

RÈGLES DU JEU



La Première Guerre Mondiale a vu l'essor incroyable de l'aviation. La paix revenue, beaucoup de pilotes sont sans emploi et les premiers à risquer désormais leur vie pour un salaire dérisoire dans des cirques aériens. Cette belle invention qu'est l'aéronautique a-t-elle un avenir hors du domaine militaire ? Des pilotes le pensent et rejoignent des industriels visionnaires tels que Pierre-Georges Latécoère qui misent sur le potentiel commercial de cette aviation encore juvénile. Ensemble, ces hommes et ces femmes imaginent un futur radieux où les avions relieront les peuples d'un continent à l'autre, par-delà les frontières, les déserts et les océans. Tous les calculs confirment l'opinion des spécialistes : l'idée est irréalisable. Il ne reste qu'une seule chose à faire : la réaliser !

C'est l'histoire de cet âge d'or de l'aviation civile que le jeu Air Postal vous propose de revivre. Parcourez le monde aux commandes d'avions entrés dans l'histoire, en incarnant des pilotes de légende dont le courage a contribué à la fondation des toutes premières lignes aériennes devenues mythiques (Aéropostale, Pan American, ...). Dans un mélange de prise de risque et d'évolution technologique, vous devrez alterner la réalisation de missions marchandes parfois lucratives, impliquant la livraison de courrier ou de précieuses cargaisons ou même le transport d'encore rares passagers, et l'accomplissement d'exploits aéronautiques audacieux et périlleux tels que le franchissement d'un désert ou d'un océan. Gloire et renommée récompenseront les pilotes les plus téméraires, les plus chanceux... ou les mieux préparés !

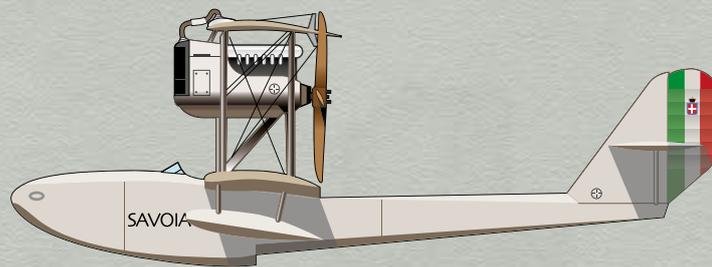


Résumé du jeu

La partie commence à l'aube des années 20 : en tant que joueurs-pilotes, vous êtes volontaires pour ouvrir les premières routes aériennes. Pour cela, les seuls avions disponibles en début de partie sont souvent des machines dépassées et sous-motorisées qui ne vous permettront pas de vous aventurer sur les routes les plus longues. Puis grâce au développement technologique et commercial, vous aurez accès à des avions de plus en plus performants, vous permettant d'explorer le monde sur des distances plus importantes. Alors sera venu le temps de tenter d'accomplir des grandes premières, telles que la traversée de l'Atlantique, le franchissement de la cordillère des Andes, voire le tour du globe, exploits qui vous feront entrer dans le panthéon des plus grands pilotes de l'Histoire !

But du jeu

Devenez un pilote de légende en accumulant le plus grand nombre de POINTS DE GLOIRE. Vous accumulez des POINTS DE GLOIRE durant la partie en volant jusqu'à des VILLES HUB, en réalisant des OBJECTIFS ou en accomplissant des GRANDES PREMIERES. De plus, en fin de partie gagnez également des POINTS DE GLOIRE en fonction du NIVEAU TECHNOLOGIQUE de votre avion et de la somme d'argent que vous possédez.



Durée d'une partie

Pour évaluer la durée d'une partie, comptez 30 min de vol par joueur-pilote, soit par exemple environ 1h30 pour une partie à 3 joueurs.

A noter qu'avec la variante d'initiation BASIC (voir section Variantes), cette durée est réduite à environ 15 min par joueur.

Conditions de fin de partie

Le premier joueur ayant atteint le nombre suivant de POINTS DE GLOIRE à la fin de son tour de jeu déclenche la fin de partie :

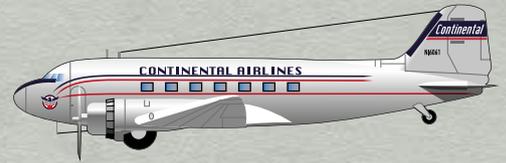
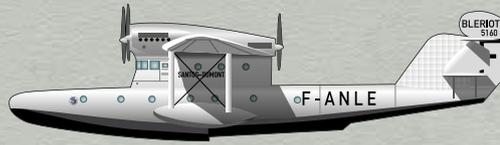
-  60 pts
-  50 pts
-  40 pts

Charles A. Lindbergh

Jean Batten

Amelia Earhart





Contrôle à Air Postal 001, êtes-vous prêt pour un départ immédiat ?

Matériel de jeu



■ 1 plateau de jeu avec un recto CARTE MONDE et un verso CARTE ATLANTIQUE



■ 1 plateau OPERATIONS pour la gestion du tour de jeu.

■ 13 dés MÉTÉO



Recto Verso



■ 40 cartes VILLE : elles sont utilisées pour définir le PORT D'ATTACHE de chaque joueur ou et les HUBS (objectifs communs) de la partie. Il y a 8 cartes par continent.

Recto Verso



■ 81 cartes OBJECTIF : elles définissent les objectifs individuels que les joueurs vont tenter de remplir durant la partie. Toutes les cartes OBJECTIF sont reconnaissables à leur cadre en damier. Il y a 3 familles de cartes OBJECTIF :

- 12 cartes AIR ROUTE (Liaison aérienne) par continent.
- 16 cartes TRAVELLER VIP (Very Important Passenger).
- 5 cartes DIPLOMACY (Diplomatie).

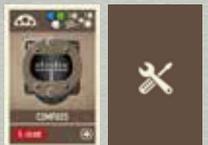
Recto Verso



■ 42 cartes CARGO (cargaison) : 12 cartes MAIL Delivery (Livraison de courrier), 4 cartes PRIORITY LETTER (Lettre prioritaire), 6 cartes SMUGGLING CASE (caisse de contrebande), 14 cartes DIPLOMATIC BAG (Valise diplomatique) et 6 cartes FUEL (Carburant)

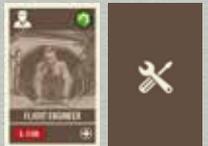
■ 9 cartes PAX ON BOARD (Passager à bord)

Recto Verso



■ 25 cartes SYSTEM (Équipement) : 4 x cartes SYSTEM BASIC (cartes avec mention BASIC : 4 x MET REPORT), 12 x cartes SYSTEM STANDARD (4 x COMPASS, 4 x AUTOPILOT et 4 x GYROSCOPE), et 9 x cartes SYSTEM EXPERT (cartes avec logo XP : 1 x ALTIMETER, 1 x AUXILIARY TANK, 1 x CARGO DOOR, 1 x FLAPS, 1 x SLATS, 1 x FLOATS, 1 x VARIABLE PROPELLER, 1 x WING TANKS, 1 x AIR STAIRS)

Recto Verso



■ 20 cartes CREW (Équipage) : 4 x cartes CREW BASIC (cartes avec mention BASIC : 4 x COPILOT), 12 x cartes CREW STANDARD (4 x FLIGHT ENGINEER, 4 x NAVIGATOR, 4 x RADIO) et 4 x cartes CREW EXPERT (cartes avec logo XP : 1 x FUEL EXPERT, 1 x METEOROLOGIST, 1 x VETERAN)

BASIC



■ 36 cartes AVION



■ 8 cartes PILOTE

Recto FEMME Verso HOMME



■ 5 cartes postales SETUP : ces cartes proposent des configurations de départ (pilotes, PORT D'ATTACHE et HUBS).



■ 4 cockpits (1 par joueur) permettant de positionner une carte AVION et une carte PILOTE, et 4 réglettes permettant de positionner les cartes CARGO, PAX, SYSTEM et CREW installées à bord de l'avion.



■ 100 billets de banque d'une valeur de 20x5 \$, 30x10 \$, 30x20 \$ et 20x50 \$ et 1 distributeur de billets.

■ 8 jetons anneaux pour marquer sur le plateau l'emplacement des HUBS de la partie.

■ 4 sets de pièces en bois (4 couleurs) comprenant chacun :

■ 2 pions MARQUEUR : 1 MARQUEUR de points et 1 MARQUEUR de tour

■ 20 cubes : ils servent à indiquer le NIVEAU D'ENDURANCE sur le cockpit, le passage du joueur dans les HUBS, l'accomplissement des vols en première mondiale et la réalisation d'objectifs.

