

## SPECIÁLIS SZABÁLYOK KÉT JÁTÉKOS RÉSZÉRE

A kétfős játék a következő két dologban tér el a már ismertetett több fős változattól:

### Képpel lefelé fordított dobópakli

A játék során eldobott részvény-kártyák nem kerülnek ki a játékból, hanem képpel lefelé fordítva dobópaklit képeznek.

Megjegyzés: a játék során a részvények a következő módokon kerülhetnek ki a játékból:

- C) akció: Beváltás Air ABACUS részvényekre, vagy
- a tőzsde kiürítése, vagy
- a bank csődbe megy.

### Harmadik pontozás

A harmadik pontozás úgy zajlik, mintha három játékos játszana. A végső pontozás előtt a következő részvényekből állítjuk össze a képzeletbeli harmadik játékos részvényállományát:

- minden bentmaradt Air ABACUS részvény
- minden részvény, ami a tőzsdén van
- minden részvény, ami a húzópakliban maradt
- minden részvény a képpel lefordított dobópakliban

### TAKTIKAI TANÁCSOK

Hasznos lehet egy adott légitársaságnak sok részvényét felhalmozni, hogy aztán egyetlen akcióval, az összes részvény egyszerre történő kijátszásával sok pénzhez lehessen hozzájutni.

Ha egy légitársaságnak sok részvényét már korán kijátsszuk, akkor hamar kiderülhet az is, hogy kié lesz a többség. Igaz, ezzel akár el is bátortalaníthatjuk a többi játékost az adott légitársaság útvonalengedélyeinek vásárlásától. Az adott társaság úthálózatának fejlesztése így nagy valószínűséggel kizárólag a többségi részvénytulajdonosra marad majd.

Azok a játékosok, akik nem játsszák ki túl korán a részvényeiket, profitálhatnak a játékosok közötti „szinergiából”, és a játék vége felé akár egészen meglepő többségeket is kialakíthatnak egy-egy légitársaságban.

Egyes légitársaságok elzárása időnként akár hasznosnak is bizonyulhat. Azonban ez egy elég drága taktika, amelynek a végkimenetele gyakran bizonytalan.

Könnyebb többséget kialakítani a kevés részvennyel bíró légitársaságokban. Ezek a társaságok azonban csak kevés útvonalengedélyre tehetnek szert. Hogy növeljük az egyes részvények értékét, meg kell próbálni a lehető legrágább engedélyeket felvásárolni. Fontos megjegyezni, hogy a drágább engedélyek rendszerint csak a játék későbbi szakaszaiban szoktak elérhetővé válni.

A bónuszkapcsolatra esélyes légitársaságok részvényeseinek jó taktika lehet megpróbálni kihasználni ezt a lehetőséget, így viszonylag kis befektetéssel jelentős részvényérték-növekedést érhetnek el.

Az Air ABACUS részvények nagyon értékes győzelmi pontokat hozhatnak. Megszerzésük és kijátszásuk azonban jó időzítést igényel, és nem árt figyelni azt sem, hogy a többiek éppen mit csinálnak. Hasznos lehet felismerni, hogy mely részvényeink nem játszanak majd fontos szerepet a többségek kialakításában, és azokat beváltani Air ABACUS részvényekre.

A szabályok lehetőséget adnak arra, hogy a kezünkben vagy a részvényállományunkban lévő Air ABACUS részvenyt is beváltssuk Air ABACUS részvényekre. Ennek csak akkor lehet igazán értelme, ha már eléggé megfogyatkozott a készlet az Air ABACUS részvényekből, és ez által biztosítani tudjuk a többségünket.

### SZABÁLYVARIÁCIÓ A HÚZÓPAKLI ÖSSZEÁLLÍTÁSÁRA

1. Vegyék ki a három pontozókártyát.
2. Osszátok ki a játékosok kezdő lapját.
3. Tegyetek ki öt lapot képpel felfelé a tőzsdére.
4. A pakliból számoljatok le véletlenszerűen 10 lapot, és tegyék őket félre.
5. A pakli fennmaradó részét osszátok három megközelítőleg egyforma részre. Mind-egyik ilyen harmadba tegyetek egy pontozókártyát. Ezeket a kisebb paklikat külön-külön keverjétek meg, majd tegyék őket egymásra.
6. A korábban félretett 10 lapot tegyék a pakli tetejére.



