

Martin Wallace

REPÜLŐK

3-5 játékos részére, 12 éves kortól

BEVEZETŐ

A játék a kereskedelmi repülés hajnalába repít vissza, az 1919-1939 közötti izgalmas időszakba. Tapasztaljátok meg az európai cégek problémáit és sikereit, ahogy úttörőként beléptek a kereskedelmi repülés piacára, nyissatok interkontinentális járatokat, terjesszék ki szolgáltatásaitokat az egész földgolyóra!

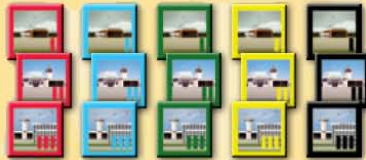
A gyors technológiai fejlődés révén egyre modernebb repülőgépeket vásárolhattok és modernebb repülőtereket építhettek, és nagy jutalomra és dicsőségre számíthattok, ha elsőként ti értek el Észak- vagy Dél-Amerikába. A győzelemhez mindenütt repülőtereket kell fenntartanotok és közben vigyáznotok arra, hogy cégetek jövedelmező maradjon.

A győzelemhez figyelnetek kell a repülőgépekre, a járatokra és a szolgáltatásokra is. A légitársaságok jövője a ti kezetekben van!

TARTOZÉKOK



45 repülőgépkártya



130 repülőtérlapka
(3 korszakból)



5 központ-
lapka

5 segédlet



96 utaslapka
(1-3-as értékekkel)



a kezdőjátékos
kockája

3 kockázatkočka



40 feleleges-
kapacitás-lapka

kötvények három-
féle névértékben

15 motor-
hibalapka



30 előnylapka
(minden fajtaból 6)



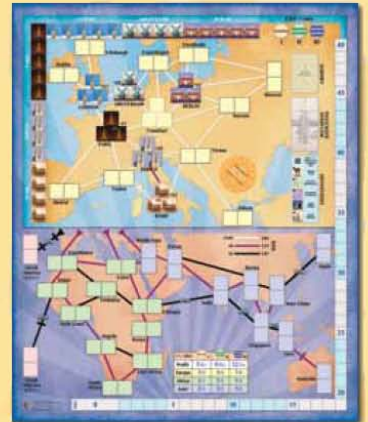
5 pontjelző



vászonzsák



2 bábu



játéktábla

ELŐKÉSZÜLETEK

- A** Az összes utaslapkát rakjátok a zsákba, majd egyesével húzzatok ki lapkákat, és töltsétek fel azokkal a játéktábla bal felső sarkában a várakozó utasok sávját.



Ha egy olyan lapkát húztok, amelyen alul közepén egy áthúzott ikon van, azt rakjátok félre és húzzatok egy másikat. Mikor már a sáv teljesen betelt, a félrerakott lapkákat rakjátok vissza a zsákba.

Megjegyzés: A „tülkönyvelt foglaltság” mezőire ne rakjátok utaslapkákat.

B

- C** Véletlen segítségével döntsetek el, ki lesz a kezdőjátékos, és adjátok neki a kezdőjátékos kockáját. Először jobb oldali szomszédja, majd az **óramutató járásával ellentétes irányban** sorra mindenki rakja le központi repülőtérnek lapkáját egy még üres kezdővárosra (London, Amszterdam, Berlin, Párizs, Zürich, Róma).



Megjegyzés: Ha csak hárman játszottok, fogjátok 6 használaton kívüli repülőtér lapkát, és azokat képpel lefelé rakjátok a kezdővárosok 4/5-ös mezőire (azok így nem használhatók a játéokban).

- D** A kötvényeket rakjátok a játéktábla mellé, ez lesz a bank. Ide rakjátok a felesleges kapacitások és a motorhibák lapkait is.
- E** Az előnylapkákat fajta szerint válogassátok szét és számrendben rakjátok a játéktábla mellé.
- F** Az egyik bábut rakjátok a korszaksáv 1-es mezőjére, a másikat pedig a szubvenciódobozra.
- G** A kártyákat számuk szerint rakjátok sorba (a jobb felső sarokban található, a szín a korszakot jelzi). Az első 12 lapot rakjátok ki a játéktábla mellé, a maradékot képpel felfelé egy pakliban rakjátok le melléjük.
- H** A pontjelzőket rakjátok a pontsáv 0-s mezőjére.

