



HANDLEIDING

OVERZICHT  2

VLUCHTEN CREËREN  2

COMPETITIEF  5

COÖPERATIEF  11

REFERENTIES  17

INHOUD



Speelbord



Zij-tableau



40 Luchthavens
5 sets van 8



30 passagier/spelersfiguren
6 sets van 5



3 Vliegtuigfiguren



35 Tankwagens
16x 1-kerosine capaciteit, 7x 2-kerosine capaciteit en 6x 3 & 4-kerosine capaciteit



35 Luchthavens/Landingsrechten
Twee voor elke 3-sterren Luchthaven en één voor elke andere Luchthaven op het Speelbord



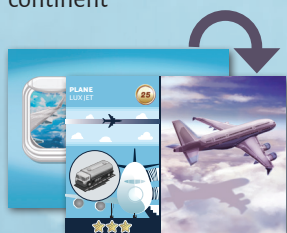
33 Passagierskaarten
Zie achterzijde spelregels voor het overzicht van de sterrenwaardering per continent



5 Overzichtskaarten



4 Elektrische Vliegtuigen
2 stuks elk van 1-ster en 2-sterren



26 Vliegtuigkaarten
Vijf 1-ster, elf 2-sterren, tien 3-sterren



10 Spelerskaarten



6 Geheime Identiteitskaarten



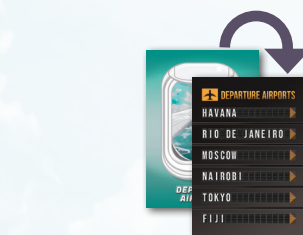
14 Passagiersvraagkaarten
6 Lage en 8 Hoge Vraag



17 Gebeurteniskaarten



9 Sabotagekaarten



13 Vertrekluchthavenkaarten

KAARTEN COMPETITIEVE VARIANT

KAARTEN COÖPERATIEVE VARIANT

OVERZICHT

In Connecting Flights ben jij de manager van een luchtvaartmaatschappij. Er zijn twee varianten met elk hun eigen spelervaring.

Welkom aan boord! Jouw eerste keer? Ik verzeker het je, het is geen eenvoudige taak. Maar vrees niet, ik ben hier om je te helpen met tips en uitleg. Als je liever een video ziet van hoe je Connecting Flights speelt, ga naar www.bazzitegames.com/connecting-flights-rules



COMPETITIEVE VARIANT

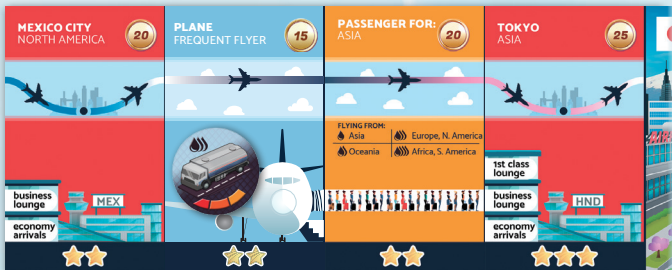
In de **competitieve variant** (2-5 spelers) is het doel de meest winstgevende luchtvaartmaatschappij te bouwen. Om dit te bereiken zal je moeten ruilen, saboteren, je netwerk optimaliseren en zo goed mogelijk gebruik maken van je speciale eigenschap. In deze variant bouw je je eigen systeem, doe je mee aan veilingen en ontstaat er een felle strijd over grondstoffen. De speler met het hoogste inkomen op het einde is de winnaar.

COÖPERATIEVE VARIANT

In de **coöperatieve variant** (1-3 spelers) moeten jullie samen alle passagiers naar hun gewenste bestemming brengen voor het einde van het spel. Elke ronde komen er nieuwe passagiers bij - breinbrekers die de beste samenwerking vereisen om aan de passagiersvraag te voldoen.

VLUCHTEN CREËREN

Ongeacht welke variant je speelt, je moet weten hoe geldige vluchten te creëren. Elke individuele vlucht bestaat uit een vertrekvluchthaven, een vliegtuig, een passagier en een bestemming (luchthaven of landingsrechten) zoals het voorbeeld hieronder waarbij een passagier op een 2-sterren vliegtuig van Mexico City naar Tokio vliegt.



Opdat een vlucht geldig is:

1. Moet de passagier vliegen op een vliegtuig met minstens evenveel sterren als de passagier die vervoerd wordt.
2. Moet de passagier landen op een luchthaven/landingsrechten met minstens evenveel sterren als de passagier.
3. Moet de passagier landen op een luchthaven/landingsrechten in het continent zoals aangegeven op de passagierskaart.

4. Moet een tankwagen met voldoende capaciteit geplaatst worden op het vliegtuig (dit geldt niet voor elektrische vliegtuigen). Zie volgend hoofdstuk voor meer details.
5. Mag de vlucht niet vertrekken vanaf een kaart met landingsrechten.
6. Mag de vlucht niet vertrekken en aankomen in dezelfde stad.

Voorwaarden 1 en 2 kan je controleren door naar de kaarten te kijken: als de mensen op de passagierskaart van een deur van het vliegtuig naar één van de luchthaven lounges wandelen, is er aan de eerste twee voorwaarden voldaan. Voorwaarde 3 controleer je via de kleuren van de vluchtroute tussen de titels van de kaarten: als de kleuren vloeiend verlopen tussen de kaarten dan is aan de derde voorwaarde voldaan.

Mer op:

- ◆ Het aantal sterren van de vertrekvluchthaven is geen vereiste voor de passagier. Een 3-sterren passagier is maar al te blij om weg te geraken van een 1-ster vluchthaven!
- ◆ Er kan slechts één passagierskaart liggen tussen het vliegtuig en de vluchthaven/landingsrechten kaarten.



BRANDSTOFEISEN

Er zijn twee manieren om de minimum hoeveelheid brandstof die een vlucht nodig heeft, te bepalen (beide geven hetzelfde resultaat dus de gekozen methode maakt niet uit):

1. Beginner - eenvoudig te begrijpen.
2. Gevorderde - eenmaal gekend is deze manier sneller en laat ze je toe de vereisten te controleren zonder naar de passagierskaarten kijken.

BEGINNER: REFERENTIETABEL PASSAGIERSKAART

Zoek het continent van de vertrekvluchthaven op de referentietabel van de passagierskaart. In het bovenstaand Mexico City naar Tokyo voorbeeld, staat Noord-Amerika (het continent van vertrek) naast 3 brandstof druppels. Je hebt dus een tankwagen met een capaciteit van 3 of hoger nodig om een geldige vlucht te creëren.

| FLYING FROM: | |
|--------------|------------------------|
| 🔥 Asia | 🔥🔥 Europe, N. America |
| 🔥🔥 Oceania | 🔥🔥🔥 Africa, S. America |

GEVORDERDE: KOMPAS

De 6 continenten op het speelbord kunnen verdeeld worden als een rooster zoals hier rechts weergegeven. Het kompas, ook afgebeeld op het speelbord, illustreert de brandstofeis van een vlucht, afhankelijk van de geografische positie van de continenten waar de vertrekluchthaven en luchthaven van bestemming zich bevinden. De minimum brandstof vereisten zijn als volgt:

- ♦ **Capaciteit 1:** een vlucht die start en eindigt in hetzelfde continent. Voorbeeld: Noord-Amerika naar Noord-Amerika.
- ♦ **Capaciteit 2:** een vlucht van Noord naar Zuid of omgekeerd (zie rooster). Voorbeeld: Noord-Amerika naar Zuid-Amerika.
- ♦ **Capaciteit 3:** een vlucht van Oost naar West of omgekeerd (zie rooster). Voorbeeld: Noord-Amerika naar Europa.
- ♦ **Capaciteit 3:** een vlucht diagonaal (b.v. Noord en Oost, West en Noord...). Voorbeeld: Noord-Amerika en Oceanië.

Vluchten over de Pacifische Oceaan zijn toegelaten en hier gelden dezelfde regels. Zo is een tankwagen met minstens capaciteit 3 (capaciteit 4 mag ook) nodig voor een vlucht van Noord-Amerika naar Azië terwijl Oceanië naar Noord-Amerika capaciteit 4 vereist.

Hieronder: Rooster met continenten welke samen met het kompas (rechts) kunnen worden gebruikt om de brandstof vereiste van een vlucht snel te controleren.

| | | |
|------------|--------|---------|
| N. Amerika | Europa | Azië |
| Z. Amerika | Afrika | Oceanië |



Opmerking i.v.m. tankwagens: ze worden niet weggelegd na een vlucht, spelers houden ze bij tot ze gesaboteerd of verhandeld worden. Tankwagens kunnen niet gestapeld worden om hun capaciteit te verhogen.



