

2-4 ИГРОКА

ОТ 12 ЛЕТ

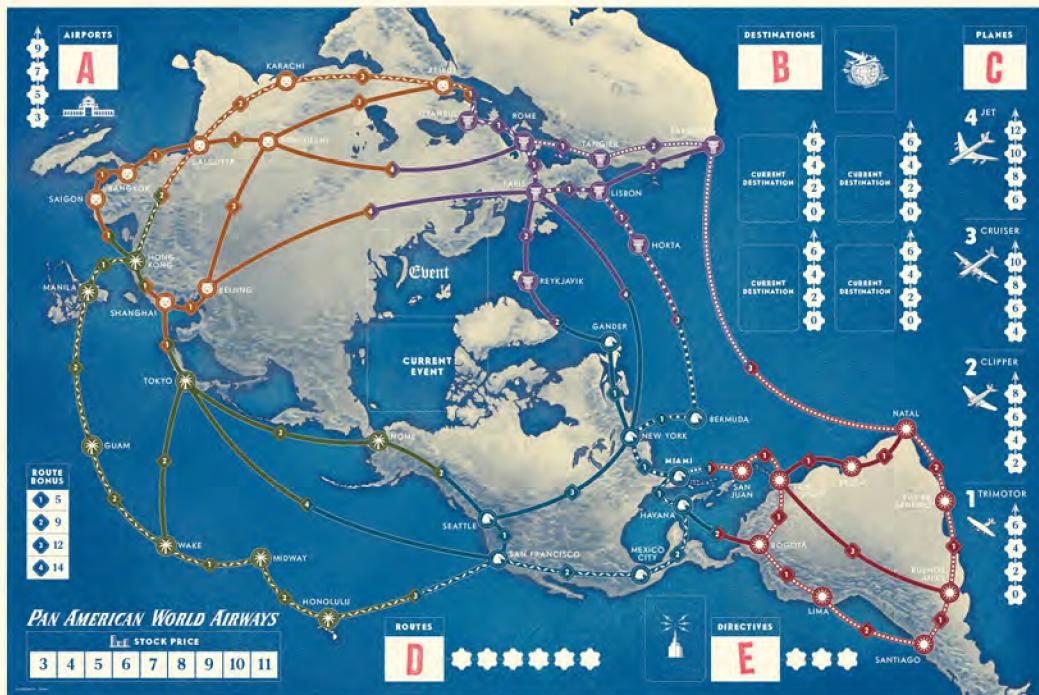


**THE GAME**



**ПРАВИЛА ИГРЫ**

# КОМПОНЕНТЫ



2 АНГАРА

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

НАБОРЫ 4 ЦВЕТОВ:



20 ИНЖЕНЕРОВ

20 АЭРОПОРТОВ

20 TRIMOTORS

16 CLIPPERS

12 CRUISERS

4 JETS



4 ПЛАНШЕТА ИГРОКА



4 ТРЕКЕРА ДОХОДА

28 КАРТ СОБЫТИЙ

50 КАРТ НАЗНАЧЕНИЯ

40 КАРТ ДИРЕКТИВ

60 КАРТ АКЦИЙ  
(40 ПО ОДНОЙ, 20 ПО ПЯТЬ)

КУБИК PAN AM



40 МАРКЕРОВ  
МАРШРУТА PAN AM

50 МОНЕТ  
ПО 1 \$

25 МОНЕТ  
ПО 5 \$

ПЛИТКИ  
CRUISER И JET

МАРКЕР  
ПЕРВОГО ИГРОКА

МАРКЕР  
АКЦИЙ



Pan Am была первой в мире по-настоящему глобальной авиакомпанией. С момента своего основания в 1927 году в качестве авиапочтового перевозчика. Pan American Airways активно развивалась под пристальным наблюдением основателя Хуана Триппе, установившем множество важных вех в истории авиакомпании. Компания Pan Am первой соединила Северную и Южную Америку воздушным сообщением, первой запустила коммерческие рейсы через Атлантический и Тихий океаны и первой компьютеризировала свои системы бронирования. Как пионер реактивного века Pan Am добилась еще большей популярности, сделав мир более доступным для широких масс, не жертвуя при этом сервисом. Сегодня люди по всему миру сразу узнают неповторимое название Pan Am и вспоминают его богатое наследие.



## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Вы - глава молодой авиакомпании. По мере расширения Pan Am по всему миру вы тратите доходы от эксплуатации своей авиакомпании на покупку Акций Pan Am. У вас есть две цели:

1. Бронировать Маршруты, выставляя Инженеров для приобретения Аэропортов, Самолетов и карт Назначения.
2. Использовать доход, который вы получаете от эксплуатации и продажи Маршрутов, для покупки Акций.

Игра состоит из семи раундов, охватывающих период с зарождения Pan Am до ухода на пенсию её основателя Хуана Триппе в 1968 году. Побеждает игрок с наибольшим количеством Акций в конце игры.



### ПЕРВЫЙ ПОЛЕТ?

Дамы и господа, добро пожаловать на борт! Как ваш гид, я позабочусь о том, чтобы вы беспрепятственно прошли через эти правила. Для начала подготовьте игру, согласно написанному в следующем разделе.

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

**1.** Поместите игровое поле в центр игровой области. Поставьте два ангары рядом с полем у области Самолетов (**C**).

**2.** На обороте каждой карты События указан номер раунда. Выберите одну случайную карту каждого раунда и создайте колоду из 7 карт. Положите её лицевой стороной вниз на поле. Верните неиспользованные карты Событий в коробку.

**3.** Перетасуйте колоду карт Назначения и положите её лицевой стороной вниз в область Назначения (**B**). Положите по одной карте лицевой стороной вверх в каждое из четырех мест.

**4.** Перетасуйте колоду карт Директив и положите её лицевой стороной вниз в область Директив (**E**).

**5.** Поместите Маркеры маршрута Pan Am, Деньги, Акции и кубик Pan Am рядом с полем. Отложите пока в сторону Маркер Акций (первая карта События установит их цену).

**6.** Разместите жетоны Cruiser и Jet в область Самолетов (**C**), как показано на рисунке.



МАРКЕРЫ  
МАРШРУТА  
PAN AM



ДЕНЬГИ



КУБИК  
PAN AM



МАРКЕР  
АКЦИЙ

## ПЕРСОНАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

**1.** Каждый игрок берет игровой планшет и следующие фигуры соответствующего цвета:

- **САМОЛЕТЫ:** Поместите два самолета Trimotor и один самолет Clipper в зону Флота вашего игрового планшета. Разместите остальные самолеты в соответствующих ангарах.
- **ТРЕКЕР ДОХОДА:** Поместите этот кубик на 0-е деление шкалы дохода на вашем игровом планшете. Когда ваш доход изменится, переместите Трекер Дохода на новое значение.
- **ПЯТЬ АЭРОПОРТОВ:** Разместите их рядом с областью Аэропорта (**A**).
- **ИНЖЕНЕРЫ:** Количество Инженеров, которые у вас есть, зависит от количества игроков (Два Игрока - по 5 Инженеров / Три Игрока - по 4 Инженера / Четыре игрока - по 5 Инженеров.). Верните неиспользованные фигурки в коробку.