Region	5/10	8/15	12/14
Europe	3/2	5/3	7/4
Africa	2/1	3/2	5/3
Asia*	2/1	3/2	5/3

A JÁTÉK CÉLJA

Három korszakon át fejlesztitek társaságotokat, hogy a világ minél több pontjára eljussatok és hogy minél több profitot termeljete. Repülőgépek vásárlásáért, repülőterek építéséért és utasok szállításáért győzelmi pontokat kaptok.

Az győz, aki összesítve a legtöbb győzelmi pontot szerzi.

A gazdaságosságra kell ügyelnetek – a kihasználatlan kapacitásokat drágán meg fogjátok fizetni.

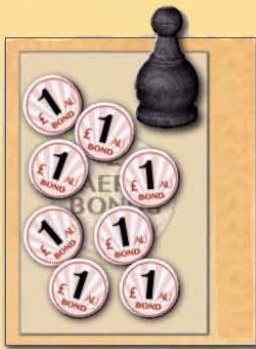
A JÁTÉK MENETE

A játék három korszakból áll, és minden korszak az alábbi lépésekből:

- 1) **Bevétel**
- 2) **Akciók**
- 3) **Értékelés**
- 4) **Fenntartás**

BEVÉTEL

Minden korszak kezdetén rakjatok egy bábut, valamint 8 egyfontos kötvényt a szubvenciódobozba. Ezután mind lépézhz juttok.



Az első korszakban mind 12 fontnyi kötvényt kaptok, plusz/mínusz annyit, amennyi a központi repülőterektől következik (például aki Párizsban kezd (-1), csak 11 fontnyit kap, aki viszont Berlinben (+2), az 14 fontnyit).

A második korszakban mind 22 fontnyit kaptok.

A harmadik korszakban mind 32 fontnyit kaptok.

Az előző korszakban el nem költött pénzeteket átviszitek a következő korszakba.

AKCIÓK

Először a kezdőjátékos hajt végre egy akciót, majd az óramutató járása szerinti sorban a többiek. Ezután új kezdőjátékost választ a véletlen.

Új kezdőjátékos

Miután mind végrehajtottatok egy akciót, a kezdőjátékos dob a kockájával, és amennyi az eredmény, annyiadik játékos (az óramutató járása szerint számolva) lesz az új kezdőjátékos.

Megjegyzés: Előfordulhat, hogy az eddigi kezdőjátékos marad a kezdőjátékos.

Példa: Négyen játszanak. Jenő volt a kezdőjátékos, és most dob a kockával. Az eredmény 1, így a balján ülő Anita lesz az új kezdőjátékos.
Ha Jenő 4-est dobott volna, ő maradt volna a kezdőjátékos.

Addig hajtotok végre akciót, amíg egyikőtök – szándékosan vagy kényszerből – el nem veszi a bábut a szubvenciódobozról. Ha ez megtörténik, azután már senki sem hajt végre akciót, a lépés befejeződjött. Ekkor végre kell hajtani az értékelést és a fenntartást, majd új korszak kezdődik (vagy, ha ez volt a harmadik korszak, a játék véget ért).

A lehetséges akciók

Aki épp soron van, annak végre **KELL** hajtania egy akciót.

A lehetséges akciók:

- 1) **Repülőgép vásárlása**
- 2) **Repülőtérlepk lerakása**
- 3) **Utaslepk elvétele**
- 4) **Előnylepk megvásárlása**
- 5) **Szubvenció igénybevétele**



1) Repülőgép vásárlása

Ilyenkor a játékos választ egyet a játéktábla mellé kirakott repülőgépkártyák közül. A legolcsóbbat saját árán megvásárolhatja, a többiért viszont felárat kell fizetnie: minden kint lévő repülőgéprért, ami olcsóbb a kiszemeltnél, plusz 1 fontot kell fizetni.

A játékos a megvett repülőgép kártyájára azonnal lerakja annyi repülőtérlapkáját, amilyen szám látható a kártyán.

Megjegyzés: Fontos, hogy a repülőgép korszakának megfelelő repülőtérlapkákat kell a lapra rakni. L. a példákát lentebb.

Ezután az elvett lap helyett a pakli tetejéről egy újat kell a játéktábla mellé kirakni, persze úgy, hogy a vásárlásra kínált repülőgépek továbbra is számsorrendben legyenek.

