

**JEDER ZUG HAT 2 PHASEN. WÄHLE EINE AKTION IN JEDER PHASE.
DANACH EINE TRICK- UND VORTEILSKARTE ZIEHEN**

	AUSWIRKUNGEN	BESTANDEN	GESCHEITERT	KATASTROPHAL GESCHEITERT
STARTEN	Abhängig von der Würfelprobe.	Du kannst abheben. Ende der Phase.	Du bleibst am Boden. Ende der Phase.	Du bleibst am Boden. Die Maschine nimmt Schaden. Ende der Phase.
REPARIEREN UND RECYCELN	Entferne alle Schadensmarker und erhalte bei Bedarf ein Treibstoffwürfel. Wähle 2-3 Ersatzteile und/oder Treibstoffwürfel. Ende der Phase.	N/A	N/A	N/A
FLIEGEN	Abhängig von der Würfelprobe.	Bewege die Maschine zum nächsten Terrain. Lege 1 Würfel zur Seite. Du kannst entweder diese Aktion wiederzuholen oder ein Flugmanöver durchzuführen.	Verbleibe auf dem Terrain. Ende der Phase.	Verbleibe auf dem Terrain. Die Maschine nimmt Schaden. Du bist zur Landung gezwungen. Ende der Phase.
VOLLFÜHRE EIN FLUGMANÖVER	Abhängig von der Würfelprobe.	Ein großartiges Manöver! Erhalte dafür 2 Siegpunkte. Lege 2 Würfel ab. Du kannst entweder weitere Manöver zeigen, weiter fliegen oder Phase beenden.	Das Manöver gelingt nicht. Ende der Phase.	Das Manöver gelingt nicht. Die Maschine nimmt Schaden. Du bist zur Landung gezwungen. Ende der Phase.
AN HÖHE GEWINNEN	Bewege die Flugmaschine zur obersten Höhenlage des Terrainteils. Ende der Phase.	N/A	N/A	N/A
LANDEN	Abhängig von der Würfelprobe.	Du landest sicher. Falls noch vorhanden, nimm dir den "Erster!"-Marker. Nimm dir ein Treibstoffwürfel. Ende der Phase.	Eine holprige Landung. Lege einen Schadensmarker auf die Treibstoffanzeige. Ende der Phase.	Absturz. Lege 2 Schadensmarker auf die Treibstoffanzeige. Ende der Phase.

TREIBSTOFF:

- 0 TERRAINTEIL = 0 TREIBSTOFFWÜRFEL
 - 1 TERRAINTEIL = 0 TREIBSTOFFWÜRFEL
 - 2 TERRAINTEILE = 2 TREIBSTOFFWÜRFEL
 - 3 TERRAINTEILE = 3 TREIBSTOFFWÜRFEL
 - 4 TERRAINTEILE = 4 TREIBSTOFFWÜRFEL
- (2 Treibstoffwürfel können abgelegt werden, um eine Start- oder Flugprobe zu bestehen.)

GLÜCKSMARKER

Nimm einen Glücksmarker, wenn deine Flugmaschine in einem Zug nicht vorankommt – wenn z.B. keine Siegpunkte erzielt, wenn sie sich nicht zum nächsten Terrain oder zu eine höheren Höhenlage als zu Beginn bewegt. Dieser kann genutzt werden, um eine misslungene Probe doch zu bestehen.

FRACHT UND PASSAGIERE

Jede Flugmaschine kann maximal 2 Passagiere und/oder Frachtgüter pro Zug aufnehmen. Passagiere können von Bord gehen, wenn eine Maschine auf einer Stadt oder einem Flugfeld landet. Sobald am Boden kann Fracht abgeliefert werden.

SPEZIALAKTIONEN AUF DEM ZIELFLUGFELD (1X PRO ZUG)

- **INSTANDSETZUNG**
– führe eine Startprobe durch (3)
= Entferne alle Schadensmarker
- **EINE FLUGSTUNDE GEBEN**
– führe eine Flugprobe durch (3) = 3SP
- **EINE REDE HALTEN**
– führe eine Landeprobe durch (3) = 3SP
- **AUTOGRAMME GEBEN**
– keine Probe erforderlich = 1SP