

# АВИАЛИННИ ЮКОНА

АЛЬ ПЕДЮК



ПРАВИЛА  
ИГРЫ

## АВИАЛИНИИ ЮКОНА: создано по воспоминаниям

Солнце уже за горизонтом, а залитые оранжевым облака так и переливаются в озёрах. Ах, что за вид!

У вас на коленях лежит карта, которая на самом деле вам не нужна, потому что путь до Уайтхорса вы знаете как свои пять пальцев, ведь это ваш дом. Вы уже на излёте, но уверены, что справитесь. Вы постукиваете по датчику топлива, просто чтобы быть уверенным. Взяв на борт этих двух охотников и золотоискателя, вы на всех парах стремитесь в Доусон на своем маленьком «Супер Кабе».

В голове проносится: «Чёрт, как же здорово летать!». Впереди гладь озер и вы уверены, что полёт домой пройдёт спокойно. Совсем скоро вы увидите базу гидропланов на озере Шуотка. Нет ничего более приятного, чем закончить день тихим полётом домой под полуполночным солнцем.

### Моя личная связь с тематикой игры

Небольшая чартерная компания «Авиалинии Юкона» была основана в 1927 году Эндрю Крукшанком, когда он приобрел самолет «Королева Юкона». Этот самолет прозвали сестрой известного тогда самолета «Дух Сент-Луиса», на котором 20 мая 1927 года Чарльз Линдберг совершил первый беспосадочный перелёт через Атлантику, из Нью-Йорка в Париж. Сегодня «Королева Юкона» находится в Музее авиации в Уайтхорсе. «Авиалинии Юкона» и сегодня совершают чартерные рейсы, но уже на вертолетах. Когда я рос на Юконе, мой отец был владельцем и оператором «Авиалиний Юкона», и я с малых лет был хорошо знаком с самолётами повышенной проходимости.

Когда я только начинал работать над игрой «Авиалинии Юкона», я знал, что значимые места Юкона обязательно должны быть в игре, например, столица Юкона Уайтхорс, где проживает  $\frac{2}{3}$  населения территории. Уайтхорс служит транспортным узлом, как в жизни, так и в игре. К тому же я родился и вырос там, поэтому просто не мог не упомянуть о нем.

Доусон стал известен во времена золотой лихорадки. Когда в 1896 году неподалёку от Доусона было обнаружено золото, молва о нем быстро разошлась и на Юкон стали прибывать золотоискатели со всего мира. Более ста тысяч старателей устремились в Клондайк, что и поспособствовало появлению Доусона и самого Юкона. Доусон тут же стал известен как «Северный Париж», а к 1898 году стал крупнейшим городом к северу от Сиэтла и к западу от Виннипега.

Олд-Кроу является самым северным городом на Юконе и единственным местом, до которого нельзя добраться по суше.

Синнамон-Стрип известен на Юконе своими булочками с корицей из Брэберн-Лодж размером с вашу голову!

Тако-Бар, несмотря на название, вовсе не ресторан мексиканской кухни, а небольшой галечный остров, который был назван в честь памятного ужина, приготовленного в этих местах. Тако-Бар является конечной точкой для прогулок на каноэ по Змеиной реке. Город известен местным пилотам — воды здесь довольно гладкие для посадки самолёта. Однако на карте вы его не найдете.

В названиях карт целей тоже заметно моё теплое отношение к этим местам. «Плата золотыми самородками» связана с шахтёрами (жёлтые кубики), такая оплата была популярна в те времена. «Лучше

перестраховаться, чем потом сожалеть» — было одним из любимых выражений моего отца, а в игре это название награды, которую вы получите, если в конце рейса в вашем гидроплане останется неиспользованное топливо. «Любовь витает в воздухе» — это отсылка к встрече моих родителей. Моя мать была врачом и работала в небольших отдалённых пунктах Юкона, куда она часто летала с моим отцом. Красные кубики — это конная полиция, зелёные — путешественники, розовые — туристы, синие — врачи.

Даже фотографии на приборной панели каждого самолёта являются подлинными. Да, я был милым ребёнком. Спасибо, что заметили!

