

YUKON AIRWAYS



AL LEDUC

RULEBOOK

WIE UND WARUM ICH YUKON AIRWAYS ENTWICKELT HABE

Die Sonne steht tief und die Wolken leuchten in einem Dutzend Orangetönen, die unten in den Seen reflektiert werden. Was für eine Aussicht!

Du hast deine Karte auf dem Schoß, aber du brauchst sie nicht wirklich. Seit du hier bist, kennst Du den Weg nach Whitehorse wie Deine Westentasche. Es ist immerhin deine Heimatstadt.

Es wird dunstig, aber Du bist zuversichtlich, dass Du es schaffen wirst. Du tippst auf die Tankanzeige, nur um sicher zu gehen. Den Goldsucher und die beiden Jäger nach Dawson zu bringen, hat Deine kleine Super Cub bis ans Limit gebracht.

„Verdammt, es macht Spaß zu fliegen!“ denkst Du mit einem versonnenen Lächeln. Die voraus liegenden Seen sind so glatt wie Glas und Du weißt, dass Du einen reibungslosen Heimflug haben wirst.

Es sollte nicht lange dauern, bis die Wasserflugzeugbasis auf dem Schwatkasee in Sicht kommt. Es gibt einfach nichts Befriedigenderes, als den Tag mit einem ruhigen Flug unter der Mitternachtssonne zu beenden.

Schreib über das, was Du kennst: Persönliche Verbindung zum Thema und Einstellung

Ich wuchs im Yukon auf und mein Vater war der Besitzer von Yukon Airways, also war ich von klein auf ziemlich vertraut mit Buschflugzeugen. Yukon Airways begann als ein kleines Charterunternehmen im Jahr 1927, als Andrew Cruickshank die „Queen des Yukon“ kaufte.

Dieses Flugzeug war zufällig auch das Schwesterflugzeug der berühmten „Spirit of St. Louis“, die von Charles Lindbergh beim ersten Nonstop Transatlantikflug von New York nach Paris am 20. Mai 1927 geflogen wurde.

Heute ist die „Queen des Yukon“ im Flugzeug Museum von Whitehorse ausgestellt. Yukon Airways gibt es noch, bietet aber nur noch Hubschrauberdienste an.

Als ich anfing, an diesem Spiel zu arbeiten, wusste ich, dass es diverse Orte gibt, die einbezogen werden mussten: Zwei Drittel der Bevölkerung des Yukons leben in **Whitehorse**, der Hauptstadt des Territoriums. Es dient als Kommunikation/Transportbasis im Spiel, genau wie in der Realität. Außerdem wurde ich dort geboren und aufgezogen, so dass mein Ego verlangte, dass es aufgenommen wird.

Dawson City ist berühmt für seine Rolle im Goldrausch. Als 1896 Gold in der Nähe gefunden wurde, verbreitete sich die Nachricht wie ein Lauffeuer in der Welt und brachte eine nie dagewesene Stampede von Goldsuchern nach Yukon. Über 100.000 Prospektoren fluteten in die Klondyke Region, was zur Gründung von Dawson City und schließlich auch des Yukon Territorium führte. Dawson City wurde schnell als „Paris des Nordens“ bekannt und war 1898 die größte Stadt nördlich von Seattle und westlich von Winnipeg!

Old Crow ist die nördlichste Gemeinschaft im Yukon und die einzige, die über eine Straße nicht erreichbar ist.

Cinnamon Strip ist im Yukon berühmt, weil man sein Flugzeug direkt neben der Braeburn Lodge landen kann, wo man leckere Zimtbrötchen bekommt, die fast genauso groß sind wie Dein Kopf!

Taco Bar ist den lokalen Buschpiloten und Ausstattern bekannt, aber man wird es auf keiner Karte finden. Trotz des Namens ist es kein mexikanisches Restaurant - vielmehr ist es eine kleine Kiesinsel und Endpunkt für Kanutouren entlang des Snake River. Das Wasser ist hier tief und glatt genug, um ein Wasserflugzeug sanft an Land treiben zu lassen.

Auch in den Zielkarten findest Du einige persönliche Akzente. **Bezahlt mit Gold Nuggets**, was nicht ungewöhnlich war, verrät, dass die gelben Würfel die Goldschürfer repräsentieren.

Better Safe than Sorry belohnt Dich dafür, dass Du am Ende Deines Fluges noch Kraftstoff übrig hast - es war auch einer der Lieblingsausdrücke meines Vaters.

Love is in the Air erinnert mit einem Augenzwinkern daran, wie meine Eltern sich kennengelernt haben. Meine Mutter war Ärztin und arbeitete früher in den kleinen Gemeinden rund um den Yukon, und sie wurde oft von meinem Vater geflogen.

Die Zielkarten verraten auch, dass rote Würfel **Bergsteiger** sind, grün sind **Abenteurer**, rosa sind **Touristen**, und die blauen Würfel sind **Ärzte**.