■ 1 meeple avion : il sert à indiquer la position de l'avion du joueur sur le plateau de jeu.

■ 2 distributeurs de cartes, avec pour chacun un emplacement «pioche» et un emplacement «défausse» : distributeur «Hôtel du Grand Balcon» pour les cartes OBJECTIFS et distributeur «Mills Airport» pour les cartes CARGO & PAX.

■ 1 organisateur de cartes avion «Halles Latécoère», avec les onglets de rangement par niveau technologique

Mise en place

H Constituez les 6 pioches des cartes SYSTEM & CREW STANDARD, soit une pioche de 4 cartes pour chaque type : (COMPASS, FLIGHT ENGINEER, AUTOPILOT, NAVIGATOR, GYROSCOPE et RADIO). Placez-les sur leur emplacement respectif. Puis mélangez les cartes SYSTEM & CREW EXPERT (cartes avec le logo XP) et tirez au hasard un nombre de cartes égal au nombre de joueurs +3. Ces cartes constituent la pioche des cartes SYSTEM & CREW EXPERT pour cette partie. Placez cette pioche à côté des 6 autres pioches SYSTEM & CREW. Remisez le reste des cartes SYSTEM & CREW EXPERT dans la boîte : elles ne serviront pas pour cette partie.

J Dans l'ordre du tour :

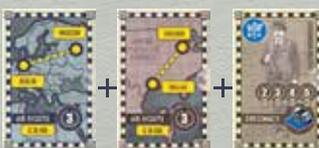
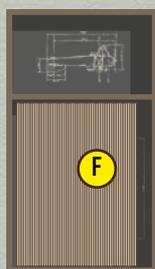
1- choisissez un pilote parmi ceux proposés sur la carte postale SETUP retenue pour cette partie, et prenez la carte PILOTE correspondante. La ville associée au pilote choisi est votre PORT D'ATTACHE.

2- Positionnez la carte VILLE de votre PORT D'ATTACHE près de votre cockpit. Gagnez le nombre de POINTS DE GLOIRE et l'ARGENT indiqué sur la carte (ces valeurs sont répétées sur la carte postale SETUP). Placez sur la piste de score votre pion MARQUEUR de points à l'emplacement du nombre de POINTS DE GLOIRE gagnés : durant la partie, déplacez votre MARQUEUR en fonction de vos gains (ou pertes!) de POINTS DE GLOIRE.

3- placez votre meeple AVION sur le plateau à l'emplacement de votre PORT D'ATTACHE.

F Constituez la réserve des cartes AVION disponibles à l'achat, classées par NIVEAU TECHNOLOGIQUE de l'avion, et placez-la dans l'organisateur «Halles Latécoère».

D Constituez une pioche en mélangeant les cartes CARGO & PAX et placez-la dans le 1er emplacement du distributeur «Mills Airport» de cartes CARGO & PAX.



C Constituez une pioche en mélangeant les 5 cartes DIPLOMATIE avec les cartes OBJECTIF des decks des continents mentionnés sur la carte SETUP (dans cet exemple, le deck EU et le deck NA). Placez cette pioche dans le 1er emplacement du distributeur «Hôtel du Grand Balcon» de cartes OBJECTIFS.



I Attribuez un set de pièces en bois à chaque joueur, puis déterminez aléatoirement un premier ordre de jeu et placez le pion MARQUEUR de tour de chaque joueur dans cet ordre sur la piste «manche à air» du plateau OPERATIONS.



B Placez le plateau OPERATIONS à côté du plateau de jeu. Installez la pioche des cartes CREW BASIC (4 cartes COPILOT) et celle des cartes SYSTEM BASIC (4 cartes MET REPORT). Elles sont disposées face visible.



E Disposez le nombre indiqué (fonction du nombre de joueurs) de cartes OBJECTIF et CARGO & PAX sous la forme de 2 rivières sur le plateau OPERATIONS.

G Mettez les dés MÉTÉO près du plateau de jeu à portée des joueurs.

A Choisissez une carte SETUP et placez sur la table le plateau de jeu indiqué. Dans cet exemple, le plateau WORLD a été choisi parmi les options ATLANTIC et WORLD proposées par cette carte SETUP.



K Positionnez près du plateau les cartes VILLES indiquées dans la rubrique HUBS de la carte postale SETUP, et placez un jeton anneau à l'emplacement de chacune d'elles afin que tous les joueurs puissent les repérer facilement. Ce sont les objectifs communs à tous les joueurs pour cette partie.



F Constituez la banque en triant les billets et positionnez-les dans le distributeur près du plateau de jeu à portée des joueurs.



Dans cet exemple, Maryse Bastié doit choisir un avion de départ ayant un NIVEAU TECHNOLOGIQUE de valeur 3 au maximum.

L Dans l'ordre inverse du tour, choisissez sans en payer le coût une carte AVION parmi celles disponibles. Attention : l'avion choisi doit avoir un NIVEAU TECHNOLOGIQUE égal ou inférieur au chiffre indiqué sur votre carte PILOTE. Insérez dans votre cockpit vos cartes PILOTE et AVION (note : positionnez la carte AVION sur sa face «BASIC» uniquement pour la variante d'initiation BASIC). Enfin, positionnez un cube sur le niveau maximum d'endurance de votre pilote.

Comment choisir son avion

MAX FUEL

NIVEAU TECHNOLOGIQUE

PRIX D'ACHAT

PRIX DE REVENTE

RANGE

LATÉ 26

F-AILE

CARGO

PAX

CREW

SYSTEM

LOAD

Dans la variante d'initiation BASIC, on utilise la carte AVION sur la face «BASIC». Les avions n'ont alors qu'une seule valeur LOAD, correspondant au cumul du nombre total des cartes CARGO, PAX, CREW et SYSTEM pouvant être à bord de l'avion.

- **MAX FUEL** (carburant max) : la valeur indiquée correspond à la quantité maximale de carburant (FUEL) pouvant être contenue dans les réservoirs de cet avion.
- **RANGE** (rayon d'action) : la valeur indiquée correspond à la distance maximale que peut franchir l'avion durant un tour de jeu (voir OPERATIONS VOLS). Cette distance, exprimée en nombre de dés, correspond à la distance totale que vous pourrez parcourir avec cet avion durant votre tour de jeu, que ce soit lors d'un seul vol ou de plusieurs vols successifs.
- **NIVEAU TECHNOLOGIQUE** : cette valeur reflète le niveau de performance de cet avion et symbolise les progrès apportés par les constantes évolutions technologiques: plus le NIVEAU TECHNOLOGIQUE d'un avion est élevé, plus celui-ci est globalement performant.
- **PRIX D'ACHAT** : c'est la somme que vous devez payer à la banque pour l'acquisition de cet avion lorsque vous en êtes le premier acquéreur (avion neuf).
- **PRIX DE REVENTE** : c'est la somme que vous recevez de la banque pour la revente de cet avion lorsque vous souhaitez le revendre pour en acquérir un autre, ou la somme que vous devez payer à la banque pour racheter cet avion après qu'un autre joueur l'ait revendu (avion de seconde main).
- Valeurs de **LOAD** (charge): les valeurs indiquées correspondent au nombre maximum de cartes LOAD pouvant être à bord de cet avion, pour chaque catégorie de cartes :
 - **CARGO** : nombre maximum de cartes CARGO (MAIL, PRIORITY LETTER, PARCELS, DIPLOMATIC BAG, FUEL)
 - **PAX** : nombre maximum de cartes PAX ON BOARD. Attention, les cartes OBJECTIF «TRAVELLER VIP» (Very Important Passenger) sont considérées comme des cartes PAX ON BOARD. Une carte OBJECTIF «TRAVELLER VIP» occupe donc un emplacement PAX dans votre avion lorsque vous choisissez de prendre cet objectif.
 - **CREW** : nombre maximum de cartes CREW (COPILOT, NAVIGATOR, RADIO, FLIGHT ENGINEER, etc...)
 - **SYSTEM** : nombre maximum de cartes SYSTEM (MET REPORT, COMPASS, GYROSCOPE, CARGO DOOR, FLAPS, etc...)

