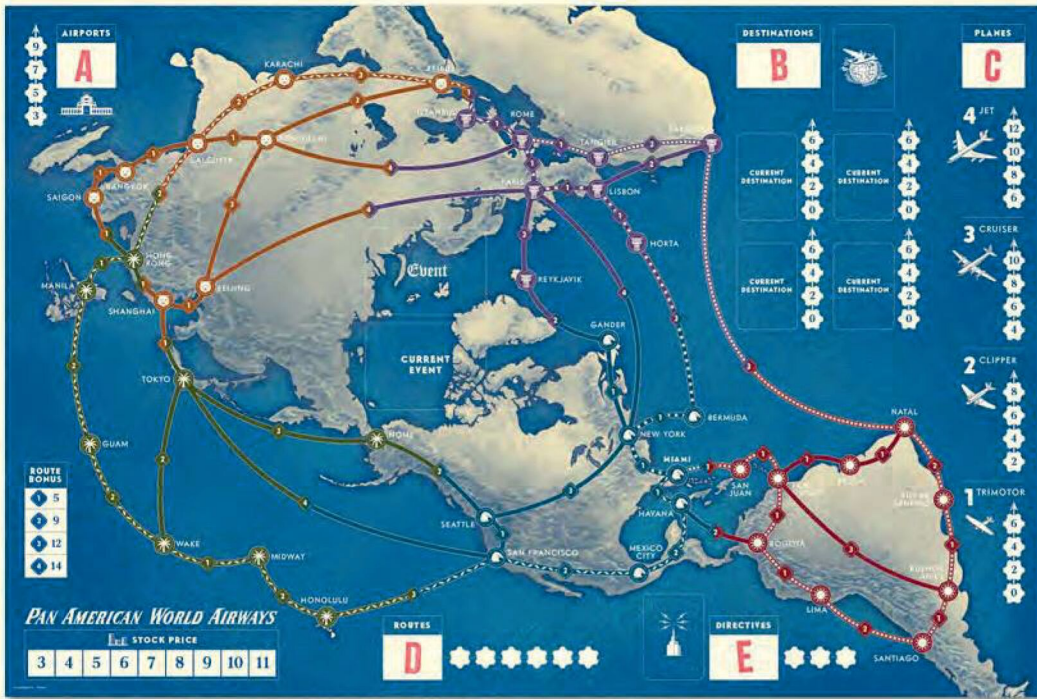




JÁTEKSZABÁLY



JÁTÉKELEMELK



2 HANGÁR

JÁTÉKTÁBLA

4 JÁTÉKOSSZÍNBEN AZ ALÁBBIK:



20 MÉRNÖK



20 REPÜLTŐTÉR



20 TRIMOTOR



16 CLIPPER



12 CRUISER



4 JET



4 DB JÁTÉKOSTÁBLA



4 DB BEVÉTELJELŐLŐ



28 DB ESEMÉNYKÁRTYA



50 DB CÉLÁLLOMÁSKÁRTYA



28 DB IRÁNYÍTÁSKÁRTYA



40 DB RÉSZVÉNY



20 DB RÉSZVÉNY



PAN AM KOCKA



40 PAN AM ÚTVONALJELŐLŐ



50 1\$ PÉNZ



25 5\$ PÉNZ



CRUISER ÉS JET FEDŐLAP



KEZDŐJÁTÉKOS-JELŐLŐ



ÁRFOLYAM-JELŐLŐ



A PAN AM volt a világ első, valóban globális légitársasága. Szerényen, 1927-ben légiposta-fuvarozóként induló PAN AMERICAN AIRWAYS agresszív növekedést produkált, az alapító Juan Trippe felügyelete alatt és számos fontos mérföldkövet tudhat magáénak.

A PAN AM volt az első társaság, amely légi úton összekötötte Észak- és Dél-Amerikát, elsőként indított kereskedelmi járatokat az Atlanti- és a Csendes-óceánon egyaránt és elsőként digitalizálta a foglalási rendszert.

A repülés korszakának úttörőjeként a PAN AM még nagyobb népszerűsége tett szert azért, hogy a világot bárki számára elérhetővé tette. Ma az emberek, szerte a világon, azonnal felismerik az utánozhatatlan PAN AM nevet és felidéznek annak gazdag örökségét.



A játék áttekintése

A játékban egy növekvő légitársaság vezetője vagy.

Ahogy a PAN AM terjeszkedik a világban, úgy költöd a légitársaságod üzemeltetéséből származó bevételeket PAN AM részvények vásárlására.

1. A mérnökeid kiküldésével szerezz REPTEREKET, REPÜLŐKET ÉS CÉLÁLLOMÁSKÁRTYÁKAT, hogy új útvonalakat alakíts ki.
2. Az üzemeltetésből és útvonalak eladásából származó bevételeidből vásárolj RÉSZVÉNYEKET.