Gefühl und Treibstoff: Wie Yukon Airways das Thema aufgreift

Ich wusste, dass die Verwaltung von Treibstoff und Passagieren der springende Punkt im Spiel sein würde. Kraftstoffmanagement ist die wichtigste Fähigkeit eines Buschpiloten, und ein Fehler kann in der Tat tödlich sein. Da ich nicht wollte, dass Spieler stranden und somit ausscheiden können, gehe ich einfach davon aus, dass Du Dich immer sorgfältig darum gekümmert hast, den notwendigen Treibstoff für die Rückkehr nach Whitehorse im Tank haben. Jetzt musst Du Dir nur noch Sorgen machen, dass Du nicht genug hast, um den weiten Weg nach Old Crow zu schaffen.

Wie Du Dir leicht vorstellen kannst, braucht man umso mehr Treibstoff, je weiter man fliegen will. Air Yukon ist aber keine Simulation, sondern ein Spiel. Deswegen gibt es ein paar zusätzliche Möglichkeiten, die Reichweite zu erhöhen. Ich wollte die Bedeutung von Treibstoff betonen, aber nicht die Piloten dadurch lähmen.

Passagiere begrenzen die Entfernung, die man fliegen kann. Ein Flugzeug kann nur ein festes Gewicht tragen und wenn du alleine fliegst, kannst du all diese Kapazität für Treibstoff nutzen und eine ziemlich weite Strecke zurücklegen. Hat man Passagiere an Bord, kann man nicht so viel Sprit mitnehmen und deshalb auch nicht so weit fliegen.

Würfel Drafting und das Armaturenbrett

Man holt die Passagiere an der Whitehorse Floatplane Base ab, und trifft sich dort an einem der Gates. Jedes Gate gibt einen anderen Bonus, wenn man dorthin geht - wie z.B. zusätzlichen Treibstoff, die Möglichkeit das Flugzeug aufzurüsten, oder die Abflugzeit festzulegen.

Du wirst Dich entscheiden müssen, zwischen einem schwächeren Bonus und einer frühen Startzeit, oder einer stärkeren Vergünstigung verbunden mit einem späteren Abflug.

Sobald Dein Flugzeug gecheckt ist, kannst Du mit dem Betanken der Maschine und dem Boarding der Passagiere beginnen, die durch Würfel dargestellt werden.

Das Armaturenbrett ist vielleicht das auffälligste Merkmal meines Yukon Airways. Es wird verwendet, um die Leistungsfähigkeit jedes Flugzeugs mit Hilfe von Anzeigeinstrumenten und Schaltern darzustellen. Eine Karte der Gegend ist in greifbarer Nähe, um Dir bei der Planung des nächsten Fluges zu helfen und zu notieren, wo Du bereits warst. Sogar ein authentisches Foto von mir klebt auf dem Armaturenbrett. Ja, ich war super süß damals; danke, dass Du es bemerkt hast.

Jeder Pilot startet mit einem eigenen Flugzeug in der Farbe seiner Wahl. Die Maschinen sind etwas unterschiedlich ausgestattet und man kann selbst wählen, wie man sie im Verlauf des Spiels aufrüsten möchte. Zusätzlich zu der allgegenwärtigen Kraftstoffanzeige gibt es beispielsweise eine Anzeige für das Handkartenlimit und einen Schalter, der Dir hilft, Fahrgäste zu laden.

Obwohl ich mit dem Ergebnis von Yukon Airways sehr zufrieden bin, bin ich enttäuscht, dass mein Vater verstarb, bevor er es gesehen hat. Ich hoffe, Du gestattest mir diese kleine Hommage an den Mann, der mir beigebracht hat, wie man schwebt.

Al Leduc



Es ist der Sommer 1979 und die Reisenden stehen an den Piers des Schwatka Lake in Whitehorse Schlange und warten ungeduldig darauf, einen der letzten wilden Orte der Erde zu erleben: Den Yukon. Setz dich an das Steuer deines eigenen Wasserflugzeugs und führe die Abenteurerer bei ihrer Entdeckung des Landes unter der Mitternachtssonne.



1 Spielbrett



4 Personal Boards



72 Ticketkarten



9 Zielkarten



60 Geldkarten
(15x \$1, 15x \$2, 10x \$5, 10x \$10,
10x \$25)



1 schwarzer Rundenmarker



15x



15 Würfel
(3 in jeder Farbe)



4 Wasserflugzeugkarten

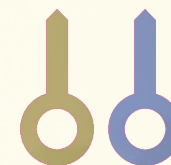


13x

80 Holzquader



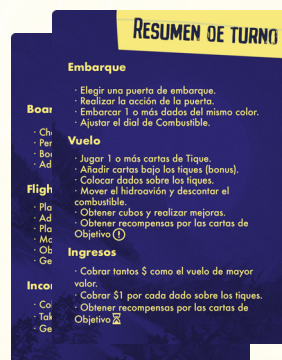
4 Player Markers



24 Zeiger für die Skalen



4 Wasserflugzeuge



4 Spielübersichtkarten



28 Schalterkärtchen

1 Spielregel

Hinweis: Ersatznadeln und die An/Aus Schalter liegen den Stanzbögen bei.