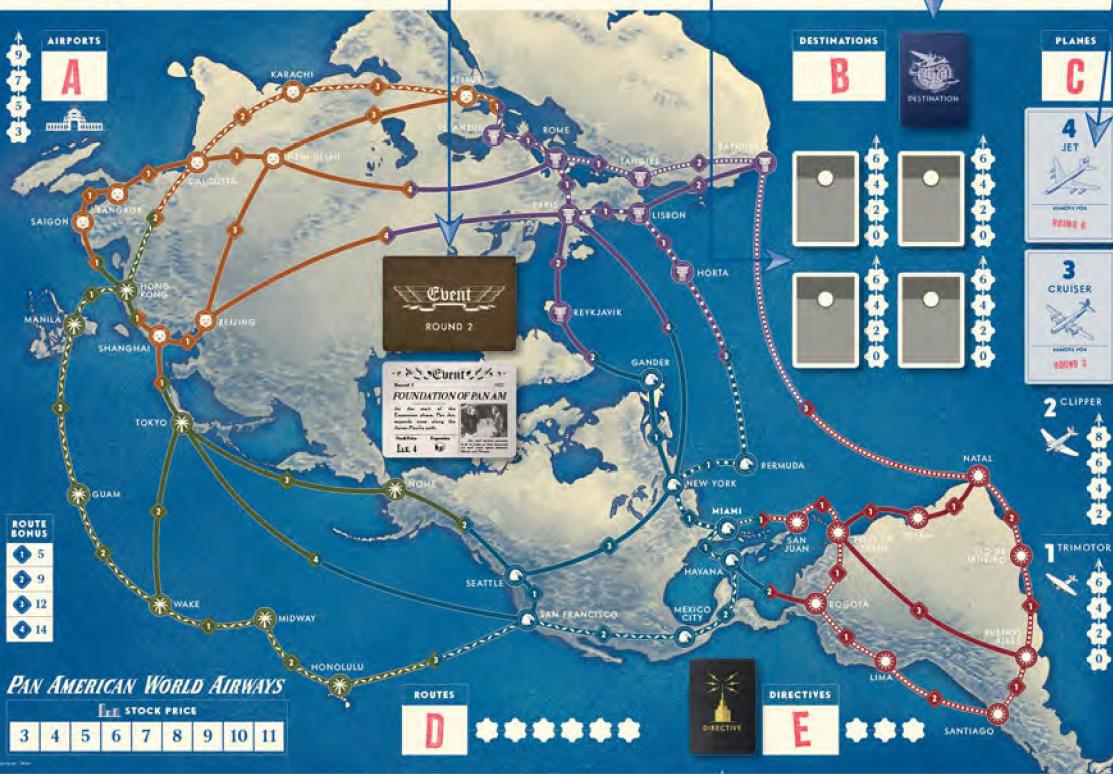
**2.** Каждый игрок получает 2 карты Назначения, 1 карту Директив и 12 долларов. Карты Назначения лежат лицевой стороной вверх и видны всем игрокам, карта Директивы должна быть скрыта от оппонентов.

**3.** Первый игрок - тот, кто последним летал на самолете. Он получает Маркер Первого игрока.

## АЭРОПОРТЫ



## КОЛОДА СОБЫТИЙ



## КОЛОДА НАЗНАЧЕНИЯ



## ПЛИТКИ CRUISER И JET



## АНГАРЫ

## КОЛОДА ДЕРЕКТИВ

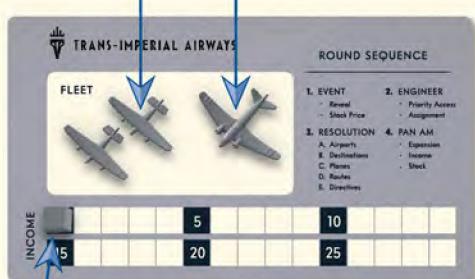


## АКЦИИ



## 2 TRIMOTORS

## 1 CLIPPER



## ТРЕКЕР ДОХОДА



## ДЕНЬГИ

## ПЛАНШЕТ ИГРОКА



## 2 КАРТЫ НАЗНАЧЕНИЯ ЛИЦОМ ВВЕРХ



## 1 КАРТА ДИРЕКТИВ

## ИНЖЕНЕРЫ ПО ЧИСЛУ ИГРОКОВ



## ПРИ ИГРЕ ВДВОЕМ



## ПРИ ИГРЕ ВТРОЕМ



## ПРИ ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ

# ВАЖНЫЕ ПОНЯТИЯ

Прежде чем мы погрузимся в игру, вот несколько понятий, которые вы должны знать:

## ПУНКТЫ НАЗНАЧЕНИЯ

Существует пять различных цветов карт Назначения, представляющих регионы мира. Каждая область имеет соответствующий символ.