### Эмоции и чувства

Я знал, что управление запасами топлива и перемещением пассажиров будет основной механикой игры, так как контроль объема топлива — самый важный навык пилота гидроплана, и любая ошибка может стать фатальной. Поскольку я не хотел включать в игру фатальные исходы, предполагается, что у вас всегда есть топливо, чтобы долететь обратно до Уайтхорса. Теперь вы спросите, сколько же нужно топлива до Олд-Кроу? Как вы могли заметить, чем длиннее рейс, тем больше топлива вам нужно. И, тем не менее, эта игра не реальный симулятор, а значит предусмотрены и другие способы увеличить дальность рейса.

От количества пассажиров на гидроплане зависит, как далеко вы сможете улететь. Гидроплан может нести лишь определённый вес, и, путешествуя в одиночку, вы можете использовать свободное пространство под топливо и летать на большие расстояния. Если вы возьмёте пассажиров на борт, то вам придется пожертвовать топливом, что, конечно, сократит дальность рейса. Мне показалось элегантной идеей подчеркнуть важность контроля топлива через поиск компромисса между количеством пассажиров и топлива.

### В память о...

Я рад тому, какой получилась игра «Авиалинии Юкона», но мне очень жаль, что мой отец скончался в 2014 году, так и не увидев её. Его жизнь вдохновила меня на создание оригинального дизайна игры, и я надеюсь, что вам понравится эта малая дань уважения человеку, который научил меня летать. Думаю, ему бы точно понравилось.

Аль Ледюк



Летом 1979 года путешественники толпятся на пирсе озера Шуотка в Уайтхорсе, с нетерпением ожидая увидеть одно из последних девственных мест на земле — Юкон. Возьмите на себя управление собственным гидропланом и перенесите этих путешественников на землю полярного солнца.



1 игровое поле



72 карты билетов



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



4 приборные панели



9 карт целей



1 чёрный маркер раундов



15 кубиков  
(по 3 каждого цвета)



15x



13x

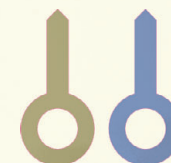
80 маркеров



4 карты гидропланов



4 фишки игроков

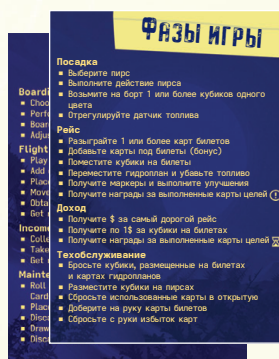


24 стрелки

(для датчиков приборной панели)



4 гидроплана



4 памятки



28 жетонов переключателей

1 правила игры

Примечание: запасные стрелки и переключатели прилагаются.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- А** Расположите игровое поле по центру стола.
- Б** Перемешайте карты целей, выберите три случайных карты и выложите их лицевой стороной вверх в нижнем левом углу игрового поля. В первой партии рекомендуется использовать карты целей №1, 7 и 9.
- В** Положите чёрный маркер раундов на второй день недели (вторник).
- Г** Каждый игрок выбирает приборную панель, фишку игрока, совпадающую с ней по цвету фишку гидроплана, и кладет их перед собой. На каждом из переключателей на приборной панели расположите жетон переключателя так, чтобы слово OFF оставалось видимым, а все стрелки датчиков были установлены на минимум, кроме датчика топлива, который в начале игры равен 4.
- Д** Каждый игрок берёт карту гидроплана, которая соответствует фишке игрока и его модели гидроплана по цвету, и размещает её рядом со своей приборной панелью. На картах гидропланов указаны первоначальные улучшения, которые должны быть сразу применены на приборных панелях игроков (см. стр. 12).
- Примечание:** опытным игрокам рекомендуется использовать сторону карты гидроплана без начальных улучшений. Оба варианта можно комбинировать, если в «Авиалинии Юкона» играют вместе как новички, так и опытные игроки.
- Е** Перемешайте колоду карт билетов и раздайте по 6 карт каждому игроку. Игроки должны держать свои карты билетов в тайне от других игроков. Из оставшихся карт сформируйте колоду и положите ее рядом с игровым полем.
- Ж** Положите все гидропланы на игровое поле в пункт Уайтхорс.
- З** Бросьте все кубики и разместите каждый у того пирса, номер которого соответствует выпавшему значению.
- Примечание:** в игре на двоих уберите из игры по одному кубу каждого цвета.
- И** Отделите серые маркеры от остальных и положите их в запас рядом с игровым полем. В каждом пункте игрового поля, за исключением Уайтхорса, расположите случайным образом столько маркеров других цветов, сколько игроков участвует в партии. То есть в партии на троих разместите в каждом пункте по три маркера.
- К** Сложите в запас все жетоны денег и положите их рядом с игровым полем.
- Л** Выберите первого игрока случайным образом. Он размещает свою фишку игрока на позицию «1» шкалы хода (в верхнем левом углу игрового поля). Другие игроки по часовой стрелке размещают свои фишки игроков на первой свободной позиции шкалы хода игроков, начиная с левой свободной ячейки. Первый игрок получает \$1, второй — \$2, третий — \$3 и четвертый — \$4.