AUFBAU

- A** Das Spielbrett wird in der Mitte des Tisches platziert.
- B** Die Zielkarten werden gemischt und 3 zufällig offen in die linke untere Ecke des Spielplans gelegt. Für das erste Spiel wird empfohlen, die Karten 1, 7 und 9 zu verwenden.
- C** Der schwarzen Rundenanzeiger kommt auf das zweite Feld des Kalenders (Dienstag).
- D** Jeder Spieler wählt ein Spielertableau aus und legt es vor sich hin. Auf jeden Schalter des Tableaus wird ein Schalterplättchen gelegt, so dass das Wort OFF sichtbar ist. Alle Nadeln der Skalen werden so positioniert, dass sie ihren niedrigsten Wert anzeigen, mit Ausnahme der Kraftstoffanzeige, die zu Beginn des Spiels auf 4 steht.
- E** Jeder Spieler nimmt die zum Spielertableau passende Wasserflugzeugkarte und den Spielstein in seiner Farbe, die beide neben seinem Spielertableau platziert werden. Die Karte sollte die Seite der ersten Verbesserung zeigen. Diese Verbesserung wird sofort auf das eigene Spielertableau jedes Spielers angewendet (siehe S.12).
- Hinweis:** Für erfahrene Spieler wird empfohlen, die Seite der Karte zu verwenden, die noch keine Verbesserung aufweist. Beide Optionen können kombiniert werden, wenn erfahrene Spieler und Anfänger zusammen spielen.
- F** Mische die Ziel- oder Ticketkarten und teile an jeden Spieler 6 Karten aus. Die Hand jedes Spielers ist immer geheim. Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel, der neben den Spielplan gelegt wird.
- G** Platziere alle Wasserflugzeuge auf dem Spielplan an dem Ort Whitehorse, der als Hauptquartier dient.
- H** Alle Würfel werden gewürfelt und entsprechend ihrer Augenzahlen auf die Gates verteilt.
- Hinweis:** In einem Zweispieler Spiel wird vor dem Spiel 1 Würfel pro Farbe entfernt.
- I** Die grauen Holzquader werden aussortiert und an die Seite gelegt. Dann werden auf jeden Ort auf dem Spielplan zufällig so viele Quader der anderen Farben verteilt, wie es Spieler gibt. Bei 3 Spielern legt man also 3 Würfel beliebiger Farbe an jeden Ort. Whitehorse zählt nicht mit.
- J** Das Geld wird sortiert neben das Spielbrett gelegt.
- K** Dann wird der Startspieler nach dem Zufallsprinzip bestimmt: Dieser platziert seinen Spielermarker im Feld „1“ der Zugreihenfolgeleiste. Die anderen Spieler folgen mit ihren Spielsteinen im Uhrzeigersinn jeweils auf dem nächsten freien Feld, von links nach rechts. Schließlich nimmt der Startspieler \$1, der zweite \$2, der dritte \$3 und der vierte \$4.
- Hinweis:** Alle übrig gebliebenen Komponenten kommen aus dem Spiel: Zielkarten, Würfel, Schaltermarken, Spielertableaus, Wasserflugzeuge, Wasserflugzeugkarten und Spielermarker.

Autor: Al Leduc

Illustrationen: Eric Hibbeler

Grafikdesign und Layout: David Prieto

Spieleentwicklung und Regeln: Juan Luque & Rafael Sáiz

Übersetzung: Dietmar Gottschick

Ich möchte Yves Tourigny, Martin Ethier, der Ottawa Playtest Group und den Game Artisans of Canada dafür danken, dass sie mir bei der Entwicklung dieses Spiels geholfen haben, und meinem Vater Rene Leduc für die Inspiration zum Start und die Motivation, dieses Projekt zu beenden.

Ludonova dankt Alberto Martínez, Antonio Varela, Carlos Romero, David Ferrero, José Merlo und Paco Cantarero für die Zusammenarbeit bei den Spieletests.



© Ludonova S.L., 2019. All rights reserved.
San Pablo 22 – Córdoba – Spain
www.ludonova.com

Bei Fragen zum Spiel kannst du Ludonova unter der folgenden E-Mail-Adresse kontaktieren: info@ludonova.com.





I



F



J



D



F



K



E



ZUSAMMENFASSUNG UND ZIEL

Bei Yukon Airways sitzt man am Steuer des eigenen Wasserflugzeugs mit der Mission, Reisende zu den verschiedenen Orten des Yukon zu transportieren. Die Spieler gewinnen Ihre Passagiere (Würfel) mit einem Draft System und bringen sie mit entsprechenden Flugtickets zu den verschiedenen Orten der Landkarte. Für jeden Fahrgast erhält man Geld und die Möglichkeit sein Flugzeug zu verbessern, wenn der Passagier am Zielort einen Punkt von Interesse findet (wenn die Farbe des Würfels mit der Farbe eines der Holzquader an diesem Zielort übereinstimmt). Am Spielende verdient man noch zusätzliches Geld, je nachdem, welche und wie viele Orte man angefliegen hat. Der Spieler, der am Ende der Woche das meiste Geld verdient hat, ist der Gewinner.



