

## Allgemeines

### ❖ Aktienkarten/Flugzeuge

- gelb: 16
- blau: 15
- violett: 14
- rot: 13
- schwarz: 11
- braun: 10
- grün: 9 - Bonusverbindungsmarker
- orange: 9 - Bonusverbindungsmarker
- grau: 8 - Bonusverbindungsmarker
- weiß: 7 - Bonusverbindungsmarker
- Air ABACUS
  - keine Streckenlizenzen, keine Flugzeuge
  - Wert ist festgelegt und steigt von Wertung zu Wertung lt Spielplan

## Spielvorbereitung

### ❖ 4 Spieler: ohne gelb

#### ❖ Spielplan

- Je 1 Markierungsstein auf den Heimatflughafen jeder Airline
- Je 1 Markierungsstein auf das entsprechende Feld der Kursleiste
- Bonusverbindungsmarker auf die entsprechenden Bonusfelder
- Flugzeuge, Siegpunkt-Chips und Air ABACUS bereit legen
- Je Spieler 30 Mio. Euro bereit legen; Rest zurück in die Schachtel

#### ❖ Spieler

- Startspieler bestimmen: 1 Siegpunkt (verdeckt)
- Reihum erhält jeder 1 Siegpunkt mehr als sein Vorgänger
- 8 Mio. Euro (offen)
- Aktien (ohne Air ABACUS)
  - 3 Wertungskarten beiseite legen
  - Karten mischen
  - Oberste 5 Aktien offen auf die Aktienfelder
  - 8 Aktienkarten (verdeckt) an jeden Spieler
    - Falls nur Aktien 1 Airline ⇒ einmischen und 8 neue verteilen
  - 2 Aktien von **verschiedenen** Airlines wählen, verdeckt ablegen und gleichzeitig umdrehen: Aktienbesitz
  - Aktien-Nachziehstapel bilden
    - Oberste 10 Karten verdeckt abzählen, 1 Wertungskarte einmischen und neben dem Aktienmarkt platzieren
    - Von den verbleibenden Karten ca. ¼ abheben und beiseite legen
    - In den restlichen Stapel 1 Wertungskarte ca. in der Mitte einstecken und auf den vorherigen Stapel legen
    - Letzte Wertungskarte auf den Stapel und schließlich darauf das beiseite gelegte Viertel

## Spielziel

- ❖ Die meisten Siegpunkt-Chips, bei Gleichstand: # ABACUS-Aktien.

## Spielverlauf

- Reihum - beginnend beim Startspieler - muss jeder genau eine der folgenden Aktionen ausführen:
- ❖ **Streckenlizenzen kaufen und Aktie nehmen**
  - 1-2 Streckenlizenzen auf beliebigen Strecken für beliebige Airlines kaufen
    - Kosten (**niedrigster** Wert im Kreis der verfügbaren Kreise) zahlen, Flugzeug aus dem Vorrat auf den Kreis stellen und Markierungsstein auf der Kursleiste um so viele Felder vorrücken, wie der Wert im Kreis angibt
    - Einschränkungen
      - Neue Strecke muss mit dem Heimatflughafen der Airline verbunden sein
      - Nur 1 Lizenz pro Airline auf jeder Strecke

- 1 beliebige Aktie aus dem Aktienmarkt oder die oberste verdeckte Karte aus dem Nachziehstapel auf die Hand nehmen, ggfs. Aktienmarkt wieder auffüllen
- Fernverbindungen analog
- Bonus für Verbindungen von bestimmten Städten: Markierungsstein auf der Kursleiste (zusätzlich) um die Anzahl Felder lt. Bonuskarte vorrücken, anschließend Bonuskarte ablegen
  - orange: Athen ↔ London
  - grün: Stockholm ↔ Athen
  - grau: London ↔ Ankara
  - weiß: Moskau ↔ Madrid

### ❖ Aktien auslegen und Dividende erhalten

- Entweder beliebig viele Aktien einer Airline oder je 1 Aktie von 2 verschiedenen Airlines auslegen
- Pro ausgelegter Aktie 2 Mio. Euro aus der Bank erhalten

### ❖ Air ABACUS-Aktien ertauschen

- Aktien aus der Hand und/oder dem Aktienbesitz abwerfen (aus dem Spiel) und gegen Air ABACUS-Aktien tauschen
  - 1 Aktie → 1 Air ABACUS-Aktie
  - 3 Aktien → 2 Air ABACUS-Aktien
- Um weitere ABACUS-Aktien hinzuzufügen, müssen die vorhandenen regulär ausgelegt werden (und dafür 2 Mio. pro Aktie genommen werden)

### ❖ Geld nehmen

- 8 Mio. Euro aus der Bank nehmen

## Besondere Situationen

### ❖ Bank gesprengt

1. Falls nicht mehr genügend Geld in der Bank zum Auszahlen vorhanden ist, wird das Spiel unterbrochen. Alle zählen ihr Geld. Spieler mit mehr als 8 Mio. Euro, reduzieren ihr Geld auf 8 Mio. und legen das überzählige Geld in die Bank.
2. Aktienkarten des Aktienmarktes aus dem Spiel und 5 neue Karten vom Nachziehstapel aufdecken.
3. Spieler, der die Bank gesprengt hat, auszahlen und Spiel fortsetzen

### ❖ Wertungen

- **1. Auslösung**
  - Wertungskarte an den Spieler, der als nächstes am Zug ist, ggfs. Ersatzkarte an den auslösenden Spieler
  - Aktienmarkt auf 5 Karten auffüllen
- **2. Aktienmarkt leeren**
  - Reihum - beginnend beim Spieler mit der Wertungskarte - nimmt jeder 1 Karte vom **Aktienmarkt** auf die Hand. Ggfs. übrige Karten aus dem Spiel und den Aktienmarkt danach wieder auf 5 Karten auffüllen
- **3. Airlines werten**
  - Nacheinander - beginnend beim höchsten Wert - die Airlines der Kursleiste aufrufen: Jeder sagt Anzahl der Aktien in seinem **Besitz** (nicht auf der Hand) an. Die Zahlenfolge im Wertungsbereich gibt die Anzahl Siegpunkte für die Spieler mit den meisten, zweit-meisten, ... Aktien an. Bei Aktiengleichheiten werden die Siegpunkte für entsprechend viele Plätze addiert und gleichmäßig (aufrunden) verteilt.
  - Air ABACUS-Wertung
    1. Wertung: 4-2-1-0 Punkte
    2. Wertung: 8-4-2-1-0 Punkte
    3. Wertung: 16-8-4-2-1 Punkte
- Weiter beim Spieler mit der Wertungskarte und Wertungskarte aus dem Spiel

## Spielende

- Ende nach der 3. Wertung
- Falls nach dem Kauf einer Streckenlizenz alle Aktien blockiert sind, findet sofort noch eine letzte Wertung statt, danach endet das Spiel