

YUKON AIRWAYS



AL LEDUC

SPIELANLEITUNG

YUKON AIRWAYS: EIN SPIEL VOLLER ERINNERUNGEN

Die Sonne steht tief und taucht die Wolken in dutzende verschiedene Orange-töne, die sich im Wasser unter dir spiegeln. Was für eine Aussicht!

Du hast die Landkarte auf dem Schoß, auch wenn du sie eigentlich gar nicht mehr brauchst. Den Weg zurück nach Whitehorse würdest du auch mit verbundenen Augen finden, schließlich ist es deine Heimatstadt. Der Tank ist fast leer, aber deine Maschine trägt dich gewiss noch bis ans Ziel. Du tippst trotzdem kurz auf die Treibstoff-Anzeige, nur um sicherzugehen. Den Goldsucher und die beiden Jäger nach Dawson City zu fliegen, hat deiner kleinen Super Cub einiges abverlangt.

„Fliegen macht einfach Spaß“, denkst du dir mit einem Lächeln auf den Lippen. Die vor dir liegenden Seen sind spiegelglatt und es sollte ein entspannter Heimflug werden. Nicht mehr lang, bevor der Wasserlandeplatz auf dem Schwatka Lake vor dir auftauchen wird. Was gibt es Schöneres, als den Tag mit einem entspannten Heimflug unter der Mitternachtssonne ausklingen zu lassen?

Meine persönliche Verbindung zum Thema dieses Spiels

Yukon Airways wurde 1927 ursprünglich als kleine Charterfluggesellschaft gegründet. Damals kaufte Andrew Cruickshank die Queen of the Yukon – das Schwesterflugzeug der bekannteren Spirit of St. Louis, mit der Charles Lindbergh am 20. Mai 1927 den ersten Nonstop-Transatlantikflug von New York nach Paris absolvierte. Mittlerweile befindet sich die Queen of the Yukon im Luftfahrtmuseum in Whitehorse.

Yukon Airways gibt es auch heute noch, dort konzentriert man sich inzwischen aber auf Helikopter. Ich bin im Yukon aufgewachsen und mein Vater war zu dieser Zeit der Inhaber und Betreiber von Yukon Airways. Daher kannte ich mich schon von klein auf recht gut mit Buschflugzeugen aus.

Als ich anfang, dieses Spiel zu entwickeln, war mir direkt klar, dass einige bestimmte Orte darin auftauchen mussten. Einer davon ist **Whitehorse**, die Hauptstadt des Yukon-Territoriums, in der ganze zwei Drittel der Bevölkerung des Yukons leben. Im Spiel wie auch im echten Leben ist Whitehorse ein Kommunikations- und Verkehrsknotenpunkt. Da ich außerdem hier geboren und aufgewachsen bin, musste die Stadt einfach mit ins Spiel.

Dawson City kennt man vor allem als Schauplatz des Goldrauschs. Als man 1896 Gold in der Nähe von Dawson City fand, verbreitete sich die Nachricht wie ein Lauffeuer auf der ganzen Welt. So zog es unzählige Goldsucher in den Yukon. Mehr als 100 000 von ihnen strömten in die Klondike-Region. Das führte zur Gründung der Stadt Dawson City und später dann des Yukon-Territoriums. Dawson City wurde schnell bekannt als „Paris des Nordens“ und 1898 war es die größte Stadt nördlich von Seattle und westlich von Winnipeg.

Old Crow ist die nördlichste Gemeinde des Yukons und die einzige, die nicht auf dem Landweg zu erreichen ist.

Den **Cinnamon Strip** kennt im Yukon jeder: Man kann mit dem Flugzeug direkt neben der Braeburn Lodge landen und bekommt dort Zimtschnecken so groß wie der eigene Kopf!

Taco Bar ist zwar unter einheimischen Buschpiloten und Guides bekannt, aber auf keiner Landkarte zu finden. Es handelt sich dabei aber nicht um ein mexikanisches Restaurant, wie der Name vermuten lässt, sondern um eine kleine Kiesbank im Peel River, die Kanufahrern als Ausstiegspunkt dient. Dort ist das

Wasser tief und ruhig genug, um mit einem Wasserflugzeug zu landen. Benannt wurde die Kiesbank nach einer denkwürdigen Mahlzeit, die dort stattfand.

Auch auf den Auftragskarten finden sich persönliche Noten. So verrät die Karte **Bezahlung in Goldnuggets** – was nicht unüblich war – dass die gelben Würfel für Bergarbeiter stehen. **Vorsicht ist besser als Nachsicht** war ein Lieblingsspruch meines Vaters und diese Karte belohnt euch, falls ihr am Ende eures letzten Fluges Treibstoff übrig habt. **Liebe liegt in der Luft** ist eine Anspielung darauf, wie sich meine Eltern kennengelernt haben: Meine Mutter war Ärztin für mehrere kleine Gemeinden im Yukon und mein Vater flog sie viel umher. Die einzelnen Auftragskarten lassen auch erahnen, dass die roten Würfel für **Mounties** (die berittenen kanadischen Polizisten) stehen, die grünen für **Abenteurer**, die rosafarbenen für **Touristen** und die blauen für **Ärzte**.

