

AIRLINES

In je beurt mag je kiezen uit 3 acties:

1. Een maatschappij oprichten:

- leg 1 of meerdere aandeelkaarten van 1 maatschappij voor je
- speel vliegkaart
- waarde vliegkaart \geq laagste cijfer
- lijntype zelfde
- marker plaatsen
- einde beurt: neem aandeel en vliegkaart

2. Een netwerk uitbreiden:

- neem vliegkaart
- geen uitbreiding: einde beurt
- wel uitbreiding: waarde op kaart moet \geq laagste getal op route
- einde beurt: neem aandeel

3. Aandelen uitspelen:

- 1 of meer aandelen van 1 maatschappij op tafel
- bij 1 aandeel sabotage mogelijk (op cirkels met min. waarde 5)
- einde beurt: geen nieuwe kaarten

WAARDERING:

- 3x kaarten + einde spel (dus 4x)
- per geplaatste marker 1 punt per maatsch.
- hoofdaandeelhouder: volle waarde
- 2e aandeelhouder: helft; rest krijgt niets

Speciaal:

- indien maar 1 aandeelhouder: 1,5 pt.
- 2 hoofdaandeelhouders: 1,5x totale waarde, geen 2e plaats
- twee 2e plaatsen: verdelen punten