



# RULEBOOK

WSTĘP 2

KONSTRUKCJA LOTÓW 2

TRYB RYWALIZACJI 5

TRYB KOOPERACJI 11

ODNOŚNIKI 17



Plansza główna



Plansza boczna



35 Kart lotnisk / praw do lądowania

Dwa dla każdego 3-gwiazdkowego lotniska i po jednym dla każdego innego lotniska z planszy głównej



4 Karty samolotów elektrycznych

Dwie 1-gwiazdkowa i dwie 2-gwiazdkowe



33 Karty pasażerów

Strona 17 zawiera dodatkowe informacje o podziale kart pasażerów na kontynenty



26 Kart samolotów

Pięć 1-gwiazdkowych, jedenaście 2-gwiazdkowych, dziesięć 3-gwiazdkowych



40 Znaczków lotnisk

5 zestawów po 8



30 Pionków pasażerów

6 zestawów po 5



3 Znaczniki samolotów



35 Żetonów cystern z paliwem

16 o pojemności 1, 7 o pojemności 2 i po 6 o pojemnościach 3 i 4



5 Kart pomocy

W Connecting Flights gracze wcielają się w menedżera linii lotniczych. Rozgrywka różni się, w zależności od wybranego trybu gry.

**Witamy na pokładzie! Czy to Twój pierwszy raz jako menedżer linii lotniczych? To nie jest łatwa praca! Nie martw się jednak, będę tutaj, aby udzielić Ci wskazówek i przykładów. Jeśli wolisz obejrzeć wideo wyjaśniające zasady, przejdź na stronę: [www.bazzitegames.com/connecting-flights-rules](http://www.bazzitegames.com/connecting-flights-rules)**



## TRYB RYWALIZACJI

W trybie rywalizacji (2-5 graczy) Twoim zadaniem jest zbudowanie najbardziej dochodowej linii lotniczej. Aby to zrobić, będziesz musiał handlować, sabotować, optymalizować sieć lotów i jak najlepiej wykorzystać swoją specjalną umiejętność. Ten tryb charakteryzuje się aukcjami i zaciekłą rywalizacją o zasoby. Zwycięzcą zostanie gracz, który na koniec gry zbuduje najlepszy "silniczek" (siatkę połączeń) i osiągnie najwyższy dochód.

## TRYB KOOPERACJI

Podczas gry w trybie kooperacji (1-3 graczy) Twoim zadaniem jest przetransportowanie wszystkich pasażerów do celu ich podróży przed zakończeniem gry. W każdej rundzie na planszy będą pojawiać się nowi pasażerowie – aby sprostać wymaganiom pasażerów, trzeba będzie mocno główkować i pracować jako zespół.

## KONSTRUKCJA LOTÓW

Niezależnie od tego, czy grasz w trybie rywalizacji czy kooperacji, musisz wiedzieć, jak konstruować loty. Każdy lot składa się z lotniska startowego, samolotu, pasażera i lotniska docelowego/ praw do lądowania, jak widać w poniższym przykładzie, w którym pasażer leci dwugwiazdkowym samolotem z Mexico City do Tokio.



Aby lot był prawidłowy:

1. Użyty samolot musi mieć co najmniej tyle gwiazdek co pasażer.
2. Pasażer musi lądować na lotnisku/prawach do lądowania, które mają co najmniej tyle gwiazdek, co pasażer.
3. Pasażer musi lądować na lotnisku/prawach do lądowania znajdujących się na kontynencie docelowym pasażera (ten kontynent znajduje się pod tekstem "Passenger for:").

4. Żeton cysterny z paliwem o wystarczającej pojemności musi być umieszczony na karcie samolotu (nie dotyczy to samolotów elektrycznych) - patrz sekcja Wymagania dotyczące paliwa.
5. Lot nie może rozpoczynać się z karty praw do lądowania.
6. Lot nie może rozpoczynać się i kończyć w tym samym mieście.

Warunki 1 i 2 można zweryfikować wizualnie, patrząc na karty: jeśli ludzie na karcie pasażera idą z drzwi samolotu do jednego z terminali lotniska, spełnione są dwa pierwsze warunki. Warunek 3 można sprawdzić patrząc na kolory toru lotu pod tytułami kart: jeśli gradient kolorów płynnie przechodzi między kartami, spełniony jest trzeci warunek i karty są ułożone w odpowiedniej kolejności.



- ◆ Gwiazdki na lotnisku wylotowym nie są objęte wymaganiami pasażera. Pasażer trzygwiazdkowy z radością opuszcza jednogwiazdkowe lotnisko!
- ◆ Pomiędzy kartami samolotu i lotniska może znajdować się tylko jedna karta pasażera.

## WYMAGANIA DOTYCZĄCE PALIWA

Istnieją dwa sposoby określenia zapotrzebowania na paliwo danego lotu (oba dają takie same wyniki, więc rozgrywka pozostaje taka sama niezależnie od wybranej metody):

1. Metoda dla początkujących - łatwa do zrozumienia
2. Metoda dla zaawansowanych - szybsza i pozwalająca ocenić zapotrzebowanie na paliwo bez patrzenia na karty Pasażera

### METODA DLA POCZĄTKUJĄCYCH:

Znajdź kontynent lotniska wylotowego w tabeli referencyjnej karty pasażera. Biorąc jako przykład powyższy lot z Mexico City do Tokio, Ameryka Północna (kontynent startowy) znajduje się obok 3 kropli paliwa. Aby ten lot był prawidłowy, potrzebujesz cysterny z paliwem o pojemności 3 lub większej.

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

KARTY DLA TRYBU RYWALIZACJI



10 Kart graczy



6 Kart tajnej tożsamości



17 Kart wydarzeń

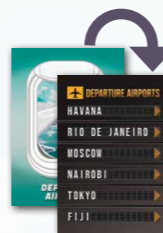


9 Kart sabotażu

KARTY DLA TRYBU KOOPERACJI



14 Kart pasażerów wylatujących  
6 niskiego i 8 wysokiego zapotrzebowania



13 Kart lotnisk wylotowych

## METODA DLA ZAAWANSOWANYCH: KOMPAS

Sześć kontynentów z planszy głównej można umieścić w tabelce składającej się z trzech kolumn i dwóch rzędów (po prawej stronie). Kompas (również po prawej; jest on też nadrukowany na planszy głównej), obrazuje koszt paliwa podczas lotu, w zależności od położenia geograficznego kontynentów, na których znajdują się lotniska przylotu i odlotu. Minimalne wymagania dotyczące paliwa podczas lotu są następujące:

- ♦ **1 paliwo:** lot, który rozpoczyna się i kończy na tym samym kontynencie. Przykład: Nowy Jork do Hawany.
- ♦ **2 paliwa:** lot z północy na południe lub z południa na północ. Przykład: Nowy Jork do Rio de Janeiro.
- ♦ **3 paliwa:** lot ze wschodu na zachód lub z zachodu na wschód. Przykład: Nowy Jork do Londynu.
- ♦ **4 paliwa:** lot w poprzek/na ukos (np. w kierunku południowo-zachodnim). Przykład: Nowy Jork do Sydney.

Loty nad Oceanem Spokojnym są dozwolone; obowiązują je te same zasady. Na przykład lot z Ameryki Północnej do Azji wymaga cysterny z paliwem o pojemności 3 lub 4.

Poniżej: Tabela kontynentów, której można używać w połączeniu z kompasem do obliczenia zapotrzebowania na paliwo dowolnego lotu.

Ameryka Płn.	Europa	Azja
Ameryka Płd.	Afryka	Oceania



Cysterny z paliwem mogą być używane wielokrotnie; po locie gracze zostają one z graczem, dopóki nie zostaną sprzedane/oddane.

Żetony cystern z paliwem nie mogą być układane jeden na drugim, aby zwiększyć ich pojemność.



## PRZYKŁADY PRAWIDŁOWYCH I NIEPRAWIDŁOWYCH LOTÓW

Aby przewieźć więcej niż jednego Pasażera, gracze mogą albo zbudować kilka oddzielnych lotów (każdy składający się z 4 kart), lub loty mogą być łączone ze sobą, tak aby lotniskiem startowym jednego lotu było lotnisko docelowe następnego lotu. Budując taki łańcuch zmniejszamy całkowitą liczbę wymaganych kart lotnisk, ponieważ kolejny pasażer może podróżować, po dodaniu tylko 3 kart po prawej lub lewej stronie oryginalnego lotu. Nie ma limitu liczby łańcuchów lotów - na przykład możesz mieć 3 łańcuchy, każdy składający się z 2 lotów.

Nie ma ograniczeń co do liczby lotów, które gracze mogą połączyć w jednym długim łańcuchu, ale wszystkie indywidualne loty muszą być prawidłowe, aby generować dochód (w grze konkurencyjnej) lub przenosić pasażerów (w grze kooperacyjnej). Należy zachować kolejność kart w każdym locie/łańcuchu (Lotnisko → Samolot → Pasażer → Lotnisko → i tak dalej).