### A szerzőről:

Alan R. Moon kétszer is elnyerte a sokak által vágyott *Spiel des Jahres* (a német Év Játéka) díjat, először 1998-ban az *Elfenland*, majd 2004-ben a *Ticket to Ride* című játékkal. Több mint 80 társasjátékát adták már ki. Első játéka az eredeti „Airlines” volt, amelyet 1990-ben adott ki az ABACUSSPIELE játékiadó. Ez volt egyben a kiadó első táblás társasjátékainak egyike is. Alan 2007-ben kezdett dolgozni az *Airlines* új változatán. Azt akarta elérni, hogy a játék megőrizze eredeti hangulatát, de a játékosoknak nehezebb döntésekkel kelljen szembenéznük. Több mint három tucat prototípus után ez a játék, az *Airlines Europe* lett a végeredmény.

Szerző: Alan R. Moon • Illusztráció: Das Format, Christian Fiore

© 2011 ABACUSSPIELE

Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

www.abacusspiele.de

Minden jog fenntartva.

Készült Németországban.

Fordítás: Kohári Zsolt és Molnár László (Lacxox)

??? Kiadó: Rio Grande Games

PO Box 1033, Placitas, NM 87043

www.riograndegames.com

RioGames@aol.com

Importálja és forgalmazza: Gém Klub Kft.

1092 Budapest, Ráday u. 30./b

www.gemklub.hu



2-5 játékos részére, 10 éves kortól,  
játékidő: kb. 75 perc

Beköszöntött a repülés kora. Bátor üzletemberek megalapították az első légitársaságokat, és az európai légtér kevéske szabad engedélyéért küzdenek. A gyorsan növekvő piac és a hatalmas profit ígérete egyre újabb befektetőket vonz. De végül csak az jár sikerrel, aki jól használja befolyását, és a legnyereségesebb cégekbe fekteti pénzét.

## A DOBOZ TARTALMA

Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a kartonpapír keretből a jelzőket.

1 játéktábla, rajta Európa térképével és a légitársaságokhoz tartozó részvénysávval

3 pontozókártya (szürke hátlappal)

112 részvénykártya a légitársaságok színeiben (szürke hátlappal)

- 16 Air Amigo (sárga)
- 15 Rio Grande Southern Europe (kék)
- 14 Lucky Hans Airways (lila)
- 13 Days of Flying Wonders (piros)
- 11 Brooms Bewitched (fekete)
- 10 Jolly Roger Airships (barna)
- 9 FF Flys (zöld)
- 9 It's Funagain to Fly (narancs)
- 8 Flying is Simply Fun (szürke)
- 7 White Winds (fehér)

112 repülőgép a légitársaságok színeiben (16 sárga, 15 kék, 14 lila, 13 piros, 11 fekete, 10 barna, 9 zöld, 9 narancs, 8 szürke és 7 fehér)

20 jelölő a légitársaságok színeiben (minden színben kettő)

20 Air ABACUS részvénykártya (piros hátlappal)

84 győzelmpont-lapka (39 db 1-es, 20 db 5-ös, 20 db 10-es és 10 db 50-es)

70 bankjegy, összesen 150 millió euró értékben (50 db 1 milliós és 20 db 5 milliós)

4 bónuszkapcsolat-jelző [1-1db az It's Funagain To Fly (narancssárga), az FF Flys (zöld), a Flying Is Simply Fun (szürke) és a White Winds (fehér) légitársaságoknak]

5 szabály-összefoglaló kártya

Játékszabály



## ELŐKÉSZÜLETEK

Attól függően, hogy hány játékos játszik, a következő társaságok részvényeit, repülőit és jelölőit tegyétek vissza a dobozba:

**5 játékos** esetén – egyikét sem

**4 játékos** esetén – Air Amigos (sárga)

**3 játékos** esetén – Air Amigos (sárga) és Lucky Hans Airways (lila)

**2 játékos** esetén – Air Amigos (sárga), Rio Grande Southern Europe (kék) és Lucky Hans Airways (lila)

Megjegyzés: kétszemélyes játékra a „Speciális szabályok két játékos részére” részben leírtak vonatkoznak!