Comment choisir son pilote

REVENUS

NIVEAU TECHNOLOGIQUE

ENDURANCE

COMPETENCE TECHNOLOGIQUE

■ **REVENUS** : c'est la somme d'argent que vous recevez chaque fois que vous choisissez l'action REVENUS, MAINTENANCE & REVENUS ou OBJECTIFS & REVENUS - voir OPERATIONS SOL (GROUND OPS).

■ **NIVEAU TECHNOLOGIQUE** de l'avion de départ : l'avion que vous choisissez au début de la partie doit être de ce NIVEAU TECHNOLOGIQUE ou d'un niveau inférieur.

■ **COMPETENCE TECHNOLOGIQUE** : c'est votre capacité de progression lorsque vous changez d'avion. La valeur indiquée correspond à l'écart maximum entre le NIVEAU TECHNOLOGIQUE du nouvel avion que vous souhaitez acquérir et celui de l'ancien.

■ **ENDURANCE** : représente vos compétences de pilote (dextérité, réflexes, vision, facultés d'analyse, etc...) qui diminuent avec la fatigue accumulée lors du vol. Les points sont dépensés lors du vol, et remontés au niveau maximum au début de chaque tour de jeu.

AVION DE DÉPART \$ REVENUS ENDURANCE COMP. TECHNOLOGIQUE

<p>DIEUDONNÉ COSTES</p> <p>Stats: 4/4/4/4</p>	<p>JEAN MERMOZ</p> <p>Stats: 4/4/4/4</p>	<p>HOWARD HUGUES</p> <p>Stats: 4/4/4/4</p>	<p>GÜNTHER VON HÜNEFELD</p> <p>Stats: 4/4/4/4</p>
<p>MARYSE BASTIÉ</p> <p>Stats: 4/4/4/4</p>	<p>HÉLÈNE DUTRIEU</p> <p>Stats: 4/4/4/4</p>	<p>HARRIET QUIMBY</p> <p>Stats: 4/4/4/4</p>	<p>MARGARET VON ERTZDORF</p> <p>Stats: 4/4/4/4</p>
<p>RICHARD BYRD</p> <p>Stats: 4/4/4/4</p>	<p>JOHN ALCOCK</p> <p>Stats: 4/4/4/4</p>	<p>JOAQUIN LORIGA</p> <p>Stats: 4/4/4/4</p>	<p>ITALO BALBO</p> <p>Stats: 4/4/4/4</p>
<p>BESSIE COLEMAN</p> <p>Stats: 4/4/4/4</p>	<p>LADY MARY BAILEY</p> <p>Stats: 4/4/4/4</p>	<p>POLINA DENISOVNA OSIPENKO</p> <p>Stats: 4/4/4/4</p>	<p>CARINA NEGRONE</p> <p>Stats: 4/4/4/4</p>

Le conseil d'Amelia

Choisissez la variante d'initiation BASIC pour jouer avec une version simplifiée des règles et vous familiariser en douceur avec les mécaniques ou faire découvrir le jeu à des joueurs novices lors de parties plus rapides. Une fois les règles de base maîtrisées, vous profiterez pleinement du jeu en mettant en oeuvre toutes ses fonctionnalités! Cette fois plus de place au hasard: tout (ou presque!) est sous contrôle. Ce sont vos choix qui vous conduiront au succès ou à l'échec, car si la chance peut vous faire espérer la réussite, la malchance seule ne saurait expliquer votre faillite !

Tour de jeu :

Dans l'ordre du tour indiqué par la position de votre pion MARQUEUR de tour sur la piste «manche à air» du plateau OPERATIONS, positionnez votre jeton au premier emplacement disponible dans les lignes d'actions OPERATIONS VOL (FLIGHT OPS) ou OPERATIONS SOL (GROUND OPS), qui sont résolues dans cet ordre :

OPERATIONS VOL (FLIGHT OPS) En choisissant de placer votre pion MARQUEUR de tour sur un des emplacement OPERATIONS VOL (FLIGHT OPS), vous allez pouvoir :

- charger votre avion en prenant les cartes LOAD et PAX disponibles
 - effectuer la checklist avant vol (PREFLIGHT CHECK) afin d'acheter du carburant (FUEL), des cartes COPILOT ou MET REPORT
 - puis effectuer un ou plusieurs vols, afin de déplacer votre avion sur le plateau.
- Puis lorsque tous les joueurs ont terminé leurs actions, procédez à la REMISE EN SERVICE avant de passer au tour suivant.

Ces actions sont détaillées plus bas.

OPERATIONS SOL (GROUND OPS) Grâce à ces actions, vous restez au sol afin de préparer au mieux vos prochains voyages ! Vous pouvez choisir une action ou combinaison d'actions parmi les 5 choix proposés :

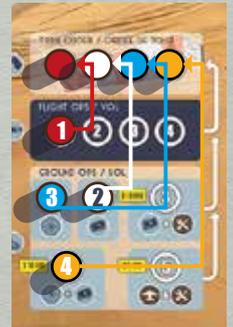
- 1 - Objectifs
- 2 - Revenus
- 3 - Maintenance + Revenus
- 4 - Objectifs + Revenus
- 5 - Changement d'avion + Maintenance

Chacune de ces actions est détaillée plus bas. A votre tour, positionnez votre pion MARQUEUR de tour sur un emplacement disponible. Si un joueur occupe déjà un des 3 derniers emplacements, vous pouvez le déloger en lui payant la somme indiquée (par exemple 10 000 \$ pour l'emplacement Maintenance + Revenus). Le joueur ainsi délogé ne peut refuser l'offre, et repositionne immédiatement son pion MARQUEUR de tour sur un autre emplacement qu'il n'a pas encore occupé durant ce tour, y compris dans la section OPERATIONS VOL (FLIGHT OPS).

REMISE EN SERVICE

■ Remontez les pions MARQUEURS de tour des joueurs dans la piste MANCHE À AIR afin de déterminer l'ordre du prochain tour de jeu. Pour cela, remontez d'abord ceux positionnés dans la ligne d'actions OPERATIONS VOL et ensuite ceux dans les lignes d'actions OPERATIONS SOL (GROUND OPS). Si plusieurs joueurs sont positionnés dans une même ligne d'actions, les pions MARQUEURS de tour sont remontés dans l'ordre inverse de leur position d'arrivée (du dernier vers le premier de la ligne d'actions).

■ Défaussez la carte la plus à droite des rivières de cartes OBJECTIF et CARGO & PAX, déplacez les cartes restantes vers la droite sur les emplacement vides puis recomplétez les rivières depuis les pioches. Lorsque la pioche des cartes OBJECTIF ou CARGO & PAX est vide, mélangez la défausse correspondante pour constituer une nouvelle pioche. Les tours de jeu se succèdent jusqu'à ce qu'un des joueurs déclenche le dernier tour.



Dans cet exemple Rouge sera le premier joueur du tour suivant, suivi par Blanc, Bleu puis Jaune.

OPERATIONS VOL (FLIGHT OPS)

En choisissant un des emplacements libres des actions OPERATIONS VOL (FLIGHT OPS), vous allez pouvoir CHARGER VOTRE AVION en cartes CARGO ou PAX, effectuer un PRE-FLIGHT CHECK (checklist avant vol) qui vous permettra de compléter le plein de carburant de votre avion ou d'acquérir de précieuses aides au pilotage, puis enfin EFFECTUER UN VOL (ou plusieurs vols si les conditions sont réunies) avec votre avion afin de procéder à la LIVRAISON du précieux chargement dans une DESTINATION, gagner les primes correspondantes, et bien sûr tenter d'OUVRIR UNE NOUVELLE ROUTE et donc remplir des objectifs!

FLIGHT OPS - CHARGER VOTRE AVION avant le décollage:

A votre tour, dans l'ordre des joueurs sur les emplacements des actions OPERATIONS VOL (FLIGHT OPS), piochez 1 carte LOAD (CARGO ou PAX) parmi celles disponibles dans la rivière des cartes LOAD. Puis le joueur suivant dans la section FLIGHT OPS procède de même, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes LOAD disponibles ou que tous les joueurs présents dans la section FLIGHT OPS aient passé. Lors du chargement, veillez à ne pas dépasser les valeurs de LOAD (CARGO et PAX, selon le cas) de votre avion.



FLIGHT OPS - PREFLIGHT CHECK (checklist avant vol) :

Après le chargement et avant de passer à l'étape EFFECTUER UN VOL, vous pouvez acheter du FUEL (carburant), un MET REPORT ou encore embaucher un COPILOT, et enfin vérifier que votre pilote est APTE AU VOL.