Prawa do lądowania są podobne do lotnisk, z wyjątkiem faktu, że mogą być używane tylko jako docelowe lotnisko (nie można rozpocząć lotu z karty praw do lądowania). Prawa do lądowania można „pożyczyć” za opłatą podczas fazy rynku, ale muszą zostać zwrócone do puli dostępnych lotnisk/praw do lądowania na koniec każdej rundy.

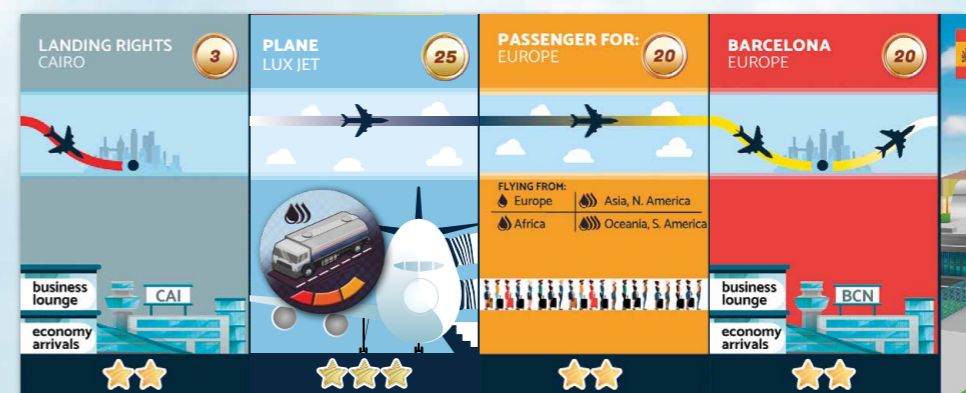


✗ **Nieprawidłowy lot:** niewystarczająca ilość paliwa (wymagana cysterna o pojemności 3 lub więcej). Liczba gwiazdek lotniska docelowego nie spełnia wymagań pasażera.

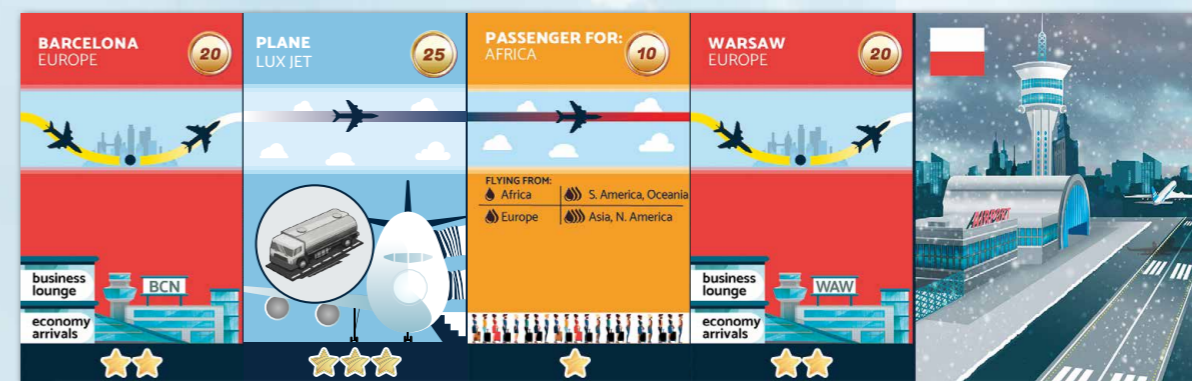


✓ **Dwa prawidłowe loty:** gdzie drugi lot kończy się na karcie praw do lądowania.

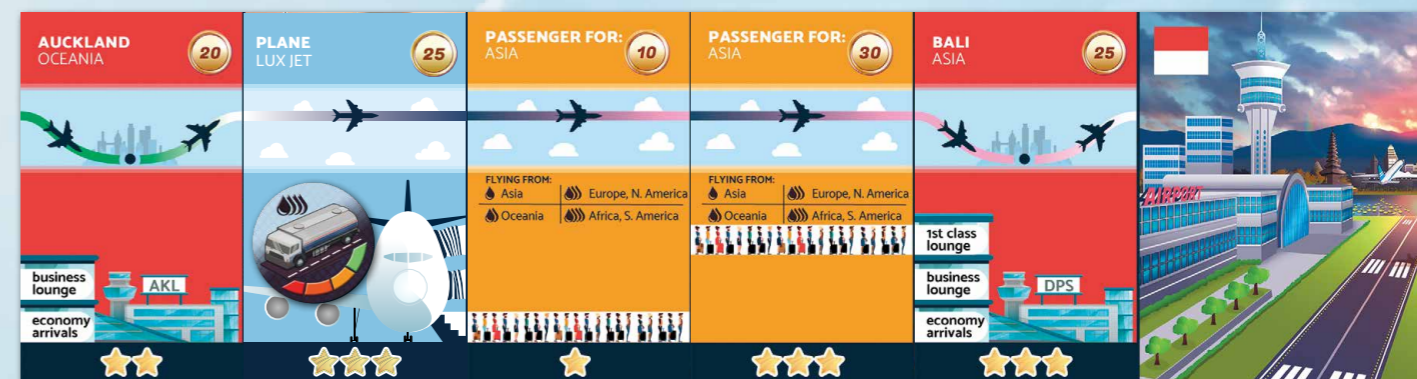
## PRZYKŁADY PRAWIDŁOWYCH I NIEPRAWIDŁOWYCH LOTÓW



✗ **Nieprawidłowy lot:** samolot startuje z karty praw do lądowania.



✗ **Nieprawidłowy lot:** brak cysterny z paliwem, kontynent lotniska docelowego nie spełnia wymagań pasażera.



✗ **Nieprawidłowy lot:** samolot przewozi dwóch pasażerów (maksymalnie jeden dozwolony).

# TRYB RYWALIZACJI

## CEL GRY

W tym trybie 2-5 graczy rywalizuje o stworzenie najbardziej dochodowej linii lotniczej. Linie lotnicze zarabiają monety tworząc loty, które transportują pasażerów między lotniskami. Dochód zależy od tego ile gwiazdek ma transportowany pasażer (wartości można znaleźć na górze planszy bocznej trybu rywalizacji). Ten, kto wygeneruje najwyższy dochód w fazie lotu w dziesiątej rundzie zostaje zwycięzcą!

## PRZYGOTOWANIE GRY

- Położ planszę główną na środku stołu.
- Położ planszę boczną (z napisem "Competitive" w prawym górnym rogu) obok planszy głównej.
- Odłóż karty lotnisk i pasażerów związane z następującymi kontynentami z powrotem do pudełka:

**5 graczy:** gra na wszystkie kontynenty - nic nie odkładaj

**4 graczy:** odłóż Oceanie

**3 graczy:** odłóż Azję i Oceanie

**2 graczy:** odłóż Azję i Północną Amerykę

- Jeśli gracze w 2 lub 5 osób należy odłożyć karty graczy na których ilość graczy przy stole równa jest cyfrze w ikonie:

- Każdy gracz powinien otrzymać:

**A** Jedną losowo wybraną kartę tajnej tożsamości (nie pokazuj jej innym).

Kiedy wykonasz zadanie opisane na tej karcie, możesz odebrać nagrodę (przed przejściem do następnej fazy). Możesz też poczekać i spróbować odebrać nagrodę później. Nagroda może być odebrana tylko raz. Kiedy zdecydujesz się spieniężyć nagrodę, ujawnij swoją tajną tożsamość innym graczom.

**B** Dwie losowe karty graczy. Wybierz jedną do gry, odrzuć drugą.

**C** Jedną darmową cysternę paliwa o pojemności 1.

**D** W kolejności według rangi/"rank" (wskazanej na kartach graczy), zaczynając od najniższej, gracze wybierają kontynent, na którym chcą rozpocząć i zakończyć swój pierwszy lot (dwóch graczy nie może wybrać tego samego kontynentu). Następnie wszyscy gracze kupują swoje początkowe loty jednocześnie.

- Początkowy lot musi się zaczynać i kończyć na wybranym kontynencie.
- Wszyscy gracze muszą zakupić 4 karty – 2 lotniska, 1 konwencjonalny (niebieski) samolot i 1 pasażera.
- Wybrane karty muszą stworzyć prawidłowy lot.
- Całkowity koszt wszystkich 4 kart - z ikon monety: nie może przekroczyć budżetu gracza wskazanego na wybranej karcie gracza

Dochód (warunek wygranej) to ilość pieniędzy, które zarabiasz w każdej rundzie, a nie ilość posiadanych monet. Celem gry nie jest bycie najbogatszą linią lotniczą, ale tą która jest w stanie najwięcej zarobić w ostatniej rundzie.