A játék 7 fordulón keresztül játszódik, amely a PAN AM kezdetétől, az alapító Juan Trippe 1988-as nyugdíjba vonulásáig tart. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb részvénnyel rendelkezik a játék végén.



ELSŐ REPÜLÉS?

Hölgyeim és Uraim, köszöntjük Önöket a fedélzeten.

Idegenvezetőjükként gondoskodom arról, hogy zökkenőmentesen végighaladjanak az utasításokon. Kezdeként készítsék elő a játékot a következő szakaszban leírtak szerint.

A játéktér előkészítése

1. Helyezétek a játéktáblát a játéktér közepére. Tegyétek a két hangárt a játéktábla mellé. **(C)**
2. Minden eseménykártya hátulján egy szám látható. Válasszatok ki véletlenszerűen egy-egy kártyát minden korszakból, és hozzatok létre egy 7 lapból álló paklit és rendezétek sorba. Helyezétek őket képpel lefelé a játéktáblára. A fel nem használt eseménykártyákat tegyétek vissza a dobozba.
3. Keverjétek meg a célállomáskártyákat, és tegyétek egy pakliba képpel lefelé a táblára. Tegyétek egy-egy kártyát képpel felfelé minden kijelölt mezőre. **(B)**
4. Keverjétek meg az irányításkártyákat és tegyétek képpel lefelé a táblára. **(E)**
5. Tegyétek a PAN AM útvonaljelölőket, a pénzeket, a részvényeket és a PAN AM kockát a tábla mellé. Egyelőre tegyétek félre a árfolyamjelölőt (az első eseménykártya határozza meg a részvényárfolyamot).
6. Tegyétek a CRUISER és JET fedőlapot a kijelölt helyre. **(C)**



PAN AM ÚTVONALJELÖLŐ



PÉNZ



PAN AM KOCKA



ÁRFOLYAM-JELÖLŐ

JÁTÉKOS ELŐKÉSZÜLETEK

1. Minden játékos vegyen magához egy játékos táblát és az alábbi, színben passzoló játékelemeket:
 - **REPÜLŐGÉPEK:** Helyezz 2 TRIMOTOR és 1 CLIPPER repülőgépet a játékos tábla flotta (**fleet**) területére. A többi repülőgép maradjon a hangárban.
 - **BEVÉTELJELÖLŐ:** Helyezd a jelölőt a 0 helyre a játékos táblán. Amikor a bevétel változik, a jelölő mozgatásával jelezd az új értéket.
 - **REPÜLŐTEREK:** Helyezd őket a REPÜLŐTÉR-terület mellé. **(A)**
 - **MÉRNÖKÖK:** A mérnökök száma függ attól, hogy hányan játsszátok a játékot. A nem használt mérnökök kerüljenek vissza a dobozba.
2 játékos = 5 mérnök/játékos 3 játékos = 4 mérnök /játékos 4 játékos = 3 mérnök /játékos
2. Minden játékos húzzon **2 CÉLÁLLOMÁSKártyát, 1 IRÁNYÍTÁSKártyát és vegyen magához 1Z\$-t.** A CÉLÁLLOMÁSKártyák képpel felfelé tartandók, míg az IRÁNYÍTÁSKártya képpel lefelé.
3. Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb repült repülővel. Ez a játékos megkapja a KEZDŐJÁTÉKOS-jelölőt.

REPÜLŐTEREK

ESEMÉNYPAKLI

4 FELFORDÍTOTT
CÉLÁLLOMÁSKÁRTYA

CÉLÁLLOMÁSPAKLI

CRUISER ÉS
JET FEDŐLAP

AIRPORTS
A

DESTINATIONS
B

PLANES
C

ROUTE BONUS
1 5
2 9
3 12
4 14

PAN AMERICAN WORLD AIRWAYS
EEL STOCK PRICE
3 4 5 6 7 8 9 10 11

ROUTES
D

DIRECTIVES
E

Event ROUND 2
FOUNDATION OF PAN AM
LUX 4

1 TRIMOTOR
2 CLIPPER
3 CRUISER
4 JET



HANGÁR



RÉSZVÉNY

IRÁNYÍTÁSPAKLI



TRANS-IMPERIAL AIRWAYS

ROUND SEQUENCE

FLEET

1. EVENT
- Rental
- Stock Price

2. ENGINEER
- Priority Access
- Assignment

3. RESOLUTION
A. Airports
E. Destinations
C. Planes
D. Routes
E. Directives

4. PAN AM
- Expansion
- Income
- Stock

INCOME
5 10 20 25

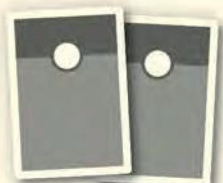
2 TRIMOTOR
1 CLIPPER

BEVÉTELJELÖLŐ



PÉNZ

JÁTÉKOS-
TÁBLA



KÉPEL FELFORDÍTOTT
CÉLÁLLOMÁSKÁRTYÁK



KÉPEL LEFORDÍTOTT
IRÁNYÍTÁSKÁRTYA

MÉRNÖK / JÁTÉKOS



2 FŐS JÁTÉK ESETÉN



3 FŐS JÁTÉK ESETÉN



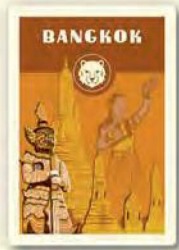
4 FŐS JÁTÉK ESETÉN

FONTOS FOGALMAK

Mielőtt belevetnénk magunkat a játékba, tisztázzunk néhány fogalmat.