## PONTOZÁS

### A pontozás kiváltása

Amint a részvények húzópaklijából egy pontozókártya kerül ki a tőzsdére, a játékot fel kell függeszteni, és ki kell értékelni az aktuális helyzetet. A pontozókártyát az a játékos kapja, aki éppen soron következett volna. Ő ezt maga elé teszi, a tőzsdét pedig kiegészíti öt részvényre.

Ha egy játékosnak a kezébe kerülne a pontozólap az A) akció során, akkor azt azonnal meg kell mutatnia, és az elé a játékos elé leraknia, akinek a köre ezután következett volna. A kártyát felhúzó játékos a pontozókártya helyett új részvényt húzhat.

### A tőzsde kiürítése

Játékosrendben mindenki elvesz egy-egy részvényt a tőzsdéről. Senki nem dönthet úgy, hogy inkább a húzópakliból kér részvénykártyát. Az a játékos kezdi a részvényhúzást, akinél a pontozókártya van. A tőzsde nem töltődik újra az egyes részvények elvétele után. Amint minden játékos választott egy részvényt, a bent maradó részvények kikerülnek a játékból, és öt új kártya kerül a tőzsdére.

### A légitársaságok pontozása

A játékosok pontokat kapnak a részvényállományukért. A légitársaságokat sorban pontozzuk, kezdve a legtöbb ponttal rendelkezővel (vagyis azzal, amelyik a legtovább jutott a részvénysávon). A társaságokat egyesével sorra véve minden játékos bejelenti, hogy részvényállományában hány, az adott társasághoz tartozó részvény található.

Megjegyzés: a kézben tartott részvények nem számítanak.

Az adott pontozási szakasznál látható pontelosztási lista mondja meg, hány pontot ér éppen egy-egy légitársaság.

Az a játékos, aki a legtöbb részvényt birtokolja a légitársaságból, a legmagasabb pontértéket kapja. Akinek a második legtöbb, az adott légitársasághoz tartozó részvénye van, az a második legmagasabb pontot kapja meg stb.

Azok a játékosok, akiknek egyáltalán nincs részvényük a kérdéses légitársaságban, nem kapnak pontot!

Abban az esetben, ha több játékosnak is ugyanannyi részvénye van az értékelés során, akkor a helyezéseikhez tartozó pontértékek összeadódnak, és ezt osztják szét egymás között egyenlően. Ha szükséges, kerekítsünk felfelé.

Végül kiosztjuk az Air ABACUS részvényekért járó pontokat is. Az elosztás a következő:

**Első pontozás:** 4-2-1-0 pont  
**Második pontozás:** 8-4-2-1-0 pont  
**Harmadik pontozás:** 16-8-4-2-1 pont



**Példa:** a Rio Grande jelölő a 6-3-2-1-0 pontelosztású szakaszon van éppen. Sacinak 3 Rio Grande részvénye van, Ritának és Móninak 2-2. Ágotának nincs egy sem. Sacié a többség, így ő kapja a 6 pontot. A második és a harmadik hely 3, ill. 2 pontot ér, így Rita és Móni összesen 5 pontot fog egymás között elosztani. Mivel felfelé kerekítünk, mindketten három ponttal gazdagodnak. Ágota nem kap egy pontot sem, mivel nincs Rio Grande részvénye. A negyedik helyért járó 1 pontot ebben az esetben nem kapja meg senki.

Miután mindegyik légitársaságot kiértékeltek, az a játékos következik, aki előtt a pontozókártya van. A pontozókártya kikerül a játékból.

