



RULEBOOK

ÜBERBLICK  2

FLUGHANDBUCH  2

WETTBEWERBSMODUS  5

KOOPERATIVMODUS  11

REFERENZEN  17

INHALT



Hauptspielplan mit Weltkarte



Nebenspielplan



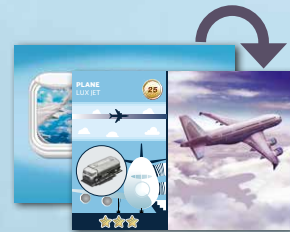
35 Flughafen- / Landerechtkarten
Zwei für jeden 3-Sterne-Flughafen und 1 für jeden Flughafen auf dem Spielbrett verzeichneten Flughafen



33 Passagierkarten



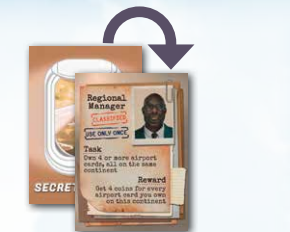
4 Elektroflugzeugkarten
Zwei 1 Stern und zwei 2 Sterne



26 Flugzeugkarten
5 mit 1 Stern, 11 mit 2 Sternen, 10 mit 3 Sternen



10 Spielerausweise



6 Geheimidentitätskarten



17 Ereigniskarten



9 Sabotagekarten



40 Flughafenmarker
5 Sets aus 8



30 Passagiere/Spielfiguren
6 Sets aus 5



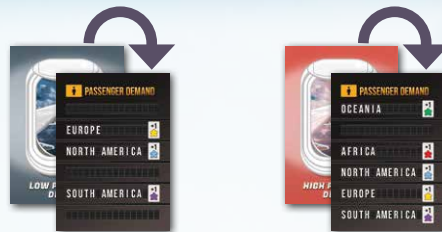
3 Flugzeugmarker



35 Tankwagenplättchen
16 mit Kapazität 1, 7 mit Kapazität 2 und 6 mit Kapazität 3 & 4



5 Starthilfe-Karten



14 Passagieraufkommenkarten
6 niedrige und 8 hohe Aufkommen



3 Abflughafenkarten

ÜBERBLICK

In Connecting Flights übernehmen die Spieler die Rolle eines Airline Managers. Das Spiel hat zwei verschiedene Modi:

Willkommen an Bord! Ist dies Ihr erstes Mal als Airline Manager? Ich muss Ihnen mitteilen, dass dies kein leichter Job ist. Aber machen Sie sich keine Sorgen, ich werde Ihnen mit Rat und Tat zur Seite stehen. Wenn Sie zur Erklärung der Spielregeln lieber ein Video schauen möchten, gehen Sie zu: www.bazzitegames.com/connecting-flights-rules



WETTBEWERBSMODUS

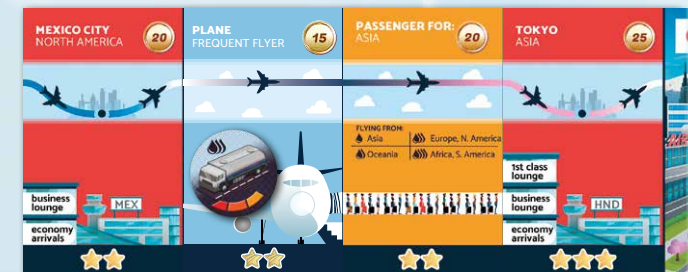
Wenn man den **WETTBEWERBSMODUS** (2-5 Spieler) spielt, ist die Aufgabe die profitabelste Fluglinie aufzubauen. Um dies zu erreichen muss man handeln, sabotieren, durchgehend das Flug Netzwerk optimieren und seine Spezialfähigkeit am effektivsten einsetzen. Dieser Modus beinhaltet Engine Building, Auktionen, und starken Wettbewerb um Ressourcen. Der Spieler, der das höchste Einkommen am Ende des Spiels hat gewinnt.

KOOPERATIVMODUS

Wenn man den **KOOPERATIVMODUS** (1-3 Spieler) spielt, ist die Aufgabe alle Passagiere an ihre Wunschziele zu bringen bevor das Spiel endet. Jede Runde erscheinen neue Passagiere auf dem Spielplan und man muss scharf nachdenken und als Team agieren um den Ansprüchen der Passagiere gewachsen zu sein.

FLUGHANDBUCH

Ganz gleich ob das Spiel gegeneinander oder miteinander gespielt wird, muss man wissen, wie ein Flug ge wird. Für jeden Flug wird ein Startflughafen, ein Flugzeug, ein Passagier und ein Zielflughafen oder Landerecht benötigt. Im folgenden Beispiel wird ein Flug mit einem Passagier in einem 2-Sterne-Flugzeug von Mexico City nach Tokyo demonstriert.



Die Flugbedingungen für einen gültigen Flug sind:

1. Das Flugzeug, welches der Passagier besteigt muss über mindestens genauso viele Sterne verfügen wie der Passagier.
2. Der Zielflughafen muss mindestens genauso viele Sterne besitzen wie der Passagier.
3. Der Zielflughafen, auf welchem der Passagier landet, muss auf dem Zielkontinent liegen, wie auf der Passagierkarte angegeben.

Bitte beachten Sie, dass

- ♦ Zwischen Flugzeug und Zielflughafen immer nur eine Passagierkarte liegen kann.
- ♦ Das Sternerating des Flughafens für den Abflug unerheblich ist. Ein 3-Sterne-Passagier freut sich sehr darüber, einen 1-Sterne-Flughafen endlich verlassen zu dürfen!



KEROSINVERBRAUCH

Der Kerosinverbrauch eines Flugzeugs kann im Spiel auf zwei unterschiedliche Arten berechnet werden. Beide Methoden führen jedoch zum gleichen Ergebnis. Der Spielablauf wird durch den gewählten Rechenweg nicht beeinflusst.

1. Anfänger - Einfach und simple!
2. Fortgeschrittener - Einfach schneller, ohne dass die Passagierkarten zur Berechnung benutzt werden müssen.

ANFÄNGERMETHODE: PASSAGIERKARTE REFERENZTABELLE

Am einfachsten lässt sich der Kerosinverbrauch mithilfe der Referenztabellen auf den Passagierkarten ermitteln. Die benötigte Kraftstoffmenge wird durch Tropfen neben dem Startkontinent dargestellt. Der Kerosinbedarf auf dem Beispielflug von Nordamerika (Mexico City) nach Tokyo entspricht laut Tabelle einer Tankwagenfüllung von 3 Tropfen oder mehr.

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

FORTGESCHRITTENEMETHODE: KOMPASS

Die sechs Kontinente sind auf dem Spielbrett netzartig angeordnet wie rechts in der Tabelle dargestellt. Der Kraftstoffverbrauch eines Fluges wird anhand der geografischen Positionen des Abflug- und Zielflughafens ermittelt. Hierzu zeigt der Kompass, der in der linken Ecke des Spielbrett dargestellt ist, die Menge an Kerosin an, die für einen Flug von Kontinent zu Kontinent benötigt wird. Der Kraftstoffverbrauch gestaltet sich wie folgt:

Der Kompass in Kombination mit nachstehender Tabelle dient zur schnellen Berechnung des Kraftstoffverbrauchs.

Nordamerika	Europa	Asien
Südamerika	Afrika	Ozeanien



- 1 Tropfen für einen Flug innerhalb eines Kontinents. Zum Beispiel von New York nach Mexico City (siehe Landkarte).
- 2 Tropfen für einen vertikalen Flug von Nord nach Süd oder umgekehrt. Zum Beispiel von Nord- nach Südamerika (siehe Tabelle).
- 3 Tropfen für einen horizontalen Flug von West nach Ost oder umgekehrt. Zum Beispiel von Nordamerika nach Europa (siehe Tabelle).
- 4 Tropfen für einen diagonalen Flug von Nordwest nach Südost oder umgekehrt. Zum Beispiel von Nordamerika nach Ozeanien.
- Es ist durchaus möglich über den Pazifischen Ozean zu fliegen. Zur Ermittlung des Kraftstoffverbrauchs gelten dieselben Regeln. Während ein Flug von Nordamerika nach Asien also eine Tankwagenfüllung von mindestens 3 benötigt, bedarf es für einen Flug von Ozeanien nach Nordamerika mindestens 4.

Bitte denken Sie daran, dass:

- Tankwagen nach dem Betanken des Flugzeugs bei Ihnen verbleiben und nur durch Verkauf oder Sabotage verloren gehen können.
- die Kapazität eines Tankwagens genau festgelegt ist und nicht mit einem weiteren aufgestockt werden kann.



BEISPIELE FÜR KORREKTE UND INKORREKTE FLÜGE

Zur Beförderung von mehr als einem Passagier können die Spieler entweder separate - jeweils aus vier Karten bestehende - Flüge anlegen oder die einzelnen Flüge zu einem langen Flug mit Zwischenlandungen verbinden. Bei Zwischenlandungen dienen Zielflughäfen gleichzeitig als Abflughäfen. Durch die Planung von Anschlussflügen verringert sich die benötigte Menge an Flughafenkarten jeweils um 1. So besteht beispielsweise die Möglichkeit 3 Flüge mit einer Zwischenlandung - also mit jeweils 2 Flügen - zu legen.

Sowohl die Anzahl an gespielten Flügen mit oder ohne Anschlussflügen, als auch die Anzahl an Zwischenlandungen innerhalb eines Fluges ist unbegrenzt. Wichtig ist nur, dass im Wettbewerbsmodus mit jedem einzelnen Flug ein Gewinn erzielt bzw. im Koop-Modus ein Passagier transportiert wird.

