetaan tavalliseen tapaan arpakuutiota heittämällä ja siirtämällä pelimerkkejä silmäluvun osoittama matka eteenpäin nuolen suuntaan.

- E. Pelaajan on pysähdyttävä jokaisessa numeroissa ympyrässä ja on hänen senvuoksi saatava tasainen silmäluku tällaiseen ympyrään päästään. Jos silmäluku on liian suuri, ei pelimerkkiä saa siirtää ollenkaan. — Samaa menetelmää sovelletaan myös saavuttaessa pelireitin lopussa takaisin lähtörenkaaseen. — Numerot 1-10 osoittavat eri taitolentoliikkeiden alkamiskohtaa, numerot 2-11 vastaavasti niiden päättymiskohdan.

F. Pelitapahtumat:

- a). Päästyään numeroilla 2-11 merkityyn ympyrään on pelaajan heittettävä kerran arpakuutiota. Saatu silmäluku merkitään muistiin hänен juuri päättämästään taitolentoliikkeestä annettuna pistemääritänä. Pelimerkkiä ei tällöin siirretä lainkaan.
- b). Joutuessaan *pieneen punaiseen ympyrään*, on pelaajan samoin heittettävä arpakuutiota ja saamaan silmäluvusta riippuen meneteltävä seuraavasti:

Silmäluku

- | | | | |
|------|-----------|----|--|
| I. | Silmäluku | 6. | Siipituki irtoaa. Pelaaja pelastautuu laskuvarjolla ja aloittaa pelin alusta varakoneella, jonka hän saa käytettäväkseen tuhoutuneen tilalle. |
| II. | » | 5. | Moottorivian vuoksi on pelaajan laskeuduttava kentälle. 3 heittovuoron jälkeen hän saa vian korjatuksi ja voi jatkaa peliä lähinnä edellisestä numeroidusta ympyrästä. |
| III. | » | 4. | Moottorivian vuoksi pelaaja tekee pakkolaskun kentälle. Vika löytyy ja saadaan korjatuksi kun pelaaja jossakin seuraavista heittovuoroista on heittänyt silmäluvun 3 ja pelaaja voi jatkaa peliä lähinnä edellisestä numeroidusta ympyrästä. |
| IV. | » | 3. | Pelaaja on erinomaisessa lentovireessä ja saa edetä suoraan seuraavaan numeroituun ympyrään. |
| V. | » | 2. | Pelaajan on väistettävä toista lentokonetta ja on hänen senvuoksi palattava lähinnä edelliseen numeroituun ympyrään suorittaakseen liikkeen uudelleen. |
| VI. | » | 1. | Pelaajan kone toimii erinomaisesti ja hän saa heittää yhden ylimääräisen heiton. |

C. Pisteiden laskeminen:

Kunkin pelaajan eri taitolentoliikkeistä saamat pisteet merkitään muistiin ja lasketaan pelin loputtua yhteen. Kolme ensiksi maaliin saapunutta pelaajaa saa lisäksi yhden pisteen jokaista heittokierrosta kohti, jonka muut pelaajat suorittavat asianomaisen maaliintulon jälkeen.
— Eniten pisitötä saanut on voittaja ja taitolentomestari.

Taitolentoliikkeiden nimitykset:

- 1 — 2 Hidas vaakakierre.
- 2 — 3 Immelmann-käännös.
- 3 — 4 Pystykierre, oikaisu selkääsentoon.
- 4 — 5 Selälläänlentoo.
- 5 — 6 Kierresyöksy.
- 6 — 7 Nousukierre.
- 7 — 8 Ulkopuolinensilmukka alaspäin.
- 8 — 9 Sisäpuolinensyöksykierre.
- 9 — 10 Pyrstöluisu.
- 10 — 11 Pystykäännös.



AEROSPELET

Luftakrobatik

Sammanställt av Lasse Lehtonen.

Spelutensilier: Till spelet hör spelbräde, 6 st. numrerade spelpjäser (flygplan) och en speltärning.