Megjegyzés: a győzelmpont-lapok bármikor fel- vagy beválthatók.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék a harmadik pontozás után azonnal véget ér. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az nyer, akinek több Air ABACUS részvénye van. Ha az állás továbbra is döntetlen, megosztottnak a győzelmen!

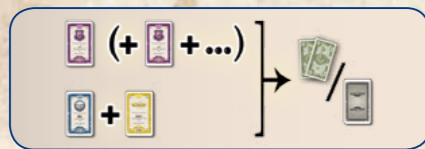
Abban a kivételen valószínűtlen helyzetben, ha egy útvonalengedély megvásárlása után minden légitársaság elzáródna, a játék korábban ér véget. Ekkor azonnal lezajlik egy végső pontozás, amely után a nyertes kilétét a fenti módon lehet megállapítani.

Ha egy útvonalengedély megvásárlása azt eredményezi, hogy az adott társaságnak közvetlen elérése van a saját repülőterétől a meghatározott célvárosig, akkor a bónuszkapcsolat létrejött. Mozgassátok előre az adott társaság jelölőjét a részvénysávon a szokott módon a megvásárolt engedély értékében, majd azonnal léptessétek tovább a bónuszkapcsolat-jelzőn látható értékben is. Ez a bónusz részvénynövekedés csak egyszer történik meg. Hogy látható legyen, hogy az adott társaság már kialakította a bónuszkapcsolatot, vegyék ki a játékból a bónusz jelölőjét.

### Elzárt légitársaság

Amennyiben egy légitársaság már nem tud a szabályok szerint több útvonalengedélyt venni, ha lenne is még felhasználható repülőgépe, akkor is elzárt légitársasággá válik, és már nem tudja tovább növelni légitársasági hálózatát.

## B) Részvények kijátszása és osztalék begyűjtése



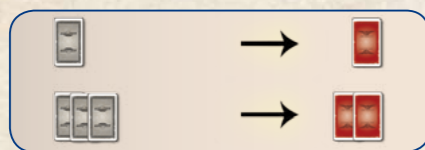
Egy játékos kijátszhatja a kezéből vagy **egyetlen légitársasághoz tartozó bármennyi (legalább egy) részvényt** vagy **két különböző légitársaság egy-egy részvényét**, és ezeket a saját részvényállományához adja.

Minden, az adott körben kijátszott részvényért a játékos 2 millió euró osztalékot kap a bankból.

**Példa:** Saci 4 Air Amigos részvényt játszik ki a körében, ezért 8 millió eurót kap.

**Megjegyzés:** az egyes játékosok részvényállománya mindig jól látható kell, hogy legyen a többi játékos számára. Minden játékos válogassa szét a részvényeit aszerint, hogy azok melyik társasághoz tartoznak, és az egyes típusokat tárolják elkülönítve, hogy jól látható legyen a teljes darabszám.

## C) Beváltás Air ABACUS részvényekre



A játékos beválthat a kezéből és/vagy a részvényállományából 1 vagy 2 részvényt Air ABACUS részvényekre, amelyeket ezután kezébe vesz. A cserébe eldobott lapokat képpel lefelé eldobja.

1 eldobott részvényért cserébe 1 darab Air ABACUS részvény jár.

Ha a játékos 3 részvényt vált be, akkor 2 Air ABACUS részvényhez jut cserébe.

Egyetlen akcióval egy játékos sem juthat kettőnél több Air ABACUS részvényhez.

Az eldobott részvények kikerülnek a játékból.

**Megjegyzés:** ahhoz, hogy az Air ABACUS részvények a játékos részvényállományába kerüljenek, később végre kell hajtani majd egy szokásos B) akciót. Minden egyes kijátszott Air ABACUS részvény a többihez hasonlóan szintén 2 millió euró osztalékot fizet.