VLUCHT VOORBEELDEN

Om meer dan één passagier te vervoeren moeten spelers meerdere afzonderlijke vluchten hebben (elk bestaande uit 4 kaarten), of geconnecteerde vluchten waarbij de bestemming van de eerste vlucht het vertrek vormt van de volgende. Hierdoor heb je minder luchthavens nodig en kan de tweede passagier vervoerd worden door slechts drie kaarten toe te voegen rechts of links van de originele vlucht. Er is geen beperking op het aantal afzonderlijk geconnecteerde vluchten - bijvoorbeeld drie ketens met elk twee vluchten is toegelaten.

Er staat ook geen limiet op het aantal geconnecteerde vluchten in één lange keten, maar elke individuele vlucht moet geldig zijn om inkomen te genereren (in de competitieve variant) of om passagiers te verplaatsen (in de coöperatieve variant).

De volgorde van de kaarten moet telkens bewaard blijven (Luchthaven → Vliegtuig → Passagier → Luchthaven → en zo verder).

Opmerking i.v.m. landingsrechten: ze lijken op luchthavens maar kunnen enkel gebruikt worden als bestemming op het einde van een (geconnecteerde) vlucht (je kan geen vlucht beginnen met landingsrechten). Je kan ze tijdens de marktphase "lenen" in ruil voor een vergoeding maar je moet ze op het einde van de ronde terugleggen.

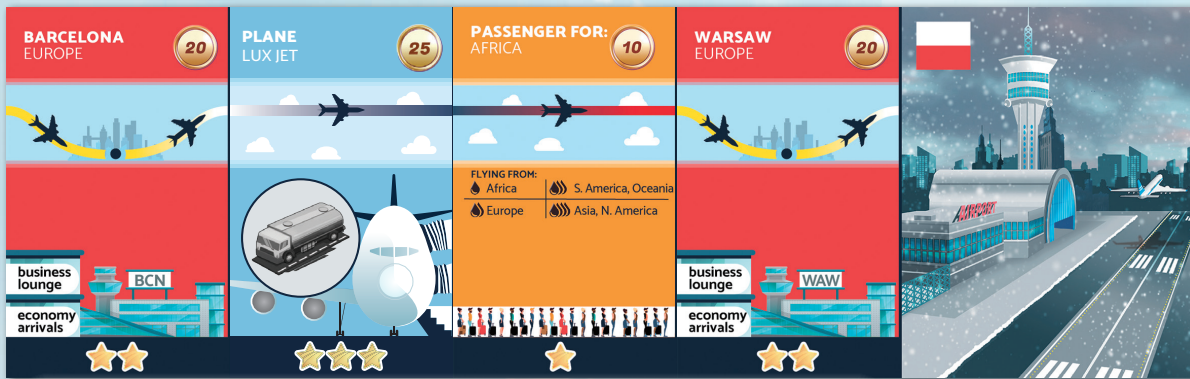


✗ Ongeldige vlucht: onvoldoende brandstof (tankwagens met minstens capaciteit 3 nodig, 2 beschikbaar) en aantal sterren van de bestemming voldoen niet aan de eisen van de passagier.

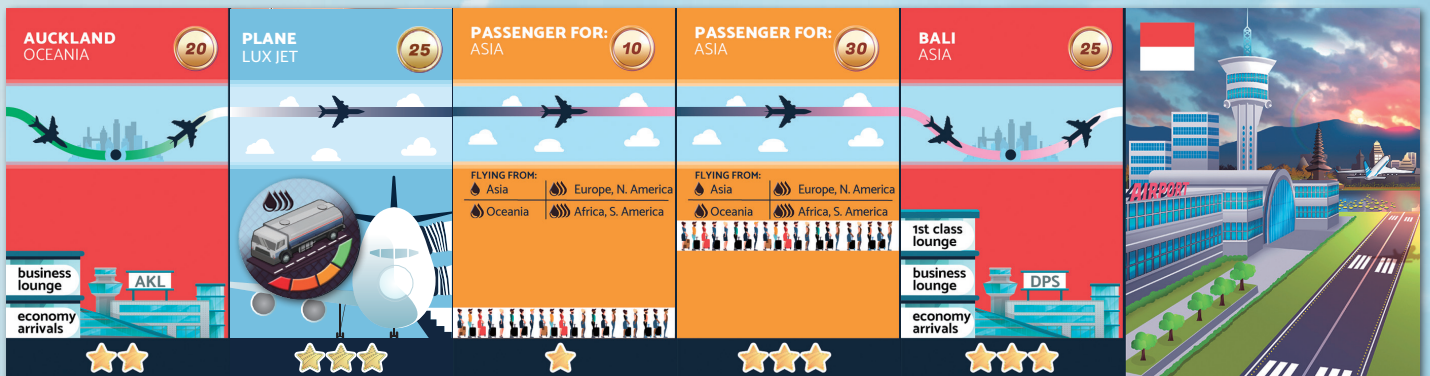
VLUCHT VOORBEELDEN - VERVOLG



✗ **Ongeldige vlucht:** een vliegtuig stijgt op vanaf een landingsrechten kaart



✗ **Ongeldige vlucht:** geen Tankwagen en verkeerde continent van bestemming



✗ **Ongeldige vlucht:** twee Passagiers op het vliegtuig (je kan er slechts één hebben)



✓ **Twee geldige vluchten,** waarbij de tweede vlucht eindigt met Landingsrechten.

DOEL

In deze variant strijden 2 tot 5 spelers om de meest winstgevende luchtvaartmaatschappij te creëren. Geld verdient men met vluchten die passagiers vervoeren tussen luchthavens. Het inkomen die elke vlucht genereert, hangt af van het aantal sterren van de passagier (zie het zij-tableau - competitieve variant). Wie het meeste inkomen genereert in de Vliegfase van de 10e ronde is de winnaar! (Zie p.10 m.b.t. gelijke stand).

Inkomen (de voorwaarde om te winnen) is hoeveel geld je verdient in elke ronde, niet wat je bezit. Het doel is dus niet de rijkste luchtvaartmaatschappij te zijn, maar degene die het meeste geld verdient in de laatste ronde.



VOORBEREIDING


- 1 Plaats het speelbord in het midden van de tafel.
- 2 Plaats het zij-tableau, competitieve variant zichtbaar, naast het speelbord.
- 3 Verwijder de luchthaven- en passagierskaarten van niet-actieve continenten:

5 spelers: hou alle continenten bij

4 spelers: verwijder Oceanië

3 spelers: verwijder Noord & Zuid-Amerika of Azië & Oceanië


2 spelers: verwijder Europa & Azië of Noord-Amerika & Azië

- 4 Verwijder spelerskaarten o.b.v. het aantal spelers: 
- 5 Geef elke speler:
 - A Een geheime identiteit. Hou deze verborgen voor je tegenstanders.

Deze kaart bevat een unieke opdracht. Eenmaal voltooid, neem je de vermelde beloning alvorens over te gaan tot de volgende fase. Of je past en probeert de beloning te innen in een latere fase. Je kan de beloning slechts éénmaal ontvangen. Wanneer je de beloning hebt ontvangen, onthul je je geheime identiteit.



- B Twee willekeurige spelerskaarten. Kies één en leg de andere af.
- C Eén gratis tankwagen met capaciteit 1.
- D In rangorde (zie spelerskaarten, begin met het laagste nummer) kiezen spelers een actief continent waar ze hun initiële vlucht willen beginnen en eindigen (2 spelers kunnen niet hetzelfde continent kiezen). Daarna kopen alle spelers tegelijkertijd hun initiële vluchten.

- ♦ De initiële vlucht moet starten en eindigen in je gekozen continent.
- ♦ Alle spelers kopen 4 kaarten - 2 luchthaven, één conventioneel (niet elektrisch) vliegtuig en één passagier.
- ♦ De gekozen kaarten vormen een geldige vlucht (zie p. 2-4).
- ♦ De totale kost (weergegeven door ) van de 4 kaarten mag het budget aangegeven op de spelerskaart niet overschrijden.