Sogar die Fotos auf den Cockpits sind echten Familienfotos nachempfunden. Ich war schon ein putziges Kind, meint ihr nicht auch?

Das Thema erleben

Mir war klar, dass der Kern des Spiels sein würde, Treibstoff und Passagiere zu verwalten. Schließlich ist die wichtigste Fähigkeit eines Buschpiloten, den Treibstoff im Griff zu haben. Ein Fehler hierbei könnte fatale Folgen haben. Da ich nicht wollte, dass man aus dem Spiel ausscheiden kann, wird davon ausgegangen, dass ihr immer genug Reserve im Tank habt, um nach Whitehorse zurückzufliegen. Ihr müsst euch also nur Gedanken darum machen, wie ihr bis nach Old Crow kommt. Je weiter ihr fliegen möchtet, desto mehr Treibstoff braucht ihr natürlich. Da dies ein Spiel und keine Simulation ist, könnt ihr die Reichweite eures Flugzeugs auf verschiedene Arten erhöhen.

Passagiere schränken die Reichweite eines Flugzeugs ein, denn es kann nur ein bestimmtes Maximalgewicht tragen. Fliegt ein Pilot allein, kann er die ganze Tragekapazität für Treibstoff nutzen, also auch weiter fliegen. Hat er Passagiere an Bord, kann er nicht so viel Treibstoff tanken und kommt nicht so weit. Ich wollte zeigen, wie wichtig es ist, auf die Treibstoffmenge zu achten, ohne die Spieler unnötig einzuschränken. Passagiere und Treibstoff in direkte Abhängigkeit zu setzen, erschien mir eine elegante Lösung zu sein.

In Erinnerung an meinen Vater

So glücklich ich mit der finalen Version von Yukon Airways bin, so traurig bin ich auch, dass mein Vater sie nie gesehen hat, da er 2014 verstorben ist. Sein Leben gab den Funken für das ursprüngliche Konzept und ich hoffe, ihr habt Spaß mit dieser kleinen Hommage an den Mann, der mich gelehrt hat, wie man seine Flügel ausbreitet. Ihm hätte es sicher gefallen.

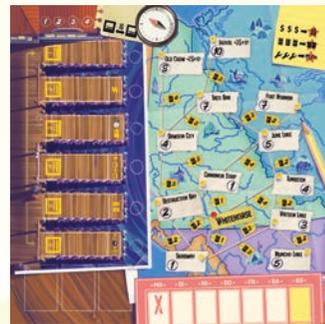
Al Leduc



Es ist Sommer 1979. Auf den Stegen des Schwatka Lake bei Whitehorse tummeln sich die Reisenden. Ungeduldig warten sie darauf, einen der letzten Orte unberührter Natur zu erleben: den Yukon. Setz dich ins Cockpit deines eigenen Wasserflugzeugs und führe diese Abenteuerlustigen auf eine Entdeckungsreise durch das Land der Mitternachtssonne.



1 Spielanleitung



1 Spielplan



4 Cockpits



60 Geldplättchen
(15×1\$, 15×2\$, 10×5\$,
10×10\$, 10×25\$)



72 Ticketkarten



9 Auftragskarten



4 Rundenübersichtskarten



4 Wasserflugzeugkarten



4 Spielsteine



1 schwarzer Spielstein



28 Schalterplättchen



15 Würfel
(3 pro Farbe)



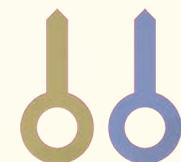
4 Wasserflugzeuge



15 graue Ortsmarker



65 bunte Ortsmarker
(13 pro Farbe)



24 Zeiger
(für die Anzeigen
auf euren Cockpits)

Hinweis: Die Stanzbögen enthalten bereits Ersatzzeiger und -schalterplättchen.