**E** Każdy gracz otrzymuje dwa pionki/meeple w wybranym przez siebie kolorze: jeden do zaznaczenia dochodu na planszy bocznej - umieść go na polu o w "Airline income" i drugi do zaznaczenia aktualnej ilości pieniędzy wokół planszy głównej - umieść go na liczbie monet pozostałych po opłaceniu początkowego lotu (koszt poszczególnych kart jest oznaczony ikoną monety). Będziesz mógł wykorzystać te monety do zakupu kart/zetonów w fazach aukcji i rynku

**F** Każdy gracz otrzymuje zestaw 8 znaczników lotnisk w kolorze odpowiadającym kolorowi jego pionków. Umieść dwa znaczniki na planszy, oznaczając zakupione lotniska.

- Dobrze potasuj talie pasażerów i samolotów i połącz je twarzą w dół obok planszy.
- Położ karty elektrycznych samolotów na wyznaczonym miejscu w prawym górnym rogu planszy głównej (twarzą do góry).
- Umieść zetonny cystern z paliwem na wyznaczonym miejscu na planszy bocznej.
- Gracz z najniższą rangą/"rank" na swojej karcie gracza otrzymuje znacznik w kształcie samolotu, który oznacza aktywnego/pierwszego gracza w danej rundzie.
- Umieść kolejny znacznik samolotu na rundzie nr. 1 na torze postępu gry ("Game progress track") na planszy głównej.
- Potasuj i połącz wszystkie karty wydarzeń etapu nr. 1 twarzą w dół na planszy bocznej ("Sabotage").

Jesteście teraz gotowi do rozpoczęcia gry w fazie wydarzeń pierwszej rundy!

### Pierwszy lot: wskazówki

- Dochód generowany przez Twoich Pasażerów zależy od ich liczby gwiazdek na karcie pasażera, jak wskazano na planszy bocznej. Pasażerowie z wyższą liczbą gwiazdek generują wyższe dochody, ale ich wymagania są trudniejsze do spełnienia
- Kupno tanich kart w fazie przygotowania (pierwszy lot), pozwoli Ci wydać więcej pieniędzy na karty w aukcjach



### Przygotowanie dla zaawansowanych

- Usuń karty lotnisk i pasażerów dotyczące kontynentów, które nie są w grze
- Rozdaj po jednej karcie tajnej tożsamości i po dwie karty gracza - wybierz jedną kartę gracza do gry odrzucając drugą
- Wszyscy dostają jeden darmowy zeton cysterny z paliwem (pojemność 1)
- Wybierzcie swój kontynent początkowy w kolejności rangi (na kartach gracza)
- Kupcie swój pierwszy lot (wszyscy jednocześnie)
- Wypełnij plansze główną i boczną odpowiednimi kartami, pionkami i zetonami



### Przykład:

Ten gracz wybrał kartę gracza: "Aircraft engineer", co daje mu początkowy budżet w wysokości 110 monet. Jako kontynent startowy została wybrana Ameryka Północna. Po zakupie czterech 3-gwiazdkowych kart, które tworzą prawidłowy lot, pozostały budżet to 5 monet (cysterna jest darmowa). Pionek/meeple tego gracza należy umieścić na polu 5 monet na torze wokół planszy głównej.

### Uwagi:

- Organicznie wybranie lotnisk do jednego kontynentu obowiązuje jedynie w fazie przygotowania do gry. Po rozpoczęciu rozgrywki możesz kupować lotniska i pasażerów podróżujących na dowolny dostępny kontynent.
- Kupując dodatkowe karty, pamiętaj, że masz możliwość zmiany swojego początkowego lotu. Wymiana/przekładanie kart i zetonów jest dozwolone.

- Karty Lotniska z 1 i 2 gwiazdkami są unikalne (jedna karta na lotnisko, które widzisz na planszy). Jednak na każde 3-gwiazdkowe lotnisko na planszy przypadają dwie karty lotnisk.
- Twoje początkowe loty i zetonny cystern pozostają z Tobą do końca gry (chyba że wymienisz je lub stracisz w wyniku wydarzenia lub sabotażu).
- Położenie wszystkich 10 kart wydarzeń z etapów 1-3 na początku może popsuć rozgrywkę - karty z etapów 2 i 3 muszą być położone odpowiednio na końcu rund 3 i 7.

# KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI

Gra składa się z 10 rund. Każda runda składa się z następujących 7 faz (również wskazanych na planszy bocznej):

1. Wydarzenie
2. Aukcja
3. Rynek

## 1. WYDARZENIE

W fazie wydarzenia, karta z wierzchu talii wydarzeń na bocznej planszy jest odwracana i umieszczana odkrytą stroną na polu aktywnego wydarzenia. Wszyscy gracze muszą postępować zgodnie z instrukcjami wskazanymi na karcie wydarzenia. W niektórych przypadkach, gracze nie są zobowiązani do natychmiastowego wykonania akcji - faza, w której wymagana jest akcja, jest wskazana w lewym dolnym rogu karty.

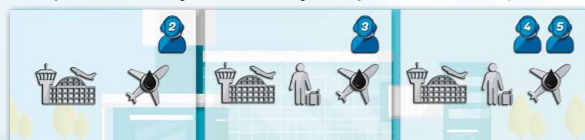
Niektóre wydarzenia będą wymagały od graczy zapłaty. Jeśli kwota do zapłaty przekracza bieżące środki gracza, jego pionek oznaczający ilość pieniędzy jest cofnięty do o bez żadnych dalszych konsekwencji. Niektóre wydarzenia wymagają określenia gracza o najniższym dochodzie. Wszelkie remisy rozstrzygane są na korzyść pierwszego gracza lub gracza znajdującego się najbliżej pierwszego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Karty wydarzeń określają również który gracz będzie miał możliwość sabotażu (lub wzięcia 10 monet) podczas fazy sabotażu. Jest to wskazane w prawym dolnym rogu karty. Warunek (tj. gracz z najmniejszą liczbą monet/najniższymi dochodami) jest sprawdzany na początku fazy sabotażu, nie w fazie wydarzeń.

## 2. AUKCJA

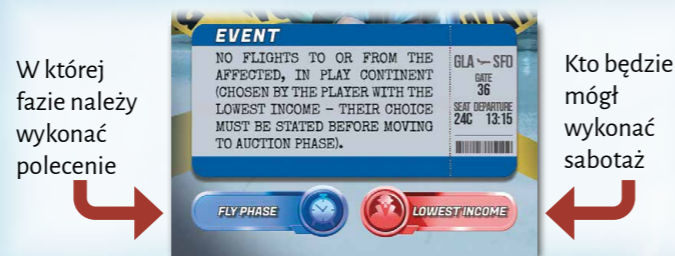
Faza licytacji rozpoczyna się od wzięcia jednej karty samolotu i jednej karty pasażera z wierzchu danych talii i umieszczenia ich twarzą do góry na dwóch pierwszych polach obszaru licytacji planszy bocznej. Następnie:

1. Pierwszy gracz wybiera lotnisko, które zostanie wystawione na aukcję, z puli dostępnych kart lotnisk, kładąc je po prawej od pasażera.
2. Następny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) wybiera kolejną kartę, która zostanie wystawiona na aukcję. Wybrana karta musi być zgodna z symbolem na danym polu na planszy bocznej (na przykład pierwsza karta w drugim rzędzie, wybierana przez drugiego gracza nie może być pasażerem). Kiedy wybrany jest samolot lub pasażer, na aukcję trafia karta z wierzchu talii samolotów/pasażerów (nie ma wolnego wyboru jak w przypadku kart lotnisk). Ten krok jest powtarzany, aż ikona zawierająca aktualną liczbę graczy (na polach kart aukcji planszy bocznej) zostanie zakryta kartą. Na przykład, w grze dla 2 graczy muszą zostać wylicytowane łącznie 4 karty. Pamiętaj, że każdą dodatkową kartę wybiera inny gracz.



4. Loty
5. Dotacje i podatki
6. Sabotaż
7. Koniec rundy

Powyższe fazy zostały opisane w kolejnych rozdziałach.



W której fazie należy wykonać polecenie

Kto będzie mógł wykonać sabotaż

**Ważne!** Pod koniec rund 3 i 7 talia wydarzeń musi zostać zastąpiona potasowaną talią (umieszczoną twarzą w dół) składającą się odpowiednio z kart wydarzeń etapu 2 i etapu 3.

### Faza wydarzenia w pigułce

- ♦ Odwróć wierzchnią kartę z talii wydarzeń i wykonaj instrukcje.
- ♦ Pamiętaj, aby zamienić talię wydarzeń na wydarzenia etapu 2 pod koniec rundy 3 i etapu 3 pod koniec rundy 7.
- ♦ Karta wydarzenia określa gracza który będzie mógł wykonać sabotaż w dalszej części rundy (prawa dolna ikona).