Bárhány repülőgépetek lehet, holott egy-egy korszakban csak 9 repülőtérlapkátok van; vagyis akkor is vehettek repülőgépet, csak az utaskapacitása miatt, ha már kifogytatok a (megfelelő) repülőtérlapkákból.

	+ £11
	+ £10
	+ £9
	+ £8
	+ £7
	+ £6
	+ £5
	+ £4
	+ £3
	+ £2
	+ £1
	+ £0

2) Repülőtérlapka lerakása

Egy akcióval a játékos akár az összes repülőtérlapkáját lerakhatja, azonban a repülőtérlapka lerakása kockázatos lépés (l. Új járat kockázata).

Alapesetben csak olyan helyre rakható le repülőtér, amely közvetlen kapcsolatban van egy már korábbi saját repülőtérrrel; olykor azonban lehetőség van két kapcsolatnyira lévő helyen repülőtér lerakására is (l. Távolsági járatok).

Speciális kapcsolatok

Észak-Amerika, Casablanca, Kairó és a Közel-Kelet; ezek minden európai várossal kapcsolatban állnak. Ez a kapcsolat azonban csak „odafelé” létezik, vissza Európába nem; így például kiépíthető a Párizs-Kairó vagy a Stockholm-Közel-Kelet kapcsolat, a Kairó-Párizs vagy a Közel-Kelet-Stockholm viszont nem.

- a speciális kapcsolat jele

Távolsági járatok

Ha egy kapcsolatnál látható a távolsági járat ikonja (például ilyen az Etiópia-India), oda csak távolsági ikonos repülőgép kártyájáról rakható le repülőtérlapka.

” Emellett az ilyen ikonos repülőgépek kártyájáról levett repülőtérlapkákkal egy kapcsolat „kihagyásával” létrehozható új kapcsolat (például Frankfurttal távolsági járatral összeköthető Madrid, kihagyva így Párizst).

Új járat kockázata

Új repülőtér lerakásakor (vagyis fejlesztésnél nem) lehet, hogy a járat azonnal becsődöl; ez kockadobásból derül ki.

A sima fehér kapcsolatnál (például ilyen a Bécs-Varsó) nincs kockázat, nem dobtok.

Sima vörös vagy fekete kapcsolatnál (például ilyen a Perzsia-India, illetve a Perzsia-Burma) mindhárom kockázatkockával dobnotok kell.

a repülőgép ára a repülőgép neve a repülőgép száma

£6 Supermarine Sea Eagle 13

távolsági járat ikonja

1vp 4

a repülőtérlapkák száma és korszakai a repülőgéprért járó győzelmi pontok a repülőgép utaskapacitása

Megjegyzés: A kártya háttere is a korszakra utal: a sárga az I., a zöld a II., a kék a III. korszakra.



A járat akkor sikeres, ha a kockák összege legalább 12 (vörös kapcsolat), illetve 14 (fekete kapcsolat).

Fontos: Ennél a dobásnál a **koponya** nem 1-et, hanem motorhibát jelent (l. *lentebb*); például a 3, 5 és koponya 8-as összeget és 1 motorhibát jelent.

A hiányzó összeget viszont kipótolhatjátok pénzzel (minden 1 font eggyel csökkenti a hiányt) és/vagy merész pilóta előnylapkával (l. *Előnylapka vásárlása*).

Távolsági járatoknál nagyobb a kockázat a „kihagyásos” esetekben: mindkét kapcsolatért dobni kell (például két vörös kapcsolatnál mindkettőért külön-külön dobni kell). Ha mindkét kapcsolat fehér, csak a másodikért kell dobni, és a szükséges összeg 10. A kapcsolatok miatti dobások a kapcsolatok sorrendjében történnek.

Kockázattáblázat

kapcsolat	dobás*	szükséges eredmény
fehér	nincs	
fehér + fehér	1	10+
fehér + vörös	1	12+
vörös	1	12+
vörös + vörös	2	12+, 12+
vörös + fekete	2	12+, 14+
fe fekete	1	14+
fe fekete + fekete	2	14+, 14+
fe fekete + vörös	2	14+, 12+
Jáva-Ausztrália**	2	12+, 12+
Dakar-Dél-Amerika	2	14+, 14+
Európa+Észak-Amerika	3	14+, 14+, 14+

* Minden dobás egy közös dobos a három kockázat-kockával.