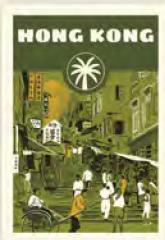
АЗИЯ



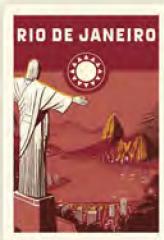
ЕВРОПА



СЕВЕРНАЯ АМЕРИКА



ТИХИЙ ОКЕАН



ЮЖНАЯ АМЕРИКА

(Названия Пунктов назначения в игре соответствуют их историческим обозначениям в тот период времени, в котором происходит игра, и могут не совпадать с их текущими названиями.)

## Самолеты

Существует четыре различных типа Самолетов.



ДАЛЬНОСТЬ  
ПОЛЕТА 1  
TRIMOTOR



ДАЛЬНОСТЬ  
ПОЛЕТА 2  
CLIPPER



ДАЛЬНОСТЬ  
ПОЛЕТА 3  
CRUISER



ДАЛЬНОСТЬ  
ПОЛЕТА 4  
JET

У каждого самолета есть дальность полета, указывающая максимальное расстояние, которое он может пролететь.



Если вы внимательно посмотрите на кончики крыльев, то увидите несколько линий. Эти линии указывают дальность полета Самолета!

## Маршруты

Маршрут - это линия между двумя городами, ромб показывает длину Маршрута. Чтобы забронировать Маршрут, вам нужен Самолет с дальностью полета, соответствующей или превышающей длину Маршрута, и Право на посадку в обоих городах.



# ПРАВО НА ПОСАДКУ

Есть четыре способа получить Право на посадку в городе:

- 1** Наличие Аэропорта  
вашего цвета в  
городе.



- 2** Наличие карты  
Назначения с  
данным городом  
(эта карта  
не сбрасывается).



- 3** Сброс карты  
Назначения из того  
же региона (цвета),  
что и город.



- 4** Сброс двух карт  
Назначения одного  
и того же региона  
(цвета), которые от-  
личаются от региона  
города назначения.



Сброс карт Назначения (способы 3 и 4) дает вам Право на посадку на срок, достаточный для того, чтобы претендовать только на один маршрут.

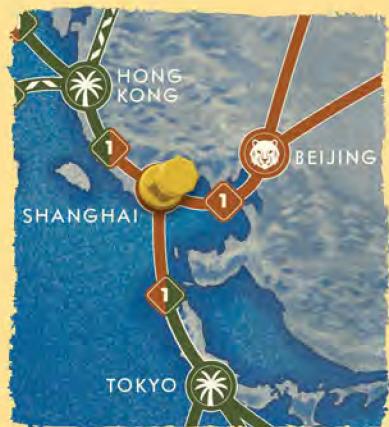


## ПРИМЕР ПРАВА НА ПОСАДКУ

Женевьеве бронирует Маршрут. У нее есть Аэропорт в Шанхае и карты Назначения Гонконг и Гонолулу. Аэропорт дает ей Право на посадку в Шанхае.

### ВАРИАНТ А: МАРШРУТ ШАНХАЙ - ГОНКОНГ:

Женевьеве также имеет Право на посадку в Гонконге, потому что у нее есть карта Назначения Гонконг.



### ВАРИАНТ В: МАРШРУТ ШАНХАЙ - ТОКИО:

Женевьеве должна отказаться либо от Гонконга, либо от Гонолулу, чтобы получить Право на посадку в Токио, поскольку все они находятся в одном регионе.

### ВАРИАНТ С: МАРШРУТ ШАНХАЙ-ПЕКИН:

У Женевьевы нет карты Назначения Пекин, поэтому она должна отказаться от карт Гонконга и Гонолулу, чтобы получить Право на посадку в Пекине.



или



и

# ВАЖНЫЕ ПОНЯТИЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)



## ИНЖЕНЕРЫ

Вы выставляете Инженеров для выполнения действий. Вы выставляете своих Инженеров во время фазы Инженеров в каждом раунде в пять областей на поле. Вы получаете преимущества от действий вашего Инженера в фазе Решений.



## КАРТЫ ДИРЕКТИВ

Карты Директив дают вашей авиакомпании преимущество перед конкурентами. В нижней части каждой карты Директивы указаны фаза (черным цветом) и шаг (красным цветом), в которые карта может быть разыграна. Вы можете использовать её в любое время во время указанного шага.