■ chaque incrément de la jauge FUEL coûte 5 000 \$, et vous ne pouvez pas dépasser le niveau MAX FUEL de votre avion. Réglez à la banque le coût du carburant que vous souhaitez acheter, puis positionnez l'aiguille de la jauge FUEL de votre cockpit sur sa nouvelle valeur (rappel: le niveau est à zéro en début de partie).

■ vous pouvez acheter une carte MET REPORT parmi celles disponibles dans la pioche, en veillant à ne pas dépasser la valeur de LOAD (SYSTEM) de votre avion. Réglez le coût à la banque.

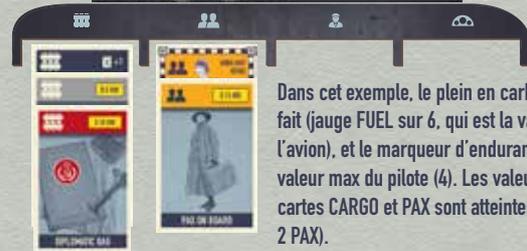
■ vous pouvez acheter une carte COPILOT parmi celles disponibles dans la pioche, en veillant à ne pas dépasser la valeur de LOAD (CREW) de votre avion. Réglez le coût à la banque.

■ APTE AU VOL : placez le cube sur la plus grande valeur d'ENDURANCE indiquée sur votre carte PILOTE. Note : cette valeur peut être augmentée grâce aux effets d'autres cartes (par exemple la carte AUTOPILOT) .

Vous êtes maintenant parés à voler! Souvenez-vous que les niveaux de FUEL et d'ENDURANCE vont décroître lors du vol, en fonction des difficultés rencontrées. Il vous faudra à tout prix éviter qu'une des deux jauges FUEL ou ENDURANCE tombe sous zéro avant la fin du vol!



Avant d'effectuer votre premier vol du tour en cours, placez le cube sur la plus grande valeur d'ENDURANCE indiquée sur votre carte PILOTE.



Dans cet exemple, le plein en carburant est fait (jauge FUEL sur 6, qui est la valeur max de l'avion), et le marqueur d'endurance est sur la valeur max du pilote (4). Les valeurs maxi de cartes CARGO et PAX sont atteintes (3 CARGO et 2 PAX).

FLIGHT OPS - EFFECTUER UN VOL :

A votre tour, déterminé par votre position sur les emplacements des actions OPERATIONS VOL (FLIGHT OPS), vous allez effectuer un ou plusieurs vols entre deux villes. Pour cela :

1- Mesurez la longueur du vol : elle est figurée sur le plateau par le nombre de cases séparant les villes de départ et d'arrivée du vol (chaque case correspondant à un dé météo à lancer). Rappel: durant votre tour, vous ne pouvez pas voler sur une distance totale supérieure à la valeur de RANGE de votre avion, cette distance totale correspondant à la longueur du vol ou à la somme des longueurs des vols effectués durant votre tour.

2- Réalisez le vol : jetez les dés correspondants aux cases de la route choisie (1 dé de la couleur correspondante par case séparant les villes de départ et d'arrivée du vol), puis résolvez-les dans l'ordre de leur position sur la route. Pour chaque case du déplacement, vous devez dépenser les points de FUEL et d'ENDURANCE indiqués sur le dé correspondant. Vous pouvez choisir à tout moment d'appliquer les effets de vos cartes SYSTEM & CREW.

Si les valeurs de FUEL et d'ENDURANCE sont égales ou supérieures à 0 après le passage sur la dernière case du parcours, votre avion atterrit sans encombre à la ville de destination du vol. Votre avion n'atteint pas sa destination dans les cas suivants:

- si la valeur de FUEL ou d'ENDURANCE passe sous 0
- si la valeur de FUEL atteint 0 avant d'avoir quitté la dernière case du parcours et atteint la ville de destination

Dans ces 2 cas, procédez à une **INTERRUPTION DU VOL** (note: le vol n'est pas interrompu si la valeur d'**ENDURANCE** atteint 0 avant la dernière case du parcours).

Si vous avez atteint la ville de destination, vous pouvez procéder à la **LIVRAISON**.

Enfin, si le **RANGE** de votre avion et vos niveaux de **FUEL** et d'**ENDURANCE** le permettent, vous pouvez choisir de continuer votre voyage et **EFFECTUER UN VOL** à nouveau. Attention: dans ce cas, vous ne pouvez pas reprendre des cartes **LOAD**, ni racheter du **FUEL** ou augmenter votre niveau d'**ENDURANCE**, vous devez continuer votre voyage avec les niveaux actuels.



Dans cet exemple : l'avion rouge vole de Berlin vers Moscow. Les dés météo donnent le résultat suivant :

- ciel clair = -1 FUEL
 - vent de face = -2 FUEL
 - givre & neige = -1 FUEL et -2 ENDURANCE
- soit un total de -4 FUEL et -2 ENDURANCE durant ce vol.

FLIGHT OPS - DESTINATION ET LIVRAISON

Si vous êtes parvenus à la destination de votre vol, vous pouvez profiter de cette escale pour livrer 1 carte **LOAD** (**CARGO** ou **PAX**) de votre choix, et peut-être remplir quelques objectifs !

■ Par défaut, vous ne pouvez livrer qu'une seule carte **LOAD** (**CARGO** ou **PAX**) à chaque escale. Vous recevez de la banque l'éventuelle prime correspondante, puis remettez la carte dans sa défausse. Note: si vous livrez une carte «**DIPLOMATIC BAG**» (valise diplomatique) en lien avec une carte **OBJECTIF** «**DIPLOMACY**» (diplomatie), ou une carte **OBJECTIF** «**TRAVELLER VIP**» (very important passenger), gagnez la prime correspondante et conservez la carte sans la défausser (voir liste des **OBJECTIFS**).



■ Respectez les consignes de livraison en fonction du lieu :

- AEROPLACE,
- GRANDE VILLE,
- AMBASSADE
- DOUANE voir section **NOTAM**



■ A destination : bilan des **OBJECTIFS**

Si à l'issue du vol vous avez atteint une première ville figurant sur une ou plusieurs de vos cartes **OBJECTIF** «**AIR ROUTE**» : placez un de vos cubes sur la ou les cartes concernées pour enregistrer votre passage.

Si à l'issue du vol vous avez réalisé un objectif (**AIR ROUTE**, **DIPLOMACY**, **VIP**...), vous gagnez immédiatement les primes correspondantes (**POINTS DE GLOIRE** et argent si applicable). Ne remettez pas les cartes des objectifs que vous avez réalisés dans la défausse : conservez ces cartes qui ne seront donc plus disponibles pour le reste de la partie, et pourront servir si besoin pour vérifier le décompte final des points.



■ A destination : atterrissage dans un **HUB**

Si à l'issue du vol vous avez atteint pour la première fois un des **HUBS** : posez un cube à votre couleur sur la carte ville correspondante, et gagnez immédiatement un des 2 récompenses proposées (**POINTS DE GLOIRE** OU argent). Note : un passage ultérieur dans cette même ville ne vous permet pas de gagner à nouveau la récompense choisie ou l'autre.



■ A destination : accomplissement d'une **GRANDE PREMIERE**

Si le vol que vous venez d'accomplir fait partie des **GRANDES PREMIERES** (voir picto sur le plateau) encore non réalisées, vous gagnez immédiatement les **POINTS DE GLOIRE** correspondants. Placez un cube à votre couleur sur le picto pour enregistrer votre passage.

FLIGHT OPS - INTERRUPTION DU VOL : INCIDENT et CRASH

Une **INTERRUPTION DE VOL** peut conduire à un **INCIDENT** ou un **CRASH** suivant le type de route (**SURVOL MARITIME** ou **SURVOL TERRESTRE**) et le type de votre **AVION** (**TERRESTRE**, **HYDRAVION** ou **AMPHIBIE**).

Les routes de **SURVOL MARITIME** sont signalées par un halo bleu sur le plateau de jeu. Les autres sont les routes de **SURVOL TERRESTRE**.

Un avion de type **TERRESTRE** est reconnaissable grâce à ce pictogramme : ☪

Ce type d'avion subit un **INCIDENT** en cas d'**INTERRUPTION DE VOL** lors d'un **SURVOL TERRESTRE**, ou un **CRASH** lors d'un **SURVOL MARITIME**.