** Ez a kapcsolat nem igényel távolsági járatot.

A Dakar-Dél-Amerika kapcsolaton az egy, az Európa-Észak-Amerika kapcsolaton a két „keresztvonal” csupán azt jelöli, hogy a kapcsolat kialakítása olyan veszélyes, hogy nem egyszer, hanem kétszer, illetve háromszor kell dobni a kockázat-kockákkal.


Kockázatomódosítók

Könnyebb repülőteret lerakni oda, ahol már másnak van repülőtere. Ilyenkor az összeghez +2-es módosító járul (vagyis például vörös kapcsolatnál elég a 10+). Távolsági járatnál szintúgy +2-es módosító járul az első kapcsolat dobásának összegéhez, ha a „kihagyott” helyen másik játékosnak van repülőtere.

Ha a játékos elrontja a dobást, és nem akarja kipótolni a hiányt, visszarakja repülőtérlapkját annak a repülőgéphez a kártyájára, ahonnan elvette; ezzel akciója befejeződik.

A játékos bármikor félbehagyhat egy több dobásból álló sorozatot. Ekkor az eddig elhasznált előnylapkákat és pénzt nem kapja vissza, a repülőgéplapka pedig visszakérül a repülőgéplapkára. Ezzel akciója befejeződik, már nem rakhat le másik repülőtérlapkát.

Motorhiba

„ Új járat kialakításánál kidobott minden **koponya** motorhibát jelent. Ilyenkor a játékos elvesz egy motorhibalapkát. Ha ez a negyedik ilyen lapkája, a dobás sikertelennek számít, és az alábbiak történnek:

- ✗ A játékos elveszi ezt a repülőtérlapkját, azt visszarakja a készletébe (újabb repülőgép vásárlásával újra megszerezheti).
- ✗ A játékos eldobja összes motorhibalapkját.
- ✗ A játékos akciója ezzel befejeződik, már nem rakhat le másik repülőtérlapkát.

Repülőgéplapkaitoktól megszabadulhattok szerelőműhelyekkel (l. *Előnylapka vásárlása*), de csak akciótok előtt – az első repülőtérlapka lerakása után már nem használható szerelőműhely.

1. példa: Márknak van repülőtere Etiópiában, és most Kenyát kihagyva hozna létre járatot Kelet-Afrikába. A két kapcsolat vörös (12+) és vörös (12+), tehát kétszer dob, és mindkétszer az összegnek legalább 12-nek kell lennie. Azonban Kelet-Afrikában már egy ellenfelének van repülőtere, így második dobásához +2 járul. Első dobása 2, 5 és 4, vagyis az összeg 11. A hiány egy, amiért befizet 1 fontot. * Második dobása 3, 4 és koponya, az összeg 7 és egy motorhiba. Márk elvesz egy motorhibalapkát, majd befizet 3 fontot. *

2. példa: Ha Kenyában is lenne egy ellenfelének repülőtere, mindkét kapcsolatnál elegendő lenne, ha az összeg 10 vagy több. Az első dobás (11) sikeres; a második (7 és egy motorhiba) továbbra is kevés, a különbséget Márknak meg kell fizetnie. *

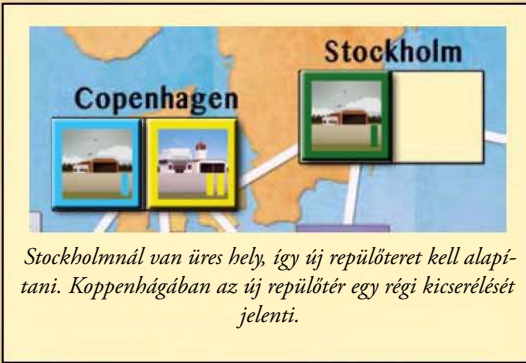
* Kötvény helyett használhatja merész pilóta előnylapkákat is.