SPIEL

Eine Partie Yukon Airways besteht aus 6 Runden, von Dienstag bis Sonntag (Montag ist Ruhetag). Jede dieser Runden ist in 4 Phasen unterteilt, die in der folgenden Reihenfolge durchgeführt werden müssen:

1. Boarding Phase
2. Flugphase
3. Einkommensphase
4. Wartungsphase

PHASE 1: BOARDING


Beginnend mit dem Startspieler muss jeder Spieler diese 4 Schritte durchlaufen, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt:

- a. Man nimmt seinen Spielstein vom Rundenanzeiger und legt ihn auf eines der Gates. Wenn sich bereits ein oder mehrere Spielsteine anderer Spieler am gewählten Gate befinden, platziert der aktive Spieler seinen Spielstein unter diejenigen, die sich bereits dort befinden.
- b. Dann führt man die (Bonus)Aktion des gewählten Gates aus (optional, siehe S.11).
- c. Lade einen oder mehrere **Würfel der gleichen Farbe**, die sich am ausgewählten Gate befinden, in Dein Flugzeug. Jedes Flugzeug hat Platz für 4 Passagiere (Würfel): Diese Felder sind mit dem Symbol  auf der Wasserflugzeugkarte gekennzeichnet.
Wichtig: Bevor du diese Aktion durchführst, kannst du Würfel von einem Gate zu einem anderen benachbarten Gate bewegen (dasjenige mit der Zahl unmittelbar darüber oder darunter). Das Verschieben eines Würfels von einem Gate zu einem benachbarten kostet \$1. Du kannst mit dem gleichen Würfel oder mit mehreren Würfeln beliebig viele Züge machen, solange sie bezahlt werden können. Die Gates 1 und 6 gelten als benachbart.
- d. Jetzt wird die Tankanzeige justiert d.h. die Nadel wird vorwärts bewegt:
 - Ein Schritt für jeden , der im Flugzeug freigeblieben ist, nachdem die Passagiere eingestiegen sind, **und**

- so viele Schritte wie der Wert, den der Zeiger des Reservetanks anzeigt. (siehe S.10).

Die maximale Tankkapazität beträgt 7, der Rest geht verloren.



Marco entscheidet sich für Gate 5. Durch den Gatebonus bekommt er sofort 2 Öl und bewegt die Nadel seiner Kraftstoffanzeige 2 Schritte nach vorn. Dann beschließt er, den roten Würfel von Gate 3 zu Gate 5 zu versetzen, indem er \$2 zahlt. Er nimmt die beiden roten Würfel, die sich jetzt an seinem Gate befinden, und legt sie auf seine Wasserflugzeugkarte. Schließlich bewegt er die Nadel seines Kraftstoffreglers um weitere 3 Schritte vor: 2 für die freien Plätze  auf seiner Flugzeugkarte und 1 weiteren, weil die Nadel seines Bonus-Kraftstoffreglers derzeit diesen Wert anzeigt.

Sobald alle Spieler ihre Passagiere (Würfel) eingeladen und den Treibstoff für ihr Flugzeug eingestellt haben, werden die Spielsteine wieder auf den Rundenanzeiger zurückgelegt, um die neue Reihenfolge der nächsten Phase zu bestimmen:

Der Spieler, der sich am Gate mit der niedrigsten Zahl befindet, wird Startspieler und platziert seinen Spielstein auf Feld 1 des Rundenanzeigers. Der Spieler, der sich am Gate mit der nächstniedrigeren Zahl befindet, wird auf das Feld „2“ gesetzt, usw. Falls sich mehr als ein Spielstein am selben Gate befindet, erfolgt die Reihenfolge von oben nach unten, d.h. der Spielstein, der sich auf einem anderen Marker befindet, wird zuerst eingesetzt.

PHASE 2: FLUG

Nach der neuen Zugreihenfolge verwendet jeder Spieler seine Ticketkarten, um einen Flug zu machen. Ein Flug besteht darin, von dem Ort, an dem sich das Wasserflugzeug befindet, zu einem anderen zu reisen, den man als Ziel wählt. Zu Beginn jeder Runde starten alle Flugzeuge immer von Whitehorse aus. Um einen Flug durchführen zu können, muss man mindestens einen Passagier (Würfel) transportieren und über den notwendigen Treibstoff verfügen.

Jeder Flug besteht aus den folgenden Schritten, die in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt werden müssen, bevor der nächsten Spieler an die Reihe kommt:

- Man spielt ein oder mehrere Flugtickets, die dem gleichen Flugziel entsprechen (Zieltickets).

Man deckt ein Ticket auf, das dem Ziel entspricht, zu dem man den Passagier bringen möchte. Jedes Ticket gilt genau für einen Passagier. Wenn man nicht über genug Tickets des Zielortes verfügt, zu dem man fliegen möchte, kann man ersatzweise 3 beliebige Flugtickets verdeckt ablegen, die dann für einen Passagier gelten.