Un avion de type **HYDRAVION** est reconnaissable à ce pictogramme : ⚓

Ce type d'avion subit un **CRASH** en cas d'**INTERRUPTION DE VOL** lors d'un **SURVOL TERRESTRE**, ou un **INCIDENT** lors d'un **SURVOL MARITIME**.

Un avion de type **AMPHIBIE** peut être équipés de flotteurs et/ou de roues, et est reconnaissables à la présence de ces 2 pictogrammes : ⚓ (⚓)

Ce type d'avion subit un **INCIDENT** en cas d'**INTERRUPTION DE VOL** lors d'un **SURVOL TERRESTRE** ou **MARITIME**.

Note: si le picto ⚓ est entre parenthèses sur la carte **AVION**, cela veut dire qu'il faut équiper l'avion de la carte **SYSTEM** «**FLOATS**» pour qu'il soit considéré comme étant de type **AMPHIBIE**. Sans cette carte **SYSTEM FLOATS**, l'avion est considéré comme étant de type **TERRESTRE**.



Conséquences d'un INCIDENT ou d'un CRASH.

Dans le cas d'un **INCIDENT**, vous effectuez un atterrissage ou amerrissage forcé:

- Remettez votre meuble **AVION** sur la ville de départ de ce vol
 - Vous conservez votre avion, votre pilote, vos cartes **LOAD**, mais vous perdez la totalité du **FUEL** consommé durant le vol.
 - Vous perdez le nombre de **POINTS DE GLOIRE** correspondant au **NIVEAU TECHNOLOGIQUE** de votre avion.
- Votre tour s'arrête là.

En cas de **CRASH**, votre avion et son pilote disparaissent à jamais, perdus pour l'éternité dans la solitude des immensités désertiques ou dans les profondeurs obscures d'un océan déchaîné!

- Remettez votre meuble **AVION** sur la ville de départ de ce vol
- Vous perdez l'intégralité de vos cartes **LOAD** (**CARGO** & **PAX**, **SYSTEM** & **CREW**) ainsi que les éventuelles cartes **OBJECTIF** «**TRAVELLER VIP**» à bord de votre avion lors du **CRASH** : défaussez les cartes (elles retournent dans la boîte pour le reste de la partie), sans en payer le coût.
- Vous perdez la totalité du **FUEL** consommé durant le vol
- Défaussez votre carte **PILOTE** (elle retourne dans la boîte pour le reste de la partie) et prenez un nouveau pilote parmi ceux encore disponibles.
- Défaussez votre carte **AVION** (elle retourne dans la boîte pour le reste de la partie) et prenez, sans en payer le coût, un avion parmi ceux encore disponibles (neufs ou seconde main). Attention, vous devez choisir un avion ayant un **NIVEAU TECHNOLOGIQUE** inférieur à celui de l'avion que vous venez de perdre.
- Votre disparition tragique mais glorieuse est venue enrichir les récits légendaires qui font l'histoire de l'aviation : vous gagnez 3 **POINTS DE GLOIRE**, ou 5 **POINTS DE GLOIRE** si vous aviez au moins un «**TRAVELLER VIP**» à bord de votre avion lors du **CRASH** ! Attention, lorsque 3 pilotes ont disparu durant la partie, la presse se désintéresse du sujet et tout nouveau **CRASH** n'apporte plus aucun **POINT DE GLOIRE**. Votre tour s'arrête là.



Le conseil d'Antoine

Avec l'avion, qui nous a appris la ligne droite, ce qui importe ce n'est pas d'arriver, mais d'aller vers ! Seulement voyez-vous, quand on veut faire de l'esprit, il arrive qu'on mente un peu... Amis pilotes, il y a certes de la poésie à prendre tous les risques et miser sur la seule providence pour arriver à destination, mais poursuivez cette voie et vous n'y gagnerez assurément qu'une gloire posthume aussi amère qu'éphémère !

L'expérience d'un vol accompli sans histoire vous amènera à vous poser cette question cruciale : redécoller et poursuivre le périple malgré la menace grandissante d'un possible crash, ou attendre sagement le tour suivant pour tenter ce nouveau vol ? Victoire ou défaite se dessineront dans ces choix. Il n'y a pas de fatalité extérieure. Mais il y a une fatalité intérieure : vient une minute où l'on se découvre vulnérable. L'avenir n'est jamais que du présent à mettre en ordre : il ne s'agit pas de le prévoir, mais de le rendre possible. Alors avant de vous lancer sur une grande traversée, choisissez votre aéronef et ses équipements avec soin, ainsi que l'équipage pour vous épauler. N'oubliez pas qu'un avion de raid vous permettra de réaliser des grandes premières, mais que leur charge marchande limitée les rend fort coûteux à exploiter. Au contraire un avion de ligne vous permettra de livrer cargo et passagers qui vous apporteront beaucoup d'argent mais peut-être moins de gloire. Trouvez le bon moment pour passer de l'un à l'autre, et vice-versa. Et tant pis si vous vous trompez : la vérité de demain se nourrit de l'erreur d'hier. Ce qui sauve, c'est de faire un pas. Encore un pas. J'ai vu le vaincu d'Échecs jouer des années durant dans l'espoir de la fête de la victoire. Car on est plus riche de ce qu'elle existe si même elle n'est point pour soi.

Payer ses dettes

Durant une partie, vous aurez à régler fréquemment différentes sommes, que ce soit pour acheter du carburant, un nouvel avion, de nouveaux équipements, ou embaucher un membre d'équipage, ou encore payer la pénalité pour se défausser de cartes **CARGO** ou **PAX**, voire même pour payer l'amende si la douane vous a surpris avec de la marchandise illégale (**SMUGGLING CASE**) ! Vous avez l'obligation de régler immédiatement la totalité des sommes dues. Si toutefois vous n'avez pas assez d'argent, vous avez la possibilité de payer vos dettes à raison d'un malus de 1 **POINT DE GLOIRE** par tranche de 10 000 \$, soit par exemple 2 points pour une dette de 15 000 \$.



OPERATIONS SOL (GROUND OPS)

Résolvez les actions à votre tour en fonction de l'ordre défini par le numéro sur les emplacements choisis par les joueurs.



GROUND OPS – Action OBJECTIFS

Il y a 2 emplacements action OBJECTIFS dans la section GROUND OPS :

- action OBJECTIFS seule (non délogeable – emplacement 1) et
- action OBJECTIFS combinée à l'action REVENUS (délogeable pour 10 000 \$ – emplacement 4).

A votre tour, choisissez une carte OBJECTIF parmi celles disponibles dans la rivière, ou celle sur le dessus de la pioche. Attention: dans tous les cas, vous devez prendre une carte: il n'est pas possible d'en prendre plusieurs ou aucune.



GROUND OPS – ACTION REVENUS

Il y a 3 emplacements action REVENUS dans la section GROUND OPS :

- action REVENUS seule (non délogeable – emplacement 2),
- action REVENUS combinée à l'action MAINTENANCE (délogeable pour 10 000 \$ – emplacement 3) et
- action REVENUS combinée à l'action OBJECTIFS (délogeable pour 10 000 \$ – emplacement 4).

A votre tour, percevez de la banque les REVENUS figurant sur votre carte PILOTE.



GROUND OPS – ACTION MAINTENANCE

Il y a 2 emplacements action MAINTENANCE dans la section GROUND OPS :

- action MAINTENANCE combinée à l'action REVENUS (délogeable pour 10 000 \$ – emplacement 3),
- action MAINTENANCE combinée à l'action CHANGEMENT D'AVION (délogeable pour 5 000 \$ – emplacement 5).

A votre tour, vous pouvez acheter une ou plusieurs cartes dans les 7 pioches de cartes SYSTEM & CREW, en veillant à ne pas dépasser les valeurs de LOAD (SYSTEM et CREW, selon le cas) de votre avion. Vous ne pouvez pas installer dans votre avion plus d'un exemplaire de la même carte. Vous pouvez également défausser des cartes SYSTEM & CREW que vous avez acquises lors de tours précédents, mais leur coût ne vous est pas remboursé. Lorsqu'une carte est défaussée, elle est remise dans sa pioche.



GROUND OPS – ACTION CHANGEMENT D'AVION

Il y a 1 seul emplacement action CHANGEMENT D'AVION dans la section GROUND OPS, combiné à l'action MAINTENANCE (délogeable pour 5 000 \$ – emplacement 5).