AUFBAU

- A** Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- B** Mischt die Auftragskarten, zieht zufällig 3 davon und legt sie offen unten links auf den Spielplan. Für eure erste Partie verwendet ihr am besten die Karten 1, 7 und 9.
- C** Legt den schwarzen Spielstein als Rundenanzeiger auf das zweite Feld des Wochenkalenders (Dienstag).
- D** Wählt jeweils ein Cockpit und legt es vor euch ab. Spielt ihr zum ersten Mal, befestigt zunächst die Zeiger an den Anzeigen eures Cockpits, wie auf der rechten Seite abgebildet. Stellt alle Anzeigen auf den niedrigsten Wert, bis auf die Treibstoff-Anzeige, die ihr auf „4“ einstellt. Legt dann noch jeweils ein Schalterplättchen auf jeden Schalter eures Cockpits, und zwar so, dass das Wort „AUS“ zu sehen ist.
- E** Nehmt euch dann die Wasserflugzeugkarte passend zu eurem Cockpit und legt sie mit der Seite mit der Startverbesserung nach oben vor euch ab. Nehmt diese Verbesserung sofort an eurem Cockpit vor (siehe Seite 12).
- Hinweis:** Sobald ihr das Spiel besser kennt, empfehlen wir euch, die Seite ohne Startverbesserung zu verwenden. Spielt ihr in einer gemischten Gruppe aus Anfängern und Fortgeschrittenen zusammen, könnt ihr auch jeweils unterschiedliche Seiten verwenden.
- F** Mischt die Ticketkarten, teilt an jeden 6 Karten aus und nehmt sie auf die Hand. Haltet eure Handkarten immer geheim. Legt die übrigen Ticketkarten als Nachziehstapel neben den Spielplan.
- G** Jeder entscheidet sich für eine Farbe. Nehmt euch die entsprechenden Spielsteine und setzt die Wasserflugzeuge eurer Farben auf den Ort „Whitehorse“ auf dem Spielplan.
- H** Werft alle Würfel und legt sie jeweils auf den zur gewürfelten Zahl passenden Steg.
- Hinweis:** Spielt ihr zu zweit, entfernt vorher von jeder Farbe 1 Würfel aus dem Spiel.
- I** Nehmt alle grauen Ortsmarker und legt sie als Vorrat neben den Spielplan. Nehmt dann die bunten Ortsmarker und legt so viele zufällig an jeden Ort auf dem Spielplan außer Whitehorse, wie Personen mitspielen. Spielt ihr zu dritt, legt ihr also an jeden Ort jeweils 3 zufällig gezogene bunte Ortsmarker.
- J** Legt die Geldplättchen als Vorrat neben den Spielplan.
- K** Bestimmt zufällig, wer beginnt. Legt eure Spielsteine reihum auf die Zugleiste oben links auf dem Spielplan und nehmt euch entsprechend viel Startgeld: Der Startspieler legt seinen Spielstein auf Feld 1 und erhält 1 \$, sein linker Nachbar auf Feld 2 mit 2 \$, der Nächste auf Feld 3 mit 3 \$ und schließlich auf Feld 4 mit 4 \$.

Hinweis: Legt das übrige Spielmaterial zurück in die Schachtel: restliche Auftragskarten, Ortsmarker, Schalterplättchen, Cockpits, Wasserflugzeuge, Wasserflugzeugkarten und Spielsteine.

Autor: Al Leduc

Illustrationen: Eric Hibbeler

Grafikdesign und Layout: David Prieto

Entwicklung und Spielanleitung: Juan Luque & Rafael Sáiz

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung: Lisa Prohaska

Redaktion: Veronika Stallmann, Sebastian Wenzlaff

Satz & Layout: Max Breidenbach

Ich danke Yves Tourigny, Martin Ethier, der Ottawa Playtest Group und Game Artisans of Canada, die mir geholfen haben, dieses Spiel zu entwickeln, sowie meinem Vater Rene Leduc. Er gab mir die Inspiration, dieses Projekt anzufangen, und die Motivation, es fertigzustellen.

Ludonova dankt den Testspielern Alberto Martínez, Antonio Varela, Carlos Romero, David Ferrero, José Merlo und Paco Cantarero.



© Ludonova S.L., 2019. Alle Rechte vorbehalten.
San Pablo 22 – Córdoba – Spanien
www.ludonova.com





I



F



J



D



F

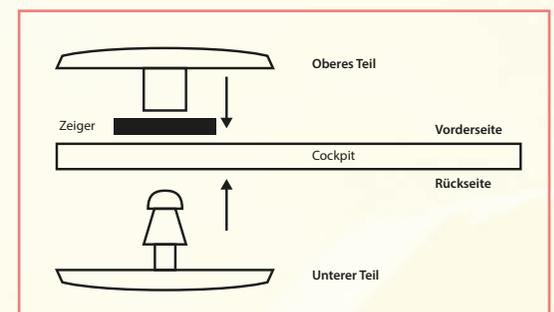


E



SO BEFESTIGT IHR DIE ZEIGER AN EUREN COCKPITS:

K



ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

In Yukon Airways fliegt ihr euer eigenes Wasserflugzeug. Eure Aufgabe ist es, Reisende im Yukon zu befördern. Dazu nehmt ihr Passagiere an Bord, die durch Würfel dargestellt werden, und fliegt sie mithilfe eurer Ticketkarten an verschiedene Orte auf dem Spielplan. Jeder Passagier bringt euch Geld, und wenn der Zielort für ihn von Interesse ist – also die Würfelfarbe und die Farbe eines Ortsmarkers am Zielort übereinstimmen – dürft ihr sogar Verbesserungen an eurem Flugzeug vornehmen. Am Ende des Spiels erhaltet ihr zusätzlich Geld, je nachdem wie viele verschiedene Orte ihr besucht habt. Wer am Ende der Woche das meiste Geld verdient hat, gewinnt!