Karty są następnie licytowane w kolejności, w jakiej zostały umieszczone na planszy bocznej. Licytacja rozpoczyna się od pierwszego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze mogą:

- ♦ Licytować kwotę wyższą niż ostatnia oferta. Jeśli karta nie została jeszcze licytowana, możesz licytować dowolną kwotę równą lub wyższą od wartości nominalnej karty.
- ♦ Zrezygnować, co oznacza, że gracz nie może już brać udziału w licytacji o daną kartę.
- ♦ Każdy gracz może złożyć maksymalnie dwie oferty (chyba że jego specjalna umiejętność z karty gracza pozwala na trzecią).



Licytacja trwa zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż wszyscy gracze z wyjątkiem jednego zrezygnują wykorzystując maksymalną ilość ofert. Osoba, która zaoferowała najwyższą cenę, musi kupić kartę, płacąc wylicytowaną kwotę. Ta sama procedura jest powtarzana dla wszystkich kart. Wszystkie karty, które nie zostały kupione, wracają na spód swoich talii. Wszystkie oferty są wiążące i nie można ich wycofać. Gracze nie mogą licytować, jeśli nie mają wystarczających środków na zakup karty.

**Wskazówka:** w pierwszych rundach zalecamy w pierwszej kolejności kupno samolotu i pasażera przed zakupem lotnisk. Gdy posiadasz pasażera i samolot o wystarczającej liczbie gwiazdek oraz cysternę o wystarczającej pojemności, będziesz mógł stworzyć drugi lot bez posiadania lotniska, pożyczając prawa do lądowania w fazie rynku. Jednak nie zwlekaj z zakupem lotniska dla swojego pasażera zbyt długo, jako że karty lotnisk, które potrzebujesz, mogą zostać wykupione przez innego gracza.

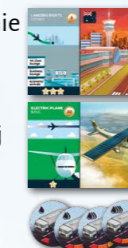


## 3. RYNEK

W tej fazie każdy gracz (zaczynając od gracza ze znacznikiem pierwszego gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara) ma możliwość:

- ♦ Kupna praw do lądowania, za cenę na szarej stronie karty lotniska (maksymalnie jedna karta praw do lądowania na gracza)
- ♦ Kupna samolotów elektrycznych z planszy głównej (które nie wymagają cystern z paliwem do lotu)
- ♦ Kupna cystern z paliwem (cena jest podana na planszy bocznej - zależy od pojemności cysterny)
- ♦ Handlu lotniskami/samolotami/pasażerami/cysternami/monetami z dowolnym innym graczem (wymiany mogą odbywać się nawet wtedy, gdy tura obu graczy w fazie rynku minęła). Handel poza fazą rynku jest zabroniony.

Prawa do lądowania można kupić tylko wtedy, gdy kupujący potrzebuje ich w następnej fazie lotu (tj. zostaną użyte jako lotnisko docelowe pasażera, który w przeciwnym razie nie byłby w stanie dotrzeć do celu swojej podróży). Po ich kupnie nie można nimi handlować. Gracze nie mogą kupić więcej niż jednej karty praw do lądowania. Prawa do lądowania zakupione w tej fazie muszą zostać zwrócone do puli dostępnych lotnisk/praw do lądowania podczas fazy "Koniec rundy".



Jeśli zakupione jest lotnisko, kupujący powinien umieścić jeden ze swoich znaczników lotnisk na odpowiednim lotnisku na planszy głównej. Wyczerpanie się znaczników lotnisk (możesz zamiast tego użyć pionków, aby zaznaczyć lotniska na planszy).

**Uwaga:** Talie pasażerów i samolotów nie powinny być tasowane.

### Faza aukcji w pigułce

- ♦ Karty są wybierane i licytowane zaczynając od pierwszego gracza (z pionkiem samolotu) i idąc zgodnie ze wskazówkami zegara.
- ♦ Wybierając kartę która trafi na aukcję, pamiętajcie, że karta i ikona na miejscu karty muszą się zgadzać.
- ♦ Możesz złożyć maksymalnie dwie oferty (chyba że grasz jako "Broker").
- ♦ Nie można wystawiać na aukcję samolotów elektrycznych ani praw do lądowania.



### Uwagi:

- ♦ Ta runda może być rozgrywana jednocześnie, o ile wszystkie transakcje są oznajmione innym graczom. Ma to na celu zapewnienie, że w razie gdy dwóch graczy chce kupić tę samą kartę, pierwszeństwo ma gracz bliższy pierwszego gracza.
- ♦ Ponieważ posiadanie praw do lądowania jest tymczasowe, gracze nie powinni umieszczać znaczników na miastach, dla których kupili prawa do lądowania.
- ♦ Gracze mogą również wypożyczyć swoje lotniska jako prawa do lądowania innemu graczowi za ustaloną cenę. Karta musi zostać zwrócona właścicielowi podczas fazy "Koniec rundy".
- ♦ Karty i żetony cystern nie mogą zostać odsprzedane do z powrotem banku (chyba że posiadasz specjalną umiejętność: Handlarz/"Trader").

### Faza rynku w pigułce

- ♦ Możesz kupić: prawa do lądowania, samoloty elektryczne i cysterny.
- ♦ Możesz wymieniać karty, cysterny z paliwem i pieniądze z innymi graczami.
- ♦ Ta faza może być rozgrywana równocześnie. Jeśli dwóch graczy chce kupić tę samą kartę/żeton, gracz najbliżej pierwszego gracza ma pierwszeństwo.



## 4. LOTY

W fazie lotów, gracze układają swoje karty tak, aby stworzyć jak najbardziej dochodowe, prawidłowe loty. Gracze mogą wykonywać tę fazę jednocześnie. Nie musisz powtarzać tych lotów, które wykonałeś w ostatniej rundzie. Karty i żetony mogą

być przemieniane/wymieniane do woli. Po zbudowaniu prawidłowych lotów, podlicz dochód który z nich otrzymasz - zależy on od liczby gwiazdek na kartach pasażerów. Dochód który otrzymasz jest wskazany w sekcji "Leaderboard" planszy bocznej (patrz przykład poniżej).



### Przykład:

Ten gracz wykonał z ważne loty przewożąc 2-gwiazdkowego i 3-gwiazdkowego Pasażera, generując 15 + 20 = 35 monet dochodu. Pasażer z prawej strony nie może polecieć, ponieważ jego lot jest niekompletny (brak docelowego lotniska i żetonu cysterny z paliwem). Nie kumuluj dochodów z poprzednich rund - liczą się tylko dochody uzyskane w bieżącej rundzie.

Gdy obliczysz swój dochód, oznajmij innym graczom, ilu pasażerów przewożysz i ile zarabiasz. Gracz po Twojej prawej stronie powinien sprawdzić ważność Twoich lotów i upewnić się, że Twoje obliczenia są prawidłowe. Następnie zaznacz swój dochód w sekcji "Leaderboard" na planszy bocznej. Dochód musi obejmować wszelkie premie z kart wydarzeń.

Dochód jest dodawany do aktualnej liczby monet, zaznaczonej na planszy głównej. Biorąc jako przykład [powyższe loty, jeśli gracz rozpoczyna fazę lotów z 5 monetami (na torze pieniędzy wokół planszy głównej) i zarabia 35 monet ze swoich lotów, pionka na planszy głównej należy przesunąć w górę o 35 do 40. Gracze, którzy kupili prawa do lądowania i nie wykorzystali ich, muszą zapłacić karę równą kosztowi karty praw do lądowania.



**Uwaga:** gracze nie mogą posiadać więcej niż 100 monet.

## 5. DOTACJE I PODATKI

W tej fazie gracze zyskują monety poprzez dotacje lub płacą podatki. Ilość monet do zdobycia lub utraty jest wskazana na planszy bocznej w sekcji "Leaderboard".



### Przykład:

W tym przykładzie, czerwony gracz otrzyma dotację w wysokości 5 monet (5 monet dodanych do aktualnej liczby monet na planszy głównej), podczas gdy niebieski gracz musi zapłacić 10 monet podatku dochodowego.