**Примечание:** Уберите все незадействованные компоненты игры в коробку: карты целей, маркеры, кубики, жетоны переключателей, приборные панели, гидропланы, карты гидропланов и фишки игроков.

Автор: Аль Ледюк  
Иллюстрации: Эрик Хиббелер  
Графический дизайн и наброски: Дэвид Прето  
Разработка игры и правил: Жан Луке & Рафаэль Саиз

Аль Ледюк: «Я хотел бы поблагодарить Ива Туриньи, Мартина Этье, команду Ottawa Playtest Group и Game Artisans of Canada за помощь в разработке этой игры и моего отца Рене Ледюка за вдохновение, чтобы начать, и мотивацию, чтобы закончить этот проект».

Ludonova благодарит  
Альберто Мартинеса, Антонио Варела, Карлоса Ромеро, Давида Ферреро, Хосе Мерло и Пако Кантареро за помощь в тестировании игры.



© Ludonova S.L., 2019. Все права защищены.

Настоящее переведенное издание «Авиалинии Юкона» (Yukon Airways) публикуется на основании договора между ИП Назаров Дмитрий Владимирович и компанией Ludonova S.L.

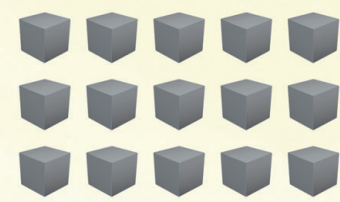
По любым вопросам, связанным с игрой, пишите на:  
[info@rollinggames.ru](mailto:info@rollinggames.ru)

Еще больше игр на сайте: [rollinggames.ru](http://rollinggames.ru)





А



И



Е



К

Б

В

Г

Е

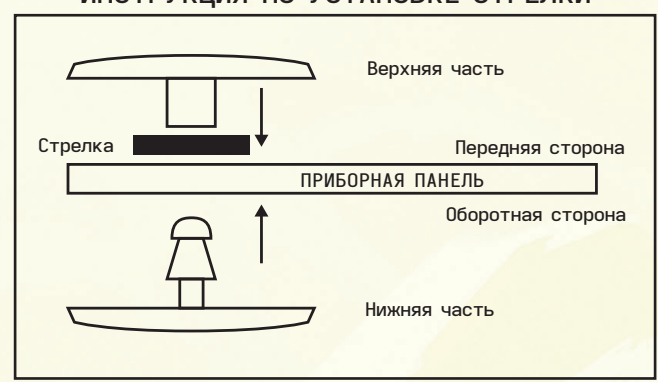


Л

Д



ИНСТРУКЦИЯ ПО УСТАНОВКЕ СТРЕЛКИ



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

В «Авиалиниях Юкона» вы будете управлять собственным гидропланом и перевозить путешественников в различные точки Юкона. Сажайте пассажиров (кубики) на гидроплан и, используя карты билетов, доставляйте их в пункты назначения. За каждого перевезенного пассажира вы получите плату и возможность улучшить ваш гидроплан, если пассажир найдёт что-то интересное для себя в пункте назначения (цвет кубика совпадает с цветом одного из маркеров в пункте назначения). В конце игры вы получите дополнительные жетоны денег в соответствии с количеством пунктов назначения, которые вы посетили. Игрок, заработавший больше всего денег к концу игровой недели, станет победителем.