SPIELABLAUF

Yukon Airways wird über 6 Runden gespielt, dargestellt durch die Wochentage Dienstag bis Sonntag. (Montag ist Ruhetag.) Jede Runde besteht aus 4 aufeinanderfolgenden Phasen:

1. Boardingphase
2. Flugphase
3. Einkommensphase
4. Wartungsphase

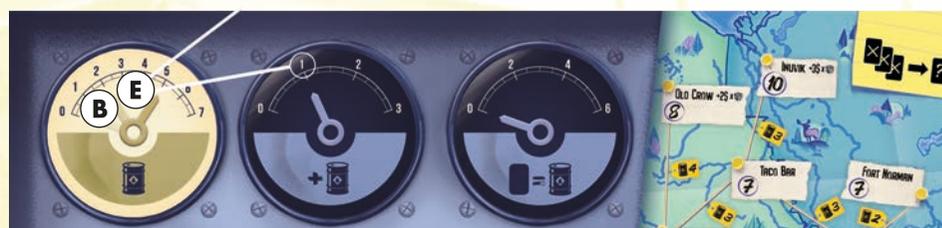
PHASE 1: BOARDINGPHASE

In dieser Phase ist jeder von euch genau ein Mal am Zug. Der Startspieler beginnt und führt die folgenden 4 Schritte aus. Dann geht es in Zugreihenfolge weiter.

- a) Nimm deinen Spielstein von der Zugleiste und lege ihn rechts neben einen der Stege auf dem Spielplan (auf das runde Feld). Liegen bereits ein oder mehrere Spielsteine auf dem gewählten Steg, stellst du deinen Spielstein unter die anderen Spielsteine.
 - b) Wenn du möchtest, nutze die Aktion des gewählten Stegs (siehe Seite 11).
 - c) Nimm Passagiere an Bord, indem du einen oder mehrere Würfel derselben Farbe vom gewählten Steg nimmst. Jedes Wasserflugzeug bietet Platz für 4 Passagiere (Würfel). Lege sie auf die Felder mit dem -Symbol auf deiner Wasserflugzeugkarte.
- Wichtig:** Bevor du das machst, darfst du Würfel auf angrenzende Stege verschieben, also auf Stege mit der nächsthöheren oder -niedrigeren Zahl. Die Stege 1 und 6 gelten ebenfalls als zueinander angrenzend. Es kostet 1 \$, einen Würfel von einem Steg auf einen angrenzenden Steg zu verschieben. Du darfst einen oder mehrere Würfel beliebig oft verschieben, solange du für jeden Würfel und jeden Schritt bezahlst.
- d) Passe deine Treibstoff-Anzeige an. Bewege dazu den Zeiger wie folgt nach rechts:

- um 1 Schritt für jedes -Symbol, das auf deiner Wasserflugzeugkarte noch frei ist, **und**
- um so viele Schritte, wie deine Zusatztreibstoff-Anzeige angibt (siehe Seite 10).

Das maximale Fassungsvermögen des Treibstofftanks ist 7, sobald diese Grenze also erreicht ist, verfällt überschüssiger Treibstoff.



Du entscheidest dich für Steg 5 (A). Mit der Aktion dieses Stegs bewegst du den Zeiger deiner Treibstoff-Anzeige um 2 Schritte vor (B). Dann verschiebst du den roten Würfel von Steg 3 auf Steg 5 und zahlst dafür 2 \$ (C). Anschließend nimmst du die beiden roten Würfel von Steg 5 mit an Bord und legst sie auf deine Wasserflugzeugkarte (D). Zum Schluss bewegst du den Zeiger deiner Treibstoff-Anzeige um insgesamt 3 Schritte vor: 2 Schritte für die beiden freien -Felder auf deiner Wasserflugzeugkarte und noch 1 Schritt, weil deine Zusatztreibstoff-Anzeige auf 1 steht (E).

Nachdem ihr alle eure Passagiere (Würfel) mit an Bord genommen und die Treibstoff-Anzeige eurer Flugzeuge angepasst habt, bestimmt ihr die neue Zugreihenfolge. Legt dazu eure Spielsteine wie folgt zurück auf die Zugleiste: Den Spielstein, der auf dem Steg mit der niedrigsten Zahl liegt, legt ihr auf Feld 1 der Zugleiste. Ab der nun folgenden Flugphase ist dies der neue Startspieler. Auf Feld 2 legt ihr den Spielstein vom Steg mit der nächsthöheren Zahl usw. Liegen mehrere Spielsteine auf einem Steg, ist die Reihenfolge von oben nach unten.

PHASE 2: FLUGPHASE

In dieser Phase nutzt ihr eure Ticketkarten, um Flüge zu absolvieren. Sie verläuft in der soeben festgelegten Zugreihenfolge und jeder kann mehrmals am Zug sein. Wer am Zug ist, kann genau 1 Flug absolvieren, dann ist der Nächste am Zug.

Ihr seid so lange abwechselnd am Zug, bis keiner von euch mehr einen Flug absolvieren möchte. Ihr fliegt immer von dem Ort aus, an dem euer Flugzeug gerade ist, an einen Zielort. Zu Beginn der Flugphase jeder Runde startet ihr immer in Whitehorse. Um einen Flug zu absolvieren, müsst ihr mindestens 1 Passagier befördern und ausreichend Treibstoff im Tank haben.

Jeder Flug besteht aus den folgenden Schritten, die du nacheinander ausführen musst. Dann geht es in Zugreihenfolge weiter.

a) Wähle einen Zielort und lege Flugtickets für diesen Ort aus.