Repülőtérlekák lerakása és kicserélése

Ha a játékos repülőgépe célba ért, lerakhatja a célhelyre egy repülőtérlekáját, az alábbi feltételek betartásával:

- ✘ Egy mezőn csak egy repülőtérlepka lehet (Párizsban 3 repülőtér lehet, Varsóban csak 2).
- ✘ Bárhová egyaránt lerakható I., II. vagy III. korszakos repülőtér.
- ✘ Sehol nem lehet egy játékosnak egynél több repülőtér.
- ✘ Ha van üres mező, arra kell rakni a repülőtérlepkiát, ilyenkor nem lehet másikat kicserélni.
- ✘ Ha minden mező foglalt, egy (saját vagy ellenséges) repülőtérlepkiát kicserélhető egy jobb repülőtérre (I. korszakos kicserélhető II. vagy III. korszakosra is). Ilyenkor a régi repülőtér gazdája visszakapja a lapkiáját.
- ✘ **Fontos:** Kezdőrepülőtér nem cserélhető ki.



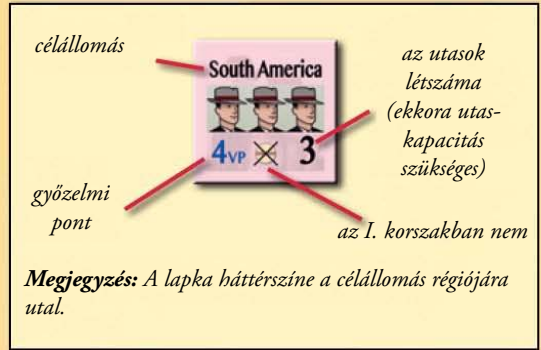
Amerika-bónusz

Amerikába irányuló interkontinentális járatok a korai társaságok koronaékszerei és legjövendelmzőbb befektetései voltak. Ha sikerül leraknotok egy repülőtérlepkiát valamelyik „Amerikába”, azonnal kaptok 3 pontot és 1 győzelmi pontot. Ez csak arra igaz, aki új repülőtér hoz létre; repülőtér kicserélésekor nem jár a bónusz.

3) Utaslapka elvétele

Az utassáv összes mezője valamelyik kiindulási városhoz (London, Amszterdam, Berlin, Párizs, Zürich, Róma) tartozik. Az ilyen mezőn lévő utas az adott helyről szeretne elutazni (például egy berlini mezőn lévő lapki egy berlini repülőtéren várakozó utast jelöl).

Minden utaslapkán látható a célállomás, az utaslét-szám, és esetleg az, hogy mennyi győzelmi pontot biztosít.



Az akciót végrehajtó játékos elvesz egy utaslapkiát. Ehhez szükséges, hogy:

- Legyen repülőtér a kiindulási városban.
- Legyen repülőtér a célállomáson.
- Legyen olyan repülőgépe, aminek van elegendő, még kihasználatlan utaskapacitása.

Nem szükséges, hogy a játékosnak a kiindulási város és a célállomás között is legyenek repülőterei. Ha a kiindulási város és a célállomás ugyanaz (például Berlinbe tartó utas van egy berlini mezőn), egy saját repülőtér elegendő a kiindulási városban (az utas városnézésre fizet be).

Minden repülőgépnek korlátozott az utaskapacitása - azaz az, hogy legfeljebb hány utast tud szállítani. Ha egy repülőgépbe már beült az adott számú utas, nem szállíthat több utast. Nem szükséges, hogy az egy repülőgépén ülő utasok mind ugyanarra a célállomásra tartsanak.

Megjegyzés: Lerakható utaslapkiát olyan repülőgépre, amelyiken még van egy vagy több repülőtérlepkiát.



Fontos: Egy utaslapkához szükséges kapacitás nem osztható meg két vagy több repülőgép között - egy utaslapka összes utasának ugyanazzal a repülővel kell utaznia. Nem veheti el az utaslapkát az, akinek nincs az utasokat elszállítani képes repülőgépe.

A repülők utasokkal megtöltése hasznos a korszakok végén, a bevétel kiszámításánál (a teljesen vagy részben kihasználatlan repülőgépek viszont csökkentik a bevételt).

Túlkönyvelt foglalások

A második, illetve a harmadik korszakban utaslapkák kerülhetnek a játéktábla jobb oldalán a túlkönyvelt foglalásokhoz (1. a 8. oldalon). Ahhoz, hogy innét elvehess egy utaslapkát, csak az szükséges, hogy legyen repülőtered a lapka célállomásán.