Marco spielt eine Fort Norman Karte aufgedeckt als sein Zielticket, und auch 3 verdeckte Ticketkarten, die als ein weiteres Fort Norman Ticket gelten.

- Es besteht die Möglichkeit zusätzliche Tickets unter die Zielkarten zu legen, um einen Bonus zu erhalten (dies ist optional).

Diese Zusatzkarten müssen, wie im Beispiel gezeigt, unter die Zieltickets gelegt werden. Da sie nur wegen ihres Symbols verwendet werden, dürfen deren Ziele beliebig sein. Wichtig ist nur, dass sie alle das gleiche Symbol haben wie das Zielticket, unter das sie gelegt werden. Boni werden gewertet, sobald 3 gleiche Symbole aus allen Karten gesammelt wurden, die in einer Runde offen gespielt wurden (dazu gehören auch die Zielkarten selbst), selbst wenn sie in verschiedenen Flügen verwendet wurden (siehe S.10). Man kann mehrere Boni in derselben Runde erhalten.

Im Falle, dass 3 Karten als Zielticket verdeckt ausgespielt wurden, darf das Symbol beliebig sein, um den Bonus zu bekommen. Hauptsache es ist auf allen drei Karten gleich.



Die Fort Norman Karte zeigt das Symbol  und Marco beschließt, darunter 2 Karten zu spielen, die das gleiche Symbol haben, wodurch er    den Bonus bekommt, der es ihm ermöglicht, seine Kraftstoffanzeige sofort um 2 Schritte vorwärts zu bewegen.

- Platzieren der Passagiere auf den Zieltickets.

Man nimmt einen oder mehrere Würfel aus seinem Flugzeug und legt sie auf die Zieltickets. Jedes Zielticket darf nur für einen Würfel verwendet werden und auf jedes Ticket muss ein Würfel gesetzt werden.




Sobald Marco seine Ticketkarten ausgespielt hat, legt er die roten Würfel von seiner Flugzeugkarte auf seine Zieltickets: eines auf die Fort Norman Karte und eines auf die 3 verdeckten Karten.

- das Flugzeug fliegt zu seinem Ziel und der verbrauchte Kraftstoff wird abgezogen.

Der Kraftstoffverbrauch für den Flug wird berechnet, indem die Kosten für jeden Ort, den das Flugzeug passiert, addiert werden. Diese Kosten sind bei den Orten auf den gelben Labels () angegeben.

Die an jedem Standort auf dem Spielbrett angezeigte Zahl gibt

den Kraftstoff an, der benötigt wird, um von Whitehorse aus auf dem kürzesten Weg zum jeweiligen Standort zu fliegen.

Marco setzt nun sein Wasserflugzeug nach Fort Norman und zieht auf der Tankanzeige den verbrauchten Treibstoff ab: -7 .

e. Erhalt von Holzquadern am Zielort und Tuning am Flugzeug



Für jeden Würfel, dessen Farbe mit einem Holzquader am Zielort übereinstimmt, darf man den entsprechenden Holzquader nehmen und auf den Zielort seiner persönlichen Landkarte setzen.


Wenn die Farbe nicht übereinstimmt oder es keinen Würfel am Zielort gibt, nimmt der Spieler einen grauen Würfel aus der Reserve und platziert ihn am besuchten Ort.


Hinweis: Die Tatsache, dass die Farbe eines Würfels mit der Farbe eines Würfels am Zielort übereinstimmt, bedeutet, dass der Reisende einen Punkt von Interesse gefunden hat, der seinen persönlichen Vorlieben entspricht.

Für jeden erhaltenen farbigen Würfel, der nicht grau ist, ist es möglich, eine Verbesserung auf dem Armaturenbrett seines Flugzeugs vorzunehmen. Eine Verbesserung besteht darin, einen Schalter einzuschalten, d.h. ihn mit Hilfe eines Schalterplättchens von AUS an EIN zu schalten, oder die Nadel eines der schwarzen Zifferblätter (d.h. alle außer dem Kraftstoffregler; siehe S.10-11) um einen Schritt vorzurücken. Die Auswirkungen der Verbesserungen sind sofort verfügbar.



At Fort Norman, Marco gets a red cube and a grey cube (there was only one red cube), placing both on the map of his Personal Board at Fort Norman. The red cube that he has achieved allows him to make an improvement on his Dashboard: he decides to turn on Switch  → .

f. Belohnungen für erfüllte Ziele .

Wenn die Anforderungen einer oder mehrerer der mit dem Symbol  spielenden Zielkarten erfüllt sind, werden die entsprechenden Belohnungen erzielt (siehe S.12).


Schließlich berechnet Marco \$2, da er den letzten Würfel erhalten hat, der sich in Fort Norman befand, und erfüllt so die Zielkarte 3, die im Spiel ist.