CÉLÁLLOMÁS

A játékban 5 színben találhatóak CÉLÁLLOMÁSkártyák, régiók szerint. Minden régiónak van egy állandó szimbóluma is.



ÁZSIA



EURÓPA



ÉSZAK-AMERIKA



CSENDES-ÓCEÁN



DÉL-AMERIKA

A CÉLÁLLOMÁSkártyák történelmi elnevezését használtuk a játékban, így előfordulhat, hogy nem tükrözik jelenlegi nevüket.

REPÜLŐK

A játékban 4 különböző típusú repülőgép található:



TRIMOTOR

hatótávolság: 1



CLIPPER

hatótávolság: 2



CRUISER

hatótávolság: 3



JET

hatótávolság: 4

Minden repülőgépnél van egy hatótávolsága, amely jelzi a maximális távolságot, amilyen messzire repülhet.



*Ha megnézed közelről a repülőgépeket a szárnyakon **csíkok** láthatók. Ezek a csíkok a **hatótávolságukat jelentik.***

ÚTVONALAK

Az útvonal összeköt két "szomszédos" várost, az útvonalon egy rombusz jelzi a távolságot.

Az útvonal létesítéséhez szükség van egy olyan **REPÜLŐGÉPRE**, amelynek hatótávolsága megegyezik vagy meghaladja az útvonal távolságát, és **LESZÁLLÁSI ENGEDÉLYRE** mindkét városban.



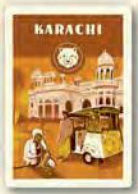
LESZÁLLÁSI ENGEDÉLY

A játékban 4 módon tehetsz szert LESZÁLLÁSI ENGEDÉLYRE:

- 1** Van egy saját színű repülőtér ebben a városban. Ez állandó LESZÁLLÁSI ENGEDÉLYT BIZTOSÍT későbbi útvonalakhoz is.



- 2** A város CÉLÁLLOMÁSÁRTYÁJA a birtokodban van. Ez ÁLLANDÓ LESZÁLLÁSI ENGEDÉLYT BIZTOSÍT (amíg nálad van a kártya), későbbi útvonalakhoz is.



- 3** Eldobsz egy CÉLÁLLOMÁSKÁRTYÁT, amelynek a színe (régiója) azonos azzal, ahová engedélyre van szükséged.



Ez ÁTMENETI LESZÁLLÁSI ENGEDÉLYT BIZTOSÍT, egy útvonal kialakítására.

- 4** Eldobsz 2 azonos színű (régiójú) CÉLÁLLOMÁSKÁRTYÁT, amelyek más színűek (régiójúak), mint ahova engedélyre van szükséged.



Ez ÁTMENETI LESZÁLLÁSI ENGEDÉLYT BIZTOSÍT, egy útvonal kialakítására.

A CÉLÁLLOMÁSKÁRTYÁK eldobása (3. és 4. módszer) ÁTMENETI LESZÁLLÁSI ENGEDÉLYT biztosít egy útvonal létrehozásához.

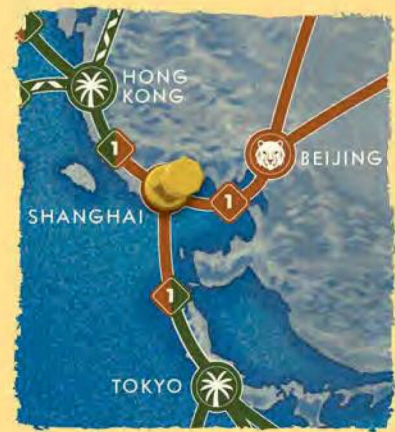
Átmeneti leszállási engedély csak az aktuális útvonalra szól, míg az állandó (repülőtér vagy városkártya birtoklása) későbbi utak esetén is biztosítja az engedélyt.



LESZÁLLÁSI ENGEDÉLY PÉLDÁK

Gina egy ÚTVONALAT alakít ki. Van egy repülőtere Sanghajban, valamint egy Hong Kong és egy Honolulu CÉLÁLLOMÁSKÁRTYÁJA.

A repülőtér megadja neki a leszállási jogot Sanghajban.



"A" opció : Sanghaj - Hongkong ÚTVONAL

Gina rendelkezik LESZÁLLÁSI ENGEDÉLYEL Hongkongban, mivel nála van a Hongkong CÉLÁLLOMÁSKÁRTYA.