## ХОД ИГРЫ

Одна партия в «Авиалиниях Юкона» состоит из 6 раундов, со вторника по воскресенье (понедельник — выходной день). Каждый раунд делится на 4 фазы, которые выполняются в следующем порядке:


1. Посадка
2. Рейс
3. Доход
4. Техобслуживание

### ФАЗА 1: ПОСАДКА

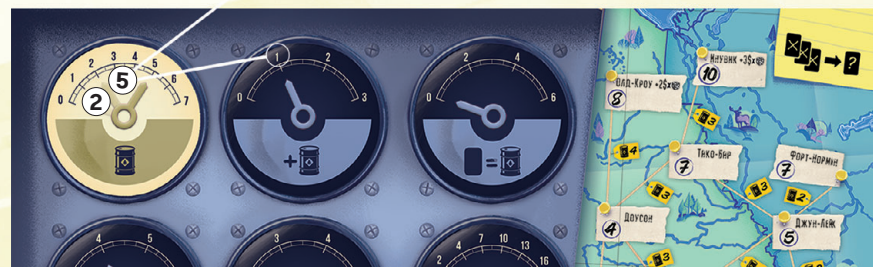
Каждый игрок должен совершить 4 действия, перед тем как передать ход следующему:


1. Возьмите свою фишку игрока со шкалы хода и поместите на один из пирсов. Если на выбранном пирсе уже находятся одна или более фишек других игроков, то текущий игрок размещает свою фишку под фишками, которые уже имеются на пирсе.
2. Выполните действие, указанное на пирсе (по желанию, см. стр. 11).
3. Возьмите на борт один или более кубиков **одинакового цвета** с выбранного пирса. В каждом гидроплане есть 4 места для пассажиров (кубиков): места обозначены символом  на карте гидроплана.

**Примечание:** перед выполнением этого действия вы можете передвинуть кубики с одного пирса на другой соседний пирс (номер которого больше или меньше на 1). Перемещение кубика на соседний пирс стоит \$1. Вы можете сделать столько перемещений, сколько захотите, с тем же кубиком или несколькими, пока готовы за это платить. Первый и последний пирсы (1 и 6) считаются соседними.

4. Отрегулируйте топливо. Продвиньте вправо стрелку на датчике топлива:
  - ▷ на одно деление за каждый символ , который остался неиспользованным на карте гидроплана после взятия пассажиров (кубиков) на борт;
  - ▷ на столько делений, сколько указано на датчике топливного бонуса (см. стр. 10).

Максимальный уровень топлива равен 7, если лимит превышен, то избыток топлива теряется.



Миша выбрал пирс 5 — ①. Благодаря действию этого пирса, он увеличивает показатель своего датчика топлива на 2 деления — ②. Затем он решает передвинуть красный кубик с пирса 3 к пирсу 5, заплатив \$2 — ③. Потом он берет на борт 2 красных кубика со своего пирса, поместив их на свою карту гидроплана — ④. И, наконец, увеличивает показатель своего датчика топлива на 3 деления: 2 за свободные места  на своей карте гидроплана и 1 за показатель своего датчика топливного бонуса — ⑤.

Как только каждый игрок возьмет пассажиров (кубики) на борт и отрегулирует топливо своих гидропланов, игроки перемещают свои фишки на шкалу хода, чтобы определить новый порядок для следующей фазы рейса. Первым игроком становится тот, кто находится на пирсе с наименьшим номером и размещает свою фишку на позицию «1» шкалы хода. Игрок с фишкой на пирсе со следующим наименьшим номером — на позицию «2» шкалы хода и так далее. Если на пирсе стоит более одной фишки игроков, то очередь идет сверху вниз: сначала верхняя фишка помещается на шкалу хода, затем та, что ниже.

## ФАЗА 2: РЕЙС

Следуя новому порядку хода, каждый игрок использует свои карты билетов для совершения рейса. Рейс состоит из путешествия от точки местонахождения вашего гидроплана до другой точки на игровом поле, которая выбрана в качестве пункта назначения. В начале каждого раунда все гидропланы всегда отправляются из Уайтхорса. Чтобы совершить рейс, вы должны перевезти как минимум одного пассажира и иметь достаточно топлива.

Каждый ход во время фазы рейса состоит из следующих действий, которые нужно выполнить в указанном порядке перед тем, как ход перейдёт следующему игроку:

1. Сыграйте одну или более карт билетов для перемещения в один из пунктов назначения (билеты).

