

Set Up

Jugadores

- Tarjeta de jugador con:
 - 3 aviones (2 Trimotores y 1 Clipper).
 - Cubo de ingresos sobre el 0.
 - 5 aeropuertos.
 - Ingenieros (3 en partidas a 4, 4 en partidas a 3 y 5 en partidas a 2).
- 2 cartas de destino (siempre boca arriba).
- 1 carta de directriz y 12\$.

Mesa

- Colocar los dos hangares junto a la zona de aviones del tablero.
- Formar el mazo de eventos con 1 carta de cada una de las 7 rondas.
- Mazo de cartas de destino boca abajo, descubriendo 4 cartas.
- Mazo de cartas de directriz.
- Reserva de dinero, acciones e indicadores de ruta de Pan Am.
- Piezas de Crucero y Reactor para bloquear esos aviones hasta la ronda correspondiente (3 y 6).

Fases del juego

Fases de la ronda:

- Eventos: Se descubre el evento de la ronda, ejecutando la acción indicada, y se fija el precio de las acciones de Pan Am.
- Ingenieros: Se asignan todos los ingenieros en orden (Acceso Prioritario):
 - Pistas de Puja (A, B y C): Sólo 1 ingeniero por pista.
 - Sitios de Trabajo (D y E): De izquierda a derecha.
- Resolución: Se resuelven los ingenieros por orden de zona: Aeropuertos, Destinos, Aviones, Rutas (derechos de aterrizaje) y Directrices. Si no se tiene dinero suficiente se han de vender acciones (precio actual - 2\$). En las zonas A y D aumenta el nivel de ingresos.
- Pan Am:
 - Expansión de Pan Am (dado), ganando dinero, recuperando los aviones y ajustando el marcador de ingresos.
 - Ingresos según el marcador.
 - Compra de acciones.

Fin de la partida

La partida finaliza tras la ronda 7.

El ganador será el jugador con el mayor número de acciones de Pan Am (en caso de empate, el que tenga más dinero).