- E 2 figuren in de kleur naar keuze. Plaats één op de 0 van het inkomen vak op het zij-tableau. Plaats het ander op het muntenspoor rond het speelbord, op het getal van je budget na het kopen van je initiële vlucht. Je kan deze munten gebruiken om kaarten en tokens te kopen in de Veiling en Marktfasen.
- F 8 luchthaven figuren in jouw kleur om jouw luchthavens aan te duiden op het speelbord. Plaats twee figuren om de luchthavens van je initiële vlucht aan te duiden.
- 6 Schud de stapels met passagiers- en vliegtuigkaarten en plaats deze gedekt naast het speelbord.
- 7 Leg de elektrische vliegtuigen open op de corresponderende vakken op het speelbord.
- 8 Plaats de tankwagen tokens op de corresponderende vakken op het zij-tableau.
- 9 Geef een vliegtuig figuur aan de speler met de laagste rangorde (zie spelerskaart). Deze geeft de startspeler aan.
- 10 Plaats een vliegtuig figuur op Stage 1 van het voortgangspoor op het speelbord.
- 11 Schud en leg alle Stage 1 gebeurtenissen kaarten gedekt op de "Huidige Stage Gebeurtenissen" op het zij-tableau. Schud alle sabotage kaarten en leg ze gedekt op het Sabotage vak van het zij-tableau.

Je bent nu klaar om het spel te starten met de Gebeurtenisfase van Ronde 1.

Tips voor je eerste vlucht

- ♦ Het inkomen die je krijgt, hangt af van de sterren van je passagiers zoals aangegeven op het zij-tableau (Klassement). Passagiers met meer sterren genereren meer inkomen maar hebben ook hogere eisen.
- ♦ Als je in het begin goedkope kaarten koopt, hou je meer munten over voor de eerste veilingen.





Checklist voorbereiding (gevorderden)

- ◆ Verwijder luchthaven- en passagierskaarten van niet-actieve continenten
- ◆ Geef elke speler een geheime identiteit, verborgen voor anderen. Deel twee spelerskaarten uit, kies er één.
- ◆ Geef elke speler een gratis tankwagen capaciteit 1
- ◆ Spelers kiezen hun start continent volgens rangorde spelerskaart
- ◆ Koop (tegelijktijdig) je initiële vlucht
- ◆ Leg de relevante kaarten, figuren en tokens op het speelbord en zij-tableau



Voorbeeld voorbereiding:

In dit spel met 2 spelers kiest de blauwe speler de Vliegtuigeningenieur met een startbudget van 110 munten. Hij kiest Noord-Amerika als start continent. Na het kopen van vier 3-sterren kaarten om een geldige vlucht te creëren, heeft hij nog 5 munten over (de tankwagens moet niet betaald worden). Hij plaatst een blauwe figuur op het vak 5 van het muntenspoor rond het speelbord.

Opmerkingen:

- ◆ Enkel tijdens de voorbereiding ben je beperkt in het kiezen van luchthavens binnen 1 continent. Eenmaal deze voorbij is, kan je luchthavens kopen en vliegen naar elk actief continent.
- ◆ Wanneer je extra kaarten koopt, kan je altijd je initiële vlucht herschikken - bijvoorbeeld het vliegtuig ruilen voor een ander of de passagier naar een andere luchthaven (binnen hetzelfde continent) vervoeren. Tankwagens ruilen is ook toegelaten.

- ◆ 1 en 2-sterren luchthavenkaarten zijn **uniek** (één kaart per luchthaven op het speelbord). Voor elke 3-sterren luchthaven zijn er echter twee kaarten.
- ◆ Je initiële vlucht en tankwagens blijven bij je tot het einde van het spel (tenzij je ze inruilt of verliest door een gebeurtenis of sabotage).
- ◆ Maak **geen** vooraf gecreëerde gebeurtenissen stapel met alle gebeurtenissen van de stages 1-3.

SPELVERLOOP

Het spel bestaat uit 10 rondes. Elke ronde bestaat uit de volgende 7 fasen (ook aangegeven op het zij-tableau):

1. Gebeurtenis
2. Veiling
3. Markt

4. Vliegen
5. Subsidies & Belastingen
6. Sabotage
7. Einde Ronde

De acties die de spelers kunnen nemen staan beschreven in de volgende hoofdstukken.

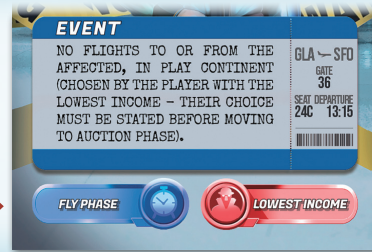
1. GEBEURTENIS

In de Gebeurtenisfase wordt de bovenste kaart van de gebeurtenissenstapel van de huidige stage op het zij-tableau omgedraaid en open gelegd op het Actieve Gebeurtenis vak. Alle spelers **moeten** de instructies volgen op de gebeurteniskaart. Wanneer de actie niet meteen hoeft uitgevoerd te worden, wordt de fase waarin de actie genomen moet worden, aangegeven in de linkerbenedenhoek.

Voor sommige gebeurtenissen moet men munten betalen. Als het te betalen bedrag hoger is dan het huidige spelersbudget, wordt de figuur op 0 gezet zonder verdere gevolgen. Bij andere gebeurtenissen moet de armste speler een actie ondernemen of de speler die in de vorige ronde het laagste inkomen had. Bij gelijke stand telt de startspeler, of de dichtstbijzijnde speler in wijzerzin.

De gebeurtenis geeft ook aan welke speler de kans krijgt om te saboteren (of 10 munten te nemen) tijdens de Sabotagefase. Dit staat aangegeven op de rechterbenedenhoek. De voorwaarde (b.v. de speler met het laagste aantal munten/ laagste inkomen) wordt gecontroleerd aan de start van de **Sabotagefase** in plaats van de Gebeurtenisfase.

Wanneer de actie gebeurt



Wie er mag saboteren



Belangrijk! Op het einde van ronde 3 vervang je de stapel door een (gedekte) geschude stapel Stage 2 gebeurtenissen, en op het einde van ronde 7, door de Stage 3 gebeurtenissen.

Gebeurtenisfase in een notendop

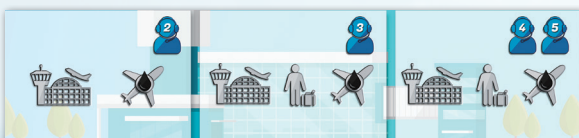
- ◆ Draai de bovenste kaart van de gebeurtenissen stapel om en voer de instructies uit.
- ◆ Vergeet niet de stapel te wisselen: stage 2 gebeurtenissen op het einde van ronde 3 en stage 3 op het einde van ronde 7.
- ◆ De gebeurtenis bepaalt de speler die later in de ronde de Sabotage mag uitvoeren (rechterbenedenhoek).



2. VEILING

De Veilingfase start met het omdraaien van de bovenste vliegtuig- en passagierkaart van de trekstapels en deze open te leggen in de eerste twee vakken van de veilingzone van het zij-tableau. Vervolgens:

1. Kiest de startspeler een luchthaven van de beschikbare luchthavenkaarten die geveild wordt. 
2. De volgende speler (in wijzerzin) kiest de volgende kaart die wordt geveild. Deze kaart **moet** overeenkomen met het icoon op het vak van het zij-tableau waar deze gelegd wordt (bijvoorbeeld, de eerste kaart in de tweede rij kan geen passagier zijn). Elektrische vliegtuigen en landingsrechten kan je **niet** kiezen. Wanneer je een passagier of vliegtuig kiest, neem je de bovenste kaart van de corresponderende stapel (geen vrije keuze zoals in het geval van luchthavens). Herhaal deze stap totdat een kaart het icoon bedekt dat het aantal spelers aangeeft (op de veiling vakken van het zij-tableau). Zo wordt in een spel met 2 spelers een totaal van 4 kaarten geveild. Onthou dat elke volgende kaart gekozen wordt door een andere speler.



De kaarten worden vervolgens geveild in de volgorde dat ze geplaatst zijn op het zij-tableau. Het bieden start met de startspeler en vervolgens in wijzerzin. Spelers kunnen ofwel:

- ◆ Een bedrag bieden hoger dan het laatste bod. Als er nog niet geboden is geweest, kan je een bedrag bieden gelijk of hoger dan de waarde op de kaart.
- ◆ Passen, wat betekent dat ze niet langer deelnemen aan de huidige veiling.
- ◆ Elke speler kan elk slechts **tweemaal** een bod uitbrengen per veiling (tenzij hun speciale eigenschap dit tegensprekt)



Het bieden gebeurt in wijzerzin tot alle spelers, behalve één, gepast hebben of geen bod meer mogen uitbrengen. De hoogste bidder **moet** de kaart kopen voor het bedrag van hun winnend bod. Herhaal dezelfde procedure voor alle kaarten. Elke kaart die niet gekocht werd, wordt terug gelegd onderaan hun stapel. Alle biedingen zijn bindend en kunnen niet ingetrokken worden. Spelers kunnen geen bod uitbrengen als zij niet over voldoende munten beschikken om de kaart te kopen.