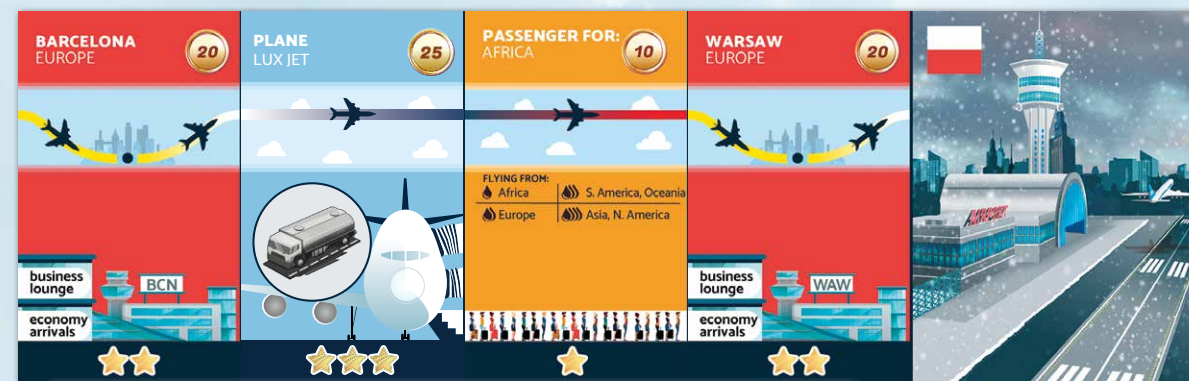
Die Kartenreihenfolge eines Fluges ist immer gleich und gliedert sich wie folgt: Flughafen → Flugzeug → Passagier → Flughafen → usw.



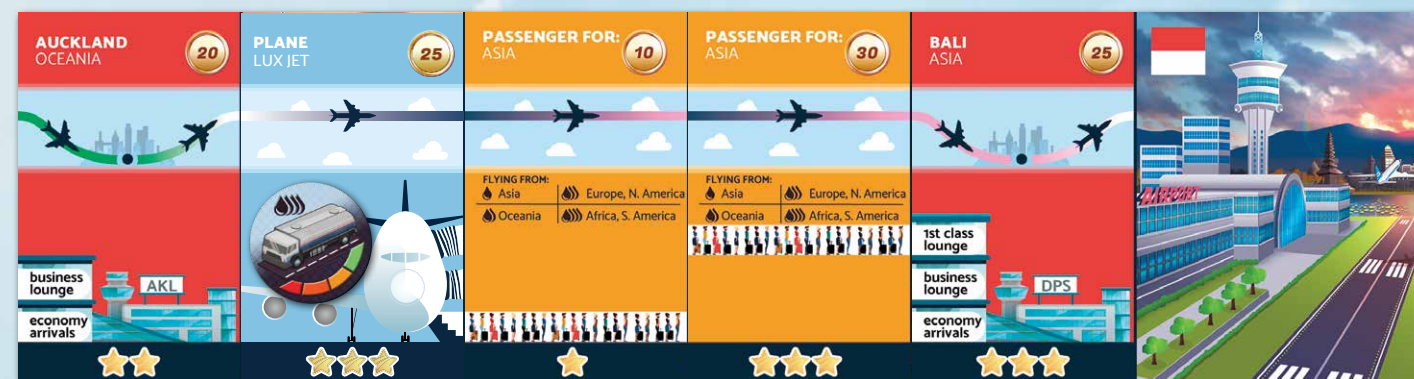
Ungültiger Flug: Der Zielflughafen erfüllt nicht die Anforderungen, da die Passagierkarte über 3 Sterne, der Flughafen über nur 1 verfügt. Zudem liefert der Tankwagen nicht genügend Kerosin, da die Liefermenge nur 2 Tropfen beträgt, für einen horizontalen Flug aber mindestens 3 Tropfen benötigt werden.



Ungültiger Flug: Das Flugzeug soll in Kairo von einer Landrechtskarte starten.



Ungültiger Flug: Kein Tankwagenplättchen und falscher Zielkontinent.



Ungültiger Flug: Zwei Passagierkarten im Flugzeug. (Man kann nur einen mitnehmen)

Zwei gültige Flüge, wo der zweite Flug auf einer Landrechtskarte endet.

Hinweis zu den Landrechten:

Landrechtskarten werden ähnlich wie Flughafenkarten genutzt. Die Landrechte erlauben jedoch nur die Landung eines Flugzeugs, nicht den Abflug. Durch das Spielen einer Landrechtskarte endet der Flug an diesem Ort. Landrechte können gegen Gebühr in der Handelsphase gepachtet werden. Das Landrecht erlischt zum Ende jeder Runde und die Karte wird abgelegt.



WETTBEWERBSMODUS

SPIELZIEL

Im Wettbewerbsmodus versuchen 2-5 Spieler die gewinnbringendste Fluglinie aufzubauen, indem sie rentable Flugrouten planen und Passagiere befördern. Das Einkommen, welches durch einen Flug generiert wird, hängt dabei von der Anzahl der Sterne des Passagiers ab, wie auf der Wettbewerbsseite des Nebenspielplans angegeben. Derjenige, der in der Flugphase von Runde 10 das höchste Einkommen erwirtschaftet, gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand siehe Seite 10.

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legt den Hauptspielplan mit der Weltkarte mittig aus.
- 2 Platziert daneben den Nebenspielplan mit der Seite nach oben, die in der rechten oberen Ecke eine blaue Briefmarke zeigt.
- 3 Sortiert die Passagier- und Flughafenkarten nach Kontinenten und entfernt - abhängig von der Spieleranzahl - folgende Kontinente aus dem Spiel:

- 5 Spieler:** -
- 4 Spieler:** Ozeanien
- 3 Spieler:** Nord- & Südamerika ODER Asien & Ozeanien
- 2 Spieler:** Europa & Asien ODER Nordamerika & Asien

- 4 Entfernt alle Spielerkarten, die nicht der Spieleranzahl entsprechen.
- 5 Jeder Spieler zieht zufällig:
 - A Eine Geheimidentitätskarte, die er vor seinen Mitspielern geheim hält.

Diese Karte hält für jeden Spieler eine persönliche Aufgabe und einmalige Belohnung bereit. Sobald die Aufgabe erfüllt wurde, kann die Belohnung entweder sofort oder zu einem späteren Zeitpunkt eingefordert werden. Um die Belohnung zu erhalten, wird die Karte laut vorgelesen und öffentlich aufgedeckt.

- B Zwei Charakterkarten, wählt jeder Spieler eine Karte aus, die andere wird aus dem Spiel entfernt.
- C Jeder Spieler erhält einen kostenlosen Tankwagen mit 1 Tropfen.
- D Gemäß Spielerrangfolge - beginnend mit dem niedrigsten Rang - sucht sich nun jeder Spieler einen Startkontinent zum Aufbau seiner Fluglinie und 4 Karten für den ersten Flug aus. Sobald ein Kontinent von einem Spieler beansprucht wurde, steht dieser den anderen nicht mehr zur Verfügung. Die Startkarten sind kostenpflichtig und über das Startkapital zu finanzieren.

- ♦ Der erste Flug muss auf dem Kontinent starten und landen, der zu Spielbeginn vom Spieler gewählt wurde. Kontinentalflug
- ♦ Für den ersten Flug benötigen alle Spieler 4 Karten, bestehend aus 1 Passagier-, 1 Flugzeug- und 2 Flughafenkarten. Elektroflugzeugkarten können zu Spielbeginn nicht erworben werden.
- ♦ Der erste Flug muss gültig sein und den gängigen Regeln des Flughandbuchs (vgl. Seite 2-4) entsprechen.

Als Einkommen wird das Geld verstanden, das in jeder Runde erwirtschaftet wird, und nicht das Gesamtvermögen, das man besitzt. Ziel des Spiels ist also nicht zum Ende die reichste Fluggesellschaft zu besitzen, sondern in der letzten Runde das meiste Geld zu verdienen.

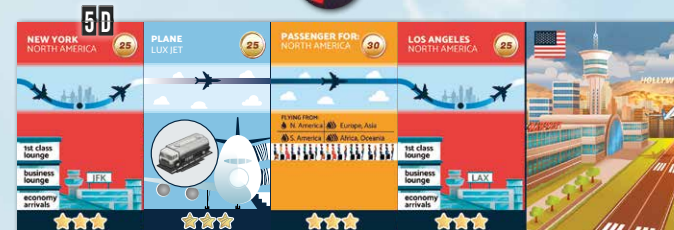
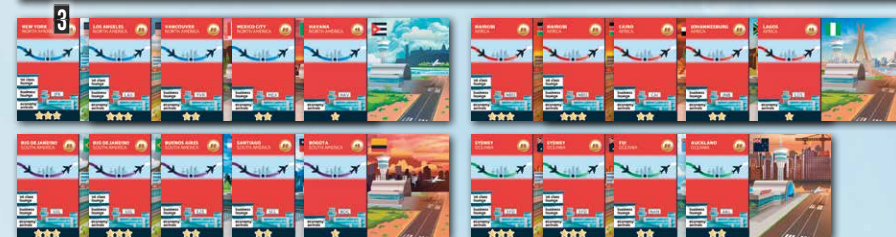


- E Jeder Spieler nimmt sich zwei Spielfiguren von einer Farbe. Stellt die erste Figur auf Feld 0 der Einkommensleiste im Bereich LEADERBOARD des Nebenspielplans und die zweite Spielfigur.
- F Jeder Spieler erhält 8 Flughafenmarker in der Farbe seiner Spielfiguren.
- G Mischt die Passagier- und Flugzeugkarten und legt sie als Stapel verdeckt neben das Spielbrett.
- 7 Legt die Elektroflugzeugkarten offen auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Hauptspielplan.
- 8 Legt die Tankwagenplättchen im Bereich FUEL TRUCKS gestapelt auf die entsprechenden Felder des Nebenspielplans.
- 9 Der Spieler mit dem niedrigsten Rang wird Startspieler und erhält einen Flugzeugmarker als Startspielermarker.
- 10 Platziert einen Flugzeugmarker auf Feld 1 der Fortschrittsleiste im Bereich GAME PROGRESS auf dem Hauptspielplan.
- 11 Mischt alle Sabotage- und Ereigniskarten (Stufe 1) und legt sie verdeckt als Stapel auf die entsprechenden Felder des Nebenspielplans.