## 6. SABOTAŻ

Najpierw sprawdź prawy dolny róg aktualnej karty wydarzenia:



- Jeśli jest tam napisane "No sabotage", pomiń tę fazę.
- W przeciwnym razie sprawdź, który gracz spełnia kryteria określone na karcie wydarzenia. Na przykład, jeśli na karcie wydarzenia jest napisane "Lowest income", gracz, który odnotował najniższy dochód w ostatniej fazie lotów, jest sabotującym graczem.
- W wypadku remisu w kryterium "Lowest income", gracz z najmniejszą ilością monet będzie sabotującym graczem.
- W wypadku remisu w kryterium "Fewest coins", gracz z najmniejszym dochodem będzie sabotującym graczem.
- W wypadku remisu w obu kryteriach, wszyscy remisujący gracze są graczami sabotującymi. Będą oni mogli przeprowadzić akcję sabotażu zaczynając od pierwszego gracza (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

Sabotujący gracz decyduje, czy sabotować innego gracza, czy wziąć 10 monet (które są dodawane do jego aktualnej ilości monet na planszy głównej). Jeśli wybrano sabotaż,



sabotujący gracz dobiera kartę sabotażu z wierzchu talii. Może on albo sabotować innego gracza, albo odłożyć kartę na spód talii sabotażu (w tym momencie sabotujący gracz nie otrzymuje 10 monet). Jeśli dochodzi do sabotażu, gracz będący celem musi natychmiast wykonać instrukcje określone na karcie sabotażu (chyba że na karcie jest uwzględniona możliwość odroczenia akcji).

Po wykonaniu instrukcji z karty sabotażu przez sabotowanego gracza, karta wraca na spód talii sabotażu.

Niektóre karty sabotażu muszą być położone na jednej z kart lotnisk/samolotów. Karta sabotażu położona na karcie lotniska/samolotu, czyni ją bezużyteczną, dopóki karta sabotażu nie zostanie usunięta poprzez zapłacenie określonej kwoty (można ją zapłacić w dowolnym momencie). Po umieszczeniu na lotnisku/samolocie, karta sabotażu nie może zostać przeniesiona na inną kartę.

Jeśli karta sabotażu wymaga natychmiastowej zapłaty, oznacza to zapłatę danej kwoty do banku, chyba że zaznaczono inaczej. Jeśli kwota do zapłaty przekracza bieżące środki gracza, jego liczba monet jest ustawiona na 0 i nie są wymagane żadne dalsze działania.

Gracz sabotujący musi natychmiast zagrać kartę – nie można jej zatrzymać do wykorzystania w kolejnych fazach.

### Faza sabotażu w pigułce

- Warunek z karty wydarzenia (np. najniższy dochód) jest sprawdzany na początku tej fazy, aby zobaczyć, kto będzie mógł sabotować lub zyskać 10 monet.
- Gdy już zdecydujesz się na sabotaż i zabierzesz kartę, nie możesz zmienić zdania i wziąć 10 monet.



## 7. KONIEC RUNDY

W tej fazie:

- Zwróć wszystkie prawa do lądowania
- Przekaż znacznik pierwszego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara
- Upewnij się, że lotniska graczy są poprawnie oznaczone na planszy głównej
- Jeśli kończysz rundę 3 lub 7, zastąp obecną talię wydarzeń potasowaną, zakrytą talią wydarzeń następnego etapu



- Przejdź do następnej rundy na torze postępu gry (na planszy głównej)
- Wypłać premię dla posiadaczy kart gracza "Investment manager" i "Long haul pilot"



Po wykonaniu wszystkich powyższych kroków rozpoczyna się nowa runda, zaczynając od fazy wydarzeń.

## 8. KONIEC GRY

Gra kończy się wraz z końcem fazy lotów w rundzie 10.

Gracz, który w tej fazie osiągnie najwyższy dochód przed opodatkowaniem, wygrywa (tj. ten, kto znajduje się najdalej na prawo w Tabeli liderów/"Leaderboard"). W przypadku remisu, należy użyć następujących rozstrzygnięć remisu:

1. Dochód przed opodatkowaniem z wyłączeniem lotów kończących się na prawach do lądowania.

2. Liczba kontynentów odwiedzonych przez pasażerów graczy w ostatniej rundzie (im więcej tym lepiej, wliczając lotniska startowe).
3. Największa ilość monet.
4. Jeśli gracze nadal remisują, remisujący gracze muszą wziąć worek na śmieci i udać się na najbliższa łąkę. Kto pierwszy zapełni worek śmieciami i odpowiedzialnie zutylizuje odpady, zostanie ogłoszony dumnym zwycięzcą gry planszowej Connecting Flights.

# TRYB KOOPERACJI

## CEL GRY

Cel gry: W tym trybie 1-3 graczy muszą sprostać rosnącemu popytowi na loty i przetransportować wszystkie pionki pasażerów do celu ich podróży przed końcem gry (faza lotów w rundzie 10). Jeśli uda Wam się usunąć wszystkie pionki pasażerów z planszy, wszyscy wygrywają. Jeśli jednak jeden lub więcej pasażerów zostanie na lotnisku na planszy, wszyscy przegrywają!

## PRZYGOTOWANIE GRY

W tym trybie w grze gramy z wszystkimi lotniskami/kontynentami, niezależnie od liczby graczy. W tej sekcji omówiono domyślną konfigurację trybu kooperacji. Podczas grania w scenariusze (strona 16), niektóre etapy konfiguracji mogą się różnić.

- Położ planszę główną na środku stołu.
- Położ planszę boczną (z napisem "Cooperative" w prawym górnym rogu) obok planszy głównej.
- Potasuj talie lotnisk wylotowych, niskiego i wysokiego zapotrzebowania pasażerów wylatujących i połóż je twarzą do dół na planszy bocznej.
- Następnie dobierz 3 karty lotnisk wylotowych i 3 karty wysokiego zapotrzebowania na pasażerów wylatujących, aby ułożyć je w 3 pary (dobierz 4 pary w grze 3-osobowej), jak ta poniżej. Następnie umieść odpowiednie pionki na planszy głównej (w sumie 15 dla 1-2 graczy, 20 dla 3 graczy).

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

### Przykład:

Dla powyższej pary kart, umieszczamy zielony pionek w Hawanie, czerwony w Moskwie, niebieski w Nairobi, żółty w Tokio i fioletowy w Fiji.

Pionki reprezentują pasażerów chcących polecieć na kontynent, reprezentowany przez kolor pionka odpowiadający kolorowi kontynentu na planszy głównej. Aby usunąć ten pionek z planszy, musisz dostarczyć go na jego docelowy kontynent konstruując loty z kart.

- Położ pozostałe pionki/meeple w górnej części planszy bocznej.
- Odłóż wszystkich 3-gwiazdkowych pasażerów z powrotem do pudełka.
- Położ lotniska blisko planszy głównej.

- Każdy gracz otrzymuje cysterne o pojemności 4.
- Gracze wybierają swój początkowy lot, nie płacąc za wybrane karty.

- Gracze muszą wybrać 4 karty: 2 lotniska, samolot konwencjonalny (niebieski) i pasażera.
- Wybrane karty muszą tworzyć prawidłowy lot (patrz strony 2-4).
- Zaleca się wybór 3-gwiazdkowych lotnisk, 3-gwiazdkowych samolotów i 1-gwiazdkowych pasażerów. Spróbuj znaleźć lot który umożliwi Ci ściągnięcie co najmniej jednego pionka pasażera z planszy (więcej informacji o tym znajdziesz na stronie 14).

### Wskazówki dotyczące pierwszego lotu

- Weź 3-gwiazdkowy samolot, aby móc przewozić jak najwięcej pasażerów.
- Weź dwa 3-gwiazdkowe lotniska, ponieważ tam najczęściej będą pojawiać się pionki pasażerów.
- Weź pasażera z 1 gwiazdką, ponieważ jego wymagania będą łatwiejsze do spełnienia w dalszej części gry.
- Tworząc lot, możesz przesunąć dowolny pionek pasażera między dowolnymi dwoma miastami na planszy. Kolor pionka może się różnić od koloru kontynentu na który go wysyłasz.



- Położ drewniany samolot na monecie zawierającej ikonę samolotu w sekcji "Charter flights" planszy bocznej w rzędzie odpowiadającym Waszemu wybranemu poziomowi trudności.

Gra oferuje trzy poziomy trudności: łatwy, średni i trudny ("easy" - łatwy, "medium" - średni, "hard" - trudny). Raz wybrany poziom trudności nie może zostać zmieniony. Do pierwszej rozgrywki zalecany jest łatwy poziom trudności.

- Położ drewniany samolot na monecie w lewym górnym rogu planszy głównej, zaznaczając, że gracze zaczynają z stoma monetami.

W trybie kooperacji, pieniądze są wspólne - musicie razem decydować na co je wydać.

- Położ drewniany samolot na jedynce na "Game progress track" na planszy głównej.
- Położ karty elektrycznych samolotów na wyznaczonym miejscu w prawym górnym rogu planszy głównej (twarzą do góry).
- Umieść żetony cysterń z paliwem na wyznaczonym miejscu na planszy bocznej.
- Dobrze potasuj talie kart pasażerów i samolotów i umieść je koło planszy głównej.
- Pociągnij 4 karty pasażerów i 2 karty samolotów z góry talii i połóż je twarzą do góry na odpowiednich miejscach na planszy bocznej (poniżej napisu "Marketplace").