Sobald diese Schritte erledigt sind und der Spieler keinen weiteren Flug mehr machen kann oder will, geht er direkt in die Einkommensphase, auch wenn er noch Passagiere in seinem Flugzeug hat. Will der Spieler noch einen weiteren Flug machen, muss er auf seinen nächsten Zug warten und dann die Schritte (A-F) erneut durchlaufen, diesmal jedoch von dem Ort aus, an dem sich sein Flugzeug gerade befindet.

Nach seinem Flug nach Fort Norman hat Marco keine Würfel mehr auf seiner Wasserflugzeugkarte. Da es offensichtlich ist, dass er keine weiteren Flüge machen kann, geht er direkt in die Einkommensphase.

PHASE 3. EINKOMMEN

Nach Abschluss des letzten Fluges einer Runde erhält jeder Spieler:

- So viele Dollar, wie der höchste Wert der Orte beträgt, die man diese Runde angefliegen hat, einschließlich derjenigen, die mit 3 verdeckten Tickets besucht wurden. Gibt es mehr als einen Ort mit dem höchsten Wert, wird nur das Einkommen aus einem Standort erzielt.
- \$1 für jeden Passagierwürfel, der auf den Zielkarten platziert wird. Im Falle eines Fluges zu den abgelegenen Orten Old Crow oder Inuvik bringt jeder Würfel zusätzlich \$2 bzw. \$3.
- Die Belohnung, die auf den Zielkarten mit dem Symbol  angezeigt wird, das erfüllt wurde.

Sobald alle Spieler die Einkommensphase durchgeführt haben, gehen sie in die Wartungsphase über.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet am Ende der sechsten Runde (Sonntag). Jeder Spieler addiert:

- Das Geld, das sich während des Spiels angesammelt hat.
- Das Geld, das durch die Weihnachtsbonuswahl erhalten wurde.
- Das über Schalter erhaltene Geld $\$2 \times \text{Kubus}$, (nur wenn sie eingeschaltet sind).
- Das Geld, das man gemäß der folgenden Tabelle durch die Flüge zu verschiedenen Orten erhalten hat. (**Hinweis:** Diese Tabelle ist auch in der unteren rechten Ecke der Spielertableaus zu finden)

Loc.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
\$	0	1	2	4	7	11	16	22	29	37

Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt. Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler, der die meisten verschiedenen Orte angefliegen hat. Besteht das Unentschieden weiter, teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg.



In dieser Runde ist Marco nur nach Fort Norman gereist, was ihm \$7 (der Wert des Ortes) einbringt. Als nächstes berechnet er \$2 mehr, einen für jeden Würfel (Passagier), der auf seinen Zielkarten platziert ist. Schließlich berechnet er weitere \$2, weil er 7 Liter Treibstoff verbraucht hat und damit die im Spiel befindliche Zielkarte 3 erfüllt hat.

PHASE 4. WARTUNG

All players must:

- Alle Spieler würfeln die Würfel, die auf ihren Zielkarten gelegt haben neu, auch die, die eventuell noch auf ihren Flugzeugkarten liegen. Jeder geworfene Würfel wird auf das Gate gelegt, das der Augenzahl des geworfenen Würfels entspricht. Die Würfel, die noch aus der letzten Runde am Gate liegen, bleiben dort.
- Alle Karten, die während der Flüge benutzt wurden, werden offen abgeworfen.
- Man zieht so viele Ticketkarten nach, wie auf der Anzeige Ticketkarten angegeben (siehe S.10).
- Die Anzeige Handkartenlimit gibt vor, wie viele Karten man behalten darf. Überzählige Tickets werden abgeworfen (siehe S.10).

Wenn der Nachziehstapel verbraucht ist, werden die abgelegten Karten gemischt, um ein neues Deck zu bilden. Sobald diese Schritte abgeschlossen sind, kehren alle Wasserflugzeuge nach Whitehorse zurück und der schwarze Rundenanzeiger wird auf den nächsten Tag im Kalender verschoben.



Marco hat während des Spiels 58 \$ erreicht. Darüber hinaus reiste er zu 8 verschiedenen Zielen und verdiente 22 \$, außerdem ist Schalter \$2x aktiviert:

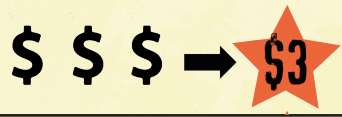
Er hat mehr blaue Würfel (4) als jede andere Farbe auf der Karte seines persönlichen Tableaus, was ihm \$8 gibt, sodass sein Endergebnis \$88 (\$58 + \$22 + \$8) beträgt. Er hat seine Weihnachtsbonusanzeige nicht aktiviert und berechnet dafür keinen zusätzlichen Betrag.

GATES , ZIELKARTEN UND FLUGZEUGKARTEN

Nachfolgend findet man detaillierte Erklärungen zu Aktionen, Verbesserungen und Belohnungen, die Boni geben, Zifferblätter und Schalter auf dem Armaturenbrett, den Gates am Flughafen, den Zielkarten und den Wasserflugzeugkarten. **Alle beschriebenen Ausnahmen und Regeländerungen haben Vorrang vor den oben beschriebenen Spielregeln, wenn nicht anders angegeben.**

BONI

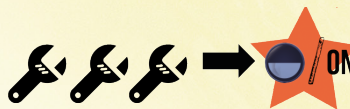
Wie auf Seite 7 erläutert, darf man unter die Zieltickets weitere Karten spielen, um so 3 identische Symbole für einen Bonus zu sammeln. Es zählen alle Tickets, die für Flüge in derselben Runde offen gespielt werden.