Nun, da alle Vorbereitungen abgeschlossen sind, kann Runde 1 starten.

Um Ihnen den Einstieg als Airlinemanager zu erleichtern, möchte ich Ihnen noch einige Tipps mit auf den Weg geben:

- ♦ Wieviel Geld mit einer Fluglinie erwirtschaftet wird, ist von der Passagierklasse abhängig und unter **PASSANGER INCOME** nachzulesen. Mit einem First-Class-Passagier (3 Sterne) können Sie also mehr Geld verdienen, als mit einem Holzklassepassagier (1 Stern).
- ♦ Wenn Sie in den Aufbau ihrer Fluglinie weniger Geld investieren, steht Ihnen für die erste Auktion mehr Geld zur Verfügung.



Spielvorbereitung Checkliste

- ♦ Entfernt alle Flughafen- und Passagierkarten, die sich auf Kontinente beziehen, die gemäß Spieleranzahl nicht im Spiel sind.
- ♦ Zieht zufällig eine Geheimidentitätskarte und zwei Spielerkarten, von denen eine ausgewählt und eine abgelegt wird.
- ♦ Erhält einen kostenlosen Tankwagen mit der Kapazität 1.
- ♦ Die Spieler wählen ihren Startkontinent aus, angefangen beim Spieler mit dem niedrigsten Rang.
- ♦ Wählt vier Karten für den Startflug aus und bezahlt diese vom Startkapital.
- ♦ Mischt alle Karten und legte diese sowie alle notwendigen Figuren und Marker auf dem Haupt- und Nebenspielplan bereit.



Beispiel:

Der blaue Spieler hat sich für Nordamerika als Startkontinent und den Aircraft Engineer als Spielcharakter entschieden. Laut Charakterkarte beträgt sein Startkapital 110 Münzen. Für seinen ersten gültigen Flug von New York nach Los Angeles kauft er 4 Karten - 1 Flugzeug- und 1 Passagierkarte sowie 2 Flughafenkarten - für insgesamt 105 Münzen. Noch 5 Münzen, Vermögensleiste.

Anmerkungen:

- ♦ Nur der erste Flug ist auf den Startkontinent beschränkt. Sobald der Aufbau abgeschlossen ist, können Interkontinentalflüge durchgeführt werden.
- ♦ Mit neu erworbenen Karten, können nicht nur neue Flugrouten gebildet werden, sondern ebenso bereits bestehende Flüge reorganisiert werden.
- ♦ Flughafenkarten mit 1 oder 2 Sternen gibt es nur einmal, d.h. es existiert nur eine Karte pro Flughafen. Jeder 3-Sterne-Flughafen verfügt jedoch immer über 2 Flughafenkarten.
- ♦ Die Karten, die man zu anfangs bekommt und kauft, behält jeder Spieler bis zum Ende des Spiels. Alle Karten können nur durch Verkauf oder Sabotage oder ein Ereignis verloren gehen.
- ♦ Im Ereigniskartenstapel werden nur die Karten der Stufe 1 verwendet. Karten der Stufen 2 und 3 bleiben vorerst außen vor!

SPIELABLAUF

Ein Spiel besteht aus 10 Runden. Jede Runde ist in 7 Phasen unterteilt, die in folgender Reihenfolge gespielt werden:

1. Ereignisphase
2. Auktionsphase
3. Marktphase

4. Flugphase
5. Subventions- und Steuerphase
6. Sabotagephase
7. Rundenende

Die einzelnen Phasen sind auf dem Nebenspielplan als Übersicht dargestellt.

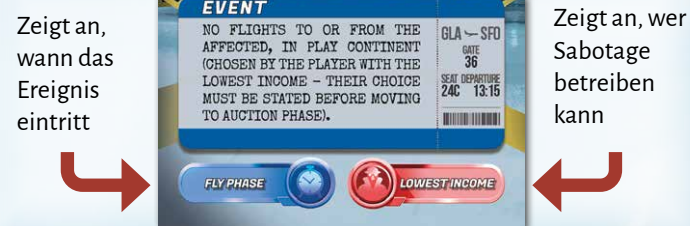
1. EREIGNISPHASE

Zu Beginn jeder Runde wird die oberste Karte des aktuellen Ereigniskartenstapels aufgedeckt und offen auf dem entsprechenden Feld des Nebenspielplans ausgelegt. Alle Spieler müssen die Anweisungen, die auf der Karte angegeben sind, befolgen. Einige Ereignisse verlangen eine Aktion des ärmsten oder desjenigen Spielers, der in der letzten Runde das geringste Einkommen erwirtschaftet hat.

Bei einigen Ereignissen müssen die Spieler die Geld bezahlen. Falls die anfallenden Kosten das Vermögen des Spielers übersteigen, wird dieses auf 0 gesetzt. Weitere Konsequenzen gibt es nicht. Jeglicher Gleichstand wird zugunsten des Startspielers aufgelöst oder des Spielers, der dem Startspieler im Uhrzeigersinn am nächsten ist.

Nicht alle Ereignisse müssen sofort ausgeführt werden. Die Phase, wann das Ereignis stattfindet, wird auf der Ereigniskarte in der unteren linken Ecke angezeigt.

In der unteren rechten Ecke der Ereigniskarte wird der Spieler angezeigt, der später in der Sabotagephase dieser Runde einen anderen Spieler sabotieren oder stattdessen 10 Münzen erhalten kann. Der Zeitpunkt zur Prüfung dieser Voraussetzung (z.B. der Spieler mit den wenigsten Münzen / dem geringsten Einkommen) ist nicht die Ereignisphase sondern vielmehr der Anfang der Sabotagephase.



Zeigt an, wann das Ereignis eintritt

Zeigt an, wer Sabotage betreiben kann

Achtung! Am Ende der Runden 3 und 7 werden die Ereigniskarten entfernt und erst mit einem neuem Kartenstapel der Stufe 2 und dann der Stufe 3 ersetzt

Die Ereignisphase kurz erklärt

- Am Ende von Runde 3 werden die Ereigniskarten der Stufe 1 durch Karten der Stufe 2 ersetzt, sowie am Ende von Runde 7 die Karten der Stufe 2 durch Stufe 3 ersetzt werden.
- Die Ereigniskarten zeigen an, welcher Spieler in dieser Runde zur rechten Zeit Sabotage betreiben kann.



Tipp: In den ersten Runde des ersten Spiel ist es ratsam sich auf die Flugzeug- und Passagierkarten zu konzentrieren und erst danach auf die Flughäfen. Wenn man erst ein Flugzeug und einen Passagier mit genügend Sternen und einen ausreichend großen Tankwagen besitzt, ist es auch ohne eigenen Flughafen möglich einen zweiten Flug zu generieren, indem man sich Landerechte während der Marktphase leiht.



Die Auktionsphase kurz erklärt:

- Die Karten, die zur Auktion stehen, werden gemäß der Spielerreihenfolge ausgewählt und es entsprechend Gebote darauf abgegeben.
- Wenn man die Karte auswählt die zur Auktion angeboten wird, muss man die Zeichen der Kartenfelder berücksichtigen (Spieleranzahl & Kartentyp).
- Abgesehen vom Broker kann jeder Spieler nur zwei Gebote pro Auktionsdurchgang abgeben.
- Elektroflugzeuge und Landerechte können nicht in die Auktion aufgenommen und versteigert werden.
- Alle Gebote sind verbindlich.



2. AUKTIONSPHASE

Die Auktionsphase wird wie folgt vorbereitet:

- Zieht 1 Flugzeug- und 1 Passagierkarte und legt sie auf den entsprechenden Feldern offen aus.
- Danach darf der Startspieler eine Flughafenkarte auswählen und auf dem nächsten freien Feld offen auslegen.
- Anschließend sind die anderen Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, die nächsten Karten für die Auktion auszuwählen. Die ICONS geben vor, welche Karten dem jeweiligen Spieler zur Auswahl stehen. D.h., dass der zweite Spieler sich zwischen einem Flughafen und einem Flugzeug entscheiden muss. Eine Passagierkarte darf er nicht wählen, da das erste offene Feld in der zweiten Reihe kein Passagiericon aufweist. Beachtet, dass nur Flughafenkarten gezielt ausgewählt werden können! Entscheidet sich ein Spieler für eine Flugzeug- oder Passagierkarte, zieht er die oberste Karte vom verdeckten Vorratsstapel und legt offen auf dem entsprechenden Feld offen aus. Landerechte sowie Elektroflugzeuge dürfen weder ausgewählt, noch auktioniert werden!



Die Reihenfolge, in welcher die Karten auktioniert werden, ist dieselbe wie bei der Kartenauswahl. Der Startspieler startet jeweils mit dem ersten Gebot, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler kann maximal zwei Gebote abgeben.

Während der Auktion stehen jedem Spieler folgende Aktionen zur Auswahl

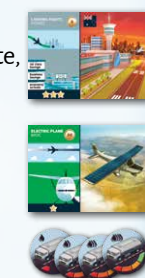
- Ein Gebot abgeben, welches höher sein muss als das letzte Gebot. Das erste Gebot für eine Karte muss mindestens so hoch sein wie der aufgedruckte Kartenwert oder höher. Eine Karte darf nicht unter Wert auktioniert werden!
- Passen, was bedeutet, dass man an der Auktion der aktuellen Karte nicht weiter teilnimmt.