Некоторые карты Директив должны быть разыграны при активации Инженера. Все эти карты относятся к фазе Решений, и вы не сможете разыграть карту, если у вас нет Инженера, выставленного в указанную область поля. Разыграйте карту либо непосредственно до, либо непосредственно после активации Инженера.



## ПРИМЕРЫ КАРТЫ ДИРЕКТИВ

Вот два примера того, как используются карты Директив:

Руби разыгрывает карту “Предсказание” на этапе корректировки цены Акций в фазе Событий. Она решает разыграть карту после того, как карта События будет раскрыта, заработав 5 долларов и подглядев Событие следующего раунда.

Позже в том же ходу Аарон разыгрывает карту “Региональный Аэропорт”, перед активацией Инженера из области Маршрутов (D). Он выбирает сначала разыграть карту, которая позволяет ему разместить Аэропорт в городе. Затем он активирует Инженера и использует Аэропорт, который он только что разместил, чтобы забронировать Маршрут.



## ПРИГОТОВЬСЯ К ВЗЛЕТУ!

Давайте начнем играть, пока вы читаете правила. Мы начинаем с прохождения каждой фазы раунда.

# ИГРАЕМ В ИГРУ

Игра состоит из семи раундов. Каждый раунд состоит из четырех фаз:

1. ФАЗА СОБЫТИЙ: Игроки раскрывают очередную карту События.
2. ФАЗА ИНЖЕНЕРОВ: Игроки по очереди выставляют Инженеров для выполнения определенных действий.
3. ФАЗА РЕШЕНИЙ: Игроки получают выгоду от действий своих Инженеров.
4. ФАЗА PAN AM: Pan Am расширяется, и игроки получают доход.



## О КАРТЕ СОБЫТИЯ

Карта События состоит из трёх областей: Событие, корректировка цены Акций и количество бросков кубика расширения Pan Am, происходящее позже в раунде. Исторический текст под фотографией не влияет на ход игры.



КАРТА СОБЫТИЯ

## 1. ФАЗА СОБЫТИЙ

Фаза Событий состоит из двух этапов:

- ЭТАП РАСКРЫТИЯ: Переверните следующую карту События и положите ее на указанное место на поле. Если на карте не указано иное, Событие происходит немедленно.
- ЭТАП ИЗМЕНЕНИЯ ЦЕНЫ АКЦИЙ: Посмотрите на область цены Акций карты События, чтобы увидеть, как меняется текущая цена Акций.:



Увеличьте цену Акций на один.



Уменьшите цену Акций на один.



Установите цену Акции на указанное значение.



## 2.ФАЗА ИНЖЕНЕРОВ

В фазе Инженеров игроки выставляют Инженеров на Треки торгов и Рабочие области. Это определяет действия, которые вы предпримете в фазе Решений. Фаза Инженеров состоит из двух этапов:

- ЭТАП ПРИОРИТЕТНОГО ДОСТУПА: Выставьте Инженеров с Приоритетным Доступом. Инженеры, размещенные в области Директив (**E**) в предыдущем раунде, имеют Приоритетный Доступ. Начиная с крайнего левого Инженера в области Директив (**E**), выставьте каждого Инженера на любое место в области (**A - D**).

- ЭТАП ВЫСТАВЛЕНИЯ: Начиная с первого игрока, игроки по очереди по часовой стрелке выставляют по одному Инженеру за раз. Инженеры, ставка которых была перебита на Треке торгов, выставляются заново в порядке очереди, как описано на стр. 11. Игрок пропускает свой ход, если он уже выставил всех своих Инженеров. После того, как игроки закончат выставлять Инженеров (могут быть выставлены не все Инженеры), переходите к фазе Решений.

### ВЫСТАВЛЕНИЕ ИНЖЕНЕРОВ

Вы выставляете Инженеров на места в пяти областях, чтобы выбрать действия, которые будут выполнены в фазе Решений:

**A АЭРОПОРТЫ:** Разместите Аэропорт в городе по вашему выбору.

**B ПУНКТЫ НАЗНАЧЕНИЯ:** Приобретите карту Назначения.

**C САМОЛЁТЫ:** Приобретите дополнительный Самолёт.

**D МАРШРУТЫ:** Забронируйте Маршрут с помощью Аэропортов, Самолетов и карт Назначения.

**E КАРТЫ ДИРЕКТИВ:** Возьмите карту Директив (Инженеры, размещенные здесь, имеют Приоритетный Доступ в следующем раунде.)