Tip: In je eerste rondes van het eerste spel, raden we aan om een vliegtuig en een passagier te kopen alvorens luchthavens te kopen. Wanneer je een passagier en een vliegtuig met voldoende sterren en een tankwagen met voldoende capaciteit bezit, kan je een tweede vlucht creëren zonder een luchthaven te bezitten, door landingsrechten te lenen tijdens de marktphase.



Wanneer een luchthavenkaart wordt gekocht, plaatst de koper één van hun luchthavens op de corresponderende luchthaven op het speelbord. Als je luchthaven figuren op zijn kan je toch extra luchthavens blijven kopen (je kan in de plaats spelersfiguren gebruiken om luchthavens te markeren op het speelbord).



Pas op: Schud de stapels met passagiers en vliegtuigen **niet** tijdens het spel.

Veilingfase in een notendop

- ◆ Kaarten worden gekozen en er wordt op geboden volgens spelersvolgorde (startspeler begint en in wijzerzin).
- ◆ Wanneer je een kaart kiest om te veilen, moet je de iconen respecteren (aantal spelers & type kaart).
- ◆ Je kan elk slechts tweemaal bieden (tenzij je speelt als Makelaar).
- ◆ Je kan geen elektrische vliegtuigen of landingsrechten veilen.
- ◆ Alle biedingen zijn bindend.



3. MARKT

In deze fase heeft elke speler (beginnende met de startspeler en in wijzerzin) de keuze om:

- ◆ **LUCHTHAVEN/LANDINGSRECHTEN** te kopen (prijs in het grijs van de luchthaven/landingsrechtenkaart, maximum één landingsrechtenkaart per speler)
- ◆ **ELEKTRISCHE VLIEGTUIGEN** te kopen (deze hebben geen tankwagen nodig om te vliegen)
- ◆ **TANKWAGENS** te kopen (prijs aangegeven op zijtableau - afhankelijk van de capaciteit)
- ◆ Luchthavens/vliegtuigen/passagiers/tankwagens/munten **RUILEN** met een andere speler (ruilen mag zelfs als beide spelers hun beurt in de marktphase voorbij is). Ruilen is niet toegelaten buiten de marktphase.



Landingsrechten kunnen **enkel** gekocht worden als de koper er effectief nood aan heeft in de volgende Vliegfase (m.a.w. het zal gebruikt worden om een passagier te laten landen die anders niet tot zijn/haar bestemming zou geraken). Eenmaal betaald, kunnen ze niet meer geruild worden. Spelers kunnen elk **maximaal** één landingsrechtenkaart kopen. Landingsrechten die in deze fase gekocht worden moeten teruggelegd worden op het einde van de ronde.

Opmerkingen:

- ◆ Deze ronde kan tegelijkertijd gespeeld worden zolang alle transacties duidelijk gecommuniceerd worden. Dit zodat spelers het dichtst bij de startspeler zich ervan kunnen vergewissen en geen kans missen om het laatste stuk van een soort te kopen.
- ◆ Aangezien eigendom van landingsrechten tijdelijk is, mogen spelers geen figuren plaatsen op de steden waarvoor ze landingsrechten gekocht hebben.
- ◆ Spelers mogen ook hun luchthavens uitlenen aan een andere speler als landingsrechten voor een afgesproken prijs. De kaart moet op het einde van de ronde terug naar zijn/haar eigenaar.
- ◆ Kaarten en tankwagens kunnen niet terug aan de bank verkocht worden (tenzij je speelt als Handelaar).

Marktphase in een notendop

- ◆ Je kan het volgende kopen:
- ◆ Landingsrechten, Elektrische vliegtuigen, tankwagens.
- ◆ Je mag kaarten, tankwagens en munten ruilen met andere spelers.
- ◆ Probeer deze fase tegelijkertijd te spelen, tenzij twee spelers de laatste beschikbare kaart/tegel willen (enkel de speler het dichtst bij de startspeler kan deze kopen).



4. VLIEGEN

In de Vliegfase organiseren de spelers (tegelijktijd) hun vluchten. Je mag je kaarten en tankwagens onbepikt verplaatsen en je bent niet verplicht dezelfde vluchten te creëren als in de vorige ronde.

Enmaal je vluchten klaar zijn, bereken je het inkomen dat jouw geldige vluchten genereren (zie p. 2-4 voor criteria geldigheid). Het inkomen dat je bekomt met elke vlucht hangt af van het aantal sterren van de passagier - zie het zij-tableau (Klassement).



Voorbeeld:

Deze speler heeft 2 geldige vluchten gecreëerd en kan een 2-sterren en een 3-sterren passagier vervoeren en krijgt $15+20 = 35$ munten als inkomen. De 1-ster passagier telt niet omdat hun vlucht incompleet is (ontbrekende bestemming en tankwagen). Tel geen inkomen mee uit vorige rondes - enkel het inkomen in deze ronde gegenereerd, telt.

Enmaal je inkomen is berekend, vertel je de andere spelers hoeveel passagiers je vervoert en hoeveel inkomen je verdient. De speler rechts controleert de geldigheid van je vluchten en of je inkomen klopt. Duid vervolgens met één van je figuren je inkomen aan op het zij-tableau (Klassement). Je inkomen moet alle bonussen uit gebeurtenissen bevatten (bijvoorbeeld extra inkomen wegens "Vraag naar lange afstandsvluchten" gebeurtenis).

Daarnaast voeg je je inkomen toe aan je huidig munten aantal aangegeven op het speelbord. In het voorbeeld hierboven start de spelers de Vliegfase met 5 munten (op het munten spoor rond het speelbord) en verdient 35 munten met hun vluchten. De figuur op het klassement (zij-tableau) wordt op 35 geplaatst en hun figuur op het speelbord schuift 35 plaatsen op naar 40.



Spelers die landingsrechten gekocht hebben maar niet gebruikt hebben moeten een boete betalen gelijk aan hun kost.

Pas op: Een speler kan maximaal over 100 munten beschikken.

5. SUBSIDIES EN BELASTINGEN

In deze fase verdienen spelers munten via subsidies of betalen ze belastingen. Het aantal gewonnen of verloren munten wordt aangegeven op het zij-tableau (Klassement).



Voorbeeld:

In de afbeelding links krijgt de rode speler een subsidie van 5 munten (5 munten toevoegen op het munten spoor), terwijl de blauwe speler 10 munten inkomstenbelasting moet betalen. Echter, speelt de blauwe speler als "Creatieve Boekhouder" dan moet hij slechts 5 munten belasting betalen.

6. SABOTAGE

Controleer eerst de rechterbenedenhoek van de gebeurtenis:



- ◆ Staat er "Geen Sabotage", sla deze fase dan over.
- ◆ Zoniet, controleer welke speler aan de vermelde voorwaarde voldoet. Bijvoorbeeld, zegt de gebeurtenis "laagste inkomen", dan is de speler met het laagste inkomen in de laatste Vliegfase de saboteur.
- ◆ Bij gelijke stand qua inkomen, is de saboteur de speler met het minst aantal munten.
- ◆ Bij gelijke stand qua munten (armste speler), is de saboteur de speler met het laagste inkomen.
- ◆ Wanneer zowel munten als inkomen gelijk zijn, zijn alle betrokken spelers saboteurs en worden de sabotages uitgevoerd in volgorde van de spelerskaarten (laagste mag eerst).

De saboteur beslist vervolgens of deze een andere speler gaat saboteren of liever 10 munten verdient (toe te voegen aan het muntenspoor). In het geval van sabotage trekt de saboteur een sabotage kaart van de stapel en beslist deze sabotage aan een andere speler toe te brengen of ze terug onderaan de stapel te leggen zonder iemand te saboteren (echter krijg je nu niet



langer 10 munten). Als de sabotage plaatsvindt, zal het doelwit de instructies onmiddellijk (tenzij anders vermeld) uitvoeren zoals op de sabotagekaart aangegeven.

Eenmaal het doelwit de instructie op de sabotagekaart heeft uitgevoerd, wordt de kaart teruggelegd onderaan de sabotage stapel.

