

## Set Up

---

### Jugadores

- Tablero personal:
  - Interruptores OFF
  - Diales valor inicial
  - Combustible 4
- Carta Hidroavión (asimétrico: ajustar dial)
- 6 cartas de tique
- Jugador inicial 1\$ y el resto +1\$ en sentido horario

### Mesa

- 3 cartas de objetivo al azar sobre el tablero
- Contador de ronda en martes
- Hidroaviones en Whitehorse
- Lanzar los dados y colocar, según valores, en sus respectivas puertas de embarque (2 jugadores: se quita un dado de cada color)
- Reserva cubos grises y dinero
- Colocar al azar tantos cubos de colores como jugadores en cada localización

## Fases del juego

---

### Secuencia de turno:

- Embarque:
  - Acudir a puerta (acción (opcional)
  - Embarcar dados del mismo color
  - Ajustar combustible
- Vuelo:
  - Jugar cartas de tique del mismo destino
  - Bonus
  - Colocar dados
  - Viajar (combustible)
  - Cubos y mejoras
  - Recompensas
- Ingresos: Dólares por valor de la localización más lejana + 1\$ por cada dado sobre los tiques (+ destinos lejanos) + Recompensas
- Mantenimiento: Se relanzan los dados usados en los tiques, se descartan las cartas usadas y se roban tantas cartas como indique el dial (ajustando y descartando)

## Fin de la partida

---

### Finaliza al término de la sexta ronda

#### Puntos:

- Dinero acumulado
- Dial de Navidad
- Si está ON, interruptor 2\$ por el color de mayoría de cubitos
- Localizaciones distintas (ver tabla)