"B" opció: Sanghaj-Tokió ÚTVONAL

Ginának el kell dobnia Hongkong vagy Honolulu CÉLÁLLOMÁSKÁRTYÁT, hogy LESZÁLLÁSI ENGEDÉLYT szerezzen Tokióban. (Hongkong és Honoulu azonos színű (régió) mint Tokió)



"C" opció: Sanghaj-Peking (Beijing) ÚTVONAL

Ginának nincs kártyája Peking színében (régiójában), ezért mindkét kártyáját el kell dobnia, hogy LESZÁLLÁSI ENGEDÉLYT kapjon Pekingben.



FONTOS FOGALMAK (folyt.)



MÉRNÖKÖK

Az akciókhoz mérnököket használunk. A MÉRNÖKFÁZISBAN rendeljük az egyes területekhez a mérnökeinket **(A-E)**.
A VÉGREHAJTÁSFÁZISBAN végzik el a mérnökök a területhez tartozó feladatokat.



IRÁNYÍTÁSKÁRTYÁK

Az IRÁNYÍTÁSKÁRTYÁK előnyt biztosítanak a versenytársakkal szemben. Minden IRÁNYÍTÁSKÁRTYA az alján jelzi melyik fázisban (feketével) és lépésnél (pirossal) játszható ki. A jelzett lépésen belül bármikor kijátszható.

Néhány IRÁNYÍTÁSKÁRTYÁT akkor lehet kijátszani, amikor a MÉRNÖKI feladatok végrehajtása történik. Ezek a kártyák mind a VÉGREHAJTÁSFÁZISRA vonatkoznak és nem játszhatod ki a kártyát, ha nincs MÉRNÖKÖD a tábla megjelölt területén.
Kijátszható a kártyát közvetlenül a MÉRNÖKÖD előtt vagy után is.



IRÁNYÍTÁSKÁRTYA PÉLDÁK

Itt van két példa az IRÁNYÍTÁSKÁRTYÁKRA:

Reni kijátssza a "Prediction" (jóslat) kártyát az ESEMÉNYFÁZISBAN, az ÁRFOLYAM beállítása során. Úgy dönt, hogy az ESEMÉNYKÁRTYA felfedése után kijátssza ezt a kártyát, így 3\$-t keres és megnézheti a következő forduló ESEMÉNYKÁRTYÁJÁT.

A forduló későbbi szakaszában Ádám kijátssza a "Regional Airport" kártyát, miközben az ÚTVONALAK **(D)** területen végrehajtja a MÉRNÖKE feladatát. Úgy dönt, hogy először érvényesíti a kártya hatását, amely lehetővé teszi számára, hogy repülőtérrel helyezzen el egy városon. Ezt követően hajtja végre a MÉRNÖK akcióját, az ÚTVONAL létrehozásához igénybe veszi a lehelyezett repülőtérrel.



FELSZÁLLÁSRA FELKÉSZÜLNI!

*Kezdetek el játszani, miközben olvassátok az utasításokat.
Kezdjünk azzal, hogy végigmegyünk a korszakok fázisain.*

A JÁTÉK MENETE

A játék 7 korszakból áll, és minden korszak az alábbi 4 fázisra oszlik:

1. **ESEMÉNYFÁZIS:** A játékosok felfedik és végrehajtják a következő ESEMÉNYKÁRTYÁT.
2. **MÉRNÖKFÁZIS:** A játékosok a kezdőjátékostól indulva akcióhoz rendelik a MÉRNÖKÖKET.
3. **VÉGREHATJÁSFÁZIS:** A játékosok elvégzik a munkákat a MÉRNÖKÖKKEL (A->E).
4. **PAN AM FÁZIS:** A PAN AM terjeszkedik, és játékosok bevételhez jutnak.



AZ ESEMÉNYKÁRTYÁRÓL

Egy eseménykártya 3 fontos információt tartalmaz: Az eseményt, a részvényárfolyamot (vagy változását), a kockadobások számát (hányszor dobunk a PAN AM fázisban - ezáltal mennyit terjeszkedik a PAN AM).



A kép alatti történelmi szöveg nem befolyásolja a játékot.

Fordítsd fel a következő ESEMÉNYKÁRTYÁT, és tedd a táblán a kijelölt helyre. Hacsak a tedd a táblán a kijelölt helyre. Hacsak a kártya másképp nem rendelkezik, azonnal végrehajtandó.

1. ESEMÉNYFÁZIS

Ebben a fázisban két lépést kell végrehajtani:

- **Esemény felfedése:** Fordítsd fel a következő ESEMÉNYKÁRTYÁT, és tedd a táblán kijelölt helyre, hacsak a kártya másképp nem rendelkezik, az eseményt azonnal végre kell hajtani.
- **Részvényárfolyam:** Nézd meg a RÉSZVÉNYÁRFOLYAM (STOCK PRICE) területet az eseménykártyán, és ellenőrizd hogyan változik az árfolyam:



Eggyel emelkedik az árfolyam.

