

Yukon Airway - Kooperative Variante

Diese Variante erlaubt das kooperative Spielen von Yukon Airway.

BGG Link: <https://boardgamegeek.com/thread/2916783/co-op-variant>

In dieser Ko-op Variante gibt es zum einen ein **Gruppenziel**, zum anderen ein individuelles.

Als Gruppenziel muss die Gruppe im Schnitt \$90 per Spieler erwirtschaften. Dabei zählt nur die Summe, nicht die einzelnen Beiträge.

Die Solovariante erwartet je nach Schwierigkeitsgrad 60/70/80/90/100 Dollar. Diesen Zielbetrag kann man also auch für die Ko-op Variante nach Wunsch anpassen.

Außerdem gibt es **individuelle Ziele / Fähigkeiten**:

- **Grauer Adler**: Sammle 3+ graue Ortsmarker in Orten mit einer Distanz von 8 oder mehr. Du darfst für Ticketboni das \$-Symbol als Treibstoff-Symbol nutzen.
- **Goldgräber**: Befördere 4+ gelbe Passagiere (Bergarbeiter), davon mindestens einen nach Dawson City. Wenn du einen \$-Bonus einlöst, bekommst du 2\$ zusätzlich.
- **Nachbarschaftswache**: Befördere 4+ rote Passagiere (Polizisten). Du musst von allen Orten, die mit Whitehorse verbunden sind, einen Ortsmarker erhalten haben. Behandle graue Ortsmarker wie rote. Expedient: Befördere 4+ rosa Passagiere (Touristen). Fliege zu drei Orten mit Distanz 7+. Dein Sonntagsflug startet in Inuvik.
- **Fliegendes Krankenhaus**: Befördere 4+ blaue Passagiere (Ärzte). Erhalte einen Treibstoff, wenn du einen blauen Ortsmarker erhältst.
- **Pionier**: Befördere 4+ grüne Passagiere (Abenteurer). Du musst mit mindestens zwei Passagieren fliegen. Zu Beginn des Spiels setze den 1. Schalter (zwei Würfel pro Ticket) auf AN.
- **Weihnachtsmann**: Die Weihnachtsgeschäftsanzeige muss zum Spielende auf Maximum sein. Du darfst diese Anzeige auch dann verbessern, wenn du graue Ortsmarker aufnimmst.
- **Journalist**: Sammle Ortsmarker jeder Farbe, inklusive Grau. Die Zusatztreibstoffanzeige muss zum Spielende auf Maximum sein. Erhalte 1\$ pro Ticket, das du am Ende deines Zuges abgibst.
- **Flexiflieger**: Die Anzeigen für Handlimit und Nachziehen müssen zum Spielende auf Maximum sein. Starte jeden Tag an einem Ort, der mit White Horse verbunden ist.
- **Früher Vogel**: Du musst jeden Wochentag an Steg 1 oder 2 starten. Du darfst kostenlos Passagiere von Nachbarstegen auf deinen Steg bewegen.
- **Ingenieur**: Am Ende des Spiels müssen alle Schalter auf AN stehen. Du darfst für Ticketboni das Treibstoff-Symbol als Upgrade-Symbol nutzen.
- **Wasservogel**: Fliege mindestens zweimal zu den drei Seen. Die Kartenumwandlungsanzeige muss zum Spielende auf Maximum sein. Wenn du einen See anfliegst, erhalte ein Ticket.
- **Kombinationspilot**: An einem der Tage musst du drei Orte hintereinander mit Passagieren anfliegen. Am Ende des Spiels musst du drei Ortsmarker der gleichen Farbe in verbundenen Orten haben (grau ist erlaubt). Starte mit einem Upgrade deiner Wahl.

Die Rollen sind nicht unbedingt gleich stark. Wir machen es meistens so, dass jeder Spieler zufällig zwei bekommt und sich davon eine aussucht.

Optionale weitere Regel: Am Anfang des Spieles werden fünf Auftragskarten gezogen. Die Gruppe einigt sich auf drei davon, denn je nach Auftrag haben es manche Rollen leichter.