Вам нужно сыграть карту билета лицевой стороной вверх с соответствующим пунктом назначения для каждого кубика (пассажира), которого хотите перевезти в этот пункт назначения. Одна карта используется только для одного кубика. Если у вас нет карты билета в тот пункт назначения, куда вы хотите совершить рейс, то вы можете выложить три любых карты билетов рубашкой вверх взамен одной любой карты билета (действительно для одного кубика).





Миша играет в открытую карту Форта Норман в качестве билета, а также 3 карты билетов в закрытую, которые считаются другим билетом в Форт Норман.

2. Сыграйте дополнительные карты под билеты, чтобы получить бонус (по желанию).

Эти дополнительные карты должны быть сыграны так, как показано в примере. Они могут соответствовать любому пункту назначения, так как на них будет использоваться только символ (в верхнем левом углу), но они все должны быть с теми же символами, что и на билетах, с которыми они выкладываются. Бонусы применяются, как только 3 одинаковых символа собираются на всех картах, сыгранных в открытую во время раунда (включая сами билеты), даже если они относятся к разным рейсам (см. стр. 10). Вы можете получить более одного бонуса за раунд.

Если вы выкладываете 3 карты рубашкой вверх в качестве билета, карты, сыгранные под ними, могут быть с любым символом, но все символы должны быть одинаковыми.



На карте Форта Норман изображен символ  и Миша решает сыграть ещё 2 карты с таким же символом, собрав  (бонус), что позволит ему немедленно увеличить показатель датчика топлива на 2 деления.

3. Разместите кубики на билетах.

Возьмите один или больше кубиков с карты гидроплана и положите их на билеты. Помните, что каждый билет может быть использован только для одного кубика, поэтому нужно положить по кубику на каждый билет.



Миша, сыграв карты билетов, перемещает красные кубики с карты гидроплана на свои билеты: один на карту Форта Норман и один на 3 карты, выложенные в закрытую.

4. Переместите гидроплан в пункт назначения и уменьшите количество топлива.

Переместите гидроплан в пункт назначения и убавьте потраченное топливо, уменьшив показатель датчика топлива на количество делений, равное израсходованному топливу.

Расход топлива на рейс из одного пункта в другой вычисляется путём сложения стоимостей соединений, по которым проходит самолёт. Стоимости указаны на жёлтых ярлыках рядом с каждым соединением между пунктами назначения.

Число, указанное в каждом пункте назначения игрового поля, отражает количество топлива, необходимое для выполнения рейса из Уайтхорса в этот пункт назначения по кратчайшему маршруту.

Миша перемещает гидроплан в Форт Норман и вычитает израсходованное топливо на своём датчике топлива:  $-7$  .

## 5. Возьмите маркеры с пункта назначения и сделайте улучшения.


Если цвет кубика, который игрок разместил на билете совпадает с цветом одного из маркеров, лежащих в этом пункте назначения, игрок берёт этот маркер и помещает его на карту на своей приборной панели в пункт, где был получен.

Если цвета не совпадают или нет маркера в пункте назначения, игрок берёт серый маркер из запаса и помещает его на карту своей приборной панели в пункт, который он посетил.


**Примечание:** тот факт, что цвет кубика совпадает с цветом маркера в пункте назначения говорит о том, что путешественник попал в место, которое соответствует его персональным предпочтениям.

Каждый полученный цветной (не серый) маркер позволяет сделать улучшение на приборной панели гидроплана. Улучшение подразумевает включение переключателя, который меняется с OFF на ON или увеличение показателя любого из датчиков (кроме датчика топлива) (см. стр. 10–11) на одно деление. Эффекты применяются немедленно.



В Форте Норман Миша взял красный и серый маркеры (так как там был только один красный маркер) и разместил оба в Форте Норман на карте своей приборной панели. Полученный красный маркер, позволяет ему сделать улучшение на приборной панели: он включает переключатель: 

## 6. Получите награды за выполненные цели.

Если требования одной или более выложенных карт целей с символом  были выполнены, то игрок получает соответствующие награды (см. стр. 12).

Миша получает \$2 за то, что забрал последний маркер, который был в Форте Норман, выполнив указание карты цели №5.