Für jeden Passagier, den du zum gewählten Zielort bringen möchtest, musst du ein Flugticket auslegen (1 Flugticket = 1 Passagier). Ein Flugticket entspricht 1 offenen Ticketkarte, die den gewünschten Zielort zeigt. Falls du keine passende Ticketkarte hast, kannst du stattdessen 3 beliebige verdeckte Ticketkarten als Flugticket auspielen (das für 1 Passagier gilt).



Du legst eine „Fort Norman“-Ticketkarte offen vor dir aus. Das ist ein Flugticket nach Fort Norman. Dann legst du noch 3 verdeckte Ticketkarten aus, die als ein weiteres Flugticket nach Fort Norman zählen.

b) Wenn du möchtest, schiebe zusätzliche Ticketkarten unter deine Flugtickets, um einen Bonus zu erhalten.

Schiebe Ticketkarten unter deine Flugtickets, die das gleiche Symbol haben wie das Flugticket, unter das du sie schiebst. Der Ort auf den Ticketkarten ist dabei egal. Hast du 3 verdeckte Ticketkarten als ein Flugticket ausgelegt, darfst du Ticketkarten mit einem beliebigen Symbol darunter schieben, solange diese das gleiche Symbol haben.

Sobald du mit den Ticketkarten, die du in dieser Phase offen vor dir ausgelegt hast (einschließlich der Karten, die als Flugtickets dienen),

3 gleiche Symbole gesammelt hast, erhältst du den entsprechenden Bonus (siehe Seite 10). Die Symbole müssen nicht alle zum selben Flug gehören. Du kannst in einer Phase mehrere Bonusse erzielen.



Die „Fort Norman“-Ticketkarte, die du als Flugticket ausgelegt hast, hat das -Symbol und du schiebst 2 Ticketkarten mit dem gleichen Symbol darunter. Da nun    vor dir ausliegen, erhältst du sofort den entsprechenden Bonus: Du darfst den Zeiger deiner Treibstoff-Anzeige um 2 Schritte vorbewegen.

c) Weise die Passagiere den Flugtickets zu.

Nimm einen oder mehrere Würfel von deiner Wasserflugzeugkarte und lege sie auf dein(e) Flugticket(s). Jedes Flugticket kann nur für 1 Würfel verwendet werden und du **musst** auf jedes Flugticket 1 Würfel legen.



Nachdem du deine Flugtickets ausgelegt und Ticketkarten untergeschoben hast, legst du die roten Würfel von deiner Wasserflugzeugkarte darauf: 1 auf die offene „Fort Norman“-Ticketkarte und 1 auf die 3 verdeckten Ticketkarten.

d) Versetze dein Wasserflugzeug auf den Zielort und verbrauche Treibstoff.

Je nachdem, welche Route du fliegst, verbrauchst du unterschiedlich viel Treibstoff. Addiere die Menge an Treibstoff auf den gelben Schildchen neben den Linien, die die Orte deiner Route verbinden.

Passe dann deine Treibstoff-Anzeige entsprechend dieser Summe an, indem du den Zeiger zurückbewegst. Die eingekreisten Zahlen bei den Ortsnamen auf dem Spielplan sind die Ortswerte und zeigen, wie viel Treibstoff du verbrauchst, wenn du von Whitehorse aus die kürzeste Route dorthin nimmst.

Du bewegst dein Wasserflugzeug nach Fort Norman, verbrauchst dadurch 7  und bewegst den Zeiger deiner Treibstoff-Anzeige um 7 Schritte zurück.

e) Nimm dir Ortsmarker vom Zielort und verbessere dein Flugzeug.

Prüfe für jedes deiner Flugtickets zum Zielort die Farbe des Würfels:

- Falls der Würfel auf deinem Flugticket die gleiche Farbe hat wie einer der Ortsmarker am Zielort, nimm dir den entsprechenden Ortsmarker.
- Falls die Farben nicht übereinstimmen oder keine Ortsmarker mehr am Zielort liegen, nimm dir stattdessen 1 grauen Ortsmarker aus dem Vorrat.

Lege den erhaltenen Ortsmarker auf der Landkarte deines Cockpits auf den besuchten Ort.

Hinweis: Passt die Farbe eines Würfels zur Farbe eines Ortsmarkers am Zielort, bedeutet das, dass dieser Ort für den Passagier etwas Interessantes bietet.

Für jeden **nicht grauen** Ortsmarker, den du erhalten hast, darfst du eine Verbesserung an deinem Flugzeug vornehmen. Du kannst beispielsweise einen Schalter deines Cockpits von „AUS“ auf „AN“ stellen und so seinen Effekt aktivieren, oder den Zeiger einer der dunklen Anzeigen (nicht der Treibstoff-Anzeige) um 1 Schritt vorbewegen (siehe Seiten 10 und 11). Diese Verbesserungen gelten sofort.



In Fort Norman erhältst du 1 roten und 1 grauen Ortsmarker, denn dort lag nur 1 roter Ortsmarker. Du legst beide auf der Landkarte deines Cockpits auf Fort Norman. Dank des roten Ortsmarkers darfst du eine Verbesserung vornehmen und stellst den -Schalter auf „AN“.

f) Erhalte Belohnungen für erfüllte -Aufträge.