4) Előnylapka megvásárlása

1 fontért vehetsz előnylapkát; a pénzt a bankba kell raknod. Ezután vagy elveszel magadnak egy tetszőleges előnylapkát, vagy dobasz, hátha kettőt szerzel. Az utóbbi esetben dobj mindhárom kockázatkokcával, majd válassz ki kettőt közülök, és az eredményük szerint kapsz előnylapkákat - az előnylapkák 2-től 6-ig vannak számozva. A *koponya* dzsókernek számít, bármilyen lapka elvehető érte. Ha viszont úgy dobasz, hogy az adott előnylapkából már nincs a készletben, megeshet, hogy csak 1, vagy akár 0 lapkát kapsz. Egyes lapkák csak későbbi korszakokban szerezhetők meg!



2) Merész pilóta (1-3. korszak): Amikor Európán kívülre raksz le repülőteret, hármat ad a dobásodhoz. A dobásod **után** is dönthetsz arról, hogy felhasználsz merész pilótát. Egy dobásnál többet is felhasználhatsz. Használat után dobd el.



3) Javitóműhely (1-3. korszak): Használatakor eldobod összes motorhihalapkadat. Használat nem kerül akcióba, de csak akció előtt teheted meg - ha már elkezdted repülőtereket lerakni, már nem használhatod. Használat után dobd el.



4) Hatékonyság (2-3. korszak): Amikor repülőgépet veszel, eldobhatsz egy ilyen lapkát, hogy eggyel több repülőteret rakj a repülőgépre. Egy repülőgép vásárlásakor csak egy ilyen lapkát használhatsz fel. Használat után dobd el.



5) Éjszakai járat (2-3. korszak): Utaslapka elvételekor még egy utaslapkát kapsz - de ez utóbbit csak az Európán belüli utasok közül választhatod. Egy akciódhoz több éjszakai járatot is felhasználhatsz. Használat után dobd el.



6) Rádiótorony (3. korszak): Amikor repülőteret raknál le, újradobhatod mindhárom kockádat; ilyenkor az előző dobás *koponyáit* is figyelmen kívül hagyod. Egy dobáshoz több rádiótornyot is felhasználhatsz, hogy újra meg újra újradobd a három kockázatkokcát. Használat után dobd el.

Általában egy bizonyos akció közben használhatsz fel előnylapkát, és a legtöbb esetben több ugyanolyan előnylapkát is felhasználhatsz. A felhasznált és eldobott előnylapka visszakerül a készletbe.

5) Szubvenció igénybevétele

Vegyél el egy egyfontos kötvényt a szubvenciódobozról. Ha ott már nincs kötvény, a fekete bábut veszed el - ezzel véget ér az adott korszak, viszont megkapod a kezdőjátékos kockáját.

✂ KORSZAKVÉG - ÉRTÉKELÉS ✂

A korszakok végén győzelmi pontok járnak a nagy piacokon (Európa, Afrika, stb.) való jelenlétért, illetve a repülőtársaságok profitabilitásáért.

Többségi jelenlét a piacokon

Akinek egy piacon (Európa: világosszára célállomások, Afrika: világoszöld, Ázsia és Óceánia: világoskék) a legtöbb vagy a második legtöbb repülőtere van, annyi győzelmi pontot kap, amennyi a játéktábla "VP/Era" táblázata szerint az adott korszakban jár. Ha az első helyen van döntetlen, az érintettek mind megkapják az azért járó pontokat, de nincs második helyezett; ha a második helyen van döntetlen, az érintettek mind megkapják az azért járó pontokat.

A társaságok profitabilitása

Mindenki összeadja, repülőgépei hány utast tudnának szállítani, és ebből levonja a kihasználatlan (utas nélküli) kapacitásait: ez a profitja. A játéktábla "VP/Era" táblázatáról leolvasható, hogy az adott korszakban mennyi győzelmi pont jár annak, akinél ez a profit a legnagyobb, a második illetve a harmadik legnagyobb. Ha valahol döntetlen van, az ebben érintettek mind megkapják a helyezésük szerint járó pontokat, de a következő pozícióért nem jár



pont - ha például két vagy több első helyezett van, akkor nincs második, csak harmadik helyezett.

Példa: Az első korszak végén 5/3/1 győzelmi pont jár a profitáblitásért. Gábor 14 utast szállított, de még 4-nek jutna hely a repülőgépein - a profitja tehát 10. Jenő profitja szintúgy 10, Évadá 9, Enikőé is 9, Ákosé csak 5. A kapott győzelmi pontok: Gábor és Jenő egyaránt 5-5 pontot kap, Éva és Enikő egyaránt 1-1 győzelmi pontot, míg Ákos nem kap semmit sem.

