

## 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).**