Du bekommst \$3.



Die Nadel des Kraftstoffreglers um 2 Schritte vorwärts bewegen (Dabei darf der Maximalwert von 7 nicht überschritten werden).



Nimm eine Verbesserung deiner Wahl: Schalter oder eine Skala.



Auf seinem ersten Flug der Runde reiste Marco nach Cinnamon Strip. Als er wieder an der Reihe ist, beschließt er, einen zweiten Flug zum June Lake zu machen und legt unter seine Zielkarte zusätzlich eine andere mit dem Symbol .

Da er jetzt drei gleiche Symbole gesammelt hat, die auf den beiden Flügen dieser Runde eingesetzt wurden, darf er sofort eine Verbesserung nach Wahl (Schalter oder Skala) vornehmen. Diese gilt für den Rest des Spiels.

DASHBOARD

Alle Vorteile, die man beim Einschalten eines Schalters oder beim

Vorrücken der Nadel eines Zifferblattes erhält, sind dauerhaft und können daher für den Rest des Spiels genutzt werden.

DIE VERSCHIEDENEN SKALEN



Kraftstoffanzeige: Diese Anzeige zeigt die Menge an Kraftstoff an, den man jederzeit zur Verfügung haben. Die Nadel wird vorwärts bewegt, wenn man Kraftstoff bekommt und abgesenkt, wenn der beim Flug verbrauchte Sprit abgezogen wird. Das Limit des Tanks ist 7. Überzähliger Treibstoff verfällt.

Hinweis: Diese Skala ist die einzige, die Du sofort verwenden kannst, ohne eine Verbesserung durchgeführt zu haben.



Bonus-Kraftstoffskala: Beim Betanken des Flugzeugs während der Boarding-Phase, darf man den Wert der Skala seiner Kraftstoffanzeige hinzufügen.



Ticketkarten als zusätzlichen Kraftstoff verwenden: Kommt es während der Flugphase vor, dass man nicht genug Sprit im Tank hat, darf man so viele Ticketkarten aus der Hand abwerfen, wie dieser Zeiger anzeigt. Jede abgeworfene Karte zählt als eine . Der so gewonnene Kraftstoff ist unabhängig von der Kraftstoffanzeige und wird von dieser nicht angezeigt. So ist es möglich, das Kraftstoffmaximum von 7 zu überschreiten.



Anzeige wie viele Tickets man nachziehen darf: Dieser Wert zeigt an, wie viele Karten man in der Wartungsphase nachziehen darf. (Anmerkung: Das Handkartenlimit ist nur in der Wartungsphase von Bedeutung, man darf also in jeder anderen Phase mehr Tickets auf der Hand haben.)



Anzeige des Handkartenlimits: Gibt die Anzahl der Karten an, die man nach der Wartungsphase auf der Hand behalten darf. Überzählige Karten müssen abgeworfen werden.




Anzeige für den Weihnachtsbonus: Diese Skala stellt die Buchungen dar, die man während des Spiels für die Weihnachtszeit vorgenommen hat. Am Ende des Spiels fügt man einfach den Betrag, den dieses Zifferblatt anzeigt, zum Einkommen hinzu.



DASHBOARD: SCHALTER

	<p>Schalter 1: From now on, each Destination Ticket can be used for 2 dice (passengers) instead of 1.</p>
	<p>Schalter 2: Ab jetzt darf man in der Boarding Phase 2x einen Würfel zu einem angrenzenden Gate verschieben, ohne die Kosten bezahlen zu müssen.</p>
	<p>Schalter 3: Ab jetzt wird jeder Bonus, den der Spieler erhält um \$2 erhöht.</p>
	<p>Schalter 4: Ab jetzt darf man in der Boarding Phase Würfel in zwei unterschiedlichen Farben laden.</p>
	<p>Schalter 5: Ab jetzt benötigt man nur noch 2 gleiche Icons anstatt drei um den entsprechenden Bonus zu bekommen. Dieser schalter kann nur einmal pro Runde benutzt werden.</p>
	<p>Schalter 6: Ab jetzt benötigt man nur noch 2 verdeckte Tickets statt drei, um ein beliebiges Ziel anzufliegen.</p>
	<p>Schalter 7: Am Spielende ist jeder Holzquader der Farbe, in der man die Mehrheit hat, \$2 wert. Auch Grau zählt. Hat man in mehr als einer Farbe die Mehrheit, zählt nur eine Farbe.</p>