Sommige sabotagekaarten worden gelegd op één van de kaarten van het doelwit. Eenmaal op een kaart gelegd, blijft haar effect actief tot ze verwijderd wordt door het vermelde bedrag te betalen (dit kan op eender welk moment). Je kan geen sabotagekaart op landingsrechten leggen en, éénmaal op een kaart gelegd, mag je de sabotagekaart ook niet verplaatsen naar een andere kaart. Als er voor de sabotagekaart moet worden betaald, dan is dit steeds aan de bank (tenzij anders vermeld). Als het doelwit te weinig munten heeft, dan wordt zijn aantal op 0 gezet en het verschil wordt genegeerd.

De saboteur moet de kaart onmiddellijk spelen - men kan ze niet bijhouden om later in het spel te gebruiken.

Sabotagefase in een notendop


- ◆ De voorwaarde op de gebeurtenis kaart (bv. laagste inkomen) wordt gecontroleerd aan het begin van deze fase om te bepalen wie saboteert of 10 munten neemt.
- ◆ Eenmaal gekozen om te saboteren en de kaart te nemen, kan je niet langer kiezen om de 10 munten te nemen.



7. EINDE RONDE

In deze fase:

- ◆ Leg alle **LANDINGSRECHTEN** terug 
- ◆ Geef het **STARTSPELER-VLIEGTUIG** in wijzerzin door 
- ◆ Controleer of all **LUCHTHAVENS** op het speelbord up-to-date zijn 
- ◆ Na ronde 3 of 7, vervang de huidige **GEBEURTENISSTAPEL** met een nieuwe geschudde, gedekte stapel (Stage 2 aan het einde van ronde 3 en Stage 3 aan het einde van ronde 7) 

- ◆ Verplaats het vliegtuig naar de volgende ronde op het **VOORTGANGSPOOR** (op het speelbord) 
- ◆ Betaal **SPELERSKAART BONUSSEN** uit voor de Investeringsmanager & Langeafstandspiloot

Eenmaal alle bovenstaande stappen zijn genomen, begint een nieuwe ronde met de Gebeurtenisfase.

8. EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de Vliegfase van ronde 10. **De speler met het hoogste inkomen (voor belastingen) in deze fase wint** (m.a.w. de speler in het meest rechtse vak op het Klassement). Bij een gelijke stand qua inkomen, wordt de winnaar als volgt bepaald:

1. Inkomen (voor belastingen) **zonder** vluchten die eindigen met landingsrechten.

2. Hoogste aantal continenten bediend in de laatste ronde (tel zowel vertrekkende als aankomende vluchten).
3. Hoogste aantal munten.
4. Is ondanks bovenstaande de stand nog steeds gelijk, dan nemen de spelers elk een plastic zakje en gaan naar het dichtstbijzijnde park. Wie dit het snelst vult met afval en daarna correct weggooit, is de trotse winnaar van Connecting Flights.

DOEL

In deze variant moeten 1-3 spelers samen omgaan met de passagiersvraag en alle passagiers naar huis vliegen voor het einde van de Vliegfase in ronde 10. Slagen jullie erin alle passagier van het bord te krijgen, dan wint iedereen. Blijven één of meerdere passagiers gestrand op luchthavens, dan verliest iedereen!

VOORBEREIDING

In deze variant zijn alle continenten actief, ongeacht het aantal spelers. Dit gedeelte behandelt de standaard opstelling voor de coöperatieve variant. Wanneer je één van de scenarios (pagina 16) speelt, kan de opstelling hiervan afwijken.

- 1 Plaats het speelbord in het midden van de tafel.
- 2 Plaats het zij-tableau met de coöperatieve variant zichtbaar naast het speelbord.
- 3 Schud de stapel met vertrekluchthavens, de lage en hoge passagiersvraag kaarten en plaats deze gedekt op het zij-tableau.
- 4 Trek drie vertrekluchthavens en drie kaarten met hoge passagiersvraag en vorm hiermee 3 paren (4 paren bij 3 spelers) zoals hieronder afgebeeld. Plaats de passagiers op het speelbord. Eenmaal klaar, moeten er zich 15 passagiers op het speelbord bevinden (20 bij 3 spelers). Leg de gebruikte kaarten weg.

| DEPARTURE AIRPORTS | PASSENGER DEMAND |
|--------------------|------------------|
| HAVANA | OCEANIA +1 |
| RIO DE JANEIRO | |
| MOSCOW | AFRICA +1 |
| NAIROBI | NORTH AMERICA +1 |
| TOKYO | EUROPE +1 |
| FIJI | SOUTH AMERICA +1 |

Voorbeeld:

In het voorbeeld hierboven, plaats een groene passagier in Havana, een rode in Moskou, blauwe in Nairobi, gele in Tokyo en een paarse in Fiji.

De kleuren van de passagiers komen overeen met hun bestemming (continent), zoals aangegeven op de passagiersvraag. Ze willen vliegen naar eender welke luchthaven binnen dit continent en worden van het bord verwijderd éénmaal ze hun bestemming (continent) hebben bereikt.

- 5 Leg de overgebleven passagiers in de passagierszone van het zij-tableau.
- 6 Alle 3-sterren passagiers verwijder je uit het spel.
- 7 Plaats alle luchthavens nabij het speelbord.

- 8 Geef elke spelers een gratis tankwagen met capaciteit 4.
- 9 Elke speler kiest hun startvlucht. Men betaalt niet voor de gekozen kaarten.

- ♦ Iedereen MOET 4 kaarten nemen - 2 luchthavens, 1 conventioneel (niet elektrisch) vliegtuig en 1 passagier.
- ♦ De kaarten MOETEN geldige vluchten creëren (zie p. 2-4).
- ♦ We raden aan om 3-sterren luchthavens, 3-sterren vliegtuigen en 1-ster passagiers te nemen om zo een vlucht te vormen die één of meerdere passagiers op het bord kan verwijderen in de eerste ronde (voor meer info over hoe passagiers op hun bestemming te krijgen, zie Hoofdstuk 2 op p. 14).

Tips voor je eerste vlucht:

- ♦ Neem een 3-sterren vliegtuig zodat je de meeste passagiers vervoeren kan.
- ♦ Neem twee 3-sterren luchthavens, hier zullen passagiers vaak verschijnen.
- ♦ Neem een 1-ster passagier want hun eisen zijn later gemakkelijker te vervullen.
- ♦ Je kan elke passagier op het speelbord vervoeren tussen eender welke twee steden. De gewenste bestemming van de passagier op het speelbord hoeft niet overeen te stemmen met de bestemming op de passagierskaart.



- 10 Kies een moeilijkheidsgraad en plaats een vliegtuig links op de hiermee overeenstemmende chartervluchten rij op het zij-tableau.

Het spel biedt drie moeilijkheidsgraden: Gemakkelijk, gemiddeld en moeilijk.

Eenmaal gekozen kan je deze niet meer wijzigen. Voor je eerste spel raden we aan te starten met "Gemakkelijk".

- 11 Plaats een vliegtuig op het 0/100 vak van het muntenspoor om aan te geven dat de spelers starten met 100 munten.

In de coöperatieve variant delen alle spelers samen het geld.

- 12 Plaats een vliegtuig op Ronde 1 op het voortgangspoor.
- 13 Leg de elektrische vliegtuigen open op de corresponderende vakken op het speelbord.
- 14 Plaats de tankwagens op de corresponderende vakken van het zij-tableau.
- 15 Schud de vliegtuig en passagierkaarten en plaats deze gedekt naast het speelbord.
- 16 Trek 4 passagierskaarten en 2 vliegtuigkaarten en leg ze open op de corresponderende vakken op het zij-tableau.

SPELCONCEPTEN

HOE KRIJG IK PASSAGIERS VAN HET BORD?

Je kan **ELKE** passagier tussen twee luchthavens op het bord vervoeren door een geldige vlucht te creëren tussen deze locaties. De passagier wordt echter enkel van het bord verwijderd als deze aangekomen is op het continent van zijn bestemming (zelfde kleur als passagier).

HOE MAAK IK EEN GELDIGE VLUCHT?

Zie p. 2-4 voor de geldigheidscriteria. Elke speler start het spel met een enkele vlucht. Elke ronde krijg je de kans om meer kaarten te kopen en extra vluchten te creëren. Je kan deze kaarten gebruiken om je netwerk uit te breiden en meer passagiers te vervoeren naar hun gewenste bestemming. Elke speler kan elke ronde al zijn vluchten volledig herschikken.