A votre tour, cette action CHANGEMENT D'AVION vous permet de remplacer votre avion actuel par un autre, qu'il soit neuf ou d'occasion. Dans tous les cas:

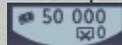
- La différence de NIVEAU TECHNOLOGIQUE entre votre avion actuel et celui que vous souhaitez acquérir doit être égale ou inférieure à la valeur de COMPETENCE TECHNOLOGIQUE de votre pilote.
- Si les valeurs de LOAD du nouvel avion ne vous permettent pas de conserver l'intégralité des cartes LOAD (CARGO, PAX, SYSTEM ou CREW) en votre possession, vous

devez défausser les cartes que vous ne pouvez garder à bord de votre avion :

- si c'est une carte CARGO ou PAX: mettez la carte dans sa défausse et remboursez à la banque la prime normalement perçue pour sa livraison (exemples: 5 000 \$ pour une carte MAIL, 15 000 \$ pour une carte PAX ON BOARD, 30 000 \$ pour une carte SMUGGLING CASE, etc...). Note: s'il s'agit d'une carte TRAVELLER VIP, vous devez payer les 15 000 \$ et décompter les POINTS DE GLOIRE liés à cet objectif.

- si c'est une carte SYSTEM ou CREW: défaussez la carte dans sa pioche de cartes SYSTEM & CREW, sans percevoir de remboursement pour son coût.

■ Installez dans votre cockpit la carte AVION que vous venez d'acquérir, et placez celle de l'avion que vous venez de revendre près de l'organisateur «Halles Latécoère» pour former la pile des avions de seconde main.



ATTENTION : certaines cartes AVION possèdent un prix de revente égal à 0. Il s'agit d'avions uniques, souvent destinés à l'accomplissement de grands raids. Le joueur qui s'en débarrasse ne touchera pas d'argent pour la revente : cet AVION exceptionnel part enrichir la collection d'un illustre musée ! Sa carte ne rejoint donc pas la pile des avions de seconde main : elle est défaussée définitivement et ne pourra plus être utilisée durant cette partie.



Dans cet exemple, St Exupéry passe d'un avion de niveau 3 à un avion de niveau 5, ce que permet sa COMPETENCE TECHNOLOGIQUE. Il doit régler à la banque 80 000 \$ - 10 000 \$ = 70 000 \$. Le nouvel avion ayant les mêmes valeurs de LOAD (CARGO, PAX, CREW et SYSTEM), St Exupéry peut conserver les cartes LOAD qu'il possède.

Acheter un avion neuf

Vous pouvez acquérir un avion neuf parmi ceux rangés dans l'organisateur «Halles Latécoère» des cartes AVION disponibles à l'achat. Touchez de la banque le PRIX DE REVENTE de votre avion actuel, puis réglez à la banque le PRIX D'ACHAT du nouvel avion.

Acheter un avion de seconde main

Vous pouvez également décider d'acquérir un des avions disponibles dans la piles des avions de seconde main. Touchez de la banque le PRIX DE REVENTE de votre avion actuel, puis réglez à la banque le PRIX DE REVENTE figurant sur la carte de l'avion de seconde main que vous achetez.

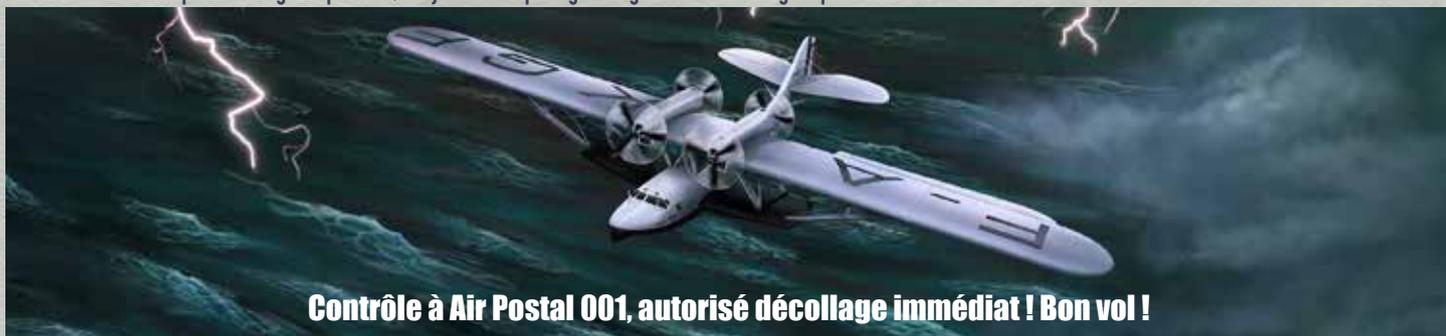
Dans tous les cas, vous devez régler immédiatement l'intégralité de la somme due : la banque ne fait pas de crédit !

Fin de partie

Vous déclenchez la fin de partie si vous êtes le premier joueur à atteindre le nombre requis de POINTS DE GLOIRE (voir Conditions de fin de partie) à la fin de votre tour de jeu. Les joueurs après vous n'ayant pas encore joué dans le tour en cours terminent leurs actions. Puis procédez au décompte de vos POINTS DE GLOIRE :

- Vous devez soustraire de votre total les points des objectifs non réalisés en votre possession.
- Ajoutez à votre total un nombre de points correspondant au NIVEAU TECHNOLOGIQUE de votre avion.
- Enfin, percevez de la banque la somme de revente de votre avion, puis faites le total de l'argent que vous possédez: chaque tranche de 50 000 \$ rapporte 1 POINT DE GLOIRE supplémentaire.

Le joueur totalisant le plus grand nombre de POINTS DE GLOIRE est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur ayant terminé la partie avec l'avion ayant le plus haut NIVEAU TECHNOLOGIQUE l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la gloire de cette magnifique victoire !



Contrôle à Air Postal 001, autorisé décollage immédiat ! Bon vol !

NOTAM (NOTICE TO AIRPOSTAL MISSIONS)

DESCRIPTION DES CARTES OBJECTIF

ROUTE AÉRIENNE



L'ouverture de nouvelles routes aériennes permet de gagner des POINTS DE GLOIRE et de l'argent. Placez un cube de votre couleur sur une carte AIR ROUTE que vous possédez lorsque votre avion se trouve sur l'un des deux lieux qui y sont mentionnés. Vous êtes libre de choisir n'importe quel trajet pour rejoindre les 2 lieux mentionnés. L'objectif est réalisé dès que votre avion rejoint le second lieu mentionné sur cette carte : recevez de la banque la somme d'argent et gagnez le nombre de POINTS DE GLOIRE indiqués. Gardez près de votre cockpit les cartes AIR ROUTE réalisées, en les retournant afin de les distinguer des éventuelles cartes AIR ROUTE non encore réalisées en votre possession.

Il est possible de réaliser plusieurs objectifs AIR ROUTE lors d'un même tour de jeu. Les points des cartes AIR ROUTE non réalisées en votre possession en fin de partie sont décomptés de votre total final de POINTS DE GLOIRE.

AMBASSADE

	AÉROPLANE	GRANDE VILLE	AMBASSADE	DOUANE
«Mail»	■	■	■	■
«Priority Letter»	■	■	■	■
«Pax on Board»		■		
«Traveller VIP»		■		
«Diplomatic case»			■	
«Smuggling case»				■

DESCRIPTION DES CARTES CARGO ET PAX



PAX ON BOARD : dépose possible uniquement dans une GRANDE VILLE. Gagnez 15 000 \$ puis mettez la carte dans sa défausse.



FUEL CAN : Vous ne gagnez aucune prime. Durant un vol, vous pouvez défausser cette carte plutôt que de dépenser 1 point de votre jauge FUEL.



MAIL DELIVERY : dépose possible dans tous les lieux (AÉROPLANE, DOUANE, GRANDE VILLE ou AMBASSADE). Gagnez 5 000 \$ puis mettez la carte dans sa défausse.



DIPLOMATIC BAG : dépose possible uniquement dans une AMBASSADE de la nation (couleur) indiquée sur la carte. Gagnez 20 000 \$ puis conservez la carte si vous possédez la carte OBJECTIF DIPLOMACY de la même nation, sinon mettez la carte dans sa défausse.



SMUGGLING CASE : ne peut être déposé que dans une DOUANE et il s'agit d'une livraison frauduleuse.