**Przykład:**  
Ten gracz wybrał początkowy lot, który może być użyty do przemieszczenia dwóch czerwonych pionków z Londynu do Johannesburga. Oznacza to, że te dwa pionki będą mogły być zdjęte z planszy w fazie lotów.

### Przygotowanie dla zaawansowanych

- Umieść na planszy 15 pionków (20 w grze 3-osobowej) z trzech (lub czterech) par kart wysokiego zapotrzebowania pasażerów - lotnisk wylotowych.
- Usuń 3-gwiazdkowych pasażerów z gry.
- Każdy gracz musi wybrać prawidłowy lot składający się z 4 kart i żetonu cysterne o pojemności 4 (za karty i żetony nie trzeba płacić). Wybór samolotów elektrycznych w fazie przygotowania do gry jest zabroniony.
- Potasuj talie kart samolotów i pasażerów i zapełnij obszar rynku/"Marketplace" na planszy bocznej.
- Umieść 3 drewniane samoloty na planszach - pierwszy na setnej monecie planszy głównej, drugi na jedynce w "Game progress track" planszy głównej, trzeci na ikonie samolotu pod wybranym poziomem trudności w sekcji "Charter flights" planszy bocznej.

### Wskazówki dotyczące wyboru poziomu trudności:

- Jesteś graczem solo poszukującym dodatkowego wyzwania? Możesz grać kontrolując dwóch graczy (których karty i żetony cysterń nie mogą zmieniać ręk).
- To Twoja/Wasza pierwsza "cięższa" gra kooperacyjna? Gracie z młodszymi dziećmi? W takim razie zalecamy rozpoczęcie pierwszej gry na łatwym poziomie trudności i z sześcioma 1-gwiazdkowymi pasażerami rozdzielonymi pomiędzy wszystkich graczy.



## WSTĘP

### JAK ZDEJMOWAĆ PIONKI Z PLANSZY?

Możesz przenieść dowolny pionek między dowolnymi dwoma lotniskami na planszy, tworząc prawidłowy lot między tymi dwoma miastami. Jednak pionek może być zdjęty z planszy tylko wtedy, gdy dotrze na swój kontynent docelowy (ten, którego kolor pasuje do koloru pionka).

### JAK BUDOWAĆ PRAWIDŁOWE LOTY?

Przykłady prawidłowych lotów są pokazane na stronach 2-4. Każdy gracz rozpoczyna grę jednym lotem. W każdej rundzie będziesz miał możliwość zakupu kolejnych kart i tworzenia dodatkowych lotów. Nowo zakupione loty rozszerzają Twoją siatkę połączeń, umożliwiając przemieszczanie większej liczbie pasażerów. W każdej rundzie możesz zmieniać ustawienie kart i żetonów cystern tak, aby zbudować inne loty niż w poprzedniej rundzie.

## KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI

Gra składa się z 10 rund, które są podzielone na 3 etapy (wskazane na torze postępu gry ("Game progress track") na planszy głównej). Każda runda składa się z następujących 4 faz:

1. Rynek (zakup lotnisk/praw do lądowania, kart pasażerów, samolotów i cystern z paliwem)

## 1. RYNEK

Rozpocznij tę fazę planując swoje loty, z myślą o ściągnięciu jak największej liczby pionków z planszy. Pomoże Ci to zdecydować, które z poniższych kart/żetonów powinieneś kupić w tej fazie:

- ♦ **PASAŻEROWIE** z planszy bocznej - zignoruj ich wartość nominalną, wszyscy kosztują po 10 monet. Po zakupie karty pasażera dobierz kolejną z wierzchu talii pasażerów i umieść ją odkrytą na pustym miejscu. Możesz kupić tę kartę w tej samej fazie.
- ♦ **SAMOLOTY** konwencjonalne (niebieskie) można kupić na planszy bocznej za wartość nominalną. Podobnie jak w przypadku kart pasażerów, uzupełnij miejsce karty Samolotu po zakupie za pomocą odkrytego Samolotu z wierzchu talii Samolotów.
- ♦ **LOTNISKA I SAMOLOTY ELEKTRYCZNE** - możesz kupić ich tyle, ile potrzebujesz za ich wartość nominalną. Samoloty elektryczne są droższe niż konwencjonalne, ale nie wymagają one cysterny z paliwem.
- ♦ **PRAWA DO LĄDOWANIA** (na odwrocie kart lotniska) - przeceniona wersja lotniska. Tą kartę należy oddać "do banku" na koniec rundy. Nie możesz rozpocząć lotu z karty praw do lądowania. Każdy gracz może kupić ich tyle, ile potrzebuje za ich wartość nominalną.
- ♦ **ŻETONY CYSTERN Z PALIWEM** - można je kupić z planszy bocznej, na której podana jest ich cena.

### KUPOWANIE KART

Kupując kartę, gracze muszą zdecydować, kto ją weźmie. Gdy karta zostanie zabrana przez jednego z graczy, nie może ona zostać przekazana i może być używana tylko przez gracza, który ją kupił. Za karty płaci się odejmując ich cenę nominalną od aktualnej liczby monet (wskazanej na liczniku monet wokół planszy głównej). Wyjątkiem są karty pasażerów; wszyscy pasażerowie kosztują 10 monet niezależnie od ich ceny nominalnej.

### ILE PIONKÓW MOGĘ PRZENOSIĆ MIĘDZY LOTNISKAMI?

To zależy od liczby gwiazdek na karcie samolotu użytej w danym locie. Każdy samolot może przewozić maksymalnie tyle pionków, ile ma gwiazdek. Na przykład, dwugwiazdkowy samolot może przewieźć jeden lub dwa pionki.

### JAK KUPOWAĆ KARTY?

Grę rozpoczyna się z 100 monetami, do tego będziecie otrzymywać kolejne 45 monet na koniec każdej rundy. Monety te można wykorzystać do zakupu kart/żetonów z rynku. Gdy karta/żeton zostanie kupiony przez jednego gracza, nie może już nigdy zostać przekazany innemu graczowi. Grając w dwóch/trzech, przy zakupie kart będziecie musieli upewnić się, że każdy z graczy będzie mógł stworzyć pożyteczne loty tak aby ściągnąć z planszy jak największą liczbę pasażerów.

2. Loty (w tym loty czarterowe)
3. Nowe pionki pasażerów
4. Koniec rundy

Powyższe fazy zostały opisane w kolejnych rozdziałach.

### CZYSZCZENIE RYNKU

Masz możliwość zapłacenia 2 monet, aby odłożyć wszystkie 6 kart z rynku ("Marketplace") na planszy bocznej z powrotem na spód odpowiednich talii i dobrać kolejne 6 kart (4 pasażerów i 2 samoloty), kładąc je twarzą do góry. Ta umiejętność może być użyta wielokrotnie w tej samej fazie (za każdym razem należy zapłacić 2 monety).

### Wskazówka:

- ♦ Opcjonalnie gracze mogą oznaczać lotniska, które posiadają, umieszczając na mapie znaczniki lotnisk, jeśli pomoże Wam to w wizualizacji kto posiada które lotniska i w planowaniu lotów.

### Faza rynku w pigułce

- ♦ Zaplanuj loty przed zakupami!
- ♦ Po zakupie karty przez gracza, dana karta nie może zostać odsprzedana ani przekazana innemu graczowi
- ♦ W tej fazie możesz kupić:
  - Lotniska i prawa do lądowania
  - Cysterny z paliwem
  - Samoloty elektryczne
  - Wszystkie karty dostępne na planszy bocznej. Pasażerowie zawsze kosztują 10 monet.
- ♦ Możesz wymienić wszystkie karty na rynku ("Marketplace") planszy bocznej, płacąc 2 monety



## 2. LOTY

W tej fazie gracze tworzą loty, aby przemieszczać pionki na planszy głównej. Wszystkie loty muszą być prawidłowe (patrz strony 2-4). Prawidłowy lot między dwoma lotniskami (na przykład Sydney i Tokio) pozwala graczowi na przemieszczenie pionków dowolnego koloru między tymi dwoma miastami (pionki znajdujące się w Sydney można przenieść do Tokio).

**WAŻNE:** Samoloty mają ograniczoną pojemność pionków równą liczbie gwiazdek (np. dwugwiazdkowy samolot może przetransportować jednego lub dwa pionki).

### LOTY CZARTEROWE

Lot czarterowy umożliwia przenoszenie jednego pionka między dowolnymi dwoma lotniskami **NA TYM SAMYM KONTYNENCIE**. Aby wyczarterować lot, przesunij znacznik samolotu o jedno miejsce w sekcji "Charter flights" na planszy



### Przykład:

Gracz A jest właścicielem lotniska w Sydney, gdzie znajdują się trzy pionki pasażerów: różowy, żółty i niebieski. Ci pasażerowie chcą dostać się odpowiednio do Azji, Europy i Ameryki Północnej. Gracz A zdecydował się kupić prawa do lądowania w Londynie, aby utworzyć dwa prawidłowe loty: z Sydney do Tokio i z Tokio do Londynu, jak widać w przykładzie powyżej.