SPELVERLOOP

Het spel bestaat uit 10 rondes welke ingedeeld zijn in 3 Stages (zie het voortgangspoor). Elke ronde bestaat uit 4 fasen:

1. Markt (kopen van luchthavens, landingsrechten, passagierskaarten en tankwagens)

1. MARKT

Begin deze fase met het plannen van je vluchten. Dit zal je helpen om te beslissen welke kaarten/tankwagens je nodig hebt. Hier is een lijst van zaken die je kan kopen tijdens de Marktphase:

- ◆ **PASSAGIERS** van het zij-tableau kosten allemaal 10 munten, ongeacht de waarde op de kaart. Na het kopen trek je de bovenste passagierskaart van de stapel en legt deze open neer op het lege vak. Je kan deze nieuwe kaart ook tijdens deze fase kopen. 
- ◆ Conventionele (blauwe) **VLIETUIGEN** van het zij-tableau kunnen gekocht worden voor de opgegeven waarde. Zoals bij passagierskaarten, vul je terug aan met de bovenste kaart van de stapel. 
- ◆ **LUCHTHAVENS & ELEKTRISCHE VLIETUIGEN** - je kan er zoveel kopen als nodig voor de opgegeven waarde. Elektrische vliegtuigen zijn duurder dan conventionele maar hebben geen tankwagens nodig. 
- ◆ **LANDINGSRECHTEN** (achterzijde luchthavenkaarten) Een goedkopere versie luchthavens. Je kan een vlucht niet starten vanaf landingsrechten en je legt deze terug op het einde van de ronde. Elke speler kan er zoveel als nodig kopen voor de aangegeven waarde. 
- ◆ **TANKWAGENS** van het zij-tableau kunnen gekocht worden voor de opgegeven waarde. 

KAARTEN KOPEN

Wanneer je een kaart koopt, moeten de spelers beslissen wie ze krijgt. Eenmaal een kaart bij iemand ligt, kan deze **NIET** terug verkocht of geruild worden en dus **ENKEL** door deze speler gebruikt worden. Kaarten worden betaald door de opgegeven waarde af te trekken van het huidig budget van het team (aangegeven op het muntspoor). Passagierskaarten zijn hierop een uitzondering en kosten 10 munten ongeacht hun waarde.

HOEVEEL PASSAGIERS KUNNEN ER TUSSEN LUCHTHAVENS VERVOERD WORDEN?

Dit hangt af van het aantal sterren van het vliegtuig. Elk vliegtuig kan evenveel passagiers vervoeren als het aantal sterren. Dus een 2-sterren vliegtuig kan maximaal 2 passagiers vervoeren.

HOE KOOP IK KAARTEN?

Je start het spel met 100 munten en je krijgt 45 munten op het einde van elke ronde. De munten kunnen gebruikt worden om kaarten/tankwagens te kopen tijdens de Marktphase. Eenmaal een kaart/tankwagen gekocht is door een speler kan deze **NIET** meer aan een ander gegeven worden. Speel je met 2 of 3 dan ga je slimme beslissingen moeten nemen over hoe jullie budget te spenderen zodat elke speler zijn/haar netwerk productief is.

2. Vliegen (inclusief inhuren chartervluchten)
3. Nieuwe passagiersvraag
4. Einde ronde

De acties die de spelers kunnen nemen staan beschreven in de volgende hoofdstukken.

DE MARKT VERVANGEN

Je hebt de optie om 2 munten te betalen om alle 6 kaarten op de markt terug te leggen onderaan hun stapels en 6 nieuwe kaarten te trekken (4 passagiers en 2 vliegtuigen). Dit kan je meermaals doen in dezelfde fase (telkens betaal je 2 munten).

Opmerkingen:

- ◆ Spelers mogen kaarten en tankwagens **NIET** doorgeven, inwisselen, ruilen of terug verkopen.
- ◆ Om je te helpen visualiseren welke luchthavens bij jou horen, mag je luchthavens in jouw kleur op het bord plaatsen.

Marktphase in een notendop

- ◆ Plan voor je koopt!
- ◆ Eenmaal een speler een kaart koopt, mag die **NIET** niet terug verkocht of aan een andere speler gegeven worden.
- ◆ Je kan deze zaken kopen:
 - Luchthavens & Landingsrechten
 - Tankwagens
 - Elektrische Vliegtuigen
- Alle kaarten beschikbaar in de markt. Passagiers kosten altijd 10 munten.
- ◆ Je kan alle kaarten op de markt inruilen voor nieuwe door 2 munten te betalen.



2. VLIEGEN

In deze fase creëren de spelers vluchten om passagiers te vervoeren. Alle vluchten dienen geldig te zijn - zie p. 2-4 voor de geldigheidscriteria. Met een geldige vlucht tussen twee luchthavens (b.v. Sydney en Tokyo) kunnen passagiers van eender welke kleur vervoerd worden tussen deze twee luchthavens (b.v. passagiers in Sydney verplaatsen naar Tokyo).

BELANGRIJK: Vliegtuigen kunnen slechts evenveel passagiers vervoeren als hun aantal sterren (b.v. een 2-sterren vliegtuig kan gebruikt worden om één of twee passagiers te vervoeren).

CHARTERVLUCHTEN

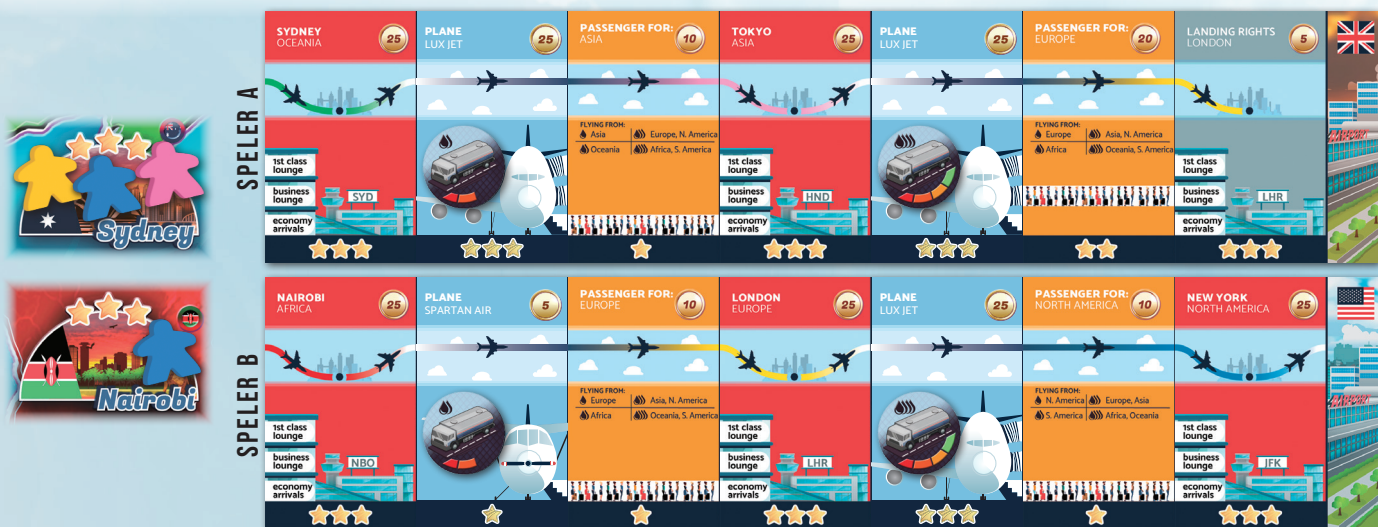
Een chartervlucht vervoert een enkele passagier tussen twee luchthavens **BINNEN HETZELFDE CONTINENT**. Om een vlucht te charteren, verplaatst het vliegtuig één vak in de Chartervluchten rij van het zij-tableau en betaalt de kost van



het bezette vak. De kost hangt af van de moeilijkheidsgraad en het aantal reeds gebruikte chartervluchten in de ronde. Bv. bij moeilijkheidsgraad "gemakkelijk" kost de eerste chartervlucht 1 munt, de volgende 3 munten enz. Tijdens de Vliegfase kan je op eender welk moment vluchten charteren. B.v. een speler creëert eerst een vlucht, chartert dan een vlucht om de passagier naar een andere luchthaven in hetzelfde continent te brengen die daarna met een andere speler hun vlucht verder vliegt.

VLIEGEN

Als alle vluchten gecreëerd zijn, wordt beslist in welke volgorde de vluchten zullen plaatsvinden (dit is belangrijk voor de overdracht van passagiers). Vluchten worden vervolgens uitgevoerd door de passagiers te verplaatsen tussen vertrekluchthaven en hun luchthaven van bestemming zoals in onderstaand voorbeeld.