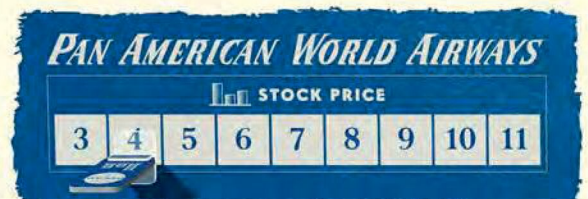


Eggyel csökken az árfolyam.



Állítsd be a RÉSZVÉNYÁRFOLYAMOT az adott értékre.

LAGRE BENTON & BOWLES



RÉSZVÉNYPIAC

2. MÉRNÖKFÁZIS

A MÉRNÖKFÁZISBAN a játékosok a MÉRNÖKEKET rendelik a munkavégzési területekhez és LICITÁLNAK velük. A MÉRNÖKÖKNEK kiadott feladatok a VÉGREHAJTÁSFÁZISBAN valósulnak meg.

A MÉRNÖKFÁZIS két lépésből áll:

- **ELSŐBBSÉGI BESZÁLLÁS** : Ekkor a MÉRNÖKNEK elsőbbségi beszállási lehetősége van. Ha az előző korszakban az IRÁNYÍTÁS (E) területre küldted a MÉRNÖKÖT, akkor a ELSŐBBSÉGI BESZÁLLÁST kap a következő korszakban. A MÉRNÖKÖT tetszőleges feladatra küldheted (A-D).
- **FELADATKIOSZTÁS**: Az első játékostól kezdve, a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban felváltva küldenek ki egy-egy MÉRNÖKÖT az egyes feladatokhoz. Azok a mérnökök, akiket túllicitálnak egy LICITSÁVON (A-C), visszakerülnek a tulajdonosukhoz a II. oldalon leírtak szerint, majd körsorrendben újra kiküldésre kerülhetnek. Ha egy játékos az összes MÉRNÖKÉT munkára fogta, passzolnia kell. Miután a játékosok végeztek a MÉRNÖKÖK feladathoz rendelésével (lehetséges, hogy nem minden mérnök van a táblán) a VÉGREHAJTÁSFÁZIS következik.

MÉRNÖKI FELADATOK

A játékban a MÉRNÖKÖKET 5 területhez rendelheted, de a feladatot csak a VÉGREHAJTÁSFÁZISBAN végzik el:

- A REPÜLŐTÉR**: Helyezz el egy saját repülőteret az általad választott városban.
- B CÉLÁLLOMÁS**: Szerezz egy CÉLÁLLOMÁSKÁRTYÁT.
- C REPÜLŐGÉPEK**: Szerezz egy további REPÜLŐGÉPET.
- D ÚTVONALAK**: Létesíts egy útvonalat REPÜLŐTEREK, REPÜLŐGÉPEK és CÉLÁLLOMÁSKÁRTYÁK segítségével.
- E IRÁNYÍTÁS**: Húzz egy IRÁNYÍTÁSKÁRTYÁT.
(Az ide küldött MÉRNÖKNEK ELSŐBBSÉGI BESZÁLLÁSA lesz a következő fordulóban.)

A MÉRNÖK nem oldja meg a feladatot és fizetni sem kell a VÉGREHAJTÁSFÁZISIG.
További információ a MÉRNÖKÖK feladatairól a 12. oldalon.



FONTOS!

Az első korszakban hagyjátok ki az elsőbbségi beszállást.



Ha nem tudod vagy nem akarsz feladatra küldeni a MÉRNÖKÖD, tedd félre. A következő forduló elején visszakapod.

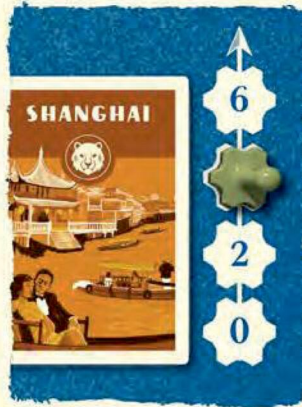
LICITSÁV

(A, B, C)

Minden LICITSÁVON 4 mező található, amelyeken a szám jelzi a fizetendő költséget. (Fizetni csak a VÉGREHAJTÁSFÁZISBAN kell!)



A MÉRNÖKÖT helyezd el egy tetszőleges helyre a sávon.



Ha a sávon már van egy MÉRNÖK, akkor a következő játékos a MÉRNÖKÉT csak magasabb (drágább) helyre helyezheti. Az első MÉRNÖK visszakerül a tulajdonosához.

VIGYÁZZ! Ha a VÉGREHAJTÁSFÁZIS során nem tudod kifizetni a licit összegét, árón alul kell RÉSZVÉNYT eladnod, hogy elegendő pénzed legyen. Részletek a 12. oldalon.