Как только эти шаги были пройдены, если все игроки понимают, что они больше не хотят или не могут выполнять любые другие рейсы

в свой следующий ход, то они переходят к фазе дохода, даже если у них по-прежнему имеются кубики на их картах гидропланов. В противном случае, игроки должны дождаться своего следующего хода, чтобы совершить рейс в другой пункт назначения, повторив шаги 1–6, но начиная с места, в котором сейчас находятся их гидропланы.

После рейса в Форте Норман у Миши больше нет кубиков на его карте гидроплана. Это означает, что он не сможет больше выполнить какой-либо рейс в свой следующий ход, поэтому он сразу переходит к фазе дохода.

## ФАЗА 3: ДОХОД

После завершения последнего рейса в раунде каждый игрок получит:

- ▷ деньги в количестве, равном максимальному значению среди указанных на посещенных пунктах назначения в этом раунде, включая те пункты, для посещения которых карты билетов выкладывались в закрытую. Если пунктов с максимальным значением более одного, то деньги начисляются только за один;
- ▷ \$1 за каждый кубик, размещенный на своих билетах. За рейсы в удалённые места Олд-Кроу или Инувик, каждый кубик приносит дополнительно \$2 и \$3 соответственно;
- ▷ награды, указанные на выполненных картах целей с символом .



В этом раунде Миша выполнил рейс только в Форте Норман, за что получает \$7 (значение в пункте назначения). Он получает ещё \$2 — по одному за каждый кубик (пассажира), размещенный на его билетах. И он получает ещё \$2 за то, что израсходовал 7 единиц топлива, тем самым выполнив карту цели №3.



## ФАЗА 4: ТЕХОБСЛУЖИВАНИЕ

Все игроки должны выполнить следующие действия:


1. Бросить кубики, размещенные на своих билетах, и те, что остались на картах гидропланов. Каждый брошенный кубик размещается на том пирсе, номеру которого соответствует значение, выпавшее на кубике. Кубики, уже находящиеся у пирсов, остаются на месте.
2. Сбросить в открытую все карты, использованные во время рейсов.
3. Взять столько карт билетов, сколько указано на датчике добора карт (см. стр. 10). Если в колоде закончились карты билетов, то перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.
4. Сбросить с руки избыток карт, если был превышен допустимый лимит датчика размера руки (см. стр. 10).

Как только все игроки выполняют эти шаги, все гидропланы возвращаются в Уайтхорс и чёрный маркер раундов перемещается на следующий день календаря.



## КОНЕЦ ИГРЫ


Игра заканчивается в конце 6 раунда (воскресенье). Каждый игрок подсчитывает:

- ▶ деньги, полученные в ходе игры;
- ▶ деньги, полученные за показатель датчика рождественского бонуса;
- ▶ деньги, полученные за переключатель  $\$2x$  , только если он находится в положении ON;
- ▶ деньги, полученные за количество различных посещённых пунктов назначения, согласно следующей таблице (правый нижний угол приборной панели):

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

Игрок с самым большим количеством денег становится победителем. В случае ничьей побеждает игрок, посетивший больше всего различных пунктов назначения. Если ничья сохраняется, то в игре несколько победителей.



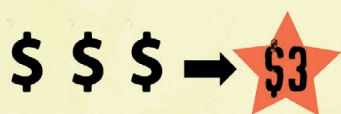
Миша накопил \$58 за игру. Кроме того, он посетил 8 различных пунктов на карте, за что получает \$22. Наконец, переключатель  $\$2x$   включен: у него больше синих маркеров (4 шт.), чем маркеров любых других цветов на карте его приборной панели, что даёт ему \$8. Его финальный результат — \$88 (\$58 + \$22 + \$8). Он не активировал датчик рождественского бонуса, поэтому ничего за него не получает.

## БОНУСЫ, ПРИБОРНЫЕ ПАНЕЛИ, ПИРСЫ, КАРТЫ ЦЕЛЕЙ И КАРТЫ ГИДРОПЛАНОВ

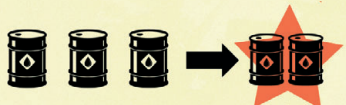
Ниже приведены подробные объяснения действий, улучшений и наград, которые дают бонусы, датчики и переключатели на приборной панели, пирсы, карты целей и карты гидропланов. Все они, как правило, являются исключениями и модификациями описанных выше правил и, следовательно, всегда превалируют над ними, если не указано иное.