Gracz B jest posiadaczem karty lotniska Nairobi, gdzie znajduje się niebieski pionek, który chce dostać się do Ameryki Północnej. Ten pasażer doleci tam z przesiadką w Londynie, tak aby odebrać niebieskiego pionka przylatującego z Sydney przez Tokio. Obaj gracze ustalili, że Gracz A powinien lecieć pierwszy. Pierwszy lot przemieszcza wszystkie trzy pionki do Tokio. Różowy pionek, reprezentujący pasażera podróżującego do Azji, dotarł do miejsca docelowego - jest on zdjęty z planszy głównej i umieszczony w sekcji "Passengers" na planszy bocznej. Niebieski i żółty pionki kontynuują drugi lot do Londynu. Żółty pionek jest zdjęty z planszy, gdyż dotarł on do swojego celu, podczas gdy niebieski pionek zostaje na razie w Londynie.

Pierwszy lot gracza B zabiera niebieskiego pionka z Nairobi do Londynu. Tam niebieski pionek przybywający z Nairobi i niebieski pionek z Sydney/Tokio podróżują razem do Nowego Jorku. Po przybyciu na miejsce oba pionki są zdjęte z planszy głównej.

Faza lotów kończy się, gdy wszyscy gracze wykonają wszystkie swoje loty i wykorzystają wszystkie potrzebne im czartery.

### Uwagi:

- ♦ Każdy gracz może mieć wiele łańcuchów lotów. Możecie zmieniać kolejność kart/żetonów w swoich lotach z rundy na rundę.
- ♦ Kiedy karta lub cysterna zostanie użyta w locie, nie może być przełożona i ponownie użyta do utworzenia innego lotu w tej samej rundzie (lotniska w środku łańcucha lotów są wyjątkami).
- ♦ Łańcuchy składające się z wielu lotów muszą być wykonywane od lewej do prawej.
- ♦ Wybierając kolejność lotów, można przeskakiwać między

bocznej i zapłać liczbę monet, na której wylądowałeś, po czym możesz przenieść pionka. Opłata uzależniona jest od wybranego poziomu trudności oraz liczby wykorzystanych już w danej rundzie lotów czarterowych. Loty mogą być czarterowane w dowolnym momencie fazy lotu, więc jeden gracz może wykonać lot, a następnie użyć lotu czarterowego aby przenieść pionka pasażera na inne lotnisko na tym samym kontynencie, aby inny gracz mógł przemieścić tego samego pionka w tej samej rundzie.

### LOTY

Gdy wszyscy gracze skończą układanie swoich lotów, musicie podjąć decyzję w jakiej kolejności gracze będą wykonywać swoje loty (jest to istotne przy przekazywaniu pasażerów). Loty są następnie rozstrzygane poprzez przenoszenie pionków między lotniskami na planszy, jak pokazano w poniższym przykładzie.

graczami. Na przykład pierwszy łańcuch lotów Gracza A, potem loty Gracza B, a następnie powrót do drugiego łańcucha Gracza A.

- ♦ Gracze powinni sprawdzać nawzajem swoje loty, aby upewnić się że są one prawidłowe (patrz strony 2-4).
- ♦ Nie oddawaj cystern z paliwem po ich użyciu - one się nie zużywają.

### Faza lotów w pigułce

- ♦ Samoloty mogą przewozić tyle pionków, ile mają gwiazdek
- ♦ Używaj lotów czarterowych do przenoszenia pionków w obrębie tego samego kontynentu





### 3. NOWE PIONKI PASAŻERÓW

W tej fazie na planszy pojawiają się nowe pionki pasażerów. Gracze muszą dobrać jedną kartę lotnisk wylotowych i jedną kartę zapotrzebowania na pasażerów wylatujących. W zależności od etapu (wskazanego na "Game progress track" na planszy głównej), należy wybrać następujące karty zapotrzebowania na pasażerów:

- ♦ ETAP 1 - (Rundy 1-3) - karta Low Passenger Demand
  - ♦ ETAP 2 - (Rundy 4-7) - karta High Passenger Demand
  - ♦ ETAP 3 - (Rundy 8-10) - karta Low Passenger Demand
- Powyższa informacja jest również wskazana w górnej części planszy bocznej.

Po wylosowaniu kart lotnisk wylotowych i zapotrzebowania na pasażerów wylatujących należy je położyć odkryte obok siebie. Umieść pionki na planszy głównej, wedle wskazania pary kart (przykład możesz znaleźć w pkt 4 na stronie 11). Następnie odłóż obie karty do pudełka.



Jeśli nie możesz umieścić pionka w wskazanym lotnisku (bo zabrakło Ci pionków danego koloru), nie rób nic. Będziesz musiał zapłacić karę w fazie zakończenia rundy.

**Uwaga:** Im więcej gwiazdek ma lotnisko, tym większe prawdopodobieństwo pojawienia się tam nowych pionków.

### 4. KONIEC RUNDY

W tej końcowej fazie rundy:

- ♦ Dodaj 45 monet do aktualnej liczby monet (na torze wokół planszy głównej). Całkowita liczba monet nie może w żadnym momencie przekroczyć 100.
- ♦ Wszystkie prawa do lądowania muszą zostać zwrócone.
- ♦ Zresetuj znacznik samolotu lotów czarterowych z powrotem na pierwszą monetę z lewej (z ikoną samolotu).
- ♦ Jeśli kończysz rundę 8 i grasz na średnim lub trudnym poziomie trudności, dobierz dodatkową parę kart lotnisko wylotowe/ zapotrzebowanie pasażerów (niskie dla średniego poziomu trudności, wysokie dla trudnego).



- ♦ Przejdź do następnej rundy na torze postępu gry (na planszy głównej)



#### ZAPŁAĆ KARY

W zależności od aktualnego stanu planszy, być może będziesz musiał zapłacić karę:

- ♦ Zapłać 5 monet za każde lotnisko na planszy głównej z czterema lub więcej pasażerami
- ♦ Zapłać 10 monet za każdy zestaw pięciu pionków tego samego koloru na planszy głównej.
- ♦ Zapłać 5 monet, jeśli jeden z graczy posiada 4 lub więcej kart niż jakikolwiek inny gracz (nie dotyczy gry solo).



### KONIEC GRY

Gra kończy się zwycięstwem, gdy usuniesz wszystkie pionki pasażerów z planszy głównej. Jeśli na planszy pozostał jeden lub więcej pionków pasażerów na koniec fazy lotów rundy 10, przegrywasz!

### WSKAZÓWKI

Jeśli masz wrażenie, że trybu kooperacji nie da się wygrać lub przegrałeś grę z kretesem na łatwym poziomie trudności, zapoznaj się z poniższymi wskazówkami które pomogą Ci zwyciężyć:

- ♦ Pamiętaj, że nie będziesz w stanie kupić wszystkich/większości lotnisk. W każdej rundzie korzystaj z lotów czarterowych, aby przenieść pionki pasażerów z lotnisk, których nie jesteś właścicielem, na te dla których wykupiłeś karty lotnisk.
- ♦ Staraj się w pełni wykorzystywać swoje samoloty w każdej rundzie. Jeśli nie możesz wykonać lotu, który ściągnie pionek pasażera z planszy, spróbuj stworzyć takie loty, aby pogrupować pionki pasażerów udających się na ten sam kontynent; to ułatwi Ci planowanie w następnej rundzie.
- ♦ Nadaj priorytet kupowaniu lotnisk 3-gwiazdkowych (ponieważ tam najczęściej pojawiają się nowe pionki pasażerów) lub 2-gwiazdkowych lotnisk z 2 lub więcej pionkami.

- ♦ Postaraj się zbudować minimum 3-4 loty przed końcem rundy numer 5 i 5-6 lotów przed końcem rundy numer 10.

**Uwaga:** powyższe wskazówki to uogólnienia, które powinny pomóc Ci wygrać, ale nie są to jedyne sposoby na odniesienie sukcesu. Na wyższych poziomach trudności niektóre z powyższych zaleceń mogą się nie sprawdzać. Zachęcamy do potraktowania powyższych punktów jako sugestii i opracowania takiej strategii, która działa dla Ciebie!

### SCENARIUSZE

W każdym scenariuszu staniesz przed innym wyzwaniem opartym na światowym wydarzeniu/sytuacji geopolitycznej lub ekonomicznej. Specjalne zasady związane z każdym scenariuszem dodają grywalności trybowi solo/kooperacji. Poniższe scenariusze są uporządkowane od najłatwiejszego do najtrudniejszego.

#### TWORZENIE POPYTU

*Kontekst: Tworzenie nowego połączenia między dwoma miastami, szczególnie jeśli żadna inna linia lotnicza nie lata na tej trasie, może być ryzykowną lecz intratną strategią. Nowa trasa może stworzyć popyt na loty, którego wcześniej tam nie było.*

##### Przygotowanie:

3 x Wysokie zapotrzebowanie na pasażerów (4 w grze 3-osobowej)

##### Zasady specjalne:

W każdej fazie nowych pionków pasażerów, możesz wylosować dodatkową parę kart lotnisko wylotowe/ zapotrzebowanie na pasażerów i umieścić pionki na planszy, aby otrzymać premię (24 monety za niskie zapotrzebowanie i 40 monet za wysokie).

#### TANIE LINIE LOTNICZE

*Kontekst: W ciągu ostatnich dwóch dekad nastąpił gwałtowny wzrost liczby tanich linii lotniczych, umożliwiając klasie niższej i średniej częstsze podróże za granicę. Tanie linie lotnicze utrzymują niskie ceny wciskając jak największą liczbę pasażerów do każdego samolotu...*

##### Przygotowanie:

3 x Wysokie zapotrzebowanie na pasażerów (4 w grze 3-osobowej)

Usuń z gry samoloty elektryczne

##### Zasady specjalne:

1. Zbierz premię w wysokości 5 monet za każdym razem, gdy zdejmiesz 6 lub więcej pionków z planszy w jednej fazie lotów.
2. W fazie lotów zapłać karę w wysokości 2 monet za każdy lot transportujący mniejszą liczbę pionków niż liczba gwiazdek samolotu. Jeśli nie możesz zapłacić kary, nie możesz wykonać lotu.

#### IGRZYSKA OLIMPIJSKIE

*Kontekst: W 2004 roku Igrzyska Olimpijskie wróciły do miejsca, w którym się zaczęły: Grecji. Sportowcy z ponad 200 krajów, jak i kibice, zjechali się do Aten by rywalizować i oglądać igrzyska. Z oglądalnością na poziomie 3,9 miliarda, były to największe i najczęściej oglądane igrzyska olimpijskie do tej pory.*

##### Przygotowanie:

Umieść 5 złotych pionków na wybranych lotniskach na pięciu różnych kontynentach, z wyjątkiem Europy. Następnie, dobierz następujące karty zapotrzebowania na pasażerów wylatujących, pomijając wszystkie żółte pionki:

1x Wysokie zapotrzebowanie na pasażerów

1x Niskie zapotrzebowanie (2x w grze 3-osobowej)

Usuń z gry samoloty elektryczne.

##### Zasady specjalne:

Na początku fazy "koniec rundy" w 5 rundzie, umieść 5 pionków w Atenach (po jednym w każdym kolorze, z wyjątkiem złotego).

#### STARE, DOBRE CZASY

*Kontekst: W latach 60-tych silniki lotnicze były znacznie mniej wydajne niż obecnie. W tamtych czasach nawet modele dalekiego zasięgu, takie jak DC-8 Series 62, mogły przelecieć do 9600 km bez międzylądowania. Dziś mamy samoloty, które mogą przelecieć non-stop z Singapuru do Nowego Jorku, pokonując dystans ponad 15 000 km. Przynajmniej paliwo było wtedy tańsze...*

##### Przygotowanie:

3 x Wysokie zapotrzebowanie na pasażerów (4 w grze 3-osobowej)

Gracze rozpoczynają grę z cysterną o pojemności 3 (zamiast 4)

Usuń z gry samoloty elektryczne i cysterny z paliwem o pojemności 4

##### Zasady specjalne:

Cysterny z paliwem o pojemności 1-3 są tańsze o 5 monet.

#### ERUPCJA WULKANU EYJAFJALLAJÖKULL

*Kontekst: To wydarzenie z 2010 r. wywołane przez wybuch islandzkiego wulkanu spowodowało chmurę popiołu nad Europą, grożąc uszkodzeniem silników lotniczych. Loty w całej Europie zostały wstrzymane na 8 dni, co spowodowało straty w branży lotniczej w wysokości 1,7 miliarda USD.*

##### Przygotowanie:

2x Wysokie zapotrzebowanie na pasażerów

1x Niskie zapotrzebowanie (2x w grze 3-osobowej)

##### Zasady specjalne:

Zakaz kupowania lotnisk, praw do lądowania lub lotów czarterowych w Europie podczas przygotowania do gry lub w rundach 1-5 łącznie.

#### PRZYSZŁOŚĆ

*Kontekst: wkraczając w XXI wiek, banki centralne coraz częściej stosują niskie, a nawet ujemne stopy procentowe, aby utrzymać wzrost gospodarczy. Wykorzystajmy te tanie kredyty na inwestycje w technologie, które zmniejszają nasz ślad węglowy!*

##### Przygotowanie:

3 x Wysokie zapotrzebowanie pasażerów (4 w grze 3-osobowej)

##### Zasady specjalne:

Dwie dodatkowe kary do zapłacenia w fazie zakończenia rundy:

1. Ujemne stopy procentowe: przed otrzymaniem 45 monet dochodu zapłać 3 monety za każde 10 posiadanych monet.
2. Podatek od CO2: po otrzymaniu dochodu zapłać 1 monetę za każdy żeton cysterny o pojemności 3 i 4, który znajduje się w posiadaniu wszystkich graczy.

## FAZY TRYBU KOOPERACJI

## 1. RYNEK STR. 13

Możesz kupić lotniska, prawa do lądowania, karty pasażerów, samoloty i cysterny z paliwem.

## 2. LOTY STR. 14

Buduj loty aby przenosić pionki na planszy, ściągając z planszy meeple, które dotarły do swojego celu podróży. Korzystaj z lotów czarterowych.

## 3. NOWE PIONKI PASAŻERÓW STR. 15

W zależności od etapu, wybierz następujące karty zapotrzebowania na pasażerów (w parze z lotniskiem wylotowym):

Etap 1: Niskie zapotrzebowanie

Etap 2: Wysokie zapotrzebowanie

Etap 3: Niskie zapotrzebowanie

## 4. KONIEC RUNDY STR. 15

Posuń znacznik pieniędzy o 45 monet do przodu.

Oddaj wszystkie prawa do lądowania.

Zresetuj znacznik lotów czarterowych.

Jeśli kończysz Rundę 8 i grasz na średnim lub trudnym poziomie trudności, dobierz dodatkową parę kart lotnisko wylotowe/ zapotrzebowanie pasażerów (niskie dla średniego poziomu trudności, wysokie dla trudnego).

Przejdź do następnej rundy na torze postępu gry (na planszy głównej).

Zapłać kary za przeludnienie lotnisk, wykorzystanie wszystkich pionków pasażerów jednego koloru i brak równowagi w liczbie kart pomiędzy graczami.

## FAZY TRYBU RYWALIZACJI

## 1. WYDARZENIE STR. 7

Odwróć wierzchnią kartę wydarzenia i wykonaj znajdujące się na niej instrukcje.

## 2. AUKCJA STR. 7

Wybierz karty do licytacji.

Licytację rozpoczyna gracz ze znacznikiem pierwszego gracza.

## 3. RYNEK STR. 8

Możesz kupić cysterny, prawa do lądowania, samoloty elektryczne. Możesz również handlować z innymi graczami.

## 4. LOTY STR. 9

Buduj loty zgodnie z zasadami opisanymi na stronach 2-4.

Za każdego przewiezionego pasażera, otrzymujesz dochód.

## 5. DOTACJE I PODATKI STR. 9

Otrzymaj dotację/zapłać podatek w zależności od dochodu.

## 6. SABOTAŻ STR. 10

Sprawdź, który z graczy będzie uprawniony do wykonania sabotażu, lub do wzbogacenia się o 10 monet.

## 7. KONIEC RUNDY STR. 10

Oddaj wszystkie prawa do lądowania.

Przełącz znacznik pierwszego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli kończysz rundę 3 lub 7, zastąp obecną talię wydarzeń potasowaną, zakrytą talię wydarzeń następnego etapu.

Przejdź do następnej rundy na "Game progress track".

Wypląt premię dla posiadaczy kart gracza "Investment manager" i "Long haul pilot".

## SUMA KART PASAŻERÓW/SAMOLOTÓW

Pasażer lecący do:	1 gwiazda	2 gwiazdy	3 gwiazdy
Amerika Północna	2	2	2
Amerika Południowa	1	3	1
Europa	2	3	1
Afryka	1	3	1
Azja	3	2	2
Oceania	1	2	1

Samoloty	5	11	10
Samoloty elektryczne	2	2	

**Dla Edzia.**

## AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

**Projektant gry:** Rafa Dawid.

**Okładka:** James Churchill.

**Projekt graficzny i ilustracje:** David Palermo, Douglas Duarte, Elisabetta Bontempi, Akha Hulzebos, Katherine Wade.

**Projekt graficzny zasad gry:** Hanna Björkman.

**Specjalne podziękowania dla:** 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...