Voorbeeld:

Speler A bezit Sydney, waar drie passagiers, roze, geel en blauw, zich bevinden en respectievelijk naar Azië, Europa en Noord-Amerika willen. Speler A beslist om landingsrechten in Londen te kopen om zo twee geldige vluchten te creëren: Sydney naar Tokyo en Tokyo naar Londen, zoals hierboven weergegeven.

Player B bezit Nairobi, waar een blauwe passagier wilt reizen naar Noord-Amerika. Deze passagier zal naar daar vervoerd worden via Londen samen met de blauwe passagier die vanuit Sydney in Tokyo aankomt.

Beide spelers komen overeen dat Speler A eerst moet vliegen. De eerste vlucht brengt alle passagiers naar Tokyo. De roze passagier, die naar Azië reist, heeft de eindbestemming bereikt. Haal de passagier van het bord en plaats deze in de passagierszone op het zij-tableau. De blauwe en gele passagiers reizen verder met de tweede vlucht naar Londen. De gele passagier komt aan op zijn/haar eindbestemming en wordt van het bord genomen terwijl de blauwe passagier in Londen blijft.

De eerste vlucht van Speler B brengt de blauwe passagier van Nairobi naar Londen. Daarna reist deze samen met de blauwe passagier (door Speler A in Londen gebracht) samen op de laatste vlucht naar New York. Bij aankomst verdwijnen zij van het bord.

De Vliegfase is voorbij eens alle spelers hun vluchten, inclusief chartervluchten, hebben uitgevoerd.

Opmerkingen:

- ◆ Elke speler kan over **MEERDERE** vluchtketens beschikken. Alle vluchten kunnen elke ronde opnieuw herschikt worden.
- ◆ Gebruik je een kaart in een vlucht dan kan deze **NIET** opnieuw gebruikt worden voor een andere vlucht binnen dezelfde ronde (uitgezonderd luchthavens middenin een keten, b.v. de Tokyo en Londen kaarten hierboven).
- ◆ Vluchtketens die uit meerdere vluchten bestaan **MOETEN** uitgevoerd worden van links naar rechts.
- ◆ Bij het uitvoeren van vluchten mag je schakelen tussen spelers.

B.v. eerst een vluchtketen van Speler A, daarna de vluchten van Speler B en ten slotte terug naar Speler A voor hun 2e vluchtketen.

- ◆ Spelers controleren elkaars vluchten op geldigheid (zie p. 2-4).
- ◆ Tankwagens worden na gebruik **NIET** weggelegd, je kan ze blijven gebruiken.

Vliegfase in een notendop

- ◆ Vervoer passagiers met geldige vluchten.
- ◆ Vliegtuigen kunnen evenveel passagiers vervoeren als ze sterren bezitten.
- ◆ Gebruik Chartervluchten en vervoer passagiers binnen hetzelfde continent.



3. NIEUWE PASSAGIERSVRAAG

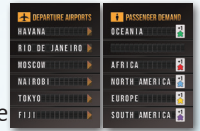
In deze fase verschijnen er nieuwe passagiers op het bord. De spelers **MOETEN** één vertrekluchthaven en één passagiersvraag kaart trekken. Welke passagiersvraag getrokken moet worden hangt af van de huidige Stage (aangegeven op het voortgangspoor):

- ◆ **STAGE 1 - (Ronde 1-3) - LAGE Passagiersvraag**
 - ◆ **STAGE 2 - (Ronde 4-7) - HOGE Passagiersvraag**
 - ◆ **STAGE 3 - (Ronde 8-10) - LAGE Passagiersvraag**
- Bovenstaande is ook afgebeeld op het zij-tableau.

Eenmaal de vertrekluchthaven en passagiersvraag getrokken zijn, leg je ze zij-aan-zij open. Plaats nieuwe passagiers op het bord in de luchthavens zoals afgebeeld op beide kaarten (zie het voorbeeld bij "Opstelling coöperatieve variant" op p. 11). Eenmaal klaar, verwijder beide kaarten uit het spel.

Kan je geen passagier plaatsen (omdat er geen meer beschikbaar zijn in de gevraagde kleur), dan doe je niets. Je zal misschien wel een boete moeten betalen tijdens de Einde Ronde fase.

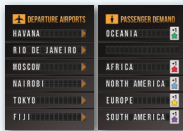
Opmerking: Nieuwe passagiers verschijnen meestal in luchthavens met een hoger aantal sterren.



4. EINDE RONDE

In deze laatste fase van de ronde:

- ◆ Voeg **45 MUNTEN** toe aan het budget (muntenspoor). Het totaal kan nooit meer dan 100 bedragen.
- ◆ Alle **LANDINGSRECHTEN** worden teruggelegd.
- ◆ Leg het vliegtuig op de **CHARTERVLUCHTEN** rij terug op het startveld (op het vliegtuig icoon)
- ◆ Op het einde van ronde 8 en bij de de "gemiddeld" en "moeilijk" moeilijkheids trek je een extra paar vertrekluchthaven-passagiersvraag (Lage vraag bij "gemiddeld", Hoge vraag bij "moeilijk")
- ◆ Ga één vak verder op het **VOORTGANGSSPOOR**.



BOETES BETALEN

Afhankelijk van de huidige status op het bord moet er een boete betaald worden:

- ◆ Betaal 5 munten voor elke luchthaven met **4 of MEER PASSAGIERS**.
- ◆ Betaal 10 munten voor elke set van **5 PASSAGIERS VAN DEZELFDE KLEUR** op het bord.
- ◆ Betaal 5 munten indien een van de spelers **4 OF MEER KAARTEN** meer heeft dan een andere speler (n.v.t. bij het solospel).



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt onmiddellijk als alle passagiers van het bord verwijderd zijn. Als er één of meerdere passagiers nog steeds op het bord aanwezig zijn op het einde van de Vliegfase van ronde 10, verliezen jullie!

STRATEGIE TIPS

Heb je het gevoel zwaar te verliezen of je hebt een spel op "gemakkelijk" verloren met nog veel gestrande passagiers op het bord, lees dan volgende tips hoe het spel te winnen:

- ◆ Onthou dat je de meeste luchthavens niet zal kunnen kopen. Gebruik chartervluchten om passagiers te vervoeren vanuit luchthavens die je niet bezit naar diegene je wel bezit.
- ◆ Probeer maximaal gebruik te maken van je vliegtuigen.
- ◆ Kan je geen passagier verwijderen van het bord met één van je vluchten, probeer dan vooruit te denken en je resterende vliegtuigen te gebruiken en verzamel passagiers die naar hetzelfde continent reizen al op één punt.
- ◆ Koop eerst 3-sterren luchthavens (passagiers komen hier vaker) of 2-sterren luchthavens waar er al twee of meer passagiers zijn.
- ◆ Creër 3-4 vluchten tegen ronde 5 en 5-6 vluchten tegen ronde 10.

Opmerking: de tips zijn algemeenheden die het winnen gemakkelijker maken maar ze zijn absoluut niet de enige manier om te winnen. Bij de hogere moeilijkheidsgraad zal je sommige bovenstaande tips zelfs moeten negeren om te kunnen winnen. Het is aanbevolen de tips als suggesties te zien en je eigen strategie te ontwikkelen!

SCENARIOS

In elk scenario zal je een andere uitdaging aangaan gebaseerd op een realistische gebeurtenis of een geopolitieke of economische situatie. De speciale regels van elk scenario maken het spel elke keer anders voor de solo & coöperatieve varianten. De scenario's hieronder zijn geordend van gemakkelijk naar moeilijk.

VRAAG CREËREN

Achtergrond: Een nieuwe verbinding tussen twee steden creëren, in het bijzonder als geen andere maatschappij deze route vliegt, is een strategie met een hoog-risico maar mogelijks hoge beloning. Een nieuwe route kan een vraag creëren die er voorheen niet was.

Vorbereiding:

3 x Hoge Passagiersvraag (4 bij 3-spelers)

Speciale Regel:

Wanneer je een nieuwe passagiersvraag trekt, mag je een extra set kaarten trekken en passagiers op het bord plaatsen om een bonus te ontvangen (24 munten voor lage passagiersvraag en 40 munten voor hoge passagiersvraag).

LAGEKOSTENMAATSCHAPPIJEN

Achtergrond: In de voorbije 2 decennia heeft er zich een grote boom aan lagekostenmaatschappijen voorgedaan. Hierdoor kon de midden- en arbeidersklassen vaker naar het buitenland reizen. Vele van deze maatschappijen slagen erin hun prijzen laag te houden en winstgevend te blijven door hun vluchten zo goed als vol te houden (naast andere kostenbesparende maatregelen...).