Вы не выполняете никаких действий и не платите никаких Денег за свои ставки до фазы Решений. Более подробную информацию о активации Инженеров можно найти в разделе «фаза Решений» на стр. 12.



### ВАЖНО

Пропустите этап приоритетного доступа во время первого раунда.



Если вы не можете или не знаете куда выставить Инженера, отложите его в сторону. Вы возвращаете этого Инженера обратно в начале следующего раунда.

## ТРЕКИ ТОРГОВ (A, B, C)

Каждый Трек торгов имеет четыре области, указывающие стоимость, которую игрок должен заплатить в фазе Решений.



Вы можете выставить своего Инженера на любое свободное место областей.



Если в зоне уже есть Инженер, ваш Инженер должен быть выставлен на более дорогое место, а первый Инженер возвращается своему игроку.

**ВНИМАНИЕ:** В фазе Решений, если вы не можете оплатить свою ставку, вы должны продать Акции с убытком, чтобы заработать достаточно Денег для этого, как описано на стр. 12.

## РАБОЧИЕ ОБЛАСТИ (D, E)

Рабочие области заполняются слева направо. Инженеры размещаются справа от ранее размещенного Инженера.



## СОВЕТЫ ДЛЯ ВАШЕЙ ПЕРВОЙ ИГРЫ



В первом раунде попробуйте забронировать Маршрут в фазе Решений, выставить Инженера в область Маршрутов (D). Вам также понадобятся две карты Назначения, соответствующие регионам двух городов на Маршруте. Если у вас нет карт Назначения, которые позволяют вам бронировать Маршрут, выставите Инженера в область Аэропорта (A) или область Назначения (B), чтобы получить полезную карту Назначения.

Игнорируйте Маршруты длины 3 или 4, потому что ваши стартовые Самолеты могут преодолевать только короткие расстояния.

### 3. ФАЗА РЕШЕНИЙ

В фазе Решений Инженеры выполняют действия, на которые они выставлены. Активируйте каждого Инженера по порядку, начиная с области Аэропортов (**A**) и заканчивая областью Директив (**E**).

#### ЖЕЛАЕТЕ СЛИШКОМ МНОГОГО?

Если вы не можете оплатить свою ставку, вы должны продать Акции. За каждую проданную вами Акцию вы получаете текущую цену Акции минус 2 доллара. Если вы не можете оплатить действие после продажи всех своих Акций, вы потеряете все свои Деньги и не получите выгоды от Акций. Все проданные Акции возвращаются в общий запас. Это единственная возможность, продавать Акции.

Например, у Арчера недостаточно Денег, чтобы оплатить действие, поэтому он продает Акции. Текущая стоимость Акций составляет 6 долларов, поэтому после вычета штрафа в 2 доллара каждая проданная им Акция приносит ему 4 доллара.

#### A. АЭРОПОРТЫ

Аэропорты дают вам Право на посадку и повышают ваш доход на 1.

Если вы активируете Инженера, то действуйте следующим образом:

- Оплатите стоимость вашего действия.
- Возьмите один из ваших Аэропортов и разместите его в любом городе, в котором еще нет Аэропорта. Если у вас в запасе не осталось ни одного Аэропорта, вы можете вместо этого переместить один из своих Аэропортов.
- Заберите обратно своего Инженера.
- Увеличьте свой доход на игровом планшете на 1.

Вы не получаете доход когда перемещаете Аэропорт.



#### СОВЕТЫ ПО АЭРОПОРТАМ

Подумайте о размещении вашего Аэропорта в городе рядом с одной из ваших карт Назначения. Аэропорт наиболее полезен в городе с большим количеством маршрутов.