### Air ABACUS

Az Air ABACUS egy különleges légitársaság. Nincsenek saját repülőgépei, és nem is vásárolhatók hozzá útvonalengedélyek. Győzelmi pontot a táblán látható módon előre meghatározott mértékben, egyre növekvő mennyiségben kap. Az Air ABACUS részvények a tőzsdén nem elérhetők. Csak más részvények becsérelésével juthatnak hozzájuk a játékosok.

**Megjegyzés:** az Air ABACUS részvények felismerhetők a többi részvénytől eltérő színű hátlapjukról.

## D) Pénz elvétele



A játékos elvesz 8 millió eurót a bankból.

### Különleges helyzet: a Bank csődbe megy!

Abban a valószínűtlen helyzetben, ha egy játékosnak a B) vagy a D) akció végrehajtása során több pénzt kellene elvennie a bankból, mint amennyi ott található, a bank csődbe megy. A kifizetést időlegesen felfüggesztjük, a játék szokásos menete egy rövid időre félbeszakad.

Minden játékos megszámolja, mennyi pénz van épp nála. Azoknak a játékosoknak, akiknél több, mint 8 millió euró van, a többletet vissza kell fizetniük a bankba. Azok, akiknek 8 millió vagy annál kevesebb eurójuk van, megtarthatják összes pénzüket.

Ezután dobunk ki minden részvényt a tőzsdéről, és húzzunk helyettük öt új lapot, ezekkel töltjük fel a helyüket.

Miután a tőzsdét újra feltöltöttük, a játék folytatódhat, és a csődöt kiváltó játékos megkapja az öt illető összeget a bankból.



Tegyék a **játéktáblát** az asztal közepére úgy, hogy azt mindenki kényelmesen elérje. Tegyék minden résztvevő társaság egy-egy **jelölőjét** a hozzájuk tartozó **saját repülőterre**.

A társaságok másik **jelölője** a **részvénysáv** megfelelő színű kezdő mezejére kerül.

**FONTOS:** az Air ABACUS légitársaság minden játékban részt vesz, noha nincsenek repülőgépei vagy jelölői!

A legkevesebb repülőgéppel és részvénnyel rendelkező négy légitársaság [It's Funagain To Fly (narancssárga), FF Flys (zöld), Flying Is Simply Fun (szürke) és White Winds (fehér)] kialakíthat a játék során ún. **bónuszcsatlakozásokat**. Tegyék ezeket a **bónuszcsatlakozás-jelzőket** a nekik fenntartott bónuszhelyre a **célváros** mellé a táblán.

Válogassátok szét a résztvevő légitársaságokhoz tartozó **repülőgépeket** színek szerint. Ezek a doboz műanyag tartójában maradhatnak a játék során, itt alkotnak készleteket.

A **győzelmipont-jelzőket** tegyék a tábla mellé.

A legfiatalabb játékos lesz a **kezdőjátékos**, és kap 1 győzelmi pontot a készletből. Ezután az óramutató járása szerinti sorrendben mindenki elvesz eggyel több győzelmi pontot a készletből, mint amennyi a jobb oldali szomszédjához került.

**PÉLDA:** 3 játékos esetén a kezdőjátékos 1 győzelmi pontot kap, a második játékos kettőt, míg a harmadik hármat.

A játékosoknak célszerű a már megszerzett győzelmipont-jelzőjüket maguk előtt képpel lefelé tárolni az asztalon. A játék során titokban kell tartani, hogy kinek mennyi győzelmi pontja van éppen.

A **bankjegyeket** tegyük a tábla mellé. Ennek a banknak összesen **játékosonként 30 millió eurót** kell tartalmaznia. 5 játékos esetén az összes pénzre szükség van. Ennél kevesebb játékos esetén az ezen felüli pénzt tegyék vissza a dobozba.

Ezután minden játékos kap **8 millió eurót** a bankból, amit mindenki képpel felfelé letesz maga elé. A játékosoknál lévő pénz mennyisége nem titkos.

Minden játékos kap egy **szabály-összefoglaló kártyát**.

A **20 db Air ABACUS részvény** kerüljön képpel lefelé fordítva a játéktábla mellé.