3. MARKTPHASE

In der Marktphase stehen jedem Spieler folgende Aktionen zur Verfügung: Beginnend mit dem Startspieler im Uhrzeigersinn.

- Kauf von Flughäfen / Landerechten zum Preis auf der grauen Seite der Flughafen / Landerechte Karte, wobei jeder Spieler maximal eine Landerechte Karte kaufen darf.
- Kauf eines Elektroflugzeugs, welches keinen Tankwagen zum Fliegen benötigt.
- Kauf eines Tankwagens. Der Preis wird auf dem Nebenspielplan angezeigt und hängt von der Kapazität des Tankwagens ab.
- Handel von Flughafen-, Flugzeug-, und Passagierkarten sowie Tankwagen Marker und Geld mit jedem anderen Spieler, auch wenn diese während der Marktphase bereits gepasst haben. Handel darf nur während der Marktphase stattfinden.



Landerechte können nur gekauft werden, wenn der Käufer einen echten Bedarf daran in der nächsten Flugphase hat, zum Beispiel um einen Passagier an einem Ort abzuladen, an den er anders nicht kommt. Wurde für die Landerechte einmal bezahlt, dürfen sie nicht weiter gehandelt werden. Es ist nicht möglich, mehr als eine Landerechtekarte zu kaufen. Landerechte, die in dieser Phase erworben wurden, gehen in der Rundenende Phase zurück in den Kartenstapel von Flughafen- und Landerechtekarten.

Anmerkungen:

- Die Marktphase kann von allen Spieler gleichzeitig gespielt werden, sofern alle Transaktionen laut angegebenen werden.
- Der Besitz von Landerechten ist nur vorübergehend. Spieler mit Landerechtekarten platzieren daher keinen Marker auf der Stadt, in der sie ein Landerecht besitzen.
- Alle Spieler können ein Landerecht auf eigenen Flughäfen an Mitspieler zu einem festgelegten Preis vergeben. Zum Rundenende muss die Karte zurück an den Besitzer des Flughafens gegeben werden.
- Weder Karten, noch Tankwagen Marker können an die Bank verkauft werden, außer man besitzt den Händler als Spielerkarte.

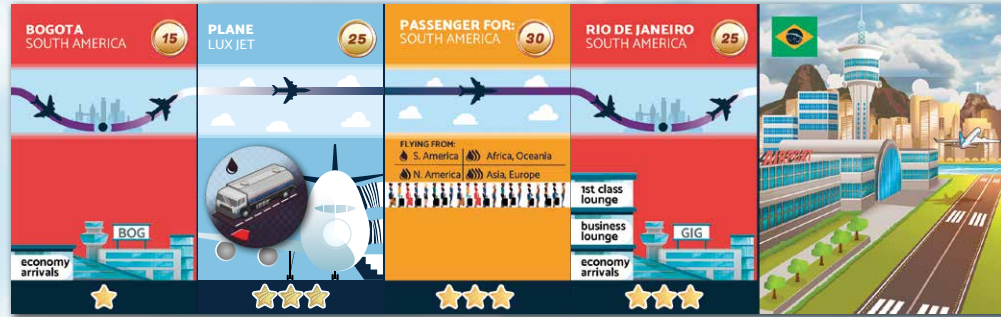
Marktphase kurz erklärt:

- Möglichkeit zum Kauf von Landerechten, Elektroflugzeugen und Tankwagen.
- Möglichkeit zum Handel mit Mitspielern von Karten, Tankwagen und Geld.
- Man sollte versuchen diese Phase gleichzeitig zu spielen, außer zwei Spieler wollen die letzten Exemplare der gleichen Karten oder Marker (dann hat der Spieler der in der Reihenfolge näher am Startspieler ist das Vorkaufsrecht)



4. FLUGPHASE

Die Flugphase beginnt damit, dass alle Spieler ihre Flüge organisieren und vor sich arrangieren. Karten und Tankwagentoken können zu diesem Zeitpunkt beliebig getauscht und neu angeordnet werden. Es ist nicht nötig die gleichen Flüge



Beispiel

Dieser Spieler arrangierte 2 gültige Flüge zum Transport von einem 2 Sterne und einem 3 Sterne Passagier mit denen er $15+20=35$ Münzen Einkommen generiert. Der 1 Stern Passagier zählt nicht, da sein Flug unvollständig ist (fehlender Zielflughafen und Tankwagen). Einkommen aus vorherigen Runden wird nicht hinzugezählt - nur Einkommen, das in dieser Runde generiert wurde zählt.

Sobald ein Spieler sein Einkommen berechnet hat, informiert er seine Mitspieler darüber, wie viele Passagiere er befördert und was er durch die Flüge an Einkommen erwirtschaftet hat. Im Anschluss sollte sein rechter Mitspieler die Gültigkeit seiner Flüge, als auch sein berechnetes Einkommen überprüfen. Sofern die Kalkulation korrekt war, darf er seine Spielfigur auf das entsprechende Einkommensfeld in der Führungsleiste auf dem Nebenspielplan einsetzen. Das Einkommen muss alle Boni aus möglichen Ereignissen beinhalten (z.B. extra Einkommen wegen dem Ereignis Langstreckenflugnachfrage).

Im Anschluss wird das Einkommen zum aktuellen Vermögen hinzugefügt. Im oberen Beispiel besitzt der Spieler zu Beginn der Flugphase 5 Münzen (Angezeigt durch die Vermögensleiste auf dem Hauptspielplan). Während der Flugphase erwirtschaftet er 35 Münzen. Seine Spielfigur muss somit auf der Führungsleiste des

wie in der letzten Runde zu legen.

Wenn alle Flüge neu arrangiert wurden, wird das Einkommen für alle gültigen Flüge berechnet. Siehe Seite 2-4 für die Kriterien von gültigen Flügen. Das Einkommen jedes Fluges richtet sich nach der Anzahl von Sternen auf den Passagierkarten und wird im Bereich Leaderboard auf dem Nebenspielplan angegeben.



Nebenspielplans auf 35 gesetzt werden, während sein Spielstein auf der Vermögensleiste des Hauptspielplans auf 40 (5+35) gestellt wird.

Alle Spieler, die Landrechte erworben, aber in der Flugphase nicht genutzt haben, zahlen am Ende der Phase ein Bußgeld in Höhe der bereits geleisteten Landrechtskosten.

Anmerkung: Jeder Spieler kann maximal 100 Münzen besitzen.

5. STEUERN UND SUBVENTIONEN

In dieser Phase erhalten Spieler Subventionen oder zahlen Steuern. Der Betrag, wieviel Münzen jeder Spieler erhält oder bezahlen muss, wird auf der Führungsleiste des Nebenspielplans angezeigt.



Beispiel

Im Bild zur Linken wird der rote Spieler mit 5 Münzen subventioniert, die er zu seinem Vermögen auf dem Hauptspielplan addiert, während der blaue Spieler 10 Münzen Einkommenssteuer bezahlen muss. Hätte der blaue Spieler hingegen die Kreativer Buchhalter Spielkarte, müsste er nur 5 Münzen Steuer zahlen wegen seiner Spezialfähigkeit.

6. SABOTAGE

Überprüft zuerst die rechte untere Ecke der aktuellen Ereigniskarte:



- Falls dort "No Sabotage / Keine Sabotage" steht lasst die folgende Phase aus.
- Andernfalls überprüft, welcher Spieler die Anforderungen auf der Ereigniskarte erfüllt. Falls dies zum Beispiel "Lowest Income" ist, wird der Spieler mit dem geringsten Einkommen in der vergangenen Flugphase zum Saboteur.
- Im Falle eines Gleichstands beim Einkommen, wird der Spieler mit dem geringsten Vermögen zum Saboteur.
- Im Falle eines Gleichstand beim Vermögen, wird der Spieler mit dem geringsten Einkommen zum Saboteur.
- Im Falle eines Gleichstands bei Einkommen und Vermögen werden alle berechtigten Spieler Saboteure und die Sabotagen werden in der Reihenfolge der Ränge der Spielerkarten ausgeführt (Die niedrigste Zahl auf der Spielerkarte hat den ersten Zug).

Der Spieler der mit seiner Sabotage an der Reihe ist entscheidet nun ob er einen anderen Spieler sabotiert oder stattdessen 10 Münzen erhält, die ihm auf der Vermögensleiste auf dem Hauptspielplan hinzugefügt werden. Wenn er sich für



7. RUNDENENDE

Zum Rundenende:

- Alle Landrechtskarten werden an die jeweiligen Besitzer bzw. Stapel zurückgegeben.
- Der Startspielermarker wird im Uhrzeigersinn weitergegeben.
- Alle Spieler stellen sicher, dass alle Flughafenmarker auf der Weltkarte aktuell sind.
- Falls Runde 3 oder 7 beendet wurde, wird der aktuelle Ereigniskartenstapel durch das Ereignisdeck 2 bzw. 3 ersetzt.

8. SPIELENDE

Das Spiel endet in Runde 10 nach der Flugphase. Der Spieler, der in dieser Runde das höchste Einkommen vor Steuerabzug erwirtschaftet hat, gewinnt das Spiel. (d.h. Derjenige, dessen Spielstein am weitesten rechts auf der Führungs- / Einkommensleiste steht). Bei Gleichstand wird der Gewinner wie folgt ermittelt:

- Einkommen vor Steuerabzug ohne Berechnung von Flügen, die mithilfe von Landrechten getätigt wurden.
- Anzahl an Kontinenten, von denen die Spieler abgeflogen und gelandet sind. Je mehr, desto besser.

die Sabotage entscheidet, zieht der sabotierende Spieler die oberste Sabotage Karte vom Sabotage Stapel. Diese Karte kann nun entweder auf einen anderen Spieler angewandt werden oder wirkungslos zurück unter den Sabotage Kartenstapel geschoben werden (An diesem Punkt bekommt der sabotierende Spieler allerdings dann keine 10 Münzen mehr). Falls die Sabotage durchgeführt wird, muss der betroffene Spieler die aufgeführten Instruktionen sofort ausführen (Ausser es wird anders befohlen). Nachdem die Anweisungen durch den sabotierten Spieler ausgeführt wurden, wird die Sabotage Karte wieder unter den entsprechenden Stapel zurückgesteckt.