Un joueur pioche parmi vos cartes LOAD (charge) (y compris celle-ci) une carte au hasard : si c'est une carte SMUGGLING CASE, les douaniers vous mettent à l'amende pour transport de biens illicites ! Mettez la carte dans sa défausse et payez 10 000 \$ à la banque. Votre tour s'arrête immédiatement. Si ce n'est pas une carte SMUGGLING CASE : ouf, les douaniers considèrent que tout est en règle ! Vous gagnez 30 000 \$, mettez la carte SMUGGLING CASE dans sa défausse et poursuivez votre tour de jeu normalement.

PASSAGER



TRAVELLER VIP (Very Important Passenger) :

Certains passagers sont des célébrités qui en plus de vous apporter de l'argent vous apportent de la gloire. Une carte TRAVELLER VIP est traitée comme une carte PAX ON BOARD : par conséquent, elle prend un emplacement PAX dans de votre avion. L'objectif est réalisé dès que votre avion transporte le passager jusqu'à la GRANDE VILLE désignée sur la carte (il doit y être déposé) : recevez de la banque la somme d'argent et gagnez le nombre de POINTS DE GLOIRE indiqués. Nous vous conseillons de garder près de votre cockpit les cartes TRAVELLER VIP réalisées, en les retournant afin de les distinguer des éventuelles cartes TRAVELLER VIP non encore réalisées en votre possession. Les points des cartes TRAVELLER VIP non réalisées en votre possession en fin de partie sont décomptés de votre total final de POINTS DE GLOIRE.

Dans cet exemple Anna May Wong doit se rendre à Beijing. Lorsque l'objectif est atteint, gagnez 3 POINTS DE GLOIRE et 15 000 \$.

DIPLOMATIE



La livraison sur demande d'une valise diplomatique est une autre façon de gagner de nombreux POINTS DE GLOIRE. Faites de votre avion le vecteur privilégié de secrètes intrigues politiques grâce aux cartes DIPLOMACY ! Ainsi, chaque carte DIPLOMATIC BAG déposée dans une ambassade de la nation correspondante vous rapporte des POINTS DE GLOIRE selon le barème indiqué sur la carte DIPLOMACY. Attention : ne remettez pas dans la défausse une carte DIPLOMATIC BAG que vous avez livrée et qui correspond à une carte DIPLOMACY en votre possession : conservez-la près de votre cockpit, face cachée. Si vous ne parvenez pas à déposer au moins une carte DIPLOMATIC BAG de la nation mentionnée sur la carte DIPLOMACY avant la fin de la partie, le nombre de points indiqué pour la première livraison est décompté de votre total final de POINTS DE GLOIRE !

Dans cet exemple, déposer 2 valises diplomatiques dans des ambassades soviétiques (couleur rouge) durant la partie vous permettra de gagner 3 + 4 = 7 POINTS DE GLOIRE au total. Par contre si vous n'avez livré aucune valise diplomatique soviétique en fin de partie, vous perdez 3 POINTS DE GLOIRE.

PRIORITY LETTER : dépose possible dans tous les lieux (AÉROPLANE, DOUANE, GRANDE VILLE ou AMBASSADE) avec obligation de livrer cette carte avant les autres cartes LOAD (CARGO ou PAX) chargées dans votre avion. Gagnez 10 000 \$ puis mettez la carte dans sa défausse.



DESCRIPTION DES CARTES SYSTEM & CREW BASIC

(cartes avec logo BASIC) - 4 exemplaires de chaque



\$ -5 000 **MET REPORT** : carte SYSTEM BASIC. Lors d'un vol, défaussez cette carte dans sa pioche pour mettre un dé sur une face CIEL CLAIR (-1 FUEL)



\$ -5 000 **COPILOT** : carte CREW BASIC. Lors d'un vol, défaussez cette carte dans sa pioche pour annuler la dépense de 1 point d'ENDURANCE.

LÉGENDE MÉTÉO

1 ☀ CIEL CLAIR (CAVOK) -1 fuel	2 ☁ PLUIE -2 fuel -1 endurance	2 🌪 VENT DE FACE -2 fuel
2 ☁ ORAGE -2 fuel -2 endurance	1 ☁ BROUILLARD -1 fuel -1 endurance	
1 ❄ NEIGE ET GIVRE -1 fuel -2 endurance	3 🌪 CYCLONE TROPICAL -3 fuel	

DESCRIPTION DES CARTES SYSTEM & CREW STANDARD

4 exemplaires de chaque



\$ -5 000 PERMANENT
FLIGHT ENGINEER : carte CREW. Une fois par vol : permet de relancer un dé vert.



\$ -10 000 PERMANENT
RADIO : carte CREW. Une fois par vol : permet de relancer un dé blanc.



\$ -10 000 PERMANENT
NAVIGATOR : carte CREW. Une fois par vol : permet de relancer un dé rouge.



\$ -10 000 PERMANENT
carte SYSTEM. Une fois par vol : permet de remplacer une face VENT DE FACE sortie sur un dé vert, blanc ou bleu, par sa face CIEL CLAIR (-1 FUEL).



\$ -10 000 PERMANENT
carte SYSTEM. Une fois par vol : annule la dépense de 1 point d'ENDURANCE sur un dé blanc, rouge ou jaune (extension AD AUSTRAL).



\$ -60 000 PERMANENT
carte SYSTEM. Une fois par tour : augmente de +3 l'ENDURANCE du pilote.

DESCRIPTION DES CARTES SYSTEM & CREW EXPERT

(cartes avec logo XP) - 1 exemplaires de chaque



\$ -15 000 PERMANENT
FUEL EXPERT : carte CREW. Une fois par vol : sur un seul dé, permet de transformer un résultat -2 FUEL en -1 FUEL.



\$ -10 000 PERMANENT
METEOROLOGIST : carte CREW. Une fois par vol : permet de remplacer une face VENT DE FACE ou une face CYCLONE TROPICAL par la face CIEL CLAIR (-1 FUEL) des dés concernés.



\$ -40 000 PERMANENT
VETERAN : carte Crew. Une fois par tour : augmente de +2 l'ENDURANCE du pilote.



\$ -15 000 PERMANENT
FLAPS : carte SYSTEM. Augmente de +1 les valeurs de CARGO et de PAX de l'avion.



\$ -15 000 PERMANENT
SLATS : carte SYSTEM. Augmente de +1 la valeur de CREW et +2 la valeur de SYSTEM de l'avion.



\$ -10 000 PERMANENT
CARGO DOOR : carte SYSTEM. Une fois par vol : permet de livrer 2 cartes CARGO (au lieu de 1).



\$ -5 000 PERMANENT
AUXILIARY TANK : carte SYSTEM. Augmente de +1 la valeur de MAX FUEL de l'avion.



\$ -10 000 PERMANENT
AIRSTAIRS : carte SYSTEM. Une fois par vol : permet de livrer 2 cartes PAX (au lieu de 1).



\$ -25 000 PERMANENT
VARIABLE PROPELLER : carte SYSTEM. Une fois par vol : annule la dépense de 1 point FUEL si la longueur du vol est supérieure à 3 cases.



\$ -10 000 PERMANENT
ALTIMETER : carte SYSTEM. Une fois par vol : permet de remplacer une face BROUILLARD sortie sur un dé blanc, vert ou rouge, par sa face BEAU TEMPS (-1 FUEL).



\$ -10 000 PERMANENT
WING TANKS : carte SYSTEM. Augmente de +1 la valeur de RANGE de l'avion.



\$ -15 000 PERMANENT
FLOATS : carte SYSTEM. Transforme un avion de type TERRESTRE en type AMPHIBIE (donc pouvant être équipé de flotteurs ou de roues). Ne peut s'installer que sur un avion ayant sur sa carte le picto entre parenthèses.



VARIANTE WARBIRDS

Cette variante change les conditions de début de partie, et permet de commencer la partie avec les avions de niveaux technologiques 1 et 2. Ajoutez les à la réserve des avions neufs, et démarrez la partie avec des avions inférieurs de 2 niveaux par rapport au niveau technologique inscrit sur votre carte pilote.

Note : cette variante peut allonger sensiblement la durée d'une partie.

VARIANTE PORT D'ATTACHE

Distribuez le nombre suivant de cartes VILLE ÉTAPE à chacun des joueurs :

Nb de joueurs	2	3	4
Nb de cartes	5	4	4

A 2 ou 3 joueurs : ranger les cartes non distribuées dans la boîte car elles ne serviront pas pour cette partie.