MUNKATERÜLETEK (D, E)

A MUNKATERÜLETEK balról jobbra haladnak. A MÉRNÖKÖT mindig az előzőleg lehelyezett mérnök jobb oldalára, a következő szabad helyre kell tenni.



STRATÉGIAI TIPPEK AZ ELSŐ JÁTÉKHOZ

Első körben a **VÉGREHAJTÁSFÁZIS** során próbáld meg útvonalat létesíteni, amihez szükséges lesz mérnököt küldeni az **ÚTVONALAK (D)** területre. Útvonalhoz szükséges két olyan **CÉLÁLLOMÁSKÁRTYA**, amelyek megfelelnek a kiválasztott városok színének (régijójának). Ha nincs olyan **CÉLÁLLOMÁSKÁRTYÁD** amivel ezt meg tudnád tenni, használd a mérnököt **REPÜLŐTÉR (A)** építésre vagy **CÉLÁLLOMÁSKÁRTYA (B)** megszerzésére.

Hagyd figyelmen kívül a 3 vagy 4 távolságú **ÚTVONALAKAT**, mert a kezdő gépeid csak rövid útvonalakon repülhetnek.

3. VÉGREHAJTÁSFÁZIS

A VÉGREHAJTÁSFÁZIS során a mérnökök elvégzik a rájuk bízott feladatokat. Sorban haladva egyesével, a REPÜLŐTEREK (A) területétől az IRÁNYÍTÁS (E) területéig.

TÚL MAGAS LICIT?

Ha nem tudod kifizetni a licitet, **EL KELL ADNOD RÉSZVÉNYT!** Minden részvény után, amit eladsz **RÉSZVÉNY-ÁRFOLYAM -2\$** összeget kapsz kézhez. Ha ezután sem tudod kifizetni a licitet, hogy eladtad minden részvényed, akkor elveszíted minden pénzedet és a mérnököd nem tudja elvégezni a rá bízott feladatot. Minden részvény, amelyet eladtál, a közös készletbe kerül vissza. Ez az egyetlen eset, amikor részvényt adhatsz el.

Például: Alvin nem rendelkezik elég pénzzel, hogy kifizesse a licitet, ezért részvényt kell eladnia. Az aktuális **RÉSZVÉNY-ÁRFOLYAM 6\$, a 2\$** levonása után, minden eladott részvényért **4\$-t** kap.

(A) REPÜLŐTEREK

A repülőterek **LESZÁLLÁSI ENGEDÉLYT** biztosítanak és **I-gyel** növelik a bevételt. Ha a mérnöködre a repülőtér létesítés feladatát bízta, az alábbiakat végezd el:

- Fizesd be a licittel járó költséget.
- Vedd el az egyik repülőteredet a készletből és helyezd bármely olyan városra ahol még nincs repülőtér. Ha nincs több elérhető repterod áthelyezhetsz egy korábbi saját repülőteret.
- Vedd vissza a mérnöködet.
- Növed **I-gyel** a bevételt a játékosabládon.
Ne növed a bevételt, ha már lent lévő repülőteret helyeztél át.

(B) CÉLÁLLOMÁSOK

A **CÉLÁLLOMÁSKÁRTYÁK** segítenek útvonalakat létesíteni. Mindegyik **LICITSÁVON** lévő mérnök esetén az alábbi lépéseket kell elvégezni:

- Fizesd be a licittel járó költséget.
- Vedd el a **CÉLÁLLOMÁSKÁRTYÁT**, és képpel felfelé tedd magad elé.
Ha a kártyán volt pénz, azt is megkapod.
- Vedd vissza a mérnöködet.

Amint az összes mérnök végzett a feladatával, a megmaradt **CÉLÁLLOMÁSKÁRTYÁKRA** tegyetek **I-1\$-t**. Ezt követően a **CÉLÁLLOMÁSPAKLIBÓL** töltsd fel az üres helyeket.



REPÜLŐTÉR TIPPEK

Meggondolandó repülőteret olyan városba helyezni, amivel szomszédos CÉLÁLLOMÁSKÁRTYÁVAL rendelkezel.

Egy repülőtér akkor a leghasznosabb, ha számos ÚTVONAL állomása.

(C) REPÜLŐGÉPEK

REPÜLŐGÉPRE mindig szükséged lesz, hogy ÚTVONALAT tudj létesíteni. A játéktáblán 4 LICITSÁV található, mindegyik repülőgéptípushoz. Cruiser és Jet esetén a LICITSÁV csak a játék 3 és 6 korszakától elérhető.

Mindegyik LICITSÁVON lévő mérnök esetén az alábbi lépéseket kell elvégezni:

- Fizesd be a licittel járó költséget.
- Vedd el a repülőgéptípust, amelyre licitáltál és helyezd a játéktábla flotta (fleet) részére. Ha már nincs elérhető repülőgép (a saját színedben) azzal a hatótávolsággal, amelyre licitáltál, akkor nem kapsz semmit. (A befizetett pénzt sem kapod vissza.)
- Vedd vissza a mérnöködet.

