

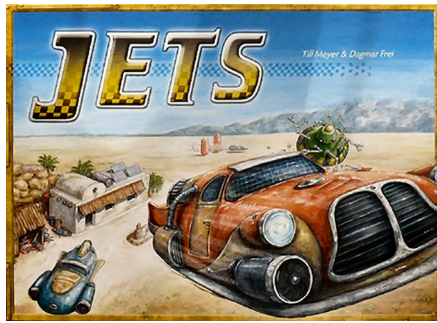
## Jets

In der Zukunft sind wir Besitzer futuristischer Rennmobile, die durch Elektroantriebe fortbewegt werden. Wir staten die Jets mit diverssem Zubehör aus und wollen als Erster ins Ziel gelangen. Soweit die Hintergrundgeschichte in Kurzfassung.

**Jets** ist mal wieder ein Spiel, welches ohne Spielbrett auskommt. Zu Beginn legen wir einen Parcours fest. Dazu werden fünf bis neun Tore auf dem Tisch platziert. Anhand der Anzahl und der Aufstellungsorte bestimmen wir die Dauer des Spieles. Variablen sind die Anzahl der Tore, enge oder weite Kurven und lange oder kurze Strecken. Nachdem der Parcours festgelegt worden ist, modifiziert jeder Mitspieler seinen Jet. Dabei suchen wir

nacheinander aus 45 Ausrüstungskarten die passenden aus. Es gibt konstruktive Karten, welche die Performance des eigenen Jets verbessern und destruktive, um die Mitspieler zu behindern. Auf den Karten sind die Funktionen übersichtlich angeordnet, Anfänger müssen trotzdem etwas länger lesen, bis sie die Funktionen verinnerlicht haben. Die Ausrüstung ist auf höchstens sieben Karten beschränkt, wobei wir im ersten Spiel weniger Karten genommen haben, um den Einstieg in das Spiel zu erleichtern. Ansonsten kann ich nur raten, gleich mit der Variante für Fortgeschrittene zu starten.

Nachdem wir unsere Jets erweitert haben, geht das Rennen los. Die Jets werden am ersten Tor aufgestellt und nacheinander ziehen wir sie über unsere Rennstrecke. Den Zugmechanismus kennen wir aus **Ben Hur**, **Drachenreiter** oder **Zauberstauber**. Vor dem Jet wird eine Geschwindigkeits-Schablone (Lift) angelegt. Die Länge und damit auch das anschließende Kurvenverhalten werden durch die „gefahrene“ Geschwindigkeit vorgegeben. Je schneller sich ein Jet bewegt,



desto weiter kommt er voran, aber desto größer ist auch der mögliche Wendekreis. Vor seinem Zug kann der Spieler sich darauf einstellen und seine Geschwindigkeit noch nach oben oder unten korrigieren. Während des Zuges kommen dann die Sonderfähigkeiten zum Einsatz. Diese kosten allerdings bei jedem Gebrauch Energiepunkte, deren Vorrat begrenzt ist. Neben den Ausrüstungskarten und dem geschickten Ziehen ist das Überholen eine wichtige Spielkomponente. Landet ein Jet am Ende seiner Bewegung auf einem anderen, kommt es nicht zu einer Kollision, sondern dieser wird überholt, in dem der zu ziehende Jet davor gesetzt wird. Das Spiel gewinnt, wer als erster alle Tore durchgeflogen hat.

Die Spielregel ist klar strukturiert und leicht verständlich. Die Spieler werden nach und nach in das Spiel eingeführt. Die Kurzanleitung ermöglicht während des Spieles

oder bei nachfolgenden Partien eine schnelle Orientierungshilfe. Wegen der vielen möglichen Parcoursaufbauten und der verschiedenen Kartenzusammenstellungen verlaufen alle Partien unterschiedlich. Da kommt keine Langeweile auf und das Spiel lädt immer wieder zu neuen Runden ein. Ein Glücksfaktor ist in dem Spiel kaum vorhanden. Das Spiel ist für Taktierer, die

sich schnell auf neue Situationen einstellen müssen. **Jets** hat einen sehr hohen Interaktionsfaktor, da die lieben Mitspieler alles daran setzen, gegnerische Jets aus der Bahn zu werfen.

kh



## Jets

Till Meyer & Dagmar Frei  
Spieltrieb

2 - 6 Spieler, ab 10 Jahren  
etwa 45 Min.

[spieltriebgb.de](http://spieltriebgb.de)