Spelbanan: är markerad med en blå linje med etapper (steg) omväxlande med små cirklar, flygplan och större numrerade cirklar.

Spelregler: A. En av deltagarna utses till protokollist med uppdrag att anteckna medspelarnas uppnädda poängtal.

B. Om startföljden dras lott så att varje spelare i tur och ordning kastar tärningen. Den som fått det högsta ögontalet börjar spelet och startar med maskinen N:o 1. De övriga följa i den ordning som bestämts av lottningen. Om två eller flera spelare nått samma ögontal, fortsätta de lottdragningen tills startordningen blivit klar.

C. Startplatsen ligger i mitten av spelplanens nedre del och är utmärkt med en röd ring och pil i startriktningen.

D. Spelet börjas på vanligt sätt så att tärningen kastas och spelpjäsen (maskinen) flyttas så många steg framåt som tärningens ögontal visar. Stegen markeras, som ovan nämnts, av små cirklar, maskiner och numrerade cirklar.

E. Uppehåll bör göras i varje numrerad cirkel och till denna bör man komma på jämnt ögontal. Om tärningen visar alltför många ögon är det bäst att inte alls flytta pjäsen vid det kastet. Detsamma gäller vid landningen på flygfältet vid banans slut. Utgångspunkten bör nås på jämt ögontal.

Siffrorna 1—10 beteckna olika utgångslägen för akrobatiknummer, siffrorna 2—11 motsvarande avslutningslägen.

F. Spelsituationer:

a) Då en spelare nått någon med siffrona 2—11 betecknad cirkel, bör han kasta tärningen på nytt. Det nu erhållna ögontalet införes i protokollet som poängvärde för det utförda akrobatiknumret. Spelpjäsen stannar på sin plats till nästa ordinarie tärningskast.

b) Om en spelare hamnar på en liten röd cirkel, bör han också i detta fall kasta tärningen på nytt. Beroende på ögontalet förfares på ett av följande sätt:

- I. Ögontal 6. Ett vingstag lossnar. Flygaren räddar sig med fallskärm och börjar spelet på nytt med en reservmaskin.
- II. » 5. På grund av motorfel måste flygaren landa på flygfältet. Efter att tre kastturer gått förbi, blir felet avhjälpt och maskinen får fortsätta från närmast föregående numrerade cirkel.
- III. » 4. Motorstopp tvingar flygaren till nödlandning. Felet uppdagas och avhjälps och maskinen får fortsätta från närmast föregående numrerade cirkel så snart maskinens förare på ordinarie kasttur fått tre ögon.
- IV. » 3. Maskinen är i utomordentlig trim och får därför omedelbart fortsätta till närmaste numrerade cirkel.
- V. » 2. Flygaren väjer för en annan maskin och måste därför vända tillbaka till närmast föregående numrerade cirkel för att kunna utföra akrobatiknumret på nytt.
- VI. » 1. Maskinen arbetar utomordentligt och flygaren får ett extra kast.

C. Poängberäkning:

Poängtalen för de olika akrobatiknumren införas i protokollet för varje flygare särskilt och summeras vid spelets slut.

De tre första, som kommit i mål, få ytterligare var och en 1 poäng extra för varje kastomgång, som de återstående göra, innan alla kommit i mål. Den flygare, som uppnått det högsta poängtalet, har vunnit spelet jämte titeln »Mästare i luftakrobatik»

Akrobatiknumrens benämning:

- 1 — 2 Långsam horisontalskruv.
- 2 — 3 Immelmanväng.
- 3 — 4 Vertikalskruv (med upprättnings till ryggläge).
- 4 — 5 Uppochnerflykt.
- 5 — 6 Störtskruv.
- 6 — 7 Stigande skruv.
- 7 — 8 Ytteröggla nedåt.
- 8 — 9 »Fallande löv» (Inre störtskruv).
- 9 — 10 Stjärtglid.
- 10 — 11 Toppsväng.