Einige Sabotagekarten müssen auf Karten des sabotierten Spielers gelegt werden. Sobald eine Sabotagekarte ausgespielt wurde, ist sie aktiv. Der Sabotageakt endet erst, wenn die Karte bezahlt und entfernt wurde. Sabotagekarten können nicht auf Landrechten platziert werden. Sabotagekarten können nicht auf andere Karten verschoben werden. Sofern der sabotierte Spieler dazu angehalten wird, Geld zu bezahlen, wird das Geld an die Bank entrichtet, sofern die Karte nichts anderes besagt. Falls der ausstehende Betrag das aktuelle Vermögen des Zielspielers übersteigt, verliert der Spieler all sein Geld, muss aber keine weiteren Konsequenzen fürchten.

Sabotagekarten müssen nach Erhalt sofort gespielt und können nicht aufgehoben werden.

Sabotagephase kurz erklärt:

- Die Kriterien des Sabotageaktes sind zu Beginn der Runde auf der Ereigniskarte zu begutachten, um zu sehen, wer eine Sabotage durchführen kann oder stattdessen 10 Münzen erhält.
- Die Entscheidung, einen Sabotageakt durchzuführen, ist endgültig. Nachdem eine Sabotagekarte gezogen wurde, ist es nicht mehr möglich seine Entscheidung zu revidieren und stattdessen 10 Münzen zu erhalten.



- Der Spielfortschrittsmarker auf dem Hauptspielplan wird um eins versetzt.
 - Bonuszahlungen für die Spielerkarten Investment Manager und Long-Haul Pilot werden ausbezahlt.
- Sobald alles abgehandelt ist, wird eine Runde gestartet, die mit der Ereignisphase beginnt.

- Höhe des Vermögens.
- Wenn danach immer noch Gleichstand herrscht, müssen alle betroffenen Spieler eine Mülltüte nehmen und zum nächsten Park gehen. Wer die Mülltüte als erstes füllt und umweltfreundlich entsorgt wird zum Gewinner des Connecting Flights Brettspiels gekürt.

KOOPERATIVMODUS

SPIELZIEL

Im kooperativen Modus müssen 1 - 3 Spieler zusammenarbeiten, um den Kundenanforderungen zu genügen und alle Passagiere am Ende der Flugphase der 10. Runde nach Hause zu fliegen.

Falls es gelingt alle Spielfiguren vom Spielbrett zu entfernen, gewinnen alle. Bleibt auch nur eine Figur stehen, verlieren alle.

SPIELAUFBAU

Im kooperativen Spiel werden alle Kontinente verwendet unabhängig von der Spieleranzahl. Dieser Abschnitt behandelt den Standardspielbau für den kooperativen Modus. Wenn eines der Szenarios (Seite 16) gespielt wird können einige Aufbauschritte abweichen.

- 1 Der Hauptspielplan mit der Weltkarte wird mittig ausgelegt.
- 2 Der Nebenspielplan wird auf die Seite mit der grüne Briefmarke gedreht und neben den Hauptspielplan ausgelegt.
- 3 Mischt die Karten mit den Abflughäfen sowie die niedrigen und hohen Passagieraufkommenkarten (LOW & HIGH PASSENGER DEMAND) und platziert die Stapel verdeckt auf den entsprechenden Feldern des Nebenspielplans.
- 4 Ziehe drei Abflug-Flughäfen und drei Karten mit hohem Passagieraufkommen und legt sie zu drei Paaren zusammen (zieht vier Paare bei einem drei Spieler Spiel) wie unten angezeigt. Platziert die entsprechenden Spielsteine auf dem Hauptspielplan. Am Ende sollten 15 Spielsteine auf dem Hauptspielplan stehen (20 im Falle eines 3 Spieler Spiels). Legt die benutzten Kartenpaare dann ab.

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

Beispiel:

Laut Karten muss in Havanna eine grüne, in Moskau eine rote, in Nairobi eine blaue, in Tokyo eine gelbe und auf Fiji eine violette Spielfigur platziert werden.

Die Farbe der Spielfiguren korrespondiert mit der Farbe des Zielkontinents. Beachtet, dass die Passagiere nur einen bestimmten Kontinent vorgeben, aber keinen bestimmten Zielort. Sobald ein Passagier auf seinem Zielkontinent - Farbe der Spielfigur entspricht der Farbe des Kontinents - gelandet ist, darf er vom Spielbrett entfernt werden.

- 5 Die restlichen Spielfiguren werden nach Farben sortiert auf dem Nebenspielplan im Bereich PASSENGERS bereitgelegt.
- 6 Alle Passagiere mit 3 Sternen werden aus dem Passagierkartendeck entfernt und gehen zurück in die Schachtel.
- 7 Alle Flughafenkarten werden nach Kontinenten sortiert offen neben dem Spielplan bereitgelegt.

- 8 Jeder Spieler erhält einen kostenlosen Tankwagen mit einer Kapazität von 4.
- 9 Jeder Spieler wählt aus dem Vorrat 4 Startkarten für seinen ersten Flug aus. Die Startkarten sind im kooperativen Spiel kostenlos.

- Für den ersten Flug benötigt jeder Spieler 4 Karten:
- 2 Flughafen-, 1 Passagier- und 1 Flugzeugkarte (keine Elektroflugzeugkarten).
- Die erste Flugroute muss Gültigkeit besitzen und den Regeln entsprechen (vgl. Seite 2-4).
- Für den ersten Flug wird empfohlen 3 Sterne Flughäfen, 3 Sterne Flugzeuge und 1 Stern Passagiere zu nehmen und einen Flug zusammenzustellen, der direkt einen oder mehrere Spielsteine in der ersten Runde vom Spielbrett nimmt (Für mehr Informationen wie man Passagiere zu ihren Zielen bringt, siehe Abschnitt 2 auf Seite 17)

Erste Flüge

- Nehmt ein 3 Sterne Flugzeug, sodass ihr die meisten Passagier Spielsteine auf einmal transportieren könnt.
- Nehmt zwei 3 Sterne Flughäfen, da Passagier Spielsteine am häufigsten dort erscheinen werden.
- Nehmt einen 1 Stern Passagier, da seine Anforderungen im späteren Spiel leichter zu erfüllen sein werden.
- Man kann jeden Passagier Spielstein zwischen zwei beliebigen Städten auf dem Spielplan bewegen. Das gewünschte Ziel des Passagier Spielsteins muss nicht mit dem Ziel der Passagier Karte übereinstimmen.



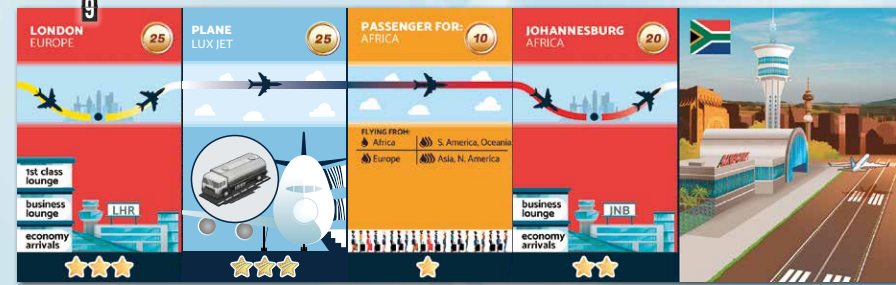
- 10 Der erste von 3 Flugzeugmarkern wird auf die am weitesten links liegende Münze im Bereich CHARTER FLIGHTS auf dem Nebenspielplan gelegt, die der gewählten Schwierigkeitsstufe entspricht.

Das Spiel kann in drei Schwierigkeitsstufen gespielt werden: einfach, normal und schwer. Beim ersten Spiel ist es ratsam, leicht zu spielen. Der Schwierigkeitsgrad kann während eines Spiels nicht geändert werden.

- 11 Der zweite von 3 Flugzeugmarker wird auf das Feld 0/100 auf der Vermögensleiste des Hauptspielplans gestellt. Das Startvermögen beträgt somit 100 Geldmünzen.

Im kooperativen Modus teilen die Spieler sich das vorhandene Vermögen.

- 12 Der dritte von 3 Flugzeugmarker wird auf Feld 1 der Fortschrittsleiste (GAME PROGRESS) auf dem Hauptspielplan gesetzt.
- 13 Die Elektroflugzeugkarten werden rechts oben auf dem Hauptspielbrett auf den entsprechenden Feldern offen ausgelegt.
- 14 Die Tankwagenplättchen werden entsprechend ihrer Kapazität im Bereich FUEL TRUCKS auf dem Nebenspielplan gestapelt.
- 15 Die Flugzeug- und Passagierdecks werden jeweils gemischt und verdeckt neben dem Spielplan bereitgelegt.
- 16 Im Anschluss daran werden die obersten 4 Passagier- und 2 Flugzeugkarten vom Stapel gezogen und offen auf den entsprechenden Feldern des Nebenspielplans ausgelegt.



Beispiel:

Dieser Spieler hat einen Startflug ausgewählt, der zwei rote (Afrika) Spielfiguren von London nach Johannesburg bewegt. Daher können diese zwei Spielfiguren gleichzeitig während der Flugphase der ersten Runde vom Spielbrett entfernt werden.