Vorbereiding:

3 x Hoge Passagiersvraag (4 bij 3-spelers)

Verwijder de elektrische vliegtuigen uit het spel.

Speciale Regels:

1. Ontvang 5 munten extra wanneer je 6 of meer passagiers van het bord verwijderd in **ÉÉN EN DEZELFDE** Vliegfase.
2. In de Vliegfase betaal je 2 munten (boete) voor **ELKE** vlucht met minder passagiers dan het aantal sterren van het vliegtuig. Kan je de boete niet betalen dan gaat de vlucht **NIET** door.

OLYMPISCHE SPELEN

Achtergrond: In 2004 kwamen de Olympische Spelen terug naar waar het allemaal begon: Griekenland. Mensen van overal ter wereld reisden naar Athene om deel te nemen of toe te kijken. Met atleten uit 200+ landen en 3.9 miljard kijkers waren ze de grootste en meest bekeken Olympische Spelen tot nu toe.

Vorbereiding:

Plaats eerst vijf gele passagiers in vijf **VERSCHILLENDE** continenten, m.u.v. Europa, in luchthavens naar keuze. Trek passagiersvraag kaarten zoals normaal, maar sla gele passagiers over:

1x Hoge passagiersvraag

1x Lage passagiersvraag (2 bij 3 spelers)

Verwijder de elektrische vliegtuigen uit het spel.

Speciale Regels:

Bij het begin van de einde ronde fase in ronde 5 plaats je 5 passagiers in Athene (1 van elke kleur, uitgezonderd geel).

DIE GOEIE OUWE TIJD

Achtergrond: In de jaren '60 waren vliegtuigmotoren niet zo efficiënt als vandaag. In die tijd konden lange afstandsvliegtuigen zoals de DC-8 Series 62 slechts 9.600 km ver vliegen. Vandaag vliegen vliegtuigen non-stop van Singapore naar New York, wel meer dan 15.000km. De kerosine was wel goedkoper toen...

Vorbereiding:

3 x Hoge Passagiersvraag (4 bij 3-spelers)

Spelers starten met een tankwagen met capaciteit 3 (i.p.v. capaciteit 4)

Verwijder de elektrische vliegtuigen en tankwagens met capaciteit 4 uit het spel.

Speciale Regels:

Tankwagens met capaciteit 1 - 3 kosten 5 munten minder.

EYJAFJALLAJÖKULL VULKAANUITBARSTING

Achtergrond: Deze vulkaanuitbarsting in 2010 leidde tot een stofwolk over Europa met gevaar voor vliegtuigmotoren. Europese vluchten waren 8 dagen lang geannuleerd met een geschat verlies van 1,7 miljard dollar voor de luchtvaart.

Vorbereiding:

2 x Hoge Passagiersvraag

1 x Lage Passagiersvraag (2 bij 3 spelers)

Speciale Regels:

Tijdens de voorbereiding en in ronde 1 t.e.m. 4 kan je in Europa geen luchthavens, landingsrechten of chartervluchten kopen.

DE TOEKOMST

Achtergrond: Terwijl we in de 21e eeuw landen, gebruiken centrale banken steeds meer lage of negatieve rentevoeten om de economie te laten groeien. Gebruik dit goedkoop krediet om te investeren in technologieën en verminder zo onze ecologische voetafdruk!

Vorbereiding:

3 x Hoge Passagiersvraag (4 bij 3-spelers)

Speciale Regels:

Twee extra boetes te betalen bij de einde ronde fase:

1. Negatieve rentevoeten: vooraleer je je inkomen krijgt, betaal 3 munten voor elke 10 munten die je bezit.
2. CO2 Taks: na je inkomen, betaal 1 munt voor elke tankwagen van capaciteit 3 & 4 die alle spelers tesamen bezitten.

FASEN COÖPERATIEVE VARIANT

- 1. MARKT** P. 13
Koop luchthavens, landingsrechten, passagiers, vliegtuigen en tankwagens.
- 2. VLIEGEN** P. 14
Vervoer passagiers via geldige vluchten en chartervluchten. Verwijder passagiers van het bord die aangekomen zijn op hun continent van bestemming.
- 3. NIEUWE PASSAGIERSVRAAG** P. 15
Plaats nieuwe passagiers op het bord met behulp van vertrekluchthaven en passagiersvraag kaarten:
Stage 1: Lage passagiersvraag
Stage 2: Hoge passagiersvraag
Stage 3: Lage passagiersvraag
- 4. EINDE RONDE** P. 15
Voeg 45 munten toe aan het huidige budget. Leg de landingsrechten terug.
Verplaats het chartervliegtuig terug naar het startveld.
Na de achtste ronde en bij moeilijkheidsgraad gemiddeld of moeilijk, trek een extra set passagiersvraag.
Ga naar de volgende ronde op het voortgangsspoor.
Betaal boetes:
Elke luchthaven met 4 of meer passagiers: 5 munten.
Elke set van 5 passagiers van dezelfde kleur: 10 munten.
Als een speler 4 of meer kaarten meer heeft dan een andere speler: 5 munten.

CREDITS

Spelontwerp: Rafa Dawid.

Artwork speldoos: James Churchill.

Grafisch ontwerp en illustraties: David Palermo, Douglas Duarte, Elisabetta Bontempi, Akha Hulzebos, Katherine Wade.

Layout handleiding: Hanna Björkman. **Vertaling:** Jurgen Degryse

Speciale dank aan alle testspelers: Zuzanna Kwiecinska, Max Parker, Johnatan Bowes, Owain Roberts, Pablo Jaén-Sola, Kris Peacock, Scott McGowan, Shona Pennock, Kenneth Stott, Cagatay Cebeci, Megan Macdougall James Hall, Winston Mitchell, Shadrack Geisler, Richard Woods, Jay Bucciarelli, Clarence Wilson, Dean Morris, Chris Varney, Edward Woods, Curt Himmelberger, Andrew January, Ian Brocklebank, Maria Alex Chernov, Bella Dasaeva, Thyen Ta, Chris Backe, Shayla Rucker, Andy Hauge, Chris Swan, Anthony Fiumano, Jose Garcia, Charles Lena, Arne Kaehler, Chris Manley, Andrew Jinman, Nick Shaw, Rhys Ap Gwyn, Gabriel Vanrenen, Maria Ly, Francesco Vanni, Neeraj Oak, Ben Rawlings, Kathleen Mackey, Cecilia Rivero, Paul Grimshaw, Anna de Buhr, Alberto Lietor, Stefania Cernegu, Shawn O'Connor, Stephen Starzyk, Harry Waskow, Denholm Spurr, Gabriel Vanrenen, Maria Ly, Brennan Smith, Davin Thompson and many more...

FASEN COMPETITIEVE VARIANT

- 1. GEBEURTENIS** P. 7
Draai de bovenste kaart van de gebeurtenissen stapel om en volg de instructies.
- 2. VEILING** P. 7
Kies kaarten die geveild worden, in spelersvolgorde. Bied op kaarten in spelersvolgorde.
- 3. MARKT** P. 8
Koop landingsrechten, elektrische vliegtuigen & tankwagens. Ruil kaarten met andere spelers.
- 4. VLIEGEN** P. 9
Creëer vluchten voor de ronde.
Ontvang inkomen.
- 5. SUBSIDIES & BELASTINGEN** P. 9
Ontvang subsidies of betaal belastingen (zie Klassement).
- 6. SABOTAGE** P. 10
Controleer op de gebeurtenissen kaart wie de saboteur is. De saboteur neemt 10 munten of saboteert een tegenstander met een Sabotagekaart.
- 7. EINDE RONDE** P. 10
Leg alle landingsrechten terug.
Geef het startspeler-vliegtuig in wijzerzin door.
Controleer de luchthavens op het speelbord. Vervang de gebeurtenissenstapel na de 3e en 7e ronde.
Ga naar de volgende ronde (voortgangsspoor) en betaal de spelerskaarten bonussen uit.

AANTAL PASSAGIERS & VLIEGTUIGEN

| Passagiers voor: | 1 ster | 2 ster | 3 ster |
|------------------|--------|--------|--------|
| Noord-Amerika | 2 | 2 | 2 |
| Zuid-Amerika | 1 | 3 | 1 |
| Europa | 2 | 3 | 1 |
| Afrika | 1 | 3 | 1 |
| Azië | 3 | 2 | 2 |
| Oceanië | 1 | 2 | 1 |

| | | | |
|-------------------------|---|----|----|
| Vliegtuigen | 5 | 11 | 10 |
| Elektrische Vliegtuigen | 2 | 2 | |

In nagedachtenis van Edward.