#### B. ПУНКТЫ НАЗНАЧЕНИЯ

Карты Назначения помогут вам бронировать Маршруты. Для каждого Трека торгов с Инженером выполните следующее:

- Оплатите стоимость вашего действия.
- Возьмите Карту назначения и положите ее лицевой стороной вверх рядом с планшетом. Вы также получаете все бонусные Деньги на карте.
- Заберите обратно своего Инженера.

После того, как все Инженеры активированы положите по 1-му доллару на все оставшиеся карты Назначения. Затем заполните все пустые места картами Назначения из колоды.

## **C. САМОЛЕТЫ**

Вам необходим Самолет, чтобы забронировать Маршрут.

В этой области есть четыре Трека Торгов, по одной для каждого типа Самолета. Jets и Cruisers не будут доступны для участия в торгах до 3-го и 6-го раундов, соответственно.

Для каждого Трека Торгов с Инженером выполните следующее:

- Оплатите стоимость вашего действия.
- Возьмите Самолет, на трек которого вы выставили Инженера, и поместите его в свой парк на игровом планшете. Если Самолетов данного класса вашего цвета не осталось, то вы ничего не получаете, но все равно потратите Деньги за выставление Инженера.
- Заберите обратно своего Инженера.

## **D. МАРШРУТЫ**

Бронирование Маршрутов - самое важное действие в игре. Ваша способность бронировать Маршруты зависит от наличия Права на посадку и свободного Самолета. Если у вас нет этих вещей, вы не можете претендовать на Маршрут, и Инженер будет выставлен напрасно.

Для каждого Инженера слева направо выполните следующее:

- Сбросьте карты Назначения, необходимые для получения Права на посадку, как описано на стр. 7.
- Поместите Самолет с вашего игрового планшета на ромб расстояния маршрута. Самолет должен иметь дальность полета, которая соответствует или превышает длину маршрута.
- Увеличьте свой доход на игровом планшете на длину заявленного вами Маршрута. Например, если вы заявляете о Маршруте между Нью-Йорком и Парижем, вы увеличиваете свой доход на длину Маршрута - 4.
- Заберите обратно своего Инженера.

## **E. ДИРЕКТИВЫ**

Область Директив предоставляет вам карту Директив и дает вашему Инженеру Приоритетный Доступ в следующем раунде.

Для каждого Инженера слева направо выполните следующее:

- Возьмите карту Директив. Посмотрите её, но держите скрытой от других игроков.
- НЕ забирайте обратно своего Инженера. Этот Инженер имеет Приоритетный Доступ и остается в этой области до следующей фазы Инженеров.

## 4. ФАЗА PAN AM

В этой фазе Pan Am расширяется, а игроки зарабатывают Деньги и приобретают Акции.

### ШАГ РАСШИРЕНИЯ

Pan Am бронирует Маршруты, расширяясь из Майами. Карта текущего События показывает, сколько раз первый игрок бросит кубик Pan Am. Если указано несколько кубиков, бросайте кубик несколько раз.



ЮЖНО-  
АМЕРКАНСКИЙ  
ПУТЬ



ЕВРОПЕЙСКИЙ  
ПУТЬ



АЗИАТСКО-  
ТИХООКЕАНСКИЙ  
ПУТЬ



PAN AM

Если выбран один или несколько Маршрутов, следуйте по каждому указанному Маршруту из Майами, пока не найдете Маршрут, на который не претендует Pan Am. Если Маршрут невостребован, Pan Am бронирует его, на него выкладывается Маркер Маршрута Pan Am. Если Маршрут забронирован игроком, этот игрок должен продать Маршрут Pan Am.

Если выпадет символ Pan Am, то Pan Am готов покупать Маршруты из любой точки мира. Начиная с первого игрока, каждый игрок может продать Pan Am один маршрут, которым он владеет. Этот маршрут не обязательно должен быть на одном из путей расширения Pan Am.



Pan Am, скорее всего, будет расширяться по азиатско-тихоокеанскому пути и с наименьшей вероятностью будет расширяться по европейскому пути.

### ПРОДАЖА МАРШРУТОВ PAN AM

Каждый раз, когда Pan Am покупает у вас Маршрут, действуйте следующим образом:

- Вы зарабатываете Деньги, бонус за Маршрут, который рассчитывается исходя из длины Маршрута в соответствии с таблицей. Для удобства таблица также присутствует на поле.
- Замените свой Самолет на Маршруте Маркером Маршрута Pan Am.