✂ KORSZAKVÉG - TEENDŐK ✂

- ✂ A játéktábla mellől el kell dobni a két legkisebb számú repülőgép kártyáját, majd a pakli tetejéről rakjátok ide - a számuknak megfelelő helyre - a két következő lapot.
- ✂ Mindenki az olyan repülőit, amelyek teljes utaskapacitását felhasználta, saját dobópaklijába rakja át maga mellé.
- ✂ Mindenki az olyan repülőit, amelyek teljes utaskapacitását nem használta fel, átforgatja, visszarakva rá a netán még rajta lévő repülőterlapkákat, valamint feleslegskapacitáslapkákból annyit, amennyi a kihasználatlan kapacitás az adott repülőn.*
- ✂ Mindenki repülőiről az utaslapkákat dobópaklija mellé rakja - a játék végén majd győzelmi pontokat érnek. Az olyan utaslapkákat, amelyekért 0 győzelmi pont jár, célszerűbb egyből visszarakni a dobozba.
- ✂ A várakozó utasok sávjáról egyes lapkák átkerülnek a túlkönyvelt foglalásokhoz: minden kezdőrepülőter szakaszról egy nem-európai célállomásos lapkát rakjatok át ide. Ha egy repülőternél több ilyen lapka is van, azt rakjátok át, amelyik balrabb/lejjebb van. Ha már nyolc lapka van a túlkönyvelt foglalásoknál, álljatok le az át-helyezésekkel, több már nem kerülhet ide.

- ✂ Rómával kezdve és Berlinnel befejezve a zsákból véletlenszerűen kihúzott utaslapkákkal teljesen fel kell tölteni a várakozó utasok sávját.
- ✂ Ha áthúzott ikonos lapkát húztok, azt pont úgy rakjátok fel, mint a többi lapkát.



- ✂ Kötvényeket kaptok (22 fontnyit a második, 32 fontnyit a harmadik korszak előtt).
- ✂ A korszaksávon egy mezővel rakjátok előrébb a bábut.

✂ Aki az előző korszak végén elvette a szubvenciódobozról a bábut, dob a kezdőjátékos kockájával, és átadja annak, akinek jár. Kezdődhet az új korszak.

A JÁTÉK VÉGE

A harmadik korszak után győzelmi pontokat kaptok repülőgépeik és elszállított utasaik után. A pontokat a pontsávon lépitek le.

✂ GYŐZELEM ✂

Mindenki adja össze a repülőgépeieiről és az elszállított utasaiért járó győzelmi pontokat.

Az győz, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte. Döntetlennél az ebben érintettek közül az győz, akinek több kötvénye maradt.

KÖZREMŰKÖDŐK

Tervező: Martin Wallace

Illusztrátor: Patricia Raubo

Fejlesztő: Alex Yeager

Művészeti vezető: Morgan Dontanville

Tördelő: Pete Fenlon

Gyártás: Pete Fenlon, Coleman Charlton, Ron Magin

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

Játéktesztelők: Bob Carty, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Bruce Glasco, Jonathan Hart, Kurt Fisher, Dallas Pitt, Nik Olah, Dave Platnick, Alex Yeager, valamint az ann arbori és toledói játéklklubok.

Köszönet: Peter Bromley-nak, Pete Fenlonnak, Nick Johnsonnak, Kim Marinónak, Marty McDonellnek, Brad McWilliamsnek, Jim Milesnak, Chuck Rice-nak, Bridget Roznainak, Larry Roznainak, Loren Roznainak, Brad Steffennek, Guido Taubernek, Bill Wordelmann-nak, Elaine Wordelmann-nak.

Copyright © 2012 Mayfair Games, Inc. and Martin Wallace. "Aeroplanes" and the "Aeroplanes Sticker" mark are trademark propoerties of Mayfair Games, Inc . All rights reserved.

Ha a megvett dobozból bármi hiányozna, ide írj pótlásért:

Aeroplanes Parts, c/o Mayfair Games, Inc.
8060 St. Louis Avenue
Skokie, IL 60076

vagy

CustServ@mayfairgames.com

* A következő korszak(ok)ban a repülő a felesleges kapacitása terhére még szállíthat utasokat, és ha marad kihasználatlan kapacitása, az még egyszer nem csökkenti a profitáblitást.