(D) ÚTVONALAK

Az útvonalak létesítése a legfontosabb akció a játék során. Útvonal létesítéséhez elengedhetetlenül szükséges a LESZÁLLÁSI ENGEDÉLYEK és egy szabad REPÜLŐGÉP megléte. Ha ezek valamelyikével nem rendelkezel, nem létesül repülőútvonal és mérnök munkája kárba veszett.

A sorban álló mérnököknél az alábbi lépéseket kell elvégezni:

- Rendelkezz leszállási engedéllyel, ha szükséges, dobj el hozzá kártyát. (Részletek 7. oldalon)
- Helyezz át egy repülőgépet a játéktábládról, a kiválasztott útvonalon lévő rombuszra. A repülőgép hatótávolságnak meg kell egyeznie vagy meg kell haladnia az útvonal hosszát, amelyet a rombuszban találsz.
- Növeld a bevételed (a játéktáblán) az útvonal távolságával. Például: Ha létesítettél egy útvonalat New York és Párizs között, az útvonal távolságának (4) megfelelő értékkel növeld a bevételedet.
- Vedd vissza a mérnöködet.

(E) IRÁNYÍTÁS

Az irányításterületen IRÁNYÍTÁSKÁRTYÁHOZ juthatsz, továbbá lehetőséget biztosít a mérnöködnél a következő körben az elsőbbségi beszálláshoz.

A sorban álló mérnököknél az alábbi lépéseket kell elvégezni:

- Húzz egy IRÁNYÍTÁSKÁRTYÁT. Nézd meg, és képpel lefelé tedd magad elé.
- **NE VED VISSZA A MÉRNÖKÖDET!**
A mérnök a következő korszakban ELSŐBBSÉGI BESZÁLLÁS révén mindenki más előtt kap feladatot.

4. PAN AM FÁZIS

Ebben a fázisban a PAN AM terjeszkedik, a játékosok pedig bevételt kapnak és RÉSZVÉNYT vásárolhatnak.

TERJESZKEDÉS

A PAN AM útvonalakat sajátít ki a Miami-ból induló a terjeszkedése során. Az adott korszak ESEMÉNYKÁRTYÁJA mutatja hányszor kell a kezdőjátékosnak dobni a kockával. Ha az eseménykártya több dobást is jelez az újradobás előtt végezd el a szükséges lépéseket.

Az alábbi 4 szimbólum szerepel a kockán:



Dél-Amerika



Európa



Ázsia-Csenes-Óceán
régió



PAN AM

Amikor kidobtok egy (vagy több útvonalat), kövesd az egyes útvonalakat Miami-ból kiindulva, amíg nem találsz olyan szakaszt, amely (még) nem a PAN AM tulajdona.

Ha az útvonal nem tartozik senkihez, akkor helyezz el rajta egy PAN AM ÚTVONALJELÖLŐT. Ha az útvonal egy játékos tulajdona, akkor köteles eladni azt a PAN AM-nek.

Ha a PAN AM szimbólumot dobjátok ki, akkor a PAN AM felajánlja a játékosoknak, hogy egy útvonalat (bárhol a világon) megvásárol. A kezdőjátékostól kezdve minden játékos eladhat egy saját útvonalat a PAN AM-nek. Ennek az útvonalnak nem kell a terjeszkedési útvonalon lennie.



A PAN AM nagy valószínűséggel az Ázsia-Csenes-Óceán régió irányába terjeszkedik és legkevésbé Európa felé.

ÚTVONALAK ELADÁSA A PAN AM-NEK

Minden alkalommal, mikor a PAN AM felvásárol egy útvonalat, az alábbi lépéseket kell elvégezni:

- Pénzt kapsz az útvonalért az útvonal bónusz (route bonus) táblázat alapján. A táblázat a játéktáblán is megtalálható a könnyebb áttekinthetőség miatt.
- Repülőgéped helyére helyezz egy PAN AM ÚTVONALJELÖLŐT. A repülőgépedet tedd vissza a játékos táblád flotta (fleet) mezőjére.
- Csökkentsd a bevételédet, a játékos táblán az útvonal hosszának megfelelő értékkel.

ROUTE BONUS	
1	5
2	9
3	12
4	14

Ha egy útvonalat felvásárolt a PAN AM, nem lehet már másé a játék során.



ALTERNATÍV SZABÁLY

Miután néhány játékot lejátszottatok, kipróbálhatjátok a játékot egy alternatív idővonalon, ahol a PAN AM-et Rómában alapítják nem Miami-ban. Terjeszkedés során Rómából indulva kövesd a három utat, Miami helyett.

BEVÉTEL

A játékosok bevételt szereznek útvonalaik és repülőtereik alapján. Minden játékos annyi pénzt keres, amennyit a bevételjelölője mutat.