GATES

	<p>Gate 1: Der Spieler, der zuerst seinen Spielmarker heri platziert wird neuer Startspieler.</p>
	<p>Gate 2: Ziehe eine zusätzliche Ticketkarte und nimm sie auf die Hand.</p>
	<p>Gate 3: Man darf zwei verschiedenfarbige Würfel einladen, die sich hier befinden. Zusammen mit Schalter 4 erlaubt das drei verschiedene Würfelfarben.</p>
	<p>Gate 4: Man darf einen beliebigen Würfel kostenlos auf ein benachbartes Gate verschieben und zusätzlich die Tanknadel einen Schritt nach vorn stellen.</p>
	<p>Gate 5: Man darf die Tanknadel um 2 Schritte nach vorne stellen.</p>
	<p>Gate 6: Für \$1 darf man eine beliebige Anzeige um einen Schritt nach vorn verstellen oder einen Schalter einschalten</p>

AUFTRAGSKARTEN

Die Karten mit dem  Symbol geben Belohnungen am Ende jedes Fluges, während die mit der  gekennzeichneten Karten nur in der Einkommensphase gewertet werden. Aufträge bleiben immer im Spiel und können von jedem Spieler erfüllt werden. Auch mehrfach!

Better safe than sorry



Ziehe eine Ticketkarte, wenn nach dem letzten Flug noch min 2 Einheiten Treibstoff im Tank sind.

Langstreckenflugspezialist



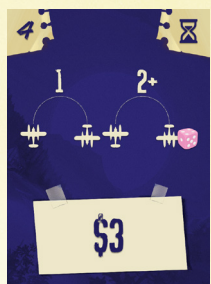
Bist Du nach Old Crow oder Inuvik geflogen, darfst Du sofort eine Verbesserung an Deinem Flugzeug vornehmen.

Der Wind unter meinen Flügeln



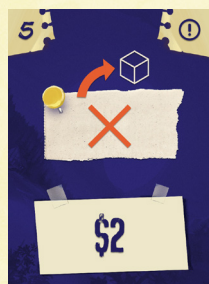
Erhalte \$2, wenn Du min. 7 Einheiten Treibstoff verbraucht hast.

Sightseeing Flug



Erhalte \$3, wenn Du auf einem 2. Oder späteren Flug wenigstens einen pinken Würfel auf ein Zielticket gesetzt hast.

Letzter Aufruf



Nimm jedes Mal \$2, wenn Du den letzten Holzquader eines Ortes nimmst.

N.W.M.P. mit Hund



Rücke die Treibstoffanzeige einen Schritt vor, und ziehe eine Ticketkarte, wenn Du in der Boarding Phase nur rote Würfel aufnimmst.

Bezahlt mit Gold Nuggets



Nimm \$1 für jeden gelben Würfel, den Du auf ein Zielticket setzt.

Love is in the air



Rücke die Treibstoffanzeige einen Schritt vor für jeden blauen Würfel, den Du auf ein Zielticket setzt.

Und das Kanu?!?



Ziehe 2 Ticketkarten für jeden grünen Würfel, den Du auf eine Zielkarte setzt.

FLUGZEUGKARTEN

Jede Flugzeugkarte hat eine Seite mit einer Startverbesserung, die sich auf eine der Anzeigen des Armaturenbretts bezieht:



Super Cub: Die Anzeige des Reservetanks steht zu Beginn auf dem Wert 1.



Turbo Beaver: Die Anzeige für die Anzahl der Ticketkarten, die man als Treibstoffersatz verwenden darf, steht zu Beginn auf dem Wert 2.



Norseman: darf zu Beginn jeder Runde 3 Tickets nachziehen.



Cessna 172: Startet mit dem Handkartenlimit von 4.

SOLO MODUS

Man kann Yukon Airways fast ohne eine Änderung der Grundregeln auch im Solo Modus spielen. Man muss nur Folgendes beachten:

- Das Setup ist identisch zum 2 Spieler Spiel: man benutzt in jeder Farbe 2 Würfel und platziert an jedem Ort der Landkarte 2 Holzquader.
- Man beginnt das Spiel mit \$3.
- Vor Spielbeginn wählt man eine Verbesserung aus, einen Schalter oder einen Schritt auf einer Skala. Man benutzt also die Seite der Flugzeugkarte ohne Verbesserung.

Am Spielende berechnet man seinen Spielstand auf die übliche Weise und vergleicht das Ergebnis mit der folgenden Tabelle:

Distinct Locations	Money Earned	Title
8 oder mehr	\$60 oder mehr	Rookie
9 oder mehr	\$70 oder mehr	Prospektor
10 oder mehr	\$80 oder mehr	Yukoner
11 oder mehr	\$90 oder mehr	König der Lüfte
12	\$100 oder mehr	Legende

Man muss beide Bedingungen erfüllen: Unterschiedliche Orte und das verdiente Geld um den Titel zu beanspruchen.

In ersten Versuch gewinnt man das Spiel, wenn man wenigstens die Auszeichnung Rookie schafft. In den folgenden Spielen muss man sich dann die höheren Auszeichnungen verdienen, um zu gewinnen.

Erreicht jemand die Auszeichnung "Lebende Legende" darf er dies unter dem Hashtag #LegendaryPilotYukon in den sozialen Netzwerken teilen.