Chaque joueur choisit secrètement une carte VILLE parmi celles qu'il a reçues: ce sera son PORT D'ATTACHE.

Lorsque que tous les joueurs sont prêts, ils révèlent simultanément la carte qu'ils ont choisie. Comme pour une partie normale, chaque joueur gagne la somme d'argent et le nombre de POINTS DE GLOIRE indiqués sur cette carte (déplacez le cube à votre couleur sur la piste de score sur cette valeur de points).

Ensuite, chaque joueur défausse une des cartes qu'il a encore en main, sans la révéler. Rangez ces cartes dans la boîte car elles ne serviront plus pour cette partie.

Les cartes restantes (6 cartes pour une partie à 2 ou 3 joueurs, 8 cartes pour une partie à 4 joueurs) deviennent les HUBS pour cette partie.

VARIANTE D'INITIATION BASIC

Cette variante propose une version simplifiée des règles du jeu, idéale pour des parties d'initiation à Air Postal !

Mise en place :

Procédez à l'installation du matériel comme pour une partie normale, sauf pour les points suivants :

- Laissez dans la boîte le plateau OPERATIONS, qui n'est pas utilisé lors d'une partie BASIC.
- Ignorez les étapes relatives à l'installation des cartes SYSTEM & CREW STANDARD et EXPERT. En effet, dans une partie BASIC, seules les cartes SYSTEM & CREW BASIC sont utilisées.
- Installez 2 pioches, pour les cartes OBJECTIFS et LOAD (PAX & CARGO). Durant la partie BASIC, les cartes sont prises par les joueurs directement à partir de ces 2 pioches.
- Déterminez aléatoirement un premier joueur, les autres joueurs suivent l'ordre des aiguilles d'une montre. L'ordre de jeu reste le même durant toute la partie.
- Utilisez les tuiles avion sur leur face BASIC : la valeur de LOAD (chargement) indiquée correspond au nombre maximum de cartes CARGO, PAX, SYSTEM et CREW cumulées qui peuvent être chargées dans cet avion.

Tour de jeu

À votre tour, effectuez au choix l'une des trois actions suivantes :

- OBJECTIFS : piochez une carte OBJECTIF et recevez vos REVENUS.
 - MAINTENANCE : achetez un nouvel avion.
 - OPERATION VOL (FLIGHT OPS) : charger son avion avec les cartes LOAD, acheter du carburant (FUEL) ou un MET REPORT, embaucher un COPILOT, et se déplacer sur le plateau.
- Les tours de jeu se succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'un des joueurs déclenche le dernier tour.

Action OBJECTIFS

Vous percevez de la banque les REVENUS figurant sur votre carte PILOTE. Puis piochez 5 cartes OBJECTIF, choisissez celle que vous gardez et placez les autres dans la défausse face visible. Vous ne pouvez pas en garder plusieurs, ni toutes les défausser. Lorsque la pioche des cartes OBJECTIF est vide mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Action MAINTENANCE

Vous pouvez acheter un nouvel avion (neuf ou occasion) :

- La différence de NIVEAU TECHNOLOGIQUE entre votre avion actuel et celui que vous souhaitez acquérir doit être égale ou inférieure à la valeur de COMPETENCE TECHNOLOGIQUE de votre pilote.
- Touchez de la banque le PRIX DE REVENTE de votre avion actuel, puis réglez à la banque le PRIX D'ACHAT du nouvel avion (ou son PRIX DE REVENTE s'il s'agit d'un avion de seconde main). Si la valeur de LOAD du nouvel avion ne vous permettent pas de conserver l'intégralité des cartes LOAD (CARGO, PAX, SYSTEM ou CREW) en votre possession, vous devez défausser les cartes que vous ne pouvez garder à bord de votre avion (mettez ces cartes dans leur défausse).
- Installez dans votre cockpit la carte AVION que vous venez d'acquérir, et placez celle de l'avion que vous venez de revendre sur la pile des avions de seconde main.

Action VOLS

Piochez 5 cartes LOAD, placez dans votre avion les cartes de votre choix, dans la limite de la valeur LOAD de votre avion. Remettez dans la défausse les cartes que vous ne pouvez ou souhaitez pas transporter.

Attention : dans « l'esprit du courrier », toute carte LOAD chargée à bord de votre avion doit être livrée ! Cela veut dire que vous ne pouvez vous débarrasser d'une carte LOAD qu'en la livrant à la fin d'un vol (voir LIVRAISON). Note : la seule exception à cette règle est lors d'un CHANGEMENT d'avion, si la valeur de LOAD de votre nouvel avion est inférieure à celle du précédent (voir action MAINTENANCE).

INTERRUPTION DE VOL

Lors d'une partie BASIC, une INTERRUPTION DE VOL conduit uniquement à un INCIDENT.

VERSION SOLO

Préparation :

- 1 - Choisissez un setup
- 2 - Désignez un des 4 pilotes pour interpréter l'avion SOLO et choisissez l'un des 3 autres pilotes disponibles.
- 3 - Placez les cartes villes des HUBS dans l'ordre qui minimise la distance (en nombre de cases) entre le PORT D'ATTACHE de l'avion SOLO et le premier HUB, et ainsi de suite pour les HUBS suivants. Vous constituez ainsi un parcours représentant un certain nombre de tours.
- 4 - Placez un nombre de cartes OBJECTIF et LOAD correspondant à une partie 2 joueurs sur le plateau opérations.



Dans cet exemple, votre adversaire est Polina Osipenko, elle démarre la partie depuis la ville de Porto Novo, son PORT D'ATTACHE. Le HUB le plus proche est Monrovia puis Malaga et ainsi de suite.

Comment on joue ?

■ Votre tour se déroule normalement selon la règle habituelle. Vous pourrez donc choisir l'une des 5 actions OPERATIONS SOL ou l'action OPERATIONS VOL.

■ Puis l'avion SOLO avance directement jusqu'à la prochaine ville la plus proche (AEROPORTE, GRANDE VILLE, AMBASSADE, DOUANE ou HUB), sans jouer les dés.

■ L'avion SOLO ne gère pas :

- l'argent
- le LOAD (charge)
- le niveau de fuel ni le range
- le niveau technologique de l'avion
- l'endurance du pilote

■ Chaque fois que l'avion SOLO atteint un HUB, il marque les points indiqués sur la carte VILLE correspondante.

■ Chaque fois que l'avion SOLO réalise une GRANDE PREMIERE, il marque les points indiqués.

Fin de partie

■ La partie se termine immédiatement lorsque l'avion SOLO atteint la ville correspondant au huitième HUB.

■ Pour l'emporter sur l'avion SOLO, vous devez avoir plus de POINTS DE GLOIRE que lui.



Dans cet exemple, la partie durera exactement 13 tours. L'avion SOLO réalise un score minimal de 28 points, ou un score maximal de 35 points s'il est le premier à réaliser les 2 GRANDES PREMIERES sur son parcours.

Note de service à l'intention des pilotes Air Postal

Les vols que vous vous apprêtez à accomplir doivent énormément à la campagne de développement qui a précédé la mise en service d'Air Postal. Des présentations et de nombreux tests ont été menés par des pilotes d'essai à l'admirable courage, effectuant les premiers vols sur des prototypes capricieux avec abnégation et bienveillance - il en fallait pour se plier à des règles opérationnelles qui étaient loin d'avoir la précision qu'elles ont aujourd'hui ! La Direction des Opérations Air Postal tient ainsi à remercier chaleureusement Alice, Anne-Sophie, Vonette, Véronique, Raphaël, Gaëlle, Eric, Alexis, Karine, Marie-Pierre, Florence, Martin, Enrico, Nicolas, Kevin, Pauline, Brigitte, Bastien, Chantal, Philippe, Corinne, Paul, Juliette, Eliane, Stéphanie, Anaïs, Hélène, Samuel, David, Didier, Gaël, Amélie, Coraline, Yann, Charlène, Vincent, Colette, Michel, JB, Julie, Florian, Audrey, Ronan, Michaël et Pierre. Saluons aussi l'enthousiasme et la passion de toutes les personnes ayant contribué, par leur soutien, à faire d'Air Postal une réalité : un grand merci à vous ! Et bien sûr, ces remerciements s'étendent à vous qui nous rejoignez sur les lignes Air Postal : bienvenue à bord, et bons vols !

Conception : Eric Fortunato & FGR

Graphisme : FGR

Illustrations : Antoine Waterlot & François Launay

© Platyus Game 2023

