

MFCA Flugzeugspiel



Bei unseren Festen haben wir immer wieder mal das MFCA-Flugzeugspiel gespielt. Darum kommen hier nochmals die Regeln:

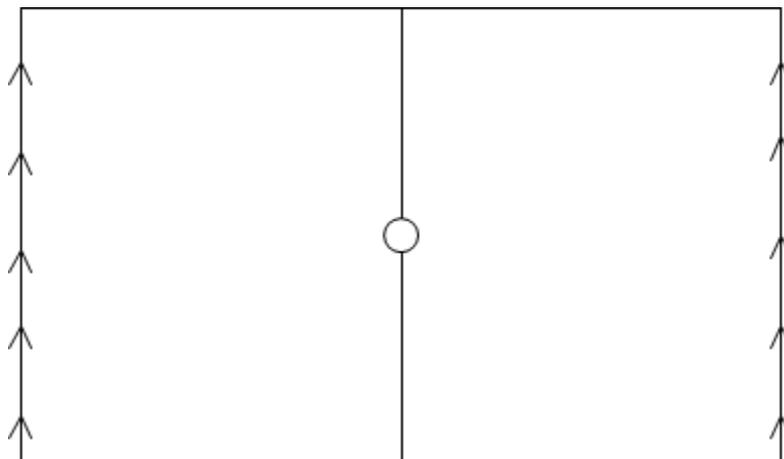
Das MFCA-Flugzeugspiel wird mit 10 Holzflugzeugen, einem Tower und 6 Flugzeugknüppeln gespielt.



Zwei Airlines, A und B stehen sich gegenüber und besetzen ein Spielfeld von 5×8 oder 8×10 Metern. Dazu werden in alle vier Ecken Windsäcke gesteckt. Zur Not tun es auch ein paar Holzpflocke. Je nach Mannschaftsgröße oder Fähigkeiten der Spieler kann man das größere oder das kleine Spielfeld wählen.

In die Mitte zwischen die beiden Airlines wird eine Startbahn gezeichnet und der Tower kommt in die Mitte des Spielfelds.

Jede Airline stellt 5 Flugzeuge auf die eigene Hangarlinie (die kürzere Seite) im gleichen Abstand auf.



Das Spiel beginnt, indem beide Airlines je einen Flugzeugknüppel in die Nähe des Towers werfen. Wer näher dran ist, darf beginnen.

Airline A versucht nun, mit den 6 Flugzeugknüppeln die 5 Flugzeuge von Airline B an der Hangarlinie umzuwerfen.

MFCA Flugzeugspiel



Dabei wird jeder Wurf von unten ausgeführt. Geworfen wird immer von der Basislinie aus.

Sind alle 6 Flugzeugknüppel geworfen worden, darf Airline B seine umgeworfenen Flugzeuge ins Spiel bringen. Dazu werden die umgeworfenen Flugzeuge von Airline B ins Spielfeld von Airline A geworfen. Die Startbahn muss dabei überquert werden. Wird ein Flugzeug zu kurz geworfen, gibt es einen zweiten Versuch. Wird die Startbahn dann immer noch nicht überquert, darf Airline A das Flugzeug in der eigene Spielhälfte irgendwo plazieren.

Wenn alle Flugzeuge geworfen wurden, so werden diese an der Position aufgestellt, wo sie gelandet sind. Landet ein Flugzeug ausserhalb des Spielfelds, so darf Airline A das Flugzeug irgendwo in der eigenen Spielhälfte aufstellen.

Nun darf Airline B mit den 6 Flugzeugknüppeln versuchen, die eigenen Flugzeuge wieder umzuwerfen.

Sind die eigenen Flugzeuge alle getroffen, darf Airline B anfangen, die Flugzeuge von Airline A an der Hangarlinie umzuwerfen. Sollte ein Flugzeug an der Hangarlinie umgeworfen werden, bevor die Flugzeuge im Spielfeld alle umgeworfen werden, so wird es einfach wieder aufgestellt.

Sollte Airline B alle eigenen Flugzeuge umgeworfen haben, so darf nun Airline A alle umgeworfenen Flugzeuge (die von Airline B und die eigenen von der Hangarlinie) wieder in die Hälfte von Airline B werfen.

Sollte Airline B nicht alle Flugzeuge umgeworfen haben, so darf Airline A nun von dem Flugzeug aus werfen, das am nächsten zur Startbahn stehen geblieben ist. Dadurch wird es natürlich leichter, die gegnerischen Flugzeuge zu treffen.

Stehen gebliebene Flugzeuge werden nicht mehr in das gegnerische Spielfeld geworfen. Sie bleiben stehen. Airline B darf natürlich in der nächsten Runde wieder versuchen, diese Flugzeuge umzuwerfen, worauf Airline A natürlich wieder von weiter hinten werfen muss.

Sind alle Flugzeuge umgeworfen worden, darf Airline A versuchen, den Tower umzuwerfen und hat damit das Spiel gewonnen.

Sollte der Tower vorher mit einem Flugzeugknüppel oder einem Flugzeug umgeworfen werden, so hat diese Airline sofort verloren.

Taktik

Ziel ist es natürlich, die umgeworfenen Flugzeuge so nah wie möglich an die Startbahn zu werfen. Dann kann man sie leichter mit den eigenen Flugzeugknüppeln wieder umwerfen. Man sollte die Flugzeuge auch so nah zusammen wie möglich landen lassen. Dann könnte man mit einem Wurf evtl. sogar zwei Flugzeuge umwerfen.

Darf man Flugzeuge selbst wieder irgendwo aufstellen, so stellt man diese natürlich möglichst weit hinten auf, um es dem Gegner schwer zu machen, diese zu treffen.