Checkliste für erfahrene Airline-Manager

- Platziert 15 Spielsteine (20 in einem 3 Spieler Spiel) auf das Spielbrett basierend auf 3 (oder 4 bei 3 Spieler) Passagieraufkommen - Abflughäfen Kartenpaare.
- Alle Passagierkarten mit 3 Sternen werden aus dem Spiel entfernt.
- Jeder Spieler erhält kostenlos 1 Tankwagenplättchen mit einer Kapazität von 4, sowie 4 Karten für eine gültige Flugroute. Beim ersten Flug dürfen keine Elektroflugzeuge eingesetzt werden.
- Die Passagier- und Flugzeugkarten werden gemischt und mit ihnen der Marktplatzbereich des Nebenspielplans befüllt.
- Die drei Flugzeugmarker werden wie folgt platziert: Der Erste im Bereich CHARTER FLIGHTS gemäß des gewählten Schwierigkeitsgrads auf dem Nebenspielbrett, der Zweite auf dem Feld 100 auf der Vermögensleiste und der Dritte auf Feld 1 der Fortschrittsleiste (GAME PROGRESS) des Hauptspielplans.

Tips für den Schwierigkeitsgrad:

- **Herausforderung für Solospieler gefällig?** Man kann zwei Spieler gleichzeitig kontrollieren (Deren Karten und Tankwägen allerdings nicht getauscht werden dürfen).

- **Unerfahren in kooperativen Spielen? Oder spielen mit Kindern?** Dann empfehlen wir, dass man auf der Schwierigkeit Leicht (EASY) startet und sechs 1 Stern Passagiere zwischen allen Spielern verteilt (6/3/2 Passagierkarten pro Spieler in jeweils einem 1/2/3 Spieler Spiel).

SPIELKONZEPTE

WIE ENTFERNT MAN SPIELFIGUREN VON DER WELTKARTE?

Eine Spielfigur kann erst dann vom Spielbrett entfernt werden, wenn sie auf ihrem Zielkontinent gelandet ist. Zur Vereinfachung besitzt die Spielfigur die gleiche Farbe wie ihr Zielkontinent. Spielsteine können mit gültigen Flügen zwischen beliebigen Flughäfen bewegt werden, wobei Zwischenstopps auf dem Weg zum Zielkontinent gemacht werden dürfen.

WIE GESTALTET MAN EINEN GÜLTIGEN FLUG?

Gültigkeitskriterien für Flüge stehen auf Seite 2-4. Jeder Spieler startet das Spiel mit einem Flug. Jede Runde wird man die Möglichkeit haben mehr Karten zu kaufen und zusätzliche Flüge zu erstellen. Man kann diese neuen Karten dazu verwenden sein Flugnetzwerk zu erweitern und mehr Passagiere dorthin zu bringen, wo sie hinwollen. Jeder Spieler kann seine Flüge jede Runde komplett neu arrangieren.

SPIELSTRUKTUR

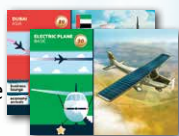
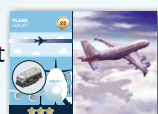
Das Spiel geht über 10 Runden, die - wie auf der Fortschrittsleiste GAME PROGRESS dargestellt - in drei Phasen unterteilt ist. Jede Runde besteht aus folgenden vier Aktionsphasen:

1. Marktphase zum Kauf von Passagier-, Flugzeug-, Flughafen- sowie Landrechtskarten und Tankwägen vom Marktplatz

1. MARKTPHASE

Zu Beginn der Marktphase steht die Flugplanung. Eine gut durchdachte Planung erleichtert die Entscheidung, welche Karten/Marker in dieser Runde vonnöten sind. Im Bereich Marktplatz (MARKETPLACE) wird folgendes zum Kauf angeboten:

- ◆ **PASSAGIERKARTEN** vom Nebenspielplan - Ignoriert die aufgedruckten Kosten, sie kosten alle einheitlich 10 Münzen. Nachdem eine Passagierkarte gekauft wurde, wird die oberste Karte vom Nachziehstapel genommen und offen nachgelegt.
- ◆ Konventionelle (blaue) **FLUGZEUGE** können vom Nebenspielplan für den aufgedruckten Wert gekauft werden. Entsprechend wie bei den Passagierkarten wird, nachdem eine Flugzeugkarte gekauft wurde, lege eine neue Flugzeugkarte vom Nachziehstapel offen auf das Feld der vorherigen Karte nach.
- ◆ **FLUGHÄFEN & ELEKTROFLUGZEUGE** - kann man so viele für den aufgedruckten Kartenwert kaufen, wie man braucht. Elektroflugzeuge sind teurer als herkömmliche Flugzeuge brauchen dafür allerdings keine Tankwägen.
- ◆ **LANDERECHE** (Auf der Rückseite der Flughafenkarten) - eine verbilligte Version des Flughafens. Wie der Name schon sagt, dienen Landrechtskarten nur zur Landung von Flugzeugen. Ein Landrecht wird nur für eine begrenzte Zeit gewährt, weswegen die Karte zum Ende der Runde zurück in den Vorrat gegeben wird. Jeder Spieler kann so viele für den aufgedruckten Kartenwert kaufen, wie er benötigt
- ◆ **TANKWAGENPLÄTTCHEN** - stehen im Bereich FUEL TRUCKS zum dort angegebenen Preis zum Verkauf.



KARTENKAUF

Beim Kauf von Karten müssen die Spieler entscheiden, wer von ihnen die Karte bekommt. Sobald eine Karte in den Besitz eines Spielers gelangt, kann sie nicht zurückverkauft und auch keinem

WIE VIELE PASSAGIERE KANN EIN FLUGZEUG BEFÖRDERN?

Die Kapazität eines Flugzeugs - wie viele Passagiere gleichzeitig transportiert werden können - hängt von der Anzahl an Sternen ab. Jedes Flugzeug kann genau so viele Passagiere befördern, wie es Sterne besitzt. In einem Flugzeug mit 2 Sternen können also 1 bis 2 Passagiere mitfliegen.

WIE KAUFT MAN NEUE KARTEN?

Das Startvermögen beträgt 100 Münzen. Am Ende jeder Runde bekommt man wieder fix 45 Münzen hinzu. Während der Marktphase kann das Geld zum Erwerb neuer Karten und/oder Tankwägen genutzt werden. Wenn eine Karte oder Tankwagen gekauft wurde kann keines von beiden danach weitergegeben werden. Im Spiel mit 2-3 Airline Managern muss gemeinsam überlegt und entschieden werden, wie das Geld am Besten verwendet wird, so dass alle Spieler ein effektives Flugnetz aufbauen können.

2. Flugphase inklusive Charterflüge
3. Passagierphase
4. Rundenende

Die Aktionen, die die Spieler in der Phase durchführen müssen werden in den entsprechenden Unterkategorien beschrieben.

anderen Spieler übergeben, sondern nur von diesem Spieler verwendet werden. Karten werden bezahlt in dem der aufgedruckte Kartenwert von dem derzeitigen Münzvorrat (angezeigt durch die Vermögensleiste am Rande des Hauptspielplans) abgezogen wird. Passagierkarten bilden hier eine Ausnahme: Alle Passagierkarten egal welcher Kartenwert aufgedruckt ist kosten 10 Münzen.

Falls die Kartenauswahl im Bereich MARKETPLACE nicht das Nötige bereithält, besteht die Möglichkeit, den Markt neu zu bestücken. Dazu werden 2 Münzen bezahlt, um alle 6 ausliegenden Karten unter die entsprechenden Kartenstapel zu schieben und anschließend 6 neue Karten von oben zu ziehen (4 Passagiere und 2 Flugzeuge). Diese Fähigkeit kann mehrfach in derselben Phase benutzt werden (Jedes Mal müssen 2 Münzen bezahlt werden).

Anmerkungen:

- ◆ Spieler dürfen Karten oder Tankwagen Marker nicht weitergeben, tauschen oder handeln.
- ◆ Optional kann man die Flughäfen die man selbst besitzt mit Flughafen Markern kennzeichnen, damit man einen besseren Überblick bekommt.

Die Marktphase zusammengefasst

- ◆ Gut geplant ist halb gewonnen!
- ◆ Sobald eine Karte gekauft wurde, kann sie weder zurück-, noch an andere Spieler weitergegeben werden.
- ◆ Man kann kaufen: Flughäfen und Landrechte, Tankwägen, Elektroflugzeuge, Alle Karten, die im Marktplatz (MARKETPLACE) verfügbar sind. Passagiere kosten immer 10 Münzen.
- ◆ Für 2 Münzen können alle im Bereich Marktplatz (MARKETPLACE) ausliegenden Karten durch neue Karten ersetzt werden.



2. FLUGPHASE

In der Flugphase werden die Flugrouten festgelegt, um die Passagiere - die als Spielfiguren auf der Weltkarte liegen - zu ihren Wunschzielen zu befördern.

ACHTUNG: Flugzeuge unterliegen einem Transportlimit. Wie viele Passagiere mit einem Flugzeug mitfliegen können, hängt von der Anzahl an Sternen ab. Ein Flugzeug mit 2 Sternen kann also 1 bis maximal 2 Passagiere befördern.

CHARTERFLÜGE

Mit einem Charterflug kann ein einzelner Passagier zwischen zwei Flughäfen auf demselben Kontinent, bewegt werden. Um einen Charterflug zu nutzen, müssen die Kosten bezahlt werden, die durch das Vorrücken des Flugzeugmarkers im Bereich CHARTER FLIGHTS auf dem Nebenspielplan um ein Feld entstehen. Die Fluggebühr richtet sich nach dem



Beispiel:

Spieler A besitzt den Flughafen in SYDNEY, wo 3 Passagiere mit den Zielen ASIA (pink), EUROPE (gelb) und NORTH AMERICA (blau) zum Abflug bereitstehen. Spieler A, der sich in der Marktphase bereits ein Landrecht in LONDON gesichert hat, entwirft in der Flugphase eine Route mit zwei gültigen Flügen: von SYDNEY nach TOKYO und von TOKYO nach LONDON.