RÉSZVÉNY

Ennél a lépésnél a játékosok PAN AM RÉSZVÉNYEKET vásárolhatnak. A kezdőjátékostól indulva, majd körsorrendben haladva minden játékos annyi részvényt vásárol, amennyit szeretne (vagy amennyit ki tud fizetni).

Az aktuális RÉSZVÉNYÁRFOLYAMOT a játéktáblán lévő árfolyamjelölő mutatja.



Ha újra kell számolnod a bevételedet, add összeg a reptereid és útvonalaid hosszának számát.



PÉLDA A TERJESZKEDÉSRE

Az aktuális eseménykártya alapján kétszer kell dobni a kockával!

1. Az első dobásnál a kezdőjátékos PAN AM szimbólumot dobott, így minden játékos eladhat egy útvonalat a PAN AM-nek. A kezdőjátékos (piros) eladja a Lisszabon-Horta útvonalat. Az útvonal távolsága 1, így útvonalbónusz (route bonus) alapján 5\$-t keres ezzel az üzlettel. Ezt követően a repülőgépe helyére egy PAN AM ÚTVONALJELŐLŐT helyez. A játékos bevétele csökken! Ezt követően a következő játékos (zöld) eladja a 2 távolságú Lisszabon-Bathurst útvonalat 9\$-ért, majd a repülőgépe helyére egy PAN AM ÚTVONALJELŐLŐT helyez. A játékos bevétele csökken!

2. Második dobásnál a kockán Dél-Amerika és Ázsia-Csendes-Óceáni régió mintája látható. PAN AM először is megvásárolja az első elérhető dél-amerikai szakaszt, San Juan-Port of Spain közötti szakaszt a zöld játékosé. A játékos 5\$-t keres az eladás-sal, repülőgépét visszaveszi, bevételét csökkenti és PAN AM ÚTVONALJELŐLŐT tesz a szakaszra. A PAN AM megveszi továbbá a Miami-Havanna útvonalat is az Ázsia-Csendes-Óceáni régióban. PAN AM jelölő kerül a szakaszra, de senki nem keres vele pénzt.



EGY FORDULÓ VÉGE

Adjátok tovább a kezdőjátékos-jelölőt az óramutató járásával megegyező irányba. A 2. korszak végén távolítsátok el a CRUISER FEDŐLAPOT, az 5. korszak végén pedig a JET FEDŐLAPOT, ezzel jelezve, hogy új technológia áll rendelkezésre.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a 7. korszak végén ér véget. **A legtöbb RÉSZVÉNNYEL rendelkező játékos nyeri a játékot.** Amennyiben egyenlőség áll fenn, a játékosok ellenőrizzék a pénzkészleteiket: a legtöbb pénzzel rendelkező játékos lesz a győztes. Ha ez esetben is egyenlőség állna fenn, a döntetlenben érintett játékosok osztoznak a győzelemben.



PONTOSÍTÁSOK

SZEREZZ INGYEN ÚTVONALAT

Egyes ESEMÉNYKÁRTYÁK és IRÁNYÍTÁSKÁRTYÁK lehetővé teszik, hogy ingyenesen szerezz útvonalat. Ez azt jelenti, hogy a választott útvonal városaiban nincs szükség LESZÁLLÁSI ENGEDÉLYRE, csak helyezd a gépet a rombuszra, és a benne látható számmal növeld a bevételédet.

FEJLESZTÉS

Egyes ESEMÉNYKÁRTYÁK és IRÁNYÍTÁSKÁRTYÁK lehetővé teszik, hogy fejleszd egy repülőgépedet. Fejlesztés során tedd vissza az egyik repülőgépedet a hangárba, és vedd el helyette egy eggyel magasabb hatótávolságú repülőgépet. Csak olyan repülőgépet tudsz fejleszteni, amely a játékos táblád flotta (fleet) mezőjén található. Nem fejleszthetsz olyan repülőgépre, amely nem elérhető aktuálisan - ha már nincs belőle több a hangárban, vagy még nem elérhető a következő hatótávolságú repülőgép (ha a Cruiser és/vagy Jet fedőlappal le van takarva).

This game was designed by the high-flying crew at Prospero Hall.
For more about our games go to prosperohall.com

Contents: Game Board, 52 Player Planes, 20 Engineers, 20 Airports, 4 Income Trackers, Pan Am Die, Mover Base, Stock Mover, 4 Player Mats, 2 Tiles, 116 Tokens, 50 Destination Cards, 40 Directive Cards, 60 Stock Cards, 28 Event Cards, 2 Hangars, Instructions



MANUFACTURED FOR

Funko
GAMES
www.funko.com

FUNKO, LLC. 2020
2802 WETMORE AVE
EVERETT, WA 98201
(425) 783-3616

Game by
Prospero Hall

© 2020 Funko, LLC. All trademarks and registered trademarks are the property of Funko, LLC or are the property of their respective owners. All rights reserved.



© and ™ All related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Pan American World Airways, Inc. Used under authorization.

/FunkoGames
 @FunkoGames
 @FunkoGames