Верните Самолет в свой парк на игровом планшете.

- Уменьшите свой доход на игровом планшете на расстояние Маршрута. Как только Маршрут забронирован Pan Am, он не может быть занят кем-либо еще до конца игры.

ROUTE BONUS
1 5
2 9
3 12
4 14



### АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ПРАВИЛО

После того, как вы сыграете в игру несколько раз, вы сможете играть по альтернативным правилам, где Pan Am основана в Риме, а не в Майами. Всякий раз, когда Pan Am расширяется по трем направлениям расширения, следуйте по указанному пути из Рима, а не из Майами.

## ШАГ ДОХОДА

Игроки получают доход от своих Маршрутов и Аэропортов. Каждый игрок зарабатывает ту сумму Денег на которую указывает его Трекер Дохода.



## ШАГ АКЦИЙ

На этом шаге игроки могут покупать Акции Pan Am. Начиная с Первого игрока, каждый игрок может купить столько Акций, сколько он пожелает. Текущая цена Акций отмечается Маркером Акций на поле.

Если вам нужно пересчитать свой доход, сложите количество ваших Аэропортов на поле с суммой длин ваших Маршрутов.



### ПРИМЕР РАСШИРЕНИЯ

На карте текущего События кубик отображается дважды.



**1.** При первом броске выпало изображение символа Pan Am, поэтому каждый игрок может продать Маршрут Pan Am. Первый игрок (красный) продает Маршрут Лиссабон - Орта. Поскольку расстояние Маршрута равно 1, в соответствии с таблицей бонусов за Маршрут красный игрок зарабатывает 5 долларов. Он заменяет свой Самолет Маркером Маршрута Pan Am. Следующий игрок продает Маршрут длиной 2 Лиссабон - Батерст за 9 долларов, заменяет свой Самолет Маркером Pan Am.



**2.** При втором броске выпадают южноамериканский путь и Азиатско-Тихоокеанский путь. Pan Am покупает первый доступный маршрут на южноамериканском пути: маршрут Сан-Хуан - Порт-о-Франс, который в настоящее время принадлежит зеленому игроку. Зеленый игрок зарабатывает 5 долларов и заменяет свой Самолет Маркером Маршрута Pan Am. Pan Am также претендует на маршрут Майами-Гавана по Азиатско-Тихоокеанскому маршруту. Игроки помещают Маркер Маршрута Pan Am на невостребованный маршрут.



# КОНЕЦ РАУНДА

Передайте Маркер Первого игрока следующему игроку по часовой стрелке. В конце раунда 2 и раунда 5 удалите плитки Cruiser и Jet соответственно, чтобы указать, что доступна новая технология.

# КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 7-го раунда. Игрок с наибольшим количеством Акций Pan Am выигрывает игру. В случае ничьей, выигрывает игрок с наибольшим количеством Денег. Если все еще ничья, то игроки делят победу.



## РАЗЪЯСНЕНИЯ

### ЗАБРОНИРУЙТЕ БЕСПЛАТНЫЙ МАРШРУТ

Некоторые карты Событий и Директив позволяют вам забронировать бесплатный маршрут. Это означает, что вам не нужно Право на посадку в двух городах на Маршруте; просто поместите свой Самолет на ромб длины Маршрута и увеличьте свой доход на игровом поле на расстояние забронированного вами Маршрута.

### ОБНОВЛЕНИЕ

Некоторые карты Событий и Директив позволяют вам модернизировать Самолет. Чтобы модернизировать Самолет, верните его в ангар и замените Самолетом, дальность полета которого ровно на единицу больше. Вы можете модернизировать только те Самолеты, которые в данный момент находятся в вашем парке на вашем игровом планшете. Вы не можете обновиться до Самолета, который в данный момент недоступен, либо из-за того, что в ангаре не осталось ни одного Самолета, либо из-за того, что Трек Торгов Самолета закрыт плитками Cruiser или Jet.

Перевод и верстка V1asik

**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, 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