

# Air Force 60 kortspil

Spil instruktioner - 2 til 6 spillere (8+ år) – Højere tal vinder

Kortspillet har 60 flytyper på 60 kort. Hvert kort viser billedet af flytypen, dets navn, rolle og 8 parametre: Længde, Bredde, Tomvægt, Maks. startvægt, Maks. hastighed, Maks. højde, Effekt og Max. rækkevidde. Kortspillet er lærerigt og gør spillere fortrolige med forskellige typer fly..

Start først med at studere alle flyene og find ud hvilket fly er længst, bredest, tungest, hurtigst, flyver højest, kraftigst og kan flyve længst..

**Forskellige måder at spille på –** (spillere kan også opfinde deres egne måder at spille på)

**1- Genopfyld hånden – Saml op fra stak hver runde** (hvis mere end 2 spillere, se tabellerne nedenfor)

Start med at give 1 eller 2 eller 3 kort til hver spiller og læg resten af stakken ned i midten. Spillere kan holde disse kort på hånden, og én spiller starter med at kalde en af de 8 parametre. Hvis denne parameter er højere end andres parameter, vinder spiller 1 modstandernes kort.

Hvis spillere har 2 eller 3 kort på hånden, kan de vælge at skille sig af med det kort, de ikke ønsker at beholde, når de taber runden. Hvis spiller 1 vinder runden, lægger spiller 1 disse kort til side..



Derefter henter de alle et nyt kort fra stakken (genopfyld), og den sidste vinder kan kalde igen. I sidste ende tæller spillerne de kort, de vandt. Spilleren med flest fly er vinderen.

\*Spillere kan også vælge at adskille helikopterne (12 dagskort) fra stakken og tilføje de 2 droner (et dag-, et natkort – i alt 14) og spille dagkortene først og derefter spille flyene (46 natkort).

**2- Afslut hånden – Giv nyt fra stakken efter hver rundes afslutning**

antal spillere	kort i hånden	antal runder
3	2 or 4	10 or 5
4	3	5
5	3	4
6	2	5

eller

antal spillere	kort i hånden	antal runder
3	5	4
4	5	3
5	4	3
6	5	2

Denne gang afslutter spillerne alle kortene på hånden, før de modtager nye kort. Tabellerne ovenfor viser, hvor mange kort hver spiller kan holde på hånden, og hvor mange runder de vil spille. Produktet af hver række er altid 60 (3x4x5 eller 3x2x10).

Forskellen her er, at spillerne spiller indtil det sidste kort: Lad os sige at 3 spillere spiller. De får 4 kort på hånden (eller 2 eller 5 kort afhængig af hvad alle er enige om). 4 kort på hånden betyder, at de vil spille 5 runder ( $3 \times 4 \times 5 = 60$ ).

Spilleren, der kommer til at starte (spillerne er enige om en måde at bestemme det på) kalder en parameter. Ingen ved, hvilke kort de andre har, og hvilke kort der er i stakken.

Spiller 1 ser på hånden og bestemmer hvilket kort der skal spilles og hvilken parameter der skal kaldes, lægger det ned, og andre spillere svarer, og den spiller der slår tallet, vinder og lægger disse kort til side og kommer til at kalde det næste blandt de resterende kort.

Spillere fortsætter indtil det sidste kort. Når hånden er tom, giver de yderligere 4 kort til hver af de 3 spillere og starter forfra.

Helikoptere, dagkortene, kan stort set aldrig vinde mod fly. Derfor, hvis en spiller spiller et dagkort, er andre spillere forpligtet til at svare med et helikopterkort, hvis de har et. Hvis ikke, så svarer de naturligvis med et natkort.

---

---

Det er vigtigt at holde styr på, hvilke kort der er blevet spillet. Derfor er det vigtigt at studere dem først. Til sidst tæller de de kort, de vandt. Spilleren med flest fly er vinderen. Disse fly er deres flåde.

De kan nu også se på kategorilisten for at se, om de har mindst én af hver kategori. En flåde uden redningsfly eller rekognoscering eller bombefly er for eksempel ikke så stærk. Har du alle kategorierne i den flåde, du vandt?

## Kategorier af flyet

(et fly kan være i to kategorier på samme tid)

- **Passenger: 8**
  - **Airliners: 5**
  - **Private jets/Cessna: 3**
- **Drones: 2**
- **Helicopters: 12**
- **Arial Refueling: 1**
- **Bombers: 4**
- **Fighters: 18**
- **Stealth: 5**
- **Reconnaissance/Spy: 5**
  - **Airplanes: 3**
  - **Drones/Helicopters: 3**
- **Transport: 9**
  - **Airplanes: 7**
  - **Helicopters: 3**
- **Amphibious: 4**
- **Rescue: 2**
- **Firefighting: 1**

Bemærk, at en flytype kan ændres til at tjene forskellige funktioner/roller. For eksempel kan passagerfly Boeing 747 modificeres til at blive brugt til brandslukning.