Spieler B besitzt den Flughafen in NAIROBI, wo 1 Passagier (blau) auf einen Flug nach NORTH AMERICA wartet. Dieser Passagier wird dorthin mit einem Umstieg in LONDON geflogen, wo der blaue Passagier zusteigt, der von SYDNEY über TOKYO gereist ist.

Beide Spieler kommen überein, dass Spieler A zuerst fliegen soll. Mit dem ersten Flug kommen 3 Passagiere in TOKYO an. Somit hat 1 Passagier (pink) sein Ziel ASIA erreicht. Die pinke Spielfigur wird deshalb vom Hauptspielplan entfernt und in den Passagierbereich des Nebenspielplans gestellt. Die verbliebenen 2 Passagiere fliegen von TOKYO aus mit einem Anschlussflug nach LONDON weiter. Die gelbe Spielfigur ist somit ebenfalls am Zielort angekommen und kann vom Hauptspielplan entfernt werden.

Der erste Flug von Spieler B führt von NAIROBI nach LONDON, wo 1 Passagier - die andere blaue Spielfigur, die erst kürzlich mit dem Flugzeug von Spieler A in LONDON gelandet ist - zusteigt, bevor das Flugzeug weiter zu seinem eigentlichen Ziel nach NEW YORK fliegt. Beide Passagiere haben ihren Zielkontinent erreicht und können deshalb vom Hauptspielplan entfernt werden.

Die Flugphase endet sobald alle Spieler ihre Flüge (inklusive Charterflüge) abgeschlossen haben.

Anmerkungen:

- ◆ Jeder Spieler kann mehrere Flug Ketten besitzen, die in jeder Runde komplett neu arrangiert werden können.
- ◆ Sobald eine Karte in einem Flug verwendet wurde, kann sie nicht wiederverwendet werden, um einen anderen Flug zu formen (Flughäfen in der Mitte von Flug Ketten wie Tokyo und London im obigen Beispiel sind die einzige Ausnahme)
- ◆ Flugrouten, die aus mehreren Flügen bestehen, werden ausschließlich von links nach rechts abgehandelt.
- ◆ Die Spieler sollten gegenseitig die Gültigkeit ihrer Flüge überprüfen (siehe Seite 2-4).

Schwierigkeitsgrad, der zu Beginn des Spiel festgelegt wurde und der Anzahl der Charterflüge, die in dieser Runde schon verbraucht wurden. Zum Beispiel auf dem Schwierigkeitsgrad Leicht, kostet es eine Münze den ersten Charterflug einer Runde und drei Münzen den zweiten einer Runde zu mieten, und so weiter. Charterflüge können zu jedem Zeitpunkt während der Flugphase genutzt werden. Zum Beispiel kann ein Spieler einen Spielstein in einem Linienflug transportieren, um ihn anschließend mit einem Charterflug zu einem anderen Flughafen auf dem gleichen Kontinent zu bewegen, damit dann ein anderer Spieler in dessen Runde diesen Spielstein wieder mit einem Linienflug weiterfliegt.

FLUGVERKEHR

Sobald alle Spieler ihre Flugrouten organisiert haben, müssen die Spieler festlegen, in welcher Reihenfolge die Spieler ihre Flüge tätigen (das ist wichtig für die Übergabe von Passagieren). Die Flüge werden anschließend ausgeführt indem die Passagiere von den Start- zu den Zielflughäfen bewegt werden, wie das folgende Beispiel zeigt:

- ◆ Tankwägen werden nach Gebrauch nicht abgeworfen, sondern verbleiben im Besitz des jeweiligen Spielers und können in der nächsten Runde wiederverwendet werden.

Die Flugphase zusammengefasst

- ◆ Bewegt Spielsteine indem gültige Flüge gebildet werden.
- ◆ Das Transportlimit von Flugzeugen entspricht der Anzahl an Sternen.
- ◆ Charterflüge können dazu genutzt werden, um einzelne Spielsteine innerhalb eines Kontinents hin und her zu fliegen.



3. PASSAGIERPHASE

In der Passagierphase erscheinen neue Passagier Spielsteine auf dem Spielplan. Spieler **MÜSSEN** eine Abflughafen Karte und eine Passagieraufkommen Karte ziehen. Die Art der Passagieraufkommen Karte, die gezogen wird, hängt von der derzeitigen Stufe ab (angezeigt durch den Flugzeugmarker auf der Spielfortschrittsleiste auf dem Hauptspielplan):

- ◆ **STUFE 1 - (Runde 1-3) - NIEDRIGES** Passagieraufkommen
 - ◆ **STUFE 2 - (Runde 4-7) - HOHES** Passagieraufkommen
 - ◆ **STUFE 3 - (Runde 8-10) - NIEDRIGES** Passagieraufkommen
- Diese Übersicht befindet sich auch auf oben auf dem Nebenspielplan.

Nachdem die Abflughäfen und Passagieraufkommen Karten gezogen wurden, werden sie nebeneinander aufgedeckt. Platziert neue Spielsteine auf die entsprechenden Flughäfen wie es auf den beiden Karten angezeigt wird (wie zum Beispiel in der Aufbauphase des Kooperativen Modus auf Seite 11). Wenn dies geschehen ist, entfernt beide Karten aus dem Spiel.



Falls es nicht möglich ist, eine Spielfigur zu platzieren - weil es keine Spielfiguren in der geforderten Farbe mehr gibt - geschieht vorerst nichts weiter. In der Rundenende Phase wird dafür allerdings eine Strafe fällig werden.

Anmerkung: Neue Passagiere erscheinen öfters in Flughäfen mit einer hohen Anzahl an Sternen als umgekehrt.

4. RUNDENENDE

Zum Ende jeder Runde:

- ◆ 45 Geldmünzen werden zum Vermögen hinzugefügt. Das Gesamtvermögen kann niemals mehr als 100 Münzen betragen.
- ◆ Alle Landrechte müssen zurückgegeben werden.
- ◆ Der Flugzeugmarker im Bereich CHARTER FLIGHTS wird auf das erste Feld mit dem Flugzeugsymbol zurückgesetzt.
- ◆ Falls Runde 8 mit den Schwierigkeitsgraden MEDIUM oder HARD beendet wurden, wird eine zusätzliche Passagieraufkommen Karte (MEDIUM = Niedriges Passagieraufkommen, HARD = Hohes Passagieraufkommen) aufgedeckt.
- ◆ Der Flugzeugmarker auf der Fortschrittsleiste (GAME PROGRESS) wird um 1 Feld nach rechts gerückt.



STRAFEN

Abhängig von dem aktuellen Zustand des Spielplans, kann es sein, daß Strafen gezahlt werden müssen:

- ◆ Für jeden Flughafen mit 4 oder mehr wartenden Passagieren muss ein Betrag von 5 Münzen als Strafe bezahlt werden.
- ◆ Für jeweils 5 Spielfiguren mit der gleichen Farbe auf dem Hauptspielplan werden 10 Münzen fällig
- ◆ 5 Münzen, falls ein Spieler 4 oder mehr Karten als seine Mitspieler besitzt (Im Solospiel entfällt diese Regel).



SPIELEND

Das Spiel endet sofort, wenn alle Spielfiguren vom Spielbrett entfernt wurden. Falls nach Runde 10 ein oder mehrere Passagiere noch immer auf einen Flug warten, gilt das Spiel als verloren.

SPIELTIPPS

Falls euch das Gefühl beschleicht, dass ihr haushoch am Verlieren seid oder das Spiel im leichten Modus mit ziemlichen Abstand verloren habt, lest folgende Tipps, um das Spiel zu meistern:

- ◆ Bedenke, dass ihr im Verlauf des Spiels nicht alle Flughäfen aufkaufen könnt. Nutzt in jeder Runde Charterflüge, um Passagiere von Flughäfen, die euch nicht gehören, zu euren Flughäfen zu transportieren.
- ◆ Versucht eure Flugzeuge jede Runde im vollem Umfang zu nutzen. Wenn ihr keine Flüge erstellen könnt, die Spielsteine vom Hauptspielplan entfernen, plant voraus und verwendet eure überzähligen Flugzeuge um Sammelflüge zu erstellen, die Passagiere, die zum selben Kontinent wollen, in Gruppen zusammenbringen.
- ◆ Bevorzugt Flughäfen mit 3 Sternen, da dort die meisten Passagiere einchecken werden, oder Flughäfen mit 2 Sternen mit 2 oder 3 bereits abflugbereiten Passagieren.

- ◆ Versucht 3 - 4 gültige Flüge in Runde 5 und 5 - 6 gültige Flüge in Runde 10 zu schaffen.

Anmerkung: Diese allgemeinen Tips sollten euch helfen zu gewinnen, was nicht bedeutet, dass es auch andere Wege zum Sieg gibt. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr kann es sein, dass ihr entdeckt, dass einige der obigen Empfehlungen gebrochen werden müssen um zu gewinnen. Wir ermuntern euch die Punkte links als Vorschläge zu behandeln und selbst Strategien zu entwickeln, die für euch funktionieren!

SZENARIEN

In jedem Szenario wirst Du dich einer neuen Herausforderung gegenüber sehen, die auf echten Vorkommnissen, geopolitischen und wirtschaftlichen Ereignissen beruhen. Mit jedem Szenario kommen einzigartige Regeln hinzu, um den Wiederspielwert im Solo wie auch im kooperativen Modus zu erhalten. Die folgenden Szenarien sind nach dem Grad ihrer Schwierigkeit geordnet, vom einfachsten zum schwersten.