Vegyék ki a **három pontozókártyát**, és egyelőre tegyék félre őket.

Ezután keverjék össze az összes résztvevő légitársaság részvényeit, de az Air ABACUS részvényeket ne keverjék közéjük.

Csapjátok fel a legfelső öt részvényt, és tegyék őket a tábla mellé, amint az a fenti ábrán is látható. Ezek alkotják majd a **tőzsdét**.

Osszatok ki **minden játékosnak 8 részvénykártyát**, képpel lefelé. Minden játékos megnézheti a neki osztott kártyákat. Abban a kevéssé valószínű esetben, ha egy játékosnak mind a nyolc kártyája ugyanahhoz a légitársasághoz tartozik, ezeket vissza kell keverni, és a játékos kap nyolc új kártyát. Mindig legyen látható, hogy melyik játékosnál hány részvény van épp.

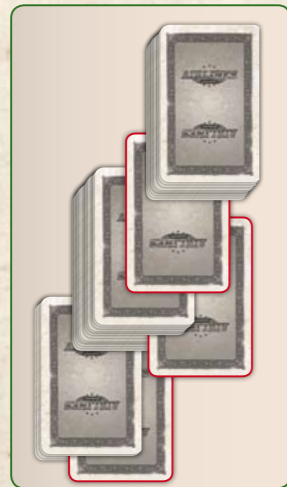
Megjegyzés: a kártyák alján látható szám azt jelzi, hogy az adott légitársaságnak hány részvénye, illetve repülőgépe van.

Ezután minden játékos kiválaszt a kezéből két, **különböző társaságokhoz tartozó részvényt**, és képpel lefelé maga elé teszi őket. Miután mindenki választott, a játékosok egyszerre felfedik lapjaikat, úgy téve ki őket, hogy minden játékos számára jól láthatók legyenek. Ezek a részvények alkotják a játékosok kezdő **részvényállományát**.

#### Húzópakli

A fennmaradó részvénykártyákból formáljatok húzópaklit!

Először számoljátok le képpel lefelé a legfelső tíz lapot. **Keverjétek bele** egy pontozókártyát, majd az így létrehozott végső pontozópaklit tegyétek a tőzsde mellé. Ezután fogjátok meg a fennmaradó pakli körülbelül egynegyedét, és tegyétek félre. Fogjátok még egy pontozókártyát, és tegyétek a megmaradt háromnegyed paklinak nagyjából **a közepére**. Ezeket a kártyákat tegyétek a már odakészített végső pontozópakli tetejére. Végül az utolsó pontozókártyát **tegyétek** az imént félretett negyed pakli **alá**, és ezt a paklit is tegyétek a már a tőzsde mellé készített pakli tetejére.



Megjegyzés: a játék könnyebb átláthatósága érdekében javasoljuk, hogy a különböző játékosok a játék különböző részeit felügyeljék. Így például egyvalaki kezelje a bankot és a tőzsdét, másvalaki a repülőket és a részvényásvot.

## A JÁTÉK MENETE

A játékot a kezdőjátékos kezdi, és az óramutató járása szerinti sorrendben következnek utána a többiek.

Amikor sorra kerül, minden játékos pontosan egy akciót hajthat végre, amelyet az alábbi négy lehetőség közül választhat ki:

### A) Egy vagy két útvonalengedély vásárlása és egy részvény elvétele

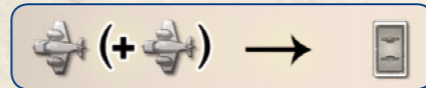
### B) Részvények kijátszása és osztalék begyűjtése

### C) Beváltás Air ABACUS részvényekre

### D) Pénz elvétele

Megjegyzés: egy játékos nem választhat olyan akciót, amelyet nem tud szabályosan végrehajtani (kivétel: D akció, „Pénz elvétele”, lásd „A Bank csődbe megy” részt)