Hast du eine oder mehrere -Auftragskarten erfüllt, erhältst du für jede die darauf angegebene Belohnung (siehe Seite 12).

Zu guter Letzt erhältst du noch 2\$, weil du in Fort Norman den letzten Ortsmarker von diesem Ort genommen und damit die ausliegende Auftragskarte 5 erfüllt hast

Möchtest du nun noch weitere Flüge an andere Zielorte absolvieren, musst du warten, bis du wieder am Zug bist. Dann darfst du erneut die Schritte a bis f ausführen. Du startest dann aber dort, wo sich dein Wasserflugzeug gerade befindet.

Nachdem du alle Schritte ausgeführt hast und in deinem nächsten Zug keinen weiteren Flug absolvieren kannst oder möchtest, gehst du direkt zur Einkommensphase über, selbst wenn noch Würfel auf deiner Wasserflugzeugkarte liegen.

Nach deinem Flug nach Fort Norman liegen nun keine Würfel mehr auf deiner Wasserflugzeugkarte. Du könntest in deinem nächsten Zug also keinen weiteren Flug absolvieren. Daher gehst du direkt zur Einkommensphase über.

PHASE 3: EINKOMMENSPHASE

Nachdem du deinen letzten Flug für diese Runde absolviert hast, erhältst du:

- Geld entsprechend dem höchsten Ortswert der Orte, die du in dieser Runde besucht hast. Dabei ist egal, ob du für den Flug 1 offene oder 3 verdeckte Ticketkarten als Flugticket verwendet hast. Teilen sich mehrere besuchte Orte den höchsten Ortswert, erhältst du trotzdem nur Geld für einen von ihnen.
- 1\$ pro Würfel auf deinen Flugtickets. Falls du bis zu den abgelegenen Orten Old Crow oder Inuvik geflogen bist, erhältst du pro Würfel auf diesen Flugtickets zusätzlich 2\$ bzw. 3\$.
- Die Belohnungen von erfüllten -Auftragskarten.

Sobald ihr alle die Einkommensphase abgeschlossen habt, folgt die Wartungsphase.

SPIELEND

Die Partie endet nach der 6. Runde, dem Sonntag. Addiert jeweils das Geld, das ihr ...

- im Laufe der Partie verdient habt;
- durch das Weihnachtsgeschäft erhaltet;
- durch den Schalter $2\$ \times \text{Würfel}$ erhaltet, falls er auf „AN“ steht und
- durch die Anzahl verschiedener besuchter Orte erhaltet. Seht dazu in der nachfolgenden Tabelle nach. (Ihr findet sie auch unten rechts auf eurem Cockpit.)

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

Wer das meiste Geld hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten, wer mehr verschiedene Orte besucht hat. Seid ihr dann immer noch gleichauf, teilt ihr euch die Platzierung.



In dieser Runde bist du nur nach Fort Norman geflogen und erhältst dafür entsprechend dem Ortswert 7\$. Für die beiden Würfel auf deinen Flugtickets erhältst du insgesamt 2\$. Schließlich erhältst du noch 2\$, weil du 7 verbraucht und damit die ausliegende Auftragskarte 3 erfüllt hast.

PHASE 4: WARTUNGSPHASE

Führt jeweils die folgenden Schritte aus:

- Wirf die Würfel, die auf deinen Flugtickets und deiner Wasserflugzeugkarte liegen. Lege sie anschließend auf den Steg passend zur gewürfelten Zahl. Würfel, die ohnehin noch auf den Stegen liegen, bleiben liegen.
- Wirf alle Ticketkarten ab, die du in dieser Flugphase ausgelegt hast. Lege sie offen auf einen gemeinsamen Abwurfstapel.
- Zieh so viele Ticketkarten nach, wie die Nachzieh-Anzeige deines Cockpits angibt (siehe Seite 10). Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt den Abwurfstapel zu einem neuen Nachziehstapel.
- Wirf überzählige Ticketkarten ab, um das Handlimit einzuhalten, das deine Handlimit-Anzeige angibt (siehe Seite 10).

Nachdem ihr diese Schritte ausgeführt habt, setzt alle Wasserflugzeuge wieder auf Whitehorse und rückt den schwarzen Spielstein auf dem Wochenkalender 1 Feld vor.



Im Laufe der Partie hast du 58\$ verdient. Da du 8 verschiedene Orte besucht hast, erhältst du 22\$. Außerdem steht dein Schalter $2\$ \times \text{Würfel}$ auf „AN“, also siehst du nach, wie viele Ortsmarker von jeder Farbe du hast: Deine häufigste Farbe ist Blau mit 4 Ortsmarkern, daher erhältst du 8\$. Da du den Zeiger deiner Weihnachtsgeschäft-Anzeige nicht vorbewegt hast, erhältst du dadurch kein Geld. Insgesamt hast du also 88\$ (58\$ + 22\$ + 8\$).