### БОНУСЫ

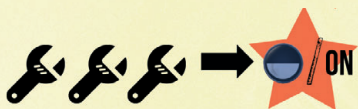
Как объясняется на стр. 7, вы можете сыграть другие карты под билеты, чтобы собрать 3 одинаковых символа среди всех сыгранных вами в открытую карт в текущем раунде и получить соответствующий бонус.



Получите \$3.





Увеличьте показатель датчика топлива на 2 деления.



Выполните улучшение на свой выбор: датчик или переключатель.



В свой первый рейс в раунде Миша отправился в Синнамон-Стрип. В свой следующий ход он решает выполнить рейс в Джун Лейк, сыграв под этой картой другую с символом .

Собрав  среди своих сыгранных карт (даже если они относятся к разным рейсам), он может немедленно выполнить улучшение на свой выбор.

### ПРИБОРНЫЕ ПАНЕЛИ

Улучшения, полученные после включения переключателей или увеличения показателей датчиков, **постоянные** и, следовательно, могут быть использованы до конца игры.

### Приборная панель: ДАТЧИКИ




**Датчик топлива:** отображает доступное в тот или иной момент топливо. Вы должны увеличивать показатель датчика, когда получаете топливо, и уменьшать, когда нужно учесть расход топлива за рейс. Максимальный запас топлива равен 7, и если это значение превышено, то избыток теряется. Это единственный датчик, который нельзя модифицировать улучшением.



**Датчик топливного бонуса:** при регулировке топлива в фазе посадки добавьте значение этого датчика к показателю датчика топлива.



**Датчик «Можно использовать карты, как топливо»:** в каждом рейсе во время фазы рейса, когда нужно расходовать топливо и только в случае, если у вас недостаточно топлива в баке (датчик топлива), вы можете сбросить с руки карты билетов в количестве, не превышающем показатель этого датчика: каждая сброшенная карта считается одним . Топливо, полученное таким образом, не зависит от показателя датчика топлива и не отображается на нем. Это единственный способ превысить лимит топлива равный 7.



**Датчик размера руки:** отображает максимальное количество карт билетов, которые вы можете держать в руке после получения карт билетов в фазе техобслуживания. Если лимит превышен, то нужно сбросить избыток. В любых других фазах игры у игроков может быть на руке больше карт, чем указано на этом датчике.



**Датчик добора карт:** во время фазы техобслуживания возьмите столько карт билетов, сколько указано на этом датчике.



**Датчик рождественского бонуса:** отображает количество денег, которые вы получили за заказы в период рождественских праздников. В конце игры добавьте показатель этого датчика в свой доход.



## Приборная панель: ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛИ

	Переклю­чател­ь 1: с момента включения каждый билет можно использовать для двух кубиков (пасса­жиров) вместо одного.
	Переклю­чател­ь 2: с момента включения во время фазы посадки вы можете выпол­нить до двух бесплатных перемещений между пирсами.
	Переклю­чател­ь 3: с момента включения вы получаете \$2 каждый раз, когда получаете бонус.
	Переклю­чател­ь 4: с момента включения во время фазы посадки вы можете взять на борт кубики 2 разных цветов.
	Переклю­чател­ь 5: с момента включения вам достаточно собрать только 2 одинаковых символа вместо 3, чтобы получить соответствующий бонус. Свойство этого пере­ключателя можно исполь­зовать только один раз за раунд.
	Переклю­чател­ь 6: с момента включения вы можете сыграть 2 карты билетов в закрытую вместо 3, чтобы выполнить рейс в любой пункт назначения.
	Переклю­чател­ь 7: в конце игры вы получаете \$2 за каждый маркер того цвета, маркеров которого у вас больше всего на карте на вашей приборной панели (маркеры серого цвета тоже считаются). Если таких цветов несколько, то считаются маркеры только одного из них.