### A) Egy vagy két útvonalengedély vásárlása és részvények elvétele



A soron lévő játékos megvásárolhat egy hozzáférhető útvonalengedélyt egy tetszőleges útra és légitársaságra (néhány megkötéssel, ezeket lásd később). Ezen engedély megvásárlása lehetővé teszi két város összekötését az adott légitársasággal. Ezeket az engedélyeket a városok közti útvonalakon lévő körök jelképezik. A körben lévő szám jelzi az adott engedély árát. A játékos befizeti ezt az összeget a bankba, majd elvesz a készletből egy repülőt, és a körre ráteszi azt. Ez mutatja, hogy az adott légitársaság birtokolja az útszakasz adott engedélyét, ezt más társaság már nem vásárolhatja meg. Végül az adott társaság jelzőjét annyival mozgatja előre a részvényásvonon, amekkora összegbe a megvásárolt engedély került (amilyen szám az éppen letakart körben volt látható).

Megjegyzés: egy játékosnak nem szükséges részvényeket birtokolnia egy adott légitársaságból ahhoz, hogy útvonalengedélyt vásároljon a társaság részére.

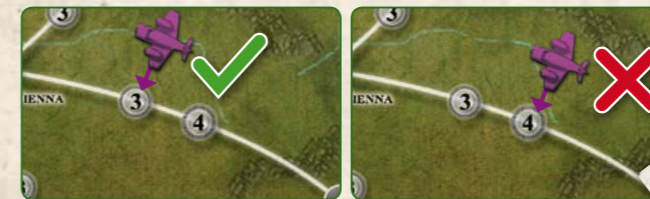
Általánosságban a következő szabályok érvényesek az engedélyvásárlásra:

1. Az új útvonalnak közvetlenül kell kapcsolódnia az adott légitársaság saját repülőteréhez vagy a társaság által már birtokolt (érvényes engedéllyel használt) egyéb útvonalakon keresztül kell kapcsolódnia a légitársaság saját repülőteréhez.



Megjegyzés: egy légitársaság hálózata számos szerteágazó útvonalból állhat, ha a kapcsolatuk visszavezethető a társaság saját repülőteréhez.

2. A játékosnak az adott útvonalon mindig a legolcsóbb engedélyt kell választania.



3. Egy légitársaság minden egyes útvonalon csak egy engedélyt birtokolhat.



4. Ha egy útvonalon az összes engedély elkelt, más légitársaság már nem vásárolhat erre az útra engedélyt.

5. Ha egy légitársaság összes repülőgépe elfogyott, nem vásárolhat több útvonalengedélyt.

Az első engedély megvásárlása után a játékos **dönthet** úgy, hogy azonnal vásárol még egyet, az elsővel megegyező szabályok szerint. Újfént választhat egy tetszőleges útvonalat és légitársaságot. A megkötések ugyanazok, mint az első engedély vásárlása esetén.

Miután a játékos vett egy vagy két útvonalengedélyt, elvesz egy részvényt vagy a tőzsdén lévő felfordított lapok közül, vagy a húzópakli tetejéről, és a kézben tartott lapjaihoz adja azt. Ha a játékos a tőzsdén lévő lapok közül választott, akkor a húzópakli legfelső lapját azonnal a felvett kártya helyére tesszük.

Fontos: a játékos két engedélyt vásárolt a körben, akkor is csak egy részvényt vehet el!

#### Távoli célpontok

A négy legkevesebb repülőgéppel és részvényrel rendelkező légitársaság különleges bónuszt kap, ha a saját repülőterét összeköti egy meghatározott várossal:

#### Bónuszkapcsolatok

A négy legkevesebb repülőgéppel és részvényrel rendelkező légitársaság különleges bónuszt kap, ha a saját repülőterét összeköti egy meghatározott várossal:

It's Funagain To Fly (narancssárga)	Athens (Athén) >> London
FF Flays (zöld)	Stockholm >> Athens (Athén)
Flying Is Simply Fun (szürke)	London >> Ankara
White Winds (fehér)	Moscow (Moszkva) >> Madrid