ANHANG

Auf den folgenden Seiten findet ihr genauere Erklärungen zu den Aktionen, Effekten, Verbesserungen und Belohnungen der Bonusse, Anzeigen und Schalter im Cockpit, Stege, Auftragskarten und Wasserflugzeugkarten. Die meisten von ihnen bilden Ausnahmen zu den zuvor beschriebenen Regeln und verändern diese. Sofern nicht anders angegeben, haben sie **Vorrang** vor obigen Regeln.

BONUSSE

Wie auf Seite 7 beschrieben darfst du zusätzliche Ticketkarten unter deine Flugtickets schieben, um mit den Ticketkarten, die du in dieser Runde offen vor dir ausgelegt hast, 3 gleiche Symbole zu sammeln und den entsprechenden Bonus zu erhalten.



Du erhältst 3 \$.



Bewege den Zeiger deiner Treibstoff-Anzeige um 2 Schritte vor.



Nimm eine Verbesserung an einer beliebigen dunklen Anzeige oder einem Schalter deiner Wahl vor.



Dein erster Flug in dieser Runde ging zum Cinnamon Strip. In deinem nächsten Zug fliegst du nach June Lake und schiebst 1 Ticketkarte mit einem weiteren  unter dieses Flugticket.

Nun liegen    offen vor dir aus (auch wenn sie zu verschiedenen Flügen gehören) und du darfst sofort eine beliebige Verbesserung vornehmen.

COCKPIT

Die Vorteile, die du erhältst, wenn du einen Schalter auf „AN“ stellst oder den Zeiger einer Anzeige vorbewegst, sind **dauerhaft** und gelten für den Rest der Partie.

ANZEIGEN IM COCKPIT



Treibstoff: Diese Anzeige gibt an, wie viel Treibstoff du aktuell zur Verfügung hast. Bewege den Zeiger vor, wenn du Treibstoff erhältst, und zurück, wenn du durch einen Flug Treibstoff verbrauchst. Das maximale Fassungsvermögen des Treibstofftanks ist 7, sobald diese Grenze also erreicht ist, verfällt überschüssiger Treibstoff.

Hinweis: Diese Anzeige ist die einzige, an der du keine Verbesserung vornehmen kannst.



Zusatztreibstoff: Wenn du in der Boardingphase deine Treibstoff-Anzeige anpasst, zähle die auf dieser Anzeige angegebene Menge an Treibstoff hinzu.



Kartenumwandlung: Wenn du in der Flugphase Treibstoff verbrauchst, **aber** deine Treibstoff-Anzeige **nicht genug Treibstoff anzeigt**, darfst du **pro Flug** so viele Ticketkarten von deiner Hand abwerfen, wie diese Anzeige angibt. Jede abgeworfene Karte zählt als 1 . Der so erhaltene Treibstoff ist unabhängig von der Treibstoff-Anzeige und wird auf ihr nicht eingestellt. Dieser Effekt ist der einzige Weg, das Treibstofflimit von 7 zu überschreiten.



Handlimit: Diese Anzeige gibt an, wie viele Ticketkarten du maximal auf der Hand haben darfst, nachdem du in der Wartungsphase Karten nachgezogen hast. Wenn du dabei dieses Limit überschreitest, musst du gleich nach dem Nachziehen überschüssige Karten abwerfen. In allen anderen Phasen darfst du mehr Karten auf der Hand haben.



Nachziehen: Zieh in der Wartungsphase so viele Ticketkarten nach, wie diese Anzeige angibt.



Weihnachtsgeschäft: Diese Anzeige steht für die Reservierungen, die du im Laufe der Partie für die Weihnachtszeit angenommen hast. Bei der Schlusswertung zählst du so viel Geld dazu, wie diese Anzeige angibt.

SCHALTER IM COCKPIT

	1. Schalter: Ab sofort darfst du auf jedes Flugticket 2 Würfel (Passagiere) legen statt 1.
	2. Schalter: Ab sofort erhältst du jedes Mal, wenn du einen Bonus erhältst, zusätzlich 2 \$.
	3. Schalter: Ab sofort musst du nur 2 statt 3 gleiche Symbole mit den offen vor dir ausliegenden Ticketkarten sammeln, um den entsprechenden Bonus zu erhalten. Diesen Effekt darfst du nur 1 Mal pro Runde nutzen.
	4. Schalter: Ab sofort darfst du in der Boardingphase bis zu 2 Mal einen Würfel (denselben oder zwei verschiedene) auf einen angrenzenden Steg verschieben, ohne die Kosten dafür zu bezahlen.
	5. Schalter: Ab sofort darfst du in der Boardingphase Würfel von zwei verschiedenen Farben mit an Bord nehmen.
	6. Schalter: Ab sofort gelten bereits 2 verdeckte Ticketkarten als ein Flugticket für einen beliebigen Ort (statt 3).
	7. Schalter: Bei Spielende erhältst du 2 \$ für jeden Ortsmarker von der Farbe, von der du die meisten Ortsmarker auf der Landkarte deines Cockpits liegen hast. Die Farbe Grau zählt auch. Hast du von mehreren Farben gleich viele Ortsmarker, erhältst du trotzdem nur Geld für eine von ihnen.