NEUE UFER

Hintergrund: Eine neue Flugverbindung zwischen zwei Städten einzuführen, besonders wenn noch keine andere Fluglinie diese Strecke im Angebot hat, kann eine Hochrisiko Strategie mit hohen Gewinnen sein. Eine neue Flugroute kann Passagieraufkommen generieren, das vorher noch nicht da war.

Aufbau:

3 x Hohes Passagieraufkommen (4 in einem 3 Spieler Spiel)

Sonderregel:

In jeder Passagierphase kann ein zusätzliches Passagieraufkommen - Abflughafen Kartenpaar gezogen und die entsprechenden Spielsteine aufgestellt werden, um eine Bonus Bezahlung zu bekommen (24 Münzen bei niedrigem Passagieraufkommen und 40 Münzen bei hohem Passagieraufkommen).

BILLIGFLUGGESELLSCHAFTEN

Hintergrund: In den letzten zwei Jahrzehnten kam es zu einem rasanten Anstieg von Billigfliegern, die es auch der Mittelklasse wie auch Geringverdienern ermöglichen häufig in den Urlaub zu fliegen. Viele Billigfluggesellschaften halten ihre Preise niedrig und bleiben trotzdem profitabel, indem sie ihre Flüge zu 100% auslasten (neben anderen Methoden der Kosteneinsparung).

Aufbau:

3 x Hohes Passagieraufkommen (4 in einem 3 Spieler Spiel)

Elektroflugzeuge stehen in diesem Spiel nicht zur Verfügung

Sonderregel:

1. Erhalte 5 Münzen als Bonus, wann immer du 6 oder mehr Passagiere in einer einzigen Flugphase vom Spielbrett nimmst.
2. Beahlt während der Flugphase 2 Münzen für jeden Flug, bei dem weniger Passagiere an Bord sind, als das Flugzeug Sterne verfügt. Wenn die Strafe nicht bezahlt werden kann, darf der Flug nicht stattfinden.

OLYMPISCHE SPIELE

Hintergrund: Im Jahr 2004 kamen die Olympischen Spiele dahin zurück, wo sie einst begannen, nach Griechenland. Aus der ganzen Welt reisten Menschen nach Athen an, um dem Spektakel beizuwohnen. Mit Athleten aus über 200 Ländern und einer Zuschauerschaft von 3,9 Millionen Menschen weltweit, waren diese Olympischen Spiele die bis dahin meist gesehene.

Aufbau:

Platziert zunächst 5 gelbe Spielfiguren auf eure gewählten Flughäfen auf fünf verschiedenen Kontinenten mit Ausnahme von Europa. Im Anschluss zieht ihr folgende Passagieraufkommen Karten wie gehabt. Gelbe Spielfiguren werden nicht beachtet.

1x Hohes Passagieraufkommen

1x Niedriges Passagieraufkommen (2 in einem 3 Spieler Spiel)

Entfernt die Elektroflugzeuge aus dem Spiel.

Sonderregel:

Zu Beginn der Rundenende Phase von Runde 5, platziert 5 Spielsteine in Athen (1 von jeder Farbe, außer gelb).

AUF DIE GUTEN ALTEN ZEITEN

Hintergrund: In den 60er Jahren des vergangenen Jahrhunderts waren Flugzeuge wesentlich ineffizienter als heutzutage. Damals hatten sogar Langstreckenflugzeuge - wie die Douglas DC-8 Serie 62 - nur eine Reichweite von 9.630 km. Flugzeuge von heute können hingegen eine Distanz von 15.000 km überbrücken, was in etwa einem Non-Stop-Flug von Singapore nach New York entspricht. Aber der Sprit war früher billiger...

Aufbau:

3 x Hohes Passagieraufkommen (4 in einem 3 Spieler Spiel)

Die Spieler starten das Spiel mit einem Tankwagen der Kapazitätsstufe 3 (anstatt mit einem mit Stufe 4)

Entfernt Elektroflugzeuge und Tankwägen der Kapazitätsstufe 4 aus dem Spiel).

Sonderregel:

Alle Tankwägen kosten 5 Münzen weniger.

EYJAFJALLAJÖKULL

Hintergrund: Durch den Vulkanausbruch auf Island im Jahr 2010 entstand eine riesige Aschewolke, die den Flugverkehr in Europa für insgesamt 8 Tage zum Erliegen brachte. Der finanzielle Schaden der betroffenen Luftfahrtunternehmen wurde auf etwa 150 Millionen Euro täglich beziffert.

Aufbau:

2 x Hohes Passagieraufkommen

1 x Niedriges Passagieraufkommen (2 in einem 3 Spieler Spiel)

Sonderregel:

Weder zum Spielbeginn, noch in den Runden 1 bis 4 ist es möglich Flughafenkarten und Landrechte zu erwerben oder Charterflüge in Europa durchzuführen.

DIE ZUKUNFT

Hintergrund: Während wir uns tiefer ins 21. Jahrhundert bewegen, haben die Zentralbanken den Leitzins dauerhaft gesenkt, um das Wirtschaftswachstum anzukurbeln. Lasst uns diese günstigen Kredite nutzen, um in Innovationen und Technologie zu investieren, die nachhaltig den CO2-Ausstoß reduzieren.

Aufbau:

3 x Hohes Passagieraufkommen (4 in einem 3 Spieler Spiel)

Sonderregel:

Am Rundenende gibt es 2 zusätzliche Strafzahlungen:

3. Negativzinsen: Vor dem Erhalt des Einkommens, müssen 2 Münzen für jeweils 10 Münzen im Besitz bezahlt werden.
4. CO2 Steuer: Nach Erhalt des Einkommens muss 1 Geld für jeden Tankwagen mit einer Kapazität von 3 oder 4 jedes Spielers bezahlt werden.



PHASEN IM WETTBEWERBSBASIERTEM SPIEL

- 1. EREIGNISPHASE** P. 7
Zieht die oberste Karte vom verdeckten Ereigniskartenstapel und folgt den Anweisungen.
- 2. AUKTIONSPHASE** P. 7
Jeder Spieler wählt eine Karte für die Auktion. Die Kartenwahl und das Bieten erfolgt in Spielerreihenfolge.
- 3. MARKTPHASE** P. 8
Möglichkeit Elektroflugzeuge, Landerechte und Tankwagen vom MARKETPLACE zu kaufen. Möglichkeit eigene Karten mit Mitspielern zu handeln.
- 4. FLUGPHASE** P. 9
Organisation und Durchführung von Flügen. Einkommen bekommen.
- 5. STEUER- UND SUBVENTIONSPHASE** P. 9
Erhält Subventionen oder zahlt Steuern gemäß eurer Position auf dem LEADERBOARD.
- 6. SABOTAGEPHASE** P. 10
Prüft die Ereigniskarte, um Herauszufinden, wer in dieser Runde der Saboteur ist. Dieser spielt entweder eine Sabotagekarte auf einen Mitspieler oder nimmt sich stattdessen 10 Geld.
- 7. RUNDENENDE** P. 10
Alle Landerechte werden zurückgegeben.
Der Startspielermarker wird im Uhrzeigersinn weitergegeben.
Alle Flughafenstandorte werden auf der Weltkarte auf Aktualität überprüft. Zum Ende von Runde 3 und 7 wird der Ereigniskartenstapel ausgetauscht.
Der Fortschrittsmarker wird um ein Feld vorgerückt. Boni für Spielerkarten werden ausgeschüttet.

ANZAHL DER PASSAGIER / FLUGZEUGKARTEN

Passagier für:	1 Stern	2 Sterne	3 Sterne
Nordamerika	2	2	2
Südamerika	1	3	1
Europa	2	3	1
Afrika	1	3	1
Asia	3	2	2
Oceanien	1	2	1

Flugzeuge	5	11	10
Elektroflugzeuge	2	2	

In liebevollem Gedenken an Edward

PHASEN IM KOOPERATIVEN SPIEL

- 1. MARKTPHASE** P. 13
Möglichkeit zum Kauf von Tankwagen, Landerechten, Flughafen- und Passagierkarten.
- 2. FLUGPHASE** P. 14
Organisation und Durchführung von Flügen, um die Spielfiguren auf dem Brett zu bewegen. Entfernung von Spielfiguren vom Spielbrett, sobald die Figur ihren Zielkontinent erreicht hat.
- 3. PASSAGIERPHASE** P. 15
Hinzufügen von neuen Passagieren auf dem Brett gemäß Fortschrittsstufe:
Stufe 1: Niedriges Passagieraufkommen.
Stufe 2: Hohes Passagieraufkommen.
Stufe 3: Niedriges Passagieraufkommen.
- 4. RUNDENENDE** P. 15
Erhalt von 45 Geldmünzen. Rückgabe von Landerechten.
Charterflüge werden zurückgesetzt. Zum Ende von Runde 8 im Spiel der Schwierigkeitsstufe Medium oder hart, wird ein zusätzliches Passagieraufkommen - Abflughafen Kartepaar aufgedeckt. Der Fortschrittsmarker wird um 1 Feld vorgerückt.
Strafzahlungen/Bußgelder:
Zahlt 5 Münzen für jeden Flughafen mit 4 oder mehr Passagieren.
Zahlt 10 Münzen für jedes Set von 5 Spielfiguren derselben Farbe auf dem Hauptspielbrett.
Zahlt 5 Münzen, wenn ein Spieler 4 oder mehr Karten besitzt als seine Mitspieler.

CREDITS

Spieldesign: Rafa Dawid.

Box cover artwork: James Churchill.

Grafikdesign und Illustration: David Palermo, Douglas Duarte, Elisabetta Bontempi, Akha Hulzebos, Katherine Wade.

Layout Regelbuch: Hanna Björkman.

Deutsche Übersetzung: Anae Schölzel.

Herzliches Dankeschön an die Spieletester: 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 und viele weitere...