## ПИРСЫ

	Пирс 1: этот пирс не даёт никаких действий, но позво­ляет игроку, первым поста­вившему на него фишку, стать первым игроком.
	Пирс 2: вы можете взять одну карту билета из колоды в руку.
	Пирс 3: вы можете взять на борт кубики 2 разных цветов с этого пирса. Если у вас включен переключатель 4, вы можете взять на борт кубики 3-х различных цветов.
	Пирс 4: вы можете выполнить 1 передвижение между пир­сами бесплатно и увеличить показатель датчика топлива на 1 деление.
	Пирс 5: вы можете увеличить показатель датчика топлива на 2 деления.
	Пирс 6: вы можете улучшить один ваш датчик или пере­ключатель, заплатив \$1.

## КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Цели с  приносят награды в конце каждого рейса, в то время как цели с  приносят награду только во время фазы дохода.

*Лучше перестраховаться, чем потом сожалеть*



Возьмите 1 карту билета, если после вашего последнего рейса показатель вашего датчика топлива равен 2 или более.

*Пилот на дальние дистанции*



Сделайте улучшение, если вы слетали в Олд-Кроу или Инувик.

*Ветер под моими крыльями*



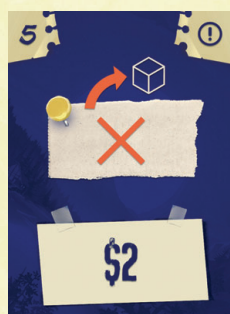
Получите \$2, если вы израсходовали как минимум 7 топлива.

*Живописный маршрут*



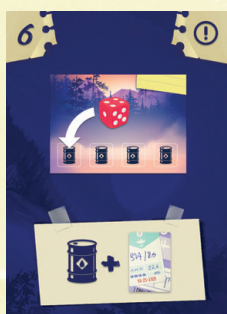
Получите \$3, начиная со 2 рейса, вы разместили хотя бы 1 розовый кубик на билете.

*Последний звонок*



Получайте \$2 каждый раз, когда забираете последний маркер из пункта назначения.

*Конная полиция*



Увеличьте показатель вашего датчика топлива на 1 и возьмите 1 карту билета, если в фазу посадки вы брали на борт только красные кубики.

*Плата золотыми самородками*



Получайте \$1 за каждый жёлтый кубик, размещённый на ваших билетах.

*Любовь витает в воздухе*



Увеличьте показатель вашего датчика топлива на 1 за каждый синий кубик, размещённый на ваших билетах.





*... и каноэ?!?*



Возьмите 2 карты билетов за каждый зелёный кубик, размещённый на ваших билетах.

## КАРТЫ ГИДРОПЛАНОВ

У каждой карты гидроплана есть сторона с начальными улучшениями, связанными с одним из датчиков на приборной панели:

 1	«Супер Каб»: начните с показателем датчика топливного бонуса равным 1.
 2	«Турбо Бивер»: начните с показателем датчика «Можно использовать карты, как топливо» равным 2.
 3	«Норсман»: начните с показателем датчика добора карт равным 3.
 4	«Цессна 172»: начните с показателем датчика размера руки равным 4.

## ИГРА В ОДИНОЧКУ

Вы можете играть в «Авиалинии Юкона» и в одиночку с небольшими изменениями в базовых правилах.

- ▷ подготовка аналогична игре вдвоём: используйте по 2 кубика каждого цвета и в каждом пункте назначения разместите по 2 маркера;
- ▷ начните игру с \$3;
- ▷ перед началом игры нужно выбрать улучшение: датчик или переключатель, также нужно использовать ту сторону карты гидроплана, на которой нет начальных улучшений.

В конце игры сравните количество посещенных пунктов назначения и заработанную сумму с соответствующими значениями в таблице, чтобы определить, какое звание пилота вы заслужили:

Пункты назначения	Зарботок	Звание
8 или более	\$60 или более	Новичок
9 или более	\$70 или более	Старожил
10 или более	\$80 или более	Юконец
11 или более	\$90 или более	Хозяин неба
12	\$100 или более	Легендарный пилот

Чтобы получить то или иное звание, нужно посетить указанное в таблице количество пунктов назначения и заработать соответствующую сумму денег. В первую попытку вы выигрываете, если получаете как минимум звание «Новичок». В последующих партиях, чтобы выиграть, нужно получить звание выше, чем в предыдущих.

Заслужив звание «Легендарный пилот», поделитесь этим достижением в социальных сетях, используя хэштег #легендарныйпилотюкона.