AKTIONEN DER STEGE

	Steg 1: Dieser Steg bietet keine Aktion, aber falls du als Erster deinen Spielstein hierhin legst, wirst du auf jeden Fall der neue Startspieler.
	Steg 2: Du darfst 1 Ticketkarte ziehen und sie auf die Hand nehmen.
	Steg 3: Du darfst Würfel von zwei verschiedenen Farben von diesem Steg mit an Bord nehmen. Steht zusätzlich der 5. Schalter deines Cockpits auf „AN“, darfst du Würfel von drei verschiedenen Farben nehmen.
	Steg 4: Du darfst 1 Würfel auf einen angrenzenden Steg verschieben, ohne die Kosten dafür zu bezahlen, und/oder den Zeiger deiner Treibstoff-Anzeige um 1 Schritt vorbewegen.
	Steg 5: Du darfst den Zeiger deiner Treibstoff-Anzeige um 2 Schritte vorbewegen.
	Steg 6: Du darfst 1 \$ zahlen und dafür eine Verbesserung an einer dunklen Anzeige oder einem Schalter vornehmen.

AUFTRAGSKARTEN

Die Belohnung von -Auftragskarten erhältst du gleich nach deinem Zug, die von -Auftragskarten erst in der Einkommensphase.

Vorsicht ist besser als Nachsicht



Zieh 1 Ticketkarte, falls deine Treibstoff-Anzeige nach deinem letzten Flug in dieser Runde noch mindestens auf 2 steht.

Langstreckenspezialist



Nimm eine Verbesserung vor, falls du nach Old Crow oder Inuvik geflogen bist.

Rückenwind



Du erhältst 2 \$, falls du mindestens 7  verbraucht hast.

Sightseeing-Route



Du erhältst 3 \$, falls du bei deinem zweitem oder einem späteren Flug mindestens 1 rosa Würfel auf ein Flugticket gelegt hast.

Letzter Aufruf



Du erhältst jedes Mal 2 \$, wenn du den letzten Ortsmarker von einem Ort nimmst.

Polizeiliche Priorität



Boardingphase: Bewege den Zeiger deiner Treibstoff-Anzeige 1 Schritt vor und zieh 1 Ticketkarte, falls du in der Boardingphase nur rote Würfel mit an Bord nimmst.

Bezahlung in Goldnuggets



Du erhältst 1 \$ für jeden gelben Würfel, den du bei diesem Flug auf deine Flugtickets gelegt hast.

Liebe liegt in der Luft



Bewege den Zeiger deiner Treibstoff-Anzeige für jeden blauen Würfel, den du bei diesem Flug auf deine Flugtickets gelegt hast, um 1 Schritt vor.

... und das Kanu?



Zieh 2 Ticketkarten für jeden grünen Würfel, den du bei diesem Flug auf deine Flugtickets gelegt hast.

WASSERFLUGZEUGKARTEN

Jede Wasserflugzeugkarte zeigt auf einer Seite eine Startverbesserung für eine Anzeige deines Cockpits.



Super Cub: Du beginnst die Partie mit deiner Zusatztreibstoff-Anzeige auf 1.



Turbo Beaver: Du beginnst die Partie mit deiner Kartenumwandlung-Anzeige auf 2.



Norseman: Du beginnst die Partie mit deiner Nachzieh-Anzeige auf 3.



Cessna 172: Du beginnst die Partie mit deiner Handlimit-Anzeige auf 4.

SOLOSPIEL

Du kannst Yukon Airways mit fast denselben Regeln allein spielen. Es gelten lediglich folgende Sonderregeln:

- Folge dem Spielaufbau für 2 Spieler: Verwende nur 2 Würfel jeder Farbe und lege 2 Ortsmarker auf jeden Ort außer Whitehorse.
- Nimm dir beim Spielaufbau 3 \$.
- Lege deine Wasserflugzeugkarte auf die Seite **ohne** Startverbesserung und nimm vor Spielbeginn eine beliebige Verbesserung an einer dunklen Anzeige oder einem Schalter vor.

Zähle bei der Schlusswertung wie üblich dein Geld und vergleiche dein Ergebnis mit der folgenden Tabelle, um zu sehen, ob du dir als Pilot einen Namen machen konntest:

Verschiedene Orte	Geld	Titel
8 oder mehr	60 \$ oder mehr	Grünschnabel
9 oder mehr	70 \$ oder mehr	Polarmöwe
10 oder mehr	80 \$ oder mehr	Waschechter Yukoner
11 oder mehr	90 \$ oder mehr	Majestät der Lüfte
12	100 \$ oder mehr	Fliegerass

Um einen Titel zu erlangen, musst du sowohl das entsprechende Ziel für die Anzahl verschiedener Orte als auch die Menge an Geld erfüllen. Bei deiner ersten Partie gewinnst du das Spiel, falls du dir mindestens den Titel „Grünschnabel“ verdienst. In den folgenden Partien musst du immer einen höheren Titel erlangen, um zu gewinnen.

Wenn du dir den Titel „Fliegerass“ verdient hast, teile es doch in den sozialen Medien unter dem Hashtag #LegendaryPilotYukon!