



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

YUKON AIRWAYS (1-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Eure Aufgabe ist es, Reisende im Yukon zu befördern. Jeder Passagier bringt euch Geld ein, und wenn der Zielort von Interesse ist (Würfelfarbe = Ortsmarker) dürft ihr sogar euer Flugzeug verbessern. Je mehr Orte ihr besucht, desto mehr Geld bekommt ihr am Ende. Wer das meiste Geld verdient, gewinnt!

SPIELAUFBAU

01. Legt den **Spielplan** aus.
02. Legt **3 zufällige Auftragskarten** aus (1. Partie: 1,7 & 9).
03. Legt den **schwarzen Rundenstein** auf **Dienstag**.
04. Nehmt je ein **Spielertableau**. Stellt alle Zeiger auf den **niedrigsten Wert** und die **Treibstoffanzeige auf 4**. Stellt alle **Schalter** auf „AUS“.
05. Wählt ein **Flugzeug** und eine Seite dessen **Karte** (mit oder ohne Startverbesserung) – Spielt ihr mit Verbesserung, dann passt ihr euer Tableau an:
 - **Super Cub**: Zusatztreibstoff auf 1.
 - **Turbo Beaver**: Kartenumwandlung auf 2.
 - **Norseman**: Nachziehen auf 3.
 - **Cessna 172**: Handkartenlimit auf 4.

Startverbesserungen machen das Spiel anfangs leichter.

06. **6 zufällige** und **geheime Ticketkarten** pro Spieler.
07. Wählt je eine **Spielerfarbe** und startet in **Whitehorse**.
08. Werft alle **Würfel** und verteilt sie auf den Stegen.

Spiel zu zweit: entfernt pro Farbe 1 Würfel.

09. Legt die **grauen Ortsmarker** in den Vorrat. Legt an jeden Ort außer Whitehorse zufällig so viele **bunte Ortsmarker**, wie Spieler teilnehmen.
10. Bildet einen Vorrat aus **Geldmarkern** (Siegpunkte).
11. Bestimmt einen zufälligen **Startspieler** und legt im Uhrzeigersinn eure Spielsteine auf die **Reihenfolgeleiste**. Erhältet **Geld** gemäß eurer Position: Startspieler 1\$, 2. Spieler: 2\$, etc.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Verbesserungen**:
Schalter/dunkle Anzeigen deines Flugzeugs aktivieren/verbessern. Sie gelten sofort und dauerhaft.

SPIELABLAUF

Ihr spielt 6 Runden mit je 4 Phasen:

- I. Boardingphase
- II. Flugphase
- III. Einkommensphase
- IV. Wartungsphase

[I] BOARDINGPHASE

Führt gemäß der Reihenfolgeleiste folgende Schritte durch:

01. **Wähle einen Steg** und platziere dort deinen **Reihenfolge-Spielstein**. Mehrere Spielsteine am Steg? Platziere deinen Stein darunter.
02. **Optional**: Nutze die Aktion des gewählten Stegs:
 - **Steg 1**: Keine Aktion, jedoch frühe **Zugreihenfolge**.
 - **Steg 2**: Ziehe **1 Ticketkarte**.
 - **Steg 3**: Du darfst **2 verschiedene Farben** an Board nehmen.

Schalter 5: Kombinierbar zu 3 verschiedenen Farben.

→ **Steg 4**: Bewege **1 Würfel** kostenlos auf einen angrenzenden Steg und/oder erhalte 1 Treibstoff.

Auch Steg 1 und 6 sind benachbart!

- **Steg 5**: Erhalte **2 Treibstoff**.
- **Steg 6**: Verbessere 1 **Schalter/1 dunkle Anzeige**. Zahle **1\$**.

03. Nimm 1 oder mehrere Würfel **derselben Farbe** vom gewählten Steg an Bord (max. 4).

Du kannst Würfel zuvor auf benachbarte Stege verschieben. Pro Schritt musst Du 1\$ zahlen. Beliebig viele Schritte möglich!

Auch Steg 1 und 6 sind benachbart!

04. **Erhalte Treibstoff**: Siehe sichtbares **Treibstoff-Symbol** auf deiner **Flugzeugkarte + Zusatztreibstoff**.

Die maximale Treibstoffkapazität beträgt 7.

05. Bestimmt die neue **Zugreihenfolge** gemäß der Position auf den Stegen (aufsteigend). Liegen **mehrere Steine** auf einem Steg, zählt die Reihenfolge **von oben nach unten**.

[II] FLUGPHASE

*Zu Beginn der Flugphase startet ihr immer in Whitehorse. Du musst **keinen Rückflug** einplanen, um nach Whitehorse zurück zu gelangen!*

Wer am Zug ist, kann **genau 1 Flug** absolvieren, bis kein Spieler mehr Flüge absolvieren möchte oder kann. Ihr müsst **mid. 1 Passagier befördern** und **genügend Treibstoff** haben. Jeder Flug besteht aus folgenden Schritten:

01. Wähle einen Zielort und lege Tickets aus.

*1 passendes Ticketkarte ausgelegt = 1 Passagier
3 verdeckte Ticketkarten ausgelegt = 1 Passagier*

02. **Optional**: Schiebe **weitere Tickets** mit demselben Symbol (**rot**) unter, um einen Bonus zu erhalten.

3 verdeckte Ticketkarten zählen als beliebiges Symbol

Sobald **3 gleiche Symbole** ausliegen in dieser Phase ausgespielt wurden, erhältst Du einen Bonus:

- **3x \$**: Erhalte sofort **3\$**.
- **3x Fass**: Erhalte sofort bis zu **2 Treibstoff**.
- **3x Werkzeug**: Erhalte sofort **1 Verbesserung** an einer dunklen Anzeige/Schalter

*Die Symbole müssen **nicht** zum selben Flug gehören!*

03. Weise den Tickets Passagiere von deiner Flugzeugkarte zu.

Pro Würfel 1 Ticketkarte. Keine leeren Tickets!

04. **Fliege los** und verbrauche **Treibstoff**.

- Versetze dein Flugzeug an einen anderen Ort.
- Verbrauche Treibstoff gemäß der Fähnchen an den Verbindungen.

Die eingekreisten Zahlen zeigen die Menge an Treibstoff für die kürzeste Route von Whitehorse aus.

05. **Erhalte Ortsmarker** und **Verbesserungen**. Prüfe pro Ticket:

- **Würfelfarbe = Ortsmarker?** Erhalte den Ortsmarker.
- **Würfelfarbe ≠ Ortsmarker?** Nimm dir 1 grauen Ortsmarker
- **Keine Ortsmarker?** Nimm dir 1 grauen Ortsmarker.

Lege erhaltene Ortsmarker auf die Landkarte deines Tableaus.

Erhalte für jeden **farbigen Ortsmarker** sofort **1 Verbesserung** an deinem Flugzeug!

06. Erhalte Belohnung für erfüllte !-Aufträge.

Siehe Belohnungen (S. 12)

Weitere Flüge zu anderen Zielorten kannst Du erst in deinem nächsten Zug absolvieren! Führe dazu die Schritte 01-06 aus, starte jedoch von deinem aktuellen Standpunkt.

*Du **möchtest** oder **kannst** in deinem nächsten Zug nicht weiter fliegen? Dann gehe zur **Einkommensphase** über, selbst wenn Du noch Würfel auf deiner Flugzeugkarte hast.*

[III] EINKOMMENSPHASE

- **Erhalte Geld** entsprechend dem **höchsten Ortswert** der Orte, die Du im diesem Zug **besucht** hast.
- Erhalte **1\$ pro Würfel** auf deinen **Ticketkarten**.

Old Crow oder Inuvik = 2 bzw. 3\$ pro Würfel.

→ **Belohnung** für **erfüllte Auftragskarten**

[VI] WARTUNGSPHASE

01. **Wirf alle Würfel** auf deinen **Tickets** und deiner **Flugzeugkarte** und lege sie auf die passenden **Stege**. Bereits vorhandene Würfel bleiben liegen.

02. Wirf alle **gespielten Ticketkarten** ab.

03. Ziehe so viele **Ticketkarten** nach, wie dein **Nachziehwert** angibt.

04. Wirf **überzählige Ticketkarten** ab (**Handkartenlimit**).

05. Setze dein **Flugzeug** zurück nach **Whitehorse**.

06. Setzt den **schwarzen Spielstein** um **1 Tag** weiter.

SPIELENDE

Die Partie endet **nach dem 6. Tag** (Sonntag). Addiert euer Geld:

- das ihr im Laufe der Partie verdient habt.
- das ihr durch das **Weihnachtsgeschäft** erhaltet.
- das ihr durch den **2\$ x Würfel-Schalter** erhaltet, sofern er aktiviert ist.
- durch die **Anzahl verschiedener Orte** erhaltet.

Siehe Tabelle auf Spielertableau

Wer das **meiste Geld** hat, gewinnt.

GLEICHSTANDBRECHER

- Das meiste **Geld**,
- Die meisten **besuchten Orte**,
- Der Sieg wird **geteilt**.

VERBESSERUNGEN DER SCHALTER (V.O.N.U., V.L.N.R.)

01. **2 Würfel** pro Ticketkarte möglich (statt 1).
02. Pro Bonus zusätzlich **2\$**.
03. Nur **2 statt 3 Symbole** für Verbesserung nötig.

Nur 1x pro Runde!

04. [I] **Boardingphase**: verschiebe 2x Würfel kostenlos.
05. [I] **Boardingphase**: 2 verschiedene Farben möglich.
06. Nur noch **2 statt 3 verdeckte Ticketkarten** nötig.
06. **Spielende**: **2\$** für jeden **Ortsmarker**, von dessen Farbe Du die meisten